



La vengeance de St Simon

par Fabien Farre

Le scénario en lui-même, très succinct, devra être complété par les sous-intrigues relatives au background de chacun des PJs. Il a été prévu pour être joué par un groupe de vampires des clans Ventrue et Giovanni qui arrivent à Perpignan.

1

Synopsis : suite à des prophéties lancées par une malkavienne, les PJs sont chargés par le sénéchal de la petite ville de Perpignan d'enquêter sur la disparition suspect d'un fils de notable. D'autres protagonistes s'intéressent à l'affaire, des humains de la Cabalista Munda, venus du Mexique et qui recherchent le spectre du duc de St Simon. Ce spectre est en fait lié à l'épée du disparu. Il en veut au possesseur de l'épée ou plutôt à un de ces ancêtres qui est son meurtrier. Les PJs pourront l'empêcher d'accomplir sa vengeance.

ACTE I

Présentation

Les PJs arrivent dans la cité caïnite la plus au sud de la France, Perpignan, ville frontière avec l'Espagne. Le sud de la France est à dominante Ventrue, Perpignan également. Les PJs de ce clan auront la bénédiction du Prince Philippe di Perpignani. Quant aux PJs Giovanni ils seront accueillis en toute bienveillance, les rumeurs disant que le Prince voudrait établir un comptoir Giovanni sur sa cité. Il leur sera cependant demandé de ne pas utiliser de Nécromancie dans la cité.

Pendant que nos PJs se trouvent à l'Elysium, Tia (Malkav) Gardienne de ce lieu, entre en crise et se jette alors sur l'un des PJs hurlant « le Duc est de retour ». Elle se prendra alors d'une affection peu banale pour ce PJ et lui donnera certainement des infos. Une fois son état stabilisé, le retour au calme se fait, le Prince visiblement affecté par ses déclarations se retire dans ses appartements.

Nos PJs seront alors convoqués par Emmanuel Solère, Sénéchal de la Cité, âme damnée de Philippe. Emmanuel est impressionnant, il écrase les PJs de sa

Tous les trois mois, des scénarios et des aides de jeux pour toutes sortes de jeux.

N'hésitez pas à vous joindre à l'équipe EasteNWest en proposant vos propres articles.

Plus d'informations :

<http://www.eastenwest.net/?type=instructions>

EasteNWest

<http://www.eastenwest.net>

masse et de son charisme. Il demande aux PJs d'enquêter sur un certain Louis de Bouvois, avant de les congédier.

ACTE IV

A la recherche d'une Ombre

Ceux qui essaient d'en apprendre plus, peuvent se rendre au Château de Bouvois, demeure familiale de l'individu. Ils y seront reçus par sa mère et son frère. Ils dresseront le portrait d'un jeune homme sensible et enclin à des élans parfois mal contrôlés. Il aurait dans son adolescence, blessé avec une épée un de ses camarades, il serait taciturne et solitaire. Depuis peu il a quitté le château pour vivre de sa passion, l'escrime, et vivrait dans le centre historique de la vieille ville près du Palais des Rois de Majorque.

Les PJs décident donc de retrouver ce fameux Louis. Cette recherche semble aisée car sa route est semée de cadavres. Laissez les PJs remonter toutes ces pistes, le tueur ayant toujours une mort d'avance.

L'ami de Louis, l'historien Christian Arneodo, leur dira avoir vu son ami récemment, moins de 3 jours avant le début des meurtres. Il l'a trouvé perturbé faisant sans cesse référence à un complot, accusant pêle-mêle ces ancêtres et des « Cabalistes » mais sans vouloir en dire plus.

ACTE V

Le complot

A partir de cet instant le MJ doit tout faire pour que les PJs soient persuadés de l'existence d'un complot. Des hommes en noir avec un fort accent espagnol les suivent, de grosses cylindrées immatriculées en Espagne les croisent périodiquement.

Les PJs qui se rendent à l'appartement découvrent qu'il a été méthodiquement fouillé, rien d'intéressant hormis une photo de Louis avec une jeune fille d'origine hispanique.

Quant les PJs quittent les lieux ils sont suivis par une Mercedes noire. Il est temps de passer à l'action. Une bonne course poursuite devrait tenir les PJs éveillés jusqu'à l'aube. Si les PJs arrivent à immobiliser leurs agresseurs, ils découvrent 4 espagnols portant sur le poignet un étrange tatouage : un sceau orné de l'inscription Cabalista Munda. Les hommes leur disent être à la recherche d'un puissant spectre, celui du Duc de St Simon.

Les vampires questionnés leur diront de chercher Armando Giovanni, un vampire qui vit reclus dans une crypte du cimetière de la ville. Celui-ci est compétent en matière de spectre et pourra les aider.

ACTE VI

Les ombres

Trouver Armando relève du défi. Néanmoins il décidera de se manifester de lui-même, après tout des PJs sont Giovanni. Il leur fera alors un étrange portrait du Duc de St Simon, il dit l'avoir connu du temps de son humanité.

Le duc serait parti pour le Nouveau Monde où il aurait lié son âme à celle d'un puissant Chaman. Tombé en disgrâce, victime de machination, le Duc aurait perdu ses titres de propriété au profit d'un jeune noble nommé de Bouvois. Celui-ci l'aurait défié sur les berges de la Basse mettant fin à la vie du Duc de St Simon. On dit qu'à chaque génération de Bouvois l'aîné est défié par le fantôme du Duc.

Vient alors une discussion sur les esprits, laisser les PJs en profiter, Armando les initiera à l'art nécromantique des Giovanni. Si un PJ suggère que di Perpigani semble attristé par les événements, laisser Armando jubiler et étaler sa rancœur à l'encontre du Prince. Après toutes ses révélations les PJs suivront la piste que leur propose Armando, allez voir le Curé.

ACTE VII

Final Death

Le curé, Père Stéphane dit aux PJs que le Père de Louis lui avait confié une rapière à la facture fort ancienne, avec ordre de la remettre à Louis quand celui-ci la réclamerait. Une nuit avant la série de meurtres Louis est venu chercher son héritage. Le Père Stéphane semble sincèrement attristé. Il indique aux PJs que le château de Bouvois a été victime d'un cambriolage, le jeune Aurélien aurait été passé à tabac. Il voit souvent une Mercedes noire fureter aux abords du château.

L'inspecteur Hetamanak chargé de l'enquête est retrouvé assassiné, blessure à l'arme blanche.

Il tombe des trombes d'eaux, la tramontane souffle sur la cité, Tia la gardienne accueille les PJs à l'Elysium, elle révèle sa vision à l'un d'eux, elle a vu 2 duellistes s'affronter aux abords de la Basse avant que l'astre solaire n'apparaisse.

Les PJs arrivent au moment de l'affrontement entre les deux, le Duc ayant possédé un homme et s'étant

procuré une épée. Suivant qu'ils ont ou non suivi les leçons du Giovanni ils arriveront à gérer le spectre ou seront débordés.

ÉPIQUE

La réaction des vampires de la ville dépendra de deux choses : du résultat de la confrontation avec le duc et des méthodes qu'ils diront avoir utilisées. Si

le duc court toujours, il sera difficile de s'assurer du soutien de qui que ce soit. Armando réglera le problème et Solère en voudra aux PJs d'avoir laissé celui-ci devenir le sauveur de Perpignan. Si les PJs expliquent tranquillement qu'ils ont utilisé les méthodes nécromantes des Giovanni, ils seront désavoués par Solère mais Armando les accueillera, espérant créer un contre-pouvoir dans Perpignan. Dans les autres cas, ils seront les bienvenus dans les deux camps, avec cependant un choix à faire.

PERPIGNAN BY NIGHT

Philippe de Perpignani (Ventrué)

Sire : Edouard de Morsac, Marquis du Fief d'Aquitaine-Occitanie

Nature : Conformiste

Attitude : Dirigiste

Génération : 9ème

Etreinte : 1792

Age Apparent : 40 ans

Physique : Force 3 Dextérité 3 Endurance 4

Social : Charisme 4 Manipulation 5 Apparence 3

Mental : Perception 3 Intelligence 4 Astuce 5

Talents : Comédie 4, Leadership 2, Subterfuge 4

Compétences : Conduire 2, Etiquette 5

Connaissances : Bureaucratie 4, Droit 5, Politique 4

Disciplines : Domination 3, Endurance 3, Présence 4

Vertus : Conscience 4, Self-Control 2, Courage 4

Humanité : 7

Volonté : 6

Roleplay : Habillé comme un dandy des années folles vous parlez sèchement, ne laissant jamais à votre interlocuteur l'initiative de la parole. Votre voix monte dans les aigus en fin de phrase dans les situations de stress.

Refuge : Une demeure bourgeoise dans le centre de Perpignan, rue Gabriel Peri.

Influence : Philippe est prince de Perpignan depuis 1850, époque où cet infant du marquis du Fief d'Aquitaine-Occitanie reçut des mains de son sire les clefs du protectorat de Perpignan. Il y végète depuis et n'entretient que peu de contact avec les villes voisines de Bordeaux, Toulouse et Montpellier. Sa fonction se borne donc à accueillir les visiteurs caïnites de passage. Mais depuis peu manipulé par Solère, il a pris des apparences d'ambition et proposé sa protection à de jeunes vampires du fief d'Aquitaine-Occitanie.

Emmanuel Solère (Malkavien)

Sire : Nathanael

Nature : Violente

Attitude : Serviable

Génération : 8ème

Etreinte : 1914

Age Apparent : 20 ans

Physique : Force 3 Dextérité 3 Endurance 3

Social : Charisme 4 Manipulation 5 Apparence 2

Mental : Perception 4 Intelligence 2 Astuce 4

Talents : Empathie 3, Bagarre 3, Esquive 2, Subterfuge 4

Compétences : Etiquette 2

Connaissances : Art 2, Médecine 3

Disciplines : Aliénation 3, Augure 3, Obténébration 3

Vertus : Conscience 1, Self-Control 3, Courage 2

Humanité : 4

Volonté : 6

Roleplay : Vous êtes tiré à quatre épingles où que vous alliez. Votre sourire et votre regard en trouble plus d'un, fasciné ou effrayé par l'ambition et la volonté de domination qu'on y lit.

Refuge : La demeure de Perpignani.

Influence : Solère est en contact avec nombre de caïnites d'Aquitaine-Occitanie et notamment son influent sire Nathanael. Cela en fait logiquement un ennemi du marquis et donc de Perpignani, mais il a su manipuler tout le monde pour rester auprès du prince de Perpignan. Il compte utiliser le Ventrué pour gagner une influence non seulement sur Perpignan mais aussi sur la ville de Toulouse où les ventrués connaissent actuellement des difficultés. C'est lui qui a cherché à faire peur à Armando. Il possède une goule qui lui sert de gros bras et de garde du corps : Michel.

Tia (Malkavien)

Sire : Soliman
Nature : Visionnaire
Attitude : Passionnée
Génération : 12ème
Etreinte : 1941
Age Apparent : 25 ans

Physique : Force 2 Dextérité 2 Endurance 2
Social : Charisme 4 Manipulation 3 Apparence 2
Mental : Perception 3 Intelligence 4 Astuce 3
Talents : Vigilance 2, Empathie 1, Subterfuge 3
Compétences : Etiquette 3, Musique 3, Survie 1
Connaissances : Investigation 2, Linguistique 2, Occulte 4
Disciplines : Augure 3, Aliénation 2, Obténébration 2
Vertus : Conscience 4, Self-Control 3, Courage 3
Humanité : 8
Volonté : 7

Roleplay : Vous parlez avec précipitation et votre voix parfois s'étrangle ou s'égare le long de phrases aussi longues qu'étrangement construites. Vous êtes toujours habillée de la même robe de dentelle autrefois blanche.

Refuge : La demeure de Perpignani.

Influence : Elle a été recueillie il y a 6 mois par Solère qui a de l'affection pour elle. Elle n'a pas gardé de contact avec les membres de son clan sur Bordeaux et est regardée avec méfiance par Perpignani.

Armando Giovanni

Sire : Francesca Giovanni
Nature : Rebelle
Attitude : Solitaire
Génération : 9ème
Etreinte : 1891
Age Apparent : 45 ans

Physique : Force 3 Dextérité 4 Endurance 3
Social : Charisme 4 Manipulation 2 Apparence 3
Mental : Perception 3 Intelligence 4 Astuce 5
Talents :
Compétences :
Connaissances :
Disciplines : Nécromancie (branche des ossements) 3, Domination 2, Puissance 4
Vertus : Conscience 3, Self-Control 5, Courage 2
Humanité : 6
Volonté : 5

Roleplay : Vos cheveux laqués, vous êtes habillé d'un costard noir, une rose à la boutonnière, vous parlez d'une voix calme, grave et posée.

Refuge : Une crypte du cimetière de Perpignan.

Influence : Plus aucune sur Perpignan depuis l'arrivée de Solère. Sa solitude est totale puisqu'il a rompu les liens avec Andro qui est, sur Bordeaux, le seul autre Giovanni du fief.

Membres de la Cabalista Munda

Physique : Force 3 Dextérité 2 Endurance 4
Social : Charisme 2 Manipulation 2 Apparence 2
Mental : Perception 3 Intelligence 2 Astuce 3
Talents : Bagarre 2, Esquive 2, Subterfuge 3
Compétences : Arme à feu 3, Conduite 2
Connaissances : Linguistique 1, Occultisme 1
Volonté : 4

Roleplay : Des latinos caricaturaux dragueurs, tchatteurs et rancuniers.

Influence : Ils sont 5 et n'ont pas de contact dans la ville.

Louis De Bouvois

Physique : Force 3 Dextérité 4 Endurance 4
Social : Charisme 4 Manipulation 2 Apparence 3
Mental : Perception 2 Intelligence 2 Astuce 2
Talents : Esquive 3
Compétences : Mêlée 4, Etiquette 2
Connaissances : Histoire de la région 3, Finances 2
Volonté : 5

Roleplay : Jeune et rebelle, taciturne mais emporté lorsqu'on s'intéresse à ses passions : l'escrime ou l'histoire.

Influence : Il connaît les autorités de la région, police ou élus.

Jeune homme possédé par le duc de St Simon

Physique : Force 4 Dextérité 4 Endurance 3
Social : Charisme 2 Manipulation 4 Apparence 1
Mental : Perception 2 Intelligence 1 Astuce 3
Talents : Vigilance 3, Intimidation 3, Bagarre 1
Compétences : Mêlée 4, Furtivité 3
Connaissances : Erudition 2, Occultisme 2
Volonté : 4

Roleplay : Furtif et distant... les PJs ne devraient pas le voir de près.

Refuge : Il se cache dans un petit appartement de Perpignan.

Influence : St Simon ne connaît bien évidemment personne dans la ville à part l'objectif de sa vengeance soit De Bouvois.