

Don des Dragons

Exil en eaux troubles

pour Vampire, la Mascarade

un scénario de Naelin



Eastenwest

Le Webzine du jeu de rôle - <http://www.eastenwest.net>
Numéro Hors-Série 2 spécial "Don des Dragons"

Synopsis

C'est le début de l'hiver 2003 lorsque commence ce scénario. Le 5 décembre précisément.

Les personnages viennent de subir une entrevue difficile devant le Conseil de Londres, où ils ont été jugés coupables (pour différentes raisons, à improviser au besoin), et condamnés à l'exil dans une ville plus modeste : York. Ils y ont été envoyés la veille au matin, juste à temps pour trouver un endroit où passer la journée sans trop bronzer, et devront y rester au service de William Paterson, le prince local, jusqu'à ce qu'ils se soient rachetés.

Et comme les personnages sont des héros et non de pauvres clampins, l'opportunité leur sera offerte juste après leur arrivée.

Chronologie indicative :

- À la tombée de la nuit, les personnages sont contactés par un Anarch, Wes Darcy, qui aimerait faire d'eux des espions au sein de la camarilla locale.

- Peu après, les personnages sont tenus par les traditions de se présenter à Paterson. Ils pourront pour la première fois apercevoir Philip Foster, qui leur apparaîtra sous les traits d'un jeune homme d'une grande beauté. Une exception chez les Nosferatu ? Non, simplement une forme qu'il aime prendre souvent, grâce à sa maîtrise extraordinaire de la discipline Occultation.

- Voici quelques détails qu'ils pourront noter. S'ils ont sympathisé avec Darcy, il se pourrait que certains l'intéressent :

- Le prince veut envoyer ses deux fléaux, Bruce et Clark (Brujah 9^e) faire un peu de nettoyage dans les squats des quartiers Nord.

- Une ou deux meutes du Sabbat semblent rôder dans les alentours de la ville. Ce n'est pas une menace directe, mais l'inquiétude plane, d'autant qu'ils braconnent de plus en plus sur les terrains réservés. Ce serait peut-être une bonne « mission » pour les nouveaux arrivants. En clair un suicide.

- L'inquisition est toujours pressante, et ses rafles sont de plus en plus meurtrières. Il serait intéressant de leur livrer les Anarchs...

- Les Malkaviens de York ont le sommeil perturbé. Outre ceux qui crient à la Géhenne, les plus sérieux s'inquiètent de la présence potentielle d'un Mathusalem dans les environs, qui feraient des interférences sur le « vous-savez-quoi », troublant leurs rêves de visions étranges.

- La camarilla locale connaît une période assez trouble. Entre les rebellions de Gangrels de plus en plus fréquentes, les Brujahs qui menacent de craquer chaque

Vampire la Mascarade, Londres-Brighton 2003

Remus Valencien, Malkavien de son état, convoite la ville d'York depuis plusieurs siècles, du fait d'un oracle qui lui aurait prédit qu'il serait prince. Dans ce dessein, il a décidé de réduire à néant la population de la ville, faisant du cheptel des environs une morgue totale.

À cette fin, il empoisonne l'eau de la ville avec le concours de Philip Foster, un Nosferatu qu'il a lié par le sang et dominé jusqu'à n'en faire qu'un pantin. Il espère de ce fait, le faire accuser en cas de découverte et ainsi, s'attirer la gloire de sa capture, le cas échéant.

jour, et la guerre ouverte Nosferatu - Tremeres, il ne fait pas bon se situer au milieu !

- L'antitribu Tremere, que l'on croyait détruite, semble s'être à nouveau manifestée dans la région. On soupçonne un complot des Giovanni, aidés d'informateurs Nosferatu, qui auraient ramené une part de l'antitribu d'entre les morts...

- Qu'ils aient ou non rejeté la proposition de Wes, un choix leur sera offert : accompagner les fléaux dans les quartiers Nord (vers l'église Sainte-Catherine des Innocents, aussi appelée « église des 4 vents »), aller débusquer les meutes du Sabbat (au minimum une dizaine de vampires, autant prendre un aller simple vers le soleil) ou aller discuter le bout de gras avec l'Inquisition.

Il est clair, à ce moment-là du scénario, que le prince se moque des personnages. Il leur propose soit d'aller se faire tuer, et de deux manières différentes, soit d'aller admirer sa puissance en accompagnant ses « hommes de main ». Il est à espérer que les PJs choisiront la dernière option. Sinon, c'en est probablement fini des héros.

- S'ils se rendent au siège de l'Inquisition, ils auront peut-être le temps de fuir avant d'être réduits en cendres par la Vraie Foi des Paladins Rouges d'York. Sinon, tant pis pour eux.

- S'ils tentent de débusquer les sabbatistes, ils auront affaire à une meute de 16 adeptes de la (fausse) Main Noire, qui auront tôt fait d'essayer de leur faire rejoindre leurs rangs, comme espions au sein de la camarilla ou de les réduire à l'état de souvenirs.

- Si les PJs entrent dans le jeu des sabbatistes, c'est le prince qui démasquera la trahison chez l'un d'eux au moins ou qui les aura fait suivre (vive la confiance) et qui les condamnera à la Mort Ultime par crémation.

- Si les PJs accompagnent Clark et Bruce, ils se rendront tout d'abord dans les quartiers mal famés au Nord de la ville, massacrant au passage, et avec un style incontestable, quelques Anarchs. Ils suivront les fuyards jusqu'à la fameuse église Sainte-Catherine. Là-bas, les fléaux se feront remettre à leur place par Wes et ses copains, en deux temps trois mouvements. Si les PJs avaient refusé l'offre de Wes, il tentera de se faire écouter. S'ils fuient trop vite ou sans lui prêter attention, ils devront se passer de cet allié précieux, de ses informations et de son aide.

Si les PJs étaient dans le camp de Wes, ils n'auront pas fui, et il écouterait leurs informations et leur transmettra également ses inquiétudes vis-à-vis de la présence potentielle d'un Mathusalem.

Il expliquera que Prométhée, une de ses protégées, une jeune, Malkavien 14^e génération a récemment eu des visions, comme si une puissance supérieure tentait

d'entrer dans tous les esprits « ouverts » d'York. Selon elle, ces visions auraient pris fin à la moitié du jour d'hier. Wes leur dira également qu'il n'est pas contre le prince, mais qu'entre eux règne un différend depuis quelques siècles déjà, et que Paterson n'est pas près de lâcher prise.

La vérité sur quelques points :

- Les visions de Prométhée sont dues à la folie d'Éphémor, une très ancienne Malkavien, qui est endormie dans les environs, et qui est sur le point de s'éveiller. Elle a tenté, plus ou moins volontairement, d'entrer en contact avec tous les Malkaviens de la contrée, jusqu'à trouver le bon : Remus. Elle lui a alors fait croire qu'un oracle lui aurait prédit qu'il serait prince, il y a plusieurs siècles (ce qui est impossible, étant donné son âge).

- Le différend qui oppose et lie Paterson et Darcy est assez récent, puisqu'il date d'à peine 40 ans. À cette époque, Paterson était tombé éperdument amoureux (et oui !) d'une jeune Toréador, Sylvia d'Alitelo, amie proche de Darcy, et il entreprit de lui faire la cour. Ils se marièrent quelques années plus tard, en grande pompe, et cette union scella les bonnes relations entre le groupe de Darcy et la camarilla locale.

Mais Sylvia vint à disparaître dans un terrible accident, lorsque le toit de son immeuble s'écroula, l'immobilisant au soleil déjà haut dans le ciel. Paterson devint fou de douleur, mais, en bon prince, garda la tête froide et porta le deuil comme il se devait. Quelques années plus tard, Darcy découvrit une jeune étudiante étrangère, italienne, qui ressemblait à s'y méprendre à la défunte Sylvia. Il lui offrit l'éternité et la présenta au prince, qui succomba de bonheur devant la jeune femme, croyant avoir retrouvé son épouse. Mais la belle demoiselle n'avait que faire de Paterson, à qui elle préféra Darcy. Le prince ne se remit jamais de la perte de son amour une seconde fois et, voulant assassiner Darcy, il tua la jeune femme.

Depuis ce jour, il voue une haine rancunière et sans bornes à Wes, qui ne tente même plus de revenir dans ses bonnes grâces.

- Wes n'est pas un véritable Anarch, et son groupe n'agit pas contre la camarilla. Il s'agit juste d'une bande d'utopistes, qui refusent les principes de la camarilla et du sabbat.

Ils n'aspirent qu'à la tranquillité.

Cela peut sembler étrange aux personnages à qui Wes avait demandé d'espionner la cour. Il ne leur a demandé que dans un but informatif et préventif.

- Un jeune homme d'une très grande beauté (qui correspond à la description de Foster) a précédé les personnages à l'église. Il cherchait à rencontrer Prométhée, mais celle-ci a eu très peur en le voyant (son Augure à haut niveau lui a permis de voir son vrai visage). Il a insisté lourdement, prétextant qu'il voulait parler affaire avec elle. Manifestement, il ne savait même pas de qui il s'agissait, mais il disait vouloir la « mettre en sûreté ».

- Avant qu'ils ne prennent congé, Prométhée se lève et prend une posture étrange, ses yeux sont parcourus d'éclairs rouges alors qu'elle annonce d'une voix d'outre-tombe « Remus, thy time has come. Thou will become a prince. But first, thou will have to kill them all. None of them shall survive. Then thou will rule the city that have been promised to thou. » (« Rémus, ton heure est arrivée. Tu deviendras prince. Mais avant cela, tu devras les tuer tous. Aucun ne devra survivre. Puis, tu règneras sur la cité qui t'a été promise. ») Les éclairs qui entourent la jeune fille partent en tous sens et viennent frapper la structure de l'église, qui se désagrège parfois sous la violence du choc. Puis Prométhée s'effondre au sol, inconsciente alors que la tempête d'énergie semble s'être calmée.

Logiquement, les PJs doivent s'interroger. On imagine assez bien leurs : « Attends, c'est quoi ce délire ? » et « Quoi ? Ouhla, on n'est pas dans la m...! », voire « On va tous y passer ! »

Il faut laisser un moment de flottement, mais pas d'égarement. S'ils ne prennent pas d'initiative, alors que Wes fait transporter Prométhée en lieu sûr, ce dernier ne manquera pas de leur demander ce qu'ils pensent faire, voire de leur conseiller de retrouver ce jeune homme si beau, qui avait l'air d'en savoir plus qu'il ne le disait (ce qui n'est pas surprenant de la part d'un Nosferatu, cela dit).

- S'ils tentent de remonter jusqu'à Foster, ce qui n'est pas chose aisée, ils peuvent essayer de se renseigner. Darcy ne le connaît pas, pas plus que ses protégés. À l'Élyseum, on ne le donnera pas aisément, à moins d'une bonne négociation. Chez les Nosferatu, on ne lâchera pas le morceau, c'est certain. Le salut peut venir des Tremeres, aussi surprenant que ça puisse paraître, mais c'est aux personnages de découvrir cela d'eux-mêmes, on verra bien s'ils ont écouté. Mais traiter avec les Tremere n'est jamais une partie de plaisir, et la contrepartie qu'ils demandent est souvent énorme...

- Si les personnages s'engagent dans la voie Tremere, ils devront se rendre, accompagnés bien sûr, à la fondation «Day Walk», pour y récupérer une mallette, qu'ils devront remettre à un contact qu'ils ne connaissent pas, et récupérer eux-mêmes une seconde mallette, identique, et la rapporter. Pourquoi les Tremeres ne le font-ils pas tout seuls ? Car les personnages vont devoir traiter avec des Giovanni. Or, chacun des deux clans a une haine particulièrement dévouée et archaïque envers l'autre, et un intermédiaire

à qui on ne doit rien est une très bonne protection pour les Tremeres.

- Bien entendu, les personnages vont tomber dans un traquenard, et ils ont intérêt à récupérer au moins une des mallettes, et en tout cas, à ne pas perdre les deux. Le comité d'accueil qui les attend sur les docks, voiture noire (phares allumés) garée, semble n'être composé que de deux individus, que la configuration des lieux ne permet pas de dévisager. Hélas, les multiples recoins des environs laissent assez vite sortir quatre autres personnes aux intentions évidentes. C'est indéniablement dans le sang que cette scène se règlera.

Profil des opposants

Djibril et Mahi-no (Goules de combat)

Armes :

Attaque : 8 dés Dégâts : 6 dés

Uzi (2)

Tonfa (1)

Pouvoirs :

Célérité : ●●

Force d'âme : ●

□□□□□

□□□□□

Angelo (Giovanni 10ème)

Armes :

Attaque : 8 dés Dégâts : 6 dés

Sabre (2)

Pouvoirs :

Force d'âme : ●●●

Puissance : ●●●

□□□□□□□

Malni (Goule brutale)

Armes :

Attaque : 6 dés Dégâts : 8 dés

M-16 (1)

Pouvoirs :

Puissance : ●●

□□□□□

Sylvio (Goule habile)

Armes :

Bâton long A : 8 dés, D : 3 dés

Uzi (1) A : 7dés, D : 6 dés

Pouvoirs :

Puissance : ●

Célérité : ●

□□□□□

Murdock (Giovanni 9ème)

Armes :

Gathlin (!) A : 10 dés, D : 10 dés

Pouvoirs :

???

□□□□□□□

Murdock et Angelo préféreront fuir sans la mallette que mourir.

Les PJs risquent de s'interroger. Pourquoi ont-ils été attaqués ? S'ils ne se posent pas la question tout de suite, elle leur viendra peut-être à l'esprit plus tard. Les Giovanni qu'ils auront combattus sont des renégats, des exclus du clan, qui ont donc décidé de trahir le secret du retour de l'anti-tribu Tremere. Mais comme ils restent un peu Giovanni tout de même, ils avaient espéré récupérer les deux objets de l'échange, à leur profit maximal.

- Si les héros rapportent la mallette de départ en expliquant qu'ils sont tombés dans un traquenard, ils seront à peine remerciés et on leur dira où trouver Foster.

- Si les héros reviennent avec la mallette Giovanni, ils seront remerciés et on leur indiquera où habite Philip Foster. Si en plus ils expliquent qu'ils sont tombés dans un piège, on leur proposera du sang.

- Sans aucune des mallettes, il ne vaut mieux pas revenir à la fondation sans une bonne excuse, et il faudra trouver une autre source d'informations pour remonter jusqu'à Foster (un peu de travail en plus pour le MJ !)

- Si les héros reviennent avec les deux mallettes, en expliquant qu'ils ont été piégés, ils seront félicités. Froidement mais sincèrement félicités, et on leur fournira des informations sur Foster, tout en leur proposant du sang.

S'il leur venait à l'idée de regarder ce que contient la mallette, les PJs pourraient découvrir des choses fort intéressantes, mais sûrement à leurs risques et périls. En effet, la mallette contient un vieux grimoire poussiéreux, ainsi que plusieurs CD-ROMs gravés. On y trouve également une montre à gousset apparemment

très ancienne, une paire de besicles pas plus récente (enroulée dans un tissu protecteur), dont on peut estimer l'âge à plus de 1 000 ans.

Le Grimoire est un recueil de Nécromancie, les CD-ROMs en expliquent le fonctionnement. Les deux objets sont des entraves. Ils ont permis de retrouver de très anciens Tremeres dans l'Outre-Monde, et de les ramener «à la vie».

Chez Foster.

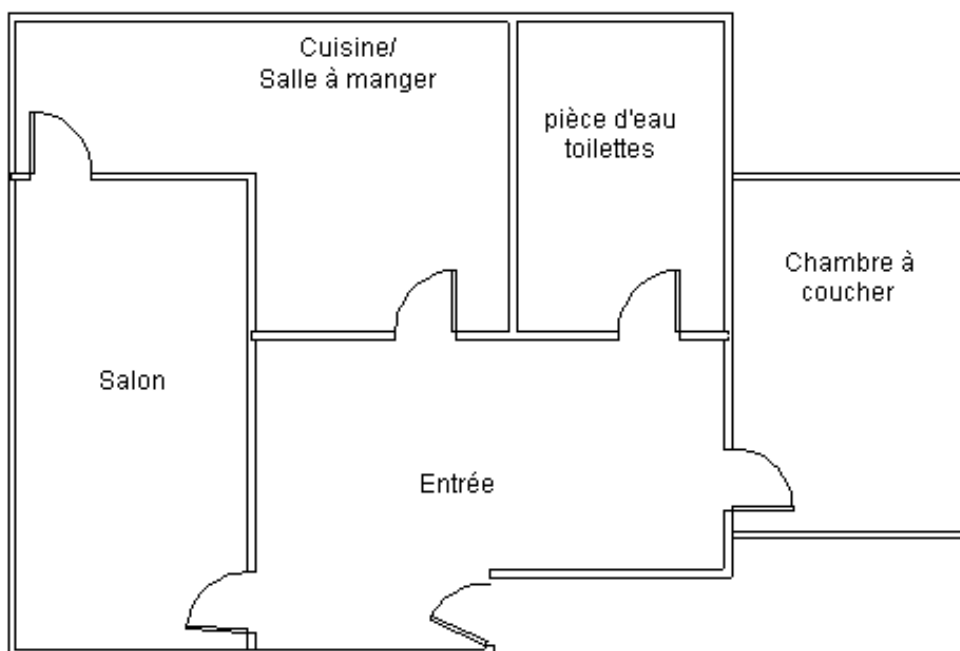
Philip Foster habite une petite maisonnette au centre de la ville.

(voir plan ci-dessous)

Comme en atteste ce plan rudimentaire, la maison est de plein pied, et ne possède qu'une seule issue.

- Foster ne se trouve pas chez lui ce soir. En fouillant sa maison (on peut soit passer par une vitre, soit crocheter la serrure : action étendue, difficulté 7, nécessite 6 réussites sur un jet de dextérité+sécurité), il est possible, sur un bon jet d'investigation, de repérer que Foster est fan d'AC/DC. Or, ce groupe se produit en concert ce soir même pas très loin d'ici, au « Ash 2 ash », comme en atteste le prospectus placardé sur le réfrigérateur. De plus, Foster semble avoir gardé une coupure de journal assez récente traitant de l'enlèvement d'un chimiste étranger en visite à Londres...

- Si les héros ne réalisent pas que Foster est au « Ash 2 ash », il leur faudra l'attendre. Il ne rentrera que quelques heures avant l'aube, ayant passé la fin de la nuit avec le groupe.



○ S'ils se rendent au concert, il va leur falloir ruser pour entrer. S'ils mentionnent le nom de Philip Foster, on les fera entrer, laissant entendre que Foster serait, de près ou de loin, patron du club. Sinon, il leur faudra déployer pléthore de talents diplomatiques et/ou pécuniaires. Une fois à l'intérieur, les héros vont cependant avoir du mal à trouver Foster. Celui-ci est placé en V.I.P. à une table de la salle de concert, qui fait également office de bar nocturne. Le dit concert est une représentation intimiste, avec pas plus de 100 personnes.

Le trouver demande un peu de recherche, mais une fois localisé, il est agréable et affable. Si on le questionne, il répondra le plus naturellement possible qu'il n'est pas au courant de ces histoires, mais qu'il veut bien dire tout ce qu'il sait à propos de Wes Darcy et du Prince. En échange, bien sûr, de quelques informations sur les Tremeres.

- Si le marché est conclu ainsi, Foster révèle l'histoire d'amour de Paterson et Sylvia, espérant ainsi faire croire aux PJs que Darcy n'est pas si net que cela. En retour, il attend des PJs qu'ils lui disent ce que voulaient les Tremeres. (NB : Maître en occultation, Foster ne peut être démasqué par un score en Augure inférieur à 5)

Si les PJs en veulent plus, Foster leur indique qu'il ne peut malheureusement pas les informer davantage.

- Si les PJs refusent son offre, il leur expliquera qu'il aimerait profiter du spectacle tranquillement...

○ Dans tous les cas, Foster mentionne aux personnages qu'ils obtiendront sûrement plus d'informations en fouillant du côté des Toréadors. Plus précisément chez Lady Elizabeth, proxénète réputée pour tenir dans sa maison close un véritable commerce de sang, via ses «filles».

(Bien entendu, il s'agit d'une fausse piste, mais les personnages pourront y apprendre plus que Foster ne le soupçonne, car là-bas, ils pourront rencontrer plusieurs figures de la camarilla locale, dont le primogène Tremere Winston Nilmer, qui voue une haine sans borne à Foster, qu'il considère comme traître aux yeux de la camarilla, sans vraiment savoir pourquoi)

- Le lendemain, les personnages peuvent se rendre au "Grenier" (en français dans le texte !), la maison de passe de Lady Elizabeth. Les personnages masculins sont accueillis par des hôtes en tenue plus que légère, et la pièce principale de ce « bar » peu conventionnel ne pourra manquer de les étonner. Le mobilier, très ancien (époque Victorienne), et l'éclairage rougeoyant donnent à cet étrange établissement une atmosphère « Moulin rouge » très désuète, chaude et arrogante. Dans le fond, de nombreuses alcôves sont masquées par des tentures rouges en velours épais, et les sièges sont, pour la grande majorité, couverts de coussins moelleux et aux couleurs sombres. Sur la gauche, un grand escalier en bois mène vers un étage où, vraisemblablement, plusieurs chambrettes ont été aménagées.

Toutes les boissons portent des noms évocateurs et les prix sont prohibitifs. Très vite, les filles se font plus pressantes et invitent les héros à prendre place et à s'installer confortablement. Elles ne sont pas avares de contact et leurs mains se posent souvent sur les épaules des clients des deux sexes. Parfois elles osent même aller plus loin dans la provocation...

- Si les personnages mentionnent le nom de Lady Elizabeth, les filles proposent aux personnages de se rendre dans des alcôves.

- Sinon, ils seront tout de même confortablement installés et on prendra leur commande.

Noms et prix des boissons	20 cl (£)	50 cl (£)
Intimate zone (orange, grenadine, vodka et citron vert)	10,00	24,00
À pleine main (rhum blanc, coco, menthe)	10,00	24,00
Inside-out (whisky, Gin, Vodka, sirop de cerise)	14,00	28,50
Volupté (Vin rouge français au choix)	14,00	28,50
Quick date (Whisky, soda au choix, citron)	12,00	26,00
Between the legs (Tequila, citron vert et sirop de pistache)	14,00	28,50
Délice de Cain (spécialité maison)	55,00	100,00

Si les personnages commandent un «délice de Cain», il leur sera répondu qu'il n'y en a pas, que cette carte n'est pas à jour ou que c'est impossible. À moins qu'ils ne mentionnent le nom de Lady Elizabeth. Auquel cas il leur sera servi un verre de sang alcoolisé et délicieux.

(Si les PJs boivent ce sang, ils pourront peut-être se rendre compte qu'il s'agit d'un mélange entre le sang d'un humain ayant beaucoup bu, et celui d'un vampire apparemment assez ancien. Le sang contenu dans un récipient comme le «délice de Cain» est pourtant trop dilué pour qu'il puisse occasionner un risque de lien de sang)

- Tôt ou tard, les personnages rencontreront Winston Nilmer. Celui-ci est reconnaissable à son total look "Sorcier d'Harry Potter". Il porte en effet une longue tige bleu foncé recouverte d'étoiles, de croissants de lune et d'autres symboles alchimiques. Ses cheveux et sa barbe, blancs et longs tous les deux, entourent un visage illuminé, doux et plein d'un charme désuet qui ne laissera pas insensibles les personnages féminins ou gays. Un peu de mémoire permettra de le reconnaître comme un de ceux qui siégeaient à l'Elyseum. Nilmer se trouve bien ennuyé. Il n'a pas l'habitude de traîner ses guêtres dans ce genre d'estaminets, mais on lui a donné rendez-vous pour affaire. Pourtant,

alors qu'il est assis assez près des PJs, il semble évident que la personne qu'il attend est en retard. Il entamera la conversation avec les personnages à la manière d'un étudiant timide. D'abord en demandant du feu pour sa pipe, puis par des banalités. Il confiera un peu malgré lui qu'il s'attendait à ce « qu'ils » soient en retard... Il interrogera les personnages sur le but de leur visite et s'intéressera comme un enfant à tout ce qu'ils lui diront. S'ils disent venir pour voir Lady Elizabeth, Nilmer s'en amusera. Lorsque les PJs mentionneront le nom de Foster, Nilmer commencera à s'énerver en disant qu'il le méprise et que s'ils les a fait venir ici, c'est très probablement avec de mauvaises intentions.

- Peu après, un fort beau duo de femmes pénètre dans le bar et s'approche de Nilmer, qui semble gêné et pataud. Il rie nerveusement, et s'excuse auprès des PJs en disant qu'il a à parler affaires avec ces deux dames. Il a un petit sourire embêté, et confie, avant d'être emporté par les deux femmes hilares à l'étage :

« Ce Foster, essayez d'en savoir un peu plus sur lui, vous me rendrez service. Et il est également évident qu'il serait bon pour vous de vous en méfier. Comme de la peste dont il est né... »

- Il peut s'avérer que les personnages ne parlent pas à Nilmer ou ne mentionnent pas Foster. Auquel cas, ils passeront la soirée en charmante compagnie, certes, mais sans information, et rencontreront peut-être Lady Elizabeth. Celle-ci ne sera pas avare de commérage et proposera de façon récurrente une de ses filles. Une fois encore, si le nom de Foster est mentionné, elle préférera ne pas trop en parler (« les murs ont des oreilles »), mais recommandera aux personnages la plus grande prudence. Dès lors, Nilmer les contactera à nouveau au cours de la soirée, ayant appris, par Lady Elizabeth, qu'ils avaient eu maille à partir avec Foster (l'histoire a pu être amplifiée et déformée selon ce que les personnages auront dit).

Espionnage en règle

Pas facile d'espionner un Nosferatu. Mais les PJs partent avec un avantage : ils savent où il habite, et connaissent un de ses lieux de villégiature.

- En espionnant Foster qui fait souvent des allers-retours entre chez lui et le « Ash 2 ash », les personnages peuvent apprendre plusieurs détails sans importance :

- Foster est apparemment très intime avec Matthew le chanteur de "Knifecut", un petit groupe qui se produit souvent au "Ash".

- Foster est assez riche, et sa maison n'est pas sa seule résidence. Il se rend souvent dans une maison de la banlieue sud. Il s'y rend en train, ce qui prend 1/2 heure environ. Cette maison, dans le plus

pur style colonial, n'a jamais les volets ouverts. Foster y reste soit très peu de temps (20-25 minutes) soit 24 heures.

- Foster entretient d'étroites relations avec les membres d'une société étrange, « Microni », avec lesquels il dîne souvent. Ces personnes semblent peu nombreuses et la société n'est pas répertoriée sur internet ni au cadastre.

- Foster se rend souvent dans une vieille librairie, juste avant la fermeture, et flâne entre les rayons. Il n'achète jamais rien, mais y reste jusqu'à ce qu'on le prie de sortir. Cette librairie est tenue par une vieille femme aidée d'une jeune fille.

- Matthew est un mortel, et Foster le trouve trop beau pour oser l'étreindre. Ils vivent tous deux un amour platonique car Matthew n'est pas sûr de son orientation sexuelle.

- La maison victorienne est le lieu de résidence de Remus.

- Foster est un contact précieux pour les Giovanni. Son lien avec Remus ne l'empêche pas de continuer son petit manège avec les Nécromanciens, qui lui est profitable en tout point (argent, sécurité, nuisance aux Tremeres...).

- Foster avait une descendance avant de devenir Vampire. La vieille femme est sa petite-fille, sur laquelle il veille, et à qui il aimerait tout raconter. Il ne lui a jamais parlé, et la femme est persuadée qu'il vient pour voir la jeune fille qui l'aide au magasin.

- La piste Matthew ne donne rien ; il est mortel et ne connaît rien à la vraie vie de Foster. Il "sait" que Foster travaille beaucoup et voyage énormément. Il est, à en juger pas sa façon d'en parler, éperdument amoureux de lui.

- La société "Microni", façade Giovanni, ne laissera rien filtrer de ses rapports avec Foster. Tout ce qu'on peut apprendre, c'est que la société fait dans la miniaturisation électronique et travaille en relation avec l'aérospatiale française.

- La vieille femme (Lucy) ne connaît pas Foster autrement que de vue. La jeune fille le trouve charmant, mais a déjà un petit ami. Ils ne se sont jamais adressés la parole.

- La maison victorienne est le repaire de Remus...

- Les personnages pourront également (devront même) apprendre un détail plus important. À plusieurs reprises, le Nosferatu fera des allers-retours au cadastre, revenant chez lui avec des plans à ne plus savoir qu'en faire...

En se rendant chez lui, les personnages pourront fouiller dans son ordinateur. Là, ils trouveront un dossier personnel codé (Intelligence+informatique difficulté 8, 5 succès en action étendue), dans lequel ils trouveront une formule chimique très complexe

et les plans des canalisations, stations d'épuration et stations de pompage de la ville. Des chiffres ont été notés en regard du document*. En poussant un peu plus avant la fouille, on peut découvrir un pistolet à seringues contenant un liquide violacé.

○ La formule peut être analysée par n'importe quel chimiste qualifié, et il est évident qu'il s'agit des composants d'un poison très virulent et quasiment indétectable.

○ Le liquide violacé semble être une forme d'antidote non-rétroactif au poison sus cité. Une sorte de vaccin.

• Les intentions de Foster sont assez claires, mais la question du but se pose toujours.

(* Le plan des canalisations :
Il y a toutes les gaines d'arrivée d'eau d'York, elles ne sont pas numérotées.
Il y a deux stations dépuratoire, elles sont notées 1 et 2
Il y a trois stations de pompage, notées 3, 4 et 5.)

Chez Remus

• Si les personnages s'aventurent dans la maison (qui est facile à pénétrer), ils y trouveront un beau bazar. Outre que le ménage n'a manifestement pas été fait depuis des lustres, on trouve au rez-de-chaussée tout un tas de symboles, livres, outils et objets ésotériques allant de la boule de cristal au grimoire vaudou... Le propriétaire voue manifestement un culte à l'occulte !

Au premier étage, des chambres d'enfants, poussiéreuses et délabrées, font peur à voir à côté de la salle de bain, repère d'insectes en tout genre.

• C'est la cave qui nous intéresse (et oui, c'est d'un classique !).

Celle-ci contraste nettement avec les étages supérieurs. Elle semble en effet rangée et relativement propre. On y trouve un réfrigérateur (empli de poches de sang), un lit confortable et une chaîne hi-fi. Plus loin, une cabine de douche semble avoir été aménagée, et un grand rideau clair laisse deviner qu'un homme est allongé sur un lit. La lueur vacillante d'une bougie mourante en éclaire les contours indistincts. Remus (car c'est lui) s'éveille en sursaut. Il marmonne « Philip, c'est toi ? », avant de réaliser que non, ce n'est pas du tout Philip.

Un rapide coup d'œil (Perception+vigilance difficulté 15, c'est vraiment très furtif) permettrait de voir que Remus s'est endormi sur un livre très ancien, dont la couverture en cuir est couverte d'inscriptions argentées, dont un seul mot peut être lu et compris : Nod...

• Remus s'enquière de ce que ces gens font chez lui. Lorsqu'un PJ va prendre la parole, il le coupe en disant qu'il « manque à tous [ses] devoirs. Désirez-vous boire quelque chose ? » Puis il laisse l'intéressé expliquer le

but de sa visite, même si Remus le connaît déjà. Il sert à ceux qui en ont exprimé le désir un verre de sang qu'il a fait chauffer.

• Si les personnages exposent leurs buts, leurs interrogations, Remus prendra la parole en disant qu'il connaît Foster depuis fort longtemps déjà, et qu'il ne se serait jamais douté qu'un si gentil garçon en arriverait à de telles extrémités. Et surtout pourquoi ? Et quand ?

• *A contrario*, si les joueurs décident de ne rien révéler à Remus, et inventent une histoire invraisemblable, il essaiera de les aider de son mieux. Ou tout du moins d'en donner l'illusion.

Peu après, Remus annonce qu'il doit quitter son domicile, pour se rendre au cimetière. Il invite donc les personnages à sortir. Si l'un d'entre eux tente d'aller récupérer le livre précédemment aperçu, il se heurtera à la véritable puissance de Remus, qui l'en dissuadera rapidement.

Il serait peut-être temps pour nos héros de reprendre contact avec leurs alliés potentiels.

Voilà ce que chacun peut (ou non) faire pour eux :

• Wes leur expliquera que "Microni" est sûrement impliquée dans cette affaire. Il y a fort à parier pour que les locaux renferment le fameux chimiste qui avait été enlevé dans la région, il y a peu. Si on récupère le chimiste, on pourra peut-être obtenir un antidote.

• Nilmer, pour peu qu'on lui parle de Matthew, proposera une sorte de chantage auprès de Foster (mais Matthew est en tournée en Irlande). Après tout, ce que les PJs possèdent n'est pas une preuve, juste un motif de suspicion, et encore. Mais « à n'en pas douter, il prépare un mauvais coup. Je n'ai pas très bien compris son intérêt dans l'affaire, mais il faut en avoir le cœur net. » À défaut, il pourra toujours proposer aux personnages d'en parler au prince, mais il doute que l'avis de nouveaux arrivants, exilés qui plus est, ait du poids face à celui d'une harpie comme Foster.

• Lady Elizabeth n'est pas du tout leur alliée et ne veut pas se mêler de cette histoire.

Si les personnages décident d'aller chercher le scientifique (Dr Piotr Ormanovitch) dans le bâtiment Microni, Wes se propose de faire jouer ses contacts pour les équiper. Ils peuvent avoir à disposition à peu près à tout ce qu'ils veulent, dans un délai de 24 heures. Pas la peine, pour autant, de demander de lance-missile ni de grenades à fragmentation.

Le bâtiment Microni est, en apparence, peu surveillé, mais l'intérieur est un vrai bunker.

On entre en passant une porte automatique à sas, qui ne pose pas de difficulté. La vigilance est moindre à cet endroit, sauf si les personnages ont vraiment un look à faire peur. On traverse ensuite une sorte de cour intérieure d'une vingtaine de mètres, sorte de serre où il fait bon se rafraîchir et, sûrement, déjeuner à midi, pour les employés.

C'est ensuite que les choses sérieuses commencent. L'entrée du bâtiment principal possède plusieurs types de détecteurs, et 4 gardiens (goules faibles). De plus, l'entrée est vidéo-surveillée, et tout débordement (et il

y en aura !) entraîne l'arrivée en conséquence de 5 à 20 hommes armés.

Une fois le hall passé, il faut encore trouver le bon étage. Par chance, c'est écrit dans l'ordinateur de la sécurité. Il s'agit du 9^e. Encore faut-il avoir l'idée (et le temps) de fouiller cet ordinateur.

Au 9^e étage, lorsque l'ascenseur s'ouvre sur une grande salle de réunion, on est saisi par la teinte des vitres. Manifestement, cette partie du bâtiment est réservée aux vampires.

Ce que confirme la présence, pas discrète pour deux sous, de Murdock, qui appelle une certaine Célia de sa grosse voix. Les personnages peuvent la reconnaître (la voix).

Murdock et son pote Angelo gardent en effet le Dr Piotr Ormanovitch dans un bureau adjacent.

Une fois débarrassés des deux compères, et une fois qu'on aura compris que le Dr parle très mal l'anglais (parlez-vous le russe chers PJs ?), il faut le traîner hors du bâtiment.

Caractéristiques des forces adverses en présence, par ordre d'apparition :

Gardiens (goules)

Armes :

Revolver : A : 5 dés, D : 5 dés

□□□□

Hommes de mains humains

Armes :

Fusil-mitrailleur : A : 6 dés, D : 7 dés

Gilet pare-balle

□□□□□□

□□□□□□

□□□□□□

□□□□□□

□□□□□□

□□□□□□

□□□□□□

□□□□□□

□□□□□□

□□□□□□

□□□□□□

□□□□□□

□□□□□□

□□□□□□

□□□□□□

□□□□□□

□□□□□□

Murdock

Armes :

Sabre (2) : A : 8 dés, D : 6 dés

Revolver (2) : A : 6 dés, D : 6 dés

Pouvoirs :

Force d'âme : ●●●

Puissance : ●●●

□□□□□□□□

Angelo

Armes :

Sulfateuse 'light' : A : 5dés, D : 9dés

Épée courte : A : 6dés, D : 6 dés

Pouvoirs :

Occultation : ●●●●

Puissance : ●●

□□□□□□□□

Ne pas hésiter à réduire ou augmenter le nombre d'assaillants, selon que le groupe est orienté action ou non. Ne pas non plus lésiner sur les démonstrations de puissance des personnages, capables, à n'en pas douter, de mettre à mal plusieurs gardes d'un coup, surtout ceux utilisant Célérité. Dans tous les cas, cette scène intervenant en fin de partie, essayer de ne pas la faire trop durer.

La scène aura aisément des faux airs de « Matrix », c'est normal, il faut même en rajouter. C'est quand les joueurs vont se sentir très puissants qu'ils vont tomber des nues...

- Si les personnages « rapportent » le Dr à Wes, celui-ci l'héberge. Mais très vite le Dr annonce qu'il n'y a pas d'antidote au poison qu'il a créé. Premièrement, il n'a pas la formule, et ensuite il n'y a pas de contre formule faisable en moins de 24 heures. ➔ Logiquement, les héros tiquent. En effet, le professeur sait qu'un certain Foster doit s'en servir le 19 décembre. Ses ravisseurs en parlaient, disant qu'ils partiraient justement le 19, laissant derrière eux un Foster fou, mais qui paye grasement.

NB : Remus a probablement prévenu Foster que les PJs sont sur sa piste. Il ne dort plus chez lui, n'emprunte plus la même apparence en public et a pris une chambre d'hôtel loin de chez lui.

- Les personnages sont maintenant recherchés par Microni. Ils se sont mis les Giovanni à dos, et, bien qu'ils puissent disposer de la protection, très relative, des Tremeres, ce n'est jamais plaisant. Par chance, les Giovanni quittent York le lendemain. Par malchance, ils ont bien l'intention de profiter de cette dernière nuit pour appliquer la méthode « Représailles » !

Il va donc falloir attaquer directement là où Foster sera.

À chaque déplacement, les héros ont 5 % de chance, cumulativement, de se faire coincer par des mafiosi de Microni.

Dans tous les cas, sur 99-100, c'est une troupe de vampires et non de goules qui reconnaît les PJs, et les poursuit jusqu'à en découdre.

Les goules sont des « seconds couteaux », les vampires sont des classiques « 6 partout ».

La Chasse au Foster

Voici un tableau récapitulant les horaires correspondants à l'endroit où il se trouve la nuit du 19 au 20 décembre.

Station 1

Heure d'arrivée : 01:40
Temps passé : 25 mn
Heure de départ : 01:55
Apparence : Ouvrier indien

Station 2

Heure d'arrivée : 02:10
Temps passé : 40 mn
Heure de départ : 02:50
Apparence : Femme de ménage

Station 3*

Heure d'arrivée : 03:05
Temps passé : 10 mn
Heure de départ : 03:15
Apparence : Statue de bronze

Station 4

Heure d'arrivée : 03:35
Temps passé : 15 mn
Heure de départ : 03:50
Apparence : Ouvrier indien

Station 5

Heure d'arrivée : 03:55
Temps passé : 20 mn
Heure de départ : 04:15
Apparence : Femme de ménage

*La station est un petit musée, rempli de statues de bronze...

Si les personnages arrivent avant qu'il n'ait effectué son méfait, il tentera de fuir pour mieux revenir, 10 minutes plus tard, après avoir perdu ses poursuivants. S'il a déjà assumé une apparence banale, il fera comme si de rien n'était et fera «son boulot» (ménage, réparations, etc.)

Si les personnages arrivent pendant qu'il effectue sa manœuvre, il essayera de perdre du temps pour la finir (il disparaîtra, enverra des fumigènes, fermera des portes, etc.) et à défaut, fuira vers la prochaine étape, conscient que celle-ci est perdue.

Si les personnages arrivent trop tard sur une étape, il est probable qu'ils arrivent en retard à la suivante, mais surtout le mal est irréparable. Un liquide incolore se déverse dans l'eau et il est impossible de la retenir de s'écouler vers les robinets...

Phillip Forster

Armes :

Griffes de Loup - A : 6, D : 6 (A)
Revolver - A : 5, D : 5

Pouvoirs :

Occultation : ●●●●●●

Puissance : ●●

Augure : ●

Protéisme : ●●●

□□□□□□□

La fin du scénario dépend pour beaucoup des actions des joueurs et de leurs affinités avec certains PNJs. Certains voudront sympathiser avec Wes, d'autres se rangeront du côté de Nilmer, alors que certains voudront s'abonner au « Grenier ».

Concernant la « pandémie Fosterienne » :

- Si ce dernier a réussi à déverser toutes ses doses, la population court un grave danger, et il faudra l'intervention de toutes les unités de pompiers, policiers et militaires des environs pour endiguer le mal en prévenant systématiquement toute la population, et en fermant le maximum de vannes. Pourtant, de nombreuses personnes n'auront pas l'information à temps...

- Si 3 ou 4 doses sont versées, les personnes les plus faibles devront être hospitalisées d'urgence.

- Si moins de 3 doses ont été versées, une grande partie de la population en sera quitte pour des troubles intestinaux durant une petite semaine...

Mais n'oublions pas qu'ils sont en disgrâce et que, s'ils ont sauvé la ville, ils pourront obtenir un statut à nouveau correct parmi la camarilla. S'ils ont échoué, ils auront d'autres occasions de se racheter, mais pas à York, qui va devenir une ville à fuir...

Rejoignez notre communauté
et venez fouler le sable
de l'Arena



<http://www.fenx.net>

