

A l'assaut de Bordeaux

Plus qu'un scénario, A l'assaut de Bordeaux est une chronique pour des personnages du Sabbat. Il est dommage que peu de scénarios ne proposent de jouer des vampires du Sabbat, voilà qui j'espère comblera un vide.

Cette chronique possède cependant une autre originalité qui risque de poser des problèmes organisationnels importants mais je pense que l'effort vaut le coup. Chaque joueur sera pour la plupart du temps seul face au MJ, donc il faut prévoir une occupation pour les autres joueurs (cartes, ordinateur, séances privées...).

En effet il s'agit pour des personnages du Sabbat de se faire passer pour des membres de la Camarilla nouveaux venus dans la ville, afin d'infiltrer la ville pour préparer un assaut prochain.

Le choix de Bordeaux est arbitraire. Il faut une ville proche du territoire du Sabbat (l'Espagne en l'occurrence), Lille peut très bien faire l'affaire, ville portuaire proche d'un territoire du Sabbat (Pays Bas). Aux Etats-Unis la ville de Boston serait idéale.

I. La mission

Objectifs de la chronique

Infiltrer et attaquer Bordeaux. Les PJs doivent arriver séparément.

Introduction

Les PJs sont convoqués par leur évêque qui veut leur confier une mission délicate et très difficile.

Il leur explique que Bordeaux est l'un des objectifs principaux du Sabbat. Et ce depuis plusieurs années, voire

décennies. Dernièrement la meute principale qui avait en charge cet objectif a été détruite (les circonstances de leur destruction ne sont pas très claires). Et donc la place est libre.

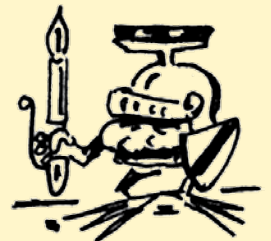
C'est pourquoi l'évêque veut essayer de prendre Bordeaux. Il a obtenu de l'archevêque de Barcelone la totale liberté concernant Bordeaux. Mais il n'aura les mains libres que pour un an, après quoi l'archevêque de Bilbao (ville plus proche) aura l'autorisation de tenter de prendre Bordeaux (ce qu'il faisait avec la meute précédente).

Il faut donc faire très vite. Il ne veut pas d'une tentative du type bulldozer. L'évêque sait que cette mission est pour lui un piège et qu'il y risque sa place. Il parlera donc franchement aux joueurs. Il faut à tout prix lancer l'attaque avant la fin de l'échéance. La meute de l'évêque et d'autres meutes alliées viendront au signal des PJs lorsque ces derniers jugeront l'instant opportun. Il vous faut essayer d'expliquer pourquoi il a choisi les PJs, qu'ils aient déjà travaillé pour l'évêque, déjà eu affaire à la Camarilla...

L'évêque a un atout : Un vampire de Bordeaux qu'il vient de capturer. Gabriel d'Harcourt. Personne ne s'inquiète de sa disparition. Ce vampire leur a donné quelques renseignements sur Bordeaux (description des principaux vampires, les groupes en présence...), pour l'instant c'est tout mais ces hommes travaillent à le faire parler et lorsqu'il y aura d'autres renseignements il n'hésitera pas à les leur faire passer.

L'évêque présentera sommairement Bordeaux aux PJs : Prince, 2 groupes d'Anarchs, Toréador opposition officielle du prince, les Tremères préparent quelque chose, guerre des deux mafias, les autres dont on ne sait que peu de choses...

SCENARIO VAMPIRE, LA MASCARADE



Auteur :
Jérémie Coget
Illustrations :
Pascal Coget

Comme il s'agit d'une mission d'infiltration les PJs devront arriver à Bordeaux par des « voies », donc des couverts, différentes. Leur laisser le plus de choix possible, avec cependant un intervenant extérieur comme coordinateur, ce dernier les contactera le dernier jour de chaque mois pour qu'ils fassent leur rapport (avec liaison par téléphone portable). Il faut les laisser réfléchir quant aux idées qu'ils pourraient avoir pour infiltrer et faire vaciller le pouvoir en place à Bordeaux.

Différentes « voies » possibles

Un Tzimisce (ou un autre vampire transformé par un Tzimisce) qui prendra l'apparence du vampire de Bordeaux que l'évêque vient de capturer. Il faut obligatoirement qu'un des PJs prenne cette « voie ». PJ1

Un autre peut se faire passer pour un Giovanni, pour cela on lui a remis la Robe d'Infamie (c'est une robe de prêtre qui octroie Nécromancie à 4). Ce personnage peut être intéressant pour la suite, d'autant plus que dire à un PJ qu'il acquiert une discipline gratuitement ne peut que l'attirer. D'autant plus qu'apparemment (selon Gabriel d'Harcourt) il n'y a pas de Giovanni comme résident permanent à Bordeaux. PJ2

Un Assamite envoyé comme le garde du corps ou un assassin (garde d'un Ventrue ou d'un Toréador). PJ3

Un toréador comme guitariste en tournée (côté anarch). PJ4

Un toréador comme pianiste en tournée (côté Primogène toréador). PJ5

Un Brujah ou un Gangrel comme anarch (au choix du groupe). PJ6

Laissez vos PJs proposer leurs propres idées.

II. La ville et ses habitants

Description sommaire de Bordeaux

Zone urbaine d'environ 800 000 habitants.

Chef-lieu de la région Aquitaine, et du département de la Gironde. Grand port de commerce, centre du commerce des vins de Bordeaux, constructions navales, raffinerie de pétrole, pétrochimie, Industrie alimentaire, chimie, métallurgie et aéronautique.

Nombreuses églises, cathédrales musées. Notamment la tour Saint Michel (15^{ème} siècle, 109 m), le Grand Théâtre (fin 18^{ème})...

Pour de plus amples renseignements concernant Bordeaux, je conseille les sites Internet suivants :

- <http://www.bordeaux.fr/> site de la ville de Bordeaux contenant moult détails.

- <http://www.lacub.com/> site de la communauté urbaine de Bordeaux (en bref l'Agglomération) et plus particulièrement <http://www.lacub.com/projets/plu/Html/rapport.html> rapport très technique concernant le PLU de la communauté urbaine dans lequel se trouve toute une série de cartes vous permettant notamment de repérer toutes les différentes zones et types d'habitats. Pour éviter de tout lire et tout télécharger, le A2 - 4 Des paysages urbains, naturels ou bâtis en mutation progressive comprend bon nombre de cartes intéressantes.

Les Vampires

Va suivre ici une présentation sommaire des vampires et des différentes factions auxquelles ils appartiennent. Bien sûr, libre à vous d'introduire de nouveaux vampires ou d'en enlever certains.

Nombre de Vampires : 35 environ.

Prince : 1 Ventrue

Primogène : 7 vampires, un de chaque clan.

Sénéchal : 1

Le Préfet : 1

Le Gardien de l'Elysium : 1 Toréador

Le Fléau : 1

Harpie : 3

Sans grade : avec anciens ou neutres : 11

Anarch : 9

Parmi ces Vampires se trouve un agent de l'archevêque de Bilbao qui a connaissance de la mission des PJs mais ne sait pas qui ils sont et les PJs ne le savent pas. Il s'agit de la Toréador Alexandra Hébert.

Fidèle au prince = même en temps de paix ne complote pas contre le prince.

Non fidèle au prince = unis en temps de guerre mais complote en temps de paix. Il y a deux sous-groupes avec les attendus (A), ceux dont le prince se doute qu'ils n'hésiteront pas à s'opposer à lui s'il est en position de faiblesse et les inattendus (I), ceux que le prince considère comme des fidèles.

Opposé au prince = unis en cas de guerre (en général au dernier moment) et s'oppose ouvertement au prince en temps de paix.

Id = anarch idéaliste.

Ic = anarch iconoclaste.

Brujah : 5

Charles Garnier : Primogène (6^{ème} génération), opposé au prince (A).



Il joue son rôle de Primogène Brujah comme si c'était le grand défenseur de la cause des Anarchs. En fait, la seule chose qui l'intéresse c'est le pouvoir. Il veut maîtriser la mafia, puis

les Anarchs et enfin tous les vampires de Bordeaux. C'est pourquoi Charles utilise les deux camps anarchs sans jamais en choisir un, pour les diriger tous. Mais en faisant

comme ça il risque de devenir juste un employeur et ne jamais devenir un meneur. Charles Garnier est un vampire retors et intelligent qu'il vaut mieux ne pas contrecarrer. Ou alors en étant très prudent ou très puissant.

Leo Wolf : Préfet (8ème génération), fidèle au prince. Leo est un idéologue, il pense que son travail de préfet est nécessaire pour assurer la cohésion des vampires, sans lois les vampires ne seront plus que des bêtes qui s'entre-déchireront. Il sert donc le prince loyalement et sans contrainte.



Ange Paggi : Anarch (7ème génération), opposé au prince (Ic). Le meneur de son groupe même s'il dit ne pas être le chef, ne supporte pas qu'on le contredise. Ange Paggi était un loubard humain, il reste un loubard vampire. Il veut toujours prouver qu'il est le plus fort, le plus adroit et le plus malin...



Theresa Olivera : Anarch (9ème génération), opposé au prince (Id). Theresa est une ancienne membre de l'ETA basque, vampirisée elle a continué la lutte avant de s'attirer l'inimitié de plusieurs vampires espagnols, ce qui l'a contrainte de s'exiler à Bordeaux. Après un temps d'adaptation elle a réorienté sa motivation vers la cause anarch, et le rêve de « démocratie » vampire. Malgré ces idéaux elle reste une fervente partisane des actions d'éclats violentes et explosives...

Michel Nossitant : Anarch (13ème génération), opposé au prince (Id). Michel est un brillant étudiant en philosophie dont les thèses ont plu à un Brujah. Il est non-violent et c'est un fervent défenseur de la discussion et de la concertation. Il tempère souvent les humeurs violentes de Theresa Olivera.

Disciple de Seth : 1

Adrian Karmitz : Sans grade (9ème génération), non fidèle au prince (A). Il s'occupe des milieux exotiques de la pègre : prostitution infantine, sectes satanistes ou pas ...



Gangrel : 4

Nathalie Jeannot : Primogène (7ème génération), non fidèle au prince (A). Malgré le retrait des Gangrel de la Camarilla, elle n'a pas encore quitté son poste de Primogène. Même si certaines voix, parmi le Primogène, s'élèvent contre cet état de fait. Elle est partagée entre son devoir envers le clan et son devoir envers Bordeaux. Elle



se sent responsable de tout ce qui pourrait arriver à la ville de Bordeaux, sur le plan nature et animaux il s'entend. Donc elle hésite encore.

Vincent Coste : Anarch (10ème génération), opposé au prince (Ic). Gangrel proche de l'esprit motard, et par là même de certains Brujah.

Harvey : Fléau (8ème génération), fidèle au prince. Harvey a toujours été une brute et il aime ça. Néanmoins, s'il aime faire souffrir, il n'en est pas moins conscient de ses actes. On peut être brutal et réfléchi à la fois et Harvey l'est. Outre son rôle de Fléau il sert souvent de suppléant au Préfet lorsqu'il s'agit de maintenir l'ordre ou pour des enquêtes de routines.



Manuel Berta : sans grade (12ème génération), non fidèle au prince (I). Second du Fléau. Tombé sous la coupe d'Harvey, qui le tient par la terreur, Manuel Berta ne vient que récemment de commencer son émancipation. En effet, il est entré en contact avec Theresa Olivera et se rallie peu à peu à la cause anarch. Mais il doit être très prudent lorsqu'il désire rencontrer les anarchs et ne doit pas se faire démasquer par le Fléau, Dieu seul sait ce qu'il lui ferait s'il apprenait...

Malkavien : 3

Andréas Bertaut : Primogène (8ème génération), non fidèle au prince (A).



Marin et Jacob : 2 Sans grades (10ème et 11ème génération), non fidèles au prince (A). Toujours ensemble, une personnalité pour deux...

Nosferatu : 4

Dimitri : Primogène (7ème génération), non fidèle au prince (A).



Francis Loomer : sans grade (9ème génération), fidèle au prince. Le responsable du service de renseignements du Prince, en bref son espion.

Florence Michaut : sans grade (11ème génération) pas fidèle au prince (A).

Maria : Anarch (10ème génération), opposé au prince (Id).

Toréador : 5

Charlotte d'Armont : Primogène (7ème génération), non fidèle au prince (A).



Carl Lerner : Gardien de l'Elysium (8ème génération), fidèle au prince.



Alexandra Hébert : Harpie (8ème génération), non fidèle au prince (A). Alexandra, ancien mannequin, est une poseuse de la pire espèce. Elle passe son temps à essayer de s'attirer les faveurs de tous. Et dans le même temps elle colporte ragots et critiques, elle rabaisse et accomplit toutes les vilénies que l'on peut faire aux autres sans avoir à se mouiller les mains.



Irène de Tarde : Sans grade (10ème génération), opposée au prince (A).

Carol Ionescu : Sans grade (12ème génération) non fidèle au prince (I). Pour Carol une seule chose compte, c'est son violon. Il passe des heures en en jouer seul, mais il aime surtout que les gens l'écoutent et le couvrent de louanges.

Tremere : 3

Alan Tomei : Primogène (6ème génération), non fidèle au prince (A). Le chef de la Fondation Tremere en sort peu, il passe le plus clair de son temps à travailler sur des rituels. Il ne sort que pour assister aux réunions du Primogène et à quelques salons afin de se tenir informer. En général, il va dans un salon lorsque Stéphane Asti lui a mentionné quelques événements, ou personnes, susceptibles d'être une menace pour la ville ou les Tremere.



Hyppolite Philibert : sans grade (8ème génération), non fidèle au prince (A). Pire qu'Alan Tomei, Hyppolite lui ne quitte jamais la Fondation et il poursuit ces recherches dans son laboratoire.

Stéphane Asti : sans grade (10ème génération), pas fidèle au prince (A). Stéphane est le responsable des relations Tremere – autres vampires. C'est la façade des Tremere, celui dont on a le plus de chance de faire la connaissance. Il a néanmoins un rôle important. En dehors de son aspect inoffensif et aimable, Stéphane est les yeux et les oreilles des Tremere à Bordeaux. Il entrera en contact, tant que faire se peut, avec tous les nouveaux venus.



Une de ses méthodes favorites consiste à confier des missions en échange de faveurs, argent ou pouvoir. Dès lors, il peut jauger et surveiller les vampires qui acceptent de travailler pour lui.

Ventrué : 6

Christophe D'Harcourt : prince (6ème génération).



Robert Saint-Flour : sénéchal (7ème génération), fidèle au prince. Le bras droit du prince, celui-ci pourrait quasiment gérer le poste de prince. Mais il n'a, pour l'instant, aucune ambition il est totalement fidèle à son prince dont il est l'enfant.



Serge Parade : Primogène (7ème génération), fidèle au prince.



Gustave Perroux : Harpie (9ème génération), non fidèle au prince (I). Sa fréquentation des milieux branchés, de par son rôle de gérant de la boîte de nuit le Château, l'a rapproché des Toréadors vers lesquels il se sent attiré.

(Le PJ) Gabriel D'Harcourt : Harpie (8ème génération), c'est lui qui est remplacé par un PJ, c'est le responsable des finances du Prince. Il porte le même nom que le prince car il s'agit d'un de ses descendants. Attention ce

personnage est le plus difficile car il ne faut pas faire d'erreur sur les habitudes du vrai Gabriel.

Georges William : sans grade (11ème génération), fidèle au prince, au début de la chronique. Il s'occupe aussi des finances mais dans une moindre mesure. Il va travailler pour le compte de Giuseppe Giovanni.

Caitiff : 4

Marc Millant : Anarch (9ème génération), opposé au prince (Ic). C'est le second d'Ange Paggi, il le suit presque partout et est toujours d'accord avec lui. De là à dire que c'est le petit toutou d'Ange Paggi, il n'y a qu'un pas que personne n'a encore osé franchir, ou plutôt osé lui dire en face...

« **Blake** » : Anarch (9ème génération), opposé au prince (Id). c'est le meneur, bien qu'il s'en défende, des anarchs idéalistes

Pierre Hibert : Anarch (12ème génération), opposé au prince (Ic).

« **Eddy** » **Charpentier** : Anarch (13ème génération), opposé au prince (Ic).

Les autres êtres surnaturels

Les Lupins sont présents dans la région (Bordeaux possède une très grande forêt) et tentent de temps à autre des incursions en ville. Mais la ville étant sur ces gardes, le Sabbat n'étant pas loin, les incursions des Lupins ont toujours été facilement repoussées.

Les Mages, fantômes et êtres fées sont absents ou très discrets à Bordeaux.

Présentation

Les vampires de Bordeaux sont très unis face au Sabbat, ils viennent de détruire une meute nomade qui harcelait la ville depuis plusieurs années. En fait, ils l'ont piégé avec un des leurs qui s'est fait passer pour un transfuge.

Néanmoins dès que le calme est retrouvé les dissensions réapparaissent. Les Ventrues ne sont pas tous unis derrière le prince, les anarchs sont assez nombreux (près de 30%), les Toréadors envisagent de prendre le pouvoir, et les Tremeres préparent quelque chose de louche (normal ce sont des Tremeres !).

Le Prince est appuyé, officiellement, par 37 % des vampires, mais en fait (le PJ compris) il ne peut vraiment faire confiance qu'à 26 % des vampires.

Les Groupes

Deux groupes d'Anarchs : les idéalistes (Id, vieux rebelles, 4 vampires) et les iconoclastes (Ic, jeunes fous, 5 vampires et plusieurs goules).

Le prince et ces hommes (P) : 12 vampires (dont un PJ) et beaucoup de goules. Ils gèrent la ville et passent une grande partie de leur temps à chercher d'éventuelles taudes du Sabbat.

La mafia et autres gangsters : Le disciple de Seth et le Primogène Brujah qui se livrent une guerre larvée (c'est-à-dire que le Brujah contrôle la délinquance classique mais pas les milieux plus exotiques : prostitution enfantine, sectes prétendues satanistes...). Le Primogène Brujah utilise parfois les Anarchs (des deux camps) sur lesquels il dispose d'une certaine influence. De nombreux anarchs travaillent pour lui. Il les utilise comme relais entre lui et les dealers de quartier. Les anarchs servent donc d'intermédiaire, de fournisseur et de protecteur des petits dealers.

L'opposition officielle (les Toréadors) : 3 Toréadors (plus un ou deux non officiels), elle espère obtenir le soutien des Tremere et autres clans neutres (Malkavien notamment).

Les neutres (Gangrel, Nosferatu, Malkavien) : 7 vampires, ils ont des objectifs personnels, s'opposent parfois au prince mais pas forcément pour prendre sa place mais juste pour faire entendre leur voix.

Les Tremeres : 3 vampires, ils sont fortement soupçonnés par tous les vampires d'être de dangereux intrigants, alors qu'à Bordeaux ils ont pour mission principale de maintenir la Camarilla en place. Donc ils complotent très peu contre le prince et les autres vampires. Ils n'ont pas le droit de compromettre l'équilibre. Par conséquent leurs complots ont des visées très localisées et une très faible portée sur la vie de la cité, sauf lorsqu'il s'agit de maintenir la Camarilla en place.

Qui contrôle quoi (pour 1 servent il faut aussi compter au minimum 1 allié et 1 contact dans le milieu concerné)

Aéroports : 1 servent du Préfet.

Gares : 1 servent d'un Ventrue.

Dépôts et ports : 1 servent du Préfet.

Universités : 1 servent d'un Anarch Brujah.

Journaux et Télévisions locales : 1 servent du Sénéchal, 1 servent d'un Ventrue.

Hôpitaux : 1 servent du Primogène Malkavien.

Mairie : 2 servents du Prince, 2 servents du Sénéchal, 2 servents du Primogène Ventrue.

Police : 2 servents du Prince, 2 servents du Préfet, 1 servent du Sénéchal, 1 servent d'un Ventrue.

Parcs : 1 servent d'un Gangrel.

Boîtes de nuits : 5 vampires différents (2 Toréador, 2 Ventrue, 1 Brujah).

Industries : 1 servent du Prince, 1 servent du Primogène Ventrue.

Commerce interlope : 3 servents du Disciple de Seth et 4 servents du Primogène Brujah.

Elysium : 3 servents du Gardien de l'Elysium, 1 servent du Primogène Toréador, 1 servent du Préfet, 1 servent du Prince.

Les réunions et diverses rencontres

Le Prince à l'Elysium (au Grand Théâtre) tous les lundis (PE).

Le prince tient un Conseil Privé avec son équipe tous les mardis (CP).

Assemblée Directoriale Ventrue le premier mardi de chaque mois, après le conseil privé, seuls les ventrués restent (ADV).

Tous les 15 jours Charlotte d'Armont tient un Salon dans une somptueuse maison du centre ville. Sur invitation (SC).

Environ une fois par mois, Carl Lerner organise un salon dans un des lieux de l'Elysium. Tout le monde est libre de venir même s'il invite lui-même certaines personnes (SCL).

Réunion du Primogène le premier dimanche du mois (RP).

Une Brailerie Brujah par moi environ (BB).

Réunion Gangrel le 21 mars, le 21 juin, le 23 septembre et le 22 décembre au parc de Bordeaux (RG).

Les boîtes de nuit importantes

The Box : Boîte de nuit au nord de Bordeaux, dans un quartier pauvre. Appartient au Brujah Ange Paggi.

The Fashion : Boîte du centre ville très tendance (mode). Appartient à la Toréador Alexandra Hébert.

L'Etudiant : Boîte étudiante dans le quartier universitaire. Appartient à la Brujah Theresa Olivera.

Le Club : Boîte sélect, hommes d'affaires. Appartient au Ventrue Serge Parade.

Le Château : Proche du centre ville, la plus grande boîte de Bordeaux. Sa décoration fait penser à un château, look très gothique, vampire. Appartient au Prince mais géré par le Ventrue Gustave Perroux.

Les points faibles

Le duel entre le Primogène Brujah et le disciple de Seth pour le contrôle total du milieu peut permettre à d'éventuels PJs de s'immiscer dans ce milieu. De plus, cela peut affaiblir la position du Primogène Brujah et donc affaiblir un élément important de la défense de Bordeaux.

Les deux groupes d'Anarchs, ne sont pas unis, d'autant plus que le Primogène Brujah (individualiste) s'est toujours refusé à en soutenir un plus que l'autre (bien qu'il les utilise tous les deux pour ses affaires). Les idéalistes espèrent attirer des iconoclastes vers eux mais certains iconoclastes n'hésiteraient pas à attaquer des idéalistes (pas sans une bonne raison, bien sûr !).

L'opposition Toréador est encore très faible, mais si elle peut avoir (ou espérer) le soutien de quelques vampires neutres il est possible qu'elle tente quelque chose.

Les Tremere sont soupçonnés, pourquoi ne pas attiser ses soupçons (très difficile mais pas impossible) et là on se rendrait compte du rôle des Tremere dans la défense de la ville ?

Quelques vampires, sur le plan individuel, sont susceptibles de rejoindre le Sabbat : 1 ou 2 anarch, 1 Malkavian...

Les goules, la ville est tenue par elles, très nombreuses pour étouffer toutes les incartades à la Mascarade du Sabbat. Donc il serait possible d'affaiblir la ville en éliminant quelques goules.

III. Les événements possibles

Les PJs doivent se placer

La première partie de la chronique doit permettre aux PJs de se mettre en place, de se faire des contacts, de se rendre utile, de faire connaissance avec la ville et ces habitants et toutes autres choses que vos joueurs pourraient imaginer.

Voici déjà quelques idées.

PJ4-PJ6. Pour un Anarch un rite d'initiation, on lui demande de faire une intrusion dans un salon Toréador. A lui de faire le plus de grabuge possible, sans se faire prendre. Il vaut mieux pour lui qu'il y aille masqué car sinon il prend de grand risque.

PJ3. Le Toréador chez qui le PJ4-PJ6 a fait du grabuge engage l'Assamite pour retrouver ce dernier et au choix seulement l'identifier, lui faire peur ou carrément l'éliminer.

PJ2. Pour le Giovanni, des vampires comme Carl Lerner ou Charlotte d'Armont peuvent lui demander de faire une démonstration de spiritisme dans un de leurs salons.

Attaque de Lupins

Deux meutes de Lupins se sont associées pour libérer le Caern de Bordeaux de la présence des Sangsues. Il s'agit d'une meute de Seigneurs de l'Ombre et d'une meute de Marcheurs sur Verre. Il est possible de détecter leur présence si l'on s'aventure aux abords de la ville. Bien entendu il serait intéressant qu'une de ces rencontres arrive à un des PJs. Sinon seul le Prince et ses hommes savent que les Lupins sont un peu plus actifs qu'à l'accoutumée. Le Prince a conseillé la prudence à ses hommes (balles en argent pour tous, éviter les alentours de la ville...) mais ne veut pas que les autres vampires soient au courant. Donc lorsque les Lupins lancent leur offensive, seuls les hommes du Prince sont préparés à une attaque d'une telle ampleur.

Les Lupins au nombre de 15 sont divisés en 4 groupes : 3 équipes d'assaut (de 4 membres) et une équipe de coordination et de soutien (de 3 membres) qui se trouve dans le Parc de la ville.

Voici comment pourrait se dérouler l'attaque : les équipes d'assaut attaquent, simultanément, les trois positions identifiées comme étant des lieux appartenant aux Sangsues. Il s'agit des deux boîtes le Box et le Château et de l'Elysium. A chaque fois les Lupins utilisent leurs Dons

pour éteindre les lumières afin d'accentuer l'effet de surprise.

Au Box le combat est acharné mais l'effet de surprise agit pleinement et deux anarchs sont tués (Pierre Hibert et « Eddy » Charpentier). Ange Paggi a, lui, réussi à s'enfuir en tuant un Lupin.

Au Château c'est un véritable carnage, les Vampires sont pris au piège. Trois vampires sont tués : Charlotte d'Armont, Carol Ionescu, Irène de Tarde. Un Lupin est tué par Robert Saint-Flour et ses hommes qui sont les seuls à opposer de la résistance.

A l'Elysium c'est un échec, le Prince avait renforcé les défenses et les Lupins sont repoussés. Deux Lupins sont tués tandis que les deux autres sont gravement blessés.

Le Prince par l'intermédiaire du Fléau lance une contre-offensive et les patrouilles du Fléau font trois victimes de plus chez les Lupins et il y a éventuellement une victime chez les vampires : Manuel Berta le second du Fléau. Par la suite le Fléau et le Préfet font de nombreuses patrouilles (c'est le moment pour un PJ de se faire recruter par l'un des deux).

Résultat : environ 6 vampires tués et 7 Lupins tués. Les Lupins ont trop de perte pour continuer et préfèrent se replier dans l'arrière-pays. Bien entendu vous pouvez modifier comme vous le souhaitez le déroulement, et les victimes, de cet événement, notamment en tenant compte de l'implication des PJs.

Cet événement peut être très meurtrier alors soyez prudent et indulgent vis-à-vis de vos joueurs. Mais si l'un des PJs veut attaquer à lui tout seul plusieurs Lupins, tant pis pour lui.

Lancer l'offensive du Sabbat après cette attaque peut être une bonne idée, la ville est affaiblie mais d'un autre côté le Prince et ses hommes sont aux aguets. Tout dépendra donc de la préparation et de l'organisation des PJs.

Prise de contrôle de la ville par les Giovanni

Cet événement est le plus dangereux pour les PJs, et pour leur mission. Arrivée d'un Giovanni, d'où problème. Le PJ se faisant passer pour un Giovanni se voit proposer de travailler pour les vrais Giovanni en échange de leur silence.

Giuseppe Giovanni doit prendre Bordeaux pour son clan (pour une obscure raison), il connaît cette ville depuis longtemps, et y est venu à de nombreuses reprises et y a (discrètement) fait de très nombreux investissements. Mais entre deux et quatre mois après l'arrivée des PJs, tout dépend de l'avancement de vos PJs dans leur mission, il passe à la phase 2. Il s'installe en ville et accélère les opérations de contrôles et d'investissements.

- Les achats d'entreprises augmentent donc rapidement. Ceux-ci peuvent être remarqués par le PJ se faisant passer pour Gabriel D'Harcourt s'il surveille les finances de la ville. Néanmoins les achats sont faits par l'intermédiaire de sociétés écrans et il faut une recherche poussée et longue afin de savoir que la société originelle se trouve à Venise en Italie. Le PJ se faisant passer pour un Giovanni peut se voir confier de l'argent (5 à 10 millions d'euros)

afin qu'il fasse des achats d'entreprises pour le compte des Giovanni (s'il fait cela consciencieusement il verra lui aussi le grand nombre d'achat et peut remonter à leur origine).

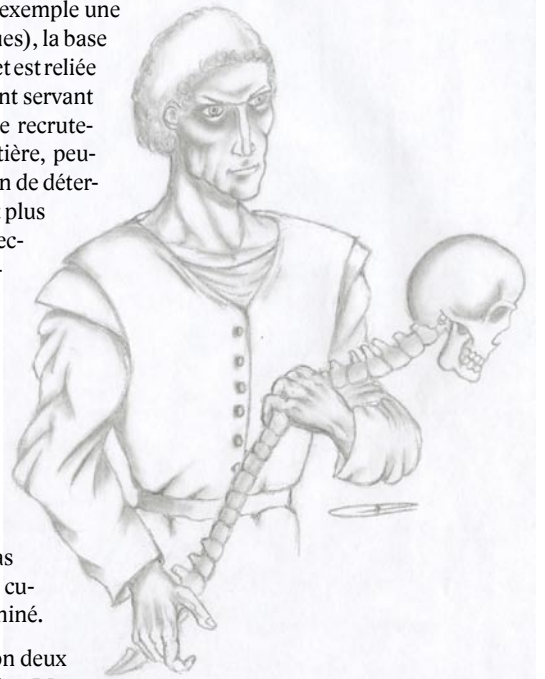
- Prise de contrôle des moyens de transports (aéroports, ports, gare, bus...). Mise sous surveillance serrée des moyens de transport de la ville.

- Mise en place d'un cordon de « sécurité » en installant des refuges dans les petites villes tout autour de Bordeaux. En fait deux à trois Giovanni installent une base, prennent le contrôle de la ville. Afin le moment venu, d'encercler Bordeaux (des villes comme : Blaye, Libourne, Langon, ...). Ces bases sont toutes constituées sur le même modèle. Une petite entreprise (par exemple une fabrique de composants électroniques), la base secrète se trouve dans ces sous-sols et est reliée par un tunnel au cimetière avoisinant servant de sortie de secours et de centre de recrutement. Les PJs, qui visitent le cimetière, peuvent tomber sur des zombies en train de déterrer des corps. Pour l'entreprise c'est plus dur car elle est sous surveillance électronique. D'ailleurs quelques caméras disséminées dans la petite ville (devant l'hôtel de ville, la police...) sont reliées aux terminaux Giovanni. Si un intrus est repéré, et se montre trop curieux (le cimetière ou l'entreprise), un Giovanni et un seul entre en contact avec lui. Il se montre poli et essaye de bien expliquer, à l'intrus, qu'il est sur son domaine mais qu'il ne veut pas d'ennuis. Si l'intrus se montre trop curieux ou agressif il sera bien sûr éliminé.

Outre les investissements, environ deux à trois semaines avant l'attaque, les PJs (pas tous) peuvent repérer les Giovanni autour de la ville.

- Le PJ Giovanni, envoyé par les Tremere (qui lui promet un service ou une rétribution quelconque) dans des villes car des événements récents font penser qu'il y a une présence de fantôme dans la ville. Là le PJ rencontre un Giovanni qui lui dit de taire sa présence et de rentrer à Bordeaux et raconter aux Tremere qu'il a exorcisé un esprit frappeur.

- Un PJ anarch, envoyé par Charles Garnier pour aller dans une ville où se trouve un laboratoire de drogue qui a disparu suite à une descente de police. Il doit savoir pourquoi la police a fait une descente alors que le chef de la police est « arrosé » et essayer de récupérer de la drogue cachée dans le laboratoire. Là il apprend (s'il enquête correctement) que l'adjoint du chef de la police a fait la descente de sa propre initiative, celle-ci a mal tourné deux des trois trafiquants sont morts, un est dans le coma, un policier est mort (l'adjoint) et un est blessé. Après recoupement (témoignages, rapport de police et de légiste) l'adjoint a ouvert le feu, avec un gros calibre, sur les trafiquants dès le début alors que ceux-ci demandent à parler au chef de la police. D'où le carnage. La cache du labo est vide. S'il finit par surveiller le cimetière le PJ peut voir le Giovanni (il a de grande chance de se faire repérer par celui-ci). En fait le Giovanni entrera probablement en contact



avec le PJ. Il sera très « sympathique » et propose même d'aider le PJ. En lui disant notamment qu'une personne, correspondant à la description du Disciple de Seth présent à Bordeaux, est venue dans la ville quelques jours avant l'attaque (l'utilisation de la Discipline Domination devrait alors immédiatement venir à l'esprit du PJ). Le Giovanni tente de se montrer sous son aspect le plus sympathique et explique qu'il est venu s'installer dans une petite ville pour goûter à sa tranquillité et qu'il préfère donc s'écarter de toute source de problème. Il demande donc au PJ de ne pas divulguer sa présence pour qu'il puisse continuer à vivre ainsi. Bien entendu vous l'aurez compris c'est lui qui a monté l'affaire et le second, dominé par lui, étant mort il n'y plus la preuve de sa manipulation.

- Un PJ « travaillant » pour le préfet ou le fléau, envoyé pour enquêter sur un événement bizarre. Le suicide du contact que le prince entretenait dans cette ville. En fait c'est un Giovanni qui a maquillé son meurtre en suicide laissant croire que de nombreuses dettes contractées par l'homme sont à l'origine de son geste. Si le PJ en enquêtant tombe sur le Giovanni celui-ci se montrera courtois, essaiera même d'aider le PJ. Il lui explique ensuite, en restant le plus flou possible, qu'il ne veut pas se faire remarquer ni embêter des autres vampires, il lui demande donc de ne pas parler de lui.

- Le PJ remplaçant Gabriel d'Harcourt, lors d'un conseil du prince, entre d'autres choses, on signale la présence d'un vampire, probablement un Giovanni dans une petite ville proche. William affirme qu'il peut s'en occuper car il a déjà eut affaire à des Giovanni. En réalité il est lui-même au service des Giovanni, et se propose afin de pouvoir étouffer l'affaire.

- Lors d'une des visites un PJ peut rencontrer un Nosferatu habitant la ville qui lui parle des Giovanni...

L'attaque (attendre au moins 6 mois)

Lorsqu'ils attaquent les Giovanni procèdent comme suit.

La ville est bouclée, des barrages de police sont placés sur toutes les routes menant à la ville, où en sortant. Ces barrages sont faits par la police des petites villes contrôlées par les Giovanni. Leur mode de fonctionnement est simple : la police et dans certains cas la gendarmerie font de simples contrôles d'identités et ne contrôlent qu'un véhicule sur cinq. Mais cela crée des bouchons, pendant ce temps des fantômes repèrent les vampires pris dans les bouchons. Bien sûr, la police ne les contrôle pas et ils peuvent continuer leur route. Quelques kilomètres plus loin les vampires sont attaqués par surprise par des voitures de Giovanni (deux vampires, deux goules et cinq zombies). L'effet de surprise, les cocktails molotov et les gros calibres laissent peu de chance aux vampires attaqués. Les Giovanni utilisent des puissants 4x4 blindés leur permettant de couper à travers les bois et d'éviter les barrages. Ils peuvent ainsi intervenir dans les deux sens de circulation (pour sortir et pour entrer dans Bordeaux). Les Giovanni disposent de quatre équipes d'intervention de ce type, une par route principale, qui peuvent, de par leur moyen de locomotion, rapidement venir s'épauler si une route est plus utilisée que les autres. Enfin un hélicoptère tourne dans les alentours de Bordeaux afin de repérer d'éventuelles

personnes coupant à travers bois. Il peut lui aussi venir épauler une équipe en difficulté ou surchargée.

Dans la journée qui précède l'attaque ils éliminent, le plus discrètement possible, bon nombre de servants vampires, ainsi que quelques vampires. A la tombée de la nuit la fondation Tremere est détruite. Celle-ci est attaquée dès le coucher du soleil par quatre vampires accompagnés de six goules, de quatre fantômes et de deux douzaines de zombies. Les vampires et les fantômes s'occupent des défenses magiques de la fondation tandis que les goules et les zombies attaquent tout ce qui bouge. Une fois toute résistance éliminée, les zombies survivants chargent rapidement le maximum d'objets dans des camionnettes avant que les Giovanni n'incendient la fondation.

Giuseppe peut proposer au PJ se faisant passer pour un Giovanni, qu'il soupçonne d'être un Sabbat, de participer à l'attaque contre les Tremere. En échange de possession Tremere il essaye de s'assurer la non-intervention du Sabbat.

Le préfet et le fléau sont victimes de cocktails molotov et/ou de bombes incendiaires.

A ce moment-là, il y a déjà une dizaine de vampires éliminés (sans oublier les dégâts éventuels faits par les Lupins). Giuseppe demande aux vampires survivants de le rencontrer vers deux heures du matin. Là, il est en position de force et propose aux vampires qui le veulent, de quitter la ville ou de rester mais doivent le reconnaître comme nouveau maître de la ville. Le prince reconnaît sa défaite et part (en fait il se fera assassiner par les Giovanni, on ne laisse pas un ennemi en vie).

Le Prince peut avoir une dernière carte en main et essaye de l'abattre (communiquer avec Paris qui vient l'aider, des troupes en réserve à l'extérieur, une créature incontrôlable cachée dans les combles, une alliance avec les Lupins, il peut même tenter plusieurs choses d'affilée).

La ville est Giovanni si vos PJs n'ont rien fait ou pas réussi à inverser la tendance ils doivent partir. Déjà le PJ se faisant passer pour Giovanni se le voit demander. La défaite peut être dure à accepter mais faites bien comprendre qu'il vaut mieux une ville Giovanni qu'une ville de la Camarilla. Dans tous les cas espérons que vos PJs ne seront pas contraints à cette fin.

Les réactions possibles :

Prévenir le prince a peu de chance de marcher car il ne prendra pas la menace trop au sérieux et rentrera en contact avec les Giovanni, ce qui leur laissera le temps de lancer l'offensive. De plus, si William n'est pas démasqué, toutes les actions du prince seront connues des Giovanni.

Intervenir dans les bases autour de la ville est probablement l'une des meilleures alternatives. Bien sûr, si cette intervention se fait avant l'attaque Giovanni. Chaque base prise indépendamment est vulnérable, 2 ou 3 Giovanni, autant de goules et une dizaine de zombies. D'autant plus qu'il n'y aura probablement pas tout le monde dans la base. Néanmoins si l'on veut attaquer le maximum de base il faut le faire dans un temps très limité pour éviter que les autres soient préparées. La perte d'une base n'est pas catastrophique pour la prise de la ville mais elle peut permettre au Sabbat d'avoir un avantage s'il fait son attaque en même temps que les Giovanni. Si les Giovanni

perdent plus d'une base ils n'essayeront plus de prendre la ville.

Lancer l'attaque du Sabbat peut permettre de prendre de vitesse les Giovanni et d'éviter le blocus avant qu'il ne soit effectif. Néanmoins la réussite dépendra fortement des actions des PJs, s'ils ignorent les Giovanni ceux-ci risquent de profiter de l'attaque pour prendre la ville. Attention si l'attaque du Sabbat est lancée après celle des Giovanni les barrages filtrants installés par les Giovanni marchent dans les deux sens et les membres du Sabbat risquent de très lourdes pertes rien que pour atteindre la ville.

Attaque d'une meute nomade du Sabbat ignorant l'infiltration ou voulant nuire à l'évêque des PJs

Une meute du Sabbat fait des déprédations dans la ville, bien sûr cela ne joue pas forcément en faveur des PJs.

Guerre des gangs

Guerre entre le Primogène Brujah et le Disciple de Seth. Petit à petit les tensions entre les deux groupes tournent à l'affrontement.

Disparition d'animaux au zoo

Des animaux sont enlevés. En fait, il s'agit de voyous payés par un « savant fou » qui fait des expériences utilisant la moelle épinière.

Une « révolte » anarch

Les anarchs idéalistes utilisent un mouvement de grève pour l'amplifier, l'étendre à un mouvement étudiant et essayer de lancer une révolte anarch. Ils doivent s'allier les autres anarchs, pour réussir, ou au moins pour avoir un quelconque effet (déstabiliser le Prince, faire supprimer le poste de Fléau...).

Commentaires sur ces événements

A vous de les mettre dans l'ordre que vous désirez, et de n'utiliser que ceux qui vous intéressent. Il faudra que vous profitiez des actions des PJs qui vont créer des événements et des situations auxquelles nous n'avons pas pensés. En effet, les actions des PJs risquent de provoquer de nombreux événements qui ne sont pas forcément partis de ceux décrits plus haut. De plus, vous pouvez facilement intégrer de nombreuses mini-aventures sur ce canevas, par exemple l'événement du zoo n'est pas détaillé mais des enquêtes de ce style peuvent être multipliées dans la mesure où elles sont confiées à des PJs différents.

Néanmoins l'attaque Lupins et la prise de contrôle Giovanni sont pour moi les deux événements extérieurs à ne pas enlever.

Le plus difficile sera d'introduire les gros événements (Lupins, Giovanni...) de façon progressive. Il ne faut pas une semaine pour prendre le contrôle d'une ville ou pour préparer une attaque donc il vous faut donner des indices petit à petit et pas forcément au même PJ. Il faudra aux

PJs réunir les informations lors de leur rapport mensuel, et donc ne pas oublier des détails (souvent les détails les plus insignifiants ne sont pas dits au moment du rapport ce qui empêche de comprendre le plan d'ensemble).

IV. Conseils pratiques

Voici quelques conseils pour vous permettre de gérer plus facilement et plus efficacement cette chronique.

Prendre une feuille blanche par personnage et noter toutes leurs actions qui vous paraissent importantes. Sinon vous risquez d'oublier. Cela vous permettra aussi de vous en servir pour mentionner aux autres PJs ce qu'ils pourraient voir ou entendre concernant le PJ concerné.

Se faire un calendrier et noter (par exemple avec un code de couleur) où en est chaque joueur. Sur ce même calendrier noter à l'avance toutes les réunions prévues (utiliser leur code proposé précédemment). Voir en annexe un petit guide-questionnaire à remettre à vos joueurs afin de préciser leurs éventuels faits et gestes.

En ce qui concerne l'organisation du jeu, la meilleure solution repose sur des parties regroupant tous les joueurs. Le MJ passe 30 à 45 minutes avec un joueur avant de passer à un autre. Ce temps correspondant dans le jeu à quelques jours maximum.

Ainsi il faut faire passer tous les joueurs, puis recommencer jusqu'à la fin de la séance.

Pendant que le MJ est avec un joueur, il faut trouver (proposer) une occupation aux autres joueurs : console vidéo, ordinateurs en réseau, partie de carte (magic ou classique), jeu de société, livres... Il est fortement conseillé que l'activité d'attente intéresse tous ou quasiment tous les joueurs sinon il risque d'y avoir la défection de certains joueurs. En plus de ces activités récréatives le MJ peut demander aux joueurs de préparer leurs futures actions, de réfléchir à leur rapport mensuel, de remettre à jour le guide-questionnaire fourni ci-dessous... Ce qui permettra aussi d'accélérer le jeu, et les moments passés avec le MJ seront intenses et intéressants.

Conclusion

Cette chronique, malgré le problème d'organisation qu'elle pose, possède un intérêt certain. Pousse des PJs timides à s'exprimer, montre aux PJs l'intérêt d'être en groupe (on est plus puissant), et permet vraiment de laisser libre court aux nombreuses idées des PJs.

Elle demande du travail, mais le jeu en vaut la chandelle et cela garantit de très nombreuses heures (jours) de jeu.

ORGANISATION DE VOTRE VIE À BORDEAUX

Le Refuge (le plus de renseignement possible : protection, aménagement...)

Les Lieux fréquentés et ce qu'on y fait (se nourrir, rencontrer d'autres vampires...)

Autre

OBJECTIFS

(préciser en les notant de 1 à 5 pour la priorité des objectifs : 1 peut attendre 3 mois, 2 dans les 2 mois à venir, 3 avant la fin du mois, 4 dans les quinze jours à venir, 5 le plus vite possible) Vous n'êtes pas obligé de remplir toutes les cases.

Vampires ou mortels avec qui se lier

Vampires ou mortels que l'on veut suivre

Vampires ou mortels sur qui l'on veut se renseigner

Vampires ou mortels avec qui l'on veut se disputer

Vampires ou mortels avec qui l'on veut faire autre chose (à préciser bien sûr)

Avez-vous des messages à envoyer aux autres PJs, si oui lesquels (une formulation précise est nécessaire, que voulez-vous leur dire ou leur demander)

Autre chose à faire