

CASUS

Belli

jeu de rôle
jeu de plateau
wargame
figurine

Mensuel!
N° 99 novembre 96

Nephilim Seconde Édition

Au cœur
du labyrinthe

Secrets d'atelier :
fabriquez vos
parchemins

Supplément gratuit

LES GUERRIERS «Pièges oubliés»

16 pages de BD et d'aides de jeu par

Pellet, Latil et Arleston (scénariste de Lanfeust de Troy,
des Feux d'Askell, des Maîtres-cartographes...).

M 3168 - 99 - 32,00 F



230 FB - 8,50 FS - 4.95 \$ can
Réunion/Antilles/Guyane 39 F - 9800 L



Passe le souffle du dragon
 Passent les jours et les saisons
 Oncques personne ne vit
 Tel monceau d'or à l'envi

ranchis les bouches d
 Dragon et du Ser
 ge les misse par
 melle la plus large

faire
 un beau
 parchemin

novembre
 1995

re dans l'

Monsieur

Cher Neveu

Pour notre grand plaisir
 Vaudou, absent de nos
 une longue année fait
 Paris. Son navire, la "Canton", seroit à cost
 gare, le dimanche, vingt
 jour du mois de janvier,
 cent quatre vingt seize. Vo
 fort grand plaisir étant à
 quatorze heures précises ce me
 La présence de votre estimée
 serai grandement appréciée.
 Adieu, monsieur, croies que
 très affectueusement
 votre très humble
 et très obéissant.

Philippe

Longtemps tu décus les espoirs
 que ta pauvre mère et moi mettions en
 ta personne. Le moment est peut-être
 venu de mettre à profit tes penchants
 pour la chose militaire et l'aventure.

Voici une semaine, notre cousin
 Asphodèle est mystérieusement passé
 de vie à trépas. Dans une vieille malle
 poussiéreuse, seul vestige d'une vie
 d'écumeur des mers, j'ai trouvé une
 étrange carte que je joins à ma missive.

Ta jeunesse, ton entrain et les
 spadassins que tu fréquentes désormais
 seront, sans nul doute, de précieux
 atouts pour découvrir le fabuleux trésor
 de ce vieux fou d'Asphodèle.

Bien à toi.

Haemophilus.J.

d'atelier

del gobernador de Santiago
para todos los capitanos de la flota
de su Magestad Alfonso VI

Aide de jeu



os vaillants personnages, après moult périls et péripéties, atteignent enfin la capitale du royaume. Le souverain, Théodric sixième du nom, doit leur remettre

en mains propres le titre de propriété d'un beau castel, qui les récompensera de toutes leurs peines. Les trompettes résonnent dans la salle du trône alors que le roi s'avance vers les courageux héros.

Vous sortez alors de derrière l'écran de jeu un graffiti hâtivement tracé au stylo bille sur une page de votre cahier de texte!... Les personnages sont déçus et le prestige du roi en prend un coup. Il ne tient pourtant qu'à vous d'offrir à vos joueurs des parchemins à la hauteur de leurs mérites. Les techniques pour en fabriquer sont simples et peu onéreuses, elles ne demandent qu'un peu de temps et les résultats sont vite satisfaisants.

Le papier

Première étape dans l'élaboration d'un beau parchemin : fabriquer le support, c'est-à-dire faire vieillir du papier en le trempant dans un bain coloré. Le papier ne doit pas être trop fin, pour ne pas se déchirer dans l'eau : au minimum 80 g/m² (l'épaisseur du papier à photocopie), l'idéal étant un papier à dessin suffisamment épais (160 g/m² ou plus).

La taille du récipient dans lequel va s'effectuer le bain est également importante : si la feuille doit être pliée faute de place, la teinture sera irrégulière ; il faut donc une bassine ou un bac à peinture légèrement plus grand que le document à faire tremper.

Le vieillissement s'obtient en plongeant la feuille de papier dans du thé infusé ou du café fort lyophilisé. La première méthode donne un résultat plus proche de la « réalité ». La seconde, au rendu plus sombre, est plus rapide et plus facile.

Vous pouvez colorer plusieurs feuilles en une seule opération, mais il faut les introduire une à une, en évitant la formation de bulles d'air. La manipulation du papier mouillé exige des précautions : utilisez vos doigts et évitez tous les instruments pointus (fourchettes, couteaux).

Après l'avoir laissée macérer pendant cinq à six heures, sortez la page de son bain et faites-la sécher à plat. Pour obtenir une coloration moins uniforme, saupoudrez légèrement la feuille encore mouillée de grains de café

lyophilisé. Avec le doigt, étalez le café à certains endroits, en laissant quelques grains fondre d'eux-mêmes. Il vous faudra un ou deux essais avant d'obtenir le bon résultat, en sachant que les taches s'estompent en séchant.

Le papier photocopié supporte très bien le bain de vieillissement (c'est même la solution si vous n'êtes pas doué en travaux manuels !). Cette particularité permet entre autres d'utiliser des vieilles cartes, de réaliser plusieurs exemplaires d'un même document et de jouer avec le taux d'agrandissement. Pour les cartes maritimes, vous pouvez trouver l'inspiration dans un très beau livre sur les portulans (1). Vous pouvez même vous contenter d'en photocopier certains.

Les mots

Une fois le support dûment apprêté, reste à écrire dessus. Pour composer un texte, quelques mots et tournures de style « d'époque » sont toujours les bienvenus. Vous pouvez utiliser des phrases entendues dans des films historiques ou lues dans des bandes dessinées (2). Les perfectionnistes pourront se lancer dans l'étude de textes authentiques : chansons de geste médiévales, pièces de théâtre ou recueils de correspondance d'écrivains. N'en faites pas trop quand même : le déchiffrement d'un vrai document médiéval demande plusieurs années d'étude, n'attendez pas de vos joueurs qu'ils lisent couramment la copie d'un texte gothique.

La plume

L'objet indispensable pour une écriture à l'ancienne est le stylo-plume à calligraphier. Ce stylo reproduit parfaitement les pleins et les déliés de la plume, tout en étant d'une utilisation beaucoup plus facile. La marque Réform en propose à des prix très abordables (50 à 70 F). Choisissez plutôt une plume fine, la taille 1,1 est idéale. Si vous n'en trouvez pas, rabattez-vous sur un stylo classique. Avec une lime très fine, enlevez le renflement à l'extrémité de la plume dudit stylo. Une fois le

métal

bien limé pour ne pas déchirer le papier, vous obtiendrez un instrument tout à fait honorable.

Il faut ensuite choisir un alphabet. Les deux exemples ci-après (médiéval ou gothique et XV^e siècle) suffisent pour faire vos premières armes, mais il existe d'excellents ouvrages expliquant les principes de la calligraphie et proposant des alphabets différents (3).

Il est important, surtout au début, de caler votre écriture en traçant sur le parchemin des lignes horizontales au crayon, entre lesquelles vous écrirez. Si votre papier n'est pas trop épais, vous pouvez également glisser en dessous une feuille de gabarit sur laquelle seront tracés les traits.

L'utilisation du stylo est simple. Il faut que l'angle formé entre la plume et la ligne horizontale reste constant, aux alentours de 30°. Avec l'habitude, vous pourrez écrire de plus en plus vite, et pourquoi pas finir par connaître l'alphabet par cœur !

La finition

Un texte écrit en vieux français sur du papier vieilli ne suffit pas à faire un beau parchemin. Voici quelques suggestions pour améliorer cette base.

D'abord, soignez le pourtour de la feuille. Vous pouvez brûler les bords au-dessus d'une flamme de bougie, mais l'effet n'est pas toujours réaliste. Mieux vaut soit couper les



(1) « Les portulans, cartes marines du XIII^e au XVII^e siècle », par Michel Mollat du Jourdin et Monique de la Roncière ; à l'Office du Livre. Un peu cher (plus de 200 F), mais les grandes bibliothèques en possèdent souvent un exemplaire.

(2) Celles de François Bourgeon sont d'excellentes sources d'inspiration : pour le Moyen Âge, le cycle des « Compagnons du crépuscule » aux éditions Casterman ; pour le XVII^e siècle, le cycle des « Passagers du vent », chez Glénat, est indispensable.

(3) Les traductions d'ouvrages anglais abondent : par exemple « Le parfait calligraphe » par E. Callery aux éditions Celiv.

x Les hommes doivent avoir leur fusil, leur
sabre et leurs pistolets propres et en état de
marche. Tout homme qui aura ses armes

Exemples d'alphabets gothique et XV siècle.

A B C D E F G H I J K L M N
O P Q R S T U V W X Y Z
a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z

A B C D E F G H I J K L M N
O P Q R S T U V W X Y Z
a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z

bords à la règle (maintenir la règle d'une main, déchirer le papier de l'autre; le rendu est meilleur avec du papier bien épais), soit les mouiller, puis déchirer le papier irrégulièrement avec le pouce (possibilité ensuite de noircir au café lyophilisé certaines déchirures). Si après leur bain coloré, vous séchez les feuilles de papier dans votre four, vous obtenez directement un rendu craquelé et cassant du plus bel effet.

Ensuite, vous pouvez ajouter de la couleur. Pour les cartes, utilisez de la peinture acrylique ou de la gouache très diluée; le crayon de couleur donne aussi d'excellents résultats. Vous pouvez donner des couleurs aux reliefs, aux côtes et aux forêts; aussi aux navires et aux bêtes mythologiques qui apparaissent sur la plupart des cartes médiévales.

Sur un texte, il est possible de tracer des lettrines (la première lettre d'un texte, très décorée, incluant souvent une scène ou un animal) ou des enluminures (décors qui entourent la page de texte). Les couleurs sont alors beaucoup plus franches. Attention cependant: il faut être doué et avoir beaucoup de patience pour réussir ce type de décoration.

Le sceau de cire est un détail essentiel pour compléter un parchemin. Il peut être utilisé de deux façons. Soit posé sur un ruban, au bas d'un document officiel, pour authentifier la signature d'un haut personnage; soit pour fermer un pli: les gens du XV^e siècle n'utilisaient pas d'enveloppes, ils pliaient les lettres qu'ils venaient d'écrire et ajoutaient au dos le nom du destinataire. (Il est d'ailleurs toujours possible de confier ce type de pli au facteur.

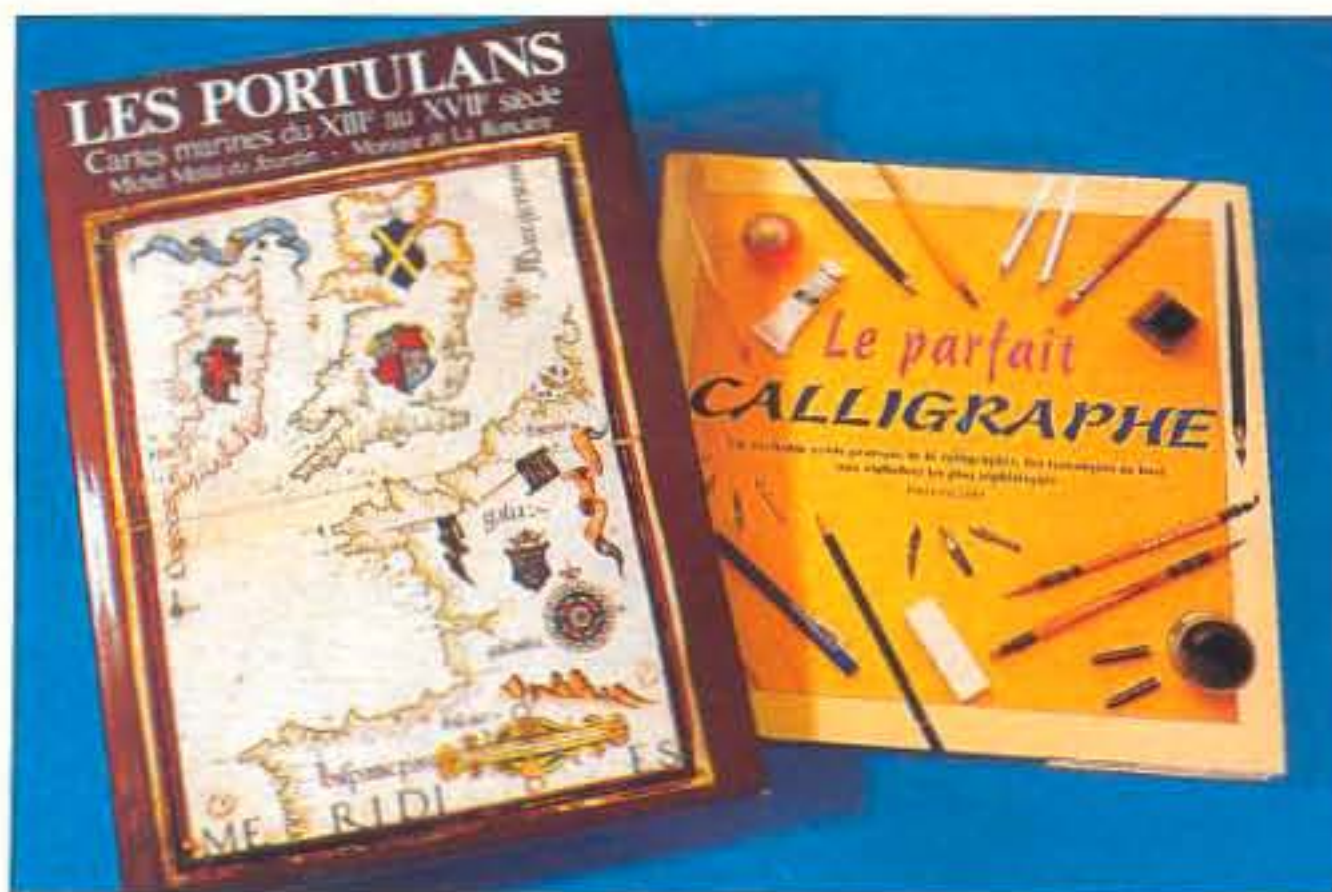
Choisissez le timbre adéquat: la Poste édite régulièrement des timbres à thèmes fantastiques ou historiques.) Un sceau de cire est assez facile à réaliser, il faut tout d'abord bien préparer son matériel. Vous aurez besoin de cire à cacheter. Elle est vendue sous forme de bâton (environ 20 F pièce), de différentes couleurs. Il vous faut

également un sceau. Vous pouvez en trouver en librairie avec une initiale ou un petit sujet; ils sont chers et ne présentent pas forcément un intérêt pour le jeu de rôle. Autre solution: écumer les brocantes, le stock de la mercière de votre quartier ou la boîte à couture de votre grand-mère à la recherche de ces boutons reproduisant d'anciennes monnaies ou d'anciens sceaux. Ils étaient encore à la mode il y a quelque temps. Il ne vous restera plus alors qu'à coller ce bouton sur un manche en bois pour éviter de vous brûler.

Après avoir légèrement huilé votre sceau, chauffez soigneusement votre bâton de cire en le tournant au-dessus de la flamme d'une bougie. Lorsque la cire est presque liquide, écrasez l'extrémité du bâton sur le parchemin, toujours en tournant. Placez alors le sceau sur la cire encore chaude, laissez refroidir quelques secondes avant de le retirer. Voilà, maintenant à vous de jouer: teintez, colorez, calligraphiez, et vous serez récompensé par les cris d'admiration poussés par les joueurs quand leurs personnages recevront de la main même du grand roi Théodoric VI l'acte qui les rend propriétaires d'un superbe castel dans les Marches.

Philippe Balmisse

Travaux manuels par Philippe Balmisse



Capitaine Vaudou

Nom :

Surnom :

Nationalité :

Né en 16...

Poste d'équipage :

Joueur :

Composantes

Moyens

Carns

Perception

Wio

CASUS

Belli

99

Cet
encart détachable
correspond aux pages 39 à 70.

Adaptations Simulacres

En page 68.

Accessoire Casus Belli

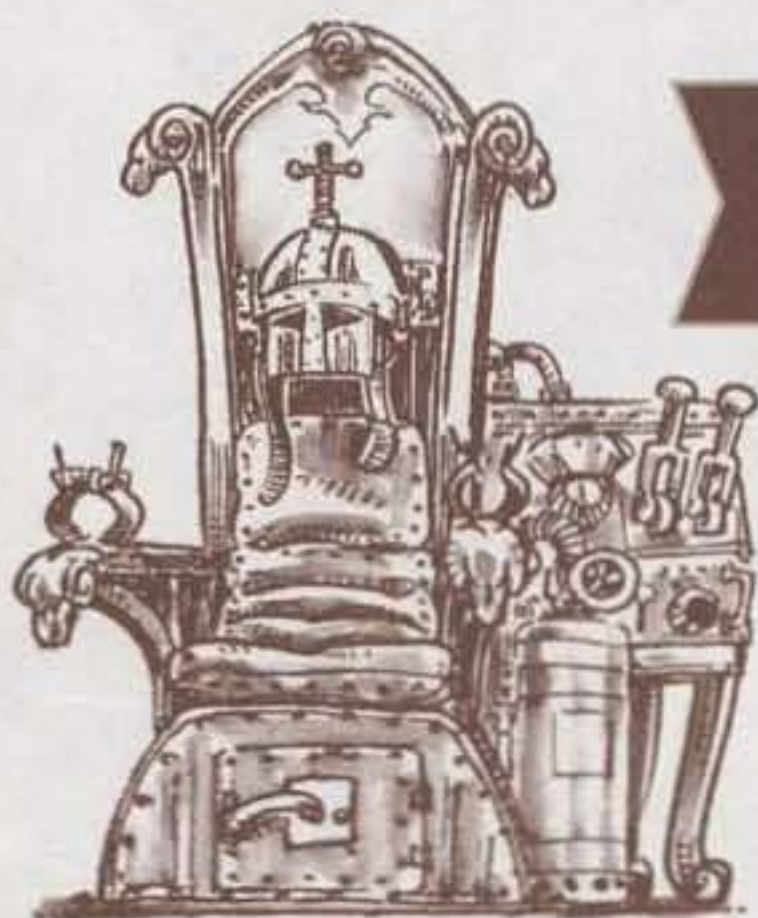
Pour Nephilim 2e édition:
aide à la création de personnage
en pages 69 et 70.



p. 40

La somme de toutes les peurs

POUR STAR WARS



L'homme au masque de soie

p. 44

POUR HAWKMOON



p. 48

Le pacte

POUR L'APPEL DE CTHULHU



p. 52

Le loup dans la bergerie

POUR PENDRAGON



p. 56

ET LE SCÉNARIO MOYEN MÉTRAGE POUR VAMPIRE
Ville morte

ET LE SCÉNARIO MOYEN MÉTRAGE POUR WARHAMMER
Remb'injogu

p. 62



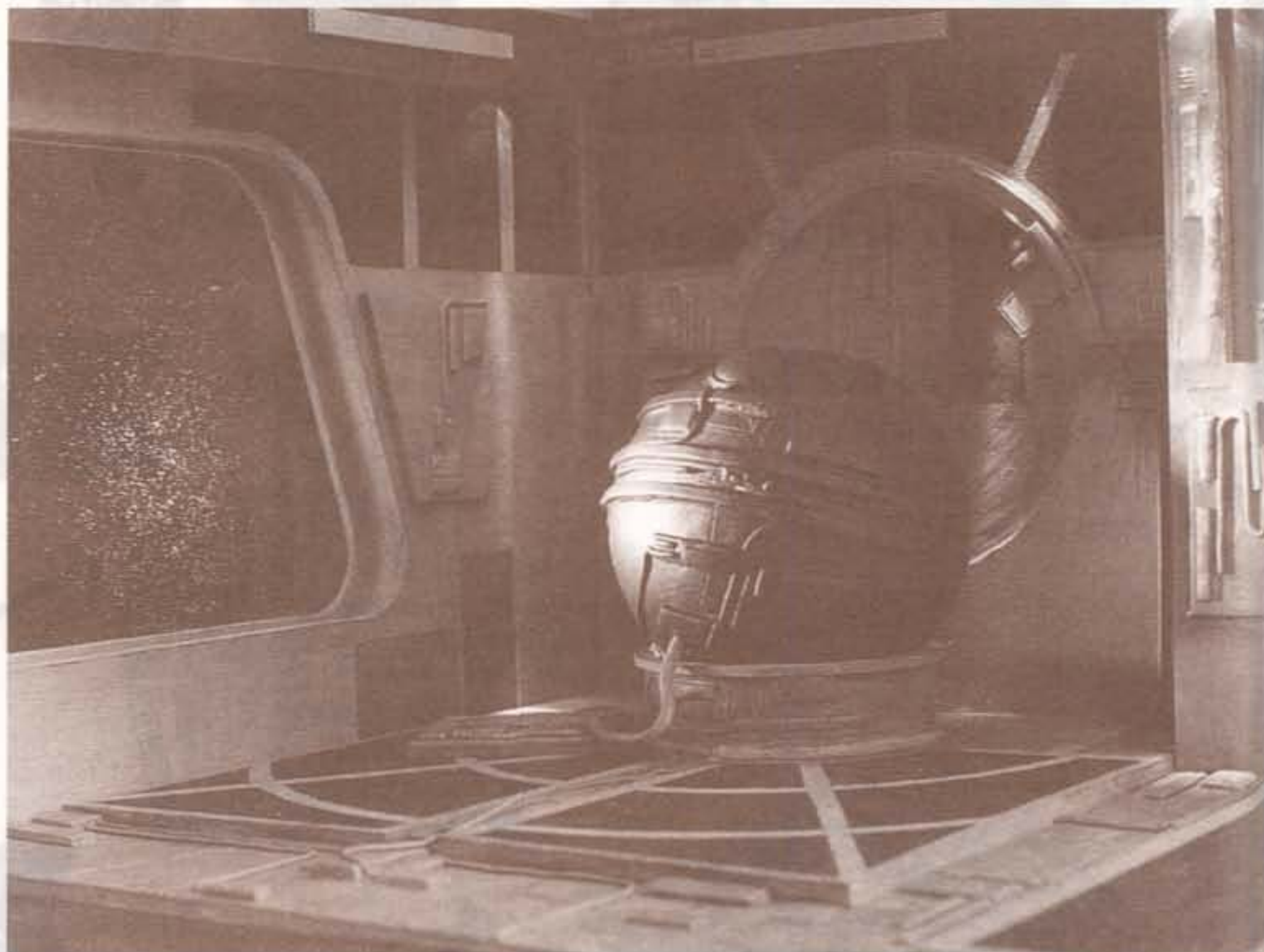
STAR WARS



La somme de toutes les peurs

Ce scénario très musclé à l'ambiance cinématographique est destiné à un meneur de jeu, des personnages et des joueurs expérimentés. Il nécessite de

lire d'abord « Galactic Born Killer », p.72. Les mentions « p. XX » renvoient à la version française de la seconde édition du jeu.



L'histoire

Lorsque l'obscurité froide de l'espace estompe les dernières lueurs du jour, la Galaxie toute entière retrouve ses spectres et ses terreurs nocturnes. Qu'arriverait-il si l'ensemble de ces cauchemars prenaient vie ? C'est ce que se demande le consul Lukos Lhern, en mission spéciale pour l'Empereur. Ce dernier l'a chargé de retrouver un objet précieux dans l'épave d'un ancien destroyer stellaire. Un objet qui, tombé en de mauvaises mains, pourrait conduire son possesseur vers l'un des secrets les mieux gardés de l'Empire : un prototype de l'Étoile de la Mort ! Le consul touche au but, mais demeure inquiet. Et il a raison car, à son insu, l'Hydre est sur ses traces. Ce dangereux psychopathe a conçu un plan machiavélique pour le doubler. Sa stratégie repose sur l'utilisation d'un pouvoir que personne ne soupçonne (hormis son créateur). L'Hydre est capable d'assumer l'apparence de n'importe quel humanoïde en quelques secondes ! Mais cela ne suffira pas. Pour atteindre son but, elle a besoin de main-d'œuvre, d'un groupe qu'elle va manipuler pour localiser le prototype de l'Étoile de la Mort et lui permettre de s'y introduire. Vous vous en doutez, ce sont les PJ. Pour eux, ce qui semblait au départ une mission de routine va se transformer en enquête mortelle dans les bayous de Khaern VII. Ils plongeront ensuite vers les profondeurs d'une planète océane où gît le destroyer stellaire. Enfin, ils découvriront le prototype, pour l'offrir malgré eux à l'Hydre. Et la vraie terreur commencera...

Épisode 1

DANSE AVEC LA MORT

Khaern VII ne répond plus

Ouverture, plan large. Dans la lueur d'une naine blanche se découpe la silhouette d'un croiseur de l'Alliance. À l'intérieur, les PJ sont en plein briefing : « Messieurs, voici Khaern VII, une lointaine planète minière abandonnée, occupée par des indigènes et une poignée de colons qui entretiennent un relais pour nos communications hyperspatiales. Or, ce dernier a cessé d'émettre, nous privant de contact avec nos bases éloignées. Vous êtes chargés d'enquêter sur cette défaillance. »

Cinq jours d'hyperespace plus tard, le vaisseau des PJ plonge sous les nuages sinistres de Khaern. C'est un monde de plaines marécageuses ponctuées de temps à autre par des jungles aux arbres torturés. Dans la lumière lugubre d'un soleil malade, des eaux stagnantes abritent des légions d'insectes, grouillant entre les énormes troncs rongés de mousses parasites. Il reste une dizaine de colons, qui vivent dans une ancienne station météo au cœur d'un marais. Leur village se compose d'une trentaine de demeures coloniales en bois, installées dans les frondaisons et reliées par

un réseau d'échelles et de poutrelles rouillées. Un gigantesque entrelacs de câbles maintient cette architecture étrange, qui se balance dans un fracas permanent de tôles malmenées. Tout est trempé par une pluie fine et constante. Dans ce climat malsain, isolés de tout, les PJ vont devoir enquêter sur une série de meurtres abominables.

Séjour sous la pluie

Le gouverneur Lothos réserve un accueil détestable au groupe. Visiblement, les PJ ne sont pas les bienvenus ! Après avoir été conduits dans des appartements vétustes, ils peuvent se mettre au travail. Voici une partie des résidents du village :

● **Le gouverneur Lothos d'Eibon.** Il est gras, fourbe, suffisant et violent. Il martyrise sa famille et arrondit ses fins de mois grâce à un trafic d'esclaves Swonks. Il fera l'impossible pour que les PJ repartent ou qu'il leur arrive un fâcheux incident s'ils découvraient ses activités.

● **Dame Silène d'Eibon.** Rendue folle par son mari et cette planète, elle reste désirable, et est prête à tout pour quitter ces marais. Elle tentera de séduire un PJ.

● **Kaële et Yaële d'Eibon.** Les superbes jumelles du gouverneur sont sensibles à la Force. Timide, Kaële ferait un bon Jedi si on l'initiait. Yaële est attirée par le Côté Obscur qui se manifeste lors des rituels Swonks, dont elle est secrètement devenue la grande prêtresse. Découvrant ses penchants, le consul lui a proposé d'augmenter ses pouvoirs en échange des Symbiotes.

● **M'Orion**. Ce Twi'lek trafiquant d'esclaves n'a pas eu de chance. L'Hydre l'a décapité avant de le remplacer pour suivre le consul. Ses trois acolytes ne se doutent de rien et continuent de traiter avec le gouverneur.

● **Le vieux Vendor**. Ce Sullustain, ancien mineur, entretenait l'émetteur. Il a été la première victime de l'Hydre.

● **OBI**. "Obiwan", son droïd protocolaire, a été décapité dans l'explosion de l'émetteur.

● **Yoss Solän**. Cet ex-contrebandier a sombré dans les paradis artificiels des gorooves, des baies hallucinogènes. Il dissimule (mal) sa liaison avec la femme du gouverneur. La jalousie peut le rendre dangereux.

Dix petits colons

Voici le déroulement des événements, à adapter en fonction des actions des PJ :

— L'Hydre, surprise par Vendor lors de la destruction de l'émetteur, a grièvement blessé le Sullustain. Celui-ci a été soigné par Kaële, et se maintient entre la vie et la mort. À l'agonie, il souffle aux PJ : « Obiwan ».

— Dans la tour de l'émetteur, des traces d'explosion permettent de suspecter un sabotage. La tête d'Obiwan est coincée sous un amas de poutrelles (Recherche, diff.18). Il faut deux jours pour récupérer sa mémoire. Celle-ci contient des informations sur les Swonks (voir *Gwo & Millord*, p.72), ainsi qu'un enregistrement vidéo du meurtre perpétré par l'Hydre sous les traits... du consul !

— Quelques gorooves partagés avec les hommes de M'Orion permettent de découvrir leur trafic avec le gouverneur. Deux d'entre eux trouvent leur patron « bizarre » depuis quelques jours. Le soir, le premier disparaît, l'autre est retrouvé dépecé et suspendu à une branche.

— Silène a des doutes sur M'Orion. Le lendemain, on découvre son cadavre éparpillé à travers la chambre de Yoss, son amant. Ce dernier, sans alibi, est immédiatement emprisonné par le gouverneur, puis massacré par l'Hydre.

— Devant l'accumulation des meurtres, le consul commence à paniquer. Il soupçonne tout le monde, PJ compris. Au moindre élément de preuve, si incertain soit-il, il fait intervenir ses Abaskudes (voir *G&M*).

— La nuit suivante, l'Hydre s'impatiente et pousse le consul à agir. On retrouve le corps de Yaële empalé sur la plate-forme principale. Le consul, terrifié, décide d'aller chercher les Symbiotes tout seul et disparaît dans les marais.

— Les PJ devraient alors avoir consulté la mémoire d'OBI, soupçonner le consul et partir à sa poursuite. S'ils n'en ont pas l'idée, les survivants (le gouverneur ou Kaële) les payent pour le faire. À l'aube, une formidable traque s'engage dans les marais...

La valse des démons

Le bayou s'éveille sous un manteau de brume, tandis que les PJ s'installent sur des turboglis-seurs : des barges rudimentaires propulsées par une énorme hélice orientable, très maniables dans les marais (1 pilote, 1 passager, 150 km/h, altitude 0-3 m, Maniabilité 2D, Carrosserie 2D). Ils voguent plusieurs heures avant de tomber sur le

consul, qui leur file sous leur nez ! Une course-poursuite s'engage. Lancés à grande vitesse dans un labyrinthe de racines géantes (diff. 12, dom. 3D), les PJ doivent éviter des troncs fossilisés (diff. 15, dom. 5D) et résister aux attaques des Abaskudes. Au terme d'un combat épique, le consul est finalement abattu. Les PJ trouvent sur sa barge un coffret étanche abritant huit Symbiotes, son équipement et surtout son disque impérial.

Soudain, une formidable clameur retentit, et des douzaines d'embarcations tirées par des vers des marais jaillissent de toute part. Les Swonks, couverts de leurs boues de guerre, viennent récupérer leurs Symbiotes ! Devant leur nombre, les PJ sont obligés de fuir : ils fauchent les grands joncs (diff. 12, dom. 3D), essuient les tirs des Swonks (bolas explosifs, grenades à poisons végétaux), évitent les collisions, échappent à des abordages, etc. Les indigènes, devenus incontrôlables depuis la disparition de leur grande prêtresse, poursuivent les PJ jusqu'à la station et la prennent d'assaut. Il faut l'évacuer, dans la confusion la plus totale. L'Hydre en profitera pour embarquer avec les PJ sous l'apparence d'un colon (Kaële, par exemple).

Les PJ ont éliminé le consul, apparemment coupable des meurtres (libre à vous de décider qu'il n'est « pas vraiment mort » et de l'utiliser comme grand méchant récurrent). Ils ont trouvé les Symbiotes et, surtout, un disque contenant les ordres de Palpatine lui-même. La plupart des fichiers sont indécodables, mais il contient une série de coordonnées géographiques, un lieu sur Taypho, une lointaine planète océane. Quelle que soit la raison qui pousse l'Empereur à s'y intéresser personnellement, les PJ ne peuvent rater l'occasion d'en savoir plus !

Plan panoramique : le jour vient dissiper les brumes grisâtres qui stagnent sur les marécages, tandis que le vaisseau des PJ plonge dans l'espace. Vers Taypho. Vers la tempête. Cut.

Épisode 2

AU CŒUR DU TYPHON

Planète océane

Taypho est une planète de la bordure extérieure. Entièrement recouverte d'océans, elle est indépendante depuis qu'une révolution l'a libérée du joug impérial (dans le Grand Écran *La légende des cristaux*, CB n°76). Tels de paresseux léviathans, de gigantesques cités flottantes glissent sur ses eaux étincelantes, exploitant ses ressources sous-marines. Les coordonnées du disque font référence à la zone la plus dangereuse de la planète : l'océan du Maelström, un endroit soumis aux typhons et à une activité tellurique intense. Personne n'ose s'y aventurer, hormis les habitants de Dagönn 17, une ancienne ville-prison. Jadis, la lie de l'humanité y était abandonnée et livrée à elle-même. Aujourd'hui, les descendants des criminels y ont fondé une société primitive, organisée autour de la chasse aux méduses

Chronique d'un carnage annoncé

J - 13 : Le consul Lhern arrive sur Khaërn, sous l'identité du Dr. Goro, un ethnologue en voyage d'études. Il a besoin d'organismes locaux, les Symbiotes. Ces créatures forment des gangues malléables, capables d'envelopper un homme comme un scaphandre ultraléger (mais très solide).

J - 11 : Le consul apprend que les indigènes des bayous, les Swonks, sont les seuls à élever des Symbiotes, l'eau de leur région étant particulièrement toxique et corrosive.

J - 8 : L'Hydre, déguisée, arrive sur la planète et surveille le consul. Ce dernier tente en vain de localiser les Swonks et fait appel à l'une des filles du gouverneur, Yaële, qui semble les connaître.

J - 6 : L'Hydre décide de court-circuiter le consul. Elle attire l'attention de la Rébellion en sabotant l'émetteur relais, et attend la venue des enquêteurs dont elle va faire progresser la mission à coup de meurtres.

Jour J : Arrivée des PJ.

géantes. Ces dernières années, les migrations des méduses ont poussé Dagönn 17 vers le Maelström, et les colons sont sur le point de découvrir l'épave du destroyer stellaire qui s'y est échouée. Pour récupérer sa cargaison, le consul s'est rendu sur place et a soudoyé un clan possédant des fonceurs Neptune, les seuls véhicules capables de plonger à de telles profondeurs. Malheureusement, les scaphandres impériaux apportés pour l'occasion se sont avérés trop peu performants. L'expédition a échoué. C'est pourquoi le consul est parti chercher les Symbiotes.

Dead on arrival

L'arrivée des personnages est un véritable cauchemar : bourrasques, colonnes d'eau et tornades se déchaînent autour de leur vaisseau. Soudain, les nuages s'écartent tandis que se couche le soleil géant, révélant les tours de Dagönn au-dessus de l'écume : un majestueux archipel de dix-sept plates-formes aux grappes d'habitations reliées par une multitude de passerelles branlantes. Le vaisseau des PJ est autorisé à se poser. Une vingtaine d'humains burinés, bardés d'armes hétéroclites, attend sur la piste. De près, leurs coiffures rastas phosphorescentes et leurs colliers lumineux s'avèrent être des chapelets de petites méduses collées sur leur peau ! Les PJ viennent de faire connaissance avec les habitants de la colonie. Habités à vivre en symbiose avec les méduses, ils se considèrent comme une race à part et se regroupent en clans. Les PJ sont accueillis par les Écarlates, les fidèles du Seigneur des Harpons, qui dirige la cité. Le comité d'accueil est chargé de les conduire jusqu'à lui. Profitez du trajet pour faire découvrir quelques aspects de la ville (pensez à *New York 1997* et *La cité des enfants perdus*). Les étrangers sont rares, et les PJ sont sollicités de toutes parts, agui-

chés par des prostituées, harcelés par des bébés pelks (une sorte de pélican géant), etc. Au cours de l'un de ces incidents, l'Hydre, toujours sous l'identité d'un colon khaërnien, leur fausse compagnie. Personne ne la retrouve. Lorsque les PJ arrivent au palais d'Arkâz, Seigneur des Harpons, celui-ci s'en montre fort irrité. La chasse aux méduses commence demain, et le chef du clan rapportant la meilleure prise dirigera la cité pendant trois mois. Arkâz, vainqueur depuis plusieurs années, se fait vieux. Dagönn est chauffée à blanc par les rivalités entre clans, et l'arrivée d'étrangers risque de faire basculer le fragile équilibre du pouvoir.

Pendant ce temps, l'Hydre, changeant encore de visage, décide de «mourir» de façon spectaculaire. À vous d'organiser l'incident en y faisant participer les PJ. Par exemple, l'Hydre surgit dans un tripot et y sème un carnage aveugle à coup d'explosifs avant de «se suicider». Les PJ, présents par hasard, affrontent la panique, les flammes, etc. Juste après, ils retrouvent sur place un corps mutilé correspondant grossièrement à l'ancienne identité de l'Hydre (assassiné et placé là à l'avance). L'attentat a de quoi surprendre les PJ mais, avant qu'ils puissent enquêter, il a une conséquence inattendue. Ayant pu juger de leurs capacités, le Seigneur des Harpons décide de se les attacher. Il les fait comparaître devant lui, et rend son «jugement». Puisqu'ils sont venus semer le trouble dans sa cité, il les condamne à travailler pour lui pendant la Grande Chasse! Ils porteront les couleurs du clan et, s'ils le désirent, un bracelet de sthénos. Arkâz n'est pas réellement mauvais, juste violent et déterminé. Au besoin, il piégera le vaisseau des PJ pour les forcer à coopérer.

Une nuit en enfer

Les PJ sont logés au palais d'Arkâz, mais demeurent libres de leurs mouvements. Leur seule consigne est de rester en vie jusqu'à la grande chasse. Ils ont donc toute la nuit pour mener leur enquête sur le consul Lhern. En voici les principaux éléments :

— Lhern est venu à Dagönn le mois dernier. Il s'est présenté comme contrebandier en liqueur d'algues et a fréquenté le marché suspendu, le temple de l'Abîme et plusieurs tripots avant de repartir.

— Le marché suspendu s'étend sur plusieurs niveaux de passerelles branlantes. Il abrite divers trafics, sous la houlette de Barracuda Bey et de son clan de Gamorreens. Le consul a dédaigné sa liqueur d'algue, et ses amis ne sont pas les bienvenus.

— Au temple de l'Abîme, le consul s'est intéressé aux légendes de monstres marins. Le clan des Moines-corail y vénère un «dieu Léviathan», dont on murmure qu'il vit dans l'œil du Maelström. Personne n'est revenu vivant de cette région, sauf quelques méduses anormalement lumineuses. Une analyse des spécimens locaux (Médecine, diff. 15) révèle une exposition à une importante source radioactive!

— De son côté, l'Hydre découvre que le consul est passé à *L'aqua cantina*, un tripot flottant au ras des vagues. Pour attirer l'attention des PJ, elle y commet un nouvel attentat en brisant un vivier



de crabes-à-poison. Cela libère une dizaine de ces horreurs venimeuses. Les PJ peuvent s'illustrer en sauvant des vies, en traquant les crabes, etc. Selon le patron de la cantina, le consul aurait traité avec un clan mystérieux. Il était question d'une expédition en mer, en échange d'armes «spéciales».

— N'oubliez pas que l'ambiance dans la ville est survoltée. Les incidents se multiplient jusqu'au matin : fêtes meurtrières, rixes entre clans, disparitions, etc.

Chasseurs blancs, cœurs noirs

L'aube se lève et les premiers feux du soleil viennent lécher les coques rutilantes des véhicules amarrés autour de Dagönn. Parmi la vingtaine de clans présents, les Gamorreens de Barracuda Bey font vrombir leurs 15 hydrospeeders (comme des landspeeders, p. 101). Les Écumeurs Rodiens immergent leurs 13 fonceurs Neptune. Les 19 Moines-corails enfourchent leurs pelks. Le clan des Écarlates prend la tête du défilé, à bord d'une barge à voile pilotée par le Seigneur des Harpons. Les PJ peuvent l'accompagner ou utiliser un hydrospeeder, voire un pelk.

Faites de la chasse un moment épique! Les PJ slaloment sur des vagues géantes, entre tornades et récifs, tandis que les clans s'affrontent. Repérant deux euryales de 8 mètres, les chasseurs attaquent : harponneurs sur hydrospeeders ou filets géants jetés du ciel (les blasters endommagent les méduses). La journée se poursuit par d'autres combats et la traque d'une gorgone de 20 mètres, qui déterminera l'issue de la chasse. Les Écumeurs surgissent et tentent de s'en emparer à coup de minitorpilles à protons (7D, 1 torpille par Rodien), des armes typiquement impériales!

La chasse terminée, les survivants regagnent Dagönn 17 et fêtent leur retour. Que les PJ aient triomphé ou non, ils savent maintenant que les Écumeurs Rodiens ont traité avec le consul. Une petite visite chez eux s'impose...

Dans l'œil du cyclone

Le repaire des Écumeurs est une ancienne usine de désalinisation, avec un bassin couvert pour les fonceurs (pensez à la station sous-marine dans *Abyss*). S'ils font parler un Rodien, les PJ apprennent que le consul voulait récupérer un objet dans l'œil du Maelström. Mais il est impossible d'y aller par air ou par mer, et les scaphandres impériaux n'ont pas résisté aux conditions des grandes profondeurs. Revêtus des Symbiotes, les PJ pourraient y parvenir... à condition de «récupérer» les fonceurs. Laissez-les faire. Au besoin, l'Hydre les aidera. Lorsque les PJ seront en mer, les Rodiens, fous furieux, organisent la poursuite avec tous les véhicules sous-marins disponibles. Ne lésinez pas sur les effets spéciaux! Plongeant vers le Maelström, les PJ traversent des canyons de corail (diff. 12, dom. 3D), des courants bouillonnants (diff. 18, dom. 4D) et des jets de roches en fusion (diff. 25, dom. 5D), avant de parvenir dans une plaine abyssale étrangement calme. Ils sont dans l'œil du cyclone... L'incroyable épave d'un destroyer stellaire s'étend devant eux (les fuites radioactives de ses réacteurs expliquent la luminescence des méduses). À cet instant, le disque du consul se met à pulser sur un rythme qui s'accélère au fur et à mesure qu'ils s'approchent du vaisseau. Suivant ses indications, les PJ pénètrent la carcasse éventrée et finissent par déboucher sur le pont de commandement, où une sphère noire d'un mètre de diamètre répond aux pulsations du disque. C'est l'objet recherché par le consul! Pour l'emporter, les PJ doivent la débrancher du navordinateur (Programmation/Réparation d'ordinateur, diff. 22). Soudain, des explosions retentissent à l'extérieur! Des Rodiens téméraires ont réussi à passer. Au moment où le combat commence, une gigantesque créature s'extrait d'une brèche. Sa gueule est assez grande pour avaler une navette impériale : Léviathan s'est réveillé! Jouez la fuite des PJ dans un stress total, poursuivis par Léviathan, tandis que les Écumeurs sont exterminés par la bête.

Plus tard. Travelling sur la mer survolée par le vaisseau des PJ, puis vue intérieure : ils fêtent leur victoire. Zoom avant sur la sphère noire, menaçante, qui grandit jusqu'à remplir l'écran. Cut.

Épisode 3

L'EMPIRE DES TÉNÉBRES

Requiem sur Nocturnô

Dans le vaisseau, les PJ tentent de percer le mystère de la sphère noire quand un Jawa de Dagönn jaillit de la soute! Ce passager clandestin est on ne peut plus attendrissant. Il proposera d'intégrer

l'équipe, et même d'examiner la sphère. Bien sûr, il s'agit de la nouvelle incarnation de l'Hydre. L'objet est une sphère de contingence. Cet artefact impérial contient de l'énergie, compactée un million de fois (de quoi alimenter plusieurs destroyers stellaires). Elle est munie d'un navordinateur auxiliaire, seul à connaître sa destination secrète. L'Hydre n'a qu'une envie, la brancher sur le vaisseau des PJ. S'il y parvient, celui-ci plonge en hyperspace. Toute manipulation ultérieure la ferait sauter. Arrangez-vous pour que l'Hydre effectue le branchement, avant d'aller se cacher quelque part à bord de leur vaisseau. Les PJ ne peuvent plus couper l'hyperpropulsion (ils per-

cutteraient un corps céleste). Plusieurs jours après, ils émergent près d'une géante gazeuse dans un système inconnu...

Intérieur nuit : les PJ blêmissent, tandis qu'un puissant rayon tracteur happe leur vaisseau. Travelling extérieur : d'immenses langues de gaz pourpre s'écartent, dévoilant une lune sinistre cachée en orbite basse... Les PJ viennent d'être capturés par le *Nocturnô*, le légendaire prototype de l'Étoile de la Mort!

Le *Nocturnô* est un prototype inachevé (et peut-être pas le seul), mais il demeure un atout pour l'Empire, qui l'entretient avec des droids et quelques soldats d'élite. Ces derniers ne quittent jamais cette base secrète et passent de longs séjours en caissons de cryopréservation. L'ambiance est une version « gothique » de l'Étoile de la Mort, aux couloirs sombres et délabrés hantés par des droids tueurs et de rares impériaux en armure noire, perturbés par des années de confinement. Dès leur arrivée, les PJ sont placés en bloc de détention. Leur équipement est confisqué. Ils sont interrogés séparément (Résistance diff.15, dom. 3D), puis ramenés dans la cellule commune. Pendant ce temps, l'Hydre a pris l'apparence d'un impérial. Passant d'une personnalité à l'autre, elle compte se substituer au commandant du *Nocturnô*! Elle ne résiste pas au plaisir d'avoir des spectateurs... Depuis un poste de commandement, elle apparaît en vidéo dans la cellule des PJ et leur révèle tout. Grâce à eux et à l'énergie de la sphère, elle va disposer d'un rayon de la mort opérationnel. Le jeu de massacre ne fait que commencer! Joignant le geste à la parole, elle ouvre le plancher de leur cellule et les expédie dans le broyeur principal. Gros plan sur les hurlements des PJ. Fondu au noir.

À l'assaut de l'Étoile de la Mort!

Si les PJ veulent s'en sortir, ils doivent maintenant se surpasser.

— Dans le broyeur principal, des pilons géants tassent le sol aléatoirement. Chaque PJ tire 1d6 par minute : un 6 indique qu'il est sous un pilon, il doit esquiver (diff.13) ou encaisser 6D. Parmi les déchets gisent divers objets rejetés par les collecteurs, dont l'équipement des PJ (chercher un article : diff.12, un essai par minute) et un énorme serpent à ordures (DEX/VIG/dom. 5D). Pour sortir, il faut court-circuiter un sas (diff.20) ou le faire sauter (coque 7D).

— Couper le rayon tracteur est indispensable pour partir. Après l'avoir localisé (Programmation, diff.18), les PJ doivent traverser les couloirs en évitant impériaux et droids de sécurité, jusqu'à l'aire des puits gravitationnels : une forêt de piliers et de ponts en construction surplombant le vide. Celui qui commande le rayon est situé au centre.

Les méduses de Taypho

Il en existe trois types : euryales multicolores, sthénos écarlates et rarissimes gorgones, d'un noir abyssal. De la taille d'un oursin pendant des mois, elles vivent accolées à leur génitrice, un spécimen beaucoup plus vieux et aussi gros qu'un transporteur spatial! Les petites méduses sont des centaines sur une euryale, un millier sur une sthénos et plusieurs milliers sur les gorgones. Elles peuvent vivre en symbiose avec un autre organisme pendant trois mois. Elles sécrètent alors des meïdorphanes qui améliorent la Vigueur et la Dexterité du porteur, mais diminuent sa Perception jusqu'à entraîner d'abominables hallucinations. La plupart des colons portent une dizaine de méduses. Elles se dessèchent après trois mois. L'accoutumance aux meïdorphanes conduit à en rechercher d'autres, d'où les chasses aux méduses géantes. Ces grands spécimens sont très dangereux : leurs pseudopodes empoisonnés peuvent déchirer une armure ou couler un hydrospeeder!

Au cours d'une bonne chasse, on rapporte trois ou quatre trophées, soit plus de 3000 petites méduses, en perdant moins d'une vingtaine d'hommes...

● **Meïdorphanes.** Euryales : VIG +1, DEX +1, PER -1. Sthénos : VIG +2, DEX +2, PER -2. Gorgones : VIG +1D, DEX +1D, PER -1D. Chaque jour, le porteur doit réussir un jet de 8 ou plus en PER pour éviter une crise de delirium tremens durant 1-3 heures.

● **Méduses.** DEX 3D, PER 2D, VIG 6D (Euryale), 8D (Sthénos), 10D (Gorgone), Vitalité 4D, taille 5 à 20 m, combat 1d6 adversaires, pseudopodes empoisonnés : 6D + jet de PER ou delirium tremens pendant 2d6 mn.

— Reste à récupérer le vaisseau des PJ. Le hangar d'embarquement est gardé par 3 bipodes TR-TT et 6 droids de sécurité. Dans un coin gisent deux exoskulls en état de marche (comme les exosquelettes d'Aliens : VIG+3D, DEX -1D, tronçonneuse laser 5D, 2 minitorpilles à protons 7D).

— Pendant ce temps, l'Hydre a investi le centre de commandement en se faisant passer pour le général Tarkhan, qui git mort dans ses appartements. L'y débusquer est une aventure épique en soi (Sécurité diff.20, 25 droids, 15 impériaux). Les PJ peuvent aussi essayer de semer le doute dans l'esprit des soldats. S'ils ont l'occasion de faire exploser la sphère (qui se trouve dans le centre de commandement), elle détruira tout dans un rayon d'1 km.

— Faire sauter le *Nocturnô* est possible en s'y prenant comme dans *Le retour du Jedi*, en plongeant au cœur du vaisseau pour faire sauter le générateur à coup de torpilles à protons, avant de repartir très, très vite!

Quoi qu'ils fassent, ne laissez pas de répit aux PJ. Pendant l'assaut, les droids s'affolent, les impériaux tirent sur tout ce qui bouge et l'Hydre se met en chasse, avec l'idée de liquider les PJ. Vont-ils s'enfuir? Éliminer le psychopathe? Faire sauter le *Nocturnô* et entrer dans la légende?

Patrick Bousquet et Christophe Debien
illustration : Franck Dion

LES PNJ

Pour Star Wars

► Le consul Lukos Lhern et les Abaskudes

Voir Gwô et Millord, p. 72.

► Symbiote

Gelée malléable, se comporte comme un scaphandre. Protège contre les rayonnements, le froid, etc. VIG+1D. Dure 24h hors du container.

► Colons de Khaërn

Tout à 3D.

► Les acolytes de M'Orior

Comme les chasseurs de prime, p. 48.

► L'Hydre

DEX 3D, Esquive/Blaster/Arme blanche 6D, SAV 3D, Illégalité/Intimidation 7D, MEC 3D+2, PER 4D, Discrétion/Persuasion 8D, VIG 3D, Mains nues 6D, TEC 3D, Programmation (ordinateur, droid, vaisseau) 7D. Non affectée par la Force. Peut prendre n'importe quel aspect humanoïde et imiter des objets simples (pensez au T1000 de *Terminator 2*).

► Clans de Dagönn

Tout à 3D, plus les éventuelles modifications dues aux méduses (Ex : écumeur Rodien avec collier de gorgones : DEX 3D+1D, VIG 3D+1D, Per 3D -1D). Harpon VIG+1D, Blaster 4D.

► Fonceur Neptune

Voir règles p. 102. Version submersible, demi-vitesse, non aérien.

► Crabe-à-poison

DEX 4D, VIG 1D, 50 cm. Pince 2D + jet Moyen en VIG ou mort en 10mn en l'absence de premiers soins.

► Pelk

DEX 3D, PER 2D, VIG 3D, 1,60 m, Vitesse 3D+2, dom. bec 2D, Chaparder 3D.

► Impériaux

Tout à 4D.



HAWKMOON



L'homme au masque de soie

Ce scénario conviendra à un groupe de personnages débutants ou légèrement expérimentés, dirigés par des joueurs un peu subtils, sous la houlette d'un meneur de jeu un peu expérimenté. La présence d'un noble ne serait pas inutile, celle d'un mutant est déconseillée.

Introduction

En cette 87e année du Cheval (5291), le Ténébreux Empire de Granbretagne achève la conquête de la Scandie, vient d'écraser la Moscovie, et se prépare à dévorer la Germanie... Or, justement, la Saxie est une vaste province paisible, dirigée par le duc Hans l'Ancien, un souverain âgé et bienveillant. En trente ans de règne, il a su limiter les abus des Chevaliers Génétiques et construire une paix durable dans le nord de la Germanie. Artistes et écrivains chantent ses louanges, son peuple le respecte, et il exerce une grande influence sur les autres monarques de la région. Bref, pour les Granbretons, c'est l'homme à abattre... ou à convertir.

Au premier jour du printemps, un imposant cortège arrive à Neustadt, la capitale du margraviat. Il se compose d'une douzaine de carrosses aux ornements démentes, tirés par de gigantesques chevaux noirs. L'ambassade itinérante du baron Adaz Promp, grand commandeur de l'ordre du Chien est, comme il se doit, reçue au palais. Promp, un gros homme au visage dissimulé sous un masque de bouledogue, se montre charmeur, souriant, aimable... Bref, on ne le prendrait jamais pour le dangereux psychopathe qu'il est en réalité. A la rigueur pour un noble un peu excentrique, venu d'un pays mal connu, qui n'est pas encore perçu comme dangereux par ses voisins...

Et maintenant, passons aux personnages. Pour une raison ou une autre, ils se trouvent au palais du margrave au moment où arrive l'ambassade. La cour de Hans l'Ancien attire nobles, savants, poètes... mais aussi des guerriers. Et bien entendu, un tel endroit a plus que sa part de voleurs et autres crapules. Au cours de leur séjour, ils ont tous été présentés au souverain, qui les a trouvés de bonne compagnie et prend volontiers un

moment de temps à autre pour bavarder avec eux (contrairement à la plupart des grandes cours européennes, celle d'Hans l'Ancien n'est pas étouffée par l'étiquette).

Juste avant son départ, au cours du banquet d'adieu, le baron Promp lance à son hôte une invitation. Il serait heureux de le recevoir au palais impérial, à Londra, et de le présenter au roi-empereur Huon... A l'étonnement général, Hans l'Ancien accepte.

Bien entendu, il ne partira pas seul. Au cours des jours suivants, il va désigner sa suite, qui compte des bouffons, une garde d'honneur composée de nobles, un petit contingent de scientifiques, des artistes. En tout, une cinquantaine de personnes, dont les PJ. En privé, Hans exprime ses doutes quant à la nature de l'invitation. Son fils, Hans le Jeune, et son premier ministre restent en Saxie, avec le gros de l'armée, qui est placée en état d'alerte. On fait clairement comprendre aux PJ que leur mission va être d'assurer la protection du margrave, quoi qu'il puisse arriver à Londra... Après quelques jours de confusion, le cortège se met en route. Deux jours de voyage suffisent pour arriver à Hambug, où une flotte granbretonne les attend. La traversée de la mer du Nord se déroule sans incident et, bientôt, les PJ remontent l'estuaire de la Thames. D'abord, ils contemplent une plaine morte et désolée, d'où émergent des carcasses métalliques... puis Londra. La cité est immense, toute en tours de couleurs vives, en palais à forme de têtes d'animaux, en pyramides

massives et en monuments colossaux. Les navires accostent à un quai où une escorte de Chiens en armures de cérémonie leur rend les honneurs. Le margrave et les PJ sont conduits, avec beaucoup de respect, au palais impérial, où on leur attribue des appartements somptueux, dans un coin de la tour ouest.

Dans l'ombre, on s'agite...

Bien entendu, les maîtres de la Granbretagne n'envisagent pas un instant de laisser le margrave repartir libre et en bonne santé. Adaz Promp, avec l'accord du roi-empereur, a décidé qu'il serait le conquérant de la Germanie. Son plan de conquête s'étend sur plusieurs années, et la soumission de la Saxie en est la première étape. Il serait facile d'empoisonner le margrave et d'envahir brutalement le pays, mais cela unirait la Germanie contre l'Empire. Promp a jugé préférable de faire



passer Hans l'Ancien de son côté. Ou plus exactement, s'il ne parvient pas à l'intimider, de lui laver le cerveau et de le pousser à signer une « alliance » avec la Granbretagne.

Tout est prêt, il ne reste que deux obstacles. Les PJ, pour commencer. Et surtout, le reste de la noblesse granbretonne. Une foule de hauts personnages proches du trône ont été outrés de voir la direction des opérations confiée à Adaz Promp. Le baron Méliadus et ses Loups mènent une guerre larvée contre l'ordre du Chien. Dans les années à venir, l'étoile de Méliadus ne cessera de monter... Mais nous n'en sommes pas là. Pour l'instant, l'ennemi le plus dangereux du baron Promp est le comte Shenegar Trott, un noble obscur, qui n'appartient pas à un ordre, et que ses pairs considèrent avec un mépris amusé. Personne ne s'est encore rendu compte que c'était un stratège de premier ordre et l'un des meilleurs analystes politiques de tout l'Empire. Trott est bien résolu à conquérir la Germanie, mais à sa manière, et à son heure. Pour cela, il a besoin d'écarter Promp...

Les invités

En plus des PJ, la suite du margrave comporte, entre autres, les personnes suivantes :

● **Comte Vincenz, noble.** Un petit homme falot et très imbu de sa personne. Le margrave l'a choisi parce qu'il savait qu'il ne manquerait à personne, si les choses venaient à tourner mal. Vincenz n'en est pas conscient, et s'émerveille encore d'avoir été sélectionné pour une ambassade aussi prestigieuse.

● **Lorenzo, le bouffon.** Petit, malingre, avec d'étonnants cheveux orange vif. Volontiers sarcastique, comme il se doit, il cumule son poste d'amuseur avec une charge non officielle de conseiller. Les Granbretons l'assimilent à un jouet vivant, et le laissent libre de ses mouvements. Il servira de messenger entre son maître et les PJ.

● **Rittmeister Kurt le Balafre,** Chevalier Génétique. Un colosse borgne, qui commande la partie militaire de l'escorte. Il est à la fois révolté par la civilisation granbretonne, et terrifié par sa puissance. Ses soldats lui obéissent au doigt et à l'œil, ce qui peut en faire un allié utile pour les PJ.

● **Messire Grehardt et messire Rocrancz, scientifiques.** Un petit gros et un grand maigre, respectivement chancelier et vice-chancelier de l'université de Neustadt. Grehardt est horrifié par Londra, et ne le cache pas. Rocrancz, lui, passe des heures très instructives à discuter avec les Serpents, et gobe tous les boniments qu'ils lui servent sur « la mission de la Granbretagne, destinée à unifier l'Europe et à lui faire connaître un nouvel âge d'or ». Leurs incessantes disputes sont à la fois une distraction et un bon moyen de montrer aux PJ les ravages de la propagande impériale...

● N'hésitez pas à en rajouter d'autres, selon vos besoins. Les PJ devraient se retrouver, par la force des choses, à diriger le service de contre-espionnage/protection rapprochée, mais pour le reste, il y a des spécialistes dans pratiquement tous les domaines...

Une semaine de rêve !

Immédiatement après leur arrivée, le margrave et sa suite sont pris en charge par plusieurs guides

granbretons. Il n'y a pas besoin d'être paranoïaque pour comprendre qu'on les sépare intentionnellement. Au cours des jours suivants, ils ne croiseront plus les autres membres du groupe qu'épisodiquement, au cours d'une excursion, ou le soir, avant d'aller au lit. Les PJ se retrouvent tous dans le même groupe, mais pas dans celui du margrave dont la protection est quand même assurée par Rittmeister Kurt et ses hommes.

Le guide des PJ s'appelle Nanss Hett'r. Ce jeune officier prometteur, appartenant à l'ordre du Renard, donne l'impression de sortir tout droit d'une affiche de propagande. Il est grand, musclé, charismatique, toujours de bonne humeur. Comme beaucoup de membres de son ordre, il n'hésite pas à découvrir son visage (mais pas en public ! Les autres Granbretons le prendraient très mal). C'est un bon guide, plein d'anecdotes passionnantes sur Londra, les ordres de guerriers, la science impériale, etc. Bien entendu, tout son discours est soigneusement calculé pour faire ressortir la puissance de l'Empire. Si les PJ lui font comprendre qu'ils n'ont pas envie d'être endoctrinés, il mettra une sourdine, mais redoublera de vigilance.

Reportez-vous à la chronologie ci-contre pour avoir une idée du programme des PJ. Sous le vernis brillant de la cour impériale, l'atmosphère doit être très lourde, et le devenir sans cesse davantage. Il vous appartient de rendre les quatre premiers jours aussi vivants que possible. Si vous ne vous sentez pas à la hauteur, vous pouvez les expédier en deux ou trois phrases, mais ce serait dommage. Pour rendre l'ambiance de la capitale granbretonne, les deux mots clés sont « démesure » et « démence ». Les palais font cinquante étages et des centaines de mètres de longueur, tout est peint en couleurs violentes. Partout, il y a des fresques, des vitraux, des statues... Le ciel est perpétuellement couvert et les eaux de la Thames sont rouge sang. Lorsque les PJ s'aventurent hors du palais, ils sont précédés d'une troupe de Chiens qui disperse violemment la foule. Les rues sont sales et grouillent de soldats en armure bestiale et d'esclaves à la mine furtive. De loin en loin, on peut voir l'entrée d'un tunnel. Il y a une ville sous la ville, mais elle est interdite aux étrangers...

Lors des soirées au palais impérial, les PJ ont l'occasion de discuter avec des nobles (y compris, si vous avez envie de vous amuser, les futurs « grands méchants » de la saga, à commencer par le baron Méliadus). Ils font tous de leur mieux pour être courtois et civilisés, mais ils irradient l'arrogance et le mépris de manière presque tangible. Ils sont tout à fait capables d'interrompre une discussion aimable sur l'opéra pour fouetter à mort un esclave qui a « eu l'impudence » de les faire attendre quelques secondes, avant de reprendre la conversation comme si de rien n'était.

En parlant d'esclaves... Ils sont partout, généralement vêtus de livrées aux couleurs de leur maître, et ils servent à tout. Porteurs, domestiques, jouets vivants... La plupart sont scandiens ou moscovites, et trop terrifiés pour songer à se rebeller.

Normalement, dans un tel contexte, vous ne devriez pas avoir beaucoup d'efforts à faire pour instiller aux PJ un profond dégoût de la Granbretagne et de ses œuvres. En tout cas, Hans l'Ancien

Chronologie

Jour J : Arrivée.

Jour J+1 : Visite du palais impérial. Limitée à certaines zones : musée, Grande Galerie, appartements de la noblesse, terrains d'entraînement des Mantes, etc.

Jour J+2 : Visite de Londra. Les quais, les palais des nobles, les temples-casernes des grands ordres (notamment celui du Chien).

Jour J+3 : Suite de la visite de Londra. Dans l'après-midi, partie de chasse aux mutants à la périphérie de la ville. Dans la soirée, banquet chez Adaz Promp.

Jour J+4 : Toute la délégation est invitée à assister à un défilé, organisé en l'honneur des conquérants de la Moscovie. De la tribune, les PJ voient passer des milliers de Chèvres, de Chiens, de Loups, de Tigres et de Mantes, suivis de plusieurs escadrilles d'ornithoptères. Il y en a pour la journée. Dans la soirée, nouveau banquet, cette fois au palais impérial.

Jour J+5 : Démonstrations de sorcellerie scientifique dans le grand hall du temple des Serpents. Le spectacle est fascinant, à condition d'avoir le cœur bien accroché. Les Serpents sont ravis d'avoir un public, et se font un plaisir de congeler, de rôtir et de disséquer vivants une dizaine d'esclaves, sous prétexte de montrer le fonctionnement de nouvelles armes. Quartier libre dans la soirée.

Jour J+6 : Le margrave passe la journée à « discuter politique » avec Promp. Le reste de l'équipe a quartier libre. Dans la soirée, représentation de la pièce « Chirschill et Adulf », du fameux dramaturge Elvereza Tozer, dans la mise en scène de l'auteur.

Jour J+7 : Dans l'après-midi, audience du margrave avec le roi-empereur Huon.

Jour J+8, à l'aube : Départ pour la Saxie.

et la plupart de ses conseillers sont horrifiés par ce qu'ils découvrent. Ils font de leur mieux pour n'en rien laisser paraître, mais il n'y a pas besoin d'être génial pour le comprendre.

La situation se dégrade

Un allié ?

Soir du quatrième jour. Les PJ, épuisés, regagnent leurs appartements. L'un d'eux trouve, roulé en boule sous son oreiller, un petit bout de papier rédigé d'une écriture tremblante. Il y est écrit : « Je sais qu'on vous veut du mal. Je dois vous voir. Rendez-vous à l'aube au milieu du pont de la Thames. » Les PJ ne sont pas particulièrement surveillés, et il n'y a pas de micros dans leurs chambres. Il leur reste deux heures pour préparer un plan d'action. Dans l'absolu, leur statut d'invités leur permet de déambuler à leur guise dans la ville. Reste à convaincre les patrouilles qu'ils sont des invités. La meilleure chose à faire serait



Le baron Promp

de se déguiser, en Granbreton (ce qui oblige à trouver des masques) ou en esclave (plus facile : il suffit d'un pagne et d'un maintien humble). La traversée de Londra se déroule sans incidents. Le pont sur la Thames est une merveille d'ingénierie, remarquable pour ses statues monumentales de dieux granbretons, et pour ses gigantesques réservoirs de colorants, qui servent à rendre les eaux du fleuve rouge sang. Le contact des PJ les attend près de l'effigie de Phowl, l'un des quatre protecteurs de l'Empire. C'est une jeune femme blonde très belle, vêtue d'une simple tunique grise, comme beaucoup d'esclaves. Elle est morte, la gorge tranchée. Le corps est encore chaud. Sur l'épaule gauche, elle porte une marque faite au fer chaud : un carré barré de deux lignes horizontales. Elle porte un bracelet d'argent où est gravé « Sirgrid ». Les PJ ont tout juste le temps de noter tous ces détails que, derrière eux, une voix ordonne : « Ne bougez plus ! » Un groupe de soldats Chats s'approche au pas de course, lances-feu allumés. Visiblement, ils ne sont pas d'humeur à négocier. Une fuite éperdue semble à l'ordre du jour. Idéalement, les PJ pourraient sauter du pont. Cela représente une chute d'une dizaine de mètres dans une eau rougeâtre, pleine de colorants chimiques malsains, de poulpes carnivores et autres sangsues mutantes. Rien d'insurmontable, donc... Faites-leur très peur, mais laissez-les s'en sortir vivants. Pour l'instant, ils n'ont rien de mieux à faire qu'à rentrer au palais impérial, où personne n'a remarqué leur absence. A qui était cette esclave ? Il y a en ville des millions de Granbretons, et la plupart sont propriétaires d'un ou deux serviteurs. La marque sur son épaule est la seule piste dont disposent les PJ. Ils peuvent demander à Nanss, qui répondra, mais sera très intrigué par leur démarche. Ils peuvent aussi interroger un esclave. Tôt ou tard, il y

aura quelqu'un pour leur répondre qu'il s'agit de la marque de l'École de Dressage des Serviteurs, une institution très chic, réservée à la noblesse captive.

Un petit tour à l'école

Son nom n'est pas gai, et va assez bien à l'endroit. C'est un bâtiment trapu, situé dans un coin peu reluisant de la ville, entre deux casernes. Il est géré par l'ordre du Crâne, et combine les aspects les plus déplaisants d'un camp de travail et d'un marché aux esclaves. Normalement, les PJ devraient se rendre au temple du Serpent, mais Nanss ne fait pas d'objections s'ils insistent pour visiter l'école. Il se contente de le noter, et d'en faire mention dans son prochain rapport.

Sur place, les personnages sont dirigés vers le maître-squelette D'eatss, qui se déclare très intrigué par leur démarche. Oui, il a eu pour pensionnaire une nommée Sirgrid, mais en quoi cela regarde-t-il les PJ ? Toutefois, si ces derniers lui fournissent un prétexte vaguement plausible (la jeune fille est une parente et ils désirent la racheter), il ira consulter ses archives. Jusqu'à l'année dernière, Sirgrid était une jeune noble scandienne. Après la guerre, elle est devenue la propriété du baronnet Grevez Mannden.

Grevez Mannden

Son palais se trouve un peu à l'écart du quartier noble. Pour un édifice granbreton, il est étonnamment modeste : à peine une soixantaine de pièces. Au moment où les PJ arrivent, il est en flammes. La rue est barrée par un bataillon de Chats. Si les personnages ont l'inconscience de demander ce qui s'est passé, ils seront arrêtés, jetés au cachot... et libérés quelques heures plus tard, après une intervention discrète de Shenegar Trott.

Si les personnages se renseignent sur le baronnet Mannden, ils apprendront sans difficultés qu'il s'agit d'un petit noble, n'appartenant à aucun ordre. Il a une réputation de couard, et s'est déclaré à plusieurs reprises contre la guerre de Scandie. Depuis, il est en disgrâce. La nouvelle de son arrestation ne s'est pas encore répandue, mais ne surprend personne.

Si les PJ sont très malins et commencent à chercher dans la direction d'éventuels alliés de Mannden, quelqu'un mentionnera brièvement qu'il voyait fréquemment le comte Shenegar Trott.

Chiens et Chats

Mannden, à la demande de Trott, tentait de prévenir les PJ des plans de Promp. Son esclave a été abattue par un groupe de Chats appartenant aux services de sécurité du palais. Avant de mourir, elle en a dit assez pour que l'arrestation de son maître soit décidée... Mannden attend, dans une cellule du temple du Chat, que les connétables de cet ordre décident de son sort. Normalement, il aurait dû être immédiatement remis aux Mantes et exécuté sommairement, mais les Chats ont leurs propres arrière-pensées quant à l'expansion en Europe. Ils ne sont pas contre, mais n'ont pas non plus envie qu'elle soit confiée à Adaz Promp

et à ses Chiens. En revanche, ils n'ont aucune sympathie pour Mannden, Trott ou les PJ. Autrement dit, à partir du moment où les personnages ont été vus sur le pont, ils seront surveillés. S'ils commencent visiblement à collecter des informations, les Chats leur prépareront un bel « accident ». Dans un environnement comme Londra, c'est presque trop facile. Soldat granbreton drogué qui, dans un accès de xénophobie, décide de tuer les « sous-hommes », explosion d'un globe-lumière (ces merveilles technologiques éclairent tout le palais impérial, et peuvent devenir d'adorables petites bombes), dîner empoisonné, projection de gaz toxiques dans leur chambre au milieu de la nuit... Ils ont de gros moyens, énormément d'imagination, et beaucoup d'expérience. En dernier recours, ils enverront une troupe d'assassins recrutés dans les bas quartiers, à qui on a promis un nouveau masque en échange de l'exécution des PJ.

Au théâtre, ce soir...

Le margrave passe la matinée et une partie de l'après-midi du jour 6 « en conférence » avec Promp. Comme il va être question de politique, le Granbreton fait « innocemment » remarquer que la garde personnelle de Hans n'est pas indispensable au cours de l'entrevue. Contraint, le margrave renvoie les PJ à leurs occupations. Logiquement, ces derniers devraient profiter de leur journée pour boucler l'enquête sur Mannden.

Vers 18 heures, le margrave revient dans ses appartements, et convoque toute sa suite. Il a l'air en pleine possession de ses moyens... Mais il annonce qu'il a décidé de se reconnaître le vassal du roi-empereur. Il prêterait serment demain, lors de l'audience avec Huon. Un jet de Sagacité suffit pour remarquer son regard légèrement fixe et sa voix imperceptiblement monocorde...

Le margrave se retire dans sa chambre pour se préparer à la représentation de *Chirschill et Adulf*. Ses conseillers, PJ compris, sont consternés, et tentent de trouver un moyen de le faire changer d'avis. Sans succès, évidemment.

Le théâtre impérial est noir de monde. Tout le gratin de la noblesse granbretonne est là, et fait une ovation bruyante au margrave. La nouvelle de son ralliement semble s'être déjà répandue. La représentation est précédée d'un cocktail, au cours duquel les PJ sont abordés par un gros homme aux vêtements extravagants, au visage dissimulé par un masque de soie blanche. Il connaît leurs noms, et les traite comme de vieux amis perdus de vue depuis longtemps. Après quelques minutes à parler de choses et d'autres, il les quitte, non sans les avoir invités à passer dans sa loge pendant le spectacle. Il souligne cette proposition d'un clin d'œil... N'importe qui pourra leur dire qu'ils viennent de converser avec le comte Shenegar Trott.

Peu après, le rideau se lève sur le chef-d'œuvre du plus grand des dramaturges granbretons. Il dure quatre heures, et même les Granbretons le trouvent hermétique... Nanss lui-même somnole. Les PJ peuvent s'écarter à loisir, personne ne le remarquera. La loge de Trott n'est pas difficile à trouver. Le comte n'y va pas par quatre chemins : « J'ai des raisons personnelles de ne pas désirer que votre maître devienne vassal de Huon. Je

pense que vous partagez cette opinion? Je suis disposé à vous aider à fuir... En échange? Non, je ne vous demande rien. C'est vous qui me rendez service, et je saurai m'en souvenir par la suite. Le margrave Hans a été victime d'une machine qui se trouve au Chenil, le temple-caserne des Chiens. Il serait souhaitable, avant que vous partiez, de le soumettre une nouvelle fois à son influence. Je sais où elle se trouve, mais non, je ne sais rien de son mode de fonctionnement. De quoi pensez-vous avoir besoin?»

Il est prêt à leur remettre des armures de Chiens, un assistant qui parle le langage de cet ordre, une capsule de poison par personne, et deux ornithoptères de transport, non armés. Il a également de l'or à profusion, mais aucun gadget technologique. De plus, il ne s'exposera pas directement. Tout ce matériel les attendra dans une salle abandonnée, au deuxième étage du palais, à l'exception des ornis qui passeront la nuit sur une place, à la lisière du quartier des Sans-masques. Trott n'entrera pas dans les détails des luttes de pouvoir entre seigneurs ténébreux (il n'est pas fou à ce point!), mais en laissera échapper assez pour que les PJ comprennent à demi-mot qu'il veut surtout nuire à Adaz Promp. Il dissimule assez bien sa nervosité, mais il est clair que, dans cette affaire, il joue sa tête au moins autant que les personnages. Il répètera au moins à deux ou trois reprises que, s'ils sont pris, ils devront s'empoisonner...

Action !

Le reste de la nuit s'annonce mouvementé. Les PJ devront :

- Récupérer les armures. Trott a bien fait les choses : ce sont des tenues d'officiers supérieurs. Kressen, «l'assistant», est moins convaincant. C'est un ancien soldat chien, chassé de l'ordre à la suite de malversations. Il ne croit qu'à moitié aux promesses de Trott. En revanche, il sait que s'il livrait un groupe «d'espions», il serait sans doute réintégré et promu... Les PJ ont intérêt à le surveiller de près, et à lui faire comprendre que s'il les dénonce, il est mort.

- Convaincre le margrave de les accompagner. Hans l'Ancien est rentré se coucher, ravi de sa

soirée et attendant avec impatience de rencontrer le roi-empereur, pour qui il éprouve un amour sans limites. Il réagira très mal si les PJ tentent de le convaincre de fuir. La meilleure méthode est probablement de l'assommer, puis de le transporter.

- Pénétrer au Chenil. Il suffit d'avoir l'air sûr de soi et de répondre aux éventuelles questions des soldats par un grognement menaçant. Ils n'insistent pas... En revanche, les choses se corsent lorsque, juste avant d'arriver à la salle de la machine, le groupe croise des officiers, qui veulent savoir ce que les PJ font là. Kressen trahira-t-il ou non?

- La machine à laver les cerveaux se trouve dans une grande salle obscure, au rez-de-chaussée du Chenil. C'est un grand fauteuil de bois noir, surmonté d'un casque métallique et relié à une console ornée d'une multitude de cadrans. Ss'eb, le Serpent préposé à l'entretien de ce merveilleux engin, est petit, fourbe et très lâche. De plus, il n'est pas armé, et les PJ le réveilleront. Il ne sera pas très difficile de le convaincre de guérir le margrave. En revanche, ensuite, il faudra sans doute le tuer. Sinon, il donnera l'alerte immédiatement après le départ des PJ. Si les personnages en profitent, au passage, pour détruire la machine, tant mieux!

- Une fois le margrave redevenu lui-même (il se souvient de ce qu'il a failli faire, et en est malade), reste le problème de sa suite. Il n'y a que deux ornithoptères, soit quatorze places, pour cinquante personnes, et le sort de ceux qui resteront en arrière ne sera guère enviable (ils seront certainement torturés). Ce problème n'a pas de bonne solution. A la rigueur, si les PJ y ont pensé avant, Trott aura peut-être accepté de les protéger. Sinon, ils sont perdus.

- A un moment ou à un autre sur le chemin des ornithoptères, les Chats passent à l'attaque. Les autorités de l'ordre n'ont toujours pas pris de décision, mais le commandeur qui surveille les PJ décide qu'ils vont trop loin. Brusquement, le groupe se retrouve poursuivi par une dizaine de Chats armés de lances-feu, qui connaissent bien la ville. En bons félins, ils ont tendance à jouer avec leurs proies, ce qui égalise un peu les chances...

- Si vous avez l'impression que les PJ n'ont pas eu leur ration de combat, ils arrivent pour trouver les ornithoptères assiégés par une foule de mendiants sans-masques, bien résolus à démolir les deux engins pour en revendre les pièces au marché noir. Les pilotes se défendent de leur mieux, mais les ornis ne sont pas armés, et ils vont bientôt succomber sous le nombre. Si les personnages sont toujours déguisés en Chiens, les pillards se dispersent rapidement. S'ils sont «en civil», la bataille risque de s'éterniser.

Trahison en mer du Nord

Reste un petit détail : Trott a posé des bombes dans les deux ornithoptères. Elles sauteront une heure après le décollage. Les morts ne parlent pas, et la fuite du margrave suffit à discréditer Promp. Les bombes sont difficiles à repérer (Chercher -10%) et abominablement difficiles à désamorcer (-20% au jet de Maîtrise technologique). Soit dit en passant, les deux pilotes n'étaient pas prévenus non plus. Si les PJ les informent qu'ils vont mourir, ils poseront les ornis en catastrophe, en pleine mer. Ils sont équipés de radeaux pneumatiques. Au bout d'une journée, le groupe sera recueilli par un navire hollandien.

Conclusion et conséquences

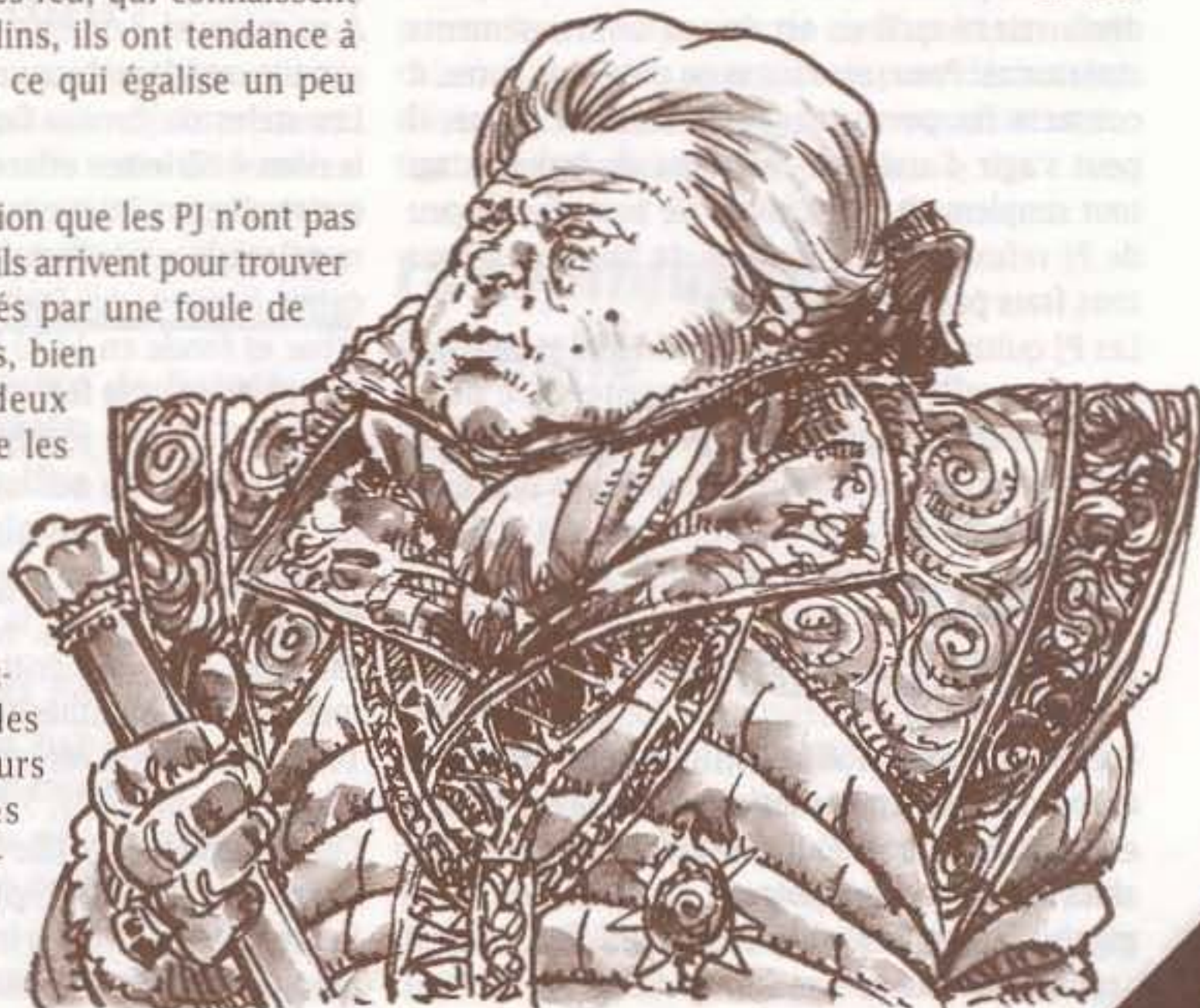
- Conformément à l'action des romans, Promp est humilié. Après quelques négociations avec le grand connétable des Chats, Shenegar Trott est lavé de tout soupçon de trahison. Il devient un conseiller écouté de Huon. Dans les années à venir, il créera la légion des Faucons, ravagera la Germanie, commettra moult atrocités, et mourra de la main de Dorian Hawkmoon.

- Trott n'oubliera certainement pas les PJ. Ils en savent trop, et il passera des mois à essayer de leur mettre la main dessus.

- A son retour, le margrave Hans fera l'impossible pour mettre son petit pays sur le pied de guerre. Les Granbretons l'écraseront comme une mouche lorsqu'ils le désireront. Cela peut être le début d'une longue campagne...

Tristan Lhomme
Illustration : Éric Puech

Shenegar
Trott



LES PNJ

Pour Hawkmoon

► Soldat granbreton

FOR 14 CON 14 TAI 13 INT 10
POU 10 DEX 14 APP 9 PdV 14

● Chien

Armure : plaque granbretonne 1d10 + 2.
Armes : Épée longue 95%, 2d8 + 1d4.

● Chat

Armure : cotte de mailles 1d6 + 2.
Armes : Rapière 100%, 1d6 + 1 + 1d4,
Griffes de l'armure 90%, 2d4 + 1.
Spécial : les casques des Chats
sont équipés d'yeux en cristal lumineux
qui éclairent comme une lanterne.

L'APPEL DE CTHULHU



Le pacte

Ce scénario est prévu pour un groupe d'Investigateurs plutôt expérimentés, dirigés par des joueurs et un Gardien des Arcanes connaissant les finesses de « L'appel de Cthulhu ». Un personnage ayant de bonnes connaissances en droit et en comptabilité sera le bienvenu.

Introduction

Paris, mai 1925. Ségolène de Marigny, sœur du financier Jean-Étienne de Marigny, épouse le play-boy américain Philippe de Bréval, propriétaire des fameux cigares De Bréval. Le banquier a placé plusieurs millions de francs dans la corbeille de mariage et a décidé d'investir, à titre personnel, une forte somme dans les affaires de son nouveau beau-frère. Cet argent doit servir à moderniser la plantation de tabac et la fabrique. Début 1926. Après un long voyage de noces à travers le monde, les jeunes gens partent pour Sainte-Adèle, au cœur des bayous de Louisiane, où se situent la propriété et la plantation des de Bréval. En juin, Jean-Étienne de Marigny cesse de recevoir des nouvelles. Au bout de deux mois de silence, il s'inquiète et décide d'envoyer un groupe d'amis prendre des nouvelles de sa sœur... et découvrir ce qu'il en est de ses investissements américains. Pour une raison ou pour une autre, il contacte les personnages. Selon leur passé, il peut s'agir d'amis, de relations de travail... ou tout simplement d'employés. De toute façon, peu de PJ refuseraient l'occasion de faire un séjour tous frais payés en Louisiane!

Les PJ quittent Paris à la mi-août 1926 et arrivent à la Nouvelle-Orléans le 17 septembre dans l'après-midi. Un bateau part pour Sainte-Adèle le lendemain.

Le secret de Sainte-Adèle

En 1792, le comte Aurélien de Bréval d'Erlette, descendant du fameux auteur du *Culte des goules*, est chassé de France. Il s'installe à Sainte-Adèle, alors habité par une poignée de chasseurs d'alligators. Le comte a voué son âme à Shub-Niggurath, et il estime que Sainte-Adèle est un lieu

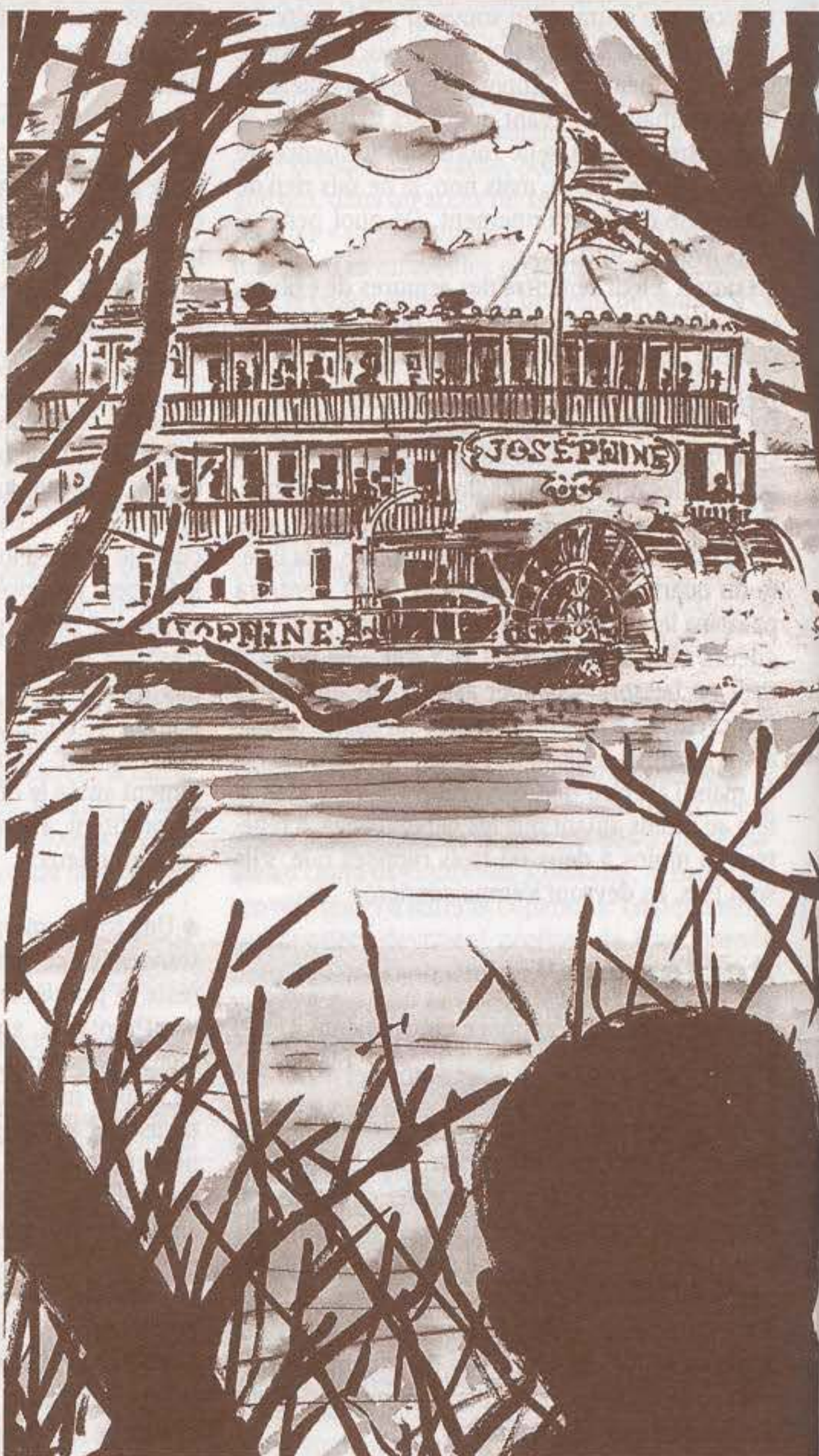
propice pour préparer en secret l'avènement d'un avatar de sa déesse... Dès son arrivée, il entreprend de construire une réplique du manoir familial, les Trois Chênes. Peu à peu, Sainte-Adèle se peuple et le culte de Shub-Niggurath se développe. Pour ne pas attirer l'attention des autorités, seuls des esclaves sont sacrifiés à chaque équinoxe d'automne.

En 1849, une foule en colère envahit les Trois Chênes. Les adeptes sont enfermés dans le château, qui est incendié. Seul le fils du comte, Charles-Henry, alors âgé de trois ans, est épargné. Il est recueilli et élevé par la famille Lapierre. À sa majorité, le jeune Charles-Henry renonce à son titre et fait raccourcir son nom en « de Bréval ». Les stèles du caveau familial sont martelées, et le nom « d'Erlette » effacé. Puis Charles-Henry fait construire Les Palétuviers, une splendide demeure coloniale où il s'installe en 1868. Il remplace la canne à sucre, qui était l'industrie locale, par le tabac et fonde en 1870 la fabrique de cigares De Bréval, qui fait la fortune de la famille. La même année, il épouse Jocelyne Lapierre, fille de ses parents adoptifs, qui lui donne un fils : Fernand. En 1872, André, fils aîné des Lapierre, épouse Charlotte Montoya, une métisse. La jeune femme, née en 1848, est la fille illégitime du comte Aurélien... et son héritière spirituelle. Charlotte met au monde Catherine (en 1873) et Simon (en 1877). Tous deux seront initiés au culte de Shub-Niggurath. En 1891, Fernand de Bréval épouse Catherine Lapierre. Elle lui donne deux fils : Jean-Victor en 1893 et Philippe en 1895.

En avril 1905, Catherine meurt en mettant au monde Antinéa. Fernand se suicide quelques

minutes après. La petite fille a une paire de pattes velues terminées par des sabots noirs! En la voyant, sa grand-mère, Jocelyne de Bréval, sombre dans la folie. Au cours des semaines qui suivent la naissance, une épidémie s'abat sur la région, décimant la population mais épargnant les adorateurs de Shub-Niggurath.

De nombreux adeptes, venus du monde entier, viennent secrètement rendre hommage à Antinéa. Jusqu'en 1917, le culte se développe. Cette année-là, lors de l'équinoxe d'automne, Shub-Niggurath est invoquée pour la première fois depuis la naissance d'Antinéa. Mais le rituel est interrompu par un sorcier vaudou, Papa Ouamado, et ses alligators. De nombreux adeptes sont dévorés par les sauriens, dont Charlotte Lapierre, mais Antinéa survit. Papa Ouamado est plus ou moins du côté du bien. En tout cas, il a juré de détruire Antinéa. Il a longuement préparé l'attaque de 1917. Après l'échec de celle-ci, le culte a installé en plusieurs endroits de l'île des symboles de garde qui empêchent le sorcier vaudou de frapper directement. Papa Ouamado a donc scellé un pac-



te avec Baron Samedi (la Mort dans le panthéon vaudou), qui lie sa vie à celle d'Antinéa. Désormais, ils partageront souffrances et plaisirs, sans pouvoir quitter Sainte-Adèle. Depuis, le sorcier s'inflige quotidiennement de subtiles tortures, qui mettent son ennemie à l'agonie... sans la tuer. Pour rompre la malédiction, Antinéa doit invoquer à nouveau Shub-Niggurath, ce qu'elle ne peut se faire qu'à l'équinoxe d'automne. Elle a chargé son frère Philippe de lui ramener des victimes. Ainsi, entre 1918 et 1926, huit femmes seront emprisonnées dans les caves sous les ruines des Trois Chênes. Plusieurs d'entre elles ont été séduites par Philippe de Bréval, d'autres ont été enlevées. Jusqu'ici, en dépit des sacrifices, la déesse n'a pas daigné répondre... La prochaine cérémonie aura lieu dans la nuit du 22 au 23 septembre, peu après l'arrivée des Investigateurs, avec Ségolène pour victime.

Au cœur des bayous

L'île de Sainte-Adèle, à soixante kilomètres de la Nouvelle-Orléans, est le terminus d'une ligne fluviale qui dessert une demi-douzaine de localités cajuns au cœur des marécages. La *Joséphine*, un petit vapeur poussif, fait le trajet chaque mercredi et samedi. Il appareille en milieu de matinée, et le voyage dure un peu plus de neuf heures. Quand les PJ montent à bord, une dizaine de Noirs et de métis ont déjà pris place. Le bateau atteint Sainte-Adèle en début de soirée, sous une pluie battante. L'hôtel se trouve à une centaine de mètres de la rive. Dans la véranda, deux hommes jouent aux cartes : Jean-Victor de Bréval, le directeur de la fabrique et André Lapierre, le propriétaire de l'hôtel. Ce dernier conduit les PJ à leurs chambres. Il dégouline de fausse jovialité et leur demande, incidemment, ce qui les amène dans ce coin perdu. Si les PJ se font connaître comme les envoyés de M. de Marigny, il pâlit un peu... Avant de les laisser, il leur explique que Philippe de Bréval reçoit tous les Blancs du village à déjeuner le lendemain midi. Les Investigateurs seront certainement les bienvenus.

Dès leur arrivée, les PJ sont épiés par des métis et des Noirs. Ces deux communautés se méfient d'eux, et ne font aucun effort pour le dissimuler. Les Noirs cesseront de s'intéresser à eux après le cambriolage des chambres d'hôtel (voir plus loin). Le vaudou sert aussi à surveiller les gens à distance...

Aux Palétuviers

Le dimanche matin, les cloches de l'église résonnent à travers toute l'île. Si les PJ se rendent à l'office catholique, célébré par le père Jones, ils rencontreront l'ensemble des habitants de Sainte-Adèle. Les Noirs et les métis sont rassemblés au fond de la vaste église, alors que la communauté blanche est installée devant l'autel. La jeune et belle Antinéa de Bréval est présente, dans un fauteuil roulant poussé par son frère Philippe. Après la cérémonie, tout le monde se retrouve aux Palétuviers, hormis Joos Harptmann, le patron du general store. Avant le repas, Philippe de Bréval prend les PJ à part et leur explique brièvement que Ségolène est morte d'une fièvre maligne au début du mois d'août. Elle a été incinérée, par mesure d'hygiène. Bien sûr, il a envoyé un faire-part à son père, et ne s'explique pas que ce dernier ne l'ait pas reçu. Pour le reste, il refuse de parler affaires avant le lendemain matin. Le déjeuner est présidé par le patriarche de la famille, Charles-Henry de Bréval, mais ce sont la beauté surnaturelle et l'intelligence vive d'Antinéa qui dominent l'assemblée. Elle est charmante et riieuse, mais de temps en temps, une expression de souffrance fugace brouille son regard. Le déjeuner s'achève à une heure avancée de l'après-midi. Alors que les convives quittent la salle, des hurlements hystériques se font entendre à l'étage. Charles-Henry de Bréval se précipite vers les escaliers, suivi du docteur Travis, le médecin du village. Philippe explique discrètement aux Investigateurs que sa grand-mère, Jocelyne de Bréval, souffre de très violentes attaques de paludisme. Après cet incident, les PJ sont reconduits à l'hôtel à bord de la voiture de la maison.

T

ransports
et communications

Il n'y a pas de véhicule à moteur dans l'île.
Les habitants se déplacent à cheval ou à bicyclette.
Charles-Henry de Bréval a fait installer le téléphone en 1898. Il y a une ligne entre les Palétuviers, l'hôtel, le bureau du shérif, la fabrique et le cabinet médical de Travis. La standardiste, une métisse, est installée à l'hôtel qui sert aussi de bureau de poste et de mairie.
Bien entendu, elle appartient au culte. La langue officielle est l'anglais, mais tout le monde parle français.

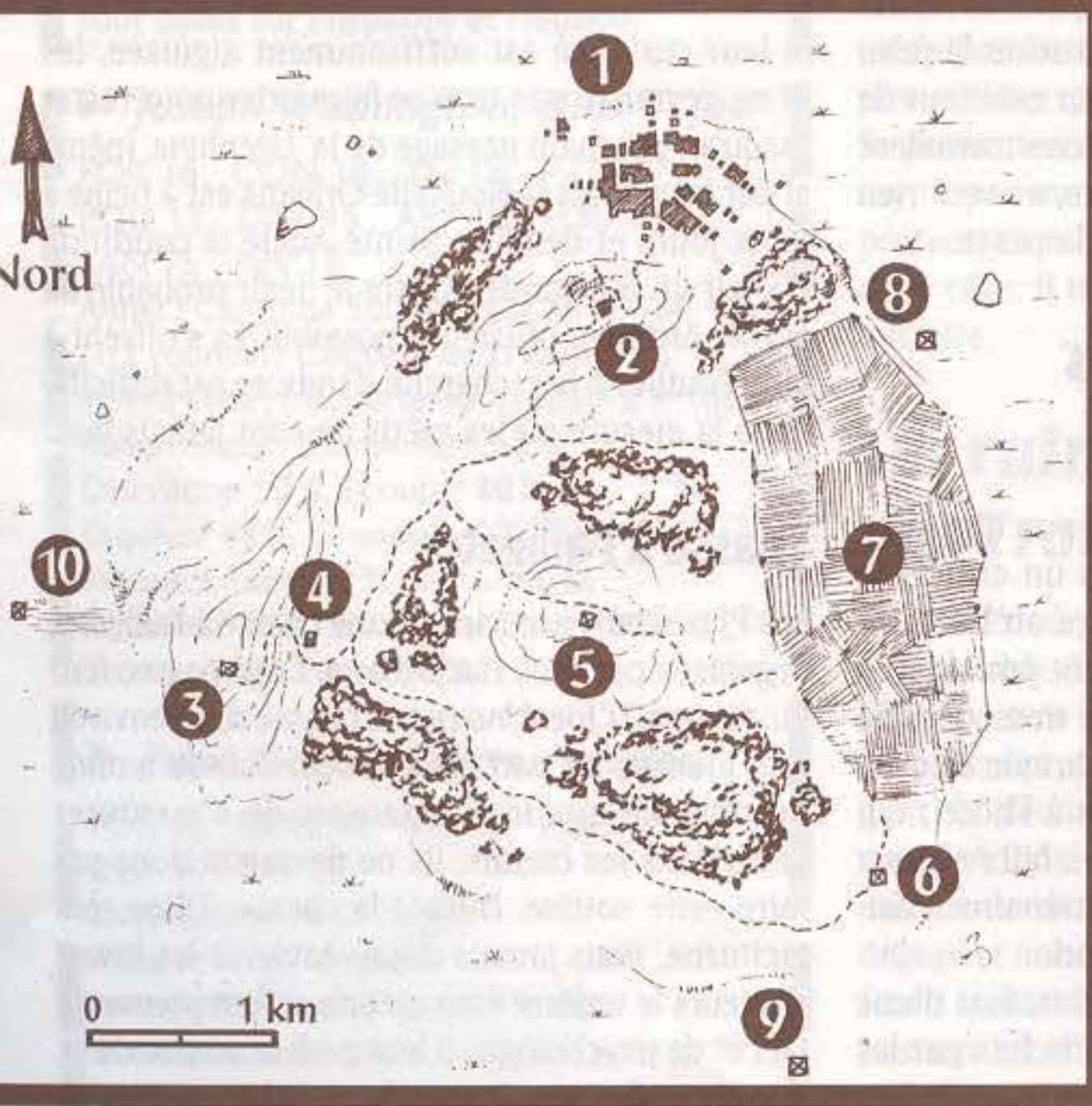
par la fenêtre. Il tenait un sac, et un examen rapide des affaires des PJ révèle la disparition tantôt d'un objet personnel, tantôt d'un vêtement. Averti, le shérif Simon Lapierre refuse de pénétrer dans le village noir, mais il leur parle de Papa Ouamado et du vaudou. Bien sûr, il en rajoute ! La nuit suivante, les PJ feront des rêves étranges, emplis de visages noirs et grimaçants. Dans l'arrière-plan, on entend le rythme obsédant de percussions invisibles.

La plantation et la fabrique

Le lendemain matin, une voiture attelée emmène les PJ aux Palétuviers. Philippe de Bréval leur présente les livres de comptes et tous les devis relatifs à l'investissement de M. de Marigny. Tout cela est très crédible mais... entièrement falsifié. L'argent est allé nourrir les sombres projets d'Antinéa, mais il faudrait que les PJ puissent examiner les comptes en détail pendant plusieurs jours pour s'en rendre compte. Une visite de la plantation et de la fabrique est prévue pour l'après-midi même, sous la houlette de Jean-Victor. Les PJ passeront plusieurs heures très ennuyeuses à examiner différentes variétés de tabac, des claies de séchage et autres machines à rouler les cigares. Si, par la suite, les Investigateurs décident de faire un tour à la fabrique pendant la nuit, ils devront éviter les patrouilles (composées de deux métis et d'un chien). Hélas, elles sont juste là pour décourager d'éventuels voleurs. Du point de vue d'un Investigateur, il n'y a rien à y découvrir...

La communauté blanche

L'épidémie de 1905 a presque complètement anéanti la communauté blanche de Sainte-Adèle. En 1926, elle ne comprend plus que les derniers représentants des deux familles de Bréval et Lapierre, le père Jones, le docteur Travis et Joos Harptmann. Les de Bréval vivent ensemble aux Palétuviers dans leur immense demeure coloniale. André Lapierre vit dans l'hôtel. Son fils Simon occupe le poste de police. Harptmann couche dans une chambre attenante à son magasin. Travis est installé dans l'ancien pavillon du gardien des Trois Chênes. Quant au père Jones, il loge dans un petit appartement au-dessus de la



Vaudou !

En arrivant dans leurs chambres d'hôtel, les PJ surprennent un Noir en train de fouiller leurs bagages. Avant qu'ils aient le temps de l'arrêter, il s'éclipse

- 1 - Bourg de Sainte-Adèle.
- 2 - Église et cimetière.
- 3 - Les Trois Chênes.
- 4 - La maison du docteur Travis.
- 5 - Les Palétuviers.
- 6 - La fabrique de cigares.
- 7 - La plantation de tabac.
- 8, 9 et 10 - Les pierres sculptées.

sacristie. Chaque dimanche, après la messe, tout le monde, sauf Harptmann, se retrouve aux Palétuviers pour le repas dominical. Les Blancs de Sainte-Adèle se méfient presque tous des étrangers. Tous les hommes, hormis Harptmann, vouent une adoration mêlée de fascination à Antinéa qui, de fait, dirige Sainte-Adèle.

● **Charles-Henry de Bréval.** Il a 80 ans et vit aux Palétuviers avec son épouse Jocelyne, folle et cloîtrée dans la demeure depuis 1905. La naissance d'Antinéa et la mort de son fils Fernand ont brisé le vieil homme, mais sa lâcheté l'empêche de mettre fin à ses jours.

● **Jean-Victor de Bréval.** À 34 ans, le fils aîné de Charles-Henry de Bréval est toujours célibataire et partage son temps entre l'administration de Sainte-Adèle, dont il est le maire depuis huit ans, et la direction de la plantation et de la fabrique de cigares. Jean-Victor est un homme rude et sans scrupule, mais plutôt juste. Il fait de gros efforts pour ignorer les activités de son frère et de sa sœur, et ne sait pas qu'ils ont sacrifié des êtres humains. Il est possible qu'il se range du côté des Investigateurs, si ceux-ci se montrent très éloquents. Il est constamment armé d'un colt.45.

● **Philippe de Bréval.** Philippe, frère de Jean-Victor, est un homme d'affaires brillant et le représentant des intérêts de la famille à l'extérieur. Grand séducteur, il a ramené huit jeunes femmes à Sainte-Adèle. À l'exception de Ségolène, elles ont toutes été sacrifiées...

● **Antinéa de Bréval.** Antinéa est la fille de Shub-Niggurath et une puissante sorcière. À partir de la taille, Antinéa est d'une beauté époustouflante. En dessous, c'est une toute autre affaire... Officiellement paraplégique, elle se déplace en fauteuil roulant, les membres inférieurs dissimulés sous une couverture. Elle est victime du pacte de Papa Ouamado avec Baron Samedi, et souffre énormément. Cela se sent, tout comme on sent qu'elle fait d'énormes efforts pour se dominer. Antinéa est quelqu'un de très charismatique, qui fascine littéralement ses visiteurs. Pour résister à son charme, il faut réussir un jet de POU/POU d'Antinéa (une femme a un bonus de 20%). Un échec se traduit par le désir de revoir la jeune femme et de lui être agréable. L'effet est permanent, mais peut disparaître, si le PJ fait un effort de volonté.

● **André Lapierre.** André, 76 ans, est le patriarche des Lapierre. C'est un homme cruel, lâche, pervers et cupide. Sa jalousie envers Charles-Henry de Bréval l'a conduit à soutenir et protéger le culte jusqu'à la naissance d'Antinéa. Il apprécie les jeunes métisses, notamment la standardiste de l'hôtel qui n'ose se plaindre mais lui voue une haine féroce.

● **Simon Lapierre.** Simon est le shérif de Sainte-Adèle et un admirateur du Ku Klux Klan. Il est vindicatif et violent avec les Noirs et les métis, y compris avec son adjoint, un métis qu'il méprise, mais dont il a besoin pour surveiller la communauté noire.

● **Jedediah Jones.** Âgé de 69 ans, Jedediah Jones est un prêtre catholique originaire de Providence. Il pratique la sorcellerie depuis de nombreuses années. En 1905, un rêve l'a conduit à Sainte-Adèle pour devenir le guide spirituel d'Antinéa et le nouveau curé de la paroisse. Jones n'a jamais

Antinéa



renié sa foi chrétienne et il est plus qu'à moitié fou. Après chaque cérémonie du culte, il s'inflige des châtements corporels terribles et il n'est pas rare de l'entendre hurler en latin des passages de la Bible pendant une bonne partie de la nuit. Sous le titre *Rites païens des premiers temps*, il a retranscrit en anglais et en français les rituels de Shub-Niggurath. Il les a commentés, et ses analyses sont dignes des écrits blasphématoires du premier comte d'Erlette.

● **Samuel Travis.** Ce célibataire de 57 ans est l'unique médecin de Sainte-Adèle depuis la grande épidémie de 1905. Il vit dans un pavillon colonial, à la limite des Trois Chênes. C'est un homme froid et mauvais comme un serpent. Il n'a qu'une passion : Antinéa. Il consacre beaucoup de temps à lui concocter des analgésiques et son jardin de plantes médicinales est extraordinaire. Les Noirs ne viennent jamais le consulter.

● **Joos Harptmann.** Originaire des Pays-Bas, il s'est installé en 1919 à Sainte-Adèle en rachetant le general store aux Lapierre. Sa passion est la chasse à l'alligator, et il rêve d'accrocher la peau de Papa Gobo (voir plus loin) au mur extérieur de son magasin. Deux métis et deux Noirs travaillent avec lui. Il n'appartient pas au culte, ne veut rien en savoir et évite Antinéa comme la peste.

Les communautés noire et métisse

Les Noirs sont cent vingt, regroupés en une quinzaine de familles. Ils vivent dans un ensemble de constructions insalubres, juste au bord du marécage. Les Blancs n'y pénètrent jamais. Les Noirs fournissent la main-d'œuvre non qualifiée de la plantation de tabac et de la fabrique de cigares. La communauté est recensée à l'hôtel, qui sert aussi de mairie, mais dans les faits elle est dirigée par un ancien esclave centenaire : Casimir Washington, alias Papa Ouamado.

Les métis forment un groupe à part, fort d'une trentaine d'individus. Maltraités à la fois par les Noirs et par les Blancs, ils méprisent les premiers

et haïssent les seconds. Ils se scindent en deux groupes : les descendants illégitimes du comte, fanatiquement dévoués au culte, et les autres.

Les premiers sont en tout une vingtaine, employés comme domestiques et gardes. Les « indépendants », chasseurs et guides pour la plupart, vivent dans l'île ou sur des îlots alentours. Le chef tacite de ce dernier groupe est Joseph Washington dit « Ti'Joe ». Bien que baptisés et pratiquants, Noirs et métis respectent et redoutent le vaudou qui imprègne la communauté depuis l'arrivée des premiers esclaves en Louisiane. Papa Gobo, l'esprit féroce incarné dans un monstrueux alligator, est tout particulièrement craint.

● **Casimir Washington, alias Papa Ouamado.** Ancien esclave, Casimir est le plus vieil habitant de Sainte-Adèle et le chef de la communauté noire. Il a connu le comte et s'en souvient comme d'un « très mauvais homme ». Sous le nom de Papa Ouamado, il est aussi un puissant sorcier vaudou qui emploie sa magie pour protéger les siens. Après avoir combattu vainement « celle qui n'est pas une femme » (Antinéa), il a scellé un pacte avec Baron Samedi et attend désormais l'occasion de frapper. Papa Ouamado entretient aussi le culte de Papa Gobo, qu'il peut appeler avec une petite flûte. Il parle un français très rudimentaire et un créole archaïque que seuls ses proches comprennent encore. Ti'Joe est son parent préféré.

● **Joseph « Ti'Joe » Washington.** Ce colosse métis est âgé de 28 ans. Sa mère, petite-fille de Papa Ouamado, était une métisse membre du culte. Ti'Joe est le meilleur guide de la région et le meilleur chasseur d'alligators. Il vit seul dans le bayou, sur un îlot retiré à une demi-heure à l'est de Sainte-Adèle. Son arme favorite est une Winchester 500 express modifiée, dont il prépare lui-même les munitions. Il a un profond respect pour son arrière grand-père, Papa Ouamado.

Vie quotidienne

Du 19 au 21 septembre

Si leur curiosité est suffisamment aiguisée, les PJ ne devraient pas trop se faire prier pour rester jusqu'au prochain passage de la *Joséphine*, même si par les marais la Nouvelle-Orléans est à peine à deux jours et demi de Sainte-Adèle (à condition d'avoir un bon guide). Outre le désir probable de revoir Antinéa, plusieurs possibilités s'offrent à eux. Fouiller à la recherche d'indices est difficile, dans la mesure où les métis ne sont jamais loin.

Chasse à l'alligator

Les PJ peuvent participer à une chasse à l'alligator organisée par Joos Harptmann. Dans ce cas, leur guide sera Ti'Joe. Une petite chasse dure environ une journée en partant à l'aube. Tout le monde déconseille aux Investigateurs de s'aventurer seuls dans les marais, ils ne devraient donc pas faire cette sottise. Durant la chasse, Ti'Joe sera taciturne, mais jamais désagréable. Si les Investigateurs le traitent sans mépris et font preuve de tact et de psychologie, il leur parlera un peu de sa famille et de Papa Ouamado.

Recherches

● **Les Palétuviers.** Il est difficile de pénétrer dans la propriété sans être vu. Dans le bureau de Philippe de Bréval se trouve un coffre-fort (Mécanique -10%), où les PJ pourront trouver des documents prouvant les malversations de l'homme d'affaires. Accéder aux appartements de Charles-Henry de Bréval et de son épouse est difficile et peu instructif... à moins que vous n'ayez envie de mettre en scène la confession du vieil homme. La chambre d'Antinéa est fermée à clé, et sent bizarrement le fauve, mais ne contient rien de compromettant.

LES PNJ

Pour L'appel de Cthulhu

► Antinéa de Bréval

FOR 4 CON 12 TAI 10 INT 17
POU 35 DEX 13 APP 20 EDU 19
SAN 0 PdV 14

Compétences : Mythe de Cthulhu 85 %, Occultisme 90 %, Psychologie 30 %.
Langues : Anglais 75 %, Latin 50 %, Grec ancien 40 %, Arabe 40 %.

Sorts : Invoquer/Contrôler un Sombre Rejeton, Invoquer/Contrôler un Vampire stellaire, Appeler Shub-Niggurath, Signe de Voor, Flétrissement.

SAN : Apercevoir ses jambes de chèvre et ses sabots noirs inflige une perte de SAN d'1d4/0.

► Casimir Washington, alias Papa Ouamado

FOR 3 CON 18 TAI 7 INT 14 POU 30
DEX 8 APP 6 EDU 10 SAN 65 PdV 12

Compétences : Chanter 15 %, Mythe de Cthulhu 30 %, Occultisme 75 %, Premiers Soins 75 %, Psychologie 60 %, Trouver objet caché 65 %.

Sorts : Nombreux sorts vaudous, à la discrétion du Gardien. Beaucoup sont basés sur l'hypnose et l'illusion.

► Joseph Washington, alias Ti'Joe

FOR 18 CON 18 TAI 18 INT 14
POU 13 DEX 15 APP 10 EDU 11
SAN 75 PdV 18

Armes : Carabine 500 express 65 %, 3d6 +2 (1/2 rounds); Couteau de chasse 50 % 1d4+2+1d6; Machette 40 %, 1d6 +2 + 1d6.

Compétences : Camouflage 65 %, Discrétion 50 %, Écouter 60 %, Esquiver 45 %, Grimper 70 %, Nager 50 %, Premiers soins 40 %, Sauter 40 %, Se cacher 35 %, Suivre une piste 45 %, Trouver objet caché 75 %.

► Papa Gobo, alligator vaudou

FOR 60 CON 40 TAI 70 POU 15
DEX 10 PdV 55

Déplacement 9/12 (nage)

Armure : 10 pts de cuir.

Armes : Morsure 50 %, 1d10 + 4d6.

C'est un saurien géant de douze mètres de long.

● **Les registres de la mairie.** Ils sont rangés dans le bureau d'André Lapierre, au second étage de l'hôtel. Un jet de Bibliothèque réussi permet de trier rapidement les documents. Il faut au moins un examen d'une heure et la réussite d'un jet de Droit à -10% pour établir que tout ce qui est antérieur à 1849 concernant les de Bréval est falsifié ou manquant. Un jet de TOC à -15% permet de trouver au fond d'une armoire l'original de l'acte de naissance de Charles-Henry de Bréval d'Erlette, fils d'une métisse et du comte Aurélien de Bréval d'Erlette.

● **L'église et le cimetière.** Les documents antérieurs à 1855 ont été détruits dans un incendie. Reste, dans le cimetière derrière l'église, des stèles martelées, où le nom de «de Bréval» était suivi de quelque chose... Dans l'appartement du père Jones, au-dessus de la sacristie, les PJ pourront trouver plusieurs ouvrages sur les religions du monde entier et de nombreuses études sur le vaudou. Une armoire fermée à clé contient le manuscrit *Rites païens des premiers temps*. Deux heures d'étude du manuscrit permettent de comprendre ce qui se passe à Sainte-Adèle. Si les PJ rencontrent le père Jones, ce dernier leur parle du vaudou comme du seul responsable des disparitions du siècle dernier et de l'épidémie de 1905. Il fait de son mieux pour braquer les Investigateurs sur Papa Ouamado.

● **Le cabinet du docteur Travis.** L'endroit est divisé en deux : le cabinet proprement dit et le laboratoire. Celui-ci est remarquablement bien équipé pour un village comme Sainte-Adèle (jet de Chimie). Un jet de Pharmacologie réussi permet d'identifier la plupart des préparations comme des analgésiques puissants. Un passage secret conduisant aux caves des Trois Chênes s'ouvre derrière la bibliothèque du cabinet (TOC -20%). Les dossiers sont archivés dans le cabinet médical. Celui d'Antinéa est faux. Le vrai dossier est conservé dans un coffre à combinaison dans les appartements du médecin (Mécanique -20% pour l'ouvrir). Il contient aussi le dossier médical de Mme de Bréval et ceux des prisonnières des caves des Trois Chênes, dont celui de Ségolène de Marigny... qui, à en croire sa fiche, est encore en vie ! Enfin, les PJ pourront remarquer un curieux médaillon ancien. Il sert à tenir à distance le vampire stellaire qui hante les caves des Trois Chênes. Sa protection s'étend à une sphère d'un mètre de rayon par tranche de 3 points de Magie de son porteur. Ce médaillon est «réglé» sur la créature de la cave. Il tombera en poussière si celle-ci est détruite.

Les ruines des Trois Chênes

De l'extérieur, la propriété à l'abandon semble inaccessible derrière un épais fouillis d'arbustes épineux et de mancenilliers coupé de fondrières. De plus, des métis surveillent l'endroit et se chargent de décourager les curieux trop entreprenants. À l'intérieur, un cercle d'une centaine de mètres de diamètre centré sur les ruines a été dégagé et nettoyé. Deux accès secrets existent : un étroit sentier bordant le marécage à l'ouest, et le passage secret conduisant de la demeure du docteur Travis aux caves du manoir. Celles-ci ren-

ferment une vasque de pierre noire dans laquelle repose le corps nu de Ségolène de Marigny, immergée dans un liquide vert luminescent qui la maintient en animation suspendue. Antinéa elle-même a fourni la composition de cette solution à Travis, qui se charge régulièrement de contrôler l'état des corps. Antinéa a emprisonné un vampire stellaire dans les caves, et il monte fidèlement la garde. Des symboles gravés aux deux entrées le retiennent dans les souterrains (jet de Mythe de Cthulhu).

Le final

Pendant la journée du 22, une brume de plus en plus dense envahit l'île et les marécages, interdisant tout déplacement en bateau. La *Joséphine* n'aborde pas, ce qui coupe la retraite aux Investigateurs. Le soir, seules les ruines des Trois Chênes émergent du brouillard. La cérémonie d'invocation de Shub-Niggurath doit débiter au coucher du soleil et s'achever à minuit par le sacrifice de Ségolène de Marigny. Une dizaine de métis y participent, ainsi que l'ensemble des Blancs (sauf Harptmann, qui se terre chez lui). Dès le début de la cérémonie, une étrange masse nuageuse se rassemble au-dessus des ruines. Deux Sombres Rejetons seront présents aux côtés d'Antinéa.

Si les PJ n'ont pas découvert la vérité en fin d'après-midi, ils seront capturés par les métis et emmenés jusqu'aux ruines des Trois Chênes, où ils seront sacrifiés. S'ils ont compris ou s'ils échappent aux métis, leur meilleur recours est d'aller trouver Papa Ouamado. Celui-ci les accueille en leur rendant les objets volés le dimanche soir. Il a décidé qu'il pouvait leur faire confiance et leur propose un marché. Juste après le début de la cérémonie, les PJ devront détruire trois pierres sculptées antivaudou, qui se trouvent sur le pourtour de l'île (voir la carte). Aucun non-Blanc ne peut les approcher. En échange, Papa Gobo les aidera à interrompre la cérémonie. Les pierres ne sont pas gardées, mais ne sont pas faciles à détruire. Les Investigateurs seront accompagnés par Ti'Joe, qui les aidera et leur remettra des amulettes de protection contre les alligators une fois leur tâche accomplie.

Les pierres détruites, les alligators envahissent l'île au son de la flûte de Papa Ouamado. Papa Gobo se chargera de l'un des Sombres Rejetons, mais les PJ devront affronter l'autre s'ils veulent sauver Ségolène. Quant à Antinéa, elle sera emportée dans le nuage par un tentacule noir. Tuée par sa «mère», ou simplement mise à l'abri?

Conclusion

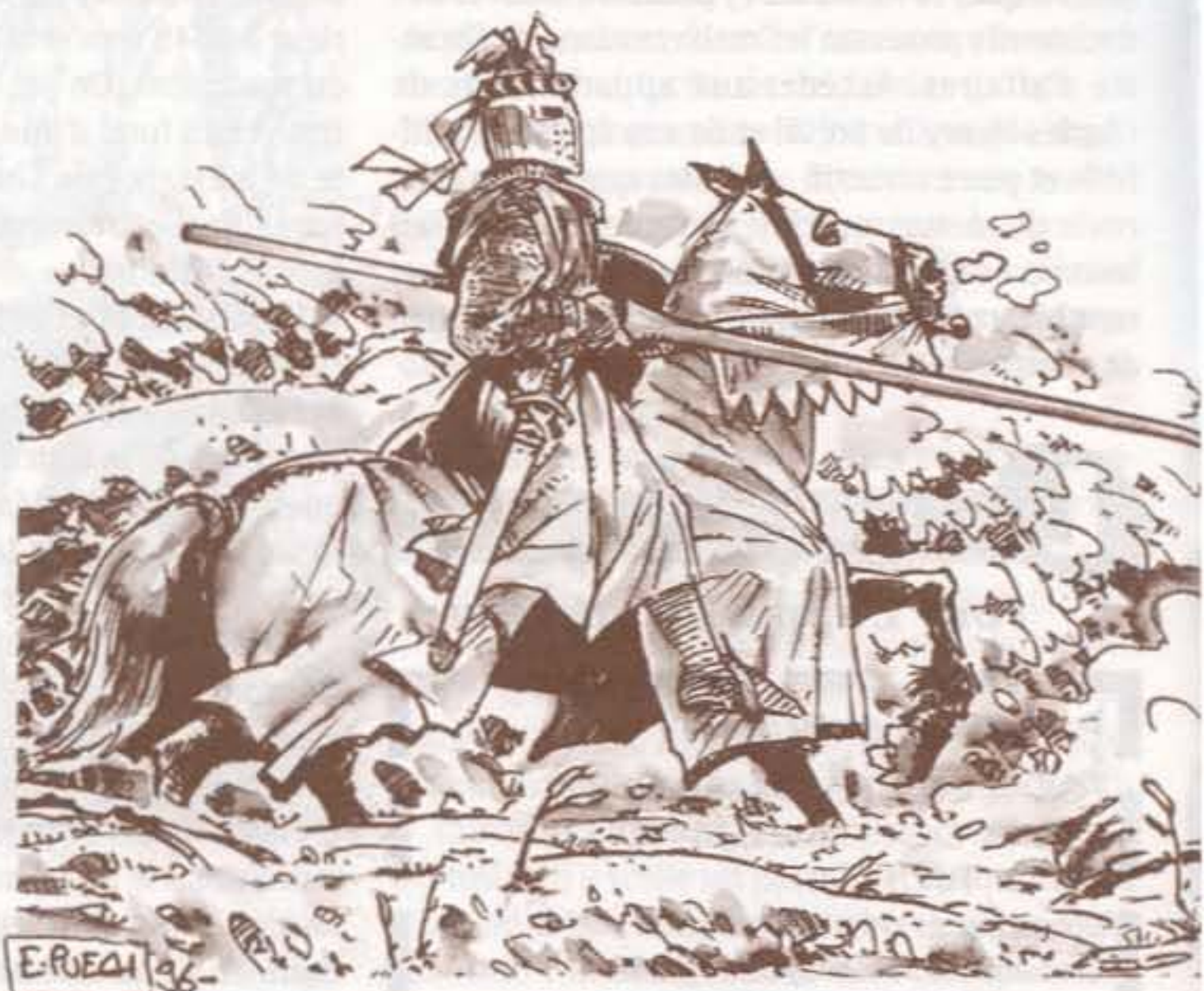
Si tout s'est bien passé, les PJ ont récupéré Ségolène de Marigny. Nul doute que son père saura se montrer reconnaissant ! Quant au sort des divers adeptes, il est entre vos mains. Il est probable que certains se seront échappés. Une petite récompense d'1d10 de SAN semble néanmoins à l'ordre du jour.

Frédéric Chaubet
illustration : Éric Puech
plan : Cyrille Daujean

PENDRAGON

Le loup dans la bergerie

Ce scénario se déroule en hiver, dans une région relativement sauvage, environnée de grandes forêts. Il est destiné à un groupe de 4 à 6 personnages, peu ou moyennement expérimentés, ainsi qu'à des joueurs et un meneur de jeu ayant un peu de bouteille.



La malédiction du Grand Loup

Le seigneur Alric de Wharton, passionné de chasse, passait son temps à courir les forêts de son domaine accompagné de ses hommes liges, de ses valets et de ses chiens. Il ne se passait pas un jour sans que la petite troupe ne ramenât en son château force gibier de plume ou de poil. Bien qu'il ne dédaignât pas la chasse au faucon et le piégeage, sire Alric préférait à toutes choses la courre aux animaux les plus grands ou les plus dangereux des bois : cerfs, sangliers, ours et bien sûr loups.

La maisonnée de sire Alric n'étant pas très grande, il donnait souvent le gibier rapporté à ses paysans. Comme la chasse aux bêtes féroces rendait les bois plus sûrs, ce seigneur était très aimé de ses sujets.

Or, il advint qu'un jour une étrange meute de loups se mit à écumer le fief de sire Alric. Même si les fauves n'attaquaient pas les hommes, ils s'en prenaient au bétail et surtout semaient la peur. La meute était dirigée par un loup immense, et d'aucuns murmuraient que le diable lui-même menait la danse... On avait beau préparer des pièges, les chiens avaient beau suivre sa piste, la meute et le « Grand Loup » échappaient toujours aux chasseurs. Piqué au vif, passionné par ce gibier qui lui échappait, sire Alric en perdit le boire et le manger. Dès l'aube, il rassemblait ses louvetiers, lâchait ses chiens et partait à la poursuite de la meute insaisissable. Il finit par en oublier ses devoirs, négligea son épouse qui attendait un enfant, n'alla plus à la messe et ne communia plus.

Son obstination finit par payer, et le jour de la Noël, alors que tout le village et sa famille entendaient la grand-messe au village, il accula la meute dans un ravin, en compagnie des quelques

valets qui avaient accepté de l'accompagner. À la lueur du crépuscule, un combat acharné s'engagea et la neige fut bientôt tachée d'écarlate... Le tribut fut lourd, pour les hommes comme pour les bêtes. Bientôt, il ne resta plus de vivant que sire Alric et le Grand Loup. Alors qu'il descendait de cheval pour affronter l'animal, Alric fut saisi d'effroi. Les yeux du fauve s'étaient mis à flamboyer, tandis que la bête démoniaque prenait parole humaine : « Homme qui a massacré ma meute, sois maudit ! Toi qui a oublié Dieu dans ta soif de sang, sache que tu t'es ainsi mis en mon pouvoir. De par ta faute, j'ai perdu ma compagne et mes sujets... Il en sera de même pour toi ! Sache que tout le jour durant, et aussi une grande partie de la nuit, ta femme deviendra ma compagne et sera louve. Elle ne reprendra forme humaine qu'entre complies et matines. Tu seras condamné à la solitude, n'ayant pour compagnons que ta mesnie et tes paysans... Les voyageurs qui séjourneront en ton domaine, et qui par trop respectent Dieu, tomberont en mon pouvoir jour et nuit durant... Seuls les méchants hommes, sans pitié au cœur, comme toi, pourront rester sans nulle crainte. Va, et que tes lèvres soient scellées sur ce secret jusqu'à l'heure de ta mort ! »

Un grand nuage de fumée enveloppa alors la forme du Grand Loup, et bientôt sire Alric ne vit plus que ses yeux qui rougeoyaient dans la nuit. L'animal démoniaque prit la fuite, quittant le chevalier avec un hurlement moqueur. Fou d'inquiétude, sire Alric remonta sur son coursier et rentra chez lui à bride abattue. Rentrant dans le château comme un dément, ne prêtant pas attention à l'atmosphère de fête et aux félicitations que chacun lui faisait, il se précipita dans la chambre seigneuriale. Il y trouva son épouse, dame Élane, radieuse, tenant dans ses bras leur fils qui venait de naître... Soulagé, il prit sa femme dans ses bras, balbutiant des prières et des remerciements, tout heureux de sa bonne fortune. C'est alors que

les matines sonnèrent, et sire Alric se rendit compte qu'il étreignait la douce fourrure grise d'une louve...

La mission

Trois ans se sont écoulés. Le suzerain des chevaliers incarnés par les joueurs est soucieux. L'un de ses principaux vassaux, le seigneur Alric de Wharton, ne donne plus de nouvelles depuis des mois. Il ne vient plus aux grands tournois et ne se rend plus à la cour hivernale de son suzerain. Il y a bien longtemps qu'il n'a envoyé aucun homme d'armes ni ne s'est déplacé pour honorer le service d'ost. Aucun rapport alarmant n'est parvenu à la cour, mais ce silence reste inquiétant. Troublé, le suzerain décide d'envoyer quelques chevaliers (les personnages des joueurs, bien sûr) rendre une visite courtoise à sire Alric... et s'informer. Pour épicer l'histoire, vous pouvez prendre un PJ à part, et lui expliquer que l'un de ses proches (famille, fiancée, vieux maître) a disparu dans la région de Wharton il y a quelques mois. Il sera bien plus motivé pour mener l'enquête.

Un voyage mouvementé

Le voyage pour se rendre sur les terres de sire Alric se passe dans le plus grand calme. Comme c'est l'hiver, les voyageurs sont rares et les chevaliers ne rencontrent pratiquement personne. Lors de la dernière journée de route, la neige se met à tomber dans l'après-midi, ralentissant considérablement leur progression. La nuit tombe alors qu'ils sont encore dans la forêt qui jouxte le village de Wharton, à une heure de route du château. Soudain, un hurlement de loup se fait entendre. Puis un autre... et encore un autre. Bientôt, c'est un véritable concert qui accompagne les chevaliers, tandis que des yeux jaunes apparaissent fugitivement dans les sous-bois. Les

chevaux deviennent nerveux et ne demandent qu'à prendre la fuite. C'est effectivement la meilleure chose à faire. Une meute immense se lance aux trousses des voyageurs, harcelant les chevaux, cherchant à les mettre à bas pour s'en prendre aux cavaliers. Il est possible d'affronter deux ou trois bêtes trop avancées, mais la seule façon de s'en sortir est de fuir. Maintenez l'atmosphère de poursuite hallucinée dans les bois, en jouant sur les effets d'ombres provoqués par la nuit, le danger permanent des loups lancés à leur poursuite... Un cheval de bât est rattrapé

chapelain, le père Honfrus, s'offre pour les soigner, en les conduisant immédiatement dans une des chambres d'hôte du deuxième étage du donjon. Si les PJ parlent de leur rencontre avec les loups et du danger qu'ils font courir aux voyageurs, sire Alric s'assombrit et refuse tout net d'aborder le sujet. Après quoi, il détourne la conversation plus ou moins habilement. Si jamais les chevaliers mentionnent qu'il y a eu combat, et qu'ils ont blessé ou tué des loups, Alric se dresse, blanc de peur, et quitte précipitamment la table. Un silence gêné s'installe et si quelqu'un pose des questions, un des chevaliers de Wharton mentionne que le seigneur a interdit de chasser les loups depuis près de trois ans. C'est pour cette raison que les meutes sont devenues si nombreuses et si dangereuses...

Heureusement, sire Alric revient peu de temps après, son épouse à son bras (dame Élane a simplement été retardée à cause de la poursuite des voyageurs, mais n'a pas été blessée lors de l'affrontement, auquel elle a participé sous forme de louve). La châtelaine jette un coup d'œil prudent aux visiteurs, les salue courtoisement, puis se précipite vers son enfant pour lui témoigner mille marques d'affection. Elle s'assied ensuite à la place qui lui revient et discute doucement avec son époux. L'atmosphère est maintenant moins tendue, et sire Alric semble rasséréné, bien que très mélancolique. Si, à un moment

par la meute et mis en pièces. En cas de combat, vous pouvez blesser quelques personnages, mais laissez-les réussir leur fuite, après leur avoir fait comprendre qu'ils n'en ont réchappé que de justesse. C'est avec un grand soulagement qu'ils émergeront de la forêt et qu'ils verront se dessiner dans la nuit le donjon de sire Alric.

Une étrange hospitalité

En arrivant aux portes du château, situé sur une hauteur à côté du village, les chevaliers trouvent porte close et pont-levis baissé (ce qui est parfaitement normal en temps de paix). Alors que l'église sonne complies, leur première demande d'hospitalité est refusée avec hostilité, tout comme la deuxième. Il faut qu'ils insistent fortement et qu'ils s'annoncent comme des envoyés personnels du suzerain pour que l'on daigne, après une assez longue attente, leur ouvrir les portes. La présence de blessés requérant des soins ne change rien à la mauvaise volonté des gardes.

Les chevaliers laissent leurs montures à un valet d'écurie, et sont conduits dans la haute salle du château. Là, le seigneur est attablé avec sa mesnie et les accueille avec amabilité (forcée, mais il tente de sauver la face). On leur ménage une place à l'une des tables « nobles », mais pas la haute table, où seuls sont assis le seigneur et ses proches : sire Alric, son fils de trois ans avec sa nourrice (en bout de table) et le chapelain. Le siège placé à la droite de sire Alric, où son épouse doit prendre place, est vide. D'ailleurs, le seigneur des lieux est soucieux et semble attendre l'arrivée de quelqu'un (dame Élane n'est pas encore revenue au château et son retard l'inquiète).

Les personnages ont tout le loisir de se présenter et, s'ils le désirent, de parler de leur mission en termes courtois, comme par exemple dire que leur suzerain s'inquiète de la santé du seigneur de Wharton (ce qui est une façon polie de dire que son silence le préoccupe). S'ils ont des blessés, le

de la soirée, l'un des visiteurs fait une réflexion désobligeante sur sire Alric, un de ses hommes liges (Thibault, un jeune chevalier) jette son gant à la face de l'offenseur. Chacun sait ici que le seigneur a d'énormes soucis, dont on ne connaît pas la nature exacte, mais on défend son honneur ! Si le duel (au premier sang uniquement) est accepté, il aura lieu le lendemain matin, dans la cour du château, après la messe. Il va de soi que les personnages auront ensuite beaucoup de mal à faire se délier les langues...

La soirée s'avancant, un valet conduit les PJ dans les chambres qui leur ont été octroyées. Maintenant que le brouhaha général s'est calmé et que tout le monde part se coucher, on peut entendre hurler des loups dans le lointain. Si quelqu'un est toujours éveillé après matines, il entend un hurlement de loup très proche du château. S'il observe l'extérieur depuis une fenêtre, il voit un grand loup à la lisière des bois, accompagné d'une meute, qu'un

Les heures

La journée médiévale est rythmée par les messes. Servez-vous en pour rythmer la journée et indiquer l'heure au groupe.

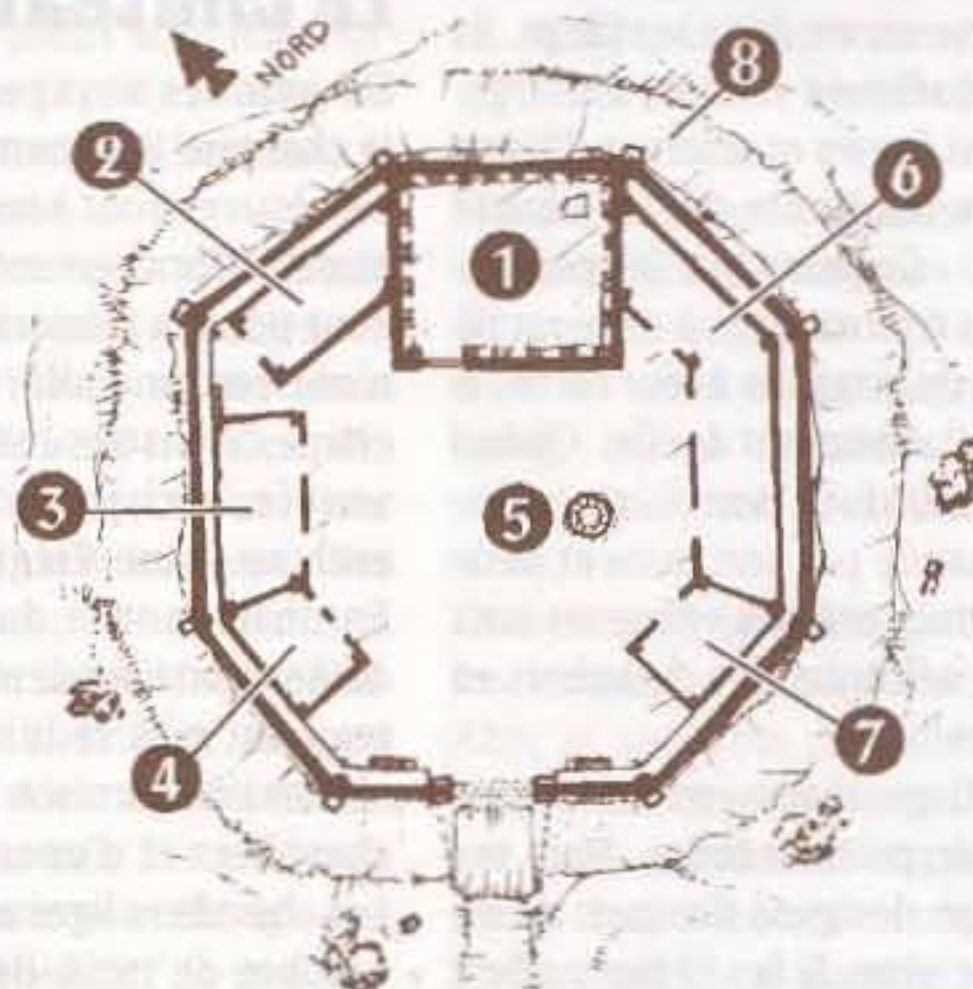
0 h	Matines.
3 h	Laudes.
6 h	Prime.
9 h	Tierce.
12 h	Sixte.
15 h	None.
18 h	Vêpres.
21 h	Complies.

autre loup venant du village ou du château vient rejoindre.

Attaque au petit jour

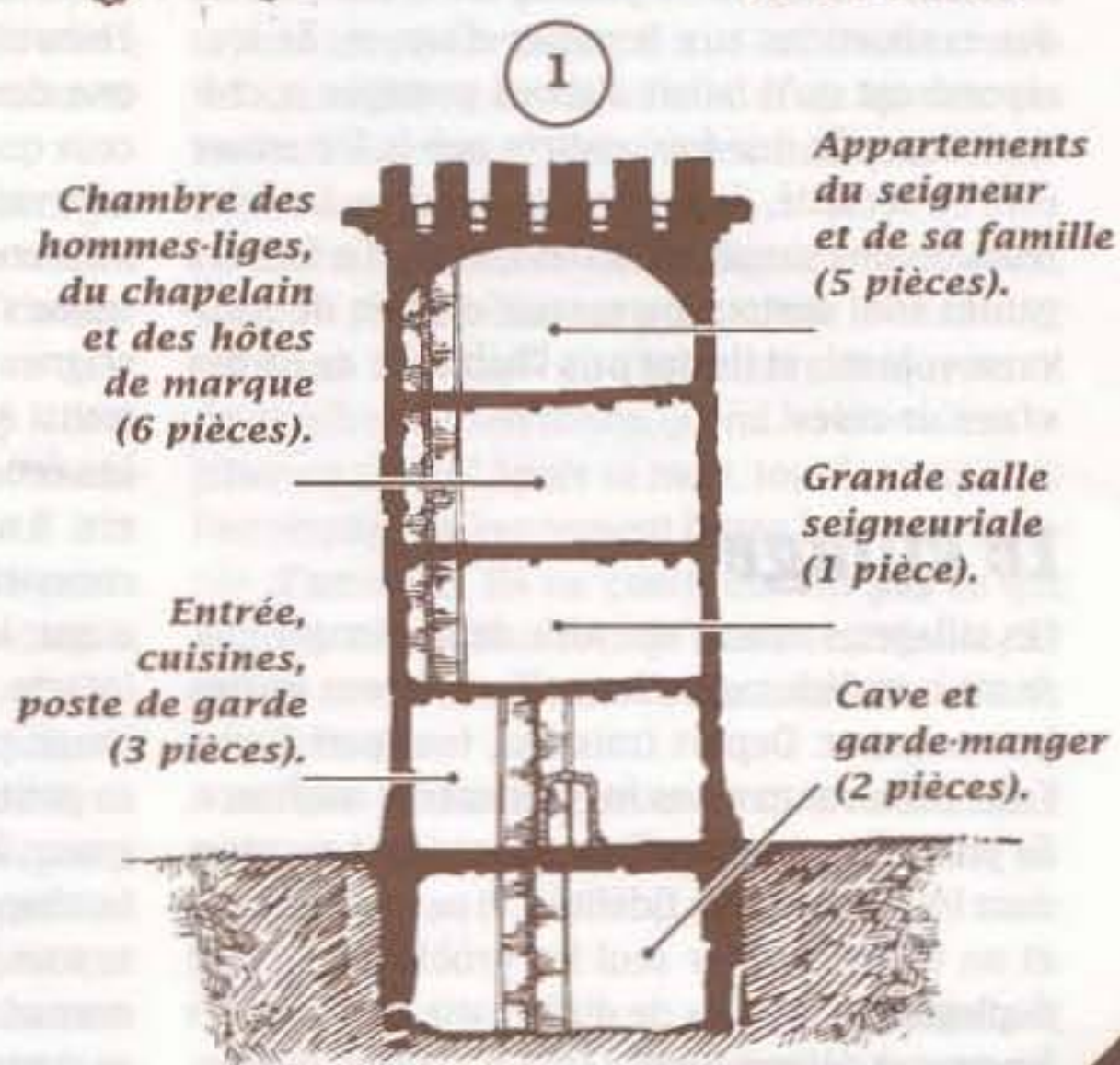
S'il y a eu défi la veille au soir, les préparatifs du duel se font après la messe de prime et le déjeuner. Le soleil monte à peine dans le ciel quand les deux chevaliers croisent le fer.

C'est alors que la cloche de l'église du village se met à sonner le tocsin. À la grande surprise des visiteurs, personne ne semble décidé à quitter le château ! Les hommes d'armes se préparent sur



- 1 - Donjon.
- 2 - Chapelle.
- 3 - Chambres des domestiques et des hommes d'armes.
- 4 - Chenil et fauconnerie.
- 5 - Puits.
- 6 - Écuries et étables.
- 7 - Forge.
- 8 - Douves.

Le château



Chambre des hommes-liges, du chapelain et des hôtes de marque (6 pièces).

Appartements du seigneur et de sa famille (5 pièces).

Grande salle seigneuriale (1 pièce).

Entrée, cuisines, poste de garde (3 pièces).

Cave et garde-manger (2 pièces).



les remparts, mais nul ne descend au village. Or, depuis le chemin de ronde, on peut voir clairement ce qui se passe. Des brigands, ayant repéré les lieux et réalisé qu'ils pouvaient agir en toute impunité, sont venus se servir dans le village. Ils commencent à voler quelques vaches, à charger sur des mulets jambons fumés et réserves d'hiver, voire à s'attaquer aux habitants qui ne cèdent pas assez rapidement... Gageons que les personnages interviendront et courront sus à cette racaille! Adaptez le nombre de brigands à leur force : le combat doit rester relativement facile. Quand quelques bandits ont mordu la poussière, le reste de la bande ne demande pas son reste et détaille immédiatement. S'attaquer à des villageois sans défense est une chose, affronter des chevaliers en armes en est une autre!

Après l'attaque, les villageois remercient les personnages de leur avoir prêté secours. Mais nul ne se plaint de l'inaction des gens d'armes, même si on sent une certaine gêne. Si les PJ demandent des explications aux hommes d'armes, ils leur répondront qu'il fallait d'abord protéger le château. Bien sûr, une fois assurés que la forteresse était en sécurité, ils seraient intervenus. Les visiteurs les ont simplement devancés... En fait, les gardes sont surtout paresseux et pleins de mauvaise volonté, et ils ont pris l'habitude de ne pas « faire de zèle »...

Le village

Les villageois aiment sire Alric depuis longtemps. Avant la malédiction, c'était effectivement un très bon seigneur. Depuis trois ans, tout part à vau-l'eau, mais ses paysans lui font encore confiance. Ils prient Dieu pour qu'il se reprenne, et en attendant lui gardent leur fidélité. On ne se plaint pas et on tente de gérer seul les problèmes. Il faut déployer des trésors de diplomatie pour que les langues se délient. Seul le curé du village se montre un peu plus bavard, ayant l'esprit un peu

plus critique que ses ouailles. Distillez peu à peu ces informations, et ne les livrez pas toutes ensemble. Voici ce que l'on peut apprendre en discutant avec les villageois :

- Le seigneur a toujours été bon pour ses paysans, et leur donnait souvent du gibier. C'était un très grand chasseur, qui avait complètement assaini la région. Mais il ne chasse plus depuis quelque temps (deux, trois ou quatre ans, selon les interlocuteurs).
- Dame Elaine, la châtelaine, ne s'est jamais bien remise de la naissance de son fils. Elle qui venait souvent au village pour ses œuvres de charité ne sort plus du château.
- Le seigneur a perdu beaucoup d'hommes lors de grandes chasses contre les loups, en hiver, il y a quelques années. Depuis, il est très triste.
- Les nouveaux hommes d'armes recrutés par le seigneur sont de mauvaises gens.
- Le seigneur a beaucoup de soucis et ne s'occupe plus de la protection de ses gens comme avant (seul le curé ose émettre cette critique).
- Le seigneur est extrêmement sévère avec les braconniers qui posent des pièges. Il en a pendu plus d'un pour cela. Il a aussi interdit que l'on chasse et tue les loups.
- Le curé a reçu l'ordre de sire Alric de sonner toutes les heures canoniales (prime, tierce, etc.). Dans un petit village, ce n'est pas vraiment habituel...

Le château

De jour, les voyageurs peuvent enfin examiner le château. Il ne semble pas très bien entretenu. Les douves sont à moitié comblées par les algues et des effondrements de la berge. Les serviteurs sont pour la plupart assez âgés. Les plus jeunes n'ont pas une allure très recommandable. Une chape de tristesse semble peser sur toute la maison, et chacun vaque à ses occupations sans enthousiasme. En général, on se laisse aller.

En observant la domesticité et la garnison, il devient vite évident que la population du château est très réduite. Normalement, il devrait abriter une garnison forte d'une demi-douzaine de chevaliers et d'une vingtaine d'hommes d'armes. Les chevaliers liges au service de sire Alric sont au nombre de trois. Ils ont pour nom Enguerrand, Thibault et Bertram. Les hommes d'armes sont une douzaine mais, à cause de la malédiction, ceux qui ont été recrutés depuis trois ans sont de mauvais hommes (ils sont cinq). Ils ont une influence pernicieuse sur leurs compagnons. Même s'ils respectent toujours les ordres de leur seigneur, ils ne font pas de zèle et cherchent surtout à éviter les coups.

Les écuries et le chenil sont complètement dégarnis. Il n'y a plus qu'un vieux chien de garde, un coursier, deux chargeurs et un cheval de bât. Là aussi, le vide se fait sentir. La fauconnerie est intacte, mais les oiseaux ne sont pas en bonne santé, par manque d'exercice.

La petite chapelle est réservée à la famille du seigneur, à ses chevaliers et à ses hôtes de marque. Le chapelain, le père Honfrus, y célèbre une messe tous les matins à prime, ce qui est parfaitement normal. Les hommes d'armes et les domestiques se contentent de la messe du dimanche. En semaine, les personnes qui assistent à l'office du matin

sont peu nombreuses : le chapelain bien sûr, les trois chevaliers liges, le petit Guilan et sa nourrice, dame Gauberte. Sire Alric est absent, car il ne veut plus entendre la messe depuis le malheur qui l'a frappé.

Si les PJ demandent une entrevue avec sire Alric pour discuter de ses problèmes, ils se rendent compte que toute la maisonnée leur met des bâtons dans les roues. Leur seigneur n'est pas encore rentré d'inspection, il est déjà parti à la chasse, il se recueille dans la chapelle... Bref, c'est l'homme invisible. Néanmoins, après quelques déconvenues, les voyageurs arrivent à « coincer » leur hôte. Sire Alric leur explique alors que seules ses obligations seigneuriales et la gestion de son fief l'empêchent de paraître à la cour de son suzerain. Pour le problème du service d'ost, il se fait plus évasif, et annonce que ses troupes sont fort dégarnies et qu'il ne peut laisser le château sans garnison... ce qui est vrai.

Sire Alric fera tout son possible pour faire partir ses visiteurs le plus vite possible. Bien sûr, il tente de protéger son secret mais, surtout, il ne tient pas à ce qu'ils soient eux aussi victimes de la malédiction. Son désir de les protéger du Grand Loup est tout à fait sincère.

Les gens du château, comme les paysans du village, ne savent pas trop ce qui se passe. Bien sûr, ils s'étonnent de ne voir leur dame qu'à la nuit tombée, mais ils pensent qu'elle est malade et faible, et doit rester alitée. Les seules personnes à connaître la métamorphose sont la nourrice qui s'occupe de l'enfant, totalement dévouée à sa maîtresse, et son époux... Voici ce que l'on peut apprendre au château (et par qui) :

- Dame Elaine est souffrante et reste alitée toute la journée. Nul n'est autorisé à pénétrer dans ses appartements (les domestiques, les hommes d'armes, les chevaliers liges).
- Le jeune Guilan ne voit sa mère que le soir (l'enfant, quelques domestiques).
- Le seigneur n'est jamais couché avant matines (hommes d'armes, chevaliers liges, un ou deux domestiques).
- Le petit Guilan est né une nuit de Noël, alors que son père était absent. Le seigneur traquait une meute de loups qui écumait la région (les domestiques, gens d'armes et chevaliers).
- Sire Alric a perdu tous ses chiens il y a trois ans, lors d'une chasse aux loups un jour de Noël. Depuis, il n'a pas reconstitué sa meute, alors qu'il avait les meilleurs chiens courants du comté. D'ailleurs, il ne chasse pratiquement plus (un piqueur, chargé de s'occuper du chenil).
- Des visiteurs ont disparu depuis trois ans. On ne les a jamais vu quitter le château, leur équipement est resté sur place mais à l'aube, ils n'étaient plus là.
- Juste avant la naissance de son fils, sire Alric délaissait ses devoirs religieux, tant il était obnubilé par la chasse (le père Honfrus).
- Sire Alric ne se rend jamais à la messe de prime, mais il va toujours prier dans la chapelle avec son épouse pour complies et matines. Il refuse la présence du chapelain (toujours le père Honfrus). En fait, Alric retrouve son épouse à complies, la raccompagne pour un dernier adieu et lui ouvre le passage secret lui permettant d'entrer et de sortir du château sous forme de louve. Ce passage est dans la crypte où reposent les

ancêtres du seigneur de Wharton. Il conduit par un petit souterrain à la lisière des bois. Dans la crypte, il y a des vêtements pour dame Élane.

LES PNJ

Pour Pendragon

► Sire Alric

TAI 14 DEX 13 FOR 14 CON 15
APP 12 PdV 30
Vitesse 3, Dégâts 5d6.
Armure 12 + écu.
Attaques : Épée 21, Lance 16, Lance de fantassin 10, Dague 10, Bataille 16, Équitation 16.
Traits et passions : Valeureux 15, Amour (épouse et fils) 18.
Compétences : Chasse 18, Courtoisie 10, Héraldique 10, Premiers soins 10, Tournoi 10, Vigilance 12.

► Homme lige de sire Alric

TAI 14 DEX 11 FOR 11 CON 14
APP 11 PdV 28
Vitesse 2, Dégâts 4d6.
Armure 10 + écu.
Attaques : Épée 15, Lance 13, Lance de fantassin 6, Dague 5, Bataille 10, Équitation 10.
Traits et passions : Valeureux 15, Loyauté (sire Alric) 15.
Compétences : Chasse 15, Courtoisie 5, Héraldique 5, Premiers soins 10, Tournoi 10, Vigilance 10.

► Hommes d'armes de sire Alric

TAI 9 DEX 10 FOR 10 CON 13
APP 10 PdV 23
Vitesse 2 (+1), Dégâts 3d6.
Armure : 4 + bouclier.
Attaques : Lance de fantassin 10, Épée 10, Dague 6.
Traits et passions : Valeureux 5.
Compétences : Vigilance 10.

► Brigands

TAI 12 DEX 10 FOR 12 CON 12
APP 8 PdV 24
Vitesse 2 (+1), Dégâts 4d6.
Armure 4 + bouclier.
Attaques : Grande lance de fantassin 8, Arc 8 (3d6), Dague 8.
Traits et passions : Cruel 13, Méfiant 16, Valeureux 8, Haine (chevaliers) 12.
Compétences : Chasse 16, Vigilance 18.

► Le Grand Loup

TAI 40 DEX 20 FOR 30 CON 20
PdV 60
Vitesse 8, Dégâts 7d6.
Guérison 5, Blessure grave 20, Inconscience 15, Chute 40, Armure 10, Esquive 15, Modificateur en Valeureux -5, Gloire pour le tuer 400.
Attaque : Morsure 20, + 2d6 aux dégâts.

► Les autres loups

TAI 14 DEX 22 FOR 12 CON 12
PdV 16
Vitesse 8, Dégâts 2d6.
Guérison 2, Blessure grave 12, Inconscience 4, Chute 4, Armure 2, Esquive 10, Modificateur en Valeureux 0, Gloire pour le tuer 5.
Attaque : Morsure 20.

● Si les personnages interrogent dame Élane au cours d'une soirée, elle ne pourra pas leur révéler grand-chose. Elle est persuadée de passer ses journées alitée. Elle est néanmoins un peu troublée, même si elle est sincère. Si on lui raconte tout ce qui se passe au château, les rumeurs qui circulent... elle se trouble de plus en plus et se plonge dans une sombre réflexion. À partir de ce moment, elle mènera elle-même son enquête, et c'est à la fin de sa deuxième soirée d'investigations qu'elle comprendra ce qui se passe. Si les visiteurs se sont montrés amicaux, elle viendra leur donner ses conclusions et les suppliera de l'aider. S'ils se sont montrés hostiles, elle sombrera dans une profonde mélancolie et commencera à songer au suicide. Le soir suivant, elle tentera de mettre son projet à exécution en se jetant du haut du donjon, mais elle sera retenue à temps par son époux. Sire Alric, dans une colère noire, saisira son épée et se jettera sur les personnages... Si vous désirez une ambiance plus tragique, laissez le destin suivre son cours. Sire Alric ne pourra pas sauver son épouse.

Les effets de la malédiction

Tous les étrangers qui entendent trois messes au château sont transformés en loups, et destinés à venir grossir les rangs de la meute. C'est pour cette raison que le recrutement des gardes est devenu si difficile. Les gens pieux sont transformés, et seuls les mécréants peuvent rester en toute impunité. La transformation a lieu dans la nuit qui suit la troisième messe.

Une douzaine de personnes, en visite au château, ont déjà été victimes de la malédiction. Elles ont rejoint la meute du Grand Loup, et certaines d'entre elles ont peut-être déjà été tuées par les chevaliers, lors de la poursuite nocturne. Pour elles, la transformation est définitive, et elles n'ont pas de répit entre complies et matines. D'ailleurs, la seule raison pour laquelle dame Élane revient tous les soirs est la cruauté du loup démoniaque. Il torture sire Alric en le laissant voir sa femme trois heures par jour, l'empêche de l'oublier et aussi de prendre une nouvelle épouse. Dame Élane est la seule à bénéficier de ce « passe-droit » magique. C'est Alric lui-même qui ouvre la porte secrète de la chapelle aux loups nouvellement transformés.

Inventez des prétextes pour que les personnages n'entendent pas tous la messe en même temps, comme par exemple une confidence d'un domestique qui prend beaucoup de temps. Il ne faut pas transformer tout le monde d'un coup ! N'oublions pas que même les gens les plus pieux ne vont à l'église qu'une fois par jour. Il faut être moine ou complètement oisif et obnubilé par la religion pour entendre plusieurs messes dans la journée.

Les personnages métamorphosés ont les mêmes caractéristiques physiques que les loups de la meute. Ils gardent cependant leur intelligence humaine, leurs traits et leurs passions, et peuvent utiliser toutes les compétences qui n'exigent que de la réflexion. Restez ferme pour la communication : un loup ne parle pas, et ne peut pas écrire. À l'extrême limite, il peut tracer quelques

lettres sur le sol avec sa patte, mais des phrases entières... Leur mémoire humaine leur reste encore pour quelques semaines, ils sont donc parfaitement capables de continuer à mener l'enquête avec leurs amis.

À partir du moment où l'un des visiteurs a été victime de la malédiction, Alric est introuvable. Il a cependant donné l'ordre à ses serviteurs de pousser les personnages à partir.

Il n'y pas de solution unique à ce scénario. Il faut arriver à vaincre le Grand Loup, physiquement (lors d'une chasse), spirituellement (grâce à sa foi)... ou les deux. Laissez le groupe inventer sa solution, et si elle vous semble bonne, faites en sorte qu'elle fonctionne.

La double chasse

Tout cela conduira les personnages à se lancer à la chasse aux loups. S'ils annoncent clairement leur intention et que les domestiques ont le temps de rapporter la chose à leur maître, celui-ci donnera l'ordre qu'on les capture et qu'on les jette pieds et poings liés dans la chapelle. Comme le chapelain continuera à célébrer la messe, le seigneur de Wharton espère bien que les intrus iront grossir les rangs de la meute. Laissez aux personnages l'occasion de s'échapper... S'ils sont encore présents dans les lieux au moment des complies et des matines, ils verront sire Alric et son épouse à la chapelle, assisteront aux transformations et découvriront le passage de la crypte. Alric, amer mais sans arrogance, leur prédit qu'il leur ouvrira bientôt la porte pour la même raison.

Si les chevaliers réussissent à partir en chasse discrètement, ils n'ont pas trop de mal à suivre les traces des loups. En effet, le Grand Loup vient tous les soirs accompagner dame Élane pour qu'elle puisse rejoindre le château. Suivez les règles de chasse (p. 196-197 des règles de *Pendragon*).

Comprenant que ses hôtes sont partis chasser les loups et que sa femme est en danger, sire Alric et ses trois chevaliers liges les pourchassent pour les empêcher d'intervenir. Il s'ensuivra alors une double chasse, avec appels de corne et hurlements de loups résonnant dans la forêt, combats et poursuites... Quand Alric aura rejoint les personnages, il leur ordonnera d'arrêter immédiatement la chasse et de quitter ses terres. S'ils refusent, il se lance à l'attaque, accompagné de ses vassaux.

Le Grand Loup, bête démoniaque et arrogante, apparaît sur une hauteur pour suivre le combat et ponctuer les coups de hurlements moqueurs. Il devra affronter son destin quand les chevaliers se jetteront sur lui ! Après sa mort, tous les loups qui l'accompagnaient reprennent forme humaine. Frappés d'amnésie, ils ne comprennent pas ce qui leur est arrivé. Une fois qu'ils auront réalisé, ils seront extrêmement reconnaissants envers leurs sauveurs.

Il ne reste plus à nos chevaliers qu'à rentrer chez leur suzerain, mission accomplie et l'âme en paix...

Anne Vétillard

Illustration : Éric Puech

plan : Cyrille Daujean

VAMPIRE



Ville morte

Ce scénario s'adresse à des joueurs sachant réfléchir rapidement et à un Conteur expérimenté et capable d'improviser. Les personnages peuvent être de tous niveaux d'expérience. Le « Players Guide to the Sabbat » et le supplément « France » peuvent s'avérer utiles, mais ne sont pas indispensables.

Introduction

Ville morte décrit l'arrivée du Sabbat dans une région française oubliée et pratiquement abandonnée à son sort par le pouvoir toréador : le fief du Vannetais. Aujourd'hui, les quelques membres de la Camarilla restés sur place cohabitent avec des Anarchs trop peu nombreux pour assumer d'éventuelles ambitions expansionnistes. Fidèle à ses méthodes, le Sabbat compte dresser ces deux factions l'une contre l'autre au terme d'une machination savamment orchestrée. Que les PJ appartiennent au camp de la Camarilla ou à celui des Anarchs importe peu, ce scénario est prévu pour fonctionner depuis les deux points de vue. Il est même possible que les personnages constituent une équipe « mixte », avec des membres issus des deux factions. Cela vous demandera un peu de travail supplémentaire, mais peut s'avérer très enrichissant au niveau de l'intrigue... Reste à déterminer si les PJ ne sont que de simples visiteurs, même de longue date, ou s'ils résident déjà sur les lieux de l'action. Dans ce cas, leur passé sera intimement lié à celui des vampires locaux, et vous pouvez éventuelle-

ment en faire les descendants d'une ou plusieurs personnalités de la scène locale, moyennant quelques aménagements.

Attention, l'intrigue de *Ville morte* n'est pas linéaire. Ce scénario propose la description des lieux et des personnages principaux, ainsi que des événements qui surviendront quoi que puissent faire les PJ (au moins dans un premier temps). Vous êtes vivement encouragé à rajouter des éléments à la chronologie qui vous est présentée afin d'en harmoniser la teneur avec les éléments de votre propre chronique. Ce scénario peut convenir à tous les types de joueurs. Des PJ très « physiques » y trouveront de nombreuses occasions de combattre, mais l'aventure peut également être menée comme une intrigue politique. Le plan du Sabbat repose en grande partie sur le « brouillard » qui sépare les Anarchs et les membres de la Camarilla. Un groupe de PJ tourné vers la négociation pourra tenter d'organiser des pourparlers entre les deux camps ennemis. S'il y parvient, les deux parties se rendront certainement compte qu'elles ont été manipulées, mais cela ne signifie pas pour autant qu'une « union sacrée » sera forcément envisagée. La Camarilla, comme les Anarchs,

sont dirigés par des gens qui préféreront couler séparément plutôt que de surnager ensemble. Le thème de ce scénario réside dans la nécessité de s'unir face à une menace supérieure, malgré les dissensions et les faux-semblants. Son atmosphère peut quant à elle se résumer en trois mots : décrépitude, incertitude et paranoïa.

Mises au point

Ce paragraphe s'adresse aux Conteurs qui ne possèdent pas le supplément *France*. Il fait notamment le point sur deux notions essentielles, celle de marquis et celle de Praxisme.

● En Europe, le concept de « fief » remplace souvent celui de cité. Un fief est une grande région regroupant plusieurs villes d'importance moyenne. Chacun des six fiefs français est gouverné par un marquis qui possède les mêmes privilèges et attributions qu'un prince, à deux exceptions près. Premièrement, et contrairement aux princes, les marquis ne sont pas élus par les membres d'un quelconque Primogène, mais désignés par le prince de Paris, François Villon, qui peut les destituer selon son bon vouloir. Deuxièmement, Vil-

lon dispose d'un droit de veto qu'il peut théoriquement appliquer à chacune de leurs décisions. En pratique, il l'utilise rarement, mais son existence reste une épine dans le talon des marquis, auxquels il rappelle la réalité de leur allégeance.

● Le prince de Paris est représenté auprès de ses marquis par des légats. Tous sont membres du clan Toréador. Ils n'ont à répondre de leurs actes qu'auprès de Villon lui-même, et ne sont pas soumis à l'autorité du marquis auprès duquel ils résident. La plupart du temps, les relations entre marquis et légats sont assez houleuses... Outre le légat et les membres du Primogène, chaque marquis est secondé dans sa tâche par un sénéchal, un prévôt et un gardien de l'Elysium. Le sénéchal est le conseiller du marquis, et son premier substitut lorsque ce dernier vient à s'absenter. De ce fait, il est le plus souvent son descendant direct. Le prévôt, de son côté, est chargé de faire appliquer et respecter les décisions du marquis, et possède le droit de mener ses investigations comme il l'entend. Il n'appartient pas forcément au clan du marquis. Le gardien de l'Elysium, enfin, est responsable de l'accueil des vampires étrangers au sein du fief et de la protection de l'Elysium. Ses attributions réelles varient grandement d'un endroit à l'autre, mais le gardien fait généralement office d'ambassadeur et de messenger entre le marquis et ses sujets. Le gardien est théoriquement choisi par le marquis du fief, mais appartient toujours au clan Toréador, dans la mesure où Villon oppose son veto à toute autre nomination.

● Ce n'est un secret pour personne : la France subit depuis longtemps l'hégémonie des Toréadors. Nombreux sont les ennemis de ce clan à prôner le retour des pleins pouvoirs aux marquis. On nomme « Praxistes » les partisans de cette réforme, d'après le mot latin « Praxis » qui, en jargon vampirique, désigne le droit des princes à régner sur leur cité. Si le mouvement praxiste n'était à l'origine composé que de Ventrues (à quelques exceptions près), il est aujourd'hui « récupéré » par un nombre toujours croissant d'adversaires du prince de Paris, qui voient dans cette croisade un excellent moyen d'assouvir leurs ambitions personnelles.

Le fief du Vannetais

Cette aventure se déroule au cœur du domaine vampirique du Vannetais, qui regroupe Nantes et Saint-Nazaire. Même s'il en conserve le nom et les prérogatives, le Vannetais n'est plus considéré comme un fief à part entière depuis près de vingt ans. Ravagée par des intrigues fomentées par un groupe de Ventrues rivaux basé à Bordeaux, cette région n'est plus aujourd'hui que l'ombre d'elle-même. Elle reste néanmoins dirigée par le marquis Lantennac, un ancilla Ventrue que sa défaite a rendu pratiquement dément. Dans la France du Monde des Ténèbres, la zone Nantes/Saint-Nazaire constitue une grosse conurbation où règne une atmosphère de déclin postindustriel assez écrasante.

Nantes, en surface...

Quel que soit le camp des personnages, les joueurs disposent des informations de ce para-

graphe. Le fief de Nantes/Saint-Nazaire est considéré par les vampires du reste de la France, qui ont cessé de s'intéresser à ce qui s'y passait, comme un domaine agonisant. Ils n'y voient qu'une zone désertée peuplée par quelques bandes d'Anarchs et par les derniers partisans d'un marquis local s'accrochant désespérément aux débris d'une époque révolue. Si certains perçoivent Lantennac comme le dernier symbole d'un passé illustre et le respectent comme tel, la plupart ne voient en lui qu'un fantôme pathétique et paranoïaque, entouré d'une poignée de courtisans hypocrites qui se servent de lui pour préserver et accroître leur maigre influence. Les Anarchs et les membres de la Camarilla vivent chacun de leur côté en complète autarcie et l'on peut affirmer, si l'on veut bien faire abstraction de quelques affrontements sporadiques et sans gravité, qu'ils s'ignorent mutuellement.

... et en profondeur

Tout le monde ignore que le Sabbat, déjà très présent à Marseille, tourne désormais vers la France des regards pleins de convoitise. La secte est à la recherche d'une nouvelle tête de pont dans le pays. Il lui faut une cité assez discrète pour ne pas attirer l'attention des autorités parisiennes, mais dans le même temps assez importante en termes de ressources et de population pour rester intéressante. La conurbation Nantes/Saint-Nazaire a tout naturellement attiré l'attention des espions du Sabbat, et ce pour plusieurs raisons. En premier lieu, sa situation politique particulière la place en marge des autres fiefs « tenus » par Villon (cela fait longtemps qu'il n'y a plus de légat dans le Vannetais). Par ailleurs, les deux villes sont des ports sur l'Atlantique, ce qui permettra d'établir à terme des liaisons maritimes secrètes avec New York, cité contrôlée par le Sabbat. Cela facilitera grandement l'arrivée ultérieure de meutes américaines sur le territoire français. Enfin, la population vampirique du fief est peu nombreuse, affaiblie et hétérogène. Tous ces facteurs ont emporté la décision des stratèges de la secte. Le Vannetais tombera ! Son choix arrêté, le Sabbat a entrepris de s'infiltrer à la fois chez les Anarchs et chez les partisans du marquis afin de ranimer le vieux conflit entre les deux factions et de les pousser à la guerre ouverte. Une fois les deux camps suffisamment affaiblis, prendre le contrôle définitif du fief sera facile.

Le Sabbat, du général...

Les Conteurs se trouvant en possession du *Players Guide to the Sabbat* sont déjà familiarisés avec les méthodes et les principes du Sabbat. Les quelques lignes qui suivent constituent un bref résumé des tactiques employés par ces redoutables vampires :

— Le Sabbat fait un usage intensif des espions. Il les envoie dans les villes ennemies pour récolter des informations et semer les graines des dissensions futures. Dans un premier temps, son approche est fort discrète et ses méthodes restent assez classiques : infiltration, mise en confiance, manipulation.

— S'il faut violer la Mascarade pour détruire la Camarilla, le Sabbat n'hésite pas à le faire. Ce

N

Nantes et Saint-Nazaire dans le Monde des Ténèbres

Pendant des siècles, Nantes a disputé à Rennes le titre de capitale de la Bretagne, prétention qu'elle a finalement abandonnée en 1790. La ville a pourtant tout d'une cité bretonne, et le gigantesque château des ducs de Bretagne, qui tombe aujourd'hui en ruines faute de travaux, témoigna longtemps de son glorieux passé. Peuplée de 240 000 habitants (près du double en comptant l'agglomération), la ville sait aujourd'hui que son avenir est derrière elle. Délaisée par les investisseurs et les touristes, elle se vide peu à peu de ses forces vives, et sa population vieillissante se renferme sur elle-même. Certains quartiers de la périphérie, pratiquement abandonnés, sont devenus le territoire de petites bandes rivales (humaines) qui tentent de tromper le temps en se disputant un pouvoir dérisoire. La situation des vampires locaux reflète cette décrépitude. Nantes représentait, au temps du duché de Bretagne, une force avec laquelle il fallait compter. Elle n'est plus aujourd'hui qu'une ville de province sans âme et sans intérêt. La plupart des vampires de la Camarilla ont cependant choisi d'y rester, car la cité, avec sa population croissante de marginaux et de sans-abri, représente un important vivier de proies. De plus, la situation économique et sociale de Saint-Nazaire et de ses chantiers navals désertés est si dramatique qu'aucun d'entre eux ne peut sérieusement envisager d'y résider. C'est pour cela que la ville de Saint-Nazaire, située à 50 km de sa voisine, est devenue le domaine des Anarchs... Outre le château des ducs de Bretagne, la ville de Nantes s'enorgueillit à juste titre d'une magnifique cathédrale. Officiellement, la plupart des vampires l'évitent soigneusement. En réalité, beaucoup s'y retrouvent pour négocier des accords discrets. Les Anarchs, dans leur grande majorité, ont choisi les zones périphériques de Saint-Nazaire pour établir leurs refuges (caves ou maisons abandonnées) tandis que les membres de la Camarilla ont porté leur choix vers les luxueuses demeures des quartiers bourgeois de Nantes. Vous pouvez d'ores et déjà vous reporter au paragraphe « Où sommes-nous ? », qui décrit les endroits les plus intéressants pour les vampires de Nantes et de Saint-Nazaire.

sont la force, la violence et le caractère totalement inattendu de ses attaques qui déstabilisent le plus les membres de la Camarilla. Le Sabbat est imprévisible !

— Le Sabbat n'éprouve aucun scrupule à transformer rapidement des humains en vampires et à les jeter contre ses ennemis afin de les noyer sous le nombre. Il se sert également de cette

méthode pour neutraliser les chasseurs de vampires, sélectionnant ses proies parmi les proches de l'humain en question.

— Le Sabbat tente d'instaurer le chaos le plus complet au sein des territoires ennemis. Il assassine les serviteurs humains des vampires de la Camarilla, torture ses prisonniers, incendie les refuges et utilise la rumeur et la désinformation pour dresser ses adversaires les uns contre les autres.

... au particulier

À Nantes et à Saint-Nazaire, les envoyés du Sabbat sont prêts, lorsque débute le scénario, à déclencher la guerre. Depuis plusieurs semaines, ils se sont infiltrés dans l'entourage du marquis et parmi les Anarchs. Ils ont employé leur temps à faire monter la tension d'un cran. Les deux groupes d'agents sont toujours restés secrètement en contact. Le moment venu, les membres du Sabbat infiltrés du côté des Anarchs assassineront la goule principale du marquis, en s'arrangeant pour laisser derrière eux des indices susceptibles d'incriminer les vampires de Saint-Nazaire. Mal conseillé par les agents implantés dans son entourage, le marquis ne manquera pas de riposter. De représailles en expéditions punitives, la région sera bientôt à feu et à sang. Un calendrier des événements a été conçu pour vous aider à gérer la marche des événements (voir le paragraphe *Calendrier*, plus loin). Les personnages ont bien sûr la possibilité d'influer sur son déroulement. Plus le scénario avancera, plus ils auront de chances de comprendre ce qui se passe vraiment, mais moins ils auront de chances de déjouer les plans du Sabbat.

Dans le camp des Anarchs

Les vrais rebelles

Sans compter d'éventuels PJ, ils sont à peine plus d'une douzaine. On peut, grosso modo, distinguer deux sous-groupes : les Brujahs, violents et impulsifs, sont regroupés autour d'une certaine Lisa. Les Nosferatus, plus prudents et secrets, obéissent à un dénommé Gref, le plus vieux des Anarchs. Si les PJ doivent être intégrés au groupe, vous pouvez en faire des descendants de l'un ou l'autre de ces leaders. En règle générale, et malgré les divergences qui séparent Gref et Lisa, les deux factions s'entendent bien : elles possèdent des objectifs et des lieux de réunion communs. Les Anarchs se regroupent parfois à l'occasion de virées nocturnes improvisées, ou lorsque les circonstances l'exigent (assez rarement avant le début du scénario). Les vampires de Saint-Nazaire se retrouvent parfois à *L'épave*, une boîte de nuit située dans un vieux cargo réaménagé et ancré à quai. «L'entrepôt», un vaste local désaffecté situé sur les docks, est réservé aux assemblées extraordinaires. Souvent désœuvrés, les Anarchs tentent de noyer leur ennui en organisant des chasses nocturnes assez cruelles. Ils poussent le plus loin possible leur quête de plaisirs interdits. Leur philosophie, surtout en ce qui concerne Lisa et sa clique, tient en trois mots : sex,

drugs et rock'n'roll. Description de quelques Anarchs :

● **Lisa.** Cette Brujah se considère comme la véritable leader des vampires de Saint-Nazaire, et Gref ne fait rien pour la contredire. Étreinte en 1983 alors qu'elle était âgée de 19 ans, cette jeune punkette a gardé de son passé agité un goût très marqué pour la provocation et le nihilisme. Sa nature impétueuse et entière la pousse souvent à prendre des décisions inconsidérées, et elle ne doit qu'à une certaine innocence et à une incontestable beauté la chance d'être encore à la tête du groupe aujourd'hui. Bravant les interdits d'une Mascarade que Lantennac n'est pas en mesure de faire respecter à Saint-Nazaire, Lisa s'est permis d'étreindre une demi-douzaine de jeunes gens au cours de la dernière décennie, mais la plupart ont connu des fins tragiques. La jeune vampire est toujours entourée de trois ou quatre goules fanatiquement dévouées qu'elle va séduire dans les clubs, et dont elle se lasse généralement assez rapidement. Elle méprise ouvertement Lantennac.

● **Thomas et Alain.** Ces deux Brujahs sont les compagnons de Lisa et se disputent ses faveurs. Comme elle, ils sont issus des quartiers défavorisés de Saint-Nazaire, et le fait de devenir des vampires n'a pas changé grand-chose à leur comportement. Arrogants et poseurs, ils se contentent pour l'instant de faire régner la terreur dans les lieux chauds de la ville et de jouer les gros bras pour impressionner Lisa. Vu de l'extérieur, ce sont deux brutes violentes, perpétuellement au bord de la Frénésie. En fait, ils aboient beaucoup, mais mordent assez peu... Parmi les compagnons, nombreux sont ceux que leur attitude puérile et mesquine commence à exaspérer. Thomas et Alain ont pris ombrage de la présence des deux nouveaux venus Malkavians (voir plus loin). En effet, ils sentent confusément que leur folie à eux n'est pas feinte, et qu'elle va plus loin que les psychoses «douces» de la plupart des Malkavians.

● **Gref.** Ce Nosferatu taciturne et dépressif ne porte pas Lisa dans son cœur, mais la laisse diriger les opérations tant qu'il estime que les actions de la jeune Brujah ne nuisent pas directement aux intérêts communs du groupe. Gref vivait autrefois à Paris. Déçu par l'attitude générale des Toréadors envers les membres de son propre clan et par la futilité des objectifs poursuivis par Vilhon, il a fini par concevoir une haine féroce à l'égard de la Camarilla et de ses représentants. Après des décennies d'exil forcé passées à se morfondre dans les égouts de Saint-Nazaire, et malgré la présence réconfortante de Solène et Pyrrha, qu'il a étreintes il y a quelques années, il n'est plus sûr aujourd'hui d'avoir fait le bon choix. Miné par le remords et les regrets, Gref sait que



Liza

seule une quête spirituelle et solitaire (celle de Golconda ?) pourra désormais le détourner de ses pensées suicidaires.

● **Solène et Pyrrha.**

Ces deux anciennes prostituées, défigurées par l'alcool et les mauvais traitements, vouent une reconnaissance sans bornes à Gref (à qui elles sont attachées par les liens du sang). Leur condition de vampires leur a permis de se venger de façon définitive de tous ceux qui avaient fait de leur vie un enfer (souteneurs, dealers). Désormais apaisées, les deux femmes sont déconcertées par l'attitude de Gref, qui semble s'éloigner d'elles. Sentant que son influence sur le groupe s'amenuise, elles tentent par tous les moyens de l'impliquer dans les petites

intrigues qui continuent de s'y nouer. Solène et Pyrrha sont très liées l'une à l'autre, et portent une profonde affection à «120» (voir plus loin), qu'elles ont pris sous leur protection. En revanche, les allusions et l'attitude de Docteur Neptune (souvent rappelé à l'ordre par «120» lorsque les deux vampires sont seuls) leur sont insupportables, et pourraient déboucher sur un conflit en cas de tensions.

Le ver dans le fruit

Le Sabbat a infiltré trois vampires parmi les Anarchs de Saint-Nazaire : Docteur Neptune, «120» et Gregor. Ces trois antitribus (deux Malkavians et un Gangrel) prétendent être des Anarchs en exil ayant fui Washington pour échapper aux persécutions du prince local et aux assauts du Sabbat, très puissant dans cette partie des États-Unis. Tous trois ont été soigneusement choisis pour cette mission et sont des comédiens consommés, habitués à se faire passer pour ce qu'ils prétendent être. Ils sont plutôt bien acceptés au sein des Anarchs, même si les Nosferatus se méfient un peu d'eux. Le fait qu'ils constituent un «groupe dans le groupe» les rend *a priori* plus facilement soupçonnables en cas d'incident. Ils n'hésiteront donc pas à mettre en scène la mort d'un ou deux d'entre eux au cours d'un affrontement contre les partisans du prince, afin de donner le change.

● **Docteur Neptune.** Imaginez un excentrique tout droit sorti d'un roman de Jules Verne, avec sa canne à pommeau d'or, son chapeau haut-de-forme et sa barbe grise délicatement taillée. Il prend un malin plaisir à courtiser les deux Nosferatus qui composent la fratrie de Gref, et ses allusions souvent malsaines («cette cicatrice vous va à ravir, ma chère...») laissent parfois les autres Anarchs perplexes. La plupart du temps, toutefois, elles les amusent, et Docteur Neptune est très apprécié de ses compagnons. Il met à profit

sa popularité pour jouer un rôle de conciliateur et de médiateur entre Gref et Lisa, dont les vues sont bien souvent opposées.

● **Gregor.** Le cas de ce jeune Malkavian est un peu plus complexe. Officiellement, il pense qu'il est un cloporte réincarné en humain (le contraire du roman de Kafka) et que le vampirisme doit lui permettre d'expier ses fautes. Il est capable de dissenter pendant des heures pour convaincre ses interlocuteurs de la supériorité intrinsèque du cloporte sur les autres espèces animales. En fait, la prétendue folie de Gregor est bien entendu montée de toutes pièces. Sa démente est bien plus dangereuse que cette simple lubie, qui le rend sympathique aux yeux des Anarchs. Bien sûr, il arrive parfois que Gregor sorte de ses gonds et tue un humain sans raison apparente. Mais personne ne s'en étonne. Après tout, si ça se trouve, il croit être en train de chasser le cloporte...

● **«120».** L'énigmatique «120» complète cet étonnant trio. Neptune prétend qu'il a perdu la mémoire le jour de son étreinte (dont lui-même ne semble pas savoir grand-chose), et qu'il est incapable de retenir quoi que ce soit. De fait, «120» (son nom vient d'un tatouage inexplicable qu'il porte sur l'épaule droite) ne parle jamais et semble tout à fait indifférent à ce qui se passe autour de lui. Gregor et Neptune sont obligés de chasser pour lui. Les autres l'ont pris en pitié, notamment Pyrrha et Solène, les deux Nosferatus. En réalité, «120» est le responsable de la mission. C'est l'un des éléments les plus prometteurs du Sabbat, un tueur sans pitié doublé d'un manipulateur hors pair, qui joue son rôle à la perfection. Il ne révélera sa véritable nature qu'au dernier moment.

La Camarilla

Le marquis et ses partisans

Eux aussi sont peu nombreux : une dizaine, sans compter les PJ et les trois infiltrés du Sabbat. Le marquis Lantennac est un ancilla Ventrue issu de la 8^e génération, étreint en 1760. Dans les années 70, les intrigues ourdies par ses vieux rivaux, les Ventrues de Bordeaux, lui ont porté un coup presque fatal. Il ne s'est pas encore remis. Les défaites et les trahisons qu'il a subies l'ont rendu à moitié fou. Nombreux sont ceux, parmi ses «alliés», qui l'ont quitté au fur et à mesure de sa lente dégringolade. Ceux qui sont restés auprès de lui sont davantage motivés par leur propre ambition que par une quelconque loyauté. En dehors du marquis lui-même, la Camarilla locale compte quelques autres Ventrues (tous descendants directs de Lantennac), trois Toréadors (regroupés autour d'Artus, un

poseur aigri et décadent) et quatre Tremeres placés sous le commandement d'une certaine Eugénie Vermont. Vermont est une ancilla déçue et rancunière, envoyée dans ce fief moribond par des rivaux désireux de l'écarter définitivement des affaires de son ancienne Fondation. Là encore, il est recommandé, si cela est possible, de faire des PJ des descendants de Lantennac, d'Artus ou de Vermont, selon leurs clans.

● **Lantennac.** Perdu dans ses rêveries nostalgiques, prisonnier d'un passé qui ne lui appartient plus, le marquis cherche à tout prix à entretenir l'illusion de sa grandeur d'antan. Les autres vampires, trop occupés à se battre pour prendre sa place, ne songent pas à le contredire. Lantennac est ainsi persuadé d'être le souverain d'un fief puissant et influent. Les récentes révélations de Gilles de Rougemont (voir plus loin) l'ont d'ailleurs conforté dans ses certitudes. Depuis quelque temps, le marquis paraît beaucoup plus sûr de lui qu'auparavant.

● **Artus.** Ce dandy arrogant ne reste aux côtés de Lantennac que parce qu'il espère s'emparer bientôt de son pouvoir. Il flatte sa vanité de façon grotesque, et seul le marquis prend encore ses sarcasmes à peine déguisés pour des marques de révérence. Amusé par la situation, Artus va toujours plus loin, et se vante maintenant publiquement de manipuler Lantennac. Le Toréador et sa clique méprisent ouvertement Vermont, qui le leur rend bien. Artus possède un club à Nantes, le *Royal*, où il tient sa cour personnelle.

● **Vermont.** Extérieurement, Eugénie ressemble à une comtesse de roman russe perdue entre deux âges : belle, distinguée, sûre d'elle et intelligente. Si elle se gausse elle aussi du marquis, elle le fait beaucoup moins ouvertement. Elle tente de gagner progressivement ses faveurs et d'influencer ses décisions, mais son récent regain d'énergie la met mal à l'aise. Les membres du Sabbat savent qu'ils auront du mal avec Eugénie, qui peut compter sur l'aide dévouée de quatre Tremeres très discrets et très efficaces.

Les agents du Sabbat

Le processus d'infiltration du Sabbat au sein de la Camarilla nantaise est mené par un certain Charrière, un Tzimisce d'origine française, étreint à l'époque de la Révolution et ayant fui la France pour la Nouvelle-Orléans dans les années 1800. Charrière est accompagné de deux antitribus Ventrues, Martin Tempest et Stanley Bradson, qui se font respectivement appeler

Brunel et Mozart. Tous deux sont d'excellents éléments. Grâce à ses pouvoirs de Vicissitude, Charrière a pris l'apparence d'un Ventrue français que Lantennac connaît de nom, de vue et de réputation : Gilles de Rougemont. Celui-ci est un proche du marquis de Lyon, de Vandreuil, et un membre très actif du mouvement praxiste. Les deux antitribus sont censés être ses descendants. Sous les traits de De Rougemont, Charrière a rendu visite au marquis voici quelques semaines (un mois après que «120» et ses acolytes aient pris contact avec les Anarchs de Saint-Nazaire). Cette visite secrète, entourée d'un luxe de précautions infini, était destinée à mettre le marquis «en condition». D'après le faux de Rougemont, un

Docteur Neptune

grand soulèvement des marquis de province se prépare en effet contre l'autorité centrale et despotique des Toréadors de Paris, un soulèvement qui aurait pour objectif la restauration des marquis dans leur ancien statut princier. Ces «révélations» ont rapidement convaincu Lantennac. Toujours selon de Rougemont, le marquis du Vannetais a été choisi pour faire partie des quelques grands acteurs de cette conspiration en raison de ses qualités unanimement reconnues par ses pairs. Toutefois, il doit d'abord regagner le contrôle de son fief en écrasant définitivement les quelques bandes d'Anarchs qui gangrènent son territoire et narguent secrètement son autorité, afin de prouver aux autres marquis qu'il est bien digne d'endosser le rôle qu'ils ont prévu pour lui. Seul le marquis sait que le faux de Rougemont et ses «descendants» séjournent actuellement dans le fief. Il les loge d'ailleurs dans son propre refuge, un hôtel particulier avec jardin situé dans les quartiers aisés de Nantes. Ils n'en sortent presque jamais, sinon pour chasser une fois tous les deux ou trois jours.

L'idéal serait évidemment que les PJ (s'ils évoluent du côté de la Camarilla) découvrent l'existence de ces mystérieux visiteurs et tentent d'en apprendre un peu plus sur leur compte. Même s'ils ne le font pas tout de suite, le brusque changement d'humeur du marquis en étonnera plus d'un. Il est passé il y a quelques semaines de l'état de fantoche désabusé et sénile à celui de boutefeux bien décidé à rétablir son autorité sur la région.

● **Charrière, alias de Rougemont.** Il est avec «120» et Mozart le vampire le plus compétent et le plus expérimenté envoyé par le Sabbat. Son maintien empreint de noblesse et son caractère posé mais déterminé ont su gagner la confiance de Lantennac. Charrière est né pour ce genre de mission. C'est un véritable prédateur, qui ne perd jamais son calme.

● **Tempest, alias Brunel.** Brunel est un géant de deux mètres au crâne chauve, qui dissimule toujours son regard derrière des lunettes de soleil



Le marquis



aux verres bleutés. Il sait économiser ses paroles, et Charrière l'emploie généralement pour intimider ses adversaires. Brunel est un spécialiste de la torture, capable de faire avouer n'importe quoi à ses victimes.

● **Bradson, alias Mozart.** Petit, cheveux en bataille, vêtements impeccables... Mozart forme avec Brunel un contraste saisissant. Les deux Ventrués se complètent pourtant à merveille. Grâce à ses talents de diplomate, Mozart parvient toujours à mettre ses interlocuteurs à l'aise. C'est lui qui assure le lien avec les infiltrés de Saint-Nazaire. Les PJ auront beaucoup de mal à le percer à jour, car c'est un individu d'une très grande subtilité.

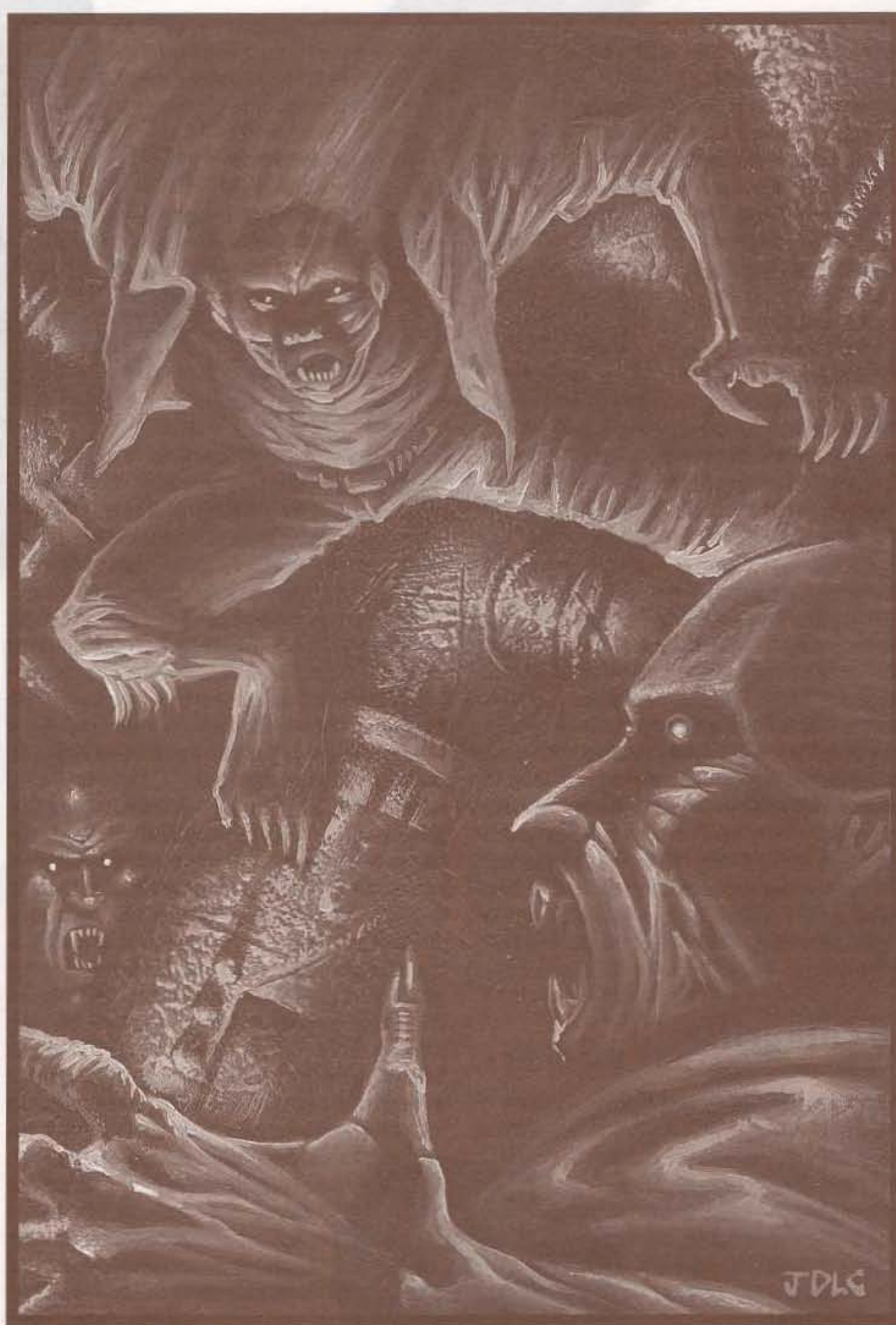
Calendrier

Les événements qui suivent ne surviendront que si les PJ ne font rien. Ils sont fournis à titre indicatif. Vous pouvez les modifier en fonction des décisions des PJ, les supprimer ou en ajouter d'autres...

● **Première nuit.** Bernard, la goule principale du marquis est envoyée comme messagère chez les Anarchs de Saint-Nazaire. Elle est interceptée par Brunel avant d'avoir pu arriver à destination. Le vampire lui tranche la tête et lui grave au couteau le «A» d'anarchie sur la poitrine, avant de ramener le corps décapité à la grille de la propriété de Lantennac... après quoi, il alerte le marquis. Ce dernier, fou de rage, prend ce meurtre pour une provocation directe de la part des Anarchs.

● **Nuit + 1.** Lantennac réunit Artus et Vermont chez lui pour un conseil de guerre. Après leur avoir exposé la situation, il s'enquiert de leur avis. Si le Toréador est partisan d'une répression immédiate, la Tremere est plus sceptique. Le marquis (qui n'a pas révélé à ses deux lieutenants la présence de De Rougemont et des siens), tranche finalement en faveur d'une contre-attaque, fixée au lendemain soir. Plus tard, un peu avant l'aube, il s'entretient avec de Rougemont, qui approuve son choix et lui propose son aide. Lantennac refuse sa proposition, «pour ne pas le compromettre».

● **Nuit + 2.** Deux des goules de Lantennac, accompagnées des Toréadors d'Artus, sont envoyées à *L'épave* pour «donner une sévère leçon aux Anarchs». Sur ordre de Charrière, Mozart les accompagne secrètement. Totalement pris au dépourvu, les Anarchs se défendent comme ils le peuvent. Deux des goules de Lisa sont tuées, et Solène, cruellement blessée, sombre en torpeur. Lisa réunit aussitôt ses troupes à l'entrepôt, et se heurte aux reproches de Gref, qui la tient pour personnellement responsable de l'incident. Une violente altercation éclate entre les deux chefs, mais Docteur Neptune parvient à rétablir un semblant d'ordre, et une riposte est prévue pour le surlendemain. Gref quitte l'entrepôt fou de rage. «120» et Mozart se rencontrent en secret dans un hôtel près du port pour faire le point. Lantennac s'aperçoit de l'absence de Mozart et s'en ouvre à de Rougemont, qui parvient à lui trouver un alibi.



● **Nuit + 3.** Statu quo. Lantennac attend la reddition des Anarchs d'une heure à l'autre, mais celle-ci ne vient pas. De Rougemont lui conseille d'enfoncer le clou, et de lancer sans attendre une seconde offensive.

● **Nuit + 4.** Lisa, accompagnée de ses Brujahs, de Docteur Neptune et de Gregor, opère une descente sur le *Royal*, le night-club d'Artus, où celui-ci prend du bon temps en compagnie de ses nombreuses goules. «120» est resté à Saint-Nazaire avec les Nosferatus, et profite d'une absence de Gref pour tuer définitivement Solène. Pyrrha le prend sur le fait, et est tuée à son tour. «120» se met volontairement en torpeur, après avoir préparé une savante mise en scène destinée à faire croire que lui et les deux Nosferatus ont été victimes d'une attaque surprise. Pendant ce temps, le combat fait rage au *Royal*, où Artus est finalement tué pendant que Lantennac élabore de fié-

vreux projets d'avenir avec de Rougemont et Mozart, qui est parvenu à regagner sa confiance. Le marquis apprend la mort du Toréador peu de temps avant l'aube. À leur retour à Saint-Nazaire, Lisa et sa bande sont effarés par la mort des Nosferatus, et se laissent berner par le stratagème de «120», lequel est «ramené à la vie» par Docteur Neptune. Celui-ci, grandiloquent à souhait, jure de venger le mort de Solène et Pyrrha. Gref est introuvable.

● **Nuit + 5.** Alerté par «120», Mozart se met à la recherche de Gref. Très affecté par la disparition d'Artus, «son plus fidèle serviteur», Lantennac réunit tous les survivants de sa clique chez lui. Cette fois, ce sont les Tremeres (accompagnés d'un Toréador) qui sont envoyés à Saint-Nazaire avec pour mission d'y incendier l'entrepôt. Tout se passe comme «120» et Mozart l'avaient calculé. Les Brujahs ne sont pas totalement pris au

dépourvu par l'attaque des Tremeres, et le combat est particulièrement meurtrier. Deux Tremeres tombent en torpeur (ils seront achevés) et deux Brujahs (dont Alain) sont tués. L'entrepôt part en flammes. Chez Lantennac, Charrière et Brunel font disparaître deux des Ventrues du marquis sans éveiller son attention. Gref arrive à Nantes quelques heures avant l'aube, blessé par Mozart qui a finalement retrouvé sa trace mais qui n'est pas parvenu à l'intercepter. Il tente de convaincre Lantennac que les deux camps sont victimes d'une conspiration, et l'adjure d'arrêter le massacre. De Rougemont l'accuse d'essayer de manipuler le marquis, sur le thème : « Sire, je crains que cette vermine n'ait pris connaissance de notre secret. Vous savez ce qui vous reste à faire... ». Gref parvient à s'enfuir. On ne le reverra plus, à moins que vous n'en décidiez autrement. Il s'agit typiquement du genre de personnage que vous pourrez faire réapparaître dans une prochaine aventure, quelle que soit la nature de ses relations avec les PJ. Sur les conseils de De Rougemont, Lantennac fait arrêter deux de ses Ventrues et laisse Brunel les « faire parler ». Sous la torture (les caves du marquis sont profondes et bien équipées), les deux « traîtres » finissent par avouer leurs liens avec le mouvement anarch. Lantennac bascule définitivement dans la paranoïa.

● **Nuit + 6.** Sur les conseils des Malkavians, Lisa et ce qui reste de ses troupes (cette fois, « 120 » est de la partie) lancent une attaque désespérée contre la villa de Lantennac. De Rougemont et Brunel en profitent pour disparaître, laissant le marquis face à son destin. Logiquement, Lantennac devrait être tué. « 120 », Docteur Neptune et Gregor en profiteront pour changer de camp brusquement et massacrer les Brujahs, les Toréadors et les Tremeres restant, avec l'aide de Charrière et de Tempest, revenus sur les lieux du combat. Peut-être Mozart se sera-t-il lancé à la poursuite de Gref ? Il est possible qu'il fasse de son duel avec le Nosferatu une affaire personnelle, et qu'il disparaisse lui aussi de la scène pour un moment, mais rien ne vous interdit de le faire réapparaître au moment opportun.

Où sommes-nous ?

Voici les décors dans lesquels évolueront les personnages, qu'ils soient d'un camp ou de l'autre.

● **L'épave.** Un vieux cargo à la coque rouillée, superbe dans sa déchéance. C'est le lieu de rencontre favori de Lisa et des siens, et on y croise une faune aussi sauvage qu'éclectique. Outre un bar à cocktail, on y trouve deux salles principales. L'une est située sur le pont avant et n'est ouverte qu'en été, malgré l'interdiction des autorités. On y passe du rap et du reggae. L'autre salle, gigantesque, est située dans les profondeurs de la cale, et l'on peut y danser jusqu'à des heures indues sur les derniers standards du rock indépendant, de Placebo à Baby Chaos en passant par Deus et Radiohead. Les cabines intermédiaires ont été aménagées en alcôves pour l'agrément des couples éméchés.

● **L'entrepôt.** Ce vaste hangar aux relents de moisissure et de poisson pourri, garni de matelas

défoncés et de draps déchirés, sert de salle d'assemblée aux Anarchs de la ville. Une sorte de trône rococo peut être hissé et stabilisé à cinq mètres de hauteur grâce à un jeu de cordes, de poutres et de poulies. Lisa aime à y présider les réunions les plus importantes.

● **Le Royal.** Le repaire d'Artus et de son gang. Il s'agit de l'un des clubs les plus fermés de la région nantaise. La plupart des drogues y circulent librement, et l'on essaye d'y oublier ses ennuis en se déhanchant sur du rock industriel façon NIN, Ministry ou Trust Obey. La plupart des goules d'Artus sont des étudiantes, des mannequins vaguement blasées ou de jeunes artistes désargentés fascinés par la personnalité du lieutenant de Lantennac.

● **La propriété de Lantennac.** Situé en plein cœur des quartiers bourgeois de Nantes, cette luxueuse demeure est entourée d'un vaste jardin de cèdres et d'épicéas. Elle possède également deux étages et plusieurs caves immenses. En temps normal, seul le marquis et ses goules y résident, mais il arrive que les autres Ventrues du fief s'y installent pour quelques jours. Au moment où commence le scénario, c'est toutefois Charrière et ses « descendants » qui y ont élu domicile, à l'insu des autres vampires du fief. La villa de Lantennac est meublée avec un luxe qui témoigne d'un passé opulent, raison pour laquelle le marquis y tient tout particulièrement. Meubles d'époque, tableaux de maîtres, sculptures de marbre ou d'albâtre... Tout concourt pour donner au visiteur une impression de noblesse et de magnificence,

que Lantennac lui-même ne cherchera en rien à démentir : elle est sa dernière fierté.

Conclusion

Si les PJ ne font rien, les membres du Sabbat prendront le contrôle de la région en moins d'une semaine, avec un minimum de pertes. Mozart aura été chargé de maquiller les incendies et autres batailles rangées en règlements de compte entre bandes de voyous humains. S'il disparaît prématurément, il est possible que cette partie de la mission ne soit pas menée à son terme et que les autorités locales viennent se mêler de la partie. N'oublions pas que de nombreux mortels fréquentent le *Royal* et *L'épave* et que la villa de Lantennac se trouve en plein cœur de Nantes.

Une fois Lantennac éliminé, Charrière et ses comparses contacteront le Sabbat new-yorkais pour rendre compte du succès de leur mission et demander des renforts. Une ou deux meutes arriveront dans les dix jours. Vous pouvez les faire apparaître plus tôt si les PJ agissent trop rapidement et que les choses tournent mal dès le départ pour de Rougemont et les siens. Six membres du Sabbat, cela reste raisonnable, mais vingt ? Dans ces conditions, le conflit pourrait bien s'étendre au-delà des limites du fief de Lantennac... peut-être les PJ devront-ils faire appel à Villon lui-même pour régler la situation ? Ceci, assurément, est une autre histoire, qui pourrait devenir prétexte à une campagne toute entière.

Fabrice Colin, Olivier Legrand et David Osmont
Illustration : Jean-Dominique Lavoix-Carli

LES PNJ Pour Vampire

► Lantennac, marquis du Vannetais

Ventrue 8^e génération, étreint en 1760.
FOR 3 DEX 4 VIG 5 CHA 5 MAN 2
APP 4 PER 5 INT 3 AST 3
Capacités : Étiquette 4, Littérature 3, Politique 4, Musique 3.
Vertus : Conscience 1, Maîtrise de soi 2, Courage 1, Humanité 6, Volonté 2.
Disciplines : Domination 4, Force d'âme 1, Présence 2, Puissance 5.

► Lisa

Brujah 12^e génération, étreinte en 1983.
FOR 2 DEX 3 VIG 2 CHA 3 MAN 2
APP 5 PER 2 INT 2 AST 2
Capacités : Bagarre 3, Commandement 4, Mêlée 3, Subterfuge 3.
Vertus : Conscience 3, Maîtrise de soi 3, Courage 3, Humanité 8, Volonté 6.
Disciplines : Célérité 4, Puissance 1, Présence 2, Domination 2.

► Gref

Nosferatu 11^e génération, étreint en 1904.
FOR 3 DEX 3 VIG 2 CHA 1 MAN 2
APP 0 PER 4 INT 4 AST 3
Capacités : Vigilance 4, Intimidation 2, Furtivité 3, Mêlée 3.
Vertus : Conscience 2, Maîtrise de soi 5, Courage 4, Humanité 5, Volonté 7.

Disciplines : Animalisme 1, Dissimulation 4, Puissance 2, Célérité 4.

► « 120 » et Docteur Neptune

Antitribu malkavian 10^e génération, étreint en 1959.
FOR 3 DEX 3 VIG 2 CHA 4 MAN 5
APP 3 PER 4 INT 5 AST 4
Capacités : Comédie 5, Intimidation 5, Subterfuge 5, Étiquette 4, Armes à feu 4.
Vertus : Callousness 3, Instincts 5, Morale 4, Volonté 7.
Disciplines : Auspex 4, Domination 4, Dissimulation 2, Puissance 4.

► Charrière

Tzimisce 9^e génération, étreint en 1871.
FOR 2 DEX 2 VIG 3 CHA 4 MAN 6
APP 4 PER 5 INT 4 AST 4
Capacités : Commandement 5, Esquive 4, Mêlée 4.
Vertus : Callousness 4, Instincts 4, Morale 4, Volonté 8.
Disciplines : Vicissitude 5, Animalisme 3, Nécromancie 4, Thaumaturgie 3 (ses rituels sont laissés à votre discrétion), Domination 4.
Note : Vicissitude permet de modeler la chair et les os, que ce soient ceux du vampire ou ceux d'une autre personne (consentante ou non).



Remb'injogu

Adaptable à tous les types de personnages, du débutant au vétéran, ce scénario à l'ambiance exotique est l'occasion de quitter les limites étroites de l'Empire pour partir à l'aventure là où ne vont que les plus braves... ou les plus fous ! Quant aux joueurs et au MJ, ils devraient être moyennement expérimentés.

Les Nouvelles Côtes

Les Terres du Sud sont l'équivalent de l'Afrique de notre monde. C'est un continent gigantesque, qui s'étend au-delà des limites de l'Arabie. Les Nouvelles Côtes, le décor de ce scénario, ne sont qu'une infime partie de ce vaste territoire. Les Arabiens ont été les premiers à explorer ces rivages à la recherche d'or et d'esclaves. Ils ont ensuite été supplantés par les Estaliens, dont les navires étaient plus robustes et mieux armés. Ce sont les Estaliens qui ont fondé les seules colonies occidentales des Nouvelles Côtes. Elles leur permettent d'asseoir leur domination sur la région et de posséder des têtes de pont pour continuer leur exploration à la recherche d'une voie d'accès vers la fabuleuse Cathay.

L'Empire et la Bretonnie ne s'intéressent pas aux Nouvelles Côtes. Cependant, quelques marchands indépendants, originaires de ces deux nations, ont entrepris de créer des comptoirs pour commercer avec les indigènes et exploiter les richesses locales. Les autorités coloniales estaliennes ne s'offusquent pas de leur présen-

ce, tant que leur activité reste relativement modeste. En revanche, les Estaliens font une guerre sans merci aux Tiléens qui tentent de s'installer dans la région et punissent sévèrement toute aide qui leur est apportée. Malgré tout, on murmure que des navires marchands tiléens font régulièrement escale dans certaines enclaves bretonniennes.

La principale colonie estalienne des Nouvelles Côtes s'appelle Miranda. Elle compte plus de 10 000 habitants et possède des batteries côtières, un chantier naval et une ceinture de fermes fortifiées. De plus, une forteresse hérissée de canons assure la protection contre les attaques terrestres.

Miranda est le point d'arrivée obligé des navires en provenance du Vieux Monde, et le point de départ des convois à destination d'Estalie. Ses tavernes sont célèbres dans tous les ports occidentaux. Il existe une dizaine d'autres colonies plus petites, toutes conçues sur le même modèle. Les habitants de Miranda sont fidèles à la mère patrie. Ce n'est pas le cas des autres colonies, où souffle souvent un vent de révolte et d'indépendance.

Voyage et commerce

Il faut environ six mois de voyage pour parvenir aux Nouvelles Côtes. À partir du Vieux Monde, les navires commencent par voguer vers l'ouest pour rejoindre la haute mer, puis naviguent vers le sud, en restant à bonne distance des côtes de l'Arabie. Peu téméraires, les marins arabiens font surtout du cabotage et ne s'aventurent que très rarement au large pour attaquer les navires marchands. Ils préfèrent largement écumer les côtes. En revanche, les pirates tiléens n'hésitent pas à croiser en haute mer pour attaquer les navires revenant des Nouvelles Côtes. C'est pourquoi les galions voyagent en convois, escortés par des vaisseaux de guerre.

L'essentiel du commerce se fait dans de petits comptoirs côtiers. À Miranda, les marchands achètent de la verroterie, des tissus bon marché, des casseroles en métal, du tabac et des armes de mauvaise qualité. À l'intérieur des terres, ils les échangent contre de l'ivoire, des cornes de rhinocéros, des pierres précieuses, des pépites d'or, des noix de coco, de l'huile de palme, des bois précieux et des esclaves. L'ivoire est très apprécié

par les artisans du Vieux Monde. Les cornes de rhinocéros finissent dans les boutiques des herboristes qui les utilisent pour créer des potions revitalisantes. L'esclavage n'est pas pratiqué sur une grande échelle, en raison des coûts de transport et surtout parce que les colonies de Lustriane n'ont pas besoin de main-d'œuvre bon marché. Les rares indigènes qui finissent dans le Vieux Monde se retrouvent généralement pages ou domestiques d'une famille noble...

Le rivage des Coquillages

Le comptoir

Le rivage des Coquillages est une région côtière située au sud des Nouvelles Côtes, et s'étendant sur une dizaine de kilomètres. Elle tire son nom d'un coquillage rose spécifique à la région, que certaines tribus de l'intérieur des terres utilisent comme monnaie. C'est une région de forêts et de brousses, bordée à l'est par des montagnes et au sud par les marais du delta d'un grand fleuve. Des marchands impériaux y ont installé un comptoir, en haut d'une petite colline surplombant une vaste plage et l'embouchure d'une rivière. Le comptoir des Coquillages est un village fortifié où vivent environ 500 personnes. Elles font commerce d'ivoire, d'émeraudes, de cornes de rhinocéros et de bois précieux.

Le comptoir est dirigé par un conseil où siègent uniquement les représentants des cinq compagnies commerciales qui l'ont fondé il y a vingt ans. Ils prennent les décisions à la majorité des voix, fixant les grandes orientations politiques, veillant à l'entretien des bâtiments et gérant la milice (30 hommes). Celle-ci fait office de police et de force militaire en cas d'agression extérieure. De nouvelles compagnies se sont installées dans le comptoir depuis quelques années, mais elles n'ont pas le droit de siéger au conseil.

Le centre du comptoir des Coquillages est occupé par les entrepôts des compagnies fondatrices. Ils jouxtent les bureaux, les maisons des notables, les locaux de la milice, un petit temple de Sigmar et un oratoire de Manann. Les baraquements des employés, les artisanats de base (forge et scierie) et une auberge de qualité moyenne portant le nom de *L'hostellerie impériale* se trouvent juste à côté.

Les fortifications font un peu plus de 4 mètres de haut. Elles sont équipées de deux canons tournés vers la mer. Un troisième, chargé en permanence avec de la grenaille, pointe vers l'intérieur des terres. Un ponton a été construit sur la rivière. Les indigènes venus de l'intérieur des terres pour commercer y amarrent radeaux et pirogues. De nombreux bâtiments se trouvent en dehors du cercle défensif. Ce sont les entrepôts et les baraquements des compagnies installées depuis peu, ainsi que les maisons des nombreux employés venus avec leurs familles. Il y a également deux tavernes qui font concurrence à *L'hostellerie impériale*. Le conseil refuse de créer de nouvelles fortifications englobant l'ensem-

ble du comptoir, de peur que Miranda n'interprète ces travaux comme une volonté de créer une véritable colonie. Cela conduirait probablement à la guerre.

Un grand embarcadère, situé sur la plage, sert aux mouvements des marchandises. Une trentaine d'esclaves, blancs et noirs, servent de dockers. Ce sont des criminels que le conseil ou les tribus locales ont condamné à cette peine. Ils vivent dans de petites huttes situées sur la plage et portent des colliers métalliques autour du cou, avec la marque du comptoir (le dessin stylisé d'un coquillage).

Les Nkomis

Le peuple Nkomi est l'ethnie dominante de la région du rivage des Coquillages. Ce sont de robustes gaillards, aussi grands que les colons impériaux. Ils sont d'un tempérament joyeux et chantent en toutes occasions. Généralement habillé de pagnes courts, ils se teignent le corps en rouge et blanc avant d'aller à la guerre. Ils n'aiment pas les armes à distance, et combattent avec des lances courtes, protégés par de gigantesques boucliers décorés de démons et de créatures terrifiantes.

Les Nkomis sont un peuple côtier. Les hommes pêchent, chassent et font du commerce. Les femmes s'habillent de longs pagnes colorés et se peignent le corps en rouge. Elles s'occupent de l'agriculture et des tâches ménagères. Le chef d'un village est le « fumu ». Les chefs militaires ont le titre de « makaga ».

Les Nkomis ont vite compris que la présence des Occidentaux était une bonne occasion de s'enrichir. Ils vendent les produits du cru et commercent avec les tribus de l'intérieur pour se procurer l'ivoire et les pierres précieuses que les Blancs aiment par-dessus tout.

Le métal est très important pour les Nkomis. C'est un symbole de richesse et de puissance. Les hommes mangent dans de la vaisselle en terre cuite, mais les chefs n'utilisent que des plats en

P

etit glossaire Nkomi

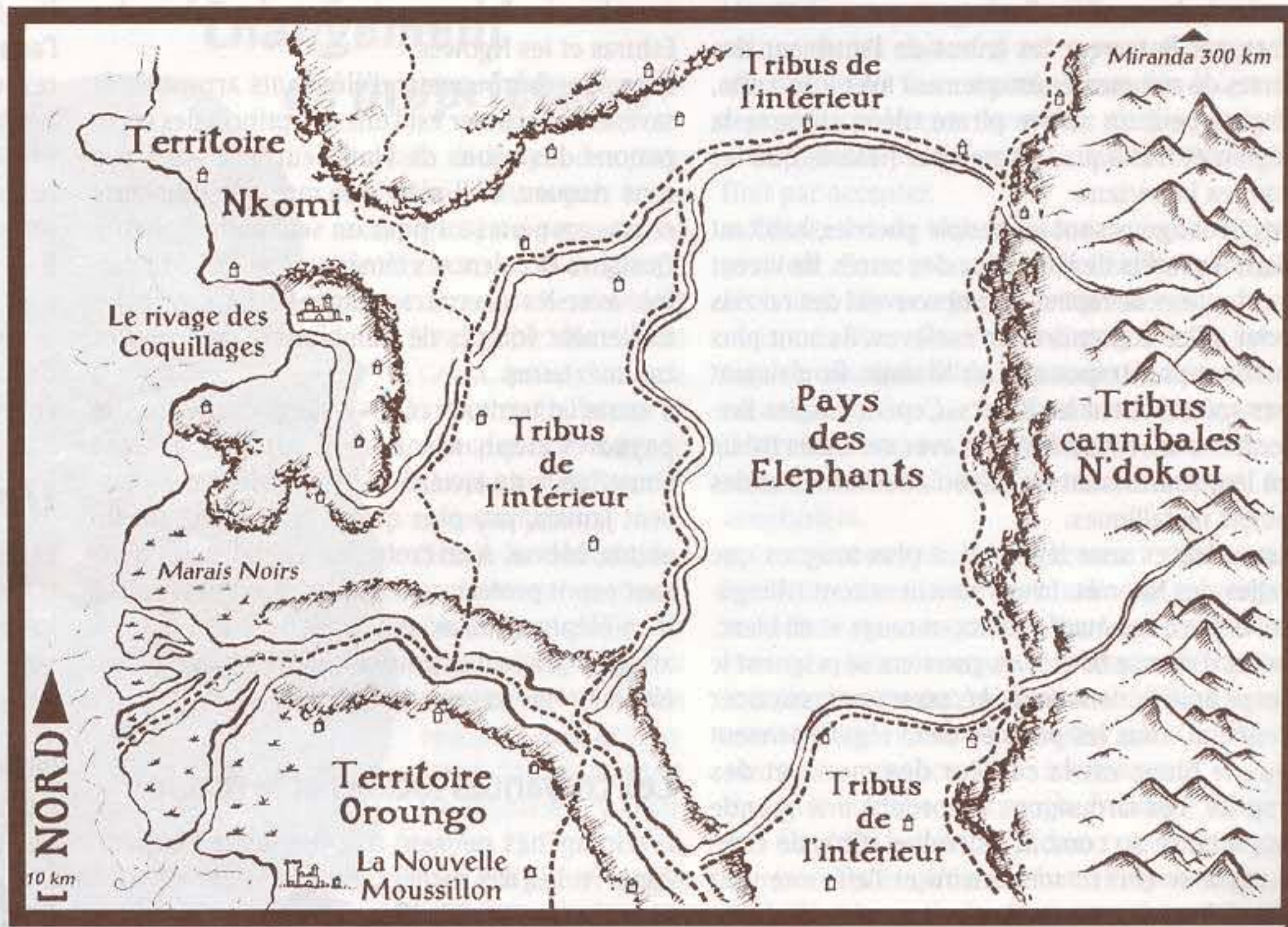
- Nkala : village.
- Ompindi : plantation.
- Ilako : campement de chasse.
- Evando : lieu de discussion pour les longues assemblées.
- Igala : famille.
- Awoga : « protégés » d'un chef, qui les nourrit en échange de services divers.
- Fumu : chef.
- Nyimi : roi.
- Rengondo : roi des rois, grand roi, empereur.
- Nima : maître dans un art.
- Mbundu : poison.
- Enima : civette.
- Kitomi ou Makaga : chef de guerre.
- Akaga : gouverneur.
- Ngove : personnage religieux.

Noms masculins : Iromba, Onango, Nganga, Apandina, Olenga, Yombi, Oganda (défenseur), Opisi (avocat), Etenon, Ozunge (sauveur), Rapangeliwa (celui qui pacifie la lagune), Irende, Nkombe, Iguwé, Rokewa, Ravindjendjuwi, Wandiwu, Embate, Ishogi, Essongue, Onangiromba, Renima, Oyari, Nkongu, Igalo, Emboro, Ndjoga et Akondogo.

Noms féminins : Nompaza, Wora, Yeno.

Noms de villages typiques : Anambie, Ondjingo, Ntchonga, Avegombwiri, Avésé, et Osingé.

métal. La hutte des chefs est souvent décorée d'une accumulation d'objets métalliques hors d'usage, offerts par les marchands occidentaux. Certains chefs de tribus prospères sont couverts



de grelots qui sonnent en permanence. Les clous en fer, les ustensiles métalliques et les grelots sont des cadeaux très appréciés.

Il existe plusieurs villages de pêcheurs nkomis le long de la côte qui fournissent le poisson séché au comptoir. Le plus proche est Mpando. Elomba, Agogodjo et Ongindjo, les villages de l'intérieur, sont situés sur la rivière. Leurs habitants s'occupent de l'abattage des arbres et du commerce avec les autres tribus. Ce sont des intermédiaires efficaces et prospères, qui échangent surtout du sel et des coquillages roses contre les produits intéressants des Occidentaux. Cependant, les affaires marchent moins bien ces temps-ci. Certains marchands se demandent si les Bretonniens n'ont pas réussi à détourner les activités commerciales de certaines tribus à leur profit!

Les Bretonniens et les Oroungous

Envieuse du succès commercial des Estaliens et des Impériaux, une puissante compagnie marchande bretonienne s'est installée dans la région en créant un comptoir nommé pompeusement La Nouvelle-Moussillon. Ce comptoir fait une rude concurrence à son voisin impérial.

Les Bretonniens ont lié de bonnes relations avec certains clans d'une puissante tribu : les Oroungous, les ennemis jurés et héréditaires des Nkomis. Depuis, plusieurs expéditions impériales ont été attaquées par des groupes d'Oroungous dirigés par des Bretonniens. De plus, les Bretonniens utilisent leurs alliés Oroungous pour « convaincre » par la terreur les tribus de l'intérieur des terres de commercer uniquement avec eux. Enfin, depuis peu, un navire pirate tiléen sillonne la région et n'attaque, comme par hasard, que les navires impériaux.

Les Oroungous sont un peuple guerrier, habitant dans les forêts de l'intérieur des terres. Ils vivent de chasse et de rapine, et font souvent des razzias pour piller et prendre des esclaves. Ils sont plus petits et plus trapus que les Nkomis. Ils n'aiment pas spécialement les Blancs. Cependant, les Bretonniens ont réussi à s'allier avec certaines tribus en leur fournissant de l'alcool, des armes et des objets métalliques.

Leurs lances sont légèrement plus longues que celles des Nkomis. Leurs boucliers sont triangulaires, avec des motifs peints en rouge et en blanc. Avant d'aller se battre, les guerriers se peignent le corps entièrement en blanc, pour impressionner l'ennemi. Tous les peuples de la région pensent que le blanc est la couleur des morts et des esprits. Les Oroungous accordent une grande importance au combat individuel. Chaque combattant se choisit un ennemi et l'affronte tout seul. Pour eux, un combat est une série de duels.



Il n'est pas rare de voir un guerrier attendre patiemment qu'un ennemi finisse de se battre avant de l'attaquer. Un groupe typique de maraudeurs oroungous est constitué d'une dizaine de guerriers.

Les N'Dokous

Vivant dans les profondes forêts de l'intérieur, les très redoutés N'Dokous sont la terreur des

Nkomis et des Oroungous. Ce sont des cannibales à la réputation épouvantable. Curieusement, il est impossible d'obtenir la description des N'Dokous auprès d'un indigène, car personne n'en a vu de près. Personne de vivant, s'entend... Tout le monde est à moitié persuadé qu'ils font trois mètres de haut, avec des tas de dents.

Erreur! Les Occidentaux éprouvent toujours un gros choc en voyant des

N'Dokous pour la première fois. Ce sont des halfelings à la peau noire, qui mettent leur talents culinaires innés au service de l'anthropophagie. Ils ont d'excellents réflexes et sont armés de sarbacanes, de fléchettes empoisonnées et de machettes.

Le pays des éléphants et les tribus de l'intérieur

Il existe de nombreuses tribus dans l'intérieur des terres. Les Nkomis font des affaires avec certaines d'entre elles et évitent les autres avec la plus grande prudence. Les Occidentaux ne savent pas grand-chose sur ces tribus, en dehors de leurs noms : les Mpongwés, les Fangs, les Asonos, les Bavalis, les Bakubas, les Abulias, les Avogos, les Avembas, les Bakongos, les Fiots, les Galwas, les Eshiras et les Ngowés.

D'immenses troupeaux d'éléphants arpentent la savane. Les chasser est l'une des principales occupations des tribus de l'intérieur. Elle n'est pas sans risques, et il n'est pas rare que plusieurs chasseurs périssent pour un seul animal abattu. Quelques Occidentaux téméraires se risquent parfois avec les guerriers indigènes. Ils sont habituellement équipés de tromblons et de grenades rudimentaires.

Il existe un territoire réservé aux pachydermes, le pays des éléphants, dont les frontières sont constituées de rivières. Les guerriers n'y chassent jamais, pas plus qu'ils n'y poursuivent un animal blessé. À en croire les légendes, un puissant esprit protège ce territoire. Il aurait la forme d'un éléphant blanc aux immenses défenses. Il attaque quiconque poursuit un remb'injogu, un éléphant qui traverse la rivière.

Les croyances locales et la magie

Les indigènes pensent que le monde est plein d'esprits liés aux rochers, aux arbres et à certains lieux. Les esprits bénéfiques protègent les foyers

et les entreprises humaines, tandis que les esprits mauvais ne cherchent qu'à faire le mal. Il est possible de les contenir en utilisant des sacrifices appropriés et des fétiches très puissants. Les miroirs sont particulièrement appréciés car ils font fuir les esprits mineurs, les owbwiris, qui ne peuvent pas supporter la vision de leur propre laideur. La puissance d'un esprit est liée au lieu qu'il habite. L'esprit d'un arbre mort n'est pas très redoutable. En revanche, celui d'une montagne possède un pouvoir colossal.

Les sorciers qui possèdent l'okowe, le don surnaturel de double vue, peuvent voir les esprits et leur parler. Ils peuvent persuader un esprit maléfique de harceler une personne, en échange d'un sacrifice qui dépend de la puissance de l'esprit. Les plus faibles se contentent de faire tourner le lait, de déplacer les objets, d'attirer la malchance et les animaux nuisibles. Les plus puissants peuvent entrer dans les rêves, prendre possession d'une personne et même la tuer, d'un seul coup ou à petit feu. Les esprits terrorisent généralement leurs victimes jusqu'à la pleine lune suivante, avant d'en finir définitivement avec elles. Les prêtres ou les personnes très pieuses ne peuvent pas être attaquées par un esprit car leur dévotion à leur dieu les protège, un dieu n'étant somme toute qu'un esprit très puissant.

Il est possible d'arrêter un esprit avec un fétiche approprié ou en négociant avec lui. Pour entrer en contact avec un esprit, le sorcier doit procéder à des sacrifices rituels, absorber certaines drogues, écouter une musique particulière et danser pendant plusieurs heures. Si la nature de l'esprit est connue, il est préférable d'accomplir la cérémonie à l'endroit d'où l'entité surnaturelle tire sa force. Le dialogue avec un esprit est généralement très frustrant, car ils sont notoirement stupides. Il est possible de négocier l'arrêt d'une malédiction à condition de procéder à un sacrifice trois fois plus important que celui qui l'a convaincu d'agir. Autrement dit, un esprit ayant reçu le sacrifice d'une chèvre blanche pour tuer une personne en exigera au moins trois pour annuler l'opération. Un sort de Malédiction inversé n'a aucun effet, car l'action de l'esprit n'est pas une malédiction. En revanche, il est possible de repousser momentanément un esprit avec une zone de Sanctuaire, ou une zone de Pureté druidique. De la même manière, un esprit maléfique ne peut pas pénétrer dans un temple ou dans une clairière sacrée.

Il existe aussi un culte domestique des ancêtres. Il n'est pas rare de trouver à côté des cases une sorte de niche contenant quelques crânes humains et des offrandes diverses. C'est la maison des ancêtres qui protègent le foyer.

Une bonne affaire...

Et maintenant, passons aux aventuriers. Pourquoi iraient-ils se risquer si loin de l'Empire? Une bonne question appelle une bonne réponse : l'argent. Chacun des PJ est entré en possession de parts d'une entreprise établie sur les rives des Terres du Sud. La compagnie Demeter Turlich est l'une de ces nombreuses sociétés qui exploitent les richesses du continent noir et font la fortune des armateurs et marchands du Vieux Monde. Les aventuriers ne se connaissent pas forcément. Chacun d'eux a, de son côté et de diverses façons,

acquis des actions de cette entreprise. Voici plusieurs idées. À vous de les moduler en fonction du vécu des personnages.

— Le PJ est le fils indigne d'un marchand que son père envoie faire ses preuves outre-mer en lui offrant des parts d'une société.

— Le PJ a gagné les parts qu'il détient au cours d'une partie de cartes mémorable.

— Le PJ s'est vu payer une grosse dette de cette façon. Il a décidé d'aller voir plutôt que de revendre les parts.

— Au terme d'une intrigue qui tourne mal, le PJ est condamné à l'exil dans les Terres du Sud. Il a converti tous ses biens en actions pour ne pas être obligé de travailler.

— Le PJ a volé les parts lors d'un cambriolage ou les a «trouvés» sur un cadavre.

— Un ou plusieurs PJ ont eu la surprise de se voir ainsi payer leurs services lors d'une précédente aventure.

Bienvenue dans les Terres du Sud !

Les PJ se retrouvent tous sur le même bateau, ce qui n'est pas une bien grande coïncidence. Après tout, il n'y a que quatre départs par an...

Ils ont plusieurs mois pour faire connaissance : des mois de voyage en pleine mer, à ne manger que du poisson, à boire l'eau de pluie invoquée par le clerc de Manann du navire et à assister pieusement aux séances journalières de prières pour éviter les tempêtes et bénéficier des meilleurs vents.

Vient enfin l'arrivée au comptoir des Coquillages. Tout d'abord, c'est la déception. Tout ce voyage pour un malheureux petit village ! Quelques centaines d'habitants, des maisons presque toutes en bois et en torchis, des palissades en guise de fortifications...

Puis, au moment du débarquement, c'est l'effet inverse qui se produit. La surprise et l'émerveillement s'emparent des PJ. Des piles de défenses d'éléphants, matériau coûteux par excellence, sont laissées sans surveillance. Les maisons sont certes faites de rondins de bois, mais de bois précieux, celui dont de fines plaquettes sont utilisées pour les plus luxueuses marqueteries. Nul doute que l'or et les pierres précieuses abondent aussi ! En montant la colline, c'est toute une population industrielle, une vraie ruche toujours affairée, que les aventuriers découvrent. Les gens n'ont pas l'air riches, mais tout ce qui les entoure vaut, dans les villes de l'Empire, de vraies fortunes.

Les PJ obtiennent facilement des informations générales sur le comptoir et sur la compagnie dont ils sont actionnaires. C'est l'une des cinq compagnies qui ont fondé le village.

La compagnie Demeter Turlich

C'est à la fois ce qui est écrit sur les titres de propriété que détiennent les PJ et sur une enseigne à la peinture écaillée. Cette dernière se balance en grinçant devant une bâtisse laissée à l'abandon. Les vitres sont brisées et la porte a été enfoncée. À l'intérieur, tout le mobilier a depuis longtemps été enlevé. Reste un grand comptoir, un sol dallé parsemé de paille et des pièces vides.

Dans l'une d'elles, une personne a visiblement élu domicile, comme en témoignent un lit sommaire et quelques ustensiles. Les aventuriers ont à peine fait cette découverte qu'une voix féminine et sèche retentit dans leur dos : «Il n'y a plus rien à voler ici et ce n'est pas une auberge, alors sortez de chez moi !»

La nouvelle venue est une jeune fille habillée en homme et portant une épée. Elle regarde les PJ droit dans les yeux et n'a visiblement pas peur d'eux. Tant que les aventuriers n'exhibent pas leurs papiers, elle reste très froide. Ensuite, l'ambiance se détend et la jeune fille les met au courant de la situation.

Elle se nomme Gerda Turlich et est la fille du fondateur de la compagnie. Volontaire et débrouillarde, elle gagne sa vie comme joueuse professionnelle à l'auberge.

Son père, Demeter Turlich, est porté disparu depuis deux ans. Il s'est sans doute aventuré trop loin à l'intérieur des terres, à la recherche de nouvelles richesses à exploiter.

La compagnie a lentement décliné depuis sa disparition. Gerda a été obligée de vendre une grande partie des parts qu'elle détenait. Le contrôle de la compagnie lui a échappé. C'est un nommé Ungar Bergling, un marchand nouveau venu, qui la dirige à présent, et ce uniquement parce qu'il a plus de parts qu'elle. Gerda enrage car Ungar laisse végéter l'affaire. Il n'en a pris le contrôle que pour siéger au conseil qui dirige le comptoir...

Changement de propriétaire

Un rapide décompte des parts de chacun montre que, à eux seuls, les PJ ne peuvent pas prendre le contrôle de la compagnie. En revanche, c'est tout à fait possible s'ils s'allient à Gerda, qui ne demande pas mieux. L'alliance se scelle par une tournée d'alcool local à *L'hostellerie impériale*.

Dès le lendemain, les papiers sont authentifiés par le conseil commercial du comptoir et, dans la foulée, une réunion des actionnaires de la compagnie est organisée. Y assistent les PJ, Gerda et l'actuel dirigeant, Ungar Bergling. Rondouillard et

sûr de lui, ce dernier se montre vulgaire et grossier avec Gerda et traite d'emblée les PJ avec arrogance et mépris. Bref, c'est un personnage tout à fait antipathique.

Quand il apprend qu'il est évincé, Ungar change de ton. Mielleux et gluant de politesse, il propose de racheter les parts des PJ pour une forte somme (200 Co). C'est très inférieur à ce qu'elles peuvent rapporter par an (1000 Co au moins), mais il suffirait qu'un PJ accepte pour que la majorité bascule. Devant un refus, Ungar s'incline sans insister. Apparemment, l'affaire est entendue, les livres de comptes sont remis aux PJ et le conseil du comptoir entérine le changement de dirigeant. Voilà donc les PJ à la tête d'une compagnie marchande...

Intimidation, terreur et assassinat

Il faut à présent reprendre les choses en main. En l'état, la compagnie est une coquille vide, sans stock ni activité. Il faut renouer des liens commerciaux avec les tribus, recruter des gens de confiance et surtout se tenir sur ses gardes. Gerda n'aime pas Bergling. Elle s'attend à un coup tordu de sa part... et elle a raison.

Malheureusement pour les PJ, Ungar a partie liée avec les Bretonniens de La Nouvelle-Moussillon. Il n'avait pris le contrôle de la compagnie que pour siéger au conseil dirigeant du comptoir des Coquillages, et ainsi connaître ses secrets et peser sur ses décisions politiques. Ce retournement de situation ne l'arrange pas du tout, et il va tenter par tous les moyens de reprendre sa place. La remise en route de l'affaire est l'occasion de mini-scénarios où Ungar va intervenir.

● Pour déchiffrer et tenir les livres de comptes, il faut disposer d'un avoué. Le seul candidat disponible est l'ancien comptable de la compagnie, un dénommé Dietrich Falkenmeyer. Chassé par Ungar, il survit comme écrivain public quelque part dans le comptoir.

Les PJ le retrouvent facilement, mais Dietrich refuse de les suivre. Il est terrorisé. Ungar l'a menacé de lui faire trancher tous les doigts s'il reprenait son ancien travail. Ce n'est qu'après lui avoir promis plusieurs fois de le protéger qu'il finit par accepter.

● L'essentiel du bois précieux de la compagnie provient d'une tribu nkomi qui habite le long de la rivière. Elle accepte de retravailler pour les PJ mais, très vite, elle ne peut plus se livrer à l'abattage en raison de raids incessants de maraudeurs orougous. Éliminer ces derniers (deux groupes de dix hommes) est la seule façon de permettre la reprise du travail et l'approvisionnement des aventuriers.

● Le commerce de l'ivoire tentera certainement les PJ. La tribu qui en fournissait à la compagnie travaille à présent pour Ungar. Le père de Gerda était en relation avec un chasseur professionnel indépendant nommé Hans Grischöffen. Il accepterait certainement de travailler pour la fille de son vieux complice. Reste à le trouver...

Hans vit quelque part sur la frontière du pays des éléphants. Il a rangé son tromblon et ses bombes depuis qu'il a combattu l'esprit éléphant. Malgré les conseils des guerriers, il avait pour-



Ungar Bergling

suivi un remb'injogu, et l'esprit l'a attaqué. À moitié éventré par les défenses du monstre, les jambes et les bras broyés, Hans avait été abandonné aux hyènes. Ce n'est que par miracle qu'il s'en est sorti. Il fallut plus d'un an pour qu'il puisse se servir à nouveau de ses membres. Depuis, il ne chasse plus et s'est pris d'une soudaine dévotion pour Taal. Rien ne pourra lui faire reprendre son tromblon.

Quelques jours après leur visite, les PJ apprennent que Hans a été assassiné. Personne ne sait par qui... mais pour Gerda, un tel geste est signé Ungar.

Le commerce du bois peut, dans un premier temps, assurer à lui seul l'activité de la compagnie. Cela permettra aux aventuriers de souffler un peu et de trouver tranquillement une autre voie d'approvisionnement pour l'ivoire.

De l'intérêt des clous en fer

Comme rien ne semble décourager ni Gerda, ni les PJ, le temps des attaques physiques est venu. Ungar n'utilise pas des moyens grossiers comme le poison ou l'assassinat. Il va s'en remettre à la magie des Terres du Sud, radicale et discrète... Son premier mouvement est d'obtenir des objets personnels des PJ (Gerda y compris). Un pick-pocket essaye de dérober son mouchoir à l'un, un mendiant demande si un autre n'aurait pas de vieux vêtements, un enfant noir s'accroche à un troisième et déchire sa chemise « accidentellement » pour en récupérer un morceau. Enfin, une bagarre peut être l'occasion de récupérer des gouttes de sang... Au minimum, Ungar réussit à obtenir un objet de Gerda.

Muni de ces composantes, un sorcier oroungou accepte d'invoquer l'esprit du marais Noir, en échange d'une théière en cuivre, de quatre coqs noirs et de trois vaches blanches. La cérémonie a lieu une semaine après le vol des objets. La nuit même, les PJ (clercs et initiés exceptés) commencent à faire des cauchemars d'asphyxie. Éveillés, ils ont l'impression d'être suivis par quelqu'un d'invisible. Autour d'eux, les animaux sont terrorisés. Le lait tourne en leur présence. Pire, les indigènes fuient devant les PJ en murmurant des incantations de protection ! Les cauchemars se précisent. Chaque nuit, les PJ se noient dans une eau boueuse. Réveillés en sursaut, les PJ suffoquent et vomissent de la boue verdâtre. À ce stade, chaque cauchemar fait perdre 2 points de Blessure qui ne peuvent être récupérés que par magie ou en passant une nuit sans cauchemar. À chaque nuit blanche qu'il passe, un PJ perd 20 points d'initiative. À 0, il s'endort, qu'il le veuille ou non.

Gerda se doute de ce qui leur arrive et envoie les PJ au temple de Sigmar. Le clerc, un nommé Bertig, a aussi été envoûté il y a plusieurs années, pour une sombre histoire de fille déflorée. Il était spadassin à l'époque et s'est réfugié dans le temple, une enceinte sacrée, pour échapper à une mort certaine. Depuis, il n'en est pas sorti. Le lieu aidant, il s'est découvert une vocation religieuse et est devenu initié puis clerc de Sigmar. Il pense ne plus courir de risque à présent, mais ne préfère pas tenter le diable.

Bertig explique leur état aux envoûtés, et leur offre l'hospitalité pour aussi longtemps qu'ils le désirent. Il leur indique aussi le nom d'un sorcier nkomi pouvant les aider : Abolia. C'est un homme très sage, qui parle aux esprits et connaît les rites de désenvoûtement. Il n'apprécie pas spécialement les Blancs, mais peut s'accommoder de leur couleur de peau s'il les sait envoyés par Bertig, le « saint homme blanc ».

Ne pouvant attendre aucune aide des indigènes, les PJ mettent trois jours pour atteindre le village du sorcier, soit deux nuits de cauchemar ou deux nuits blanches. Il faut palabrer pendant plusieurs heures avec le chef du village et lui promettre un accord commercial privilégié pour avoir le droit de parler avec Abolia. Moyennant cinquante clous de fer, deux poules noires et trente bougies de cire noire, ce dernier accepte de les aider. Il attend la nuit et organise une cérémonie d'invocation avec des tambours, un grand feu et des bougies partout. Il sacrifie les poules et met en transe l'un des PJ envoûtés en lui faisant boire un liquide orange. Puis, en se servant du personnage comme médium, le sorcier interroge l'esprit qui les traque. Bribes par bribes, Abolia arrive à lui arracher deux ou trois réponses avant que le corps ne s'écroule, complètement épuisé. Il passe ensuite à un autre PJ et recommence la même procédure. Il lui faudra interroger au moins trois personnages (en une ou plusieurs séances) pour connaître toute l'histoire. Elle est simple : un sorcier a fourni trois vaches et quatre coqs à l'esprit du marais Noir pour qu'il anéantisse les personnages.

Abolia conclut que la mort est sur les PJ, mais qu'il est néanmoins possible d'accomplir une cérémonie de désenvoûtement à condition d'aller dans le marais Noir et de sacrifier dix vaches blanches et douze coqs noirs ! Le sorcier effectuera lui-même la cérémonie pour la somme modique de cinq cents clous de fer... Pour l'instant, Abolia leur offre l'hospitalité. Sa demeure est une zone sacrée, il est donc possible d'y dormir.

Les revenus du bois sont suffisants pour acheter les vaches et les coqs. Espérons que les PJ penseront à prendre quelques animaux supplémentaires pour compenser une perte éventuelle, car le chemin est long et difficile !

Le marais est à quatre jours de route. Le voyage est un véritable calvaire pour les PJ. Il faut surveiller et nourrir le bétail et la basse-cour, repousser les prédateurs attirés par les vaches et soigner les conséquences de leur cauchemars. Histoire de corser les choses, les personnages risquent de rencontrer un groupe de rôdeurs oroungous. Le marais Noir porte bien son nom. C'est un endroit répugnant où la lumière ne pénètre pratiquement jamais. Alors que le sorcier organise la cérémonie, l'esprit (qui n'est pas beau joueur) anime des golems de vase dans une dernière tentative pour remplir sa mission. Comptez-en un par PJ. Au dernier animal sacrifié, les golems se liquéfient. L'envoûtement est levé. Ungar a une nouvelle fois échoué !

L'éléphant qui traverse la rivière

Cet épisode a resserré les liens entre Gerda et les PJ. Sur le chemin du retour, Gerda leur révèle

que le but de l'expédition de son père était le cimetière des éléphants. De vieilles légendes nkomi parlent d'un tel endroit. Demeter pensait qu'il se situait plein est, au-delà du pays des éléphants... et même sans doute par-delà des montagnes. Le trouver serait la fortune assurée pour la compagnie.

Gerda pousse les PJ à mettre une expédition sur pied. Un tel projet ne peut passer inaperçu. Il faut rassembler des vivres et surtout engager des porteurs... ce qui n'est pas une mince affaire. Aucun indigène n'est assez fou pour aller de lui-même se frotter aux esprits et à l'inconnu. La solution réside dans la soif de richesses des chefs. Ces derniers ne louent pas leurs hommes pour une telle entreprise, ils les vendent ! Les services d'un groupe de porteurs coûtent un beau tas de clous de fer, mais restent très abordable. Au maximum, les PJ peuvent en « engager » une cinquantaine...

De son côté, Ungar se réjouit du projet des PJ. Il compte aller lui-même en terminer par l'épée avec les PJ à la tête d'un groupe d'Oroungous. Après tout, en plein pays des éléphants, ils seront loin de tous les regards indiscrets.

Passées les rivières, les porteurs restent docilement avec leurs patrons, bien qu'ils tremblent de peur.

L'éléphante blessée

Pour trouver le cimetière, le plus logique est de suivre un éléphant mourant pour voir où il va. Le seul problème est que l'esprit protège les pachydermes. Blesser intentionnellement une bête équivaut à se faire attaquer et mettre en pièces. Alors, comment faire ?

La solution apparaît au milieu du pays des éléphants. Une vieille femelle qui boite est aux prises avec un groupe de hyènes (mêmes caractéristiques que des loups). Seule l'intervention des PJ peut la sauver d'une mort certaine. Quelques minutes plus tard, l'esprit arrive. Si la bête est morte, il barrit à en faire trembler la terre et disparaît. Si elle est vivante, il regarde les membres de l'expédition un à un puis caresse l'éléphante de sa trompe. Cela semble lui redonner des forces, et elle se remet en route vers l'est alors que l'esprit disparaît.

Après avoir rassemblé les porteurs qui se sont enfuis aux quatre vents (ils en récupèrent 1d100% du nombre de départ, minimum 5), les PJ peuvent suivre la bête mourante. L'éléphante se traîne péniblement, mais avance sans trêve, nuit et jour. Les aventuriers doivent faire de même pour ne pas la perdre de vue.

Après deux jours de trajet, l'éléphante arrive en vue d'une épaisse forêt tropicale. Au-delà, on devine des hauts sommets enneigés. Épuisé, l'animal tombe sur les genoux et barrit tristement. Sans doute appelle-t-il l'esprit. C'est le moment rêvé pour prendre un peu de repos, d'autant que le soir tombe et que l'animal va barrit toute la nuit...

Les yeux de la forêt

En pleine nuit, Ungar et ses hommes se lancent à l'attaque du camp des PJ. Les assaillants s'occupent d'abord des combattants, les porteurs étant épargnés simplement parce qu'ils peuvent être utiles. Dans la mesure du possible, la consigne est

de faire des prisonniers. Les coups portés aux PJ sont destinés à les assommer. Si les aventuriers ont le dessous, il vous reste un joker : Gerda, avec sa compétence Évasion. S'ils gagnent, Ungar supplie qu'on lui laisse la vie, ce que les PJ seraient bien avisés de faire. Vivant, il pourra faire office de porteur et surtout, sa présence avec des Oroungous suggère qu'il a pactisé avec les Bretonniens, ce qui devrait beaucoup intéresser le conseil et lui valoir d'être condamné à l'esclavage...

Un peu avant midi, l'éléphante se remet debout et entre dans la forêt. Peu après la lisière, les PJ découvrent des crânes suspendus aux branches basses ou fichés sur des piques en bois. Les porteurs sont terrorisés. Les N'Dokous sont tout autour, masqués par le feuillage, prêts à frapper. Heureusement pour les PJ, le blanc est la couleur des morts et des esprits. Les N'Dokous, qui ne sont pas en contact direct avec les Occidentaux, les prennent pour des fantômes ou des esprits. Les porteurs n'ont pas cette chance...

Soudain, l'expédition se retrouve encerclée par une quinzaine de N'Dokous. Alors que l'éléphante continue son chemin, un des cannibales, un sorcier à en juger à la quantité d'amulettes qu'il porte, s'approche. Il salue les PJ avec respect et commence à leur parler dans une langue inconnue. En revanche, ses gestes sont clairs. Les N'Dokous croient que les Noirs ont été amenés ici par les esprits, sans doute à la suite d'un envoûtement, pour qu'ils meurent. Le sorcier se propose de finir le travail (il passe un doigt sur sa gorge)... et de faire disparaître les preuves (il se masse le ventre). Devant un refus, il essaye d'acheter les PJ comme un sorcier marchanderait avec un esprit, en entassant des fruits, des plumes de couleur, etc. Il n'en démord pas. Après tout, il a l'habitude de discuter des heures avec de vrais esprits. Pendant ce temps, l'éléphante s'éloigne.

Il faut que les PJ se montrent irrités, prêt à se battre, pour que les N'Dokous se dispersent dans la forêt et les laissent enfin reprendre leur route... Non sans larder de fléchettes empoisonnées le dernier des porteurs, une fois que les PJ auront le dos tourné!

Au bout du chemin

Malgré leur retard pris, la piste de l'éléphante est aisée à suivre. Les nombreuses branches brisées indiquent clairement la route. L'expédition débouche en fin d'après-midi de l'autre côté de la forêt, au pied des montagnes. L'éléphante se dirige vers un col, qui débouche sur une vallée encaissée où reposent les restes de générations et de générations d'éléphants. Il y a même des squelettes de mastodontes préhistoriques et de mammoths! L'animal mourant vient se coucher non loin de l'entrée, totalement épuisé. Il ne tarde pas à succomber.

Il règne un silence total dans la vallée. Ses parois sont percées de nombreuses cavernes, et en son centre trône une grande statue d'une divinité anthropomorphe à tête d'éléphant.

En examinant les os, les PJ remarquent quelques squelettes humains. Sans doute les traces de précédents explorateurs... Persuadée que l'un d'eux est celui de son père, Gerda s'effondre, en larmes. À peine les PJ ont-ils réussi à la calmer qu'ils sont attaqués! Des ombres du crépuscule surgissent

six guerriers noirs, tous très âgés. Il s'agit des ultimes gardiens des lieux, les survivants d'une tribu oubliée qui possède le pouvoir d'être invisible dans les ombres.

Les assaillants frappent les premiers sans que les PJ puissent parer ou riposter. Aux rounds suivants, ils ont toujours l'initiative. C'est un combat à mort. Ils ne fuiront pas.

La fin ?

Le petit matin se lève sur le cimetière des éléphants. Il y a ici une fortune, mais très loin du

comptoir, infiniment loin. Vu leur poids, les PJ ne peuvent emporter que deux défenses par personne. L'esprit éléphant et les N'Dokous les laissent partir en paix, mais il n'est pas sûr qu'ils puissent revenir aussi facilement pour prendre le reste...

C'est une autre histoire, qui sera contée le mois prochain dans CB n° 100. Pour l'heure, laissons les PJ savourer leur succès.

Patrick Leclercq et Pierre Lejoyeux

illustration : Jean-Dominique Lavoix-Carli

plan : Cyrille Daujean



ES PNJ

Pour Warhammer

► Les Nkomis et les Oroungous

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	40	30	3	3	8	30	1	35	28	29	25	29	30

Arme : Lance, 1d6+1+Force. Bouclier : 1 point d'armure sur tout le corps.

► Les N'Dokous

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	25	54	3	3	7	50	1	43	24	29	24	43	43

Leur poison a les mêmes effets que la bistorte (p. 82 des règles).

► Éléphant

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
6	55	05	7	4	15	30	2	50	33	10	29	33	00

Se faire charger par un éléphant impose un jet de Sang-froid à toutes les créatures vivantes de moins de 3 mètres de haut. S'il est réussi, il ne cause que la Peur. Raté, il cause la Terreur.

► Gerda Turlich

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	35	50	3	3	7	44	1	41	32	50	33	39	50

Carrière : Joueuse professionnelle. Compétences supplémentaires : Résistance à l'alcool, Natation, Esquive, Évasion, Désarmement, Coups assommants.

► Ungar Bergling

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	37	39	5	4	6	57	1	39	63	73	56	58	49

Carrières : Estudiant, Avoué, Marchand.

► Golem de vase

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
2	33	00	3	3	7	33	1	10	35	10	66	66	00

Les golems se battent jusqu'à la destruction et ne sont affectés par aucun sort.

► Esprit éléphant

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
7	88	00	9	9	33	70	4	80	88	30	99	99	00

L'esprit éléphant inspire la Terreur à toutes les créatures vivantes de moins de 3 mètres de haut. Il ne peut être touché que par des armes magiques. Ses défenses sont capables de parer les coups.

► Guerrier ombre

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	44	00	4	4	8	*	1	36	35	45	66	66	30

Arme : Lance, 1d6+1+Force. Bouclier : 1 point d'armure sur tout le corps.

* 30 de jour. De nuit, au crépuscule ou dans un endroit sombre, ils frappent toujours en premier.

Adaptations pour SIMULACRES

le jeu de rôle élémentaire



Lorsque l'on joue au jeu de rôle, on ne possède pas tous les jeux édités. Plutôt que de laisser dormir les scénarios de cet encart, nous vous suggérons de les adapter. Évidemment, il n'est pas question en une page de changer l'intrigue d'un scénario futuriste en une aventure médiévale. Nous vous fournissons quelques pistes, et vous signalons les passages difficiles à modifier dans ces scénarios. Les adaptations sont données pour *Simulacres*, le jeu de rôle publié par Casus Belli, mais vous pouvez essayer avec un autre système.

SCÉNARIO HAWKMOON

L'homme au masque de soie

Le monde d'*Hawkmoon* (d'après les romans de Moorcock) est une Terre future, envahie de mutants, deux mille ans après une apocalypse nucléaire. La civilisation est retombée dans un Moyen Âge bizarre, où traînent des résidus d'inventions technologiques. Les « méchants » sont les Granbretons, organisés en clans et arborant des masques à l'effigie de leur animal totem (voir *L'antre du Critik*, p. 22).

On peut très bien adapter ce scénario à un univers méd-fan plus normal en remplaçant les Granbretons par un quelconque empire paranoïaque. Vous pouvez substituer une espèce de « magie mécanique » à la technologie. Du fait de la spécialisation des Granbretons en clans, vous leur donnerez des talents non négligeables dans leur spécialité (+1 au moins, +2 en général) et peu dans le reste. Ainsi les Serpents sont des savants, les Renards des espions, les Loups des combattants, etc.

SCÉNARIO L'APPEL DE CTHULHU

Le pacte

Dans *L'appel de Cthulhu*, l'écrivain Lovecraft présente un monde très proche du nôtre, où des formes de vie antédiluviennes – extraterrestres et épouvantables – cherchent à reprendre le contrôle de notre planète. Hormis quelques « privilégiés », personne ne soupçonne leur existence, car la découverte du complot est souvent si horrible que l'on peut perdre la raison. On peut jouer à toutes les époques, mais les années 20-30 sont privilégiées.

Vous serez amené à faire souvent les tests suivants :

- Sixième sens (ou pressentiment) : Instincts $\approx$ + Perception $\triangleleft$ + Humain $\star$ (+ bonus éventuel en Occultisme).
 - Résister à une vision horrible (perte de [B]EP en cas d'échec) : Esprit $\star$ + Résistance $\blacksquare$ + Humain $\star$ + malus dû à l'horreur de la situation.
 - Arriver à réagir (bouger, fuir, tirer, parler) même dans une situation horrible ou paralysante : Cœur $\heartsuit$ + Désir $\spadesuit$ + Humain $\star$ – nombre d'EP perdus.
- Ici, le but du scénario est de faire croire des choses horribles (et pas totalement fausses) sur les adeptes du vaudou. Quant à l'entité appelée, suivant votre univers de jeu, n'importe quelle « chose » extrahumaine suffisamment abominable fera l'affaire.

SCÉNARIO PENDRAGON

Le loup dans la bergerie

Dans *Pendragon*, vous jouez un preux chevalier au temps du roi Arthur. Le système de jeu de Chaosium permet de simuler agréablement les aspects moraux et héroïques de ce monde mythique.

Pour *Simulacres*, pas de grandes difficultés. Les personnages-joueurs chevaliers n'ont pas droit à la magie. Chaque joueur devra choisir deux aspects de son personnage : une qualité (courageux, pieux, courtois, etc.) et un défaut (téméraire, susceptible, facilement amoureux, gourmand, etc.). Si le personnage met sa qualité en valeur, il reçoit des points d'Énergie supplémentaire de la part du meneur de jeu (4 au maximum). S'il succombe trop aux tentations, il perd des points d'Équilibre Psychique (voire de Souffle).

SCÉNARIO STAR WARS

La somme de toutes les peurs

Pas besoin de longues explications pour décrire cet univers : c'est celui de *La guerre des Étoiles*, la trilogie des films de Georges Lucas. Reportez-vous aux règles standard de *Simulacres*. Vous pouvez autoriser certains joueurs à utiliser des pouvoirs psis (similaires à la Force).

Dans ce scénario, comme il est fait référence à l'Étoile de la Mort, il vaut mieux se servir directement du jeu original plutôt que d'essayer une adaptation. Ou alors modifiez complètement l'épi-



sode final en prévoyant un autre secret à découvrir (mais ce serait dommage).

MOYEN-MÉTRAGE VAMPIRE

Ville morte

Vampire est le premier des jeux de rôle situés dans le « Monde des Ténèbres », où existent vampires, loups-garous, magiciens, fantômes et changelins. Dans ce jeu, vous incarnez tout simplement des vampires. L'atmosphère générale est proche des romans d'Anne Rice (*Lestat le vampire*) et encourage fortement à jouer des intrigues politiques entre divers clans de vampires.

Ce scénario est trop emprunt des spécificités des clans de *Vampire* pour être facilement adaptable à *Simulacres*. Jouez plutôt au jeu original !

MOYEN MÉTRAGE WARHAMMER

Remb'injogu

Warhammer est situé dans un monde médiéval-fantastique assez classique. Le continent où se déroulent la plupart des aventures ressemble fortement à l'Europe ; les forces du mal sont incarnées par des dieux et des mutants du Chaos ; les magiciens consomment des points de pouvoir pour lancer des sorts.

Vous pouvez jouer directement ce scénario avec *SangDragon* (le monde méd-fan de *Simulacres*). Cela ne pose aucun problème, les caractéristiques des éléphants s'y trouvent. Vous pouvez également l'adapter à *Capitaine Vaudou* (oui, je sais, nous aimons ce jeu). Il est en effet fort possible pour des pirates de 1660 d'avoir des lettres de crédit et des parts dans une société en Afrique. Les quelques invraisemblances historiques du scénario ne poseront aucun problème dans ce monde où le vaudou est réel. Qui sait, ce sera peut-être l'occasion pour des personnages anciens esclaves de renouer avec leurs racines ?

Pierre Rosenthal

Notes

Pour l'adaptation des scénarios médiévaux-fantastiques, consultez également l'article « Comment adapter les scénarios médiévaux-fantastiques » dans *Casus Belli* n° 92.

Capitaine Vaudou est un supplément pour *Simulacres* publié par Descartes Éditeur. **SangDragon** est notre hors-série n° 11.

Aides de jeu diverses pour Nephilim 2^e édition

Afin de compléter la critique du jeu *Nephilim*, nous vous proposons ici diverses aides de jeu, pour créer votre personnage ou gérer certains aspects de la partie. En ce qui concerne la création, reportez-vous aux explications de la page 28, et utilisez la nouvelle feuille de compétences de la page suivante. Les règles sur les artefacts et les animaux sont de simples suggestions, que vous pouvez modifier ou adapter à votre guise. Les explications sur les talents supplémentaires ont été rédigées après avoir posé quelques questions aux créateurs du jeu.

Incarnations et arcanes

Voici ci-dessous un tableau récapitulatif des diverses périodes d'incarnation possibles et des arcanes qui y sont accessibles pour l'adoption et la connaissance. Les trois périodes marquées d'un astérisque (*) offrent une quête de Sapience qui donne 1 point de Ka, ce qui les rend plus « rentables ».

Talents supplémentaires

- **Akasha.** Connaissance des plans subtils. Plus théorique que pratique, elle ne permet pas forcément de savoir comment en trouver un, mais de connaître son existence et ce que la tradition en dit.
- **Astrologie.** C'est celle pratiquée par les humains. Mais on peut supposer qu'elle aide au calcul des éphémérides, et même qu'elle permet de donner un bonus aux prédictions des conjonctions (Nexus et Plexus), avec l'accord du meneur de jeu.
- **Histoire invisible (ou histoire secrète).** Permet de connaître la part que les Nephilim ont joué dans notre histoire, ainsi que la différence entre l'histoire racontée par les hommes et l'histoire nephilim. On peut extrapoler et supposer que ce talent permet de retrouver la trace de Nephilim à partir de textes historiques.

Artefacts

Les règles suivantes sont inspirées de celles du livret *Les sciences occultes : la Magie*.

Dans certaines périodes d'incarnation, on peut trouver des artefacts, c'est-à-dire des objets magiques. Il y en a deux sortes, les actifs, qui contiennent du Ka, et les passifs qui doivent utiliser celui du Nephilim.

En résumé, pour faire fonctionner un artefact, il faut :

- Connaître le Nom de commande de l'objet en enochéen. Pour les artefacts donnés à la création du personnage, il est supposé être connu.
 - Réussir un jet dans la science occulte correspondant au sort à lancer. Il faut absolument que le Nephilim soit en théorie capable de lancer le sort, par exemple qu'il ait 80% en Haute-Magie pour faire fonctionner un artefact qui contient un sort de Haute-Magie de seuil 80%.
 - Réussir un jet de Ka (celui de l'objet pour un passif, celui du Nephilim pour un actif).
- Pour savoir si l'artefact est passif ou actif, lancez un dé à 20 faces. Si vous faites moins que le

numéro d'ordre de l'incarnation, l'artefact est passif (par exemple, dans notre tableau récapitulatif, Grenade a le numéro 14). Sinon, il est actif. Pour connaître le nombre de points de Ka contenu dans un artefact actif, lancez 4d6 (ou mettez 14 si vous préférez ne pas lancer les dés).

Monstres et autres animaux

Voici quelques suggestions de caractéristiques si le meneur de jeu désire faire rencontrer des Selenim ou des animaux « classiques » aux Nephilim.

► Selenim

Calculez normalement toutes les caractéristiques de combat des Selenim de la même façon que pour un Nephilim. S'il utilise des crocs, des griffes ou d'autres appendices, en voici des caractéristiques :

Nom	Dom. de base	POT de gravité
Crocs	1	FOR
Griffes	2	FOR + 1
Trompe	1	FOR + 2
Tentacule	1	FOR + 2

Protection : 0 à 2, pas de malus aux compétences.

► Chien de garde ou loup

Confrontation 25 %.
FOR 10 CON 10
Attaque 30 %, Dom. de base 1, POT de gravité 9.
Protection 0.

► Tigre

Confrontation 40 %.
FOR 20 CON 10
Morsure 40 %, Dom. de base 1, POT de gravité 9.
Griffes 70 %, Dom. de base 2, POT de gravité 11.
Protection 0.

► Crocodile

Confrontation 30 %.
FOR 26 CON 18
Morsure 50 %, Dom. de base 1, POT de gravité 16.
Protection 1, sans malus.

► Éléphant

Confrontation 60 %.
FOR 50 CON 25
Trompe 50 %, Dom. de base 1, POT de gravité 8.
Piétinement 50 %, Dom. de base 3, POT de gravité 14.
Protection 2, un niveau Indemne supplémentaire.

Pierre Rosenthal

Num.	Période historique	Années	Arcane(s) prépondérant(s)
1	Néolithique	—	Aucun
2	Irlande mythique*	— 5000	Aucun
3	Égypte*	— 1350	Tous
4	Troie	— 1200	5 (Le Pape) et 11 (La Force)
5	Babylone	— 587	9 (L'Ermite)
6	Alexandre	— 300	2 (La Papesse)
7	Carthage	— 150	Aucun (peut-être 13 La Mort)
8	Gaule	— 50	1 (Le Bateleur)
9	Jérusalem*	1	10 (La Roue de Fortune)
10	Arthuriades	400	11 (La Force)
11	Constantinople	1000	8 (La Justice)
12	Albigesois	1208	1 (Le Bateleur)
13	Chute du Temple	1314	4 (L'Empereur)
14	Grenade	1492	7 (Le Chariot)
15	Istanbul	1517-80	Aucun
16	Renaissance	1534	2 (La Papesse)
17	Londres	1558	1 (Le Bateleur)
18	La Fronde	1650	15 (Le Diable) et 19 (Le Soleil)
19	La Révolution	1793	17 (L'Étoile)
20	Victorien	1873	Aucun
21	Années noires	1933-45	16 (La Maison-Dieu)

* Quête de Sapience donnant +1 en Ka.

Confrontation				Société				Traditions			
FORce + DEXtérité				INTelligence + CHARisme				pas de base			
Inc.	Sim.	Nep.		Inc.	Sim.	Nep.		Sim.	Nep.		
Acrobatie				Baratin				Akasha			
Armes d'épaule				Corruption				Alchimie vulgaire			
Armes de poing				Débrouillardise				Analogie			
Arts martiaux				Éloquence				Arcanes majeurs			
Athlétisme				Empathie				•.....			
Bagarre				Négoce				•.....			
Couteau				Politique				•.....			
Équitation				Usages				•.....			
Escalade				Arts	Inc.	Sim.	Nep.	Astrologie			
Escrime				INTelligence + CHARisme	*		=	Bohémiens			
Esquive				Chant				Cryptographie			
Jet				Comédie				Ésotérisme			
Mêlée				Danse				Francs-maçons			
Nager				Instruments				Histoire invisible			
Tir				•.....				Kabbale vulgaire			
				•.....				Magie vulgaire			
Savoirs	Inc.	Sim.	Nep.	Littérature				Mystères			
INTelligence + ÉDUcation	*		=	Musique				Parapsychologie			
Architecture				Peinture				Religion			
Astronomie				Sculpture				•.....			
Droit				Techniques	Inc.	Sim.	Nep.	•.....			
Géographie				INTelligence + DEXtérité	*		=	•.....			
Gestion				Artisanats				•.....			
Histoire				•.....				•.....			
Humanités				•.....				•.....			
Informatique				Audiovisuel				Rituels			
Mathématiques				Bricolage				Rose + Croix			
Médecine				Conduire				Selenim			
Mythes & légendes				•.....				Synarchie			
Navigation				•.....				Tarologie			
Physique/Chimie				•.....				Templiers			
S'informer				Déguisement				Théologie			
Sciences de l'homme				Électronique							
Sciences naturelles				Falsification				Langues	Sim.	Nep.	
				Mécanique				pas de base			
Adaptation	Inc.	Sim.	Nep.	Premiers secours				P.....			
CONstitution + INTelligence	*		=	Sécurité				P.....			
Découvrir				Discrétion	Inc.	Sim.	Nep.	P.....			
Orientation				DEXtérité x 2	*		=	LE.....			
Pister				Filature				LE.....			
Survie				Pickpocket				LE.....			
Vigilance				Se cacher				LE.....			
				Silencieux				LE.....			

Colonne Inc.: total des scores des précédentes incarnations (la petite case peut servir à noter le numéro du dernier simulacre).
Colonne Sim.: valeurs du simulacre actuel (non modifiées par les méta-caractéristiques).
Colonne Nep.: somme de la valeur de la colonne Inc. et de la base du simulacre.



By Night

Chapitre 1

L'organisation politique

Dans le vif du sujet

Avec ses douze millions d'habitants, la région parisienne permet de faire vivre confortablement environ cent vingt vampires. Leur nombre réel est un peu supérieur, sans doute aux alentours de cent cinquante. Tous ne reconnaissent pas son autorité, mais le prince François Villon, qui tient sa cour au Louvre, parle au nom de la Camarilla et veille à ce que la Mascarade soit respectée.

Vu de loin, le prince de Paris donne l'impression d'être l'un des vampires les plus puissants du monde. Il contrôle complètement Paris et domine les autres « princes » de France. Il a des descendants un peu partout dans le monde, y compris un ancien justicar, et dispose d'une multitude de contacts et d'alliés disséminés de part et d'autre de l'Atlantique. Le Cercle Intérieur attache beaucoup de poids à ses rares interventions. Les vampires bien informés murmurent même qu'il aurait de l'influence au sein du Sabbat.

De près, cette image se fissure. Depuis une cinquantaine d'années, Villon se laisse vivre. Les deux mots clés qui résument ce qu'est devenue sa cour sont : décadence et complaisance. Le prince emprunte systématiquement les voies de moindre résistance, et montre une tendance de plus en plus prononcée à laisser les problèmes s'accumuler. Le *statu quo* a tenu tant bien que mal jusqu'à aujourd'hui, mais il commence à s'effriter. Le Primogène, le conseil qui « assiste » Villon dans son gouvernement, traite de plus en plus le prince comme un ornement. Les clans complotent les uns contre les autres ; à l'intérieur des clans, les luttes sont plus feutrées, mais elles font quand même des ravages. Les plus observateurs notent que, pour l'instant, aucun prétendant n'a la moindre chance, et que leurs désaccords n'ont guère de chance d'être résolus avant des années. Les plus charitables expliquent ces dissensions par le talent de Villon, les autres haussent les épaules et disent que le prince a simplement eu beaucoup de chance.

Quelques groupes

Le service de sécurité du prince

● Sarmont, le responsable de la sécurité, est un Brujah, et les vampires parisiens n'en savent pas beaucoup plus. Villon le tient en haute estime et le traite comme un élément indispensable de la cour depuis au moins un siècle et demi. Théoriquement, Sarmont se charge de la protection des lieux où séjourne le prince. En pratique, ses responsabilités se limitent au Louvre (où les trois quarts des veilleurs de nuit sont des goules, et les autres sont Dominés jusqu'à l'abrutissement) et aux autres résidences « officielles » du prince. Villon prend grand soin de le maintenir à l'écart de ses planques personnelles. Normalement, en cas de crise, Sarmont ferait fonction de général en chef... mais Villon doute fortement de sa fidélité, et il confiera presque certainement cette responsabilité à quelqu'un d'autre.

● François, Paul et Joseph sont trois anciens flics étreints sous la Restauration. Ils sont intellectuellement assez limités, mais lorsqu'il s'agit de faire peur aux anarchs ou d'avertir « poliment » un vampire indocile qu'il dépasse les bornes, ils sont parfaits. Villon les utilise parfois, eux ou leurs goules, pour surveiller un vampire dont il se méfie.

● Le prince adore mettre à l'épreuve de jeunes vampires en les chargeant de s'occuper d'une crise.

Selon sa gravité et le doigté dont ils ont fait preuve, il les récompense ou les blâme...



François Villon
prince de Paris

Rendons à César...

Certains des PNJ présentés ici ont été tirés du *Livre d'initiation à Vampire* :

La Mascarade. Ce supplément édité par Hexagonal propose trois bons scénarios se déroulant à Paris.

L'idée était de rendre notre Paris cohérent avec celui qui y est décrit, pas d'y piquer des idées !

Un coup de chapeau donc à ses auteurs :

Jean-François Micard, Rachid Mekaoui et Édouard Rosset-Lanchet !

d'une manière qui semble parfaitement arbitraire, vue de l'extérieur.

● **Villon** n'a rien qui ressemble à un « espion en chef ». Les titulaires de ce genre de poste ont tendance à développer les syndromes du grand vizir nuisibles à leur santé... ou à celle de leur employeur. Le prince s'informe donc lui-même – avec des résultats variables. Personne ne sait s'il est incompétent ou s'il fait d'énormes

efforts pour fermer les yeux sur une multitude de magouilles qui se nouent plus ou moins sous son nez.

Le Primogène

Pendant des décennies, le Primogène parisien a été faible et divisé, et Villon a pu faire ce qu'il voulait. Le prince se désintéresse de plus en plus de l'administration journalière, ses « honorables conseillers » se sentent de plus en plus souvent libres d'agir

à leur guise.

● **Brujah.** Maxime est un beau spécimen d'intellectuel brujah. Arrière petit-fils de Jean le Truand, il a été étreint dans les années 1860. C'était l'époque des grands débats entre les socialistes allemands et français. Il a toujours soutenu ces derniers. C'est un modèle de calme et de pondération, ce qui est rare pour un membre de son clan. La seule fois où il a montré une émotion, c'est au moment de la chute du Mur de Berlin, il a éclaté de

rire et s'est écrié : « Karl Marx, espèce d'enfant de salaud, tu es enfin mort ! » Il doit sa position au fait qu'aucun autre Brujah ne la voulait. Villon semble bien l'aimer. Il le ta-

Sarmont clan Brujah

quine volontiers sur ses « pulsions humanitaires », mais débat volontiers avec lui de l'avenir de l'humanité...

● **Gangrel.** Le siège des Gangrels est libre depuis le début de l'année, et tout indique qu'il va le rester pendant un moment.

● **Malkavien.** Certes Eugène Puisségur siège au Primogène, mais il s'occupe avant tout de ses intérêts, puis de ceux de ses amis et complices parmi ses frères de clan, et enfin de ceux des autres Malkaviens, parfois, quand il a cinq minutes. Apparemment, sa folie est inoffensive : il passe son temps à palper ses poches pour s'assurer qu'il n'a perdu ni ses clés ni son portefeuille... Évidemment, en profon-

deur, il est beaucoup plus atteint que ça, mais pas d'une manière qui l'empêche de fonctionner en société : il se déteste et se méprise tellement qu'il ne veut même pas se suicider, préférant se faire souffrir. Il dort (sur un matelas infesté de vermine) dans une pièce mal isolée. Les rayons du soleil ne tombent pas directement sur lui, mais s'approchent juste assez pour lui infliger des brûlures douloureuses... qu'il cache sous ses vêtements.

● **Nosferatu.** Madame Yvonne est la dernière arrivée. Pour l'instant, elle prend ses marques, et évite d'intervenir dans les jeux de pouvoir de ses nouveaux camarades.

● **Toréador.** Ce siège est occupé par Gustave Delacroix, un descendant direct de Villon, âgé de trois siècles et lié par le sang au prince. Delacroix est un individu totalement incolore, qui n'a jamais eu une idée originale de sa vie, et qui n'est pas près de commencer.

● **Tremere.** Élisabeth d'Orval a deux siècles et des tas de soucis. Elle pense que Paris se porterait mieux sans Villon, mais elle n'ose pas lever le petit doigt sans l'accord de Ruggeri, son créateur, qui se désintéresse de la politique. Par ailleurs, elle désapprouve les liens que son clan a noués avec le Malkavien Judas (voir plus loin), mais là encore, impossible de faire quoi que ce soit. Enfin, Madame Yvonne lui donne envie de vomir, mais elle n'a pas réussi à faire nommer un autre Nosferatu au Primogène. Bref, Élisabeth est lucide, mais impuissante à changer les choses.

● **Ventrué.** Armand d'Hubert représente son clan au Primogène. Techniquement, il est censé rester neutre dans les conflits qui déchirent les trois grandes familles ventruées de la capitale. Autrement dit, son impuissance est garantie : aucun des trois chefs de famille n'accepte de lui parler en dehors des occasions imposées par le protocole, et chacun est persuadé qu'Armand le trahit au profit des deux autres. Par la seule force de son charisme, Armand parvient à se faire entendre au Primogène. Il est incapable de monter un front uni anti-Villon, mais de toute évidence il en rêve. C'est le plus « ventrué » des Ventrués parisiens : charmant, suave, élégant et manipulateur. (Par ailleurs, il a un petit secret, dévoilé dans *Vampire – Le livre d'initiation*.)

Que contrôle Villon ?

La question est délicate, et la réponse dépend de l'âge des personnages. S'ils sont simples nouveau-nés, on leur dira que Villon est le véritable maître de la France, et que toutes les autorités mortelles sont à ses ordres. Par la suite, en prenant de l'âge, ils auront le temps de se rendre compte que c'est loin d'être le cas.

● **Le gouvernement.** Villon est trop prudent pour tenter de manœuvrer les autorités mortelles. Ce serait un outil puissant... si puissant qu'il lui vaudrait immédiatement l'inimitié de tous les autres vampires d'Eu-

rope. Ceux-ci ont d'ailleurs assez mal pris l'arrivée à la présidence de la République d'un ancien maire de Paris. Ce dernier était en bons termes avec le prince, qu'il connaissait sous le nom de M. de Villefère, un riche mécène issu d'une vieille famille noble (l'un des masques préférés de Villon lorsqu'il doit interagir avec les mortels). De là à supposer que le prince lui a donné un coup de pouce discret...

● **Les médias.** Villon se désintéresse de la presse écrite depuis les années 1970. En revanche, la télévision et la radio le fascinent, mais il se contente de contrôler leur tête. Il est en bons termes avec les p.-d.g. des chaînes publiques et privées, et peut s'inviter chez n'importe lequel d'entre eux quand bon lui semble. Et comme ces postes « tournent » dans un tout petit cénacle, il s'assure un bon niveau de contrôle sans avoir beaucoup d'efforts à faire.

● **L'Hôtel de Ville.** Jusqu'en 1995, Villon exerçait un contrôle sans faille sur la mairie, ce qui lui donnait un pouvoir disproportionné dans bien des domaines. Lorsque l'ancien maire a été élu à d'autres fonctions, il a emmené avec lui des tas de conseillers qui servaient également le prince. Du coup, la machine semble s'être enrayée. C'est sans doute un effet secondaire de la personnalité du nouveau maire. Villon attend sans impatience les prochaines élections, dans l'espoir de faire élire quelqu'un « avec qui on pourra travailler ».

● **La police.** Villon ou l'un de ses proches se donne toujours beaucoup de mal pour contrôler au moins le préfet de police et quelques personnages clés. Les vampires novices ne sont pas encouragés à jouer au même jeu.

● **Les services secrets.** Les RG, la DST et la DGSE abritent chacun cinq ou six goulés qui n'influent pas directement sur la politique de ces services, mais se contentent de signaler à Villon les dangers potentiels. Parfois, très discrètement, elles s'arrangent pour éliminer les ennemis de Villon dans d'autres pays.

● **L'éducation.** Les universités sont des terrains de chasse privilégiés, surtout en hiver, lorsque le soleil se couche alors qu'elles sont encore pleines d'étudiants. Villon octroie assez volontiers à ses favoris du moment l'autorisation d'y chasser. Pour l'heure, Nanterre et Jussieu sont toutes les deux sans « protecteurs ». Toutes les autres sont aux mains de Toréadors jaloux de leurs prérogatives. Paris I-Tolbiac, en plein XIII^e arrondissement, est également délaissée, pour la bonne et simple raison qu'elle se trouve en plein quartier chinois.

● **Le clergé.** Villon a cessé de lui accorder la moindre importance vers 1905. Son opinion est que la religion s'est transformée en une sorte « d'asile de vieillards » réservé à ceux qui n'arrivent pas à comprendre le monde moderne. Théoriquement, les membres du clergé sont intouchables, mais il y a fort longtemps qu'il n'a puni personne pour avoir transgressé cette coutume...

Chapitre 2

Être vampire à Paris

La vie sociale

● **Le Louvre.** Tous les lundis soir, Villon reçoit. Simples « soupers » informels pour une poignée d'amis, grands bals, réception d'un nouveau vampire, vernissages... toutes ces occasions reviennent plusieurs fois dans l'année. Villon aime la beauté. Même lorsqu'il ne siège pas au Louvre, il s'entoure d'objets d'art, et se nourrit de préférence de ravissantes mortelles. Jusqu'à sa « dépression », aux alentours des années 50, ses goûts artistiques étaient ancrés dans la tradition. Depuis, il se passionne pour l'art moderne. Il a toujours un ou deux artistes à ses côtés, et il semble indifférent à la valeur de leur production. Les pires charlatans ont autant de chance d'attirer son attention que les vrais artistes. La faveur du prince est un bon moyen de faire une carrière fulgurante, voire de recevoir l'immortalité. Toutefois, rares sont ceux qui en réchappent indemnes. Villon brise volontiers la vie de ceux qui ont cessé de lui plaire. Le prince est resté très marqué par la cour de Louis XIV, et il l'imita de manière tout à fait consciente. L'étiquette n'est pas aussi écrasante qu'à Versailles, loin s'en faut, mais elle est sensible. En présence du prince, les conversations cessent, on s'incline... Tout cela donne souvent aux jeunes vampires l'impression d'être poussiéreux, suranné et insupportable.

● **Les salons.** Le prince n'est pas l'alpha et l'omega de la vie des vampires. De nombreux anciens et quelques ancillas tiennent régulièrement salon. Pas chez eux, il y a des limites à la confiance que l'on peut avoir envers ses alliés ! Ils reçoivent dans des repaires secondaires, ou dans les salons d'un hôtel loué pour l'occasion. Un salon regroupe cinq à dix vampires de clans divers, réunis par des affinités plus que par la hiérarchie. La plupart se connaissent depuis des siècles, et ont eu le temps d'apprendre à s'estimer – ou à se haïr. On y discute de choses et d'autres, on y noue des intrigues et on s'y distrait, le tout de manière apparemment inoffensive. Pour les vampires plus jeunes, être invité à un salon est une récompense – et un bon moyen de nouer des contacts.

● **Les coteries.** À Paris comme ailleurs, les jeunes vampires forment des groupes destinés à s'assurer un minimum de soutien dans un environnement dangereux. On ne peut pas vraiment parler de « d'amis », juste d'appuis mutuels.

La chasse

C'est théoriquement le prince qui distribue les terrains de chasse. Dans Paris, ils re-

couvrent souvent un quartier ou deux, mais se limitent parfois à une rue ou à quelques pâtés de maisons. Hors de la capitale, ils peuvent s'étendre à toute une ville, voire à deux ou trois. En pratique, depuis quinze ans, le Primogène délivre souvent au nom du prince des autorisations « provisoires », mais c'est un provisoire qui semble appelé à durer.

Les terrains les plus appréciés sont ceux qui se trouvent dans des quartiers populeux et dotés d'un minimum de vie nocturne. Être « baron » du XVI^e arrondissement est beaucoup moins intéressant que d'avoir le droit de chasse sur Pigalle...

Les titulaires d'un territoire sont censés l'administrer sagement... autrement dit, y maintenir la Mascarade. Les plus consciencieux s'assurent un minimum d'influence sur les autorités mortelles, les autres se limitent à traquer les « braconniers », autrement dit les vampires qui viennent y chasser sans autorisation. (Un « permis de chasse » se négocie assez cher, généralement en faveurs futures, parfois en argent.)

Les elysiums

Paris peut se vanter de posséder le plus grand elysium du monde. Pratiquement tous les musées et une bonne partie des monuments historiques de la ville sont considérés comme en faisant partie. Villon y est chez lui, ce qui lui permet de varier les ambiances à chaque fois qu'il donne une grande fête. Parmi les lieux qu'il fréquente le plus volontiers se trouve le Louvre, bien entendu, suivi de près par le centre Georges Pompidou et l'hôtel de Soubise, juste à côté des Archives nationales. Le musée de Cluny lui sert assez souvent à recevoir les ambassadeurs venus d'autres cités.

Sont également considérés comme elysiums les demeures du prince : son hôtel particulier de Saint-Germain-des-Près et le grand appartement des Champs-Élysées qui lui sert parfois de centre de commandement. Il en a des dizaines d'autres disséminés dans Paris, de l'entrepôt porte de la Chapelle au studio miteux du XX^e arrondissement en passant par le six-pièces rue d'Alésia. Tous ces lieux servent assez souvent de résidence temporaire aux vampires de passage qui ont eu le bon sens de se présenter au prince. Lorsqu'ils sont occupés, ils bénéficient d'un discret « service de sécurité » qui protège les hôtes du prince... en les surveillant. Les cainites qui tiennent salon ou donnent des soirées considèrent souvent leurs demeures comme des elysiums temporaires, mais c'est à eux de les faire respecter. Ceux qui sont en bons termes avec le prince peuvent parfois se faire prêter des monuments historiques (le « bal des décapités » de 1992, donné par Judas du clan Malkavian à la Conciergerie, est encore dans toutes les mémoires).

Pas touche !

Par ordre de Villon, plusieurs sites sont interdits. On ne s'en approche pas, on ne

chasse pas aux alentours, on évite les gens qui en sortent... Il s'agit généralement de lieux où l'activité des « autres » est particulièrement intense. Notamment concernés la cathédrale Notre-Dame, le repaire de l'Inquisition ; le palais de la Découverte et la cité des Sciences et de l'Industrie, qui grouillent tous les deux de technomages, les premiers se revendiquant des Traditions et les seconds de la Technocratie ; le cimetière du Père-Lachaise, un haut lieu d'activité fantomatique... La liste complète comprend également plusieurs endroits moins célèbres, dont certains sont apparemment incongrus, par exemple une petite maison dans le Marais ou un bosquet bien délimité dans le parc des Buttes-Chaumont (respectivement cher au cœur des changelins et des loups-garous). D'autres sites, moins importants, ont été « classés » uniquement parce qu'ils rappellent de bons

Mystères et frustrations

Soyons honnête : ce *by Night* n'est pas le supplément ultime sur les vampires parisiens. Il aurait fallu deux ou trois *Casus* complets pour faire le tour de la question.

Nous avons donc choisi de vous présenter un cadre assez ouvert pour que vous y logiez vos propres mystères, vos propres créations... et vos propres vampires.

L'histoire de Paris, en particulier, reste mystérieuse et c'est tout à fait intentionnel. On sait qu'au XIII^e siècle, la ville était gouvernée par le prince Alexandre, un très ancien Ventrue de 4^e génération. La date exacte de sa chute reste mystérieuse. L'identité de ses successeurs ? À vous d'en décider ! À un moment ou à un autre, les Ventrues laissent la place aux Toréadors, mais ces derniers ne gagnent définitivement la partie qu'après la Révolution, au moment où François Villon prend le contrôle de la ville – après un énigmatique exil en Écosse pendant la Terreur. A-t-il réussi sa prise de pouvoir sans être aidé ? La question ne se pose même pas. Après tout, nous sommes à *Vampire*. Mieux vaut se demander qui l'a soutenu, et pourquoi. Quelle que soit la personne ou la créature à laquelle Villon doit son trône, elle est restée discrètement à l'arrière-plan... Et puis l'homme qui se fait appeler François Villon est-il bien l'auteur de *La ballade des pendus* ? Son comportement ne plaide pas en faveur de cette hypothèse !

* Si vous avez besoin d'idées, quelques informations supplémentaires figurent dans *Le Monde des Ténèbres – France*.

souvenirs à Villon, ou pour des raisons qui n'ont jamais été tirées au clair, par exemple les alentours de la maison de Nicolas Flamel, l'alchimiste du XIV^e siècle (Villon a déclaré une fois qu'il voulait que la rue reste intacte « pour qu'il ne soit pas dépay-sé à son retour »).

Le XIII^e arrondissement est un cas particulier. C'est la chasse gardée des vampires orientaux. Villon ne les dérange pas et, en échange, ils vaquent à leurs occupations sans l'importuner. Les cainites n'y sont pas les bienvenus, mais tant qu'ils ne chassent pas les résidents de Chinatown, ils n'ont rien à craindre. Ceux qui abusent de l'hospitalité orientale sont généralement remis à leurs goulos ou à leurs serviteurs... avec un pieu dans le cœur. Certains disparaissent sans laisser de traces, mais ce n'est pas arrivé depuis 1990.



La sous-culture vampirique

Faisons les comptes. Cent vingt vampires en région parisienne, ayant presque tous une ou plusieurs goules, un troupeau, un ou plusieurs contacts... Le chiffre exact de « ceux qui savent » est impossible à calculer, mais il tourne autour de deux mille personnes. Sur une population de douze millions d'habitants, ce n'est pas grand-chose... mais cela représente un énorme risque pour la Mascarade (être obligé de détruire un serviteur indiscret est une corvée humiliante, mais que certains maîtres accomplissent fréquemment). Tous ces mortels « dans le coup » se connaissent plus ou moins. Des amitiés et des histoires d'amour se nouent pendant la journée, que les maîtres ignorent souvent... à moins qu'ils ne les organisent pour atteindre indirectement un rival.

Les cultes

● **Les religions des mortels.** Un nombre important de vampires étreints avant 1900 éprouvent encore des sentiments ambigus vis-à-vis de la religion. Certains ont choisi de lui tourner le dos, d'autres profitent de l'hiver pour assister à la messe, mais tous proviennent d'une société chrétienne, et ils ne parviennent pas à s'en abstraire. Les « jeunes » ont une autre approche du problème. Certains revendiquent leur athéisme (ce qui scandalise bien des anciens). D'autres se tournent vers d'autres religions. Le bouddhisme s'avère étonnamment populaire auprès des vampires étreints récemment. Quant aux sectes qui fleurissent autour de certains vampires, elles relèvent plus des impératifs alimentaires que d'une quelconque quête spirituelle.

● **Les cultes de la Géhenne.** La fin des temps approche, c'est une évidence. Face à la montée des périls, la plupart des vampires parisiens pratiquent avec succès la politique de l'autruche. Une toute petite poignée se prépare activement au réveil des Antédiluviens. Ils sont regroupés autour du comte d'Églin, l'un des rares Toréadors de la ville qui soient plus anciens que Villon (d'une cinquantaine d'années seulement et à cet âge, cela ne fait plus guère de différence). Le prince ne l'aime guère, et d'Églin vient très rarement au Louvre. Il tente désespérément de déchiffrer les fragments du *Livre de Nod* qu'il a récupérés à droite et à gauche. Il a réuni une dizaine d'assistants mortels qui écumant les bibliothèques dans l'espoir d'en trouver d'autres. En attendant, il tient tous les mercredis soir un « salon » où se réunissent six vampires d'âge moyen (pour Paris, soit environ trois siècles). Tous sont encore assez jeunes d'esprit pour redouter la mort. Pour l'instant, à part des discussions interminables et stériles, ils n'ont rien fait.

● **Le culte de Lilith.** Des événements récents (voir *Danse macabre* du Casus HS

n° 22) ont mené à la découverte d'une chapelle souterraine où, de toute évidence, des vampires se réunissent pour adorer la Dame noire. La goule de garde a été tuée avant d'avoir parlé, et une discrète surveillance du temple n'a rien donné. De là à penser que le culte dispose d'intelligences au Louvre, il n'y a qu'un pas... que la majorité des vampires parisiens a allégrement franchi.

En fait, les trois vampires membres du culte sont des « autarques », des anciens qui vivent à la périphérie de la société vampirique. Ils participent aux rituels en compagnie d'une trentaine de mortels, de deux mages non alignés (mais proches des Euthanatos) et d'un pittoresque mélange de fantômes et d'esprits. Madeleine, la plus ancienne, est une Brujah âgée de sept siècles qui, dans sa jeunesse, a bien connu les Cappadociens de Paris. Elle vit quai Voltaire, pratiquement sous les fenêtres de Villon. Le deuxième membre du trio se nomme Paul. Il refuse obstinément de donner son clan et son âge, estimant que pour Lilith, ces distinctions n'ont aucune importance. Il se passionne pour les mortels, et a toujours une cour d'adorateurs, plus ou moins déséquilibrés autour de lui (les plus doués reçoivent le privilège d'assister aux cérémonies... comme sacrifices). Enfin, La Faux est une Nosferatu âgée de cinq siècles, dont tout le monde a oublié l'existence.

Chapitre 3

La Camarilla parisienne

Avertissement : Les vampires présentés ici ne forment que le squelette de la Camarilla parisienne. Paris et son agglomération sont assez grandes pour héberger confortablement quelque cent vingt vampires, même en respectant les restrictions démographiques imposées par la Mascarade (dont tout le monde se moque éperdument, il n'y a qu'à lire les suppléments pour s'en rendre compte). Présenter cent vingt vampires en une quinzaine de pages tenant de la mission impossible, nous nous sommes donc concentrés sur les principaux représentants de chaque clan, laissant ainsi de la place pour vos propres créations. Nous avons indiqué qui descendait de qui, mais il y a des noms à rajouter dans les générations intermédiaires. À vous de compléter leurs arbres généalogiques. Ce n'est pas un travail aussi écrasant qu'il en a l'air ! Si vous n'avez pas envie de créer un PNJ complet, contentez-vous de lui donner un nom et décidez s'il est mort, disparu, en torpeur, installé à l'étranger... Au pire, si vous n'avez pas d'autre idée et que les personnages amènent la conversation sur un inconnu, décidez que tous les vampires présents se fi-

gent, prennent l'air inquiet et murmurent : « Chuut ! on ne parle jamais de Lui ici ! » Il sera toujours temps, avant la séance suivante, de décider pourquoi...

Les Brujahs

Les dix-huit Brujahs de la capitale se divisent clairement en deux camps : les descendants de Thémisocle et... les autres. Thémisocle, qui a été détruit en 1944, était le représentant du clan au Primogène. Personne n'était d'accord sur son âge, mais il était certainement supérieur à six siècles. Et, de l'avis général, il était au moins de la 6^e génération. Bref, ce n'était pas un client commode. Ses descendants sont moins redoutables.

Les descendants de Thémisocle

● **Abraham.** L'aîné de Thémisocle a été étreint dans les années 1410, en pleine guerre civile entre Armagnacs et Bourguignons. Simple prêcheur de rue, il s'est remarquablement bien adapté à la non-vie. Trop bien. Il a passé une bonne partie des XVIII^e et XIX^e siècles en torpeur. À son réveil, en 1919, il s'est rendu compte que le sang de mortel ne le satisfaisait plus. Il lui fallait du sang de vampire... Il a renoncé à récupérer ses descendants, mais il a discrètement étreint trois jeunes filles, qu'il conserve cloîtrées dans la cave de sa propriété du Vésinet. Il s'en nourrit prudemment, ne prélevant jamais assez de sang pour les tuer, mais suffisamment pour les rendre incapables de fuir. Et comme il faut bien les nourrir, il est devenu un bon client de Madame Yvonne, la maquereille nosferatu. Évidemment, personne n'est au courant de ses petites habitudes. Pour le grand public, Abraham est juste un ancien un peu excentrique, qui vit très retiré (mais qui reste en bons termes avec le prince) et qui ne voit plus beaucoup ses descendants.

● **Jean le Truand.** Deuxième fils de Thémisocle, il prétend avoir bien connu Villon du temps où ils étaient tous les deux mortels, et où ils vivaient une existence de marginaux. Contrairement au prince, qui ne lui parle plus depuis cent ans, Jean n'a jamais renié ses origines. Il s'est octroyé comme fief les prisons de la région, et passe ses nuits à faire des allers-retours entre Fresnes et la Santé. Il vampirise les détenus... mais joue assez volontiers les « bonnes fées » pour ceux qui l'intéressent – la plupart des assistantes sociales et des visiteurs de prison travaillent indirectement pour lui, et ils se mettent en quatre pour assurer des « coups de chance » ou des remises en liberté conditionnelles à ses protégés. Jean libère de préférence les vrais bandits, les braqueurs de banque, les tueurs à gages et autres individus peu sympathiques... ainsi, de temps en temps, qu'un authentique innocent.

● **Aline.** Fille d'Abraham, étreinte en 1709, cette ravissante brune a toutes les capacités

pour devenir prince... mais elle a trop de bon sens pour accepter une telle position. Amie proche de Jean et de Villon (ce qui, en soi, est un exploit !), elle protège Maxime, qu'elle considère comme une sorte de neveu adoptif. Elle ne se mêle pas de politique, mais son salon est l'un des plus courus de Paris. Aline passe pour la voix du bon sens au sein des Brujahs, et c'est souvent vers elle que se tournent les jeunes membres du clan. Sa véritable passion est la lecture, et le prince lui a donné des droits de chasse exclusifs sur la bibliothèque de l'Arsenal et ses alentours.

● **Lucien.** Petit-fils de Jean, cet ancien pilleur de diligences reconverti dans la profanation de tombes est l'un des vampires les moins sympathiques de Paris. Il a revendiqué comme domaine le cimetière de Vincennes. Villon le lui a octroyé. Lucien campe dans la cave de la maison du gardien. Il passe ses nuits à ouvrir les tombes récentes pour dépouiller les morts de leurs bijoux, qu'il revend ensuite fort cher au Giovanni Aristide Melcamp. De temps en temps, il part chasser dans le quartier. Il se nourrit salement, et cela lui a déjà valu deux avertissements de Villon. La prochaine fois qu'il laisse un cadavre exsangue dans une poubelle, il risque fort de passer quelques mois avec un pieu dans le cœur, pour lui apprendre à respecter la Mascarade. Lucien a tendance à éviter les autres vampires. Fâché à mort avec Jean et Abraham, il passe plus de temps avec les Nosferatus qu'avec ses frères de clan. Du coup, il en sait long sur une multitude d'affaires...

● **René le Crucifié,** fils de Lucien, tire son surnom des énormes cicatrices qu'il arbore à chaque poignet. Il a les mêmes aux pieds, mais il n'a jamais expliqué leur origine. Il prétend avoir fait partie de la bande du brigand Cartouche, qui sévissait sous Louis XV, mais c'est une grossière affabulation : il n'a en réalité qu'un petit siècle et demi. De son vivant, René était un honnête épicière. Après une période « anarch pur et dur », il s'est assagi, se brouillant du même coup avec Jean (il n'a jamais été proche d'Abraham). Aujourd'hui, il passe l'essentiel de son temps auprès de Villon, qui l'utilise souvent comme garçon de courses. Beaucoup de vampires sont persuadés que le prince l'a lié par le sang, mais ce n'est pas le cas : il n'est pas assez important pour mériter d'être transformé en marionnette. De plus, Villon le trouve très laid.

● **Maxime,** arrière petit-fils de Jean, est le représentant du clan au Primogène (voir ce chapitre).

Les autres Brujahs

● **Michel.** À première vue, c'est un Brujah assez ordinaire : trapu, un cou de taureau, une grande gueule et un blouson de cuir. Il n'appartient pas à la famille de Thémisocle, a un peu plus de trois siècles, est de 8^e génération, et passe beaucoup de temps à protester contre « l'autoritarisme de la Camarilla »... dans les salons, mais pas sur le terrain. Son autre cheval de bataille est le scandale que représente la nomination de Maxime au Primogène. Lui serait tellement plus qualifié pour ce poste ! En privé, Villon est tout à fait d'accord... et c'est bien pour ça que Michel n'a pas l'ombre d'une chance de l'obtenir un jour. En dehors de ce point, le prince s'est montré généreux envers lui. Mi-97, il lui a accordé une généreuse portion du nord-est de Paris (tout ce qui se trouve entre Stalingrad, la porte de Pantin et la porte de la Villette, à l'exception du parc de la Villette). Avec le seul soutien de ses trois goules et de quatre autres vampires beaucoup plus jeunes que lui, Michel doit faire face à plusieurs gangs d'anarchs. Il a aussi eu un accrochage avec les Technomanciens de la cité des Sciences et de l'Industrie. Bref, il est tellement occupé à gérer son nouveau domaine qu'il n'a pas mis les pieds au Louvre depuis quinze mois. C'était exactement l'objectif recherché par le prince.

● **Vincent** est le petit-fils de Michel. Sa mère l'a envoyé auprès de Michel pour « faire un stage ». Vincent n'a que cinq ans de vampirisme derrière lui, mais c'est un sujet doué, à tous les niveaux. Il maîtrise déjà assez bien la Présence, et se comporte naturellement comme une vipère et un magouilleur. Michel ne lui fait absolument pas confiance, et sera très soulagé lorsqu'il pourra le renvoyer à Bruxelles, chez sa mère. Il n'a plus que deux ans à attendre, et trouve le temps long. Quant à Vincent, il traîne avec les anarchists, se fait des amis et place ses pions. Il s'est fixé pour objectif de renverser Michel (et de le diaboliser) avant 2001. Tant qu'à faire, il envisage aussi de prendre sa place. Sur les trois autres jeunes vampires du domaine de Michel, il en a déjà lié par le sang (Jackie, une Brujah 11^e génération étreinte en 1976). Sans appuis au Louvre, il n'a pas l'ombre d'une chance, et le sait. C'est la prochaine étape de sa campagne...

Les Gangrels

Les Gangrels sont peu nombreux, à peine une dizaine, et ils ne se rendent que très rarement à Paris. Ils préfèrent hanter ce qui reste des forêts d'Ile-de-France. Depuis un an, ils n'ont plus de représentant au Primogène. Fin 1997, Gauthier a décidé de

ne plus siéger. Villon a entériné sa décision avec un haussement d'épaules, et a décidé que la place resterait vacante.

● **Gauthier,** l'ancien du clan. « Ancien » est un terme très relatif. Gauthier est devenu un vampire à la fin du XVII^e siècle et il n'est que de 10^e génération. C'était un simple paysan, et il a été transformé au moment où il était sur le point de mourir de faim. Il en garde une silhouette efflanquée, des joues creuses et un appétit insatiable. Il vit en ermite dans la forêt des Vaux de Cernay, s'enterrant chaque nuit dans les anciennes sablières et se nourrissant essentiellement de promeneurs.

Gauthier est lié par le sang à un Gangrel breton beaucoup plus ancien, qui l'a désigné pour lui servir d'espion dans la région parisienne. Son retrait du Primogène lui a été soufflé par son maître, pour des raisons qu'il ignore... et dont, honnêtement, il se soucie peu. Il y a bien longtemps que la politique ne l'intéresse plus. Lionel est le seul vampire parisien qui sache où le trouver.

● **Lionel** est le petit-fils de Gauthier. Vampirisé en 1855, il vit aux alentours de Versailles, dans une grande maison qui donne sur une forêt. Élégant, poli et sociable, c'est le Gangrel le plus « à la mode » de Paris. Il est en bons termes avec Villon et la plupart des Toréadors, mais se considère comme trop jeune pour intervenir directement dans la politique parisienne. (Ce qui ne l'empêche pas d'être remarquablement bien informé : il est sympathique, fait le nécessaire pour se faire aimer des nouveau-nés... et n'oublie pas, à l'occasion, de leur poser des questions « innocentes ».) Il a engendré six fois en un siècle, toujours avec la bénédiction du prince. Ses choix n'ont pas été heureux : ses quatre premiers enfants ont été détruits, le cinquième a quitté Paris en 1962, et la sixième le boude. Il en souffre, et aimerait se réconcilier avec elle, mais pour l'heure, cela semble impossible.

● **Patty** est le dernier rejeton de Lionel. Étreinte il y a moins de dix ans, elle a refusé en bloc l'enseignement de son créateur, et a choisi de vivre dans les rues. Volontaire, rusée et parfois cruelle, elle fait partie des nombreux jeunes vampires qui oscillent, au gré de leurs besoins, entre la très relative indépendance des anarchists et la protection de la Camarilla. Elle considère sa tendance à « jouer avec la nourriture » comme une manie inoffensive. Mais c'est le signe d'une psychose qui commence à la ronger et qui finira, d'ici quelques années, par en faire une bête. À sa décharge, elle a de bonnes raisons de stresser. Elle a depuis peu un secret qui pourrait lui coûter la vie : elle a engendré.

● **Sven** est un tout jeune vampire, qui vient de fêter son premier mois dans les ténèbres. C'était un adolescent sans histoires jusqu'à ce que sa route croise celle de Patty, et il n'a pas encore très bien compris ce qui lui était arrivé. Patty lui apprend petit à petit à chasser, mais elle ne lui a pas encore parlé des autres vampires. Elle sait que s'ils sont pris, ils seront détruits tous les deux, elle pour avoir

Michel
clan Brujah



engendré sans permission, et lui pour l'exemple – et aussi parce qu'il est de 14^e génération. Son seul espoir est de s'amender en rendant un service spectaculaire à Villon... ou de fuir, mais où ?

● **Le Chiffonnier.** Étreint au début du siècle par Sandra (9^e génération, portée disparue depuis 1942), Mathieu Fradier semble âgé d'une trentaine d'années. Selon les jours, il porte des haillons, les débris d'un veston qui a été élégant vers 1930, ou les pièces de costumes de théâtre. Il chasse en priorité dans les alentours du marché aux Puces de Saint-Ouen, avec une prédilection pour les joueurs de bonneteau qui officient sous le pont du périphérique. Tant qu'il reste habillé, il peut encore passer pour humain. Torse nu, on se rend compte qu'il est couvert d'une épaisse fourrure rousse. Mathieu est un peu fou et évite les autres vampires. Lorsqu'on arrive à mettre la main dessus, il peut aussi bien s'enfoncer dans un mutisme boudeur que se montrer sociable et désireux d'aider...

Les Malkaviens

Les quatorze Malkaviens de Paris représentent une force redoutable. Contrairement à la plupart des clans parisiens, ils sont unis et travaillent ensemble à des objectifs clairement définis : s'enrichir et dominer la pègre. Ce n'est que parce qu'ils ont toujours soutenu Villon que le prince les a tolérés pendant aussi longtemps. Les observateurs politiques les mieux informés ont cependant l'impression que, depuis dix ans, le clan s'éloigne de plus en plus de la cour du Louvre... À la périphérie de ce groupe évoluent quatre autres Malkaviens « libres », au lignage moins prestigieux. Techniquement, ils devraient être traités comme les autres, mais en pratique, leurs frères de clan les considèrent comme des citoyens de seconde classe... au mieux.

● **Judas.** C'est l'ancien du clan, et l'ancêtre des treize autres Malkaviens « reconnus » de la capitale. Il est de 7^e génération. Grand et blond, étreint en 1550, il n'en est pas moins persuadé d'être le vrai Judas, celui des Évangiles. Et évidemment, quand on a commencé dans la vie en trahissant Jésus, on ne peut que mal tourner par la suite... Mû par cette conviction, Judas s'est attelé il y a quatre siècles à la constitution d'un empire du crime. Selon les époques, il a réuni sous son autorité trois bandes de voleurs ou la quasi-totalité des truands de la capitale. Actuellement, son influence s'étend à deux « familles » corses bien implantées aux alentours de Pigalle depuis le début du siècle, plus une multitude de petits voyous et autres dealers éparpillés dans toute la banlieue... dont aucun ne l'a jamais vu en personne. Simple, son numéro de téléphone circule, et ceux qui ont le courage de l'appeler se retrouvent soit morts soit à la tête d'importantes responsabilités. En dehors de son problème d'identité, Judas est d'une lucidité inquiétante, et ses divers parte-

naires le considèrent comme fiable. Villon l'estime, et il se rend souvent au Louvre. Il déteste Jean, du clan Brujah, qui le lui rend bien. Il vit très retiré, dans un manoir, près de Vernon aux confins de la Normandie, qu'il partage avec dix goules et une douzaine de serviteurs Dominés. Ses enfants s'y rendent en moyenne une à deux fois par mois pour faire leur rapport.

● **Émilie.** Fille de Judas, âgée d'un peu plus de deux siècles, Émilie exerce un contrôle sans faille sur une grande partie de la rue Saint-Denis. Cette grande femme sèche et dépourvue d'humour était de son vivant la sœur tourière du couvent de Montmartre. Devenue vampire, elle s'est jetée avec délices dans le péché... Par les temps qui courent, elle traite rarement avec les prostituées. En revanche, les trois quarts des proxénètes de la rue bénéficient de sa protection – qu'ils payent généralement fort cher, en argent ou en humiliations. Elle est tout à fait indifférente à leur comportement mais, de temps en temps, pour l'exemple (et aussi un peu pour le plaisir), elle en tue un ou deux, toujours d'une manière imaginative, poétique, et franchement impubliable ici. Elle passe énormément de temps à planifier ses faits et gestes, n'agit jamais de manière impulsive, et se montre plutôt timide lorsqu'elle se trouve en compagnie d'autres vampires.

● **Eugène Puisségur,** descendant de Judas, est le représentant du clan au Primogène (voir ce chapitre).

● **Ange Franceschi.** « Monsieur Ange » a commencé son existence comme bandit dans les montagnes corses, vers 1780. Monté à Paris en 1800, il a accumulé une fortune considérable – et fort mal acquise – en spéculant sur les fournitures militaires. Étreint un peu avant la chute de l'Empire par l'un des petits-fils de Judas, il a continué à faire des « affaires ». Vers 1865, il est entré en torpeur, et n'en est ressorti qu'au début du siècle, ruiné et inconnu. Pour reconstruire sa base de pouvoir, il s'est placé au service de Judas. Il y a trouvé assez de plaisir pour y rester. Aujourd'hui, il sert de « ministre de la police » à Judas. Le quai des Orfèvres et la place Beauvau sont truffés de goules et d'informateurs à son service, permettant au clan d'agir à peu près à sa guise. Ange est sujet à des sautes d'humeur terribles, le faisant passer en quelques minutes de l'exaltation à des dépresses noires. Il le sait et les accepte comme le prix à payer pour son immortalité.

● **Ahmed.** Petit-fils d'Ange, étreint il y a à peine quinze ans, Ahmed ressemble encore au petit loubard de banlieue qu'il était à l'époque. Pourtant, depuis, il a passé un doctorat en philosophie et sa thèse d'histoire est bien avancée... sans oublier ses activités « professionnelles », qui en font le responsable d'une bonne partie du trafic de drogue de la région parisienne (uniquement dans les banlieues. Les réseaux « chics » du centre ville sont tenus par les Toréadors). Ahmed est rarement chez lui. Il passe une bonne partie de ses nuits à patrouiller entre les cités, quand il

ne descend pas à Marseille pour discuter avec ses fournisseurs (des Setites). Il lui arrive aussi de s'enfermer pendant une ou deux nuits pour « faire la leçon » à un employé indiscipliné. Pour un Malkavien, sa manie est à peu près innocente : c'est un collectionneur. D'enfants. Son luxueux appartement de Passy contient douze petites filles embaumées (par les soins de Marcello Giovanni), et il a déjà repéré une treizième candidate.

● **Jean-Baptiste** est le raté de la famille. Arrière petit-fils de Judas, étreint en 1892, ce braqueur de banque anarchiste avait tout pour réussir. Mais lorsque le Sang a commencé à s'exprimer en lui, Judas a constaté qu'il était inutilisable. Jean-Baptiste a la sale manie de parler... trop. À tort et à travers. Pour ne rien dire. Mythomane, menteur pathologique, les autres membres du clan l'ont utilisé de loin en loin pour désinformer les autres vampires parisiens, mais ils ont fini par y renoncer : on ne peut même pas lui faire confiance pour raconter les mensonges prévus. Aujourd'hui, Jean-Baptiste végète dans une casse automobile, non loin de Pontoise. Tout le monde l'a oublié... sauf les caitiffs, qui viennent parfois écouter ses histoires et lui faire réparer leurs bagnoles.

● **Camille Rosas** est originaire d'Orléans, et n'appartient pas à la famille de Judas (10^e génération, étreinte en 1954). Dans ses moments de lucidité, elle a entrepris de rassembler les autres Malkaviens qui se trouvent dans ce cas. À terme, elle aimerait monter un contre-pouvoir et récupérer un siège au Primogène. Elle est en train de constituer un dossier sur les nombreuses violations de la Mascarade dont Judas et les siens se sont rendus coupables. Quand elle va bien, elle est énergique, intelligente et plutôt séduisante. Malheureusement, elle passe environ une semaine par mois roulée en boule, incapable de parler, à la limite de la torpeur. Ses crises ont tendance à coïncider avec la nouvelle lune, mais ce n'est pas systématique. En revanche, lorsqu'elle en sort, elle est toujours affamée...

Les Nosferatus

Le clan Nosferatu compte officiellement une quinzaine de membres, mais tout le monde est parfaitement conscient que ce chiffre est purement indicatif. Comment voulez-vous contrôler la démographie de créatures qui vivent à l'écart et, surtout, qui peuvent changer de tête à volonté ou presque ? En réalité, le chiffre de trente Nosferatus est certainement plus proche de la réalité...

● **Le Vieux.** Il a commencé sa carrière au XII^e siècle. À cette époque, il rôdait dans le cimetière des Innocents et se nourrissait de petits enfants. Il a fait de gros progrès depuis... Paisible, fasciné par la philosophie, le Vieux vit sous Montmartre, dans un réseau de cavernes dont il est le seul à connaître les entrées. Bien sûr, il ne vit pas seul. Vers 1800, il s'est constitué un troupeau, un mélange de jeunes gens



Une petite note technique

Être un descendant de Villon peut être considéré comme un avantage, avec une valeur de base de 3 points (avec davantage, vous êtes plus proche du prince, que ce soit par le sang ou simplement parce qu'il vous aime bien). À Paris, cela équivaut à 1 point en Statut et 1 point en Influence. Évidemment, il y a des contreparties. Si votre allégeance est connue, les ennemis de Villon seront vos ennemis. Et vous êtes moins bien protégé que lui... Et puis, on ne le répètera jamais assez, Villon n'est pas un ami de tout repos.

fuyant la conscription, de conspirateurs royalistes et de clochards. Tout ce petit monde s'est reproduit, intégrant de loin en loin un marginal, enlevant parfois un mortel séduisant. Aujourd'hui, ils sont près d'une centaine à vivre sous terre, dans des chambres un peu froides, mais parfaitement aménagées. Ils se considèrent comme une « commune libre », dont la doctrine politique serait un anarchisme tempéré par une solide dévotion pour le Vieux. Celui-ci donne dans le mysticisme, cherche désespérément un moyen de redevenir humain, et reçoit parfois des émissaires de l'Inconnu. Il va de soi que son existence n'est pas de notoriété publique.

● **« Le roi Louis »**. Officiellement, Louis est le plus ancien membre du clan. Excéntrique, voire voyant, il cultive volontiers une image de « roi des lépreux ». Il circule une multitude de rumeurs sur son compte, la principale étant qu'il s'agirait du roi Louis XI. Il régnerait sur les gueux tandis que Villon, son ancien sujet, serait devenu prince. L'ironie est trop belle pour être vraie. Louis n'est pas Louis XI. D'ailleurs, Louis n'existe pas. C'est une création de trois anciens paranoïaques, destinée à leur fournir une couverture... et un paratonnerre le jour où le prince se fâchera contre le clan.

● **Madame Yvonne** est minuscule et bossue, avec de longs bras griffus et un visage à faire hurler d'horreur les plus blasés. Vers 1770, Yvonne était l'une des prostituées les plus demandées du Palais-Royal. Étreinte par un Nosferatu qui ne supportait pas la beauté, elle n'a jamais complètement accepté sa nouvelle apparence. Elle se présente souvent sous son ancien visage, celui d'une adorable brune potelée, au sourire ravageur. Elle est fort riche, habite dans un élégant hôtel particulier non loin de la porte Dauphine, et occupe son immortalité à se constituer des réseaux d'amis et d'alliés, parmi les mortels et les vampires. Sa principale activité reste la prostitution, et plus précisément l'importation de Russes et de Hongroises. Les plus chanceuses se retrouvent call-girls dans l'une des trois « agences de mannequins » qu'elle gère par goules interposées. Les autres sont vendues au comte de Tonnerre, à Abraham ou à un autre vampire désireux de se procurer un jouet vivant. Ses tarifs sont prohibitifs (en argent ou en faveurs), mais le service est irréprochable. Moyennant un petit supplément, Madame Yvonne vous débarrasse même du cadavre ! Depuis 1988, elle occupe un siège au Primogène. La plupart des membres du clan ne l'aiment pas, mais il n'y avait pas d'autre candidat...

● **Menace** fait partie de ces Nosferatus qui considèrent la Puissance comme la plus intéressante des disciplines, suivie de près par Métamorphose. Et en quatre siècles, il a eu tout le temps de les développer toutes les deux... Lorsqu'il est à Paris, Menace vit dans l'un des bâtiments désaffectés du jardin des Plantes. Il passe l'essentiel de son temps dans le parc de Thoiry, à une soixantaine de kilomètres de la capitale, à courir avec les animaux sauvages.

● **Camille**, arrière petite-fille de Menace, a été étreinte au début du siècle. Ancienne enfant de la zone, elle est restée fidèle aux miséreux... à sa façon. En hiver, elle suit chaque nuit les volontaires du Samu social. Elle se nourrit des clochards qui refusent de les suivre jusqu'à un abri. Elle évite de tuer, mais parfois elle n'arrive pas à se retenir. Depuis une dispute dans les années 60, elle voue un mépris sans bornes à Yvonne. Celle-ci pourrait la faire tuer... mais Menace la vengerait certainement, et Yvonne en a peur.

● **Max** est âgé d'une cinquantaine d'années. C'était un musicien et, quand il est de bonne humeur, il lui arrive de reprendre son violon (dont le son a donné naissance à une foule de légendes angoissantes dans la communauté des égoutiers). Il s'intéresse peu à l'humanité, ne montant à la surface que lorsqu'il ne trouve pas assez de rats pour se sustenter.

● **Ulrich**. Au milieu des années 80, c'était un étudiant standard, rôliste et cataphile occasionnel. Au cours d'une de ses balades souterraines, il s'est fait repérer par Max. Celui-ci l'a longuement observé, et a fini par demander au prince la permission de l'étreindre. Villon a accepté en haussant les épaules. Ulrich a mal vécu sa transformation (mais il a gardé assez d'humour pour prendre comme pseudonyme le nom de son personnage de *Stormbringer*). Il en veut beaucoup plus au prince qu'à son sire, dont il a plutôt pitié. Un jour, dans dix ans, dans vingt ans ou dans un siècle, il se vengera...

Les Toréadors

Fort de trente-cinq membres, les Toréadors sont clairement le clan dominant. Villon compte douze descendants directs, qu'il a tendance à favoriser, mais il prend soin de ne pas offenser les vingt-trois autres membres du clan qui se sont établis dans la région parisienne. Tout ce petit monde est divisé sur pratiquement tous les sujets, de la politique mortelle à l'art, mais se retrouve parfaitement soudé sur le point important : Paris doit rester aux mains du clan. Et pour l'instant, Villon reste le meilleur candidat...

Les descendants de Villon

● **Nathan**. L'aîné des fils du prince était un truand que Villon a fréquenté pendant sa folle jeunesse. Alors tout jeune vampire, Villon l'a étreint en prison pour le sauver de l'échafaud. Ensemble, ils ont traversé le XVI^e siècle. Et puis leurs routes se sont séparées. Amis, puis indifférents l'un à l'autre et, aux alentours de la Révolution, ennemis mortels. Au XIX^e siècle, Nathan a tenté à plusieurs reprises de s'emparer du trône. Il a disparu en 1917. On suppose qu'il est en torpeur, quelque part près de Verdun.

● **Uranie**. De 8^e génération, âgée de cinq siècles et demi, Uranie est une petite femme au visage quelconque (mais la Présen-

ce la rend sublime quand elle veut s'en donner la peine). C'est une silhouette éfaccée, qui reste volontairement dans l'ombre du prince. Les jeunes vampires qui ont remarqué sa présence s'en méfient. On murmure qu'elle connaît de terribles secrets sur le prince, voire qu'elle l'a lié par le sang. Tout cela est faux, mais amuse beaucoup Villon.

● **Clio**. Petit-fils d'Uranie, étreint en 1508, Clio est un gros homme au front dégarni, avec un double menton et de petits yeux rusés. Passionné d'histoire, il sert de chroniqueur à Villon. On le voit beaucoup à la cour du prince, il passe un temps considérable à poser des questions « innocentes » à droite et à gauche. Il est au courant de bien des aspects de la politique princière, mais il est beaucoup trop loyal pour les confier à quiconque. Si les choses devaient mal tourner, Clio ferait certainement partie du dernier carré des fidèles de Villon.

● **Francis**. Ce jeune vampire de 11^e génération, étreint en 1968, descend de Clio. Aspirant journaliste, vampirisé au milieu des émeutes du quartier Latin, Francis a un rêve : écrire une œuvre importante – quelque chose d'original, qui n'ait jamais été fait, ni par un mortel, ni par un immortel. En 1970, il a sélectionné un groupe d'anciens amis et depuis, il les observe en prenant des notes. Ses *Vies* sont une chronique brillante de la société française de ces trente dernières années. Francis s'est assez pris au jeu pour commencer à travailler sur les enfants de ses premiers sujets. Il protège féroce ce troupeau d'un genre particulier.

● **Julie**. Étreinte en 1608, de 6^e génération, Julie affirme avoir été la maîtresse d'Henri IV. Brune, avec des formes généreuses, elle tient l'un des salons les plus fréquentés de la capitale, où se pressent beaucoup de Ventrués et de Tremères. Lionel, du clan Gangrel, est un invité qui se fait rare, mais dont la présence est très appréciée. La conversation et la subtilité de Julie sont ses armes principales ; elle est aussi dangereuse à sa façon qu'un Brujah en pleine frénésie.

● **Sébastien de Mercœur** était l'un des derniers vrais soutiens du prince. Efficace, intelligent et autoritaire, il occupait de plus en plus de place à la cour. Il n'était pas question de premier ministre, mais il s'en rapprochait dangereusement. Mercœur est mort en octobre 1998, liquidé par l'Inquisition. Tout le monde se demande si celle-ci n'aurait pas été un peu aidée...

● **Gustave Delacroix** siège au Primogène pour le clan (voir ce chapitre).

Les autres Toréadors

● **Dame Coralie** est une snob bornée, mais suffisamment âgée et puissante pour que personne n'ose le lui dire en face (9^e génération, étreinte en 1745). Elle tient un salon moins fréquenté et moins apprécié que celui de Julie. De l'avis général, elle finira par succomber sous le poids

des années. Elle fait partie de ces vampires terrorisés par l'avenir et qui supportent de moins en moins bien le présent. Elle ne sort plus guère de chez elle, borne ses activités au strict minimum et s'enfonce doucement dans une dépression dont l'issue sera, au choix, la torpeur ou la mort...

● **Lear** était acteur. Un grand acteur. Le meilleur. À son avis, du moins. Étreint en 1832 par un admirateur sincère, Lear est gras, paraît environ soixante ans et s'exprime d'une magnifique voix de basse. Il a suivi avec passion l'évolution du théâtre, puis du cinéma et, par l'intermédiaire de plusieurs producteurs, il exerce une certaine influence sur cette dernière profession. De temps en temps, il organise un spectacle pour la cour, et il lui est même arrivé à plusieurs reprises de donner la réplique à Villon — qui partage sa passion pour Shakespeare.

● **Vernon** est un tout jeune vampire, âgé d'à peine quarante ans. Musicien, écrivain, Vernon a conservé sa créativité, ce qui irrite beaucoup Villon. Pendant vingt ans, jusqu'à la fin des années 80, Vernon a veillé sur la scène artistique parisienne. Depuis que ses vieux amis sont tous morts ou à la retraite, il s'en est désintéressé pour se consacrer uniquement à la musique. Aux temps où ils s'entendaient encore bien, Villon lui a offert une section du boulevard Saint-Germain, et il n'a jamais repris son cadeau. En dehors de ses accès de dépression au cours desquelles il se transforme en misanthrope grincheux, Vernon est un garçon charmant et plein d'humour, le genre d'allié intéressant pour un groupe de personnages. Et contrairement aux rumeurs, il n'a jamais craché sur la tombe de personne.

● **Le comte de Tonnerre**. Fils bâtard du grand seigneur du même nom (qui, dans les dernières années du règne de Louis XIV, s'était fait remarquer pour sa cruauté), Tonnerre est grand, maigre et a le teint jaune. À sa manière, c'est un bon vivant. Ses soupers sont renommés et très appréciés par la plupart des vampires de la capitale. Un mortel les décrirait comme des orgies sadoomasochistes particulièrement répugnantes, mais qui se soucie de l'avis des mortels ? Tonnerre ne s'est jamais vraiment remis de l'ascension de Villon. Il l'a traité à plusieurs reprises de « parvenu » et, de temps à autre, fomenté des complots contre lui. Villon le laisse vivre uniquement parce qu'il n'est pas dangereux... et parce qu'il est plus amusant en activité que mort ou en torpeur.

● **Messire Louis de Sèze**. Descendant mortel et fils par le sang du comte de Tonnerre, le chevalier de Sèze a été étreint en 1795. Noble, émigré, ayant combattu dans l'armée autrichienne, il s'accroche encore désespérément au souvenir de la cour de Louis XVI. Il n'a pas compris grand-chose à ce qui s'était passé depuis. Par défaut, il colle au comte de Tonnerre, qui le considère avec une affection teintée d'agacement. Louis présente bien, et il pourrait chercher à enrôler les personnages dans l'un des complots contre son maître.

● **Sandra** était étudiante en histoire de l'art. Sa vie n'avait rien d'extraordinaire, mais elle a attiré l'attention d'Emmanuel, un arrière arrière arrière petit-fils de Villon qui l'a étreinte sans autorisation. Villon l'a fait exécuter sans l'ombre d'un remords. Quant à la jeune fille, elle est condamnée à mort, elle aussi. Villon a simplement suspendu l'exécution du jugement pour quelques mois.

● **Niccolo**, que tout le monde appelle « maître » ou « messire », était peintre à la cour de Philippe le Bon, duc de Bourgogne, dans les années 1450. Certaines de ses œuvres sont au Louvre, d'autres à Bruxelles, et il leur rend souvent visite... Niccolo fait partie de ces vampires paisibles et effacés, qui vivent très retirés. Il était à la cour le jour où Emmanuel et Sandra sont passés en jugement, et c'est lui qui a demandé au prince d'accorder un sursis à Sandra. Il a affirmé qu'elle ferait un modèle parfait pour sa prochaine œuvre : *Le repentir de Marie-Madeleine*. Elle vit avec lui dans son atelier de la rue d'Alésia depuis bientôt six mois, mais il n'a pas encore commencé à peindre... et tant que Villon ne demandera rien, il se gardera bien de s'y mettre.

Les Tremeres

Les quinze Tremeres parisiens sont divisés en deux fondations. La plus importante est installée dans le coin le plus tranquille du XVII^e arrondissement, non loin du square des Batignolles, dans une grande maison de briques anodine. La seconde, moins connue, est située juste à côté de la nouvelle bibliothèque François Mitterrand, sur le flanc du XIII^e arrondissement. La fondation des Batignolles a théoriquement la préséance sur toutes les fondations de France, mais c'est une distinction sans valeur : Vienne est si près que, de toute façon, les Tremeres se tournent naturellement vers l'Autriche. Les deux fondations coopèrent étroitement.

● **Sarah** est l'ancienne. Âgée de presque six siècles et de 7^e génération, elle est dans l'honnête moyenne des dirigeants du clan. Jusqu'au début de l'année, ses faits et gestes n'avaient rien d'anormal. Le 3 février 1999, l'une de ses goulés, alertée par ses cris, l'a trouvée dans son laboratoire, grièvement brûlée et presque morte. Depuis elle est en torpeur et donc hors d'état de diriger le clan. Elle est attachée à une chaise roulante, bourrée de sédatifs et nourrie par perfusion. Curieusement, le sang ne semble pas l'aider à régénérer, ce qui pousse les autres Tremeres à se poser une foule de questions sur l'origine de ses brûlures.

● **Cosimo Ruggeri** prétend avoir été l'astrologue et l'empoisonneur personnel de Catherine de Médicis. C'est possible, et on sait qu'il correspond régulièrement avec le Dr Dee, son contemporain et homologue londonien. Contrairement à Dee, le pouvoir temporel ne l'intéresse pas. Fin 1997, sa fascination pour les voies les plus bizarres de la Thaumaturgie a failli lui

coûter son âme. Il a compris juste à temps que l'on ne discutait pas avec les Baalis, même en position de force. C'est l'un des très rares vampires de France à savoir où trouver d'authentiques adorateurs du démon, et cela le rend paranoïaque — une paranoïa que « l'accident » de Sarah a puissamment renforcée. À deux reprises, il a supplié Vienne de lui envoyer des gardes du corps, sans succès pour le moment.

● **Aude d'Aubigny** est la fille de Cosimo, étreinte peu après la Commune. Elle est de 9^e génération. Jusqu'à ces derniers mois, elle passait l'essentiel de son temps enfermée dans la bibliothèque de la fondation ou dans son laboratoire. Elle n'en sortait guère que pour chasser et, de temps en temps, pour veiller sur ses arrière arrière petits-enfants mortels. Mais la génération actuelle arrive à l'âge adulte, et Aude réalise que s'occuper d'eux sera une tâche à plein temps. Elle a pensé engager une « nurse », mais Cosimo l'en a dissuadé : ce serait révéler une faiblesse à quelqu'un d'un autre clan... ou à un rival potentiel si elle s'adresse à un Tremere. Autrement dit une mauvaise idée. Aude est par conséquent de plus en plus souvent dans les rues ; sur les six adolescents dont elle a décidé de se charger, deux sont en train de mal tourner.

● **Élisabeth d'Orval**, également fille de Ruggeri, est la primogène du clan (voir ce chapitre).

Elisabeth d'Orval Primogène Tremere

● **Stéphane** est le fils de Sarah et, en dépit de son jeune âge (8^e génération), c'est lui

qui gère les affaires courantes en attendant que sa mère se rétablisse ou que Vienne nomme un remplaçant. À l'échelle des vampires parisiens, c'est un bébé : il n'a qu'un peu plus d'un siècle. Ruggeri le laisse faire. L'autre solution serait de remettre le clan entre les mains d'Élisabeth d'Orval, la primogène, mais Villon n'accepterait jamais qu'un vampire parisien soit à la fois maître de clan et primogène. Stéphane est un gestionnaire compétent, mais il a pris deux décisions qui risquent de lui coûter cher. La première est de soutenir inconditionnellement Villon (à titre personnel, il admire profondément le prince). Et la seconde est d'utiliser le réseau criminel malkavien afin d'obtenir les grandes quantités de sang frais dont Sarah semble avoir besoin. Judas s'est fait un plaisir de lui rendre ce service, mais Stéphane n'a pas encore compris qu'un jour il présenterait l'addition au clan tout entier.





● **Théodore-Anselme Guerlain** est le maître de la seconde fondation, dont les membres se limitent à lui, son fils Robert (qu'il a lié par le sang) et trois goutes. Ce fils de Sarah maintient de bonnes relations avec tout le monde. Il est sensiblement plus âgé que Stéphane, mais après l'accident de Sarah, il a obstinément refusé la direction du clan. Il préfère regarder son « frère » se débattre dans des ennuis de plus en plus graves. Guerlain est le plus « mondain » des Tremeres, et aussi celui qui est le plus impliqué dans les affaires parisiennes. À ce titre, il en est beaucoup question dans la campagne (voir plus loin).

● **Alain Leguay** est le deuxième fils de Théodore-Anselme Guerlain. Ancien milicien, nazi à peine repent, ce grand blond aux cheveux coupés en brosse apprécie les tractions avant et les grands manteaux de cuir. À la demande de Sarah, Guerlain l'a sauvé du peloton d'exécution en 1945. Ils ne se sont pas souvent revus depuis, mais les deux hommes s'apprécient. Alain sert de « bras gauche » à Sarah, se chargeant d'une foule de tâches déplorables (voir la campagne pour plus de détails). Il est profondément ignare en Thaumaturgie. En revanche, en Domination et en Célérité, il est redoutable.

● **Paul Hérouët** a été étreint au début des années 50. Ce grand adolescent maigre et nerveux était à l'époque un médium pro-

metteur. La transformation en vampire de 10^e génération a malheureusement fait disparaître ses dons, et il n'a jamais eu beaucoup de talent pour la Thaumaturgie. Il compense largement ses déficiences par un extraordinaire don d'organisation. C'est Paul qui gère la fondation des Batignolles au jour le jour, qui supervise le personnel et se charge de nourrir Sarah. Il est resté assez jeune d'esprit pour considérer les Tremeres comme une organisation impressionnante, mais fondamentalement bête (et la Camarilla comme un gros tas de chouettes copains, ou peu s'en faut). Sans pour autant le séquestrer, Stéphane essaye de l'empêcher de sortir : l'existence d'un Tremere naît ferait rire tout Paris pendant au moins un siècle...

● **La Main de Tremere** est une énigme irritante. Apparu dans la région à peu près au moment de l'accident de Sarah, ce grand escogriffe blafard vient régulièrement perturber les réunions mondaines auxquelles il n'est pas invité. Il y annonce une apocalypse imminente, assure que Tremere est son père et qu'il va revenir pour châtier ses fils indignes... Bref, Élisabeth, Cosimo et Stéphane donneraient cher pour avoir dix minutes de conversation avec lui. Il le sait, et les évite avec talent. À votre idée, il peut s'agir d'un véritable prophète – après tout, pourquoi pas, ce ne serait pas le seul – d'un Malkavian un peu plus illuminé que la moyenne, d'un Ravnos qui prépare l'arnaque du siècle ou de tout autre chose...

mais il estime, au fond de lui, que ses deux rivaux sont indignes de devenir prince de Paris... et qu'il est donc de son devoir de les combattre. Bizarrement, ses relations avec Villon semblent chaleureuses, et ils ont souvent de longues discussions en vieux français (les rumeurs qui prétendent qu'il sert de confesseur au prince sont fausses).

● **Sabine** est la fille de Laurent. C'est l'une des hôtes les plus actives de Paris. Son salon est fréquenté par tout le monde – y compris des membres des deux autres familles, qui savent parfaitement que leurs moindres mots sont ensuite rapportés à Laurent, et qui utilisent parfois cette filière pour désinformer l'ennemi. Sabine est sociable, même si elle a arrêté de s'intéresser au monde extérieur vers 1750. Elle refuse obstinément de monter dans une voiture et s'éclaire encore à la bougie, ce qui donne beaucoup de cachet à son petit hôtel particulier du Marais. Elle ne se nourrit que d'homosexuels, et aime que son garde-manger soit bien garni : sa « cour » d'adorateurs mortels compte toujours une dizaine de membres.

● **William** est le benjamin de la nichée. Étreint en 1947, de 12^e génération, cet ancien GI est un colosse blond et borné, qui sert essentiellement d'interprète aux anciens du clan et est censé leur expliquer le monde moderne. Le problème c'est qu'il commence à perdre pied. De son vivant, il lisait énormément de science-fiction, mais cela ne suffit pas à lui donner une grille de référence exploitable. Internet, en particulier, lui donne du fil à retordre. Il essaye de compenser ses insuffisances en s'appuyant sur ses goutes, mais les résultats ne sont pas toujours heureux. S'il n'était pas lié par le sang à Marcus (le majordome et arrière arrière petit-fils de Laurent), il prendrait la fuite, peut-être pour retourner aux États-Unis.

Mais où sont les vrais anciens ?

Logiquement, Paris devrait être submergé d'anciens Ventrues et Toréadors de 5^e génération remontant au règne du prince Alexandre, voire aux Romains... En pratique, les vampires âgés de plus de huit siècles sont rarissimes. Plusieurs raisons à cela.

● **Les raisons « officielles »**. Entre l'usure des ans, la torpeur et les innombrables ennemis que les vieux vampires accumulent comme à plaisir, ceux qui franchissent le cap de leur premier millénaire ne sont pas nombreux. Les chanceux qui y parviennent ont tendance à rejoindre l'Inconnu, ou à s'exiler outre-Atlantique pour s'y tailler des domaines plus vastes.

Si les joueurs s'étonnent, c'est ce que vous pourrez leur dire.

● **Les raisons « ludiques »**. Soyons francs, il n'y a rien de plus ennuyeux que d'évoluer dans une ville où le moindre vampire a une douzaine de siècles de plus que vous. La disproportion entre pouvoirs devient telle que les jeunes n'ont rien d'autre à faire que regarder bouger les PNJ...

● **Une raison « d'univers »**. François Villon est un personnage historique, qui a vécu dans la deuxième moitié du XV^e siècle. Bien que de 5^e génération, cela en fait un vampire relativement jeune... et le genre de prince que n'importe quel ancien pourrait balayer sans même s'en apercevoir s'il voulait s'en donner la peine. Donc, il n'y a pas d'anciens à Paris. Plus exactement : pas d'anciens visibles.

Autrement dit, Paris grouille bel et bien de vénérables machins de 4^e et 5^e générations (ils sont au moins quatre : un descendant d'Alexandre étreint sous Louis le Gros, un philosophe brujah du IV^e siècle avant J.-C., une reine mérovingienne du clan Gangrel et un barde gaulois du clan Toréador). Simplement, ces poids lourds n'évoluent pas au vu et au su des petits jeunes, se soucient fort peu de la Camarilla et préfèrent laisser le fardeau de l'administration journalière à « ce gamin bien gentil... comment s'appelle-t-il déjà ? Ah oui, Villon ».

Si le cœur vous en dit, ne vous gênez pas pour les faire apparaître. Simplement, ils sortent du cadre de ce petit Paris by Night.

Les Ventrues

Fort d'une trentaine de membres, le clan Ventrue est le deuxième en population, juste derrière les Toréadors. C'est aussi le clan où les rivalités sont les plus profondément ancrées. Des haines séculaires entre les trois anciens de la ville rendent les Ventrues incapables d'agir de manière coordonnée... et donc de reprendre la ville aux Toréadors. L'existence d'une demi-douzaine de Ventrues extérieurs aux grandes familles n'arrange rien, au contraire : tous essayent de s'imposer comme « l'homme providentiel qui réunifiera le clan » et se neutralisent mutuellement. Appartenir à l'une des trois familles apporte un niveau automatique en Statut... au prix d'un lien de sang avec son créateur ou pire, avec l'ancien. Le primogène Armand d'Hubert n'appartient à aucune des trois familles.

Les Laurentides

● **Le père Laurent** est le plus ancien Ventrue de la capitale encore en activité. Il vit dans un petit hôtel particulier, juste derrière la Mutualité. De 6^e génération, étreint vers 1380, c'était un prêtre ordinaire. Il se nourrit de religieux, avec une prédilection pour les traditionalistes qui l'a conduit à revendiquer les alentours de Saint-Nicolas du Chardonnet. Laurent est resté un mystique, même si son christianisme n'a plus grand-chose à voir avec celui des mortels. Il ne s'intéresse plus au pouvoir,

Les Protestants

● **Dame Henriette** prétend avoir été créée la nuit de la Saint-Barthélemy. C'est possible : les anciens se souviennent qu'elle est apparue vers cette époque. Contrairement aux descendants de Laurent, elle est parfaitement adaptée à son époque, au point de diriger (par mortels interposés) une petite entreprise de production de logiciels. L'avenir des mortels est son unique centre d'intérêt, et elle est impatiente de voir les merveilles que va leur apporter le XXI^e siècle. Cela l'a conduite à s'intéresser à la politique vampirique. Elle estime que Villon est une « relique », et elle ne fait pas mystère de cette opinion. Dans l'intérêt de tous, il est temps qu'il prenne sa retraite et cède la place à quelqu'un plus en prise sur la réalité. Elle ne se nourrit que de jeunes filles de religion protestante, ce qui l'a conduite à se constituer une réserve de chasse dans un élégant pensionnat du XII^e arrondissement. Elle est de 7^e génération.

● **Giorgio Scarpelli** est le frère de dame Henriette, avec qui il partage un lien de sang depuis des siècles. Ce mercenaire

italien a été vampirisé en 1650, pendant la Fronde. Maigre, balafré, avec une moustache en croc et une barbe à la Richelieu, Scarpelli a une tête d'exécuteur des basses œuvres. Il le sait, cultive cette réputation et s'habille volontiers de noir, histoire de renforcer son image sinistre. En fait, il n'est pas plus coriace que n'importe quel vampire de son âge. Sa vraie passion est l'opéra. Si cela ne tenait qu'à lui, il se mêlerait volontiers aux Toréadors, mais il est bien forcé d'épouser les opinions politiques d'Henriette...

● **Bernard Dessang** est le fils d'Henriette. Industriel, étreint en 1840, il a accumulé une fortune colossale pendant sa non-vie, qu'il met généreusement à la disposition de sa mère. Il séjourne assez rarement à Paris, préférant nettement Francfort ou Londres. Dans ces deux villes, les Ventrués le traitent comme le futur prince de Paris. Il ne proteste pas, et se prépare discrètement à occuper cette position ; au mieux, il pense que ce sera pour 2020... Il estime sincèrement Villon, et espère pouvoir le convaincre de se retirer sans violence.

Les Parvenus

● **François de Réaumont** a rejoint les ténèbres en 1701. Il est trop jeune pour pouvoir concurrencer un Laurent, mais il est de 6^e génération, et il s'est beaucoup dépensé pendant ces trois siècles... Petit noble de province ambitieux et sans scrupule, il est passé sur le cadavre de trois parents riches, a intrigué, volé et menti pour se faire une place à la cour. À un moment donné, il a même donné dans les maléfices, assistant à quelques messes noires « juste pour voir ». Encore aujourd'hui, il est profondément persuadé que le vampirisme est quelque chose de maléfique, proche de la possession démoniaque (à certaines époques, il a séquestré des exorcistes pour voir si leurs recettes étaient efficaces). François considère la Camarilla comme « un groupe de monstres hypocrites ». Quant à lui, il préfère jouer franc jeu. Plusieurs groupes de satanistes ou assimilés gravitent autour de lui, et il participe allégrement à leurs sabbats – sans dépasser certaines limites, toutefois. Son Humanité est très basse (aux alentours de 4), mais il n'est pas encore devenu un monstre.

● **Ludwig von Aarberg**, son fils, a été étreint en 1760. C'était un charlatan qui tentait d'imiter le comte de Saint-Germain, avec moins de succès. Ambitieux, froid et sans beaucoup de conscience, il s'est fort bien entendu avec François pendant plus d'un siècle. Dans les années 1900, il s'est rendu compte que le vampirisme ne suffisait plus, et a commencé à s'intéresser à la magie. Il s'est assez vite tourné vers les Tremères. Certains membres de ce clan se demandent s'il ne ferait pas un remplaçant valable pour Villon...

● Ludwig a deux enfants, **James** (un soldat anglais des guerres napoléoniennes) et **Bethsabée** (une institutrice de 1920). James a engendré Denis (un marchand d'armes

des années 1890, le principal rival de Bernard Dessang). Bethsabée a créé Marie-Anne (une infirmière de la Croix Rouge vampirisée en 1939). À son tour, Marie-Anne a engendré Katia (une riche « fille à papa » des années 60, qui a toute la jeunesse et l'énergie qui manquent à ses aînés).

● **Cathau** est la goule préférée de François. C'est une femme entre deux âges, sans grand charme, et qui en dépit de ses trois siècles conserve un terrible accent bourguignon. Théoriquement sage-femme, sa véritable spécialité était la chimie, et plus particulièrement la vente de « poudres de succession ». Encore mortel, François a eu recours à ses services pour se débarrasser de ses cousins à héritage. Simple empiriste, Cathau était déjà dangereuse. Passionnée par la chimie moderne, ayant passé son doctorat en pharmacie dans les années 50, elle en remonterait à bien des spécialistes. Son laboratoire contient de quoi liquider des douzaines de mortels, généralement de manière à laisser perplexes les meilleurs médecins légistes. Le bruit court qu'elle est parvenue à synthétiser des toxines qui ne fonctionnent que sur des vampires, mais ça reste à prouver. Quoi qu'il en soit, sa présence met tout le monde mal à l'aise, et elle adore ça.

Chapitre 4 Les clans indépendants

Les Assamites

Il ne meurt pas un vampire à Paris sans que les Assamites soient considérés comme responsables. Pourtant, ces derniers font de leur mieux pour garder un profil bas. Villon les tolère et, de temps en temps, a recours à leurs services. Le clan compte deux résidents permanents. Ils ne se mêlent pas de politique, et on ne les voit jamais au Louvre.

● **Djamel** est un tueur professionnel âgé de quatre siècles, qui a eu tout ce temps pour développer ses talents. Sa maîtrise de Dissimulation le rend difficile à décrire, car il met un point d'honneur à apparaître de manière légèrement différente à chacun de ses « clients ». Il dispose d'un important troupeau (qui apparaît aux yeux des mortels comme une association d'entraide aux travailleurs

immigrés), mais il continue à chasser pour rester alerte. Il a revendiqué les alentours de la station de métro Barbès, et le prince n'a pas protesté. À part ça, il occupe son immortalité en faisant de fréquentes visites à la mosquée de Paris, en collectionnant les jeux d'échecs et en dévorant de gros traités de stratégie. Les anciens parisiens le surveillent avec anxiété et voient

Les autres vampires parisiens

Les anarchs

Officiellement, il n'y a pas d'anarchs à Paris. En réalité, les banlieues en sont pleines. Cela dit, la distinction entre « anarch » et « loyal sujet de la Camarilla » a toujours été floue. Villon, en souvenir de sa jeunesse (et donc de sa vie de mortel), répète souvent qu'un peu de rébellion ne fait pas de mal à un jeune vampire, tant qu'il sait raison garder... Mais cette notion de « rébellion autorisée » met certains vampires en fureur. Une fois présentés à la cour, les nouveau-nés sont censés se tenir sages. En pratique, personne n'interviendra s'ils passent quelques mois ou quelques années à zoner dans les banlieues et à faire joujou avec leurs nouveaux pouvoirs... quitte à faire quelques entorses à la Mascarade. Depuis environ cinq ans, on assiste dans le milieu anarch à une montée en puissance d'un véritable activisme anti-Camarilla, et plus spécifiquement anti-Villon.

La bande anarch la plus active de la région vit à Pantin, dans une caserne de pompiers désaffectée et à moitié murée. Elle est composée de six membres : trois Brujahs (Rasoir, l'Iroquois et Gabriel), un Gangrel (le Baron), un Nosferatu (Joe) et un Ventrué (Benoît) que les autres prennent régulièrement comme tête de Turc. Tout ce petit monde est de 12^e ou 13^e génération et a été étreint depuis moins de vingt ans. À part l'Iroquois, ils ne sont pas politisés. Joe, Gabriel et le Baron sont encore en bons termes avec leurs géniteurs, et il leur arrive de travailler pour « l'autre camp ». Flamme est « le » penseur anarch de la capitale. Comme il fallait s'y attendre, c'est un Brujah. Il est relativement jeune (9^e génération, étreint en 1871) mais il a beaucoup bourlingué, y compris un long séjour dans « l'utopie » anarch de Los Angeles au début des années 80. Il a toujours refusé de se présenter à Villon, ce qui, techniquement, en fait un criminel, mais le prince semble avoir décidé de l'ignorer. Flamme passe l'essentiel de son temps à essayer de trouver « de vrais rebelles » avec qui préparer le renversement du prince. Pour l'instant, il n'a trouvé personne, mais ses sermons enflammés sur l'anarchie attirent un flot régulier de visiteurs curieux.

Les caitiffs

De l'avis général, les caitiffs sont un problème. Personne n'est d'accord sur ce qu'il convient d'en faire, mais leur population ne cesse d'augmenter et, par ignorance, ils violent la Mascarade plus souvent qu'à leur tour. À deux reprises, Villon a vaguement parlé de nommer un groupe « d'exterminateurs » pour régler la question, mais ça n'est pas allé plus loin. Pour plus de précisions, reportez-vous à la campagne plus loin.

Joe et Flamme Anarchs



son ombre derrière chaque attentat « islamiste ». En fait, il est beaucoup trop malin pour se compromettre. Le jour où l'ordre d'attaquer viendra d'Alamut, il frappera, et son action sera dévastatrice. L'altération du sang subie par le clan début 1998 n'a pas l'air de l'avoir beaucoup perturbé, mais les Tremeres font du lobbying auprès du prince pour qu'il soit expulsé de la ville.

● **Aïcha** est beaucoup plus jeune et beaucoup moins contrôlable. Étreinte sur un coup de tête par Sayyed, le fils de Djamel, elle a dû le détruire de ses propres mains pour obtenir le droit de survivre. Après quoi, elle a été envoyée à Alamut pour son apprentissage, et en est revenue convaincue qu'elle n'avait rien à voir avec tous ces « imams vampires mous du bulbe » – et encore plus convaincue que si elle le disait tout haut, elle serait morte le lendemain. Elle vit du côté d'Argenteuil, veille discrètement sur sa famille mortelle, et rend de temps en temps visite à Djamel. Celui-ci l'estime, mais ne la comprend pas du tout. De son vivant, Djamel était un paysan tunisien de la Renaissance, et il n'a pas grand-chose à dire à la petite Beurette vampirisée depuis moins de dix ans. Depuis 1995, Aïcha a eu l'occasion d'accepter deux ou trois contrats proposés par des ancillas moyennement puissants, qui n'osaient pas approcher Djamel. Elle a éliminé ses cibles proprement et efficacement.

Depuis début 1998, elle est particulièrement active, mais elle n'a encore diabolisé personne...

Il vit dans un appartement du VIII^e arrondissement, au-dessus d'un magasin d'antiquités tenu par Madeleine, une de ses goules. Il a de bons contacts avec Guerlain et Lear. Tous deux s'intéressent aux antiquités et apprécient l'homme de culture plutôt que le vampire corrompue.

● **Bernard** est un Setite heureux. D'un étudiant minable passionné d'occultisme, Set a fait un vampire charismatique, vénéré par une dizaine de mortels paumés, qui commence à faire son trou dans une multitude de milieux différents (de l'underground sataniste à une maison d'édition de CD-Rom consacrés à l'art égyptien en passant par quelques nouveaux-nés ambitieux qui n'ont rien contre les « cadeaux » et ne regardent pas leur prix).

● **Asura** est la véritable ancienne du clan, mais en dehors d'une poignée de vieux vampires parisiens, personne n'a entendu parler d'elle. Bateuse et cartomancienne, avec une touche de sang gitan, elle a été étreinte sous Louis XIII et a officiellement été tuée par Auguste, un Ventru, en 1751. Elle mène une non-vie tranquille dans un coin tout gris du XV^e arrondissement, et fait tout pour ne pas se faire remarquer. Elle ne communique qu'avec les autres Setites, et uniquement par l'intermédiaire de ses deux goules, Ismail et Tatiana.

Les Giovannis

Le clan Giovanni est toléré à Paris. Villon n'a jamais eu d'accrochage direct avec eux, mais il connaît leur réputation et s'en méfie. Du coup, la direction française du clan s'est installée en province, où elle dispose d'une marge de manœuvre plus importante. Ses représentants à Paris gardent un profil bas, moyennant quoi Villon les laisse évoluer à leur guise.

● **Aristide Melcamp** est l'ainé des Giovannis parisiens. Médecin militaire étreint en 1801, à une époque où il était jeune et fort, son apparence physique contraste beaucoup avec son comportement. Intérieurement, il se sent vieux, et se conduit donc comme un grand-père – un grand-père blond et athlétique, figé pour l'éternité à l'âge de vingt-huit ans. Aristide jouit paisiblement d'une jolie fortune dans un hôtel particulier dont les fenêtres (et la cave !) donnent sur le cimetière de Passy. C'est un nécromancien puissant, mais il considère les fantômes d'abord comme des personnes et ensuite comme des ressources. Et cette vision de la magie n'a pas la faveur des anciens du clan. On ne l'a pas vu au Louvre depuis 1952, et la plupart des jeunes vampires ignorent même son existence.

● **Marcello Giovanni** est un représentant beaucoup plus « typique » de son clan. Installé à Conflans-Sainte-Honorine, dans la banlieue nord-ouest, Marcello vient directement d'Italie, et se considère comme le prochain patron des Giovannis parisiens. Depuis son arrivée en 1957, il a tissé des liens avec les jeunes vampires parisiens – il consigne très soigneusement toutes les faveurs qu'ils lui doivent. Entre autres choses, il est toujours heureux de

faire un peu de « nécromancie judiciaire ». Même lorsque l'œil d'un mort ne conserve aucune image utile, il est souvent possible de convoquer le fantôme pour l'interroger. Marcello dispose aussi d'acointances dans les divers centres de transfusion de la capitale, ce qui lui permet de vendre – ou d'offrir – des poches de sang humain.

● **Christina Giovan**. Âgée d'un peu plus d'un siècle, elle a fait toute sa carrière de vampire à Paris. Fille et petite-fille de banquier, elle se charge de coordonner les opérations financières du clan. Autrement dit, par l'intermédiaire d'une vingtaine de prête-noms dont aucun ne s'appelle Giovanni, elle contrôle une centaine d'entreprises réparties dans une foule de secteurs, conseille des patrons et joue en Bourse avec un succès constant. Elle est basée aux confins de Boulogne et de Neuilly, dans un quartier élégant sans être huppé. Sa principale occupation est de dissimuler la véritable étendue de son influence aux autres manipulateurs immortels, dont Bernard Dessau du clan Ventru, qu'elle considère comme son « meilleur ennemi ». Elle respecte Aristide, et se méfie de Marcello, qu'elle considère comme un rival potentiel. Contrairement à lui, elle fuit les vampires de la Camarilla. Ses talents sont plutôt orientés vers la Domination.

● **Stéphane Beryn** est un Giovanni depuis moins de cinq ans, et il n'aime pas ça du tout. Appartenant à une famille d'occultistes luxembourgeois que le clan considère comme un « vivier », il a été pris en main par les Giovannis à l'âge de douze ans. Élevé dans des pensionnats de luxe, passant toutes ses vacances à Venise, il aurait dû devenir un rouage efficace dans la machinerie du clan, si un impondérable n'était pas venu tout gâcher. Par une étrange aberration, il a conservé un sens moral à peu près intact. L'idée de devenir un vampire et de passer son éternité à martyriser des fantômes le révoltait. À peine étreint, il a pris la fuite. Il s'est fixé à Paris avec sa sœur Clémentine, une jolie blonde légèrement dérangée qu'il utilise comme rabat-teuse lorsqu'il n'a pas le courage d'aller chasser lui-même. Il a demandé asile à Villon, qui l'a accepté comme membre de la Camarilla, tout en lui conseillant de garder un profil bas. Depuis, Stéphane vit dans une clandestinité angoissée, planqué dans le trois-pièces du XI^e arrondissement qu'il partage avec sa sœur. Aristide est parfaitement au courant de sa présence. Dans l'absolu, il devrait le renvoyer à Venise avec un pieu dans le cœur. Il préfère lui laisser passer « sa crise d'adolescence ». Dans cinq ou six ans, s'il ne va pas mieux, il sera temps de prendre des mesures.

Les Ravnos

« Des Ravnos ? À Paris ? Vous n'y pensez pas ! » Oh si... ou plus exactement : les Ravnos y pensent. Il y en a un nombre inconnu dans les différents camps de gitans qui entourent la capitale. Comme il



Paul Hérouët
clan Tremere

Les Disciples de Set

Villon hait les Setites. C'est de notoriété publique, même si personne ne sait pour quoi. Certains vampires bien informés évoquent le vol d'un lot d'objets égyptiens dans la réserve du Louvre, en 1922. Quoi qu'il en soit, le clan est interdit de séjour à Paris. À une époque, les contrevenants étaient systématiquement exécutés. Aujourd'hui, ils sont seulement surveillés de près. Tant qu'ils se contentent de vaquer à leurs affaires parmi les mortels, Villon les laisse en paix.

● **Hermal Pacha** est arrivé en France en 1835. Scientifique, ayant participé à l'expédition d'Égypte, c'est un bel homme de quarante ans, toujours basané en dépit de ses deux siècles dans les ténèbres. Il porte fièrement une longue barbe noire et, en privé, il s'habille à la mode de son époque. C'est le plus connu des Setites parisiens.

convient à des nomades, ce ne sont jamais les mêmes. Ils restent sagement entre eux, s'occupent de leurs familles et terrorisent les mortels qui attirent leur attention. De temps en temps, l'un d'eux contacte un vampire parisien et propose un rendez-vous en terrain neutre. Généralement, il a quelque chose d'intéressant à vendre... ou il fait diversion pendant que ses complices dévalisent le repaire de son interlocuteur.

● **Anton** suit fidèlement sa famille mortelle dans ses pérégrinations. Il est connu, de Rouen à Nancy et de Bruxelles à Dijon, comme étant un individu dangereux – pas cruel, ni malveillant, simplement comme une tête brûlée dont les associés ont tendance à mal finir. Jusqu'à récemment, la principale occupation d'Anton était de pourrir la vie des vampires de la Camarilla. Il a monté d'innombrables arnaques, souvent très compliquées, pour le seul plaisir de gâcher des réceptions snobs, de semer la discorde entre amis de deux siècles, de briser la vie de mortels trop aimés par des non-morts... Les anarchs qui l'ont croisé récemment l'ont trouvé changé, plus pondéré et posant des questions sur « une fille avec une marque de naissance en forme de croissant de lune sur l'épaule ». Ses descendants mortels, qui font route avec lui, pourraient ajouter que depuis six mois il fait d'épouvantables cauchemars qui le réveillent en plein jour, couvert d'une sueur sanglante.

à Saint-Domingue, mais il est toujours en bons termes avec son géniteur... et avec le marquis). Sade est une anomalie au sein du Sabbat. Il a conservé son talent littéraire, que la non-vie a plutôt bonifié. Depuis sa mort, il a rédigé trois romans fort populaires parmi les vampires du Sabbat (*Giselle*, *Sophie* et *Eugénie*), ainsi qu'un traité de philosophie politique (*Du gouvernement de la nuit*). Il tente de mettre ses théories en pratique : sa meute est une démocratie, il évite les démonstrations de force et se montre juste assez brutal pour éviter d'être accusé de faiblesse par ses rivaux. Il considère les distinctions de clan et de secte comme secondaires. Il lui arrive de recevoir des vampires de la Camarilla et de les traiter en hôtes d'honneur, s'ils sont de bonne compagnie – autrement dit, s'ils ont une conversation agréable, de l'humour et qu'ils peuvent échanger avec lui des anecdotes sur le Paris du XVIII^e siècle.

Les principaux membres de sa meute sont Dora, une blanchisseuse étreinte sous le Directoire ; Thierry, un conspirateur républicain que Sade a fait évader de prison en 1823 ; Hugues, un écrivain tuberculeux transformé en 1845 ; Io, une ravissante amnésique qui était déjà là à la « mort » de Sade ; et Polonius, un acteur raté vampirisé au début du siècle. Il faut y ajouter trois « jeunots », étreints depuis 1930. Akam était poète surréaliste sans grand talent. Gilbert, un ancien de la 2^e DB Leclerc, s'était reconverti dans les années 50 comme vendeur dans les boîtes de Saint-Germain-des-Prés (il entretient encore de bonnes relations avec le Toréador Vernon). Rachel, enfin, a rejoint la troupe en 1972. C'était une étudiante en cinéma douée, et elle se passionne pour les possibilités de la vidéo.

Tout ce monde loge dans une église désaffectée à Asnières, et organise de temps en temps des festins dans la forêt de Saint-Germain-en-Laye. Sade se moque de la politique : sa vraie passion est la littérature, suivie de près par l'étude des mortels. Une bonne part de l'énergie de la meute passe en petits jeux cruels avec des victimes méticuleusement choisies (la plupart du temps parmi les pervers, les sadiques et autres monstres au petit pied). Sade prend beaucoup de plaisir à leur montrer que leurs perversions ne sont rien face au véritable Mal...

Les Mains de l'Ombre

Les quatre membres de cette petite meute sont des Lasombras. De vrais Lasombras, qui placent leur clan avant le Sabbat. Envoyés par les anciens de Madrid, ils doivent veiller à ce que jamais, jamais, les Ventrués ne puissent reprendre Paris. À terme, d'ici un petit siècle, ils sont aussi censés créer les conditions d'une prise de pouvoir par le Sabbat, mais en attendant, Villon n'a pas d'alliés plus dévoués. Depuis trente ans, il les utilise occasionnel-

lement comme agents provocateurs pour s'assurer que les trois branches du clan Ventrué restent dans un état de désunion satisfaisant.

Le groupe est dirigé par don Felipe, un aristocrate castillan étreint en 1508 (8^e génération). Il est efficacement secondé par El Negro Loco, un ancien esclave maure, son contemporain à une décennie près et son frère par le sang (étreint en 1520, 8^e génération). Dona Isabella est la progéniture de Felipe (étreinte en 1690). Don José de Vigo, un 7^e génération âgé d'un siècle et demi, complète le quatuor.

Ils vivent à Alfortville, travaillent seuls, n'ont pas de goules, et se nourrissent si discrètement qu'ils n'ont attiré l'attention de personne pour le moment. De temps en temps, don Felipe fait un saut à Madrid pour faire son rapport. El Negro Loco s'éclipse aussi de temps à autre, pour rendre visite à d'autres Lasombras infiltrés dans les grandes villes de France.

Les Fleurs de Sang

Les membres de cette meute se sont fixés un objectif ambitieux : prendre Paris, si possible avant la fin du siècle. C'est impossible à première vue, mais cela ne les empêchera pas d'essayer. Jusqu'à l'année dernière, ils étaient neuf, mais leurs deux Tremères ont été tués. Leur plan est simple : on repère les lieux, on attend une crise sociale majeure (on la provoque au besoin), et on en profite pour lancer l'assaut, en étreignant des troupes de choc et en semant un maximum de chaos.

● Le chef de la meute, **Carlo** (7^e génération, étreint en 1707) est le rejeton d'un ancien Brujah italien qui a un compte personnel à régler avec Villon. C'est avant tout un tacticien, et il a tendance à raisonner à court terme.

● Son meilleur ami, **Isidore**, est un Nosferatu parisien converti au Sabbat pendant la Commune. Il a encore ses entrées dans les domaines souterrains de ses anciens frères. Il raisonne en termes politiques, et complète fort bien Carlo.

● **Scalpel**, la prêtresse de la meute, est une Tzimisce âgée de deux siècles. Elle se consacre presque entièrement à la production de goules de guerre. La ferme abandonnée qu'ils squattent dans la Beauce, du côté de Provins, est pleine d'horreurs bossues, griffues et difformes, qu'elle considère comme ses enfants. En revanche, elle traite ses compagnons avec un dédain poli.

● **Vidal** et **Orfand** sont deux frères ventrués, étreints en 1908. Le moment venu, ils serviront de force d'assaut... et périront très probablement au combat. Ils le savent. Vidal attend l'heure du martyre avec impatience, Orfand a des doutes et se demande comment sauver sa peau.

● **Magda** est une Gangrel urbaine de 10^e génération, étreinte en 1922, qui passe l'essentiel de son temps à Paris, à essayer de repérer les domiciles des principaux vampires de la ville.

● **Sourire** est une Malkavienne, mais ça ne se voit pas tout de suite. À première

Chapitre 5 Le Sabbat

Pour les vampires parisiens, le Sabbat est un croquemitaine lointain... Une ou deux fois par an en moyenne, des rumeurs mentionnent un raid du Sabbat en banlieue, ou une réunion suspecte en forêt de Fontainebleau. Mais le cœur de Paris est et reste fermement sous le contrôle de la Camarilla. Enfin, c'est ce que croient les vampires parisiens ! La réalité est plus nuancée. Trois meutes vivent aux alentours de Paris. Elles passent plus de temps à s'opposer les unes aux autres qu'à préparer la conquête de la ville. Leurs trois chefs se méfient les uns des autres, mais se rencontrent au moins deux fois par an, aux solstices.

La troupe théâtrale de Charenton

Fort de huit membres, elle est composée pour moitié de Malkaviens et de Toréadors. Son chef n'est autre que le marquis de Sade, étreint dans sa cellule par Cavalcanti, un rejeton de Villon passé au Sabbat en 1750 (actuellement, Cavalcanti vit



vue, cette ravissante rouquine paraît irradier la gentillesse et la compassion. Il faut la fréquenter un moment pour comprendre qu'elle fait un usage très libéral de l'Aliénation sur les mortels de son entourage, et qu'elle a tendance à voir des choses qui ne sont pas là.



L'Inquisition

Jusqu'à septembre 1998, l'Inquisition était un croquemitaine avec lequel les anciens effrayaient leurs enfants. Depuis, les anciens eux-mêmes tremblent... Il y a eu des changements à Rome, et ils ont des répercussions en France.

Ingrid Bauer, le nouvel inquisiteur général, veut des résultats, et elle se donne les moyens de sa politique. L'abbé de Paris a été cassé pour « laxisme » et nommé prieur d'un monastère perdu au fin fond des Aurès, en Algérie. Son successeur, père Gérard, est aussi peu avenant qu'Ingrid. Sur Paris, l'Inquisition dispose d'une cinquantaine d'hommes, pas davantage. En revanche, ils sont hautement motivés, très entraînés et raisonnablement bien informés. De plus, ils ont une logistique énorme derrière eux, celle de l'Église catholique (tous les prêtres de Paris ne sont pas au courant de leur existence, mais des bruits

courent, et l'archevêque les couvre de son mieux). Ils se tiennent au courant des bizarreries, enquêtent discrètement et, lorsqu'une créature surnaturelle semble impliquée, ils prennent le temps de l'identifier, de découvrir son repaire... avant de passer rapidement et brutalement à l'action. Bien entendu, face aux vampires, ils n'agissent jamais de nuit (sauf cas d'extrême urgence, victimes mortelles à sauver, etc.).

● **Père Gérard.** L'abbé de Paris est petit, râblé et grisonnant. Il commence à bedonner, et son col romain comprime douloureusement son double menton. Gérard est un parfait fanatique, qui a soutenu Ingrid Bauer dans son ascension. Le poste de Paris est sa récompense, et il a bien l'intention d'en tirer le maximum. Il ne reculera pas devant le sang. Pour le moment, ce qui sauve les vampires c'est qu'il ne s'intéresse pas qu'à eux. La principale

passion de père Gérard est la chasse aux sorciers, et il se préoccupe beaucoup plus des mages que des suceurs de sang. Contrairement à l'abbé Sylvain, son prédécesseur, qui avait ses entrées au Louvre, Gérard ne coopérera jamais avec Villon. Celui-ci l'observe avec un intérêt amusé, sans plus.

● **Frère André** est un religieux maigre, myope et remarquablement érudit. C'est le seul survivant de l'équipe de l'abbé Sylvain – et, accessoirement, le principal agent des vampires au sein de l'équipe de Notre-Dame. Convaincu que tous les vampires n'étaient pas des monstres, il s'est volontairement placé au service de Théodore-Anselme de Guerlain. Pour l'heure, il garde un profil très bas, fait son métier de conseiller, et essaye de diriger le père Gérard sur les vampires les plus asociaux (ou ceux qui dérangent le prince).

● **Sœur Maria des Douleurs.** Anorexique et à moitié folle, cette religieuse est très proche du père Gérard. Venue d'Italie dans ses bagages, c'est un « chien de chasse » psychique, un médium qui ne contrôle pas ses pouvoirs, mais qui « sent les ténèbres ». Ses visions ne sont jamais claires, mais moyennant un petit travail de décryptage, elle rend de grands services. Elle a déjà donné l'adresse de trois repaires, dont les occupants ont été dûment détruits. Elle réside dans un couvent tranquille, avenue de l'Observatoire. Le père Gérard vient la consulter de temps en temps.

Les chasseurs indépendants

Le monde ne manque jamais de Van Hel-sing amateurs. Anciens diners qui en ont réchappé, familles de victimes, goules « repenties », fanatiques religieux... Généralement, ils ne vivent pas vieux, mais il y en a toujours une dizaine qui rôdent dans la région parisienne. Les plus intelligents traquent un vampire précis, le surveillent jusqu'à en savoir assez pour l'exterminer sans danger. Après quoi, ils changent de métier. Les imprudents qui tentent de s'en prendre à plusieurs cibles ne vivent jamais plus de quelques mois.

● **Marc et Laure Crépin.** Il y a trois ans, Laure a été réduite en esclavage par Norbert d'Escoffiac, un Ventrue de la famille de dame Henriette. Elle a quitté son mari et s'est installée chez son nouveau maître. Marc a refusé de renoncer, s'est rendu compte que son « rival » n'était pas humain, et a pris les mesures qui s'imposaient. En bon héros, il a incendié le repaire du Ventrue et a réussi à sauver sa femme. Tous deux sont persuadés d'avoir tué le monstre. Erreur : d'Escoffiac gît en torpeur dans les ruines du deuxième sous-sol de son hôtel particulier. Ses blessures se referment peu à peu, et il sera bientôt en mesure de reprendre son rang... et de se venger de ces deux misérables mortels. Marc et Laure n'ont plus que quelques mois à vivre... Ils savent qu'il y a d'autres vampires, n'osent pas se lancer dans la

chasse, mais collectionnent les histoires bizarres. Ils ont chez eux trois albums pleins de coupures de journaux, dont certaines tout à fait pertinentes.

Les autres Les garous

Les loups-garous ont abandonné Paris il y a des siècles. Une poignée de Marcheurs sur Verre continuent à veiller sur les esprits de la ville, mais les garous français préfèrent de loin les forêts et la campagne. Pour la petite histoire, il y a une tour Pentex à La Défense... et quelques groupes de Fomori disséminés un peu partout dans la région parisienne, pour le cas où. La multinationale du Ver entretient de bonnes relations avec le ministère de l'Économie, et bénéficie régulièrement d'avantages fiscaux exorbitants.

Les mages

La Technocratie a des pions dans le gouvernement français, et la cité des Sciences et de l'Industrie de la Villette abrite une base où vivent des membres de toutes les Conventions. Les Traditions sont moins présentes, à l'exception des Fils de l'Éther (qui continuent à se réunir au palais de la Découverte, bien que celui-ci soit en train de tomber en ruines). Trois mages hermétiques âgés et peu commodes se sont installés rue Saint-Jacques, dans le V^e arrondissement. Quant aux simples sorciers, aux alchimistes et autres magiciens de seconde zone, on les compte par centaines.

Les fantômes

Vous trouverez plus de précisions, plus loin, dans la campagne.

Les changelins

Paris grouille de changelins, qui la considèrent comme la capitale du duché des Arches. Le duchesse Dirmone appartient à la Maison Fiona. Elle a rencontré Villon peu après son retour, en 1970, et tous les deux se sont mis d'accord sur un certain nombre de règles. La principale étant que : « les vampires ne se nourriront pas de changelins ». Les contrevenants sont remis à Diab', le bourreau beanshid (sluagh si vous jouez en anglais) de la duchesse. Inutile de dire qu'on ne les revoit jamais.

Et encore...

Hakim Suleimani est contremaître sur le chantier de restauration de Notre-Dame. Il a trois mille six cents ans, et est mieux connu sous le nom de Semen-Thoth dans la toute petite communauté des momies. Hakim est passionné par la géomancie, et il profite des jours passés à nettoyer les pierres encrassées par la pollution pour graver ici et là quelques symboles discrets... Son idée est de protéger la ville des menaces surnaturelles, mais l'efficacité de son travail reste à démontrer.



Armand d'Hubert
Primogène Ventrue

Un résumé
des divers
protagonistes
de Paris by
et
parfum
ne

LA CAMARILLA

Brujahs

● Descendants de Thémisocle

Abraham (7*). Aîné de Thémisocle.
Jean le Truand (7*). Deuxième fils de Thémisocle.
Aline (8*). Fille d'Abraham.
Maxime (8*). Fils d'Abraham. Primogène.
Lucas (9*). Fils d'Aline.
Georges de Bonjean (10*). Fils de Lucas.
Lucien (9*). Petit-fils de Jean.
René le Crucifié (10*). Fils de Lucien.

● Les autres

Michel (8*).
Sarmont (8*).
François, Paul et Joseph (9*). Fils de Sarmont.
Vincent (10*).
Jackie (11*).

Gangreïs

Gauthier (10*). Ancien et ex-primogène.
Lionel (12*). Petit-fils de Gauthier.
Patty (13*). Fille de Lionel.
Sven (14*). Fils de Patty.
Le Chiffonnier (10*).

Malkaviers

● Descendants de Judas

Judas (7*). Ancien.
Émilie (8*). Fille de Judas.
Eugène Puisségur (8*). Fils de Judas. Primogène.
Sylvine Lamas (9*). Petite-fille d'Émilie.
Ange Franceschi (10*). Arrière petit-fils de Judas.
Ahmed (12*). Petit-fils d'Ange.
Jean-Baptiste (10*). Arrière petit-fils de Judas.
Archibald (11*).

● Les autres

Camille Rosas (10*).
Gédéon (12*).
Gerhart (11*).

Nosferatus

Le Vieux (5*).
Madame Yvonne (7*). Primogène.
Menace (7*).
Camille (10*). Arrière petite-fille de Menace.
Max (10*).
Ulrich (11*). Fils de Max.
Bérénice (10*).

Toréadors

François Villon (5*). Prince de Paris.

● Descendants de Villon

Nathan (6*). Fils de Villon.
Gustave Delacroix (6*). Fils de Villon. Primogène.
Giocomo Benetti (7*). Fils de Gustave Delacroix.
Lucien Delville (7*). Fils de Gustave Delacroix.
Uranie (8*).
Clio (10*). Petit-fils d'Uranie.
Francis (11*). Fils de Clio.
Julie (6*).
Sébastien de Mercœur (6*).
Ernest Ferret (6*). Fils de Villon.
Casimir Doux (10*).

● Les autres

Dame Coralie (9*).
Lear (11*).
Vernon (12*).
Le comte de Tonnerre (9*).
Messire Louis de Sèze (10*). Fils du comte de Tonnerre.
Emmanuel (10*). Arrière arrière arrière petit-fils de Villon.
Sandra (11*). Arrière arrière arrière arrière petite-fille de Villon.
Maître Niccolo (8*).

Tremere

Sarah (7*). Ancienne.
Stéphane (8*). Fils de Sarah.
Théodore-Anselme Guerlain (8*). Fils de Sarah.
Cosimo Ruggeri (8*).
Aude d'Aubigny (9*). Fille de Cosimo Ruggeri.
Élisabeth d'Orval (9*). Fille de Cosimo Ruggeri. Primogène.
Alain Leguay (9*). Fils de Guerlain.
Paul Hérouët (10*).
La Main de Tremere (?).

Ventrues

Armand d'Hubert (7*). Primogène.
● **Les Laurentides**
Le père Laurent (6*). Ancien.
Sabine (7*). Fille de Laurent.
Marcus (10*). Arrière arrière petit-fils de Laurent.
William (12*).
Lucas de Rosaix (12*).

● Les Protestants

Dame Henriette (7*).
Giorgio Scarpelli (8*).
Bernard Dessang (8*). Fils d'Henriette.

● Les Parvenus

François de Réaumont (6*).
Ludwig von Aarberg (7*). Fils de François de Réaumont.

James (8*). Fils de Ludwig von Aarberg.
Bethsabée (8*). Fille de Ludwig von Aarberg.
Jacques Luvinien (12*).

CLANS INDÉPENDANTS

Assamites

Djamal (10*).
Aïcha (12*). Petite-fille de Djamal.

Disciples de Set

Asura (6*). Ancienne.
Hermal Pacha (9*).
Bernard (12*).
Atzibah Malek (9*).

Giovannits

Aristide Melcamp (8*). Ancien.
Marcello Giovanni (11*).
Christina Giovan (9*).
Stéphane Beryn (13*).

Ravnos

Anton (12*).
Andreas (7*).

LE SABBAT

- La troupe théâtrale de Charenton
Marquis de Sade (chef, 7*),
Dora, Thierry, Hugues, Io,
Polonius, Akam, Gilbert, Rachel.
- Les Mains de l'Ombre
Don Felipe (chef, 8*),
El Negro Loco, doña Isabella,
don José de Vigo.
- Les Fleurs de Sang
Carlo (chef, 10*),
Isidore, Scalpel, Vidal, Orfand,
Magda, Sourire.

LES CAÏIFFS

Pierre Boulier (9*). Roi des caïiffs.
Bertram (11*). Vice-roi des caïiffs.
Fareth (11*). Chef de gang.
Franck (13*). Victime.
Maria (13*). Membre de l'Alliance caïiff.
Kamal (14*). Membre de l'Alliance caïiff.

LES KUEI-JIN

- Aux ordres de la reine Li Li
Tran Van Thieu, Zhou Ming,
Quang Trung.
- Chefs contestataires
Ly Thai-to, Lao Jin.
- Chefs conservateurs
Jing Jin, Jing Wen, Shi He.

PARIS

by Night

