

EastenWest

Au Nom de tous Les Dieux

Un scénario Warhammer
par Mario Heimburger

Illustrations :
Elisabeth Thiery

Le Concile des prêtres

La communauté cléricale de Middenheim est en effervescence : c'est dans deux jours que doit se tenir le premier rassemblement bisannuel de tous les grands-prêtres de culte.

Seront présents : le grand Théogone, Ar-Ulric, Les grandes prêtresses de Shallya et de Verena, Le grand Commodore de Manàan, Le grand-prêtre de Morr, ainsi que des représentants des dieux non-humains. Cette réunion a été mise en place au lendemain de la guerre des religions, pour éviter qu'une telle atrocité ne se reproduise et pour garder un œil sur la politique du vieux monde.

Cette année, l'année 2512, ce concile doit se tenir à Middenheim, ville tirée au sort parmi les grandes villes abritant les chefs de cultes. Tous les temples de la ville ont donc été mis à contribution pour organiser une partie des "festivités". Il a échoué à la prêtrise de Shallya d'organiser la soirée d'ouverture du rassemblement qui aura lieu au Collège Royal de Musique. Le temple de Véréna s'occupera de recueillir tous les résultats de la réunion et de les consigner sur papier, le clergé d'Ulric doit organiser l'accueil des prêtres et de leurs suites, tandis que Morr se chargera de la comptabilité et du ravitaillement. Myrmidia enfin, assurera la sécurité des opérations, en collaboration étroite avec la garde et les chevaliers-panthères. Tout semble prêt, mais il y a un "hic" :

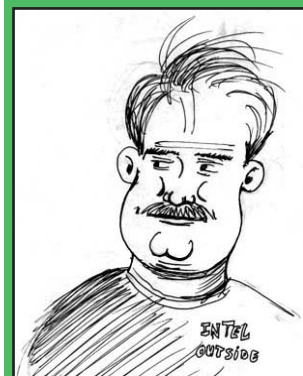
Depuis quelques jours, le succès de la soirée d'ouverture semble compromis : en effet, la

prêtresse de Shallya, Isolde Begebenen, ne semble plus du tout concernée par la soirée. On ne la voit pratiquement pas de la journée, et elle a arrêté de soigner les gens ainsi que de s'occuper des orphelins. En fait, toute la prêtrise est inquiète de ce brusque changement de comportement. Le comité organisateur a donc décidé de confier à Ar-Ulric le soin d'enquêter sur cette affaire dans les deux jours restants, pour que la réunion, première du genre, ne soit pas un fiasco...

Les dessous de l'affaire

Isolde n'a pas toujours été convaincue de son destin de Prêtresse de Shallya : toute jeune, elle se destinait plutôt à la vie campagnarde de bergère. Issue d'une famille de paysans du village de Arenburg (au nord de Middenheim) elle rencontra dans ce village un jeune homme qui fut son premier amour. C'était en avril 2495, elle avait 15 ans, et le jeune homme, Jochen Scheinleben était âgé de 20 ans. La première idylle fut toutefois très courte, puisque 5 mois après leur rencontre, Jochen disparut subitement. Puis, plus tard, le village de Nordringen fut dévasté par une épidémie de Vérole tachetée, et elle découvrit sa véritable vocation: guérisseuse.

Voilà sept années que Isolde est à la tête du temple de Shallya de Middenheim, et pour l'ouverture du concile, son assistante Emma Ungrab a choisi un musicien, un organiste, pour présenter un court récital. La première rencontre entre la grande prêtresse et ce



Mario HEIMBURGER
Ses origines allemandes ne se font pas trop remarquer, mais attention, pour lui le jeu de rôle est une religion. Informaticien il se sert des tous ses moments pour faire le rédacteur de ce fanzine.

musicien fut pour elle un choc : elle reconnut en effet dans les traits de cet artiste le visage de Jochen. Le musicien pour sa part sembla tout aussi surpris, car il n'était autre que cet ancien amant de Isolde.

Leur rencontre eut lieu vers 21 heures à l'auberge du Bon Espoir. La nuit était tombée et Jochen lui raconta sa vie depuis 17 ans... Tout était faux, car Jochen est devenu un vampire peu après leur première rencontre, en 2495. Il est devenu vampire contre son gré, car Ernst Stilleben, vampire de son état et témoin de la sensibilité latente du jeune homme, décida de s'approprier sa vie en la lui volant. Fou de colère, Jochen comprit immédiatement que son idylle avec Isolde était terminée, et il

ainsi qu'il fut invité à participer à la soirée d'ouverture.

Mais Ernst ne l'entend pas ainsi : il ne peut accepter que son fils spirituel se promène au grand jour alors que lui-même est condamné à rester dans l'ombre. Il est décidé à tout faire pour que le concert soit annulé, et pour entraîner Jochen dans un tourbillon de haine qui le condamnera à l'obscurité éternelle.

Voilà donc trois jours que Jochen et Isolde sont à nouveau réunis, pendant toute la nuit... Il est évident que durant la journée, Isolde présente quelques signes de fatigue et d'irritation. Voilà donc l'origine de ce mystère que les Pjs vont avoir à éclaircir.

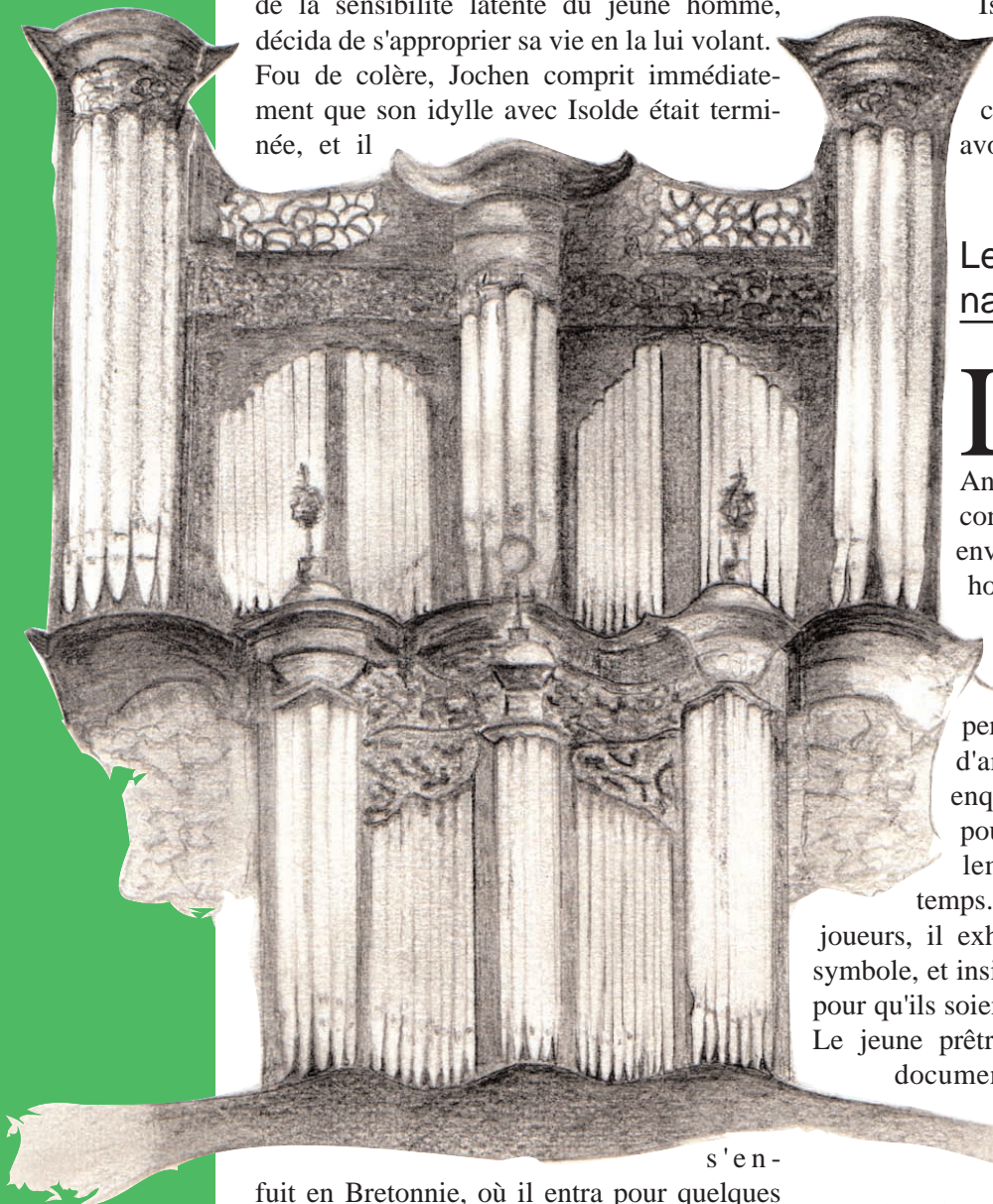
Le Travail des personnages...

Les personnages des joueurs sont contactés dans une auberge, Angestag le 15 d'un mois quelconque, par un jeune homme envoyé par Ar-Ulric. Le jeune homme semble sûr de lui, mais cache tout de même son appartenance au culte d'Ulric. Il proposera aux personnages une petite somme d'argent, en échange d'une enquête discrète : comprendre pourquoi Isolde Begegnen a tellement changé ces derniers temps. Si cela semble suspect aux joueurs, il exhibera de mauvais cœur son symbole, et insistera auprès des Personnages pour qu'ils soient discrets et efficaces.

Le jeune prêtre ne pourra pas donner de document officiel permettant aux joueurs d'enquêter car cela reviendrait à avouer que le clergé espionne Isolde.

Toutefois, il garantit qu'il fera passer oralement un mot à toutes les personnes qu'il connaît "pour que celles-ci vous aident si vous les rencontrez". Le salaire est de 150 couronnes par personne. En marchandant (Ah ! les Pjs ne changeront jamais ...) ils peuvent faire monter les prix jusqu'à 200 CO. Le clergé d'Ulric, pour accélérer l'enquête (le temps presse) a déjà pris les devants en organisant un rendez-vous avec Isolde ou son

s'en-
fuit en Bretonnie, où il entra pour quelques années dans une troupe de cabaretistes décadents qui ne vivaient que la nuit. Ayant terminé de ruminer sa colère, mais sans avoir pardonné à Ernst, il décida de revenir dans la région de Middenheim pour montrer à son créateur qu'il pouvait vivre par lui-même, et par-là le narguer. C'était devenu un organisateur fort réputé, mais discret et étrange, défauts que l'on pardonne aisément aux génies. C'est



haut-clergé en soirée, sous la couverture de potentiels donateurs à l'orphelinat (budget de 100 CO).

Première surprise

(Musique: Entretien avec un Vampire 7: Marche Funèbre)

Arrivés au temple, les joueurs sont conduits par Emma jusqu'au bureau de la grande prêtresse. Ils la découvrent alors inconsciente, affalée sur son bureau. Tandis qu'Emma court chercher de l'aide, les Pjs auront le temps de découvrir sur le bureau, un grand livre dont le seul titre est "2495". Il s'agit d'un registre appartenant au temple de Morr et consignant tous les décès.

Les personnages ont alors quelques secondes pour réagir et récupérer des premiers indices. Il est évident que le livre est assez important : il s'agit d'un registre de consignation des décès comme chaque temple de Morr en possède. Mais celui de 2495 a l'air beaucoup plus gros que d'habitude : en effet, des pages ont été ajoutées à la main, sans doute par manque de place. Un examen attentif de la page ouverte révèle que la plupart des décès sont imputables à la Vérole Tachetée qui a sévi à Nordringen.

En se renseignant auprès d'Emma, on peut apprendre que la prêtresse est née à Arenburg, qui se trouve à 25 km de Nordringen. Au sujet du registre, elle ne sait même pas comment il a pu arriver là...

Un examen de la fenêtre et des traces au bas du mur externe ne révélera rien. Personne n'est entré dans le bureau de Isolde. Du moins, en apparences.

La temple de Morr

Au temple de Morr, les Pjs peuvent apprendre que le registre a été volé au cours de la nuit précédente, et qu'un individu suspect est venu la veille pour faire inscrire un décès. Celui-ci, une fois introduit dans la salle des registres a changé d'avis et est parti précipitamment. Cet individu, qui s'est présenté comme étant Ralf Wahnfinder était un homme visiblement

froid comme la glace et très observateur. "On aurait pu croire que son âme l'avait quitté, mais c'est souvent le cas chez ceux qui déplorent un décès."

Ralf Wahnfinder

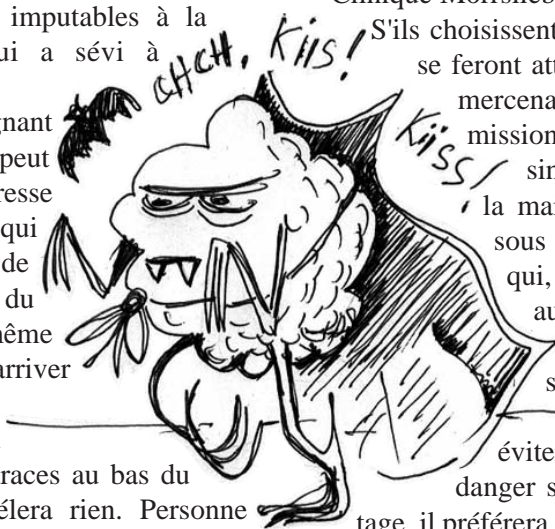
C'est un homme qui ne correspond pas du tout à la description psychologique du prêtre de Morr : il est nerveux et quelque peu fou, dans ses actes et dans son comportement.

Tout porte à croire que cet individu n'est qu'un cinglé et que ce n'est pas lui qui s'est présenté au prêtre de Morr. En fait, il niera tout et semble sincère lorsqu'il dit qu'il ne se souvient pas de ce qu'il a fait au cours de la journée précédente.

Si les joueurs décident de le suivre, il sortira de chez lui, puis de la ville pour se diriger vers un bâtiment perdu dans la forêt. Ils seront arrêtés par une grande grille de fer forgé et un portail qui laissera passer l'homme, mais pas les Pjs. Sur un des deux poteaux qui soutiennent la grille se trouve une plaque dorée laissant apparaître le nom "Clinique Morrslieb".

S'ils choisissent de surveiller Ralf, ils se feront attaquer peu après par 5 mercenaires qui auront pour mission de les impressionner, sinon de les tuer. En fait, la maison de Ralf est mise sous surveillance par Ernst, qui, vous l'aurez compris, aura possédé l'esprit de Ralf le temps de savoir où se trouvaient les registres. Pour éviter qu'ils ne mettent en danger son opération de sabotage, il préférera les éliminer, car il aura compris que leur mission est exactement opposée à la sienne.

Si un mercenaire est pris vivant, il dira qu'il a été contacté par un homme seul la nuit précédente pour attaquer toute personne ou groupe qui voudra parler à Ralf. Le rendez-vous a eu lieu à l'extérieur de la ville, à la croisée de la route principale du Sud et du chemin menant à la clinique.



Note sur les vampires :

Les joueurs sont quelque peu expérimentés, ce qui serait une bonne chose pour ce scénario, ils trouveront certainement que le vampire tel qu'il est présenté dans les règles est particulièrement médiocre, en tant qu'ennemi. Aussi, voilà quelques propositions pour rendre le vampire vraiment.... immortel :

Conformément aux règles, on ne peut les toucher qu'avec des armes magiques.

- Leur armure dépend de leur âge:

jeune:	dégâts divisés par deux - 1
mature:	dégâts divisés par deux - 3
vieux:	dégâts divisés par trois -3
ancêtre :	dégâts divisés par quatre -1

- Leur régénération dépend de leur âge:

jeune :	1 point de blessure tous les tours
mature :	1 point de blessures tous les trois rounds
vieux:	1 point de blessure tous les deux rounds
ancêtre:	1 point de blessure par round

- Les caractéristiques sont les mêmes que dans le livre de règle pour un vampire mature.

Pour les autres :

jeune enlevez 1 ou 10 à toutes les caractéristiques sauf au mouvement.

vieux à considérer comme un héros mineur.

ancêtre: à considérer comme un héros majeur.

- Les pouvoirs sont à la discrétion du maître du jeu, sachant que beaucoup de vampires sont aussi des sorciers, et que tous les pouvoirs des légendes sont adaptables (transformer en brume, hypnose,).

Dans le cadre de ce scénario, Jochen est à considérer comme un jeune vampire avec des pouvoirs de sorcier niveau 2 et Emst est un vampire mature (ou vieux suivant la force du groupe). On comprendra mieux alors pourquoi les vampires sont des créatures si craintes...

Le plan de la clinique ne revêt pas une grande importance pour la suite des événements.

Vous pouvez vous servir du plan de l'Asile fourni dans le supplément Le Compagnon, édité par Jeux Descartes.

Sinon, faites simplement comprendre aux personnages qu'ils passent du temps à fouiller, faites leur découvrir l'une ou l'autre "anomalie" pour leur faire comprendre le caractère fictif de la clinique, et laissez les découvrir l'aide de jeu comme indiqué à la fin du paragraphe.

La Clinique Morrslieb

(Musique: *Le Silence des Agneaux*)

La clinique Morrslieb est en fait un asile d'aliénés déguisé. Un certain nombre de personnes reconnues comme folles sont internées ici. D'autres encore, comme Ralf sont des gens dérangés qui viennent pour subir un traitement. Il s'agit en fait d'injections de drogues, qui avilissent le patient et le calment momentanément. C'est pour cette raison que les patients reviennent toujours : ils veulent avoir régulièrement leurs doses de drogues.

Le directeur de cet asile n'est autre que Ernst Stilleben. Les Pjs vont certainement décider de s'y introduire durant la nuit. L'endroit est surveillé et il ne sera pas simple d'y pénétrer discrètement, mais si les Pjs arrivent jusqu'au bureau de Ernst, ils y trouveront un program-

me des festivités à venir, à savoir la soirée d'inauguration avec un organiste célèbre Jochen Scheinleben. Un joueur astucieux verra que ce nom figure dans le registre des décès.

Ce qui est plus étonnant, c'est que sur le programme figure cette note, écrite à la main d'une écriture antique:

*Königstag 14 Registre
Angestag 15 Orgue et Isolde
Festtag 16 Fiasco*

Agir vite !

(Musique: Entretien avec un Vampire 6: Escape to Paris)

L faut espérer que les personnages comprendront que quelque chose se trame concernant Isolde et l'Orgue de Collège Royal de Musique, sinon, le scénario risque fort de finir en queue de poisson. Quand les Pjs se seront précipités au temple de Shallya pour empêcher que l'irréparable soit commis, ils apprendront qu'Isolde a déjà disparu. Tout porte à croire qu'elle ait été enlevée.

En ce qui concerne l'orgue, par contre, un nouvel élément se présente aux joueurs apparemment, une partie de l'instrument a été endommagée, mais sur la scène, dans une mare de sang, gisent 5 cadavres affreusement mutilés et torturés. Certains ont encore dans leurs mains les instruments qui ont servi à mutiler l'orgue.

Evidemment, Jochen ne pouvait pas accepter de laisser détruire son instrument. Mais cette attaque avait un double but : d'une part empêcher que l'instrument ne puisse être utilisé, mais surtout, détourner l'attention de Jochen, pour permettre l'enlèvement d'Isolde. Si le premier but a échoué, le deuxième affiche au contraire une grande réussite.

C'est Ernst lui-même qui s'est occupé de l'enlèvement, à l'heure qu'il est, Isolde est en sa possession dans son manoir, dans le village de Grevenfeld. C'est là qu'après s'être renseignés sur Ernst Stilleben, les Pjs devraient songer à se rendre (de préférence dans la même nuit : après tout, il faut agir vite et les joueurs n'ont normalement pas encore découvert l'existence des vampires).

Confrontation

(Musique: Cyrano de Bergerac 4: Le duel)

Le manoir est une demeure sinistre dans le plus pur style des vampires. L'ambiance de cette scène doit être particulièrement soignée. Les Pjs entrent dans la propriété en escaladant le mur. En s'approchant de la maison, ils perçoivent de grands cris, très puissants, qui surpassent le bruit du tonnerre.

Dans le jardin, derrière la maison, les deux vampires, " père et fils ", se trouvent face à face. Les deux sont vêtus très élégamment, et leurs capes volent dans les rafales de vent.

- Comment as-tu pu oser faire une chose pareille ? demande Jochen

- Tu ne m'en as pas laissé le choix, je ne pouvais accepter que tu t'abaisses à aimer une mortelle ! Je suis ton créateur, et j'ai tous les droits sur ta non-vie

- Où est-elle ?

- Je ne serais pas assez bête pour te le dire ! Mais son sang a un goût de pureté que je n'ai jamais vu ailleurs

A ce moment, deux boules de feu jaillissent de la main de Jochen pour venir frapper Ernst. Les flammes éteintes, celui-ci éclate de rire, et continue de plus belle. Pendant qu'il parle, Jochen prend conscience de la présence des Pjs.

- Je t'ai choisi, parmi tous les êtres vivants à cette époque qui me semble toute proche et où je t'ai rencontré, parce que tu étais le plus sensible, et le plus abstrait des êtres. Je savais que tu étais naturellement très doué pour la musique et les arts, et je voulais ce don, pour qu'il éclaire mes nuits.

Mais tu n'en as fait qu'à ta tête, tu n'as pas compris, ni accepté les possibilités infinies que t'offrait la non-vie ! Tu as préféré t'abaisser à imiter les mortels, à vivre comme eux à chaque fois que tu le pouvais ! Mais dès demain, ta carrière de musicien est terminée, car si tu refuses de te soumettre, elle mourra !

A ce moment-là, une voix résonne dans la tête des Pjs : "Occupez-le pendant une minute". Et là, le combat commence ! Pendant que les Pjs tentent de défaire le Vampire, Jochen part à la recherche de sa bien-aimée. Si les joueurs arrivent à tenir pendant une minute, ils entendront un cri terrible, audible jusqu'à Middenheim. A ce moment, s'il est encore vivant Ernst ricane-ra, et cherchera à s'enfuir.

Si les Pjs prennent le dessus (trop rapidement) Ernst cherchera à s'enfuir immédiatement. Dans tous les cas, il devrait pouvoir s'en sortir. Une fois le combat terminé Jochen et Isolde resteront introuvables. Seul un morceau de parchemin dans une des pièces indiquera:

"Rentrez chez vous, tout est fini".

La signature est de Jochen Scheinleben

L'accélération finale du scénario doit se faire ressentir au niveau de la maîtrise : Les personnages doivent comprendre (si nécessaire, avec votre aide) qu'ils viennent de mettre à jour une machination, sans en comprendre toutefois la véritable victime (Jochen).

Si vous jouez en musique, utilisez à présent des morceaux rapides et hachés, pour faire monter la pression.

Ce scénario a été conçu pour servir d'introduction à une campagne plus longue permettant d'explorer le monde des Vampires dans le Vieux-Monde.

Les principaux sujets de cette campagne sont déjà présents : luttes de pouvoirs entre jeunes et vieux vampires, influences et oppositions des religions, amour, passions diverses et Obscurité.

Bien que l'idée s'éloigne fortement de la lutte contre le Chaos chère à Warhammer, vous pouvez très bien vous en servir pour "mixer" Vampire et WJRF.

Epilogue

(Musique: Toccatas and fugue . Dorian .BWV 538 de Jean-Sébastien Bach)

Si les joueurs font un rapport à Ar-Ulric, celui-ci leur donnera leur salaire sur présentation de la lettre de Jochen. Il sera attristé, mais acceptera la version des joueurs, en leur signifiant que leur mission est effectivement terminée. Toutefois, il les invitera à la soirée d'inauguration pour les remercier. Un programme de remplacement est très rapidement mis en place, car Isolde n'a pas regagné le temple de Shallya.

Pourtant au soir, elle apparaît triomphante, plus belle que jamais, à la surprise générale. Elle est accompagnée de Jochen qui montera sur scène afin de jouer son air à l'orgue. Le succès sera unanime, les prêtres

sont ravis par le mélange de musique nouvelle et de musique religieuse. Ar-Ulric monte un moment sur scène, et demande à l'assistance d'applaudir Isolde pour son organisation, et Jochen pour sa musique.

L'émotion est à son comble, et des joueurs observateurs pourront voir apparaître des larmes de sang au coin des yeux de la prêtresse. Dans la nuit, elle présentera sa démission du rang de prêtresse de Shallya, à la surprise générale, en promettant pourtant d'être là, le jour où le besoin s'en fera ressentir... On n'entendra plus jamais parler d'elle à Middenheim en tant que prêtresse, mais nombre d'orphelins et de miséreux la connaîtront sous le nom " d'ange de la nuit ". Elle perdra ses pouvoirs de prêtresse, mais l'œil bienveillant de Shallya veillera toujours sur elle...

Les Compagnons d'Flendil

