

Campagne Dark Ages Jérusalem 1197.

Avertissement :	3
Thème de la campagne :	3
Le cadre :	3
Quelques conseils.....	5
L'histoire :	5
La région : quelques menus détails.....	12
Liste des lieux saints de la ville et environs et score de foi qu'ils possèdent :	15
Modifications :	16
Les Pjs :	17
Introduction :	19
Scénario deux : l'histoire des lasombras. (Obligatoire pour la campagne).....	19
Résumé.....	19
Le début :	19
Bernardus le malkavian.....	21
Rencontre avec Jeannette d'Avignon.....	21
La suite :	22
Le Mont Ophel.....	23
Après la mort.....	24
Un certain Mandalay.....	24
La rencontre :	25
Les textes :	27
La suite ?.....	30
L'aveu de Varsik :	30
Scénario trois : à la recherche d'Adonijah. (Obligatoire pour la campagne).....	31
Les règles de l'île.....	32
Que faire ?.....	34
Une arrivée plutôt étrange.....	36
Bilan :	37
Pendant ce temps, le monde a évolué.	38
Scénario quatre : Voir Chypre et mourir... (Scénario obligataire).....	38
Résumons :	40
Parlons tout de suite de l'histoire des clans	40
Le retour des ombres (facultatif mais intéressant).....	42
La suite... les oubliés se rejoignent (obligatoire).....	45
Une piste pour trouver une base de regroupement.....	47
Les parchemins d'Ur. (Après la réunion des oubliés, obligatoire si le groupe contient un Trémère ou un salubri).....	50
Que faire ?.....	52
Excusez moi, je cherche un assassin, vous l'auriez vu ?.....	52
Mes Pjs.....	53
Scénario : Al Hakim must die. (Optionnel).....	55
Vaclav : toute une histoire.....	56
Petit mot sur Varsik :	57
La suite :	58
Une petite pause: timeline.....	59
Pause down. (Facultatif mais bon...).....	64

Les oubliés s'installent. (Obligatoire étant donné l'urgence) 1347.....	64
Scénario : la cité d'Adonijah. (Facultatif mais hmmm bon...)	67
Que s'est il passé ici pour que les lieux soient vides et la ville non construite ?.....	69
Description de toutes les salles :	72
Quelques particularités :	76
Les études de Silfar.....	77
Avant la danse macabre, le bal des vampires... (Non obligatoire pour les Pjs puisque c'est du narratif).....	79
Scénario : danse macabre.....	82
Réunion de crise: parlons avenir... (Obligatoire).....	82
Les masquaradeurs.....	84
La cathédrale de chair.....	85
La trame.....	89
Retour au château Tepès.....	92
Le lendemain.....	95
Epilogue et implications.....	96
Scénarios annexes.....	97
Traque folle.....	97
Scénario: femmes fatales.....	98
Manuella Giovanni, Cappadocian.....	102
Le Destin des oubliés.....	104
Quelques Pnjs récurrents.....	105
Elaine de Calinot.....	105
Quelques Pnjs importants de Jérusalem la céleste (modifiés, épurés, résumés).....	107
Ranulf.....	107
Kothar.....	108
Varsik.....	108
Elsh.....	109
Etheria.....	110
Paliuro Rustucci.....	111
Pacifico Grillati.....	112
Magdalena Castelluci Borcellino	112
Al Hakim le lézard.....	113
Nahum Ben Enosh.....	114
Mandalay.....	115
Sources d'inspiration :	116
Mot de la presque fin.....	116

Avertissement :

Cette campagne n'a été écrite qu'après avoir été jouée, au fur et à mesure. Il se peut donc qu'il y ait un élément fondamental à sa compréhension qui ne soit pas détaillé comme il se devrait. De plus, j'ai dû rescanner toutes les pages que j'avais imprimées après un crash de disque dur : la reconnaissance graphique n'en étant qu'à ses balbutiements (1% d'erreurs), il se glisse encore sans doute des fautes. Excusez m'en. A la fin de ces pages, j'ai également retapé des bouts de descriptions des principaux Pnjs de Jérusalem tels qu'ils sont écrits dans le supplément « Jérusalem by night ». C'est en anglais, mais les purs sangs rôlistes commencent à être habitués non ? Ce supplément est utile à la campagne, mais vous êtes libres de la transplanter ailleurs. Cependant, les intérêts des Pnjs de cette région et sa richesse seront perdus, et vous vous retrouverez avec des Pnjs qui diront « fait cela parce que j'ai envie ! ».

Thème de la campagne :

Les pjs, en réalisant une banale enquête vont mettre la main sur des documents qui seraient une preuve que Caïn ne serait pas le père de tous les vampires et que le livre de Nod ne serait qu'un ramassis d'idioties propre à occuper l'esprit des jeunes. En poussant plus loin leurs réflexions, ils découvriront qu'un phénomène mystérieux nommé « l'oubli » pousse presque tous les caïnites au monde à gober cette histoire. Devenant eux même des oubliés, ils chercheront donc une version alternative à l'histoire des vampires et fonderont plus tard un ordre qui se nommera l'Inconnu.

Il est donc important de prévenir vos joueurs avant la création de leur personnage que la campagne, tout en conservant des parcelles de combat, va plus se focaliser sur des longues enquêtes et de profondes réflexions ; afin que leurs personnages ne s'ennuie pas.

Le cadre :

J'ai choisi pour cadre de ma campagne Jérusalem en 1197, Le supplément Jérusalem by night est plus qu'utile pour la maîtrise de celle-ci. L'époque et le lieu sont formidables : de grandes tensions dues au contexte religieux des croisades, une ville qui abrite une population vampirique énorme, et où on ne sait plus où dormir le jour, des lieux saints

comme s'il en pleuvait, pas d'autorité en ville, bref, un cadre qui donne envie de jouer très sérieusement.

En 1190, la ville de Jérusalem est coupée en 4 quartiers qu'on ne peut franchir facilement :

- Un quartier chrétien contenant le St Sépulcre et les ruines de la tour de David entre autres.
- Un quartier musulman contenant Al-Aksa, deuxième lieu saint de l'Islam à cette époque. Les assamites y résident, sous la protection de la vraie foi qu'ils ne ressentent pas (Tariq le silencieux, personnage mythique chez les assamites, vient tous les ans faire le rituel dont il est le seul à connaître la pratique et qui permet aux personnes présentes d'entrer dans le lieu où le rituel se fait sans sentir les effets de la foi). Les assamites sont donc protecteurs de ce lieu saint.
- Un quartier juif, petit, insalubre, où peu de personnes ne se rendent.
- Un quartier arménien, fait de maisons identiques et basses, délabré (un peu comme un campement dans la ville)

Passer d'un quartier à un autre nécessite souvent l'intervention d'un passeur, une personne qui possède le droit de le faire ou qui a payé très cher pour pouvoir le faire en douce. Ces passeurs sont des mines d'or en ville. Le plus habile de l'époque est un nosfératu nommé Ranulf (voir Pnjs à la fin).

Autre chose : il n'y a que très peu d'endroits où un vampire en visite pourrait dormir en toute sécurité. Certains vampires de la ville en sont même réduits à dormir dans des citernes d'eau tant la place manque. Celui qui possède des refuges en ville a un réel pouvoir. Parmi les vampires, c'est la Brujah Etheria qui possède le plus de refuges intra et extra muros. Une dame à ne pas fâcher ! Trouver un refuge et le garder est donc un sport local qui occupe petits et grands.

Cette ville est oppressante, on ne s'y sent pas en sécurité. Quasiment tous les vampires sont doués d'auspex : dès que l'on fait quelque chose d'important, on se sent espionné. Il n'y a pas de chef, ni de clan prépondérant. Les alliances se font et se défont aux rythmes des croisades et des humeurs. Mais c'est surtout une ville complexe de par

son organisation sociale, sa richesse culturelle et religieuse, l'ambiance cosmopolite de ses marchés.

Quelques conseils

Jouez ces petits moments avant de se lancer dans la campagne. Habituez les Pjs à ramer, à magouiller pour leurs survies. Mais gardez un groupe soudé, la campagne en dépend. Il est plus intéressant pour les joueurs d'incarner des anciennes goules du culte de Lilith. Les avantages en terme de connaissance de la région, de choix du créateur et de protection par un groupe d'anciens sont trop beaux !

Mes Pjs comme vous le verrez dans la suite se sont trop accaparés la boîte d'Adonijah, ont hésité à en parler aux oubliés. Beaucoup de Pnjs sont morts lors de la grande enquête lancée par la future camarilla parce qu'ils n'ont pas voulu partager. J'ai trouvé ça dommage. En contrepartie, un de mes Pjs (un trémère), a été prévenu par son clan que ce dernier allait lancer un rituel contre le clan assamite tout entier. Il a eu l'idée de cacher quelques assamites dans la chantry, où ils ont été à l'abri du rituel qui empêche les membres de ce clan de commettre diablerie.

Son statut s'en est vu nettement amélioré !

Renseignez vous sur les lieux. Faites des recherches. La dimension spirituelle et historique de la ville ne doit pas être négligée, sinon, vous passez à côté de l'essentiel, c'est à dire ce que je n'ai pu décrire.

L'histoire :

Il n'est pas beaucoup de sites qui soient aussi riches en histoire. J'ai répertorié quelques concepts historiques mêlés de légendes que vous pourrez distiller aux joueurs branchés là dessus. Vous remarquerez l'étrange parallélisme de ces histoires avec le mythe de Caïn : c'est ce qui m'a décidé d'opter pour une campagne basée sur la recherche des origines.

Bien sur, c'est un peu en vrac, mais vous vous y ferez !

Selon la légende, à l'endroit où Abraham a commis un sacrifice (l'histoire est étonnamment proche du mythe de Caïn pour ceux qui n'auraient pas remarqué), sur le mont Moriya, fût construit le palais de l'arche sainte conçu par Moïse, et qui contient les tables de la loi. Le Roi David a pris Jérusalem par les canalisations d'eau, et il a battu Goliath, fut maudit par Dieu (décidément c'est un mec qui prend tout au premier degrés vous ne trouvez pas ?) pour avoir envoyé un homme au combat dans le but d'obtenir sa femme. Ses fils Ammon, Absalom et Adonias meurent, il ne lui reste qu'un fils qu'il a eu avec Bethsabée : Salomon. David fit les plans de la salle de l'arche de l'alliance. Le vestibule fut appelé l'Ulam, l'antichambre l'Hekal, et la salle de l'arche le Débîr.

Salomon fit construire un temple sur l'aire d'Arauna le jébuséen (où Abraham fit un pacte avec Dieu) à proximité de Jérusalem, qui comportait deux colonnes de bronze hautes de 5 hommes. Dans la cour intérieure reposait un bassin de bronze supporté par 12 boeufs de bronze. L'architecte génial de ce palais fut le propre fils du roi Hiram de Tyr. Salomon refit les lois (lesquelles : celles de la cité ou celles de Dieu ?) qui donnèrent beaucoup d'importance aux liens de sang (encore une coïncidence vous croyez ?). Salomon possédait un harem de 700 épouses de rang princier et de plus de 300 concubines. Il autorisa ses femmes à célébrer le culte de leur propre dieu : Seth. L'éternel Yahvé prévint Salomon que si sa cité se tourne vers d'autres dieux ou oublie les commandements, il détruirait ce qui fut fait. Trois siècles et demi plus tard, vu qu'il ne déconnait pas, il le fit et rasa la cité.

340 ans plus tard, c'est Sédécias qui règne sur la ville reconstruite. On prie Baal à Jérusalem et le serment est depuis longtemps brisé. C'est le fils de Salomon, Roboam qui a permis à d'autres cultes de s'installer, y compris celui d'Astaré déesse phénicienne de la fécondité, il y a longtemps. Beaucoup de prophètes parcouraient la région : Amos, Osée qui stigmatise la débauche et l'impiété, Elie qui exterminera les prêtres de Baal, Elisée, Isaïe, Jérémie qui annonça la fin de Jérusalem, Josias qui, en surveillant la restauration du temple, découvrit un rouleau de parchemin contenant un exemplaire des tables de la loi, dont les 34 chapitres étaient complets. Il lit avec attention celui qui disait :

« Ne suivez pas d'autres dieux, car c'est un dieu jaloux que Yahvé votre dieu, qui réside au milieu de vous. Sa colère s'enflammerait contre vous et vous ferait disparaître de la surface de la Terre. »

Josias répara ses erreurs, brûla les idoles païennes, mais trop tard. Nabuchodonosor, Roi de Babylone, envahit la ville à l'issue d'un siège de plusieurs mois durant lequel la famine fit des ravages. Il mit à sac le temple et tout ce qu'il contenait fut ramené à Babylone. (C'est d'ailleurs ce qui aurait poussé de nombreux caïnites à se joindre à la conquête de cette cité).

70 ans plus tard, Cyrus fit reconstruire le temple.

Beaucoup plus tard vint Hérode. Chassé de Jérusalem par une offensive des Parthes, ami de Marc Antoine (celui qui fricotait avec Cléopâtre bande d'incultes !), il fuit vers Rome, se fait nommer par le sénat Roi des juifs et aura une armée romaine pour reprendre Jérusalem 3 ans plus tard. Son pouvoir s'assied sur le meurtre. Il acheva la reconstruction du temple et conseilla à Marc Antoine fasciné par Cléopâtre : « tue la »

Hérode est fou de construction et fit beaucoup de choses : temples, théâtres, amphis, hippodromes et son palais près de la porte de Jaffa. Le temple fut encore plus splendide que celui de Salomon, bien que basé sur les mêmes principes architecturaux. Au soleil levant, sa façade recouverte d'une plaque d'or (on se calme les pouilleux !) resplendissait de tout son éclat. Le mur sud était dissimulé par un portique de 62 colonnes d'un diamètre de 3 hommes se tenant la main. La cour était pavée de dalles multicolores. Des stèles annonçaient « quiconque y sera surpris portera lui même la responsabilité de la mort qui lui sera infligée ». Ensuite, dix portes monumentales donnent accès au « parvis des femmes » que celles-ci ne peuvent dépasser. Mais l'arche ne s'y trouvait plus. Ce temple durera moins de 75 ans et sera foulé par Jésus.

Tiens, parlons en de celui-là. Parmi les plus savants, on dit que le moment choisi par le tout puissant pour susciter le sauveur est celui de la quatrième épreuve de la dépendance. Après Babylone, les perses, les grecs, les romains seront les derniers occupants de la Terre Sainte, la quatrième bête de l'apocalypse.

Jésus est fasciné par le temple. A 13 ans, il reste 3 jours devant, discute avec des docteurs qui lui enseignent des choses. Puis, revenant un jour il dit « détruisez ce temple, et en 3 jours je le rebâtirai », tout en divaguant. A la suite d'un entretien avec Nicodème, un pharisien, il dira de plus en plus de choses énigmatiques :

« Nul, s'il ne naît d'en haut, ne peut voir le royaume de Dieu. Nul, s'il ne naît de l'eau et de l'esprit, ne peut entrer dans le royaume des cieux. Ce qui est né de la chair est chair, ce qui est né de l'esprit est esprit »

Ou encore :

« Je suis le pain vivant descendu du ciel Si quelqu'un mange ce pain, il vivra à jamais. Celui qui mange ma chair et boit mon sang possède la vie éternelle » (encore un rapprochement ?).

Les juifs lui demandent le signe irréfutable qu'il est l'oint du seigneur, mais il refuse de la donner. Il ne peut être qu'un imposteur. Avant de mourir, il dira : « ce temple, un jour, il n'en restera pas pierre sur pierre. Lorsque vous verrez Jérusalem entourée par les armées, alors sachez que la désolation est proche. Cette ville sera foulée par les étrangers jusqu'à ce que les temps soient arrivés à leur terme. Cette génération ne passera pas sans que cela n'arrive ».

Moins de 40 ans plus tard, la mort tombera sur le temple.

En 614, les perses prennent Jérusalem et la vraie croix

En 630, Héraclius, empereur d'orient la rapporta au St Sépulcre.

Entre 969 et 976, Jean Tzimicés (et oui !), sur le trône de Constantinople, conduit une chevauchée qui fait pèlerinage à Nazareth. Mais au lieu d'enlever Jérusalem au Khalife fatimide, il regagne Antioche.

En 1009 - 1010, le Khalife Al Hakim (le personnage historique est malkavian) ordonne contre les chrétiens une persécution au cours de laquelle le St Sépulcre est détruit.

En 1085, dix ans avant le « Dieu le veut » du concile de Clermont, la reconquista chrétienne aboutit à la reprise de Tolède par le roi de Castille Alphonse VI.

L'initiative de la première croisade est d'urbain II ; elle débuta par un manifeste solennel au concile de Clermont le 27 novembre 1095. Cet appel se distingue de ceux précédemment

lancés par d'autres papes ou princes latins car il a une caractéristique seulement religieuse, originellement désintéressée et internationale. La croisade est un contre-jihad. Elle provoque un élan spirituel et populaire, puis gagne la chevalerie et les baronnies. La rémission des fautes accordée aux croisés par l'Eglise assura un alibi moral à bien des consciences troubles.

Problème : il faudra à Jérusalem un modus vivendi avec les états turco-arabes voisins. Urbain II a donné comme chef le légat Adhémar de Monteil, évêque du Puy. La croisade est partie en quatre groupes. Le premier, conduit par Godefroi de Bouillon, duc de basse Lotharingie, est accompagné par Baudouin de Boulogne, fondateur du royaume de Jérusalem.

Si ça vous gonfle l'histoire, je ne vous oblige pas à lire ça ! Je continue...

La première croisade est une réussite qui dépasse en portée la conquête de Jérusalem et de Constantinople. Si elle avait été lancée dix ans plus tôt, elle se serait heurtée à un empire unifié. Mais là, les musulmans se battent indépendamment.

Mais le gouvernement égyptien chiite profite du fait que les seldjoukines sunnites de Syrie se battent à Antioche pour enlever Jérusalem le 26 Août 1098.

La croisade s'émiette à mesure que les barons se mettent à coloniser les terres conquises. En janvier 1099, l'armée sous l'indignation des pèlerins marche vers Jérusalem sous la direction de Raymond de St Gilles, et la ville est reprise aux égyptiens le 15 Août 1099. Cette prise fut suivie d'un massacre aussi impolitique qu'inhumain (dans le scénario fountains of bright crimson, cette semaine fut appelée la semaine de sang). Godefroi est nommé avoué (défenseur) du St sépulcre et ne garde avec lui qu'une centaine de chevaliers. Satisfaits d'avoir eu Antioche et Jérusalem, les chrétiens négligent d'en finir avec l'Islam syrien.

La Syrie franque est donc établie, mais les 200 000 hommes de renforts arrivant en deux groupes se font tuer. Baudouin, successeur de Godefroi et comte d'Edesse (il a laissé l'ancien comte se faire massacrer dans une émeute pour prendre sa place), rentre à la Noël

1100 à Jérusalem pour y être sacré roi malgré le patriarche Daimbert roi de Jérusalem, et fait déposer ce dernier.

Les musulmans n'en restèrent pas là : de 1110 à 1115, quatre contre croisades turques sont envoyées en Syrie, mais elles ne réussirent pas, souvent grâce à d'habiles manoeuvres diplomatiques de Baudouin I. Ce dernier fédérera les autres états francs et créera une tradition qui durera jusqu'en 1187.

De 1131 à 1143, c'est foulque d'Anjou qui est à la tête de Jérusalem. Le problème est que dès 1135, la monarchie musulmane redevient unifiée et solide. Ils reprennent des villes sous la férule de l'Atâbeg Zengi. Edesse est reprise en 1144. Un des états franc est tombé, et ce sont ces événements qui provoqueront la prédication de la deuxième croisade.

La deuxième croisade (où comment être ridicule en peu de temps).

Elle fut appelée par St Bernard, Conrad III (empereur germanique) et le roi de France Louis VII. Ce fut une croisade de souverains. Entre 1147 et 1148, Conrad et Louis VII qui prenaient deux chemins différents perdirent beaucoup de monde dans des embuscades. Les souverains firent une faute politique surprenante en attaquant Damas, capitale d'un royaume musulman secondaire et récemment allié des francs. Cette erreur se doubla d'une stratégie militaire lamentable. La deuxième croisade est donc un échec. Les chrétiens cèdent même Antioche et Edesse. Les batailles se déplacent contre les égyptiens (motifs ?), et ce fût encore une erreur qui mit l'Egypte sous la dictature de Salah ad Dîn (Saladin) et mis fin au schisme religieux. La Syrie franque est à présent entourée de 3 côtés.

Saladin : La tour de David est le quartier général de Saladin. Fils d'un émir kurde, il étudie le Coran à Damas. En 1168, il est envoyé défendre la Caire contre les francs. Il se rend maître du pays en faisant poignarder le vizir et brûler vif avec femmes et enfants les soldats de la garde du Khalife local.

Le successeur à Jérusalem fut le roi lépreux de 16 ans Baudouin IV, qui attaqua par surprise Saladin et le défait dans quelques villes, conclu une trêve en 1180 qu'un gras lourdaud de français, Renaud de Châtillon, prince d'Antioche rompit.

Renaud de Châtillon : la 50^{aine}, jambes robustes, mains épaisses, nez cassé et tordu. A fait de la prison à Alep. Crâne chauve portant des cicatrices, cottes de mailles et gants ferrés. Célèbre car il s'est emparé du patriarche d'Antioche pour se venger des propos du prélat. Ce dernier a été enchaîné sur la place publique en plein soleil, la tête et le visage enduits de miel et couvert de mouches. Ensuite, se retrouve à Kerak (avant poste vers l'Egypte) où il se livre au pillage : il a capturé la sœur de Saladin.

Vous me suivez toujours ?

En 1185, douze ans avant le début de la campagne, Baudouin IV meurt, et le royaume de Syrie franque chute à cause de trois personnages :

- Guy de Lusignan son successeur, inexpérimenté, fat et léger.
- Le patriarche Héraclius débauché et corrompu
- Renaud de Châtillon qui rompt la trêve. Celui-ci fait savoir qu'il prépare une expédition vers la Mecque.

En 1187, les chrétiens brandissent la vraie croix et se battent à Hattin. Toute l'armée franque se fait tuer ou capturer. La vraie croix est capturée dans une bataille de nuit, Saladin tue Renaud (moi j'en ai fais un vampire plutôt cocasse), laisse Guy en vie et fonce vers Jérusalem. Les troupes chrétiennes de Jérusalem sont sous les ordres de Balian d'Ibelin, qui convaincu de perdre, se rend en délégation dans la tente de Saladin et dit : « Quand nous verrons que la mort est inévitable, nous tuerons nos fils et nos femmes, nous brûlerons nos richesses et nos meubles, nous ne laisserons pas un dinar ou un dirham à piller, ni un homme ou une femme à réduire en captivité. Quand nous aurons terminé, nous renverserons Quabbat al Sakhra et la Masjid Al Aksa (mosquée d'Al Aksa), et les autres lieux saints de l'Islam. Après quoi nous massacrerons les 5 000 prisonniers musulmans que nous possédons et égorgerons jusqu'au dernier nos animaux et bêtes de somme. Enfin nous sortirons tous à votre rencontre. Alors, il ne sera pas tué un seul d'entre nous qui n'ait auparavant tué plusieurs des vôtres. »

Saladin, impressionné récupère une rançon et libère les prisonniers en entrant dans Jérusalem déserte. La Syrie franque s'effondre. Le 2 octobre, Jérusalem capitule devant Saladin qui permet aux chrétiens de quitter la ville et promet de ne pas détruire le St Sépulcre.

La troisième croisade.

La chute de Jérusalem émeut l'occident, qui se lance dans une troisième croisade avec 3 chefs d'états : Frédéric Barberousse (germanique), Philippe Auguste (France) et Richard coeur de lion (anglais). Barberousse avança bien mais se noya en Cilicie dans les eaux du Sélef le 10 juin 1190. Privée de chef, son armée se dispersa. Richard et Philippe prennent Acre en 1191 mais Philippe s'en va et laisse Richard seul. Ce dernier bat Saladin le 7 septembre 1191 à Arsouf, puis à Jaffa le 5 Août 1192. Le 3 septembre, une trêve est conclue. Jérusalem reste à Saladin, mais les chrétiens ont reçu l'autorisation de venir librement en pèlerinage dans la ville. La troisième croisade aboutit à un modus vivendi entre chrétiens et musulmans. Henri II de Champagne et Isabelle gouvernent en 1197 et s'efforcent de maintenir la trêve de Saladin.

Voilà pour le cadre, il me semble important de donner un maximum de précisions aux joueurs qui choisiront d'avoir toujours vécu en ville, afin qu'ils dosent bien leurs actes et puissent guider les autres dans la ville.

La région : quelques menus détails

Je livre des éléments de décor en vrac. Il y a en a tant d'autres...

Les grandes destinations de l'époque sont Antioche, Sidon, Beyrouth, Naplouse, Nazareth, Acre, Tripoli.

A Tripoli : il reste des symboles du Comte de Toulouse (XII ème siècle par le comte Raimond de St Gilles). La citadelle se nomme Sangil. Il faut 3 jours pour faire Tripoli – Jérusalem à cheval, il y a beaucoup de relais. Ils sont nommés caravansérails. Dedans, les femmes font griller des tranches de mouton que les gosses vendent.

Dans les ports, on voit souvent des groupes de galères byzantines (ils vendent céréales, vin grec, étoffes et chargent du bois de cèdre, fruits, canne à sucre, boiserie de Damas, voiles de Mossoul...).

Près de Tripoli : immenses vergers savamment irrigués (orangers, citronniers, bananiers).

Secte d'assassins déguisés en lépreux ou mendiants. Ils sont shiïtes. Sinan est le vieux de la montagne : il garde et tient à jour la liste de ceux qui doivent mourir. Près de Massiaf, dans le djebel Summak : une fente s'ouvre du sommet jusqu'au pied : elle permet d'entrer dans le massif de la secte.

Crête du mont des oliviers : un petit sanctuaire derrière un rideau de cyprès : cloître ombragé : c'est le plus bel observatoire sur Jérusalem.

Lac de Tibériade : au Nord, on aperçoit les neiges du mont Hermon. Plus près, la montagne de Hattin s'élève en pente douce, avec au sommet 2 curieux renflements que l'on nommait « les cornes du diable ». On y trouve les vestiges de Capharnaüm.

Dans le Mont Liban et Mont Sanine, au pied des cèdres, dans la fourche des racines, on trouve de la neige même en saison chaude. C'est un luxe.

A l'époque, on règle des querelles en attaquant des petits villages et ports, en pillant et incendiant les entrepôts, tuant les troupeaux.

Les prisonniers : on les promène dans des cages en fer dans les rues : injures, crachats, on jette des seaux d'excréments depuis des fenêtres, les gosses jettent des poignées de paille enflammée.

Les savants qui savent lire et écrire sont appelés Ulémas. Les philosophes grecs n'ont pas été traduits en latin mais l'ont été depuis longtemps en arabe.

Le Conseil de justice en terre sainte (chez les chrétiens) : dans la salle capitulaire, elle est composée de la cour des barons, de celle des bourgeois et du haut clergé de l'église romaine et des églises d'orient.

A Jaffa : beaucoup d'établissements de bains.

Les tombes du St Sépulcre et des rois de Jérusalem sont taillées dans le roc du Golgotha.

St Sépulcre : La couronne de Jérusalem est dans un coffre. 3 serrures : le patriarche, le grand maître de l'ordre du temple, le prieur des hospitaliers ont une clé. Dans la bâtisse, une fois payée l'aumône dans chaque pilier, les chapelains gravent dans la pierre du mur de l'escalier une petite croix qui témoigne de l'accomplissement du pèlerinage.

Dans Al Aksa, il y a eu une commanderie templière.

Dans le mont Hermon, il y a des lions.

En mer, les chevaux sont suspendus par le ventre à des sangles de cuir.

La Lèpre : dès que des signes apparaissent, les voisins, les amis ou parents craignant la contagion le dénoncent au tribunal. Traîné devant les juges, on fait venir 2 lépreux encagoulés qui examinent la victime et l'emmènent dans leur exil. Parfois pour se venger, ils déclarent lépreuse une victime innocente. Dans la léproserie, pas de lumière. Une seule porte verrouillée de l'extérieur. Une seule salle éclairée par des torches. Un rai de lumière révèle une trappe par laquelle, chaque matin, 2 religieuses descendent au bout d'une corde et d'un crochet des outres d'eau et de la bouffe. Avant de les enfermer, on stérilisait les hommes en leur écrasant les testicules avec une pince. On leur fixe des colliers de grelots. Ils ont leurs coutumes, leurs lois, leurs châtements et même leur roi. De crainte de dire le mot lèpre, on dit de quelqu'un qu'il est messel.

Quelques prénoms arabes ou autres : Sallah, Ayoub, Shirkouh, Al Adil, Salayah, Maimonide, Touran, Shah, Togtekin, As saleh, Baha, Gumuchtekin, Yazgoch

Quand on a 15 ans chez les arabes, on a le droit d'assister aux discussions des adultes, mais sans y prendre part.

Il y a des hyènes dans le coin et dans les palmeraies.

A l'Est de Jérusalem s'élève une colline sèche et pelée = montjoie.

Objets précieux : soies brodées d'or, velours, orfèvrerie, flacons de parfums, plumes de paon, ivoire.

Il y a des prairies herbeuses près de la vallée du Jourdain.

Les flèches arabes sont peu précises mais passent la cotte de maille.

On sait fabriquer des prothèses dentaires faites de petits os polis vissés sur un support de fer, qui est attaché à la mâchoire par des agrafes de métal rivés à la gencive.

Produits et parfums : soufre, décoction d'orme pyramidal, teintures de cantharides, extraits de coloquintes, essence de menthe.

La cour franque : médecins de la cour, praticiens royaux. Les précepteurs sont souvent des évêques. Il faut un régent en terre sainte si le roi a moins de 15 ans.

Lors d'une mort importante : on jette de la cendre noire dans des baquets d'eau où les pigeons se baignent pour qu'ils « volent en tenue de deuil ».

Lors d'une cérémonie mortuaire, ce sont les chevaliers du temple qui portent la litière.

Liste des lieux saints de la ville et environs et score de foi qu'ils possèdent :

Golden gate : 3

Lion's gate : 1

Herod's gate : 1

Dung gate : 1

Zion gate : 2

Coenaculum : 4

Tombe de David : 5

Tour de David : 2

Temple mount : 7

Le dôme de pierre : 7

Le mur des lamentations : 7

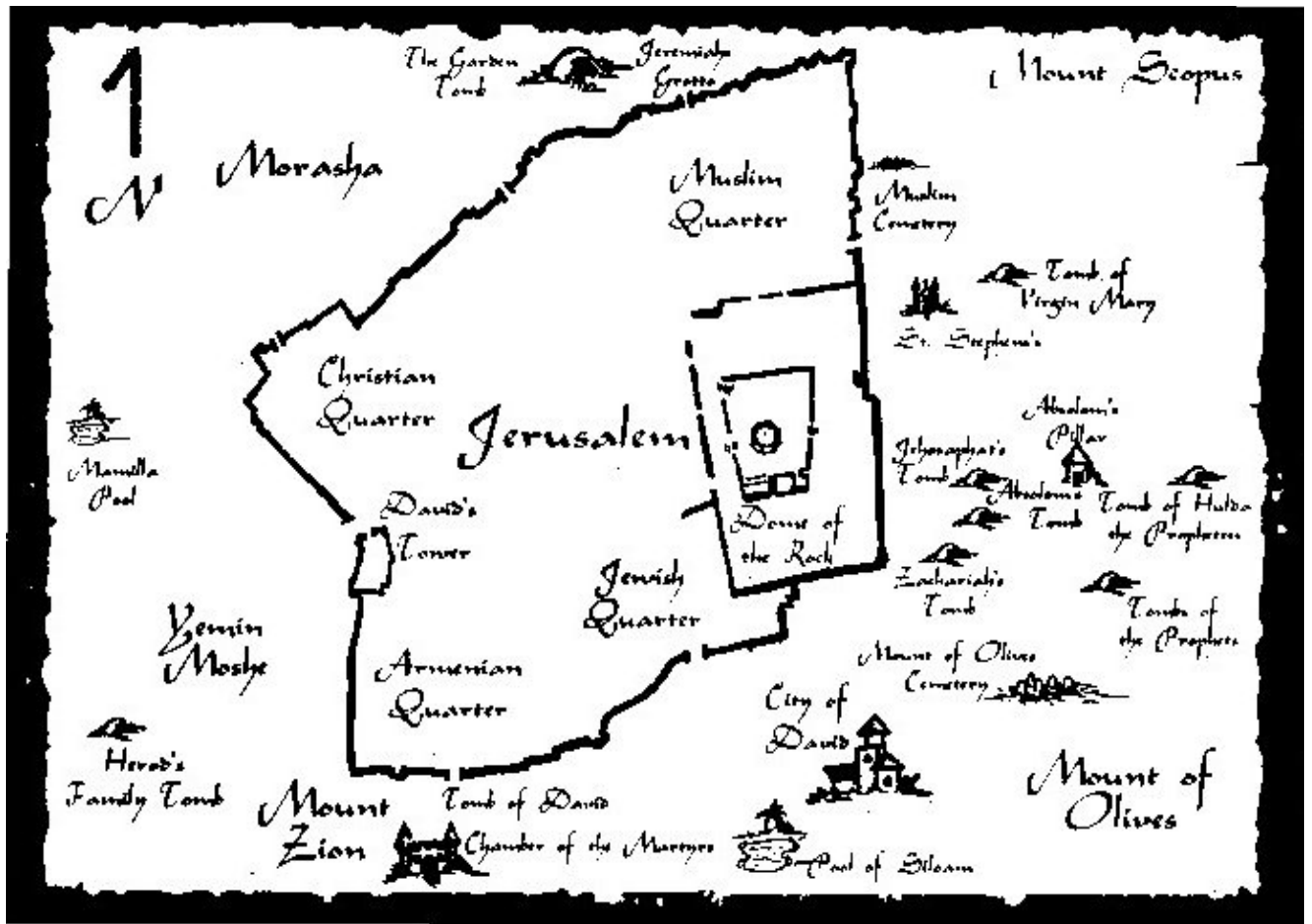
Via dolorosa : 5

Saint Sépulcre : 7

Bains d'Hezekiah : 1

Eglise de Sainte Anne : 2

Bains de Bethesda : 4



Modifications :

J'ai choisi de modifier quelques lieux et concepts pour rendre la ville encore plus étouffante. Ainsi, les chutes où le Christ est sensé s'être rafraîchi lors de son calvaire donnent sur un petit bassin de rétention d'eau. Un système de canalisation datant de l'époque de la cité de David permet à Jérusalem d'être alimentée en eau potable même en temps de siège. Le problème est que cette eau est bénie par la sainteté du lieu. C'est donc

une ville souvent alimentée en eau sainte !!! Les pjs n'apprécient que très peu dans ces cas la.

J'ai également intégré un culte de géhenne (le concept de ces cultes me plaît beaucoup, je ne peux pas m'empêcher de les utiliser !) : le culte de Lilith. Pour ceux qui ne le connaissent pas, le culte cherche à éviter le réveil des anciens en essayant de retrouver Lilith. Classe non ? En attendant, ils collectent soigneusement tout document qui fait référence à cette déesse noire. Kothar, Aisha bint, Mara, Ethéria. Elsh et Abraham en font partie. Dans une moindre mesure, Nahoum Ben Enosh les assiste.

Les Pjs :

J'ai autorisé deux types de personnages à la création :

- Soit un jeune qui a toujours vécu dans cette ville et qui a travaillé des dizaines d'années au service du culte de Lilith avant de recevoir le privilège de choisir son créateur et d'intégrer le culte.
- Soit un vampire plus ancien, n'ayant jamais mis les pieds dans la cité sainte.

Pour les ex goules devenues vampires, voici la répartition des points :

Attributs : 7/5/3

Compétences 16/12/8. Gratuit : local history à 2 et area knowledge à 3.

Background : 20 points avec accès à deux backgrounds spéciaux : pathways (qui leur permettent de pouvoir accéder sans ennui d'un quartier à l'autre de la ville ou de pouvoir en sortir à la nuit tombée) et Haven (qui leur garantit un refuge relativement sûr pour dormir).

Disciplines : 5 points.

Pour les anciens extérieurs : Attributs : 8/6/4 Compétences : 16/12/8

Background : 10 Disciplines : 10

Merits et flaws pouvant aller de - 10 à + 10. Freebies 21.

Pas d'accès aux background haven et pathways.

Introduction :

Afin que les Pjs se rencontrent et apprennent à coexister, je leur ai fais jouer le scénario édité par White Wolf « fountains of bright crimson ». L'idée en est ...très intéressante, et ils auront l'occasion de rencontrer Ranulf, qui est une mine d'informations et que mes Pjs ont particulièrement apprécié.

Scénario deux : l'histoire des lasombras. (Obligatoire pour la campagne)

Résumé

Pacifico Grillati et Paliuro Rustucci ont tous deux disparus de la circulation depuis deux semaines. Ce fait semble remuer la ville, qui, par groupes de caïnites, va se mettre à leur recherche. Les deux lasombras ont en fait organisé leur mort pour rester tranquilles et préparer leur revanche sur Elsh le toréador

Le début :

Les pjs sont embauchés par le culte de Lilith pour retrouver la trace des deux lasombras. C'est Kothar qui leur parlera.

- Si les pjs ou au moins l'un d'entre eux fait partie du culte:

Kothar leur expliquera que Paluiro Rustucci a fait une demande officielle pour faire partie du culte il y a soixante dix ans. Comme le veut la tradition du culte, il faut pour y entrer passer une épreuve orale qui apporte des éléments sur la recherche ou la vie de Lilith. Rustucci fit sensation quelques minutes, puis se mit à exposer ses théories et documents montrant que Lilith n'est qu'un mythe et que Caïn n'est pas le premier. Elsh sortit de ses gonds et chassa assez violemment Rustucci du lieu de réunion du culte. Le lasombra provoqua alors Elsh à une joute publique orale. Elsh ne put refuser cela. Une semaine plus tard se présentaient le plupart des caïnites de Jérusalem, venus en badaud pour certains, en amateur d'histoires intéressantes pour d'autres. Le débat eu lieu dans les catacombes des

ruines de la cité de David, salle prêtée par Ethéria. Le débat commençait à tourner en faveur du lasombra sous l'air ébahi des spectateurs, lorsque Elsh sortit son arme ultime : la dérision. Rustucci commença à cafouiller et oublia un instant le terrible pouvoir du toréador, celui d'être capable de ridiculiser verbalement quelqu'un au point qu'il en entre en frénésie. C'est ce qui arriva à Rustucci, qui fut sorti manu militari de la pièce, quelque peu malmené. Depuis, il s'est juré de faire triompher ses idées et de se venger d'Elsh.

Durant les années suivantes, ils se firent tout petits en ville, évitant de croiser le toréador qui se pavanait souvent aux abords de leur refuge, près du St Sépulcre. Lorsque Elsh se fit de moins en moins présent en ville, ils sortirent de l'ombre (normal) et vécurent comme si de rien ne s'était passé. Récemment, ils ont disparu de la circulation et le culte craint une vengeance imminente sur un de ses membres.

- Si les pis ne sont pas du culte :

Kothar leur explique que cette disparition est louche, et qu'il est bon de les retrouver.

Les pistes :

- Les autres lasombras ?

Mise à part les deux disparus, il y a théoriquement un autre membre du clan des ombres : Magdalena. On peut facilement obtenir son adresse en quartier catholique un peu plus huppé que la norme. C'est une maison à deux étages (rare !) où vivent pour l'instant deux chevaliers hospitaliers aux ordres de Magdalena, en attente d'ordres. Ils avouent volontiers être les chevaliers protecteurs d'une femme qui réside ici et leur a demandé de veiller à la demeure en attendant son retour. Car elle est partie à Iskanderoùn, le krach des hospitaliers. Elle n'a pas dit quand elle reviendrait et ils n'ont pas osé le lui demander.

- Ranulf :

Le lépreux peut être joint à la taverne du lion d'or. Il vient juste d'en terminer avec un homme corpulent (milicien, croisé en civil ?) qui quitte sa table la mine déconfite.

Il ne sait rien sur les lasombras si ce n'est que d'autres caïnites les cherchent également. Bien qu'il ne donnera aucun nom. Mais il peut gratuitement les renseigner (ce qui est rarissime). S'il y a bien un homme qui serait assez fou pour les fréquenter c'est le père Bernardus.

Bernardus le malkavian.

L'homme habite dans la léproserie du quartier catholique, assisté de ses deux goules. C'est lui qui gère l'arrivée des malades et leur mise en soin. Il est très accueillant envers ceux qui arborent un signe catholique, et quelque peu méfiant et distant envers les autres. Il fera faire le tour de son office, ne refusera pas un coup de main et est même prêt à héberger quiconque l'aidera.

Sur les deux lasombras, il devient très méfiant et dira qu'il les connaissait comme ci comme ça. Cela fait longtemps qu'il ne leur a pas parlé. C'étaient des cinglés qui voulaient utiliser le pouvoir de la vraie croix et le miracle de la résurrection sur les mortels. Il sait qu'on les trouvait souvent près du St Sépulcre, mais où ?

Rencontre avec Jeannette d'Avignon.

A un moment donné de la conversation, Bernardus est appelé par une de ses goules pour visiblement un problème. Les Pjs restant seuls dans la cour, ils peuvent apercevoir fugacement une ombre se faufiler autour du cloître, une femme portant visiblement un enfant, et qui est très discrète...trop discrète pour une mortelle. Bernardus arrive la seconde d'après et leur demande « avez vous vu dans la cour une femme et un enfant ? » Il fait dos au cloître et vous voyez la femme sortir de l'ombre et leur faire un signe du doigt « chut »

Si les Pjs la dénoncent, Bernardus la rappelle et la monte en chambre. « C'est une pauvre enfant que nous avons recueillit ici ...une âme simple... ». Jeannette aura du mal à leur reparler.

Si ils ne la dénoncent pas, ils auront l'occasion en ressortant seuls de la léproserie, de la croiser. Il s'agit de Jeannette d'Avignon, totalement rendue folle par la mort de son enfant de sa vie mortelle. Elle sert dans ses bras un fémur entouré de chair et de linges, qu'elle

présente volontiers comme son bébé. Elle est totalement frappée, décalée des événements du monde. Les noms lui sont un concept difficile, mais à la description de Magdalena ou des deux lasombras, elle dira les connaître. Elle les a vus la semaine dernière à travers une vitre d'un bâtiment jouxtant « la grande et belle église » (St Sépulcre). Mais en lui posant les bonnes questions et en s'intéressant à son « bébé », elle pourra aussi dire que la fille revient demain mais pas longtemps. Puis elle les remerciera de l'avoir laissé se sauver. Bernardus l'enferme car il la juge trop dangereuse pour l'extérieur, mais elle parvient souvent à lui échapper pour prendre l'air. La suite de son discours sera confuse et malade. Elle finira par dire aux Pjs qu'il ne faut pas qu'ils parlent où ils vont réveiller son enfant.

La suite :

S'ils attendent le lendemain, ils pourront intercepter Magdalena devant chez elle. S'ils ont fait un rapport au culte sur leurs découvertes, Kothar leur dira de retrouver la lasombra et de le faire prévenir pour l'interroger soft.

Magdalena revient d'Iskanderoün avec une troupe de dix chevaliers hospitaliers. Interceptée même pour parler, elle se protège de ses hommes et menace d'appeler à la garde. L'action est donc serrée, il faut l'isoler chez elle et lui tomber dessus de manière à ce qu'elle ne tente rien.

La femme n'épargnera aucune piste pour fuir ou appeler les secours. Kothar prévenu, il lui pose gentiment des questions à grand coup de dominate. Il doit bien forcer avant d'obtenir qu'elle a rendez-vous avec les deux disparus sur le mont Ophel demain. Ils l'ont forcée à revenir à Jérusalem.

Remarque : oui c'est un peu facile à capter une femme et dix hospitaliers qui voudraient passer inaperçu. Mais elle sait être très persuasive. « Personne ne savait que je revenais une nuit ». C'est un sacré coup de hasard que vous n'avez trouvé ». Les lasombras ont enfin finalisé l'orchestrement de leur mort factice, il faut donc que des témoins voient la scène.

Le Mont Ophel.

Si les Pjs ont rendu compte de cet événement au culte, Kothar les accompagnera au lieu de rendez vous, sinon ils sont seuls.

Les témoins sont sensés arriver sans Magdalena, attendre le rendez vous. Les deux sont déjà sur place à l'arrivée des pjs et ont dégagé une entrée dans le sable. Il est important que les pjs ne puissent intervenir dans l'histoire. Quoi qu'ils fassent, ils arriveront trop tard. S'ils observent la scène, la jeune lasombra (qui n'est pas au courant de la mise en scène) discute avec eux, puis reste dehors sur le pallier de sable alors que les deux autres sont entrés. Les pjs ne doivent en aucune manière être présents dans la tombe avant les lasombras. Les deux disparus entrent, puis vient un bruit de raclement, un long sifflement, puis des cris atroces, et une forme noire qui leur glace le sang sort et disparaît. Et puis Magdalena jette un coup d'oeil à l'intérieur et hurle en s'enfuyant dans le désert.

L'intérieur semble être une ancienne salle de la cité de David. Des fresques pratiquement effacées en témoignent. Dans un recoin de la salle se trouve une vingtaine de tablettes anciennes gravées de signe bizarres. Une tombe ouverte, le couvercle au sol, est vide de toute chose. Mais ce qui choque le plus les Pjs est qu'au centre de la salle se trouve deux tas de cendres fumantes. C'est tout ce qu'il reste des lasombras.

L'explication qu'ils pourraient obtenir plus tard : les deux disparus se sont arrangés avec Varsik depuis 50 ans pour que celui ci les aide à se cacher en ville. Varsik s'est beaucoup amusé ces années là il a observé leurs expérimentations, leur a dérobé une multitude de reliques et d'objets saints, les remplaçant par des copies. « Ca marche pas votre truc, il faudrait des objets plus puissants non ? » Il leur est même venu à l'idée d'utiliser la vraie croix. Varsik en a arrangé a collecte délicate par des hommes à lui, mais l'a remplace par une fausse, l'a fait emmener dans le désert, et l'a détruite !!! Ah, la voie du paradoxe !!!

En échange de services, Varsik a proposé aux lasombras une mise en scène. Il fallait trouver des témoins : Magdalena s'en chargerait malgré elle. Il manquait la preuve : les cendres, que quelqu'un ferait vite étudier auprès de la trémère Mara. Les disparus se résignèrent donc à se séparer d'un membre, à le faire brûler et à remettre les cendres à

Varsik. Ce sont les deux hommes qui ont défini le lieu de la mort : une crypte qu'ils avaient découverte il y a trente ans. Varsik devait venir la nuit précédente déposer les cendres et attendre les Pjs le lendemain. Varsik ne comprenant rien aux tablettes et celles-ci étant [lourdes](#), il n'en déroba même pas une. Et c'est cela que prévoyaient les deux hommes. Ils ont donc glissé cinq tablettes de leurs compositions, vieillies artificiellement parmi les quinze présentes. Leurs théories vont ainsi être lues un jour.

Après la mort

Les pjs pourront rattraper Magdalena, mais il faudra se résigner à l'assommer tant elle est apeurée et se débattrait. Qu'elle soit prise ou non ne changera rien à l'histoire. Les pjs emmèneront les tablettes à coup sûr et les cendres. Mara du culte de Lilith pourra attester qu'il s'agit de leurs cendres et les déclarera morts.

Alors ça finit comme ça ?

Non, car les tablettes sont le point de départ véritable de la campagne. Il est extrêmement important qu'ils s'intéressent à leur découverte, d'autant que Kothar se montrera stupéfait : il ne connaît pas cette écriture mais sait que c'est de l'akabane cunéiforme, la première écriture inventée par l'Homme il y a six mille ans !

Kothar ne sait pas les déchiffrer. Il paraît sceptique. Personne d'après lui en ville ne sait lire ça...sauf peut-être une personne mais c'est trop dangereux, il préfère abandonner. Lui oui, mais les pjs mordent tout de suite à l'hameçon (comment ça y a un très vieux ancien en ville, moi j'veux l'voir..).

Kothar parlera alors du fameux Mandalay

Un certain Mandalay.

C'est l'occasion pour le Mj de se lâcher un peu au niveau descriptif. Mandalay à un signalement à la Kaiser Sausé que voici :

Certains disent que c'est un démon, d'autres un monstre. Il est venu là de l'Est depuis le règne de Nabuchodonosor. Depuis la reconstruction de Jérusalem, il est devenu ombre

parmi les ombres, légende parmi les légendes. Il est peut être le plus vieux caïnite de la région. Par deux fois des caïnites ont essayé de le chasser pour son sang. Le premier est un brujah carthaginois en quête de pouvoir pour lutter contre Rome. Il n'a jamais été revu. Trois siècles plus tard, un lasombra roman de l'armée de Titus a réclamé son sang. Il a été éparpillé en morceaux et dispersé aux quatre vents.

On dit aussi qu'il aurait le troisième oeil et qu'il serait le descendant de Saulot. La majorité des caïnites qui l'ont étudié pensent cependant qu'il a été appelé Kerés, cinquième génération Tzimice. On dit qu'il entend les murmures du vent.

Kothar préviendra les joueurs. Il a la réputation d'être lunatique, et ne fait pas de cadeaux. Il est vraiment dangereux et peut détruire les Pjs avant qu'ils n'aient eu le temps de parler. Il l'a déjà fait. Tous les ingrédients sont réunis pour que les joueurs foncent. Kothar sait qu'on peut l'appeler dans le désert. Parfois, il vient.

La rencontre :

Qu'ils l'appellent ou qu'ils se renseignent autrement sur sa zone géographique, le personnage finit par venir. N'hésitez pas à faire comprendre à vos joueurs qu'ils sont morts si un truc déconne. Mandalay se manifestera par des tentacules d'ombre qui soulèveront les pjs, les retourneront comme des crêpes tandis que leur sang se gèlera dans leurs veines. Les tablettes tomberont (oui, ils les ont amené car Kothar leur a dit qu'il accepterait peut être une rencontre, mais pas deux ou trois...). Il les ramassera et remerciera les joueurs pour le cadeau. J'ai interprété Mandalay comme un gosse : tantôt il est colérique et expéditif, tantôt il est taquin et fait débauche de powers, tantôt il discute et est prêt à donner sa chemise. Si les joueurs se montrent respectueux, sincères, il leur donne rendez vous dans deux nuits ici, seuls, sans leur dire pourquoi. Et il part, digne dans le désert, à pied, les cheveux au vent, dans un mouvement de cape ample (j'adore ça !).

La rencontre marquera à jamais les Pjs. Une heure après son départ, les joueurs commencent à reprendre le contrôle de leurs émotions (putain de gros bill me disait un joueur). L'atmosphère se détend. Ils sont sains et saufs et peuvent rentrer à Jérusalem s'ils ont trouvé un moyen de franchir les portes fermées de nuit.

Le surlendemain :

Mandalay est au rendez vous, et il est toujours aussi imprévisible et mortel.

Il s'adressera aux joueurs en ces termes « au milieu d'un fatras de détails architecturaux, j'ai trouvé des textes... mmhh... disons intéressants. J'ai pris soin de vous en faire une copie, façon de vous récompenser »

En disant cela, il joue avec (nombre de cordelettes tressées = nombre de joueurs).

« Mais avant cela, étant donné l'importance de certains textes, je dois vous avertir et prendre quelques précautions. L'avertissement est simple : ces textes sont très importants pour tous les caïnites. Sauf un. Si vous parlez ce ceci-ci à quiconque, vous risquez d'avoir de gros ennuis. J'aurai volontiers tué pour les obtenir. Si vous en faites un mauvais usage, vous périrez plus vite que prévu ».

« La précaution me concerne. Je ne tiens pas à ce que l'on sache que c'est moi qui les ai traduits et vous en ai remis une copie. Vous allez prendre chacun une cordelette, en faire un noeud au milieu, et attendre que je vous explique de quoi il s'agit ». Et devant chaque joueur, tout en serrant très fort le noeud, il dit « ce noeud symbolise votre gorge qui est nouée. Si vous parlez à quiconque des traductions ou du traducteur, le noeud se serrera et votre gorge avec ».

(C'est un dérivé du rituel thaumaturgique de la corde à noeud, mais en plus évolué. La personne qui rompt le serment ne parvient pas à terminer sa phrase : elle s'étouffe et prend 4 blessures normales non encaissables)

Et avant de s'en aller, il ajoute « ces textes sont vraiment précieux et seront convoités. Ils peuvent précipiter bien des caïnites dans le doute. Ils sont une arme puissante pour qui saura s'en servir. Ne les lisez pas si notre histoire ne vous intéresse pas. Je commence quant à moi dors et déjà mes recherches. Qui sait, peut être nos chemins se croiseront ils à nouveau ».

« Ah, dernier cadeau : les lasombras ne sont pas morts, c'est Varsik qui a organisé la mise en scène »

Les parchemins de Mandalay sont contenus dans un phylactère sculpté d'ivoire et d'onyx. Chaque joueur en possède un.

Les textes :

Mandalay a traduit trois textes qui sont les suivants :

Le premier est signé Adonijah Malkavian, fils de Lamriel, lui même fils de Malkav. (C'est un pamphlet sévère contre tous les antédiluviens, qui sont un à un insultés de façon très crue et stylisée. Personne n'est épargné. (Ces textes sont les rajouts des deux lasombras).

Le second n'est pas signé :

« Les signes du réveil des anciens.

J'ai lu attentivement ce que notre ancêtre a écrit, j'ai écouté attentivement ses paroles. Mais je ne peux m'empêcher de me dire que lui aussi est aveugle. La folie a attendri son sens de la critique au point que lui aussi s'est laissé piéger. Je ne l'aime pas comme un ami, ni comme un frère, ou un père : non, il est bien plus que cela. C'est pourquoi je ne puis rien dire. Je suis déchiré entre l'envie de lui révéler mes découvertes, et celle de protéger son âme fragile d'une chose, qui j'en suis certain, l'achèverait.

Il regrette bien sur ce qui s'est déroulé, et il l'aime encore, ce serpent mystificateur, ce traître félon. Que ne ferai je pour lui parler, pour savoir juste une chose : pourquoi ?

Les signes, ah oui, les signes. Ceux qu'il faut suivre pour comprendre. Ceux qu'il faut rechercher pour savoir. Attendre encore une ou deux éternités qu'ils se réveillent et nous dévorent tous, monstres stupides et aveugles.

Petits fils du prétendu Caïn, père de nos pères, il n'est pas un de vous qui fasse preuve de clarté et d'intelligence. Seriez vous déments au point d'être complices ?

Huit signes marqueront votre retour. J'ai bien écouté vos prophètes et vous guetterai patiemment. Peut être pourrai je vous convaincre à nouveau de vous retourner contre lui ?

Premier signe : les ténèbres cachées. Tout débutera par la mort du second.

Second signe : la triple chute. Dans la même période chuteront un puissant sorcier, une terre et ses serviteurs.

Troisième signe : la guerre des enfants (thème récurant de votre vie). Vous subirez tous le même sort que celui que vous lui réservez.

Quatrième signe : la montée du dragon. Mais de quel dragon parlez vous ?

Cinquième signe : faire et défaire le contrat. Cette fois vous serez divisés.

Sixième signe : l'innocent martyr. Personne ne saurait empêcher sa mort.

Septième signe : la toile du pouvoir. ???

Huitième signe : le monde se brise. Votre réveil haïssables créatures, et notre fin à tous, par votre faute. »

Ce texte n'est pas utile à la compréhension de la campagne. Il aiguille les joueurs avec un peu de background. Laissez les mijoter avec, ils n'en tireront pas grand chose.

Le troisième texte est l'oeuvre fondamentale d'Adonijah Malkavian (c'est lui qui l'a écrit cette fois). C'est la possession d'une copie faite par Mandalay qui permet au porteur de ce texte de ne plus subir l'effet de l'oubli (voir plus loin pour l'explication). Voici ce qu'il dit

« Raisonnons un peu...on estime que la première cité, Enoch, est tombée aux environs de 4830 de notre calendrier. Les lois et textes de Caïn sont donc normalement apparus avant.

La notion d'écriture, les premiers symboles phonétiques babyloniens, ont émergé aux environs de 10 300. Cela signifie qu'il s'est passé six millénaires entre l'invention des lois et leur écriture (au mieux).

Que s'est il passé entre temps ? Ivres de douleurs du châtimeut de Caïn, les antédiluviens se sont dispersés et ont ressassés leur retour. Ils ont fomentés des guerres entre eux, se rejetant l'échec de la première cité les uns sur les autres. Il n'y a guère qu'Enoïa qu'on ne puisse blâmer d'un tel acte. Ce sont donc des individus haineux, vieux et paranoïaques qui, 6 millénaires après, ont reconstitué ensembles le livre de Nod, d'après leur mémoire. Et combien de versions différentes existent ? Ce serait un miracle si Caïn, que l'on décrit comme morose, renfermé, voir associable, aurait, dans un moment de déprime, raconté l'histoire de sa malédiction à ses infants ; que ceux-ci se soient mis d'accord pour en retenir une fraction chacun, et se soient réunis 6000 ans plus tard pour le restituer intégralement, sans erreur ni ajout autre que les conseils des antédiluviens à leurs descendants !

Qui plus est lorsque l'on sait qu'ils sont en torpeur depuis le déluge. Avons-nous tous été dupes à ce point ? Est-ce que tout le monde a avalé cette histoire abracadabrante sur nos origines ? Qui a écrit le livre de Nod, et dans quel but ? J'invite les sceptiques comme moi à prendre contact avec le « clan » Malkavian, dépositaire de ces secrets et réflexions.

Adonijah Malkavian, fils de Lamriel, lui-même fils de Malkav ».

A la fin de la lecture de ce texte, l'esprit des Joueurs devient confus. L'histoire écrite sur ce document semble incontestablement bouleversante. Tout n'est peut être que mensonge ? Mais dans ce cas, comment se fait il que personne n'ait réalisé cela avant, ou comment cela se fait il qu'ils ne soient pas si nombreux ?

C'est là véritablement que commence une nouvelle « vie » pour eux. Les joueurs se rendent compte petit à petit qu'ils n'oublient pas ce texte, et que d'autres à qui ils pourraient parler écoutent, mais ne se souviennent pas le lendemain de leurs théories. Ceux qui s'éloigneraient de leurs parchemins subiraient le même sort. Il se passe quelque chose dans le monde qui oblige la plupart des caïnites à croire en cette histoire du livre de Nod et des antédiluviens, tandis que ceux qui sont en possession d'une copie de Mandalay n'oublient plus.

L'explication viendra en son temps, pour l'heure, les joueurs ne constatent pas tout cela.

La suite ?

Trois possibilités s'offrent aux joueurs : soit ils vont voir Varsik pour obtenir davantage d'informations sur les lasombras, soit ils font un rapport au culte sur cette information et les laisse faire, soit ils cherchent Adonijah ou les dépositaires du clan Malkavian.

Varsik.

J'ai interprété le personnage comme très pleutre. Il serait prêt à vendre père et mère pour son plaisir. Il ne sait garder aucun secret, se vante d'avoir fait des choses inouïes (comme détruire la vraie croix) et se montre très sympathique et désireux de parler avec des gens qui ne l'agressent pas. Par contre, il gère à merveille les équilibres des forces, et pourra se montrer arrogant et voleur (il a la réputation de s'offrir des cadeaux sur les autres) s'il se sent en nette supériorité.

On peut le trouver dans le désert, au Nord Ouest de la ville, avec ses gars. Il campe avec une trentaine d'hommes (la moitié sont illusoires) bien armés, dans des tentes de fortune mises en cercle. Il accueille les Pjs avec ses hommes qui ne quittent jamais les lieux de la conversation.

Si les pjs sont en supériorité ou se montrent très sympas, il dira tout, sinon, il dépouille les gens de toutes leurs possessions et les fait chasser par ses gars.

L'aveu de Varsik :

« Oui oui, oh, cette histoire bête. Je leur avait bien dit que ça ne prendrait pas. Mais ils se sont crus plus malins que vous autres. Ca leur apprendra à ces deux cons. Ils voulaient juste passer pour morts devant témoins. Je ne sais pas où ils sont mais ils ont parlé d'un voyage à faire pendant quelques décennies. Vous les avez loupés de peu : ils étaient là avant-hier. J'sais rien d'plus, sinon sur la façon dont j'ai procédé. »

Et il raconte comment les deux disparus se sont coupés un membre, comment il est allé « préparer le terrain »

Scénario trois : à la recherche d'Adonijah. (Obligatoire pour la campagne)

Le texte est clair : le clan Malkavian saura les guider vers lui. Il n'ont qu'à se diriger vers chez Bernardus et lui parler d'Adonijah pour que se déclenche un phénomène particulier chez lui : ses paroles lui échappent, il entre dans une sorte de transe dans laquelle il dit « allez à Acre ou à Tyr et prenez le bateau à pavillon étoilé ». Puis il reprend sa conversation comme si de rien n'était. Il s'agit d'un conditionnement en dominate placé sur de nombreux Malkav de la région.

Les Pjs n'ont plus qu'à se rendre sur l'un des deux sites. Après quelques discussions avec d'éventuels caïnites, il repèrent après plusieurs nuits un frêle esquif de deux ou trois places, tenu par deux goules rameuses. Ces goules ont été choisies pour leur aptitude à résister à toute forme de domination. Elles portent en plus de cela un Pavis of Full Présence (rituel thaumaturgique). Inutile donc de chercher à en savoir plus, sauf par la force. Les goules vous préciseront qu'il faut pleinement se sustenter avant de larguer les amarres. Une fois fait, elles rameront. Des caisses étanches ont été prévues pour la journée, et bien que sûres, les pjs ne peuvent que se sentir mal à l'aise, livrés à eux mêmes sur une coque de noix. La traversée dure 72 heures environ, par vents favorables. Ils pénètrent dans un épais banc de brume, et lorsqu'ils ressortent, ils sont stupéfaits de voir poindre une petite île, entourée de falaises et d'écueils, qui semble maigrement porter un ridicule village et une tour isolée, trapue.

« L'île de Yahros » annoncent les goules. « C'est là où vit Adonijah ».

Une goule sonne de la corne de brume (autant de fois que de Pjs) avant d'accoster sur dans une crique, en face du village. Quelques personnes contemplant la scène, puis vaquent à leurs occupations quotidiennes.

Il y a sur le quai autant de personnes que de Pjs, tous caïnites. Ils semblent regarder les joueurs avec un mélange de tristesse, de perversité et de joie.

A vous Mj de décider de leur allure et de leurs clans, il faut qu'il y en ait autant que de Pjs, c'est tout ce qui compte.

Au milieu d'eux se trouve une personne qu'ils identifient au premier coup d'oeil comme étant Adonijah. Il est petit comme n'importe quel ancien, sa peau est ridée et déformée, mais dans ses yeux brille une lueur de sagesse et de savoir qui dépasse leur entendement. Il est vêtu à l'ancienne mode babylonienne. Il les accueille avec les bras ouverts, comme si il les attendait depuis longtemps : « bienvenus sur mon île, oubliés » Sur ce, les autres montent en bateau rapidement et l'embarcation quitte l'île rapidement.

Adonijah fait les présentations, et explique aux Pjs les règles de l'île. C'est là que le bât blesse.

Les règles de l'île.

Il ne peut y avoir sur cette île en même temps que 7 caïnites, lui inclus. Dès qu'un caïnite débarque sur l'île, un autre doit la quitter rapidement, le premier arrivé des résidents, cela va de soi (lui ne partant jamais). Tant que personne ne vient, on ne peut la quitter. Le village contient 4·9 calices, pas un de plus, pas un de moins. Chaque résident peut se nourrir a raison d'un point de sang par jour et sur un calice différent, 7 calices chacun, sept jours de la semaine. Ainsi, ils sont préservés et non affaiblis. Ne comptez pas trop sur les animaux, il n'y en a pas ou peu, et l'île est protégée par un voile d'obfuscate (conceal niveau 6) de sorte que personne ne pourra y venir sans y être invité.

Tout caïnite qui fait usage d'un de ses dons et utilise du sang n'aura pas le droit d'en prélever plus c'est à lui de gérer son potentiel.

L'accès à l'île est libre : n'importe qui peut s'y promener à loisir.

Sur ce, il emmène les pjs et leur désigne leurs calices et leur dit la phrase à prononcer pour se nourrir : « je viens pour le dîner, le dîner des seigneurs ».

Puis il les conduit à travers une maigre végétation épineuse le long de 300 mètres que compte l'île. Ils passent par un cromlech (souvenir d'un toréador de passage il y a des siècles) puis à la tour. Celle ci est solide, trapue, peu esthétique mais bien en place. Elle ne semble pas réellement subir l'érosion des embruns marins.

La tour comporte 3 étages et une sur-terrasse. Le rez-de-chaussée contient une salle d'eau homme et une femme, ainsi qu'une salle pour les serviteurs. (Je vous épargne un plan, la tour est carrée et simple d'architecture).

Le premier étage contient une vaste bibliothèque ainsi qu'une grande salle de réunion

Le second étage contient les 7 chambres. La chambre d'Adonijah jouxte deux petites pièces (on n'y entre qu'en passant dans sa chambre) : une salle de thaumaturgie et une salle d'Auspex (remarquablement isolée de tout bruit, permettant d'utiliser l'Auspex de haut niveau avec facilité). Ces salles sont gardées par un golem (au sens hébraïque du terme).

Le troisième étage contient une salle de repos, une salle de collection, une de lecture, une d'écriture.

Du couloir, on peut accéder à une terrasse dominant la mer, et d'un autre escalier du couloir, on accède à une salle d'observation astronomique très modeste.

Adonijah fait mander les autres « invités ».

Selon le nombre de pjs, vous pourrez piocher dans ces individus pour arriver (avec le maître des lieux) à sept.

- **Rose la toréador** : c'est un personnage très affectueux, pas très belle mais incroyablement cochonne. Elle passe ses journées à se frotter à tout le monde et à tout objet volumineux. Sa conversation semble très limitée aux choses de la vie. Elle vient du Caire. En discutant de nombreuses heures avec elle, entre deux coups, les pjs pourront apprendre qu'elle faisait partie de l'équipage d'un navire, et que son extrême beauté a commencé à semer la zizanie à bord. Elle s'est sacrifiée en sautant à l'eau, pour épargner

un carnage. La version officielle est qu'elle a commencé à gonfler tout le monde et qu'ils l'ont foutu à la baille !!!

- « **Fait la gueule** » : c'est visiblement un capadocian, qui ne parle jamais. On ne connaît pas son nom, il ne décroche aucun mot ni son. Il est arrivé par erreur. Il avait pour mission de prendre un bateau à Tyr, portant un étendard très proche de celui d'Adonijah, et s'est trompé de navire. Depuis, il peste et désire rapidement regagner le continent. Il passe ses journées à regarder l'eau, guettant un navire. Il a déjà tenté deux fois de prendre le large, mais les courants l'ont ramené sur l'île.
- **Iliescu** : c'est un Tzimice puissant, qui parle à longueur de nuit de ses exploits de bataille sur ses terres de Transylvanie. On l'a chargé, devant l'essor du clan Tremere, de trouver un sage qui pourra conseiller sa lignée. Ses conversations sont limitées, et il revient très vite à ses souvenirs de charcutage. Cela dit, il s'avère tout à fait sympathique et causant.
- **Alphonse** : c'est un malkavian, oublié. Lui a suivi la voie des oubliés et passe ici apprendre des tas de choses. Il est obscur par certains côtés, mais dans l'ensemble, érudit et prêt à partager ses connaissances. Il apprécie être en contact avec « d'autres comme lui ».
- **Serena** : setite, mais pas trop. Elle est venue sur les conseils d'un oublié qu'elle a rencontré, pour chercher la sagesse (c'est cela bien sur !) et le savoir. Infernaliste depuis peu, elle a fuit son pays pour se faire oublier. Elle n'est pas impatiente de repartir.

D'autres viendront en temps voulu, dont une personne qui aura une importance vitale dans leur quête de savoir.

Que faire ?

Adonijah fait partager tous les jours ses connaissances sur le monde des caïnites et des anciennes civilisations. Il est également à ses heures mathématicien et philosophe. Les jours sont rythmés par d'incessantes discussions sur des tas de sujets. Voici en gros ce que les Pjs pourront apprendre d' Adonijah :

Il est persuadé que Caïn n'existe pas, ou n'est pas le premier. Il a écrit ces tablettes dans le but de propager son savoir. Il a connu Babylone, la cité de David et de Salomon. Lorsque les pjs parlent des tablettes, il sera surpris du nombre : il n'en avait pas écrit autant, et surtout pas celle dans laquelle il insulte tous les antédiluviens. Quelqu'un lui a joué un sale tour, et il espère que cela ne se propagera pas. Il sera satisfait si les Pjs leur parlent du fait que ce sont peut être les deux lasombras qui ont fait cet ajout. Il se demande comment diable les pjs peuvent être des oubliés s'ils n'ont pas vécu devant les tablettes durant des décennies Car ce sont elles qui font que l'on oublie plus. Mais les pjs ne peuvent parler du cadeau de Mandalay sans avoir mal à la gorge. Il est simplement plus qu'intéressé par le procédé : cela pourrait contribuer efficacement à la propagation de ses idées.

Mais il est également porteur d'autres histoires plus étonnantes les unes que les autres. Il soutient notamment que le clan Malkavian est possesseur de ce secret (l'hypothèse Caïn n'existe pas) et que pour se protéger de l'oubli, Malkav lui même aurait rendu la lignée folle (pour ne pas pouvoir altérer ce souvenir). C'est pour cela que la moitié des oubliés est du clan malkavian.

Mais le summum de ses compétences, c'est son art de conter sa vie. En utilisant ses dons d'Auspex, et lorsque ses auditeurs ont l'esprit bien ouvert à son histoire, il est capable de faire revivre les époques qu'il a traversé comme si les pjs y étaient. Croiser des antédiluviens, suivre les pas de Salomon, voir des empires se lever et s'effondrer : il peut faire revivre tout [cela](#). Il est de plus friand de cet exercice lorsque son auditoire est captivé. Vous pouvez faire jouer des scènes à vos pjs réellement, comme si ils y étaient. C'est exaltant, à condition de ne pas en abuser et de ne pas avoir un groupe qui a déjà vécu cela dans d'autres campagnes !!!

La vie ici est donc rythmée d'anciens savoirs, d'histoire des caïnites. Pour le MJ, il faut préparer un peu de documentations et s'être mis en tête une histoire des caïnites qui tient la route Je trouve que l'explication sur la malédiction malkavienne (Malkav s'est rendu compte qu'il y avait un problème dans l'histoire et a rendu fou sa lignée pour la préserver) est un peu tirée par les cheveux mais trippante.

Voilà, que dire sinon qu'en moyenne il arrive une personne tous les dix ans, et que les pjs ont donc théoriquement des décennies à attendre ici. Si ils se passionnent pour les talents d'Adonijah, ils pourront bien entendu créer ou améliorer des knowledges.

Adonijah tient seulement à une chose : il sait que les oubliés doivent se réunir et décider d'une action commune pour l'avenir.

Une arrivée plutôt étrange.

Neuf ans après l'arrivée des pjs, des serviteurs viennent prévenir Adonijah qu'une barque s'est échouée sur l'île. Le malkavian est aux abois : que faire, c'est une mortelle. Mais les textes sont formels : toute personne venant sur l'île par bateau sera considérée comme résidente. A vous de choisir qui devra partir sur cette pauvre barque, sans trop d'espoir de survie (c'est glauque hein ?). La personne échouée est une jeune femme en haillons, inconsciente, sale, souffrant visiblement de malnutrition et d'un manque de sommeil flagrant. Elle est presque morte. Adonijah la fait conduire à la tour et renvoie (avec une caisse de bois étanche en cadeau) la personne de trop (un Pnj évidemment).

Quelques jours plus tard, la jeune femme peut se lever, et apparaît dans toute sa splendeur. Elle est magnifique, mais sa beauté n'est pas que purement physique, elle dégage une grâce, une légèreté qui sont hors du commun. Elle est mortelle, mais terriblement cultivée. Elle parle couramment 7 ou 8 langues, connaît beaucoup de choses en stratégie militaire et en histoire. Bien qu'elle ait plus de 50 ans, elle en paraît 25, et ne peut plus vieillir. Elle racontera volontiers son histoire à ceux qui voudront l'entendre.

Elle se prénomme Eléonide, elle est née à Chypre dans une famille modeste, et a été vendue à l'âge de cinq ans à son « maître ». Celui ci est comme vous, il est maudit. Elle l'a servi durant de nombreuses années très dures, à l'abri d'autres personnes. C'est lui qui lui tout apprend. Mais depuis quelques mois, il est devenu comme fou et elle l'a fuit, prenant le premier bateau venu et dérivant au grès des courants locaux. Mais alors qu'elle quittait Chypre, il s'est adressé à elle une dernière fois pour lui dire « maudite sois tu toi qui me fuis. Je te condamne à ne plus vieillir jusqu'à ce que ma colère soit éteinte »

Et puis c'est tout.

Eléonide est un personnage passionnant : c'est bien simple : elle a tout pour être la femme idéale de tout le monde. Elle est cultivée comme peu le sont, belle, jeune, aimante. Rien ne la contrarie et elle aime se retrouver au contact de personnes pour bavarder de tout et de rien. Elle attire irrésistiblement tout le [monde, et](#) on se mettrait en quatre pour elle. C'est LA femme idéale. Elle est triste lorsqu'elle parle de son enfance et de son maître. Il est bon, mais terriblement affligé par sa malédiction. Si les joueurs s'intéressent à sa vie, elle pourra dire qu'elle l'a vu de jour comme de nuit (oups, mais qui c'est ?), mais jamais ni dormir ni manger.

Les Pjs auront l'occasion de la découvrir dans le scénario suivant et ça va les choquer quelque peu !

D'autres personnages arriveront sur l'île, en moyenne un tous les dix ans, mais lorsque viendra le tour des Pjs, un bateau arrivera, chargé d'autant de caïnites que de pjs + Eléonide. Tous quitteront l'île en même temps, quelque 80 ans plus tard Mais la surprise ne s'arrête pas là. En effet, à mesure que le navire approche, les Pjs ont la surprise de constater qu'à son bord se trouvent Magdalena, Rustucci et Grillati (plus deux ou trois autres lasombras selon le nombre de Pjs) Quelle heureuse rencontre. Bien entendu, les Pjs n'ont aucune raison d'engager un combat, mais Adonijah semble pensif si les pjs leur ont dévoilé leurs soupçons quant aux personnes qui ont ajouté des tablettes. L'ambiance est tendue sur le quai. Les pjs ont du mal à se faire à l'idée qu'il faut retourner à la civilisation. Ils ont le choix entre débarquer à Tyr ou à Acre.

Bilan :

Cela fait environ 80 ans que les pjs sont sur l'île. Ajustez la feuille de personnage avec au moins une dizaine de points de knowledge (kindred lore, histoire, academics, linguistics.). De plus, cela fait presque un siècle qu'ils n'ont pas chassé : leur humanité a peut être augmenté. Pour les personnes qui avaient déjà un score d'huma élevé, ils ont peut être franchi le premier pas vers Golconda (à confirmer dès leur retour à terre selon leur comportement). En terme de jeu, puisque c'était le cas d'un PJ, je lui accordais le privilège de pouvoir se lever une demi heure avant le coucher du soleil et de se coucher un quart d'heure après son coucher. Il pouvait donc un peu voir la lumière du jour, mais à la première perte d'huma, c'est fini !

Pendant ce temps, le monde a évolué.

En vous référant à la table de la chronologie historique aimablement fournie, les pjs découvriront que le monde à bien changé. Jérusalem est tombée aux mains des musulmans (définitivement mais ça ils ne peuvent le savoir), des caïnites de la ville ont disparu ou sont morts (se conférer au livre Jérusalem by night pour voir qui est encore là). Ils n'avaient aucun contact avec la civilisation, et le retour est plutôt brutal. Le quartier chrétien n'existe plus en tant que tel : toutes les voies d'accès des pjs sont à refaire. Le quartier juif s'est fermé de lui même, les arméniens n'en mènent pas large. Mais bonne nouvelle, les musulmans ne font pas fermer les portes de la ville de nuit.

Scénario quatre : Voir Chypre et mourir... (Scénario obligataire)

Les templiers se sont donc repliés sur Chypre. Eléonide se sent appelée là bas par son maître. Elle semble déboussolée, fragile et terriblement seule pour affronter le courroux de celui-ci. Elle ne dira toujours rien sur cet individu. Il serait malheureux de la laisser seule, et les pjs mêmes les plus hostiles envers elle ne conçoivent pas l'abandonner. Des liens de sympathie se sont développés au cours de leur séjour insulaire. Bref, ils y vont avec elle. Elle prétend également devoir aller chercher quelqu'un à Acre, (lui les accompagnera. Elle ne sait rien sur lui de plus, ils ont rendez vous).

Acre est une ville où ne résident que deux nosfératus que les joueurs ne devraient pas croiser sauf si ils se mettent à faire des conneries. Le personnage qu'Eléonide doit capter est un fou, mortel, qui délire sur « le maître » et sa petite personne face à celui-ci. Il est fourbe, inconscient, impulsif et se nomme Cluyvert. On ne saurait dire sa provenance tant il est sale et ses paroles décousues.

Trouver un bateau pour se rendre ensuite à Chypre ne va pas être une mince affaire, surtout avec le fou : « comment, vous ne voulez pas vous rendre sur l'île. Ahhh félon, le maître m'attend sans délais, tu ne saurais le mettre en colère hein, vermine... »

Chypre s'étant séparé de la couronne de Jérusalem (n'existant plus), aucune bateau marchand ou militaire n'acceptera de s'y rendre.

Une fois le bateau trouvé. Eléonide est de plus en plus nerveuse Son mutisme et son sérieux tranche avec son habituelle bonne humeur. Ils finissent par débarquer au grand port, et

prennent la route vers la capitale Nicosie. L'île est infestée de templiers en repli et en attente de lancer une contre offensive dès les renforts arrivés. La capitale est fortifiée, et une grande effervescence y règne. Quelques prisonniers réparent des murs, sous la vigilance des gardes locaux. On constitue des réserves et de nombreuses marchandises affluent des caravanes. Tout autour de la cité, les tentes de fortune sauvées de la débâcle sont alignées : les blessés y sont acheminés. De nombreux autres claudiquent en attendant.

La demeure où Eléonide a rendez vous est une puissante demeure seigneuriale, fortifiée et en voie d'amélioration. De grands chantiers ont amené des matériaux que travaillent des architectes. Elle est décorée avec un goût qui rappelle l'archétype du vampire. Deux ou trois serviteurs y vivent, et elle n'est pas gardée à l'intérieur. Eléonide vous conduit vers un salon-chambre luxueux. Des objets anciens et précieux l'ornent. Eléonide est au bord des larmes, Cluyvert au contraire semble se calmer et reprendre de la lucidité. Au centre de la pièce sombre, dans un fauteuil se tient une personne dont la solitude et la tristesse se lisent sur son visage. Son désespoir est si intense que quelques larmes vous échappent. Son visage est fin, imberbe, et d'une beauté surnaturelle. Pourtant ce n'est pas un caïnite. On ne saurait lui donner un âge. Il est accueillant, parle de leur voyage, de leurs origines....jusqu'à ce que les pjs lui demandent son nom :

Et l'individu répond : « parmi mes nombreux noms, on ne nomme Lucifer ».

Alors là les pjs implorent. Hein, quoi ça, c'est une blague ! Et bien non, au bout de plusieurs minutes durant lesquelles ce nom résonne dans leurs têtes, ils se rendent à l'évidence : si si c'est lui !!!

Il expliquera aux pjs qui ils sont, ce qu'ils sont, et leur dira qu'il compte les employer dans une tâche précise : l'aider à retrouver les portes du paradis. (Je ne blague toujours pas, c'est vrai !). Dieu l'a maudit, et à présent, il pense qu'il sera pardonné. Il n'a jamais été mauvais comme on le dit, ses lieutenants ont apporté cruauté et malice, et ce sont eux les mauvais des légendes. Lui n'a jamais commis qu'un ou deux péchés, et dans son désespoir, il ne s'occupaient plus de ceux qui le servaient, mais il vient de se rendre compte de tout ce qu'ont fait les lucifériens. Et il va les punir. Mais en attendant, il va leur avouer son plus gros pécher : c'est lui qui a engendré les vampires.

Il ne voulait rester seul, et a créé 13 enfants : les antédiluviens. (Et oui, vous perdez tous deux générations !). Caïn et les seconds n'existent pas. Et il regrette ce geste. Il ne veut plus maudire ou tuer, il veut pouvoir fouler une dernière fois le sol avant d'accéder au paradis céleste.

La seule façon que Dieu lui pardonne est, pense-t-il, que la vérité éclate : que les « caïnites » sachent. Il sait qui a écrit le livre de Nod : c'est Ventrue, qui est aujourd'hui mort des mains de Brujah que l'on croyait lui-même mort, et qui est à présent à la tête du clan Ventrue. Il sait ce qui s'est passé dans la première cité, ici même et non en Mésopotamie comme on le pense.

Et il racontera tout ce que les Pjs veulent savoir sur l'histoire des vampires (préparez vos théories la dessus, je ne vous mets pas les miennes, la campagne perdrait de son charme, et c'est à chacun de savoir ce qu'il veut vraiment faire de l'origine des vampires).

Résumons :

- Qui est-il ? Le Lucifer de cette campagne n'est pas celui que l'on décrit classiquement, mais un être brisé devenu fou de douleur, qui a fait le mal pour montrer à Dieu sa colère... et il a échoué.
- Que veut-il ? Que les pjs regroupent les oubliés et qu'ils fassent savoir la vérité.
- Qu'offre-t-il ? Tout.

Si la rencontre avec Mandalay les aura marqués, celle-ci le sera encore plus. Voici donc des Pjs avec des informations uniques. Que vont-ils en faire ?

Parlons tout de suite de l'histoire des clans ...

Les 13 vampires qui sont fondateurs de clan sont donc les créations de Lucifer. Dieu mécontent de ceci les a maudits afin qu'ils ne puissent (pas plus que leur créateur) voir de nouveau la lumière et soient détruits par le feu céleste. Ils ont appris tout de Lucifer et œuvré pour leur maître et son retour au paradis durant de nombreux siècles. En vain ... alors ils se sont révoltés sous l'impulsion de Seth, pour retrouver leur liberté. Ce que Lucifer, blessé de ce nouvel échec n'a pas imaginé, c'est qu'en les créant, il leur

a donné le don de générer descendance. Ce qu'ils ont fait. Dispersés aux quatre coins du monde, ils se sont propagés et ont inventé la mystification de Caïn, car ils avaient peur que Lucifer ne les détruise (ce dont il est incapable car il ne lui appartient plus de pouvoir détruire ce qu'il a créé). Plus le sombre homme serait seul et ignoré, moins on connaîtrait leur origine, moins ils risqueraient d'être atteints. (C'est du moins ce qu'ils pensaient). Restait, par peur, à détruire leur créateur. Ils n'auraient jamais la force ou le courage de le faire, aussi imaginaient ils un plan pour lui nuire sans l'approcher.

Seth, Cappadocius et quelques autres non cités se sont mis en tête de flirter avec les enfers, de contacter d'anciens suivants de Lucifer tombés avec lui et de répandre le mal pur dans le monde. Les antédiluviens pensaient ainsi que l'éternel déciderait d'en finir une bonne fois pour toute avec lui. Ce qu'il ne fit pas. Lucifer, ivre de douleur, n'a pas su arrêter les ignominies commises en son nom. Il a laissé faire. Et nous voilà dans une situation où les vampires sont libres, répandent la terreur et le mal au nom de Lucifer.

Alors Dieu les punit une nouvelle fois et détruisit toutes les créations des vampires. Ils ne restaient encore plus que treize. A une époque que l'on peut estimer à - 4 500 ans avant J.C, ils se réunirent tous dans le désert mésopotamien pour décider de leur sort. Ce fait, impensable a conduit à une décision de cesser toute activité avec les serviteurs infernaux. Puis, pour test, ils ont créés quelques vampires, qui survécurent. Dégagés de la seconde malédiction divine, ils décidèrent alors de changer leur histoire, une histoire qu'ils raconteraient aux jeunes afin de les mettre à l'abri des colères divines. Inspirés par leur histoire personnelle, ils édifièrent le mythe de Caïn.

Celui-ci se propageait à mesure que de nouveaux étaient créés, et leur croyance fut si forte que personne d'autre n'envisageait une autre alternative. Seul Malkav trahi ce serment et éduquait ses enfants dans l'histoire originale. Il dut cependant prendre la précaution de se rendre fou lui et ses enfants pour pouvoir en garder le souvenir. En effet, plus la croyance des autres était forte, moins il se souvenait.

L'oubli est donc un phénomène dut à l'imprégnation du mythe dans l'esprit des caïnites. Plus les nouveaux croyaient en cette histoire, plus il était difficile de se souvenir. Mais Malkav en rendant fou sa lignée l'a mise à l'abri de l'oubli. Il ne reste bien entendu plus beaucoup de ceux qui se disent alors oubliés. Ils furent chassés par les autres clans (à présent).

Se voyant condamnés à se répéter l'histoire originale toutes les nuits pour ne plus oublier, un jeune, Lamriel, décida de retrouver Malkav. Il grava dans la pierre les éléments les plus marquant de l'histoire vraie et les relut chaque nuit dans sa quête. Enfin il trouva Malkav, lui fit comprendre l'urgence de la situation. Malkav étala son sang sur la pierre et dit « celui qui lira ceci et en comprendra la portée deviendra un oublié ». Et il rôta bien fort pour faire sécher le tout.

Lamriel fit le tour du monde avec sa tablette, et unifia le clan. Lorsqu'il fut tué dans une attaque de leur cité par les autres caïnites, Adonijah, descendant de Lamriel ne put sauver qu'un fragment de la tablette avant de s'enfuir sur l'ordre de Lamriel. Il récupéra soigneusement les infimes traces de sang séché de Malkav et grava une autre tablette, moins puissante, celle retrouvée par les Pjs. C'est un heureux « hasard » que les deux lasombras ne croyant pas au mythe de Caïn les aient laissés sur place.

Le retour des ombres (facultatif mais intéressant)

Fin 1285 : nos trois lasombras quittent l'île de Yahros après avoir organisé leur remplacement par des membres de leur clan. On ne parle plus des mongols qui se sont repliés. Les lasombras vont tout faire pour savoir ce que sont devenues les tablettes. Ils retournent voir Varsik pour un dernier service, qu'il accepte de rendre volontiers. Les 4 individus se rendent à Iskanderoûn où Varsik utilise sa discipline de présence pour convoquer les Pjs. Là bas, Magdalena est connue, influente (puisqu'elle y pratique l'hérésie caïnite de masse), et peut donc s'assurer de la protection des templiers.

Sur place, les Pjs sont tenus en respect par des templiers et hommes de main, et menés au cachot. C'est Magdalena qui leur rendra visite, les suppliant pour sa vie de lui révéler où

sont les tablettes (ce qui est étrange puisque les Pjs savent finalement que les lasombras les ont laissés sur le lieu où ils ont organisé leur mort : ça ne colle pas, mais ça revient au même). C'est sa vie contre la vie des Pjs. Jusqu'à ce qu'ils cèdent, ils resteront enfermés.

Le fait qu'elle apprenne tôt ou tard que c'est Mandalay qui les a ne la met pas d'une humeur joviale : il devient clair qu'il est impossible de les récupérer. En attendant, les Pjs restent en prison le temps que Magdalena reçoive des ordres. On jette de temps en temps un prisonnier musulman dans le cachot pour que les Pjs se sustentent.

Vous allez me dire : « pourquoi les ont-ils abandonnées ? ». Évidemment il y a quelque chose là dessous. Les lasombras connaissaient plus ou moins le contenu des tablettes. Puisqu'ils y ont ajouté une touche personnelle (les fausses tablettes si vous me suivez toujours). Dans quel but ? C'est très simple : infiltrer les oubliés. Leur mort organisée mise à jour, ils ont décidé d'opérer à découvert. Quelques anciens de leur clan leur ont donné le feu vert : il faut savoir quelle est cette bande d'illuminés qui prétendent que Caïn n'a pas existé. Dans la quête des oubliés, les suivants de Seth pourraient être très très utiles. Les anciens lasombras ne se doutent évidemment pas que le trio connaît l'oubli !

Ce qu'ils ne savent pas non plus, c'est que les sétites les ont infiltrés eux. Abdullah al Sathaja de Jérusalem est donc chargé de comprendre ce qu'il se passe avec les Pjs et les lasombras. Son enquête le mène rapidement à Iskanderoûn. Son influence néfaste se fait sentir petit à petit : les templiers deviennent de plus en plus arrogants, irresponsables. Jouant dans son élément, le sétite accumule des témoignages qui indiquent que les templiers suivent des rites étranges où le sang se mêle à la religion (les rites de Magdalena). Il fait bien entendu son rapport à ses maîtres, puis il décide, devant le manque d'informations, de libérer les prisonniers des lasombras. Son extrême patience lui dicte d'attendre le moment le plus favorable. Il vient trois mois plus tard lorsque Magdalena et ses comparses doivent s'absenter quelques jours à Bagdad.

L'histoire n'est pas le seul fait motivant pour les sétites. En effet. Rose la Toréador ne sachant pas tenir sa langue a parlé au Caire d'une histoire abracadabrante d'oubliés à sa confidente sétite. Celle-ci a fait également son rapport à ses supérieurs. Le secret que cachent les Pjs (les seuls qui se sont vraiment intéressés aux oubliés lors de leur séjour sur Yahros) pourrait être la clé de l'échange de bons procédés. Le maître de Bagdad ne le demandera pas directement (il ne veut pas que Rose soit incriminée ou sa confidente confondue), mais puisqu'il a du temps à consacrer aux Pjs après leur libération, il orientera les conversations dessus. Et les sétites (surtout dans une ville où la corruption est palpable) savent faire parler avec autre chose que leurs dagues. Les sétites tout entier ont

une motivation énorme dans cette histoire : dans les commandements de Caïn, il est plus ou moins écrit que les membres du clan ne sont pas dignes de confiance et qu'on peut les laisser à vue sans réprimande. Si Caïn n'existe [pas, la](#) chasse aux sétites n'a plus d'alibi moral !

La libération n'est pas conditionnelle, mais le sétite libérateur espère que les Pjs vont cracher le morceau pour boucler cette affaire. Il les invite à en parler à son maître. Ce n'est pas une obligation, mais son maître a sans doute le moyen de les protéger et d'éviter qu'un tel incident se reproduise à l'avenir.

Celui - ci se trouve dans un temple de la cité de Damas (ville hautement corrompue si vous lisez le supplément Veil of Night), dans le quartier Omayyade, à proximité de la tombe de Saladin. Il se nomme Qabilat Al Khayal, maître des ombres. Il écouterait leur témoignage et garantirait leur sécurité le temps de régler le problème. Le prix à payer en sera très fort (à définir selon l'humeur du moment). Le maître des ombres est un homme d'une sympathie sans égale, cultivé, profond de réflexion et de sagesse (mais bon faut pas trop le faire chier !). J'ai décidé d'en faire un sétite goûtu : apophis 6 Serpentis 6 Présence 3 Obfuscate 3 thaumaturgie voie de la corruption 4. Optimisé dans son rôle.

Pour éviter de se refaire convoquer de nouveau, il propose deux solutions :

- Se convertir à Seth. Le maître prétend en effet que Seth les protège de ce genre de déconvenue. Il semble sincère lorsqu'il prononce ces paroles.
- Se barricader dans un lieu saint, où le pouvoir des caïnites n'a pas cours. Dans ce cas, il va devoir demander encore plus, car il y a un rituel à effectuer (assamites, décrit dans Veil of Night). Il pense que la tombe de Saladin fera l'affaire.

D'après lui, ce ne sera pas long pour découvrir ce qui se passe exactement et y remédier.

Trois spécialistes sétites reçoivent pour ordre d'investir Iskanderoûn et d'y semer le trouble.

Pendant ce temps, Al Hakim le lézard accepte que les caïnites non musulmans restent à Jérusalem s'ils se convertissent. Les nouveaux convertis doivent effectuer un pèlerinage à La Mecque et à Médine avant de revenir en ville. Peu se soumettent (Varsik le fera ainsi que Yasmina). Les pjs pourraient y aller, mais ce n'est pas particulièrement malin de se balader seuls vers des lieux saints.

Une semaine plus tard, apprenant la libération des Pjs, les membres éminents du clan lasombra suspectent qu'il y a une taupe, et font une brillante découverte. Les sétites

incriminés sont dominés violemment et avouent l'infiltration et la demande de libération des Pjs pour en savoir plus. La guerre est déclarée entre les deux clans. Des sétites disparaissent.

Début 1286 : Abdullah al Sathaja du clan setite commet sans doute sa seule erreur : sous la pression de la guerre des clans (quelques victoires templières et hospitalières), il cherche à contacter Al Hakim pour obtenir un appui et lui faire des révélations sur les templiers et leurs rites. Mais le setite n'a pas suivi l'ordre du lézard de se convertir. Après l'avoir longuement écouté, Al Hakim le pieute et le laisse sur le mur Ouest au lever du jour. Malkavian vous avez dit ?

Les Pjs sont libres selon le choix qu'ils ont fait (tombe de Saladin ou reconversion). Mais dans leur intérêt, il vaut bien mieux rester à l'abri. Sinon, qu'ils fassent attention, car ils seront régulièrement convoqués.

Les setites commencent une opération de longue envergure visant à discréditer l'ordre du temple dans toute la région. Ils pensent, aux vues des relations étroites que les lasombras entretiennent avec les religieux, que ceux ci auront moins les coudées franches. De plus, ils fournissent gratuitement des informations sur les défenses des forteresses et les positions ennemies.

Vers le milieu de l'année, Iskanderoùn tombe aux mains des musulmans. Les trois lasombras sont capturés dans la bataille (en l'échange d'informations, les sétites ont négocié leur capture). Ils sont ramenés à Damas pour interrogatoire. Devant leur résistance exceptionnelle, leur libération est négociée en l'échange de la cessation de la guerre de clan et le serment de ne plus porter atteinte aux Pjs. L'histoire en reste là pour les Pjs. Durant tout ce temps, ils ont pu à loisir agir pour aider les sétites. Ils doivent cependant noter que les lasombras doivent savoir quelque chose de très important pour que le clan (non connu pour sa clémence) négocie leur libération.

Mais le Djihad se poursuit chez les mortels :

1289 : chute de Tripoli. Début de la débâcle templière.

1291 : chute d'Acre ainsi que d'autres places défendues par les templiers et les hospitaliers.

La suite... les oubliés se rejoignent (obligatoire)

Jérusalem est plutôt hospitalière, malgré l'invasion mongole. Bagdad est tombée et on dit que la ville a été détruite entièrement. La couronne de Jérusalem a été vendue par Marie d'Antioche à Charles d'Anjou, qui n'est que roi dans le principe. Les musulmans sont encore unis, dans l'avènement des sultans mamelouks. Les oubliés sont éparpillés vraisemblablement dans le vaste monde. Aucun lieu dans la région du moyen orient ne semble sûr pour les regrouper. Les Pjs sont aidés dans leurs recherches par Adonijah qui leur a dit le nom de tous ceux qui étaient passés par Yahros.

Qui sont les oubliés ?

Nom	Clan & génération	Lieu où le trouver	particularités	Comment il est devenu oublié
Elaine de Calinot	Trémère 6	Coeris	Jeune dans son ordre	Etudes mystiques de tablettes de Saulot au tibet.
Uluk	Caïtiff 7	Bagdad	Mongol, pense qu'aucune loi ne s'applique à lui	Diablerie d'un oublié
Rose	Toréador 7	Le Caire	Se contrefout royalement de cette histoire	Sur Yahros
Neteph (femme)	Nosfératu 5	Jaffa	Désire être à la tête des oubliés	Espionnage d'un oublié
Iaroslav	Ventrué 8	Varsovie	Espère que ce secret lui permettra de grimper dans la hiérarchie de son clan	Yahros au X ^{ème} siècle
Serena	Malkav 7	Samarkand		A suivi les enseignements d'Adonijah
Hirkoum	Malkav 8	Mari		Après un délire inexplicable de 3 semaines, il a compris « spontanément ».
Tsurara	Ravnos 5	Khorsabad	Fondateur d'une lignée de gypsies, fou de guerre	Diablerie d'un oublié
Ethak Al Din	Malkav 6	Edesse		Yahros au IX ^{ème} siècle
N'armer (femme)	Malkav 9	Zalabiye		Tablettes d'Adonijah
Dashour (homme)	Cappado 8	Sergiopolis		Yahros au V ^{ème} siècle
Akashur	Nosfératu 4	Ur	Ultra polyglotte	Diablerie d'un

(homme)				oublié
Toukoulti apil ésharra (femme)	Nosfératu 7	Bassora	Ancien roi de Babylone	Diablerie d'un oublié
Sindhar (femme)	Trémère 8	Sippar		Par Elaine de Calinot
Mandalay	Tzimice 5	Jérusalem	connu	Tablettes rapportées par les Pjs
Sargon	Caïtiff 6	Tyr	Célèbre dans l'antiquité	Yahros au V ème siècle

Bien sur, nos trois lasombras du début de chronique le sont aussi.

On peut remarquer plusieurs choses intéressantes : l'oubli se transmet par la diablerie. De plus, en suivant de près un oublié, cela peut se transmettre !!!

Une piste pour trouver une base de regroupement:

Les lieux qui suivent sont tous répertoriés comme avant une histoire forte, mais j'ai pris la liberté de modifier quelque peu leurs statuts afin de les intégrer dans la campagne. Et [puis, il](#) serait démentiel de rechercher dans l'Histoire la date où il s'est passé telle ou telle chose sur ces lieux. Les Pjs sont très éloignés des affaires mortelles, aussi certains se tiennent au courant de quelques événements. Inutile de passer des heures dans des bibliothèques pour quelques secondes d'informations dont ils se moqueront.

- Les ruines du temple de Salomon :

Longtemps ignorées, souvent exploitées pour la pierre de construction, il ne reste pas grand chose de ces ruines. Ethéria en connaît à peine 30 %, et les parties qu'elle ne connaît pas, elle ne souhaite en aucun cas les explorer. Il y a 120 ans, elle se mit en tête d'en faire une carte précise. Lors de ses explorations, elle tomba nez à nez avec des assamites. Etant réputée en ville, elle passa un pacte avec eux. Contre sa liberté, le silence absolu (un rituel assamite scella le pacte). Elle sait donc que les assamites occupent au moins une partie des lieux. Lorsque les templiers ont occupé Al-Aksa lors de la prise de Jérusalem, et ont exploré ses fondations, puisqu'elles ont été bâties sur les ruines du temple de Salomon. Mais lors de la perte définitive de Jérusalem, les assamites ont colonisé la grande mosquée grâce à leur rite de protection contre les lieux saints, et nettoyé les ruines, et s'y sont installés.

Il n'y a pas d'oubliés musulmans, cet état particulier est « réservé » à la religion catholique. Les assamites ne toléreront donc aucune intrusion dans ce qu'ils considèrent comme leur terrain. Cependant les ruines sont gigantesques, construites à des périodes bien différentes, et il y a de la place pour tout le monde.

L'exploration des ruines doit être un moment excitant, mais il faut bien se dire que beaucoup l'ont déjà fait. Il ne reste plus rien que des traces d'occupation, mais si le Mj le décide, il pourrait y avoir une entrée jamais explorée avec des secrets, des révélations.

- Nemrut Dag : tumulus funéraire d'Antiochos I^{er}, roi de Commagène, érigé au Premier siècle av. J.C à 2 150 mètres d'altitude et orné de statues colossales : position idéale dans les montagnes, à proximité de l'Euphrate. Ruines.
- Zeugma : ville frontière fondée par les grecs, qui se développe sous l'influence culturelle et commerciale d'Antioche : encore partiellement habitée.
- Apamée : ville jumelle de Zeugma, fondée par Séleucos I^{er} pour contrôler le pont de bateaux sur l'Euphrate En voie de restauration après les mongols.
- Habuba Kebira : une des premières agglomérations protosummériennes, sur le modèle d'Uruk (3 300- 3 100 av. J.C} Ruines
- Karkemish : capitale régionale de l'empire hittite (XIII ème s av. J.C), puis cité état au X ème s av J.C, célèbre pour ses bas-reliefs.
- Edesse : capitale d'un royaume araméen, du II ème s av. J.C au III ème siècle ap. J.C, christianisée avec le roi Agbar en 204.
- Jerf el-Ahmar : site clé pour l'évolution des villages entre 9 000 et 7 000 av. J.C. Ruines.
- Bâlis : ville marchande alimentée par un grand canal d'irrigation (VII - XIII ème s)
- Tip Barsip : ville royale araméenne conquise par les Assyriens (IX - VII è av. J.C). Ruines.
- Sergiopolis : grand centre de pèlerinage chrétien dédié à St Serge. Le culte chrétien y perdurera jusqu'au XII è siècle.
- Zenobia : cité nommée d'après la reine de Palmyre et dotée d'un beau rempart de Gypse.
- Zalabiye : forteresse byzantine contrôlant la frontière avec les sassanides.
- Doura-Europos : forteresse fondée par Séleucos I^{er} et transformée en cité au milieu du II è s av. J.C. Conquise par les Parthes puis les Romains, elle resta une étape caravanière jusqu'en 256.

- Tell Mashnaqa site fondé par les habitants d'Obeid vers 5 000 av. J.C. Ruines
- Mari : ville de plan circulaire fondée au III^{ème} millénaire av. J.C et détruite par Hammurabi vers 1760 av. J.C ; cette puissance indépendante contrôlait le cours moyen de l'Euphrate. Ruines.
- Khorsabad : ville mythique. Existe t elle encore ?
- Bagdad ville de plan circulaire fondée au VIII^è s par le calife Al-Mansour Rasée par les mongols.
- Ukhaidir : remarquable forteresse et palais construits au VIII^é siècle
- Ctésiphon : résidence d'hiver des rois Parthes, puis capitale de l'empire sassanide (III^{ème} - VII^{ème} s) où Chahpuhr I^{er} fit ériger un palais
- Babylone : capitale développée sous Nabuchodonosor au VI^é s au. J.C, couverte de monuments. A t elle été détruite comme on le prétend ?
- Sippar : ville de 100 hectares abritant un temple dans lequel est déposé le Code d'Hammurabi, bloc de basalte noir gravé de 282 lois. Sur ce site seront découvertes 60 000 tablettes cunéiformes
- Borsippa : ville du III^è millénaire av. J.C, associée à la prospérité de Babylone au VI^é s av. J.C, époque dont date sa ziggourat
- Kufa : ville établie à l'emplacement du mausolée de Husayn, fils d'Ali, gendre du prophète. Important pèlerinage chiite depuis 684.
- Ciruk : prototype de la ville mésopotamienne au IV^è millénaire av. J.C, ce fut une ville importante du pays de Sumer, avec son port et son sanctuaire au dieu Enki, seigneur de la pluie et de l'eau fertilisante, Ruines partielles.
- Larsa : ville qui établit sa suprématie sur Ur, Sumer et Akkad entre 2017 et 1906 av. J.C
- Lir : au dessus du village préhistorique englouti par une crue, s'est construite à partir du III^è millénaire av. J.C une grande métropole régionale de 140 hectares.
- Tell Obeid : site néolithique et chalcolithique caractérisé par sa céramique peinte.
- Lagash : entre 2600 et 2000 av. J.C, ville principale de l'état de Lagash, avec un grand temple ovale. Ruines
- Bassora : ville encore très active, puisqu'elle a résisté aux mongols.

Les parchemins d'Ur. (Après la réunion des oubliés, obligatoire si le groupe contient un Trémère ou un salubri).

Ce scénario se déroule après la première réunion des oubliés et est initié par Elaine de Calinot. Si le groupe compte un Trémère, il reçoit par le rituel « communicate with sire » l'ordre de son sire d'assister Elaine dans sa tâche et de ne surtout pas faillir. Sinon, c'est Elaine qui demande service aux Pjs. Dans ma campagne, elle a rencontré les Pjs lors du scénar à Iskanderoûn. Il est assez important qu'ils se connaissent et qu'ils aient un petit service à lui rendre, sans quoi ils n'ont rien à faire à Ur.

Lors de ses pérégrinations, Saulot a visité plusieurs cités et a laissé des traces de son passage derrière lui. Le clan Trémère recherche activement ces traces pour les stocker à Coeris. Or, ils sont sur le point d'acquérir un précieux parchemin de Saulot à Ur, que deux explorateurs ont redécouvert récemment. On les décrit comme une personne jeune forte mais sans rien dans le crâne nommé Bishna (supposé goule) qui serait accompagné d'un vieux (au sens physique, non au sens vampirique) au crâne dégarni et marchant avec un bâton d'ébène sculpté. Le clan précipite donc les plus proches pour l'obtenir, car ils n'ont aucun moyen rapide de s'y rendre.

Akashur qui vit souvent là bas pourra raconter aux Pjs combien le sultan vampirique est puissant et combien il aime que les nouveaux arrivants lui rendent visite.

Parvenu sur place, il n'est aucun mal à trouver le palais du [sultan](#), et il est bon de s'y rendre immédiatement. On fait grand honneur aux invités : ils sont emmenés au palais à dos d'éléphants, précédés par des jeunes femmes qui lancent des pétales de rose. Le palais est sévèrement gardé et semble très animé. A l'intérieur, des gardes conduisent les Pjs dans la grande salle. Tout n'est que festolement : des dizaines de danseuses s'ébrouent au rythme de cinq musiciens, des mortels côtoient des vampires. Le sultan et sa cours sont en grande discussion au moment où les Pjs arrivent, et la conversation cesse pour qu'ils se présentent. On leur demande juste leur nom, s'ils savent où loger et s'ils ont besoin de quelque chose. Le sultan est très accueillant, raffiné et propose toute sorte d'aide aux Pjs. Il attend le moment où ils vont poser des questions sur les deux hommes pour dire qu'ils ne se sont jamais présentés dans son palais, et que par conséquent il ne les connaît pas. Puis quelqu'un dans l'assistance va demander une faveur au sultan : qu'il raconte une de ses fameuses histoires. Le sultan ne peut refuser et raconte celle-ci : « C'est l'histoire de deux bons explorateurs musulmans qui partent vers le lointain Est pour porter la bonne parole aux hordes barbares des steppes. Après trois jours

d'exploration, ils tombent dans une embuscade barbare, sont encerclés et capturés. Les assaillants sont tellement barbares et grotesques (le sultan improvisera des mimes de faciès particulièrement réussies) qu'ils parviennent à peine à s'exprimer. Ils baragouinent vaguement : torture. Manger, mort. Le lendemain de leur captivité, les barbares la bave aux lèvres montrent le plus jeune des deux, qui est aussi le plus endurant mais le moins sage et le torturent toute la journée (le sultan décrit durant une demi heure toutes les atrocités qui lui sont faites, et personne n'est à l'aise). Il tient bon, mais à la nuit tombée, il meurt et se fait dévorer par les barbares. Après cela, ils montrent le plus vieux et le plus sage (le plus croyant) et lui font vaguement comprendre que son tour vient. Le vieux se relève, digne et bombe le torse en disant : « vous pouvez bien me faire ce que vous voulez, je suis immortel. On a déjà essayé de me couper la tête 5 fois, je suis toujours là ». Les barbares pètent, rotent et se gaussent en bavant. Le chef s'avance et parvient entre deux filets de bave à lui dire « ouais c'est ça ». Le vieux insiste en prenant l'air offusqué : « si vous ne me croyez pas, vous n'avez qu'à essayer ». Ce que les barbares s'empressent de faire : ils le ligotent, l'agenouille et posent la tête sur un gros rocher plat. Puis le chef lève son arme et lui tranche la tête. Le sang coule à gros bouillon quelques secondes et... et là le chef et sa meute comprennent ce qu'ils ont fait. Ils se sont fait avoir et n'auront pas le plaisir de la torture ».

Tout le monde applaudit à la fin de l'histoire, qui est fort bien contée. Quelques personnes sont parties après le conte. Mais d'autres restent on se croirait à une réunion toréador tant tout le monde discute de la morale de l'histoire, de la sagesse des anciens et de la fougue des jeunes. Puis, la nuit étant bien achevée, chacun rentre dans son refuge avant l'aube cruelle.

Le lendemain, les ordres du sultan sont exécutés : le jeune explorateur est torturé pour savoir où est le parchemin et le vieux (qui le possède) décapité et dépouillé de son bien. Vous me suivez ? Le sultan à l'habitude de passer ses ordres secrets par l'intermédiaire de contes et d'histoires. Pensant que ce que les Pjs cherchent est très important (aura + ce qu'ils ont raconté), il fait donner l'ordre de récupérer l'objet de leurs recherches, via une petite histoire.

Les Pjs peuvent faire la similitude entre l'histoire et les faits de la nuit lorsqu'ils apprendront qu'un caïnite a été décapité et une goule démembrée dans la nuit. Le sultan est fort fâché (comédie) et ordonne une enquête immédiate. Tous les témoins d'événements importants sont priés de trouver le sultan et de tout lui raconter. Si les

Pjs ont capté qui sortait du palais et à quel moment, ils pourront toujours en parler au sultan pour qu'il les interroge (sans témoins bien entendu).

Que faire ?

L'assassin a trouvé ses victimes dehors. Il ne sait pas où elles logeaient depuis peu. Tout se joue là. Celui qui trouvera le premier l'habitation aura les infos. Pour les Pjs, cela ne se présente pas trop mal : mis à part les exécutants, tout le monde se bat pour trouver des infos pour plaire au sultan : c'est une petite guéguerre qui débute en ville. Les caïnites de la ville sont habitués à ce jeu de compétition et respectent l'ambiance conviviale de ceci.

Il faut tomber sur les bonnes personnes qui ont vu les deux hommes : ils logeaient dans une étable un peu à l'extérieur de la cité. La pièce semble déserte mais des tests psychométriques se révéleront utiles :

- Sur le lieu où semble avoir dormi le jeune : il est confiant comme d'habitude, et espère que la transaction se révélera fructueuse, qu'il retournera chez lui plein de richesses et qu'il épousera deux ou trois filles de son village
- Sur le lieu où a dormi le vieux : il se nomme Irkou, vit dans le village perdu de Ishama. Il est entré en possession d'un parchemin mystérieux (il brille lorsqu'il y a du danger) par son ami Luri, un berger qu'il a soigné dix ans auparavant. Sitôt en contact avec l'objet, il s'est senti poussé à s'en débarrasser. Pour cela, il escomptait monter à Ur trouver acheteur. En route, il s'est souvent senti observé. Il ne sait pas lire le parchemin, donc ne sait pas ce qu'il contient.
- Sur la porte, le vieux s'est relevé en pleine nuit, la nuit avant de mourir, car il se sentait observé. Il a choisi de réveiller le jeune et de quitter le lieu le plus rapidement possible. Mais il pressentait sa fin proche.

Excusez moi, je cherche un assassin, vous l'auriez vu ?

Oui. Mais ce seront des fausses infos. Les caïnites de la ville ont appris qu'un énigmatique personnage suivait les deux vendeurs. Il semblait être armé d'une épée magnifique, d'une coupe exceptionnelle et audacieuse (genre la présentation de Final Fantasy VIII) Les vampires qui ont du kindred lore peuvent faire un jet Df 6. Deux succès indiquent au joueur qu'il s'agit du fléau Salubri. Chaque clan possède son fléau,

un exécuter qui est au dessus des lois. Il est logique que le fléau s'intéresse aux parchemins.

En attendant, le sultan met les bouchées doubles pour « retrouver l'assassin ». Tous les caïnites de la ville ont pour ordre de le rechercher, les maisons sont fouillées, et un palais est promis à quiconque apportera des infos permettant l'arrestation du gaillard. Pendant ce temps, le sultan fait copier les parchemins. Les infos parviendront vite.

Conclusion : on ne retrouve pas le fléau tout de suite. Le sultan devient de plus en plus aigri. Il ne cesse de s'excuser : il s'en veut de n'avoir pu assurer la sécurité de ses concitoyens. Il est un comédien né. Si les Pjs font jouer leur relation avec les trémères et montrent au sultan que des choses vont se mettre en route; toutes les infos qui parviennent au palais vont mener à « l'arrestation » du coupable (que l'on ne verra jamais) et à la restitution des originaux au fléau.

Mes Pjs.

Dans mon groupe, il y avait un tremère et un Salubri (et oui ! !). Les choses ne se sont donc pas passés aussi simplement : mon Salubri a réussi à contacter le fléau, qui leur racontera son histoire. Mon tremère à influencé ses supérieurs pour mettre la pression sur le Sultan. Ils ont décidé avec le fléau de semer le trouble dans le palais pour retrouver les documents. Poussé dans ses derniers retranchements, le sultan leur a rendu. Ils ont intelligemment compris qu'il était temps de ne pas poser de questions et de s'en aller.

L'histoire du fléau : les deux vendeurs sont des voleurs, qui ont subtilisé les parchemins de jour dans un temple visité jadis par Saulot. Le fléau et ses deux infants avaient la garde de ces documents. Lorsqu'ils se sont rendus compte du vol, le fléau s'est mis à la poursuite des deux hommes, jusqu'à Ur. Il s'apprêtait à investir le palais du Sultan car il sait que les parchemins s'y trouvent.

Que contiennent ces parchemins : des rituels Salubri de défense, mis au point par Saulot, et qui ne doivent pas tomber entre toutes les mains. Seul un Salubri peut les utiliser, mais pour cela, il doit devenir un fléau. Cela signifie qu'il doit le suivre, apprendre, et à la mort du fléau devenir son remplaçant. Oh, j'oubliai : il n'y a pas qu'un candidat : ce sera le survivant qui obtiendra le titre. L'importance de ces parchemins est pour la quête des oubliés : ils contiennent de quoi protéger leur cité ou lieu de réunion (si le groupe ne contient pas de Salubri, ajoutez un oublié de ce clan).

Inventez ce qu'il vous plaira. A titre indicatif, voici ce que contiennent les parchemins selon mon idée :

Rituels de la voie de Saulot. Il s'apprennent comme une discipline. Chaque rond donne accès aux rituels du même niveau (bon ça va je vais quand même pas tout vous expliquer non ?)

* Contrôle de l'esprit : le salubri fait un jet de voie ou d'humanité Df 6. Chaque succès diminue de 1 la Df de résistance à un jet de frénésie de courage ou de self control.

* alarme c'est un rite qui dure 5 mn. Si quelqu'un entre dans une zone de refuge du salubri qui dort, celui ci est immédiatement et automatiquement réveillé comme s'il avait fait 5 succès sur son jet de réveil. Le joueur peut choisir de faire le jet de réveil quand même pour obtenir plus de succès.

** Détection : Le salubri sait si un caïnite est un Trémère. Il fait un jet de Perception + Occult Df 6. Chaque succès donne une information supplémentaire : nom du créateur, génération

* * Contrôle de l'esprit de groupe : c'est la même chose que le * mais qui peut affecter une personne nommée si elle est à moins de 10 mètres

* * * : Refuge béni : chaque personne qui entre dans le refuge du Salubri doit faire un jet de Volonté Df 7. S'il est loupé, il ne peut entrer S'il est réussi et que la personne a des intentions hostiles, elle se prend le nombre de succès sur un jet de Manip + occult Df 6 du salubri en blessures. S'il a des intentions neutres, il prend la moitié des blessures, s'il est amical, rien de plus. Notons que les blessures infligées aux trémères sont aggravées. Le rite prend 20 mn à effectuer.

* * * : contacter le fléau : permet d'échanger quelques phrases avec le fléau où qu'il se trouve.

* * * * : Fluide : toute personne qui entre dans le refuge du salubri perd un nombre de points de sang = nombre de succès sur un jet de Manip + occult du salubri Df 7. Si c'est un Trémère, il prend le nombre de succès en blessures aggravées en plus. Le rite prend 10 mn à effectuer.

* * * * : aura de terreur magique : Dans un rayon de 10 mètres, toute utilisation de la magie ou d'une forme quelconque de thaumaturgie voit sa Df augmentée de 3. Cela nécessite deux points de sang. Bien fait ! !

* * * * * : esprit d'acier : Le salubri fait un jet de volonté. Chaque succès lui donne une heure durant laquelle il n'est pas possible de lui pouiller la tête à coup de dominate, présence, Auspex ou d'autres pouvoirs. Le rituel prend 20 mn et coûte deux points de sang.

* * * * * : serment de mort : ce rituel ne peut être utilisé que par le fléau de l'époque. Celui-ci s'isole une semaine et entre en transe en pensant au putain d'enculé de Trémère qu'il veut buter. Il lui faut trois informations sur sa victime {soit sa géné, son nom, celui de son créateur, la ville où il se trouve...}. En sortant de sa transe, le salubri est dans un état de vigilance et de tension nerveuse qui ne relâchera que lorsqu'il croisera sa victime. S'il passe à moins de 100 mètres de sa victime et qu'il la voit, il entre alors dans une furie guerrière incroyable. Ses attributs physiques sont augmentés de 2 chaque, il peut bénéficier de 3 points de volonté temporaires et ses blessures sont aggravées. Sa rage est si impressionnante que toute personne assistant à la scène doit faire un jet de volonté Df 6 pour ne pas fuir.

Voilà, c'est un peu bill et à ne pas mettre entre toutes les mains. Si vous avez un salubri dans le groupe, et qu'il est raisonnable, faites lui cadeau de cela s'il veut suivre le fléau. Sinon, personne ne saura les utiliser. Il est vital pour les oubliés qu'une copie au moins de ces documents atterrissent dans les mains d'un salubri oublié.

Scénario : Al Hakim must die. (Optionnel)

J'ai voulu jouer un scénario qui serve d'introduction à un autre, qui lui-même sert d'introduction au scénario « danse macabre » du web. L'idée de danse macabre est que les Pjs poursuivent un ravnos. Il me fallait donc les amener à causer des ennuis à un ravnos, qui se vengera classiquement par la suite.

C'est le clan assamite qui lance le scénario. Reclus dans la grande mosquée d'Al-Aksa (lieu hautement sain où ils sont bien protégés), ils sortent rarement, sauf si des menaces chrétiennes se profilent. Les assamites de Jérusalem roulent pour Al Hakim : ils le protègent car leurs intérêts sont communs : virer de terre sainte tous les croisés et revenir à une paix arabe. Mais maintenant que la paix est là, ils comptent lâcher le lézard et le laisser se débrouiller. Gabriel Chavez, leader assamite et grand défenseur d'Al Aksa, va contacter le joueur qui à pignon sur rue (le moins discret) ou à défaut, celui qui a le plus

d'accointances avec le clan trémère (si il n'y en a pas, Elaine de Calinot qui traînait par là vous demande de lui rendre ce service).

Chavez est anxieux car le commerce de la ville est victime de disparitions. Quelqu'un dans la ville essaye de faire main basse sur beaucoup de marchands, d'or et de moyens de les faire transiter. Il suspecte le Trémère Vaclav d'être lié à tout cela car il a fermé les comptoirs marchands de la Baltique et a disparu de la circulation. Il préfère que ce soit quelqu'un lié aux trémères qui s'en occupe, pour ne pas froisser le clan. Il ne doit pas forcément mourir mais être mis hors d'état de nuire à la ville.

Vaclav : toute une histoire.

Le personnage est très intéressant à étudier. Il est issu d'une branche de la Chantry de Coeris particulièrement peu appréciée. Ayant semé le trouble dans ces lieux, il fut envoyé en punition à Jérusalem servir Mara dans une Chantry qui n'a aucun moyen occulte, financier ou humain. Ainsi, on est sur qu'il ne progressera pas. Mais l'homme n'est pas resté inactif: aidé de anciens de son clan avec lesquels il communique [souvent, il](#) a appris le rituel qui lui permettait de briser les liens de sang de Rusticus (une gargouille) avec Mara, et d'en prendre le contrôle. Les anciens ont ensuite œuvré pour que Mara soit désignée volontaire pour une expédition suicide en Moldavie chez les tzimices lords ! Et voilà notre Vaclav seul avec sa gargouille qui va essayer de trouver des moyens de bâtir une vraie Chantry.

Vaclav connaît le ventrue Lucius et le Ravnos Varsik. Ensemble, ils ont discuté d'Al-Hakim qui devenait trop gênant (notamment depuis qu'il tue tout non musulman qui n'a pas fait un pèlerinage à la Mecque et à Médina). Ils ont élaboré un plan pour s'enrichir et le renverser : faire main basse sur les fortunes marchandes, des vivres, des hommes de caravanes. Oui, mais ils n'ont pas lésiné sur les moyens : domination en cascade, illusions, reconversion des troupes en fanatiques chrétiens... la totale

Ceci a attiré l'attention des assamites, qui en quelque sorte sont garants de la paix et du bon fonctionnement de la ville.

Comment se déroule la mise en scène ?

Les marchands de la ville commencent à s'énerver. Ils ont entendu des rumeurs de collègues, de concurrents, et commencent à se regrouper pour se protéger. Il suffit de suivre un de ses trusts les plus importants pour tomber sur un marchand qui est sur de faire une grosse affaire avec un mec louche (sans doute celui qui arnaque tout le monde et

capture d'autres marchands). Il a embauché une vingtaine de mecs en défense supplémentaire et attend patiemment à l'extérieur des murs de la cité. Il est très observateur et sait bien que depuis chameaux (3 groupes de 3 mecs) traînent à 500 mètres du campement à observer.

Des Pjs discrets peuvent s'approcher du camp et remarquer ces hommes. A l'allure qu'ils ont, ils ressemblent à s'y méprendre à des mecs de Varsik. S'ils attendent, ils se rendront compte que les recrues du marchand se comportent comme si ils préparaient quelque chose : une caravane de vivres est arrivée, tout le monde s'empiffre copieusement et somnole tout doucement. . Sauf les mercenaires supplémentaires. Celui qui semble être le chef de la bande fait quelques gestes vers ses gars, qui se mettent en position stratégique dans le camp. Puis, sur un mouvement de cet homme, ils neutralisent les hommes des marchands et les marchands eux mêmes. Puis, escortés des observateurs mortels qui rodaient autour du camp, ils filent plein Nord durant une heure. Là, ils s'arrêtent, se mettent en cercle et le « chef des rebelles » dit à toute la troupe : « ceux qui veulent nous rejoindre et travailler pour nous avancent d'un pas, ceux qui souhaitent mourir reculent d'un pas ». Etant donné qu'il avait déjà fait preuve de fermeté au cours du trajet et avait éliminé deux ou trois hommes qui avaient tenté de s'enfuir, tous avancent. Il secoue la tête d'un air satisfait et la caravane se remet en route plein Sud Ouest, vers chez Varsik. Ils pénètrent dans son campement.

Petit mot sur Varsik :

Le ravnos est réellement le maître des illusions. Sa discipline de chimerstry à 7 ne peut être percée à jour par aucun des caïnites de la ville. Son campement ressemble donc à ce qu'il a envie qu'il ressemble. Il est inquiétant, très bien gardé, fortifié...

Ce qu'il va se passer :

Varsik, Lucius et Vaclav sont persuadés que quelqu'un va s'inquiéter de leurs actions et va enquêter. Ils ont donc mis au point un stratagème pour retarder le plus longtemps possible (sans trop impliquer Varsik directement). Pourquoi ? Parce que les hommes et les vivres sont stockés ailleurs, et doivent se mettre en route dans deux nuits. Lucius a en effet rendez vous avec le bras droit d'Al-Hakim, venu vendre son maître pour prendre sa place. Les termes de l'échange sont flous, mais Lucius obtiendra une date et un lieu où le lézard sera quasi seul et vulnérable. Telle est la finalité de l'opération : le tuer.

Varsik orchestre donc des mouvements de marchands et de vivres vers des camps retranchés où de faux Lucius et de faux Vaclav dominent les troupes pour les fidéliser. L'ambiance doit

être très tendue : vu le nombre de mercenaires que les Pjs croient voir, ils avancent sur des oeufs. Au final, après avoir suivi des missives de goules qui circulent entre l'ancienne demeure de Lucius à Jérusalem (occupée par une famille arabe dominée), le campement du ravnos, les goules de Lucius ; missives cryptées mais ne signifiant rien, les Pjs finissent par comprendre que le campement réel des mecs est au Sud de Jérusalem. Là encore, il faudra être prudent. Varsik est il là ? Le camp est il réel ? En observant les mouvements et en espionnant comme des sacs, les Pjs pourront apprendre que le camp attend de la visite demain. S'ils attaquent, Lucius se défendra comme un diable mais ne pourra s'enfuir. Dans ses yeux brille une lueur d'incompréhension : « comment nous ont ils trouvés ? » Vaclav se trouve dans une faille dans le camp avec Rusticus et la tune. La gargouille est dissimulée le long de la faille contre la pierre et est donc invisible. Après une rude bataille, les canines peuvent être capturés et avoueront le but de l'opération. Mais toujours pas de Rusticus. Les Pjs devront comprendre que s'ils ont trouvé le camp, c'est que Varsik a trahi ses compagnons. C'est en effet un trait de caractère chez lui : où il peut semer le chaos et la trahison, il le fait.

La suite :

Plusieurs opportunités s'offrent aux joueurs :

- Ils peuvent laisser faire les caïnites moyennant la promesse qu'ils disparaissent du commerce sitôt fini. Les Pjs ont peut être intérêt à ce qu'Al-Hakim disparaisse.
- Ils peuvent déjouer le complot et prévenir le lézard de la trahison, mais ils ne doivent pas s'attendre à une récompense
- Ils peuvent tuer les vampires mais attention, si Rusticus voit son maître détruit, ses liens sont libérés et il va tout faire pour se venger (dans ma campagne, la gargouille va chercher à obtenir des infos sur la localisation des Pjs et provoquer un incendie dans la ville qui englobera leurs demeures). De plus, les trémères de Coeris qui soutenaient Vaclav seront sans doute mécontents. Mes Pjs avaient quand même une carte à jouer pour les contrer : ils savaient que Vaclav avait obtenu d'eux un rite pour briser les liens de sang. De quoi faire un beau bordel dans la maison mère des thaumaturges.

Si les vampires sont mis hors d'état de nuire, les assamites les remercieront.

Une petite pause: timeline.

Ces événements peuvent découler de scénarios précédents ou peuvent intéresser les Pjs selon leur clan et les relations qu'ils entretiennent avec les mortels.

1303 : fait exceptionnel : Philippe le Bel, Roi de France, envoie une troupe de soudards prendre le château du pape à Anagni en Italie, car le pape Boniface VIII refusait de lui payer des impôts.

1306 : début de la conquête de Rhodes par les hospitaliers.

Malgré que les lasombras aient tenté d'étouffer les rumeurs qui courent sur les templiers, les milieux nobles et religieux européens finissent par entendre ces bruits et s'inquiètent.

1307, le roi Philippe IV de France accusa les templiers de nombreux crimes dont celui d'hérésie, les fit arrêter et confisqua leurs terres. D'autres chefs européens suivirent ce mouvement et les templiers furent anéantis.

14 septembre : ordre secret de Philippe le Bel de préparer l'arrestation des templiers.

13 octobre : arrestation des Templiers en France.

19 octobre : premiers interrogatoires des templiers par les inquisiteurs.

24 octobre : Jacques de Mollay reconnaît la plupart des faits qui lui sont reprochés.

22 novembre : bulle papale, ordre d'arrêter les templiers dans toute la chrétienté.

24 décembre : Jacques de Mollay rétracte ses aveux devant l'inquisition.

1308 : 24 février : Clément V suspend la procédure contre les templiers.

Mars - Juin : Philippe le Bel réclame la réouverture du procès contre les templiers

5 au 15 Mai : réunion des Etats Généraux à Tours.

12 Août : deux bulles papales autorisent les enquêtes épiscopales sur les membres de l'ordre templier et instaurent une enquête pontificale contre l'ordre dans son ensemble.

1309 : la papauté (Clément V) quitte Rome pour Avignon jusqu'en 1377 du fait de l'instabilité en Italie

Novembre : début du procès des Templiers

22 novembre : premiers interrogatoires devant la commission pontificale.

En **1310**, l'Inquisition dresse son premier bûcher pour les juifs à Paris. 28 Mars : rassemblement massif des templiers pour défendre leur ordre.

7 Avril : défense des templiers par Pierre de Bologne et Renaud de Provins. 12 Mai : 54 templiers brûlés à Paris.

17 juin : les Templiers sont reconnus innocents à Ravenne (Italie).

1311 : 5 Juin : fin de la commission pontificale contre les templiers.

1312 : 22 Mars : une bulle papale entraîne la suppression de l'ordre du Temple. 2 Mai : les propriétés des templiers sont données à l'ordre des Hospitaliers.

1314 : 19 mars. Jacques de Mollay, grand maître de l'ordre du Temple, et Geoffroy de Charney sont brûlés vifs.

29 novembre : mort de Philippe IV le Bel. Louis X le Hutin âgé de 25 ans lui succède

1314 - 1316 : règne de Louis X le Hutin

1315 : la Charte aux Normands restera jusqu'à la révolution le symbole de l'individualité du pays.

Avril : Louis X épouse en secondes noces Clémence de Hongrie lointaine cousine de la Maison des Anjou de Naples

Printemps : Louis X négocie avec les ligues et accorde des chartes provinciales qui préservent le droit de la noblesse à mener des guerres privées et des duels judiciaires_

Pour financer la campagne contre la rébellion des Flamands Louis X rappelle les Juifs (l'ordonnance d'expulsion de 1306 est reportée de 12 ans) et les Lombards qui avaient été chassés par Philippe le Bel

Invention de la Gabelle.

1316 : 5 juin, mort de Louis X : avènement de son fils, Jean I^{er}, puis de son frère Philippe V le Long.

5 juin, mort de Louis X. Régence de Philippe frère de Louis X. Mort de Louis X le Hutin à Vincennes des suites d'un refroidissement. Règne de Jean I^{er} le Posthume

Jean XXIII (1316 - 1334) pape

19 novembre : Le petit héritier de la Couronne qui restera dans les annales sous le titre de Jean I^{er} le Posthume

Philippe V décide lors de l'accession au trône qu'une femme ne pouvait prétendre au trône de France.

1316 - 1322 : règne de Philippe V le Long

1317 : janvier le frère de Louis X Philippe V le Long est sacré roi, Les Grands du royaume et les états généraux n'ont pas jugé non que la Couronne échoit à la fille du défunt.

1322 : 3 janvier, mort de Philippe le Long et avènement du dernier fils de Philippe le Bel, Charles IV le Bel. Nouveau soulèvement des Pastoureaux

1322 - 1328 : règne de Charles I^{er} le Bel

1326 : la plus ancienne oeuvre d'Europe décrivant des armes à feu.

1328 : 1^{er} février. Mort de Charles le Bel : la couronne revient à la branche des Valois.

8 avril : avènement de Philippe VI de Valois. Le 29 mai. Sacre du roi.

Emmurement de 510 cathares dans la grotte de Lombrives par Jacques Fournier, inquisiteur. La grotte était le siège d'Amiel Aicard.

Nicolas V (1328 1330) antipape

1328 - 1350 : règne du premier Valois : Philippe VI de Valois

1334 : Benoît X II (1334 1342) pape

Décembre **1336** : Robert d'Artois se réfugie en Angleterre

Philippe VI fait envoyer des secours aux Ecossais en lutte contre le roi d'Angleterre.

1337 : 24 mai, saisie royale du duché de Guyenne, et fiscalisation de l'Aquitaine par Philippe V, ce qui entraîne le début de la guerre de 100 ans entre la France et l'Angleterre qui s'achèvera en 1453.

Août : alliance entre l'empereur Louis de Bavière et Edouard III.

Octobre : Début de la guerre franco anglaise. Edouard III se proclame roi de France

Entre 1337 et 1453, la guerre de 100 ans se déroula entre l'Angleterre et la France. Elle fut déclenchée par la prétention au trône de France faite par un Roi anglais, suite aux divers mariages croisés entre familles régnautes. A l'origine de cette guerre se trouvaient également le contrôle du lucratif commerce de la laine et le soutien que la France apportait à L'Ecosse dans sa quête d'indépendance. La victoire française permit d'asseoir la position du Roi, désormais le plus puissant du royaume.

1340, bataille navale de Sluys au début de la guerre de 100 ans.

24 juin : bataille de l'Ecluse (près de Bruges) au cours de laquelle la flotte française est anéantie.

Attaque anglaise contre l'abbaye d'Orbestier.

Alphonse XI de Castille remporte la victoire de Rio salado.

On estime la population mondiale à 442 millions.

25 septembre : trêve d'Esplechin

1341 : 30 avril, mort du duc de Bretagne, Jean III, et début de la guerre de succession de Bretagne (1341 - 1365), entre les Blois et les Montfort. Elle se termine par l'accession d'un Montfort, Jean IV au trône ducal.

Janvier : Louis de Bavière abandonne l'alliance anglaise. Mort de Jean III

1342 : juin Intervention d'Edouard III en Bretagne Clément VI (1342 - 1352) pape

Septembre : débarquement anglais en Bretagne ou est tué Robert d'Artois

19 janvier **1343** : trêve de Malestroit

1344 : il est décidé que le successeur d'Humbert II du Dauphiné sera le fils aîné du roi de France qui prendra le titre de dauphin

17 juillet **1345** : à Gand assassinat de d'Artevelde juin : reprise de la guerre franco anglaise.

1346, le 26 août, bataille et défaite de Crécy à laquelle 2 000 arbalétriers génois participèrent. Première utilisation du canon lors de la bataille.

La même année, la peste noire atteint la région de la mer morte.

7 juin Edouard III débarque en Normandie

12 juillet : débarquement d'Edouard III à Saint Vaast la Hougue.

En **1347**, pendant la guerre de cents ans, le Roi d'Angleterre Edouard III fonda l'ordre de la jarretière qui subsiste encore aujourd'hui. Cet ordre de chevalerie se composait de 25 chevaliers des plus hauts rangs d'Angleterre qui devaient faire preuve de loyauté envers le roi et de dévouement à la victoire dans ses combats.

Juin : Charles de Blois prétendant au duché de Bretagne est capturé à la Roche Derrien par les Anglais

28 septembre : trêve de Calais

10 novembre : les Etats Généraux se réunissent à Paris,

Pendant ce temps, Jérusalem reste calme, même si les Pjs ont choisi l'option « Al Hakim doit mourir ». Ils peuvent donc se remettre à leurs études, à leurs influences. Il n'y a pas de nouveautés caïnites. De temps à autres, ils ont des nouvelles des oubliés : l'un d'eux à trouvé un endroit intéressant pour s'installer, l'un d'eux est allé sur Yahros...bref, des nouvelles banales.

Pause down. (Facultatif mais bon...)

Il peut être initié par n'importe quel ennemi des Pjs qu'ils ont pu se faire en cours de campagne : Varsik si ses plans sont souvent déjoués, les trémères de Coeris qui soutenaient Vaclav, le sultan d'Ur si son palais a été envahi. Rusticus, les sétites qui ne savent toujours rien, les lasombras...bref, quelqu'un en à marre des Pjs et va leur faire payer cette vie pépère qu'ils mènent depuis un bout de temps.

Il n'est pas besoin d'avoir un commanditaire précis, mais Varsik se chargera (si ce n'est pas lui qui initie le scénario) de faire le relais de tous les mécontents qui se liguieront pour l'aider dans sa tâche.

L'exécuteur va mettre le feu à leur domaine, il minera leur commerce, fera fuir leurs serviteur ; bref, il s'attaque à tout ce qui a de l'importance pour eux. Il ne joue pas à se montrer où à laisser des pistes. Il frappe et s'en va. Les Pjs se sentent pris à la gorge : il est évident que celui ou ceux qui font cela ont des appuis en ville. Et plus ils vont remuer la vase, plus leurs contacts vont rester distants. Au bout d'un moment, on pourrait leur intimer l'ordre de partir vu le bordel qu'ils occasionnent. Ils obtiendront bien sur des informations sur celui qui fait ça (il y a suffisamment de disciplines et de possibilités pour ça) mais ne parviendront jamais à la capturer.

Les oubliés s'installent. (Obligatoire étant donné l'urgence) 1347

Les Pjs ne sont pas en sécurité à Jérusalem et ont envie de faire autre chose que de se prendre des baffes. De plus, lors de leur précédente rencontre, les oubliés avaient fixés une date pour cogiter et se revoir, et elle tombe durant cette période. Dans ma

campagne, la nosfé de Jaffa a été élue leader, assistée d'un conseil de 5 caïnites, et a décidé d'inviter la réunion à Jaffa.

Les nouvelles ne sont pas forcément bonnes : ceux qui ont prêchés la bonne parole se sont rendus compte que les textes avaient peu de prise sur les caïnites. Il faut vraisemblablement un événement intense pour que l'on devienne oublié,

Autre nouvelle choquante : Adonijah a été assassiné il y a une semaine, et les Malkav qui sont allés sur l'île sont dans une stupeur inquiétante : on ne peut quasiment rien leur arracher de la bouche. On ne sait pas comment cela s'est produit mais il semblerait que ses principales affaires aient été sauvées. Tout le monde pleure la disparition de celui qui aurait dû être le chef des oubliés. Certains parlent de tout laisser tomber. L'ambiance est au plus bas lorsque Mandalay fait son apparition. Cela faisait longtemps qu'on n'en avait pas entendu parler. Il vient au centre de la pièce avec 10 hommes les yeux totalement vides, et qui transportent des coffres. Puis le Tzimice prend la parole :

« Voilà tout ce que j'ai pu sauver de l'île de Yahros. J'y étais au moment du drame, j'ai éliminé bon nombre d'ennemis arrivés par bateau, mais devant le nombre, Adonijah m'a demandé de sauver son matériel. J'aimais beaucoup cet homme. Il n'en existe qu'un ou deux par siècle qui ait son charisme. Je vous remets tout à vous, les oubliés, et je me joins à vous si vous l'acceptez pour le venger. Je ne suis ni philosophe, ni meneur d'hommes, considérez moi comme votre exécuteur ». Puis il attend la réponse les bras croisés. Il renvoie les porteurs d'où ils viennent.

S'il est accepté (jouez le au vote où celui des Pjs est décisif si ça vous chante), il racontera ce qu'il a vu sur l'île. Sinon, il n'a rien à vous dire.

Remarque : Mandalay ne donnera pas tout, il conserve sur lui une curieuse besace. Il n'en parlera qu'aux Pjs plus tard.

Mandalay s'est rendu sur Yahros par curiosité, et puis parce qu'il a entendu parler d'Adonijah il y a très longtemps. Un tel personnage avait forcément des choses intéressantes à dire non ? Il y était depuis dix ans lorsque est arrivé un personnage qu'il décrit comme un ventrué d'un âge mythique : Boura Bourias. Il en avait déjà

entendu parler lorsqu'il était un jeune vampire à Babylone ! ! ! Adonijah semblait troublé par le fait qu'il n'arrivait pas à se souvenir de quelque chose d'important le concernant. Il est resté un an en se souciant des enseignements du Malkavian. Mais il était totalement réfractaire aux idées et parvenait à trouver la moindre faille théologique, historique. Il mettait le doigt sur tous les arguments manquants. S'il était resté dix ans de plus, il aurait presque pu faire changer d'avis à Adonijah !

Et puis, une fois qu'il eu fait le tour de la question, il annonça au Malkavian qu'il partait... sans être remplacé. Mais il ne le put. Quelque chose l'empêchait de partir. Il menaça Adonijah des pires souffrances si il ne faisait pas en sorte qu'il parte vite. Les tensions augmentaient et il mit ses menaces à exécutions. Les deux barges qui reliaient Yahros arrivèrent, chargées de ventrués qui assaillirent le village, détruisirent tout et mirent le siège devant la tour. C'est là qu'Adonijah lui ordonna de fuir avec le matériel. C'est un miracle s'il a réussi. Mandalay est franc lorsqu'il parle, et toute allusion à une fuite lâche provoquera une démonstration de pouvoirs vampiriques.

Puis on discute d'un lieu d'habitation, mais aucun ne possède plus d'avantages que d'inconvénients.

Bien entendu, on s'intéresse à ce que Mandalay a ramené :

- Les tablettes qui sont enduites du sang de Malkav et qui font oublier.
- Les écrits de Yahros : un carnet de bord qui décrit chaque personne qui est passé et résume ses intérêts, discussions...
- Des écrits bibliques, coraniques, talmudiques...
- Un plan en cours d'une cité dont l'architecture porte les écrits des oubliés
- Des livres de grande valeur
- Du kindred lore à crever
- Des traités de linguistique

- Son histoire : sa vie avec Lamriel, les cités mystiques qu'il a vu, la chute de son sire, sa rencontre avec Lucifer à Chypre...

Une fois la réunion finie (je ne peut pas écrire la conclusion, mais il est prévu d'accélérer la recherche d'un lieu sur et de se revoir vite), Mandalay va proposer aux Pjs de les accompagner sur le chemin du retour. Il ne sait pas dans quelle situation ils sont. Si les Pjs lui en touchent un mot, il les rassurera : il va les aider à s'en sortir. Puis il enchaîne un peu plus tard sur ce lieu. Il avoue ne pas avoir tout dit aux oubliés : il cache une boîte dont Adonijah lui a donné des consignes précises : « pour l'instant garde là avec toi, ne perd pas la clé et apprend à t'en servir avant que tous ne l'utilisent. ». Il montre la boîte, magnifique, cubique, en argent, or et platine (oui oui) ainsi que d'autres métaux inconnus (du premium mais la ils ne le savent pas). Elle semble ne pas avoir d'âge, et est gravée de micro calligraphie araméenne. Puis il se tend et dit : « mais je n'ai pas la clé ». Lors de ma fuite, j'ai croisé un Ravnos présent sur l'île qui se nommait Capris, un égyptien vivant près du Caire. Il jurerait que c'est lui qu'il lui a subtilisé.

Mandalay est trop vieux et trop territorial pour un tel voyage. Et puis il est connu des Séthites. Si les Pjs vont récupérer cette clé, il s'occupe des leurs petites misères en ville. A vous d'improviser ce scénario dans un nid de Séthites.

Scénario : la cité d'Adonijah. (Facultatif mais hmmm bon...)

Une fois les personnages revenus en ville avec la clé de Prisca (Capris c'est pareil..), ils reverront Mandalay qui a trouvé qui les ennuyait (il en donne la liste). Il affirme que ses menaces ont été entendues et que les Pjs ne devraient plus avoir de soucis en ville. Puis il demande la clé et continue :

« Si j'ai bien compris, cette boîte contient une sorte de plan de la cité que Lamriel et Adonijah avaient projeté de construire pour les oubliés. Ouvrons la ».

La clé tourne dans le mécanisme, la boîte s'ouvre sur une maquette faite des mêmes métaux, qui est d'une perfection et d'un style avant-gardiste à couper le souffle. Mais rien ne peut être tiré de celle ci car elle est toute petite. Si les personnages ou Mandalay utilisent Auspex sur la boîte, ils se rendent compte que les inscriptions en araméen semblent scintiller. Une grande énergie mystique est contenue dans la boîte. Les inscriptions sont une vieille formule rituelle de salutation et d'invitation dans une demeure.

Ce faisant, puisqu'à l'époque on a l'habitude de lire à haute voix, un tourbillon de sable se lève et emporte tout sur son passage. Les Pjs sont aveuglés et sombrent dans une sorte de coma.

Lorsqu'ils en sortent, ils ont la surprise de constater qu'ils sont au milieu d'une oasis verdoyante, mais qui semble avoir pris naissance au pied d'une structure volcanique. Des chameaux s'abreuvent. Mais pas de trace de présence humaine. Au milieu du décor trône la statue titanesque d'une divinité inconnue, mais portant les attributs du savoir, de la lumière et de la servitude. Une faille s'étend entre ses deux jambes et semble s'enfoncer dans une caverne, direction la colline. S'ils entrent, ils sont au bout d'un corridor d'une vingtaine de minutes qui monte lentement mais régulièrement sur une plate forme qui débouche sur les hauteurs du volcan éteint. Une vue inouïe s'offre à eux. Dans le centre du chaudron se trouve une ville en chantier : d'énormes blocs de pierre attendent des maçons. Ils sont alignés par paquets sur un sous bassement pavé de basalte, idéal pour une mosaïque future. Rien n'est construit, sauf une immense tour circulaire (que seuls les oubliés peuvent voir), qui doit contenir au moins 7 étages mais qui n'est percée d'aucune fenêtre. Son architecture est un véritable défi à la gravité.

Au pied de cette tour se trouve une dalle gravée de signes qui scintillent à la lune. Elle semble avoir été recouverte de sang et est signée Lamriel.

L'inscription dit « Mes enfants, vous qui reniez la fable de Caïn et de son étrange malédiction, entrez ici en paix. Ceci est la cité d'où jaillira la lumière de la vérité et d'où coulera le sang de ceux qui la masquent»

Avant de donner plus de détails sur le contenu de la tour, il serait bon d'en détailler l'origine. Cette tour est la construction d'une ancienne cabale de mages ancestraux, qui avaient découverts les propriétés du premium (sans doute des ancêtres technocrates). Ils ont fait appel au génie d'un homme de leur temps célèbre pour ses architectures osées : Lamriel. Ils ont sympathisé et il a demandé en échange des plans de leur future Chantry d'y être accepté lui et ses enfants (sans précisé due par terme d'enfant il entendait les futurs oubliés). Puis la construction a été miniaturisée et cachée dans cette étrange boîte que portait Mandalay. Car la Boîte et la maquette ne sont pas la clé de la cité des oubliés : elles sont la cité des oubliés. Sitôt la formule de politesse en araméen prononcée, les personnages présents sont miniaturisés et intégrés à la maquette (on ne les voit pas sur la

maquette). Il sera très difficile pour les joueurs de penser qu'ils ont été réduits, il est plus aisé pour leur intellect de penser qu'ils ont été transportés ou que la cité est mobile et invisible... Encouragez les à ne pas penser à la miniaturisation. Pour un observateur qui reste hors zone des vents qui emportent ceux qui prononcent la formule, le sable devient si épais en tourbillonnant que l'on ne voit plus rien, et lorsque les vents se calment, les personnes ont disparu.

Que s'est il passé ici pour que les lieux soient vides et la ville non construite ?

Les mages ne comptaient pas expliquer à Lamriel qu'ils allaient réduire la tour. Ils comptaient que ce « mortel » disparaisse vite. Ils n'ont jamais eu l'intention de bâtir une cité autour de la tour.

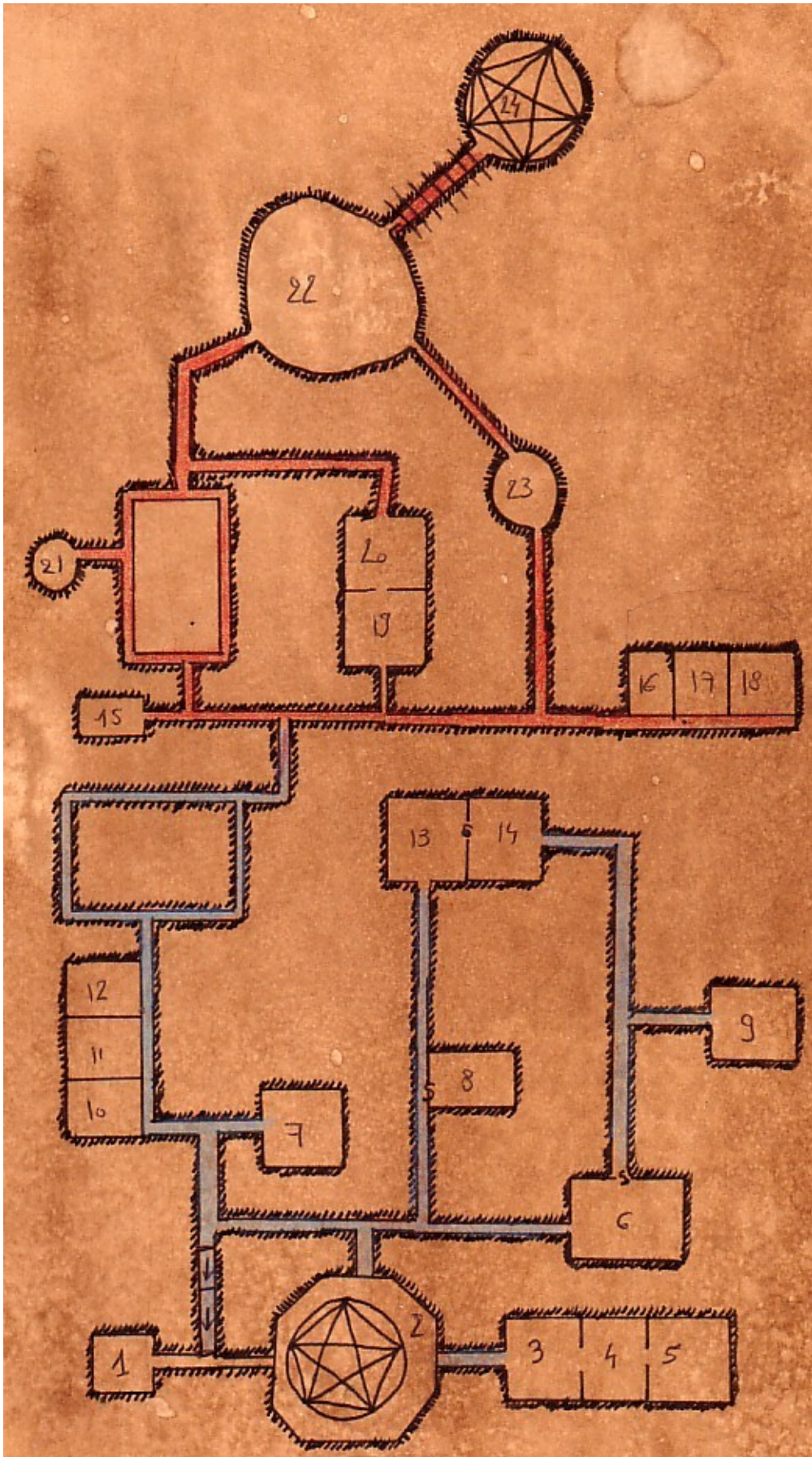
Ces mages s'adonnaient à leur passion dévorante pour l'étude du temps, jusqu'au moment de la catastrophe : l'un d'eux botcha sévèrement en Time. Pour rattraper l'erreur, un de ses compagnons fit un contre effet de Time qui botcha, et provoqua un « chain botch » dans la Chantry. Les mages disparurent tous dans le temps. La Chantry porte encore des traces dans ses pièces de paradoxes temporels.

Puis Lamriel fut étreint et se mit à rechercher la tour, qu'il mit sept siècles à retrouver, il s'y installa quelques temps, pour comprendre ce qu'il c'était passé, ramener de quoi construire SA cité et parcourir le monde à la recherche d'oubliés.

Pour ressortir de la cité, il suffit de prendre le chemin en sens inverse pour se rendre compte qu'une formule de politesse de départ est gravée en araméen : la prononcer déclenche un tourbillon de sable qui renvoie les joueurs à l'endroit de la boîte.

Il y a donc une ambiance dans la tour de mort subite, de temps perturbé, d'objets qui n'ont rien de ce temps... L'exploration doit vraiment prendre des allures « d'alien » plutôt que de Donjons & Dragons. Dans beaucoup d'endroits, le temps n'existe pas, donc la lumière non plus.

Une énorme porte faite de pierre mêlée de métal donne accès à la tour des oubliés. Elle donne sur la salle n° 1 du plan.



Description de toutes les salles :

1 : cette salle est carrée et contient des affaires de rechange pour ceux qui viennent de l'extérieur. Un ingénieux système de rigoles permet aux visiteurs trempés de ne pas mettre de l'eau dans toute la salle lorsqu'ils se changent. Les habits sont de simples toges mais dans un parfait état de conservation. Certaines sont noires, d'autres vertes, d'autres jaunes. Aucun symbole ne les identifie.

2 : Salle d'attente. Des sièges rudimentaires en bois permettent à ceux qui viennent d'attendre dans un minimum de confort. C'est de cette pièce que l'on peut entrer réellement dans la Chantry

3 : antichambre où les visiteurs se délestent de leurs armes ou autres objets qu'il ne vaut mieux pas emmener avec soi quand on a rendez vous

4 : salle d'accueil. Un bureau, une chaise basse.

5 : Annexe à la salle d'accueil. Un dispositif permet d'envoyer des messages urgents via des conduits pressurisés vers la salle n°9. En cas de méfiance envers le personnage que l'on reçoit, un système pas trop au point permet à la personne qui fait l'accueil de rester dans cette salle et de projeter par un jeu de miroirs complexes son image dans la salle 4, la porte étant fermée

6 : vide.

7 : salle de travail des servants. Il y a tout ce qu'il faut pour graver sur plaques de cristal, sur tablettes ou sur parchemins. Un atelier de copiste qui peut contenir une dizaine de personnes qui travaillent. Cette pièce est fermée à clef et seul le mage de garde la possède (il a fait frouch comme les autres).

8 : cette salle a sans doute servi de salle d'expérimentation mais est devenue progressivement un cagibi. Un foutoir sans nom l'habite : maquette de projets, cages à oiseaux ou à animaux, tablettes cassées (dont on a reproduit les textes à la bibliothèque commune).

9 : salle de réception. Certains messages parviennent ici et il semblerait qu'un roulement parmi les membres de la cabale existait et garantissait la transmission rapide de messages d'urgence La personne de garde avait, selon les registres (si on les compare avec les registres de demande de sortie de la bibliothèque commune) la priorité sur les bouquins, de manière à rendre le poste plus attractif et veiller à ce que la personne ne s'ennuie pas.

10 : chambres des serviteurs : elle ne contient aucun lit, mais il y a des marques aux murs indiquant que quelque chose peut en sortir : sur une pression au mur, un lit bascule. L'économie de la place est maximale. Il y a à peine la place pour un coffre en bout de lit (fixé avec le lit) pour ranger le peu d'affaire qu'ils possédaient)

11 : Salle de latrines et salle d'eau pour les serviteurs

12 : salle à manger et de repos des serviteurs.

13 : salle d'alchimie. Ici se trouve un labo en parfait état de marche une fois qu'on en a compris le fonctionnement, ainsi que divers produits rares d'alchimie (diverses poudres, diverses fioles...). Une pailleuse spéciale semble avoir servi de lieu d'enchantements et de fabrication d'objets magiques.

14 : Réserve de parchs, de tablettes, de plaques de cristal et de matos de labo usé ou en bon état.

15: latrines, avec un système d'évacuation dans des tuyaux extrêmement lisses qui s'enfoncent dans les sous-sols. Salle d'eau pour les mages. Pas d'eau chaude. Ils avaient même des problèmes parfois quand les nappes étaient basses pour que l'eau monte jusque là.

16 : sur le fronton de cette porte sont portées des inscriptions signifiant « les chambres des guerriers ». Si le joueur a des attributs physiques primaires, il peut entrer. La porte donne sur un décor à faire entrer un caïnite en frenzy : un pont noir glissant en pierre est pendu dans un vide impossible à estimer. Des pics ornés de têtes décorent ce pont. Des créatures ailées monstrueuses planent au dessus du pont et pourraient piquer sur les malheureux qui s'aventureraient sur celui-ci. Il faut réussir un jet de courage Df 7 la première fois pour avancer et ne pas se faire agresser. A chaque passage, la Df baisse de 1 jusqu'à zéro où le Pj peut circuler librement sans refaire de jet. Le pont mène à une porte noire inquiétante (4 de force pour l'ouvrir). A l'intérieur se trouve un couloir qui mène à huit chambres et à une salle de réunion de cette cabale.

17 : sur le fronton de cette porte sont portées des inscriptions signifiant « les chambres des négociateurs ». Si le Pj a des attributs sociaux primaires, il peut entrer. A l'intérieur se trouve un couloir dans lequel erre un esprit gardien qu'il faut convaincre de laisser le passage. La Df de la négociation est de 7 (moins 1 à chaque passage jusqu'à zéro où il n'ennuie plus le joueur.

18 : sur le fronton de cette porte sont portées des inscriptions signifiant « les chambres des penseurs ». Si le Pj a des attributs mentaux primaires, il peut entrer. La porte pose des énigmes (Df 7 la première puis 1 de moins à chaque). A l'intérieur se trouve un couloir

menant à huit chambres identiques et à un salon de travail au bout du couloir. Dans ce salon se trouvent rangés tous les ouvrages spécifiques à cette caste ainsi que des plans, des comptes rendus d'expériences qu'ils menaient. C'est en les lisant que les Pjs pourront se rendre compte qu'ils ont imaginé un jour dompter les fluides de lave du volcan pour se défendre d'éventuels agresseurs ou pour se chauffer. Ce projet en était à son début lorsqu'ils ont disparu. Il y a des notions élémentaires sur les fluides, une étude préparatoire de résistance de la matière qui acheminerait la chaleur, une étude des périodes d'activité du volcan en rapport avec les phases de la lune.

19 : Salle de travail commune. Beaucoup de tables de pierre chaude au contact (pas de magie, c'est un minéral qui emmagasine facilement de la chaleur et la restitue lentement). Des lutrins, de quoi écrire, des tablettes de cristal vierges et un appareillage pour visiblement écrire dessus.

20 : bibliothèque commune aux trois cabales ayant vécu ici. Il y a de nombreuses tablettes, des livres, ainsi que des écrits présentés sur d'autres supports inconnus (notamment des petites tablettes de cristal d'une pureté exceptionnelle).

Voici ce qu'on peut y trouver :

- Le registre des possessions de la bibliothèque ainsi que la personne qui a trouvé, apporté, donné l'ouvrage.
- Les livres de demandes de sortie de la bibliothèque avec le nom du demandeur, la réponse, la durée...
- Sur livres :
 - 23 ouvrages vulgaires de récits de voyages en Asie, Afrique, Europe du Nord, Moyen Orient et de civilisations et coutumes de ces pays.
 - Un traité de sorcellerie arabe
 - 3 traités de linguistique « rare »
 - Un livre sur la naissance de Rome
 - Un livre sur les manuscrits de la mer morte
 - Un livre de combinatoire talmudique
 - Un traité d'astronomie en rapport avec le divin
 - Sur tablettes :
 - L'épopée de Gilgamesh
 - Le code d'Hammurabi
 - Des indications de médecine des fluides vitaux

- sur cristal
- Les plans de la cité de Babylone, de la cité de David, du temple de Salomon, de la première Jérusalem et de toutes les grandes cités du moyen orient.
- Des planches anatomiques de corps humains et animaux, indiquant la localisation de la pensée au niveau du cœur.
- Les plans de cette tour et des étapes de sa construction
- Des traités des linguistiques de toutes les langues connues à ce jour

21 : observatoire astronomique. Beaucoup d'engins et de règles de calculs avant-gardistes.

22 : salle du conseil. Une immense table circulaire en bois sculptée de licornes, d'elfes, de djinns (valeur de la table 4 points de ressources) trône, accompagnée de 49 chaises, de taille identiques, mais avec chacune des sculptures différentes, identifiant le caractère de la personne qui devait y être assis. Devant chaque personne se trouve un petit étui de bois précieux contenant trois boules une en onyx, une en albâtre, une en malachite. Ce système leur permettait de voter en toute discrétion. La boule verte indique une abstention, la noire un refus, la blanche une acceptation.

23 : salle à manger des mages. Elle sert aussi de musée de toutes les choses rares ramenées de tous leurs voyages. En objets rares, il y a 6 points de ressources.

24 : cette salle est protégée par 7 portes successives, avertissant ceux qui entrent des pires malédictions, mais rien n'empêche celui qui veut entrer de le faire (il y avait des protections mais elles ont sauté avec les mages). La salle est circulaire et un cercle de lumière se trouve sur le sol en son centre. Il peut laisser entrer dix personnes bien serrées. Si quelqu'un entre dans le cercle, il sent le sol devenir de moins en moins physique à mesure que des décors de l'umbra apparaissent et tournoient dans le brouillard et la tempête.

Ce cercle est tout simplement un gate qui permet à quiconque d'entrer dans l'umbra sans utilisation de disciplines. La destination atteinte est fonction de la nature du décor, qui change à mesure du tempest.

Dans la Chantry, la salle après les 7 portes bourrées d'avertissements donne sur les sous-sols que leurs réflexes d'anciens joueurs d'AD&D pousseront à visiter vite. Dans ces sous-sols ils rencontreront Atsa, qui tentera de les déchirer. Au fait, problème, une fois en bas il n'y a pas visiblement possibilité de remonter. Dans ce royaume umbral, leurs caractéristiques sont inversées : la force est leur perception, leur dex leur intelligence et leur vigueur leur astuce (c'est toujours boostable avec des points de sang). Atsa veut un corps tous les jours pendant une lune puis un par lune. Arghhh, c'est non négociable, sauf en points d'humanité. Au bout

d'un moment la bête s'énerve et attaque. Bref, ils vont crever comme des rats sans aide. Lorsqu'ils seront pour eux morts (après tout ils avaient été prévenus 7 fois), ils sentent de puissants bras les arracher de là, une sensation de vide et se retrouvent chez les morts (bon, je sais j'aberre mais ça les calmera). Ils sont dans un décor tout gris et font la queue dans une interminable file d'attente qui mène à une cité fortifiée qui a subi de nombreuses attaques. L'attente est surveillée par des vigiles plutôt taille large, armurés de partout, pas bien dans leurs têtes, et qui ne tolèrent pas qu'on se sauve ou qu'on double. Après 6 heures de queue, ils parviennent devant le trône d'onyx d'un mec impressionnant portant un masque blanc et gris. Celui-ci nommait auparavant les gens de la file en deux lots : ceux qui vont se dissoudre pour renforcer les murailles et ceux qui seront utiles plus tard. Il dévisage avec malice les Pjs (après tout ils ont déjà trompé une fois la mort lors de leur étreinte !), puis désigne un tas qui n'existe pas. On les fait rentrer dans une bâtisse style temple aztèque où il vous rejoint :

« Tiens ...des non morts... intéressants ...j'ai un marché à vous faire... il se passe quelque chose en Avignon qui me trouble ...rendez vous y trouver Prisca et appelez moi ...Oh...mon nom est Bogomile...Si c'est oui, je vous renvoie ...si c'est non... » Il désigne la muraille...

Et voilà, ils y vont pour autre chose (dans le scénario du Web danse macabre). D'ailleurs, dans le scénario, la bague doit être remise à un mort. Et Bogomile, pas mesquin pour un sou, les renvoie dans la salle de la Chantry où ils devraient se faire tout petits.

Quelques particularités :

Certains mages ayant vécu ici étaient puissants, particuliers, ou avaient découverts des choses particulières qui sont restées à la Chantry après le chain-backlash. En voici des exemples :

- Les documents d'un penseur surnommé « le maître des esprits » laissent sous entendre qu'il y a des sous sols dans la Chantry dans lequel il enfermait des prisonniers ou des esclaves, qu'il laissait à son familier nommé Atsa, qui était plus ou moins prisonnier des sous sols mais était gardien de la Chantry en cas de problème. Pour accéder aux sous-sols, il faut passer dans le cercle de la salle 24 et penser très fort à une image qu'il a reproduite. Les Pjs qui tenteraient cette aventure risquent de s'en souvenir longtemps : depuis tout de temps, Atsa n'a pas été nourri et se montrera très agressif. Les sous-sols ne sont qu'une immonde enfilade de geôles où se sont déroulées des horreurs. Si Atsa est vaincu (imaginez lui des caractéristiques mentales fortes et faites un combat mental avec), il obéira uniquement à son nouveau maître,

et pourra lui fournir bien des services du moment qu'on lui laisse faire des choses glauques avec les pensées de ses proies. Il peut être une aide mentale pour de nombreux problèmes.

- La chambre d'un penseur nommé Maruthg contient son journal de bord. Ce recueil est un véritable cahier d'espionnage de ses confrères. Il a noté en été 305 du calendrier chrétien qu'un de ses camarades nommé Silfar l'inquiétait. Il a tendance à se louper souvent, et ses expériences sur le temps atteignent des points dangereux. Puis il note plus tard que Silfar avait prévenu qu'il tentait une grande chose, il note qu'il l'a suivi au cas où.
- La chambre d'une certaine Isaïe (sociale) contient un bracelet qui la rendait plus belle aux yeux des autres : il augmente les charisme et apparence de 1 tant qu'il est porté.
- La chambre d'un fighter nommé Ulmatane contient son recueil de techniques de combat qu'il a puisé des plus grands tacticiens et guerriers du monde connu.

Les études de Silfar.

Expliquez aux Pjs qu'il s'est passé quelque chose de louche dans cet endroit avec les expériences de Silfar, et vous les inciterez plus que correctement à fouiner à la recherche de « l'énigme ». Silfar ainsi que sa bande ne seront plus jamais vus, mais l'individu n'en était pas à ses premières manip, et il a entre temps laissé des traces physiques résiduelles dans le temps de son oeuvre (la postérité quoi !). Toutes les lunes, dans la cour du volcan, devant la tour, il a laissé des traces infimes (tellement infimes qu'on ne peut les percevoir). Lorsque la lune brille dessus, elles deviennent perceptibles par un jet de perception simple mais étendu DF 7. Au bout de cinq succès, un texte apparaît dans l'ancien puits à sec. Autant vous le dire tout de suite, ce Silfar avait plutôt de l'avance pour son siècle. Voici des bribes de ses textes (just for fun) :

Dans les sous-sols des anciennes fondations de la tour, j'ai enfin réussi à montrer que notre sens commun de la causalité ne s'applique pas à l'échelle du très petit. Autrement dit, mais abruptement dit : le temps n'existe pas dans ce monde là...Pourtant, à notre niveau de réalité, il s'applique ...le temps ne peut plus être utilisé pour repérer la façon dont les choses se passent dans le monde du très petit J'ai envoyé deux fragments infimes de matière lumineuse contre deux miroirs éloignés de 55 pas. Ces miroirs étant semi transparents, chaque fragment peut soit s'y réfléchir, soit passer à travers (étant donné leurs tailles) ... or le comportement de ces paires de matière lumineuse s'est révélé parfaitement semblable : soit ils s'y réfléchissaient tous les deux, soit ils les traversaient de concert ...Le problème c'est que rien ne peut expliquer comment les choses ont pu se passer dans le temps pour qu'ils aient un tel comportement

...Imaginons que l'on observe deux personnes se comportant exactement de la même façon. On se dit qu'il y a forcément un truc : ou bien elles se sont mises d'accord au préalable, soit l'un a informé l'autre de ses propres actions afin que l'autre l'imite ... Eh bien aucun de ces deux arguments ne peut s'appliquer à la matière : la matière ne peut être ni programmée, ni communiquer... alors ?

La seule explication est que la corrélation s'est produite ...sans que le temps ne s'écoule ! N'espérez pas observer un tel prodige dans notre monde : il ne peut se dérouler que dans le très petit.

Mon maître avait déjà élaboré une inégalité qui permet de distinguer l'existence ou non de cause commune dans ce phénomène : si, en répétant l'expérience un très grand nombre de fois, l'inégalité est toujours respectée, alors l'intrication peut s'expliquer comme une corrélation programmée ; sinon, une telle explication n'est pas tenable.

Il a lui même fait l'expérience qui ont confirmé que la corrélation des petites parties de matière face au miroir ne peut être expliquée par une cause commune dans le passé. Rien ne les incite à se réfléchir ou à traverser le miroir...

Or j'en entend déjà clamer que la parfaite simultanéité entre deux événements en expérience n'existe pas : il y en a obligatoirement un qui se produit avant l'autre. On peut donc toujours se dire que la première partie de matière qui a atteint le miroir aurait pu informer sa collègue de son choix pour qu'elle s'y conforme ...Autrement dit, si l'on représente l'espace par un plan horizontal et le temps par un axe vertical, les deux événements sont inévitablement décalés verticalement, ce qui autorise alors une communication entre les deux. Si un tel événement arrive dans mon expérience, un rapide calcul montre que cette hypothétique communication doit se réaliser à la vitesse supérieure à 375 000 lieues par seconde Ce qui est impossible ! Une telle vitesse déchirerait le tissu de l'univers et le vaporiserait sur son passage !!!

Si les deux parties de matière s'éloignent les unes des autres, leurs axes d'espace temps et d'espaces respectifs se penchent en sens inverse. Pour la première partie de matière, l'événement concernant la seconde intervient après lui, et vis et versa. Le temps s'est arrêté ! Aucun des deux n'est la cause de l'autre... Pour que l'intrication perde la notion d'ordre temporel, il suffit donc que les miroirs s'éloignent suffisamment vite dans des directions opposées ...Chaque partie de matière, au moment de faire le choix de traverser ou non le miroir, sera alors persuadé que l'autre ne l'a pas fait. Nulle communication n'est possible ici, à moins d'imaginer qu'une communication puisse remonter le temps, mais dans ce cas, il n'y aurait plus grand chose à expliquer dans ce bas monde...

Mon expérience montre la non temporalité de ce phénomène. Il y a une dépendance entre les deux événements, mais cette dépendance ne correspond à aucun ordre temporel. Des choses se passent, mais le temps lui, ne passe pas : pendant une infime fraction, il s'est arrêté...

Et griffonné à la fin :

Le temps naît il de notre incapacité à traiter une multitude d'informations ?

Voilà: Silfar a voulu passer à l'échelle supérieure. Nul ne saura jamais ce qui s'est passé, mais on peut imaginer assez facilement que Silfar a bloqué le temps, créant le déluge paradoxal qui l'aspira lui et ses compagnons !!! Classe non ?

Avant la danse macabre, le bal des vampires... (Non obligatoire pour les Pjs puisque c'est du narratif)

Tôt ou tard va avoir lieu une prochaine réunion des oubliés, ne serait ce que pour leur présenter la Chantry une fois que les Pjs et Mandalay en auront pris le contrôle à coup sûr.

Lors de cette réunion, des nouveaux vont être présentés : beaucoup de toréadors (Séthites) dont l'oubli est vague. Ils ne sont pas vraiment encore oubliés mais ils ont des doutes sur certains points.

Parmi ces personnes se trouvent :

- Un homme venant des pays moldaves ou magyars, qui ne dit pas grand chose, qui semble observer le groupe. Personne ne connaît son nom, et lui ne semble pas sûr lorsqu'il donne le nom de « Radeck » (en fait c'est Vlad Tepès, réceptacle d'un old old old Tzimice).
- Ezmeralda : une prétendue toréador qui serait devenue oubliée après avoir échangé leur sang avec Ethak al Din le malkavian oublié pendant plusieurs mois. En réalité, c'est une Brujah pas très bien vue dans son clan, qui cherche une échappatoire à une sorte de vengeance plutôt brutale de la part de quelques membres de son clan. Sans le vouloir, elle a séduit le Malkav, qui l'a pris sous son aile. Elle est de la neuvième génération.
- Akim, un toréador arabe de Bassora, qui est en fait un Séthite infiltré qui souhaite représenter une version alternative de son clan : tous ne sont pas des enculés. La politique du clan est à la survie et si ils ne s'immiscent pas dans la politique des vampires, ils sont perdus. Il est prêt à se sacrifier pour son idée. Il se débattrra une éternité s'il le faut pour prouver qu'il n'est pas un pourri.

- Talaq, un chinois (? ? ?) exilé devenu oublié parce qu'il ne croit pas en Dieu et que si Dieu n'existe pas, alors le mythe s'effondre. Il est le centre d'un groupe de nihilistes réfugiés dans les hauts plateaux asiatiques. Il désire investiguer la voie des oubliés pour permettre à ses hommes de trouver leur place dans la société.
- Isil Maleth : ex empereur d'une contrée mongolo arabe inconnue (les territoires qu'ils prétend avoir connu n'existent plus ou n'ont jamais existé d'ailleurs). Il a fait sa petite torpeur tranquille avant de réaliser à sa sortie que les choses ont changé et que les vampires lui ont menti. Il est persuadé que dans sa torpeur, quelqu'un lui parlait et lui enseignait les paroles d'Adonijah.
- Atchetsoup : Séthite, prétendue Brujah. Ce personnage est intéressant puisque elle est susceptible bien malgré elle de fournir toutes les informations du clan Séthite. C'est un personnage complètement influençable ce qui la rend vulnérable. Si elle est bien canalisée, elle deviendra très utile.

Voici ce qui va se passer :

Mandalay a créé un groupe plutôt combat pour aller dénicher les ventrués qui ont tué Adonijah. Il n'a obligé personne mais lui y est allé (et surtout pas les Pjs, ça va être une boucherie !!!). Il sera suivi de pas mal d'oubliés. Il ne donne aucune indication de lieu.

Les malkavians, remis de la mort d'Adonijah, ont été retrouvés et ramenés. Ça va mieux pour eux, mais la plupart ne se sentent plus capables de communiquer entre eux sur de longues distances.

Quelques oubliés décident de s'atteler à la tâche de construire la cité au plus vite.

Quelques mois plus tard, l'écho de la mission de Mandalay parvient aux Pis. Visiblement, l'ennemi avait anticipé leur action et leur a tendu un putain de piège imprévisible. Alors qu'ils étaient sur la trace du tueur, un certain Bourra Bourias réfugié chez Mithras (une autre légende Ventrué, maître des îles anglaises), une horde de ventrués leur sont tombés dessus. Ils ne s'en sont pas trop mal sortis mais la seconde vague était constituée de goules qui attaquèrent de jour dans le refuge improvisé où ils soignaient leurs blessures. Et là, seul Mandalay en est sorti, et est tombé en torpeur plus loin. Les goules portaient un message aux éventuels survivants :

« Si l'un de vous, pauvres sots, foulez à nouveau mon sol, je vous exécuterez tous, puis votre descendance et les générations après vous jusqu'à ce que même votre nom devienne oublié. Mithras. »

Remarque : un scénario traitant de la récupération de Mandalay peut être joué : voir femmes fatales.

Quelles que soient les relations et appuis que les Pjs disposent dans leur clan, personne n'est assez fou pour défier Mithras et Bourra Bourias chez eux. C'est bête à dire, mais il va falloir en rester là pour l'instant. Maintenant, rien n'empêche de fritter tous les ventrués qui passent ...De plus, Mithras, bientôt un des fondateurs de la camarilla, décide de provoquer une réunion des clans, ce qui est semble t-il inédit. Aucune date n'a filtré, mais il voulait 7 membres par clan sur ses terres. L'objet de la réunion n'a pas circulé non plus. Mais parmi les hypothèses, on murmure la géhenne, le mouvement Anarchs, la naissance d'un clan (Giovanis)...

Cet élément est précurseur : si Mithras ne s'était pas senti insulté, aurait-il provoqué cette réunion, noué des contacts avec d'autres clans, et eu l'idée un peu plus tard de les reconvoquer pour créer la camarilla !

Quoi qu'il en soit, trois ans plus tard a lieu cette fameuse réunion (non ne rêvez pas, vous n'êtes pas invités ni bienvenus), dans le plus grand secret. Le thème en sera ...les oubliés.

Les grands anciens (ceux représentant les clans qui ont bien voulu venir : les ventrués, les toréadors, les brujah, les tzimices, les trémères, les cappado, les premiers Giovanis, les nosfératus, les gangrels, les Séthites) vont discuter de l'action à mener contre cette secte dangereuse et agressive. Fausses et vraies preuves à l'appui (si les Séthites ne sont toujours pas les bienvenus chez les oubliés ou ont été démasqués, ils ont fourni un dossier complet sur leurs informations en échange d'une participation à titre exceptionnel à la réunion), il sera décidé que les oubliés sont hors la loi. Une chasse au sang est déclarée sur tous leurs membres et sur tous ceux qui les aideraient de près ou de loin (les Pjs sont sur la liste bien sûr). Mais puisque l'on se méfie des Séthites, le groupe d'anciens va se donner un an pour vérifier la liste avant de décider ceux qui sont vraiment coupables de ceux que les suivants de Seth ont ajouté pour régler leurs comptes. De plus, une grande campagne de distribution des savoirs ancestraux contenus dans le livre de Nod va être organisée. Ca sent le sapin non ?

Par l'intermédiaire d'Elaine de Calinot, les résultats de cette réunion sont communiqués lors d'une réunion de crise. Il est temps de s'installer dans la Chantry et de trouver un endroit où mettre cette foutue boîte pour qu'elle soit en parfaite sécurité. Bien sûr, personne n'est vraiment officiellement un oublié, sauf Mandalay (que Bourra Bourias a croisé à Yahros) et Capris du Caire (au cas où mais il n'en est pas un). Rose la toréador, complètement bouffées par les plaisirs Séthites à balancé les noms de ceux qui y étaient lorsqu'elle y était.

Scénario : danse macabre.

Ce scénario est disponible sur le site de la scénariothèque. Il contient de bonnes indications mais la fin me déçoit. Le coup de Infernaliste, on me l'a déjà fait et ça gonfle. Changez la fin pour éluder cet aspect du scénario et vous verrez qu'il est aussi captivant. Ce qui est intéressant à ce niveau est que les Pjs doivent aller absolument en Avignon (Toréador) durant l'année où on les suspecte d'appartenir à une dangereuse secte de caïnites, juste après l'épisode Mandalay est mort, alors qu'ils sont complètement bas en willpo, recherchés, laissé par tout le monde.

Réunion de crise: parlons avenir... (Obligatoire).

Cela se passe au retour des Pjs pour Avignon, avant que l'année fatidique de la sortie de la liste officielle des chassables ne soit sortie, et avant que les Pjs n'aient rencontrés leur enquêteur personnel. Tous les oubliés se retrouvent à la Chantry (ou ailleurs). La nouvelle sépare les vampires en deux camps : ceux pour qui ce n'est pas grave (après tout qui saurait dire qu'ils sont oubliés) et ceux pour qui il faut agir vite (soit on bourre mais les guerriers se résument à présent à personne, soit on fait un gros truc tous ensemble). Dans la cohue verbale, il est impossible d'avancer. Personne ne s'écoute parler. Certains ne disent rien (ils songent à quitter le groupe mais sont conscient d'être détenteurs de trop d'informations pour que ça se passe bien). L'ambiance est à la conspiration et au secret. Trois nuits durant, toutes les hypothèses sont échafaudées : de la guerre des clans à la dissolution du groupe, en passant par la création d'une élite. Cette dernière solution semble plaire. Dans un contexte de chasse au sang générale, il est hors de question d'accueillir des nouveaux qui pourraient être des taupes. C'est un nouveau qui a rejoint les oubliés avant la réunion de Mithras qui demandera la parole. On ne lui a jamais demandé son nom, et le peu qu'il a dit sur lui est qu'il n'existait pas encore. On le prend pour un Malkav, mais il porte toujours de la terre dans un sac sur lui. Si on l'a accepté dans ce climat plutôt méfiant, c'est qu'il prétend connaître le sculpteur, un Tzimice capable de transformer l'apparence physique, la voix, l'aura et la mentalité de vampires. De quoi disparaître et changer d'identité. Voici à peu près ce qu'il proposera (avec une éloquence, une prestance et une intimidation phénoménales) :

« Je suis nouveau parmi vous. Je suis faible, jeune, inexpérimenté, et j'ai attendu dans vos ombres de savoir qui vous étiez vraiment. J'ai appris vos savoirs, je me suis gorgé de vos

paroles, et je pense savoir ce qu'il faudrait faire. Les autres vous chassent, qu'ils ne vous trouvent pas. Ils veulent faire disparaître vos idées, qu'ils le croient. Nous ne sommes ni assez nombreux ni assez audacieux pour nous montrer ou nous opposer. Soit, alors attendons. Restons unis, solides, fiers d'être différents. Laissons les croire qu'ils nous ont détruits. Fabriquons notre mort, et disparaissions. Restons dans l'ombre, toujours vigilants, observateurs au moindre événement qui aurait de l'importance, et agissons cachés pour progressivement, sur plusieurs siècles, plusieurs millénaires, préparer notre naissance.

Changeons de nom et d'identité. Ne tissons plus de contact avec nos anciens qui nous détruiraient. Et que nos tentacules manipulent l'histoire des mortels comme des caïnites. Soyons le Grutweriu (mot qui signifie l'inconnu). Et lorsque nous serons forts, nous sortirons des ténèbres, armée silencieuse qui marchera sur les mystificateurs et leur fera courber l'échine. »

Puis il se tait, comme tout le monde abasourdi par son discours : il semble l'avoir emporté. Les murmures semblent acquiescer. L'inconnu est né ! Un vote à main levée (oui, car chacun doit être fier de son opinion) finalise le projet. L'homme n'est autre que Dracula.

Remarque : si on l'interroge sur sa phrase mystérieuse « je n'existe pas encore », il dira que sa naissance est prévue, et constituera la preuve que l'on peut agir indirectement. Il compte étreindre quelqu'un qui sera lui même, mais sans l'oubli. Il va se faire un nom et va être remplacé par sa descendance. Des grands coups de vicissitude, de dominate et tout le toutim seront nécessaires, mais il prétend que ça marchera.

Trois semaines durant, il va falloir organiser l'inconnu. Dracula et quelques autres sont d'accord qu'il faut désormais vivre ici en groupe. Alors autant poser les règles de vie tout de suite ...pas dans 20 ans. Voici quelques points les plus importants à discuter :

- Comment se tenir au courant des événements terrestres sans qu'on puisse remonter à eux ?
- Comment disparaître aux yeux des vampires et de leurs clans, et de toutes les personnes que les vampires ont pu croiser ?
- Que dire aux goules et serviteurs qui vivront là ? Comment vivront ils ?
- Comment certifier la bonne fois d'un nouveau membre ?
- Comment savoir si de nouveaux oubliés apparaissent ? Faut il s'en occuper ?
- Doit on organiser le massacre de dizaines de faux oubliés ? Comment réussir quelque chose d'aussi énorme ?
- Comment agir dans l'ombre ?
- Sur quels événements faut-il intervenir ou non ?

- Serait il possible de propager le savoir des oubliés sans passer par qui que ce soit ou quoi que ce soit de destructible ?
- Y aura t-il un chef, un conseil restreint ou une démocratie véritable ?
- Que faire si un conflit éclate ou qu'un membre doit les quitter ?

Voilà la fin de la première partie de la campagne. Le but en était là. Vous pouvez vous arrêter là si vous le souhaitez, intégrer une autre campagne tout en jouant les mêmes personnages (voir les masquaradeurs plus loin), ou continuer dans cette optique. Si c'est le cas, je vous conseille de vous documenter sur les « productions white wolf » qui regorgent de détails de background qui feront ou non réagir vos personnages dans l'inconnu. Il y a de nombreux thèmes à exploiter :

- La révolte des Anarchs
- La partition Camarilla / indépendants
- La naissance du sabbat
- L'apparition ou la disparition de nouveaux clans
- Les mouvements des grands anciens
- La Géhenne

Et j'en passe ...

Les masquaradeurs.

Lorsque vos personnages prendront de la bouteille, ils auront la possibilité de devenir des masquaradeurs, comme la plupart des membres de l'inconnu le feront. Le masquaradeur est un vampire qui ne sort quasiment plus de sa tanière et qui prend intégralement le contrôle d'un autre vampire (généralement sa descendance car il faut un lien très très très fort). Grâce aux disciplines d'Auspex, de présence, de domination et autres disciplines mentales, le vampire peut parler par la bouche de sa descendance, peut agir à travers elle. Cela nécessite une préparation énorme. Le réceptacle doit avoir les mêmes réactions et attitudes que le maître, une façon de penser la plus similaire possible. Plus la différence de tempérament sera grande, plus la difficulté de contrôle et d'obéissance stricte sera élevée. Il faut plus de 50 ans de préparation, et la maîtrise de disciplines mentales de haut niveau. Le réceptacle dispose de ses disciplines propres, mais le maître peut s'il dispose d'un don d'Auspex d'au moins 6, utiliser ses disciplines à travers le réceptacle. Lorsqu'on regarde l'aura d'un réceptacle, on ressent une ambiguïté d'aura. Seuls ceux qui disposent du don d'être masquaradeur peuvent interpréter cette aura. Les vampires ont la plus grande crainte et le plus grand respect pour ces

manifestations. Après tout, on dit que c'est comme ça que les antédiluviens contrôlent encore le monde !

Mandalay est déjà un masquaradeur. Lorsqu'il intervient sous son aspect gentil, c'est le réceptacle qui est présent. Lorsqu'il est fritteur, chahuteur ou violent, c'est lui qui prend le contrôle.

Ces pouvoirs peuvent faire l'objet d'une autre campagne. Vos Pjs pourront recréer des personnages débutants (ou un peu plus expérimentés) qui se sentent contrôlés par une force écrasante et omniprésente. Ils pourront être les pions de l'inconnu et de leurs autres personnages qui continueront à être actifs.

C'est en tous cas la méthode d'intervention traditionnelle des membres de l'inconnu, qui restent dans leur Chantry en toute sécurité.

La méthode de création du réceptacle peut faire l'objet d'un scénario de recherche ésotérique. Sauf cas exceptionnel (un guerrier qui est parti en Albion avec Mandalay fritter Bourra Bourrias et qui lui aurait sauvé la vie lors de l'attaque des goules), Mandalay n'est pas prêt à partager ce secret.

Le scénario annexe « la cathédrale de chair » pourra être l'occasion de découvrir un masquaradeur et donner aux Pjs l'idée de s'y lancer.

La cathédrale de chair.

Pour les habitués des suppléments White Wolf, cette idée de scénario a déjà (me semble t il) été exploitée. Le scénario est centré sur un Tzimice lord complètement pfaf qui a décidé de créer une cathédrale de chair pensante. Le scénario est initié par Vlad Tepès, membre de l'inconnu, qui continue à s'intéresser à la politique locale Tzimice et reçoit des informations troublantes sur un monstre qui avalerait ses proies vampiriques. Pour bien faire, quelques ventrués se sont mis en tête de découvrir pourquoi leurs « missionnaires » ont disparu. La situation est très tendue entre les Tzimices et les ventrués, et les trémères semblent tirer avantage de la situation. Observateurs, les membres de ce clan comptent se placer dans le camp du vainqueur. Et tant mieux si les Tzimices gagnent: cela pourrait leur fournir l'occasion de conquérir Vienne pour transplanter le maison mère (Coeris pose des problèmes de logistique de par sa position perdue dans les Carpates).

Vlad demande donc aux Pjs (surtout s'il y a des trémères) de venir avec lui régler « à l'amiable» le conflit naissant et détruire la chose qui attire l'attention et est une aberration

vampirique. On peut considérer que Vlad leur a fait rencontrer le sculpteur Tzimice, un pfaaf capable d'altérer définitivement l'apparence, la taille, la voix et même l'aura de quelqu'un. Si les Pjs s'en sont tirés comme ça et sont moins embêtés par cette histoire de chasse au sang générale, ils ont peut être un petit service à rendre à Vlad qui a fait l'intermédiaire.

Note au Mi : j'ai pris de larges liberté concernant les Pnjs locaux et les événements. Je ne vais pas m'amuser à acheter des dizaines de suppléments pour récupérer les bons noms et les bons lieux. On s'en fout O.K. !

La situation locale (d'après Vlad qui est quand même bien renseigné). La région est découpée en zones d'influence au nombre de quatre.

1. La première zone correspond à Budapest (réunion de Buda et de Pest : voir les chronica transylvania pour plus de détails). Elle est sous la coupe des ventrués, bien implantés depuis plus de 300 ans et sous un traité fragile de non agression avec les tzimices. Il semblerait qu'à l'issu d'un accord secret, les tzimices aient abandonnés la ville aux ventrués en l'échange de quelque chose (on pense à une information vitale ou des prisonniers d'une importance capitale pour le clan). La ville est dirigée par Nova Arpad, descendante d'une grande famille influente. C'est un personnage très habile diplomatiquement, mais un peu soupe au lait. Elle a installé les ventrués en ville, et ils sont maintenant le clan majoritaire. Elle a insisté pour qu'un Voïvode (noble Tzimice) s'installe en ville et veille au grain de son clan. La situation est précaire et les trémères surveillent les moindres agissements de Nova Arpad pour trouver une faille et la briser. Quand à Nova, ses contacts sont nombreux et beaucoup de vampires lui doivent une petite faveur. Elle a entendu parler de la disparition de ses congénères et d'une rumeur d'une entité qui drainerait la vitae de ceux qui tomberaient dans ses filets. Nova ne quitte jamais Budapest car elle se sait observée. Elle tente de convaincre depuis deux mois le clan et notamment les membres de Vienne de l'intérêt de faire une battue pour débusquer la chose et l'exterminer.
2. La seconde zone, la plus orientale, est sous l'influence de Constantinople (ou de ce qu'il en restera selon l'époque). Elle est dirigée par un vampire très puissant nommé Sacha Vikos (ou Mika Vikos : voir chronica transylvania ou Constantinople by night). Il serait apparenté aux Tzimices mais rien n'est sur. Les légendes qui courent sur lui abondent, et on lui prête toute sorte d'influence et de relations. Vikos a d'autres chats à fouetter que les rumeurs de disparition des Ventrués (qui le réjouissent plutôt). Sa ville est le siège de beaucoup de manipulations en ce moment et il regrette de ne pas avoir administré une petite correction a quelques anciens y résidant il y a quelques siècles. Comme Jérusalem,

Constantinople est un nid d'anciens. Les ventrués mettent tout en oeuvre pour faire tomber Vikos. Chaque mois, des dizaines de plans sont démasqués par les fidèles à Vikos, et ses campagnes de purges se sont soldées par des échecs : les ennemis semblent toujours là. Vikos s'inquiète de la levée d'une armée de réguliers près de Budapest.

3. La troisième zone est une zone sauvage boisée et montagneuse, dirigée par un Voïvode du nom de Dimitri Vox (le créateur de Hifrodul Vox, un Tzimice qui a aidé à l'élimination d'un assamite à Jérusalem pendant le scénario de la recherche des deux lasombras en début de campagne). Vox vit dans un château fortifié réputé imprenable, dans une passe qui est le couloir de transit de l'Est (une des rares passes à travers les Carpates). Il vit entouré de son conseil Tzimice selon des manières très âges sombres. Son château est infesté de War ghouls, d'hommes d'armes (archers compris) et de vampires. Les « locaux » jouissent d'un respect et d'une crainte terrifiante. Aucun mortel n'ose parler de ce château, des événements ou des « prélèvements » que les Tzimices font sur la population. La terreur est au point qu'on sait qu'il y a des vampires dans les bois et les montagnes, qui descendent certaines nuits sous forme de brume ou de chauve souris pour se nourrir du sang des vierges et des enfants. Beaucoup de mortels ont vus des manifestations de vampires ou de War ghouls. Vox se soucie des trémères et s'en méfie comme de la peste noire. S'il suspecte la présence de trémères dans le groupe ou dans la région, il lâchera les « chiens ». Même le statut de Vlad Tepès ne saurait lui faire changer d'avis (la menace d'une cessation de bonnes relations de voisinage si). La zone de Vox n'est pas concernée par les événements. Mais Vox fera cause commune contre l'intervention de troupes ventrués en territoire Tzimice. Cela dit, son problème c'est les trémères et il fera entendre qu'il attend des compensations dans sa lutte en échange de son intervention. Il faudra beaucoup de temps pour le décider: il n'aime pas dégarnir ses défenses.
4. La quatrième zone d'influence est sous le contrôle d'un Voïvode (nommé Istvan Tepès) cousin de Vlad Tepès. Ce dernier est en fait le maître de cette zone. La zone était relativement stable. Constituée de hauts plateaux grisâtres et de petits contreforts boisés, la région est au centre des toutes les manipulations. Beaucoup de caïnites y ont élu domicile (voir plus loin « autres personnages »). C'est ici que comptent commencer l'investigation ventruée car de nombreuses disparitions ont eu lieu. Ce que les ventrués ignorent (ou font semblant d'ignorer), c'est que les disparitions ne concernent pas que des ventrués. Le « monstre » semble se repaître de tout ce qui passe. La zone est entre la première et la troisième.

Autres personnages :

Ils sont soit errants, soit très mobiles. La plupart n'ont fait allégeance à personne mais disposent de passe-droits ou d'autorisation de circuler. On trouve parmi eux :

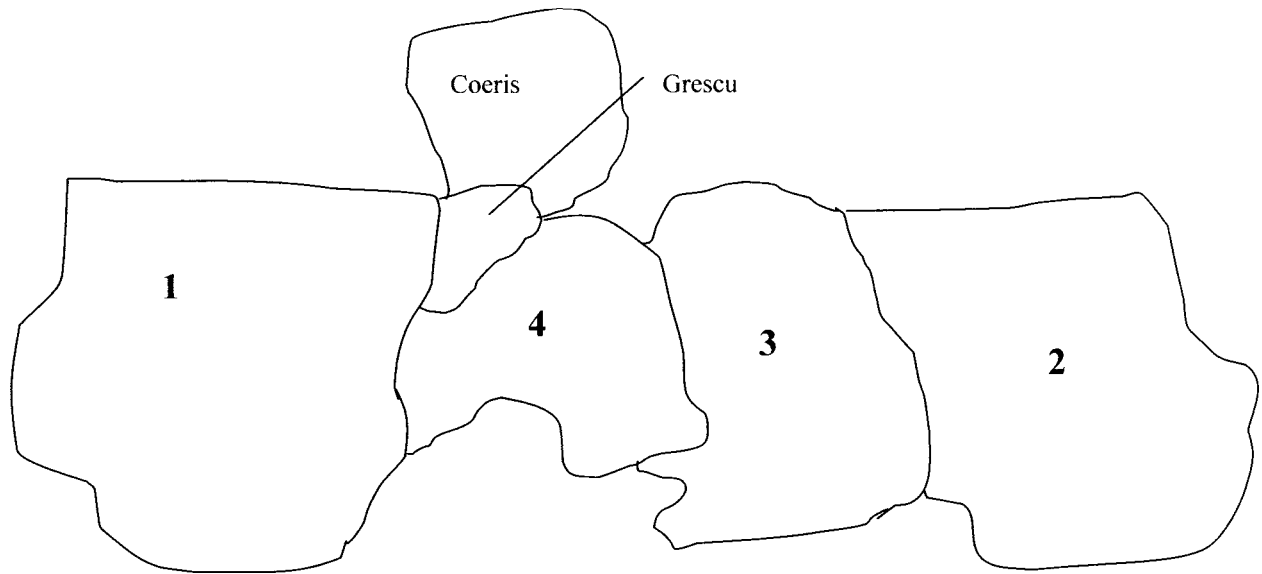
- Mitru le chasseur : un gangrel fort ancien qui chasse à l'arc. Il est redoutable et tend des embuscades à qui il a envie sur sa zone de chasse. Il n'aime ni les ventrués ni les trémères, et partagent certaines idées avec les Tzimices (sans pour autant se mêler de leur politique).

Il a déjà rencontré la plupart des vampires qui vivent dans les 4 zones d'influence. Il a entendu dire que des événements critiques se déroulaient dans la région de Trevan mais s'est bien gardé d'y aller. Il est difficile mais pas impossible de la convaincre de vous apporter assistance : il a un grand respect et une grande crainte pour la famille Tepès.

- Libussa : c'est une malkavian assez ancienne, qui joue à la veuve blanche. Elle fait des apparitions spectrales aux abords de villes, tantôt précipitant les gens dans un piège, tantôt les avertissant d'un danger. Vlad a déjà rencontré Libussa et sait qu'elle est difforme et qu'elle a longtemps été le jouet d'un Tzimice « à part » : un certain Grescu. Agit-elle encore pour son compte ?

Grescu : le cas est très particulier. C'est un Tzimice qui n'a fait aucune allégeance aux Voïvode, qui n'a jamais souhaité en être un. La famille Tepès s'en méfie plus que tout, et il est interdit à Vlad d'entrer en contact avec lui tant que son voïvodat n'est pas en danger strict. L'histoire de Grescu est truffée de victoires. Sa forteresse est sensée se situer dans la frange instable entre la zone « Arpad » et la zone « Tepès ». Il y a 300 ans, la famille Tepès est entrée en guerre avec lui car il refusait de se soumettre. 500 hommes sont partis à l'assaut de sa forteresse. Parvenus devant, ils se sont tous retournés contre les tzimices qui les dirigeaient et ont fait un bien joli massacre. Les Ventrués ont rien de cet épisode, jusqu'au moment où ils s'y sont essayés ... avec le même résultat. Grescu multiplie les intimidations, les menaces, car chaque fois qu'une troupe parvient dans son secteur, elle grossit les rangs de ses défenses. On le laisse donc tranquille ce monsieur. On murmure qu'il est en partie appuyé par les trémères, car il fait tampon entre eux et les autres.

Sans suivre les contours géographiques, voici un schéma des zones (prenez une carte et retravaillez-la: je ne vais tout de même pas le faire à votre place !!!) :



La trame.

Vlad et les Pjs vont d'abord se rendre chez la famille Tepès pour prendre les quartiers et le pouls de la région. Les Pjs auront l'occasion d'être présentés au Voïvode Istvan Tepès, qui tolérera sur les conseils de Vlad la présence d'intrus qui pourraient être des espions. D'autres vampires sont là, anciens et jeunes, tous Tzimices : Anastasia Tepès la messagère (c'est elle qui sert d'agent de liaison avec les autres zones d'influence. Elle est plutôt avenante et causante), Irku Miklos (chef d'une famille secondaire de la région : plutôt fighter pas social), Lazlo Donhany (dont la famille est très liée à la famille Tepès : plusieurs mariages), Zlotan Tepès (qui surveille et régente la région de contact avec Grescu : plutôt parano et pas cool), Antal Kiraly (chef d'une des familles les plus importante de la zone, alliée de toujours avec les Tepès), sans compter les escortes, goules ...

Un conseil du Voïvode aura lieu à l'arrivée de Vlad : les Pjs n'y seront pas conviés. En attendant, ils seront sans cesse surveillés ouvertement. Le château est lugubre, comme toute la région. Le décor est militaire : beaucoup de troupes des paysans armés, des goules et une ambiance oppressante dans le château. Lorsque Vlad ressortira du conseil pour parler aux Pjs, il sera habillé en seigneur guerrier très classe, et son « épée est ceinte ». Pour ceux qui

n'auraient pas vus son épée, matez dans les chronica transylvania III ou IV : c'est un objet de goût !

Vlad dégage une prestance à crever. Il informera les Pjs des dernières évolutions locales :

- Nova Arpad a fait la demande, au nom de la trêve en cours, de laisser enquêter un corps expéditionnaire ventrue dans les zones concernées. Elle a ajouté qu'en cas de refus, elle ne pourrait pas empêcher ses supérieurs de prendre des décisions aux conséquences des plus tragiques. Les Tzimices sont indignés de cette réaction : c'est à eux de régler le problème, et si des ventrues ne venaient pas ici, il ne leur arriverait rien. En attendant, une missive va être envoyée à Radec, le « Voïvode vendu » de Budapest pour entamer des négociations avec les ventrues afin de temporiser. On lui conseille en outre de se tenir prêt à partir en cas de grabuge. Si les Pjs sont tentés, ils peuvent être d'une grande utilité dans les négociations là bas. En plus, ici, ils gênent un peu.
- La famille va entrer en contact avec le Voïvode Vox pour échanger des informations sur les événements contre des informations sur les activités ventrues.
- Il semblerait que Grescu ne soit pas très actif ces temps ci, Libussa par contre multiplie les apparitions.
- Deux caïnites, Anatole le Malkavian et Lucita la lasombra (très connus dans la région pour leurs visites énigmatiques et les avertissements qu'ils donnent) sont venus il y a trois semaines pour annoncer que les événements auront une importance énorme. Ils repasseront bientôt.
- La famille est entrée en contact avec Mitru le chasseur. Il sait que les animaux sont particulièrement tendus et affolés dans les contreforts proches de chez Grescu. Lui même ne souhaite pas se rendre sur place. En bon survivant, il préfère déménager que de servir de goule à Grescu.
- Le Voïvode Istvan ordonne de réunir sous trois semaines une troupe et des vivres pour faire une battue. Tout le monde va se séparer pour organiser la mise à disposition des hommes et des convois. La troupe se réunira ici, au château qui est le centre de la zone.

Pendant ces trois semaines, les Pjs pourront faire diverses choses :

1. Les Pjs décident d'aller à Budapest engager des négociations « neutres ».

L'avantage des Pjs est qu'ils sont sensés être neutres dans les négociations. Ils se rendent donc par la grande route à Budapest.

En route ils croisent une apparition de Libussa qui leur dira avant de s'évaporer :

« Vite ...il perd le contrôle de la situation ...la chose grossit et le menace ...si les Arpad mettent le pied ici, le sol boira du sang.... »

A Budapest, ils savent où prendre contact avec le Voïvode. Quel n'est pas leurs surprises lorsqu'ils sont amenés à « fait la gueule » (celui qui a passé quelques temps sur Yahros avec eux bien malgré lui). Il se présente enfin sous son vrai nom : Lauber Rozsavolgyi. Il semble tendu et ses affaires sont prêtes en cas de déménagement hâtif. Sa bâtisse est sous surveillance Arpad depuis deux semaines, et Nova semble peut enclin à vouloir négocier davantage. Il apprécie peu qu'on vienne se mêler de ses affaires, mais il s'incline lorsqu'il apprend que c'est le voïvodat Tepès qui envoie les Pjs. Il donnera quelques informations :

- Les Arpad ont fait fermer quelques routes de commerce avec les Tzimices et ont envoyé des éclaireurs.
- Nova ne contrôle pas entièrement la situation, ce qui l'a met dans une rage folle.
- Anatole et Lucita sont venus voir Nova Arpad.

Les Pjs peuvent être introduits auprès de la ventrue, au palais. Celui ci est le siège d'une intense activité : on amasse du matériel pour une campagne future. Le palais grouille d'émissaires ventrues, mais les Pis n'ont aucune crainte à avoir: si on les embête en qualité d'émissaires du Voïvode, c'est une guerre qui est aussitôt déclenchée.

Nova Arpad a l'air fatiguée et tendue. Tout faux pas diplomatique aurait une fin tragique. Elle accueille froidement les Pjs, en disant qu'elle a déjà des diplomates attitrés et qu'elle ne voit pas l'intérêt d'en avoir d'autres.

Si un joueur s'est présenté comme Trémère, elle a haussé un sourcil et demandera à lui parler en privé. Elle souhaite connaître la position de Coeris dans cette affaire. Coeris est comme d'habitude en stand-by, prête à intervenir. Dans la forme, ils sont plutôt du côté ventrue (ils font moins de pertes au clan que les tzimices).

Nova affirme qu'elle ne tient plus les cordons de l'affaire. Des éminences de Vienne sont arrivées ici pour lui transmettre la position officielle du clan, qui n'attendait qu'une petite histoire comme celle là pour progresser dans leur conquête de la région. Nova essaye de faire tampon en espérant qu'il n'y aura pas de guerre. Elle peut faire rencontrer l'officielle éminence Ventrue ici présente aux Pjs si ça les chante.

Une heure plus tard apparaît un chef de guerre en armure, aux accents vaguement germaniques. Il se nomme Andréas Krumpf. Il est sensé organiser les défenses et les battues au cas où les tzimices ne seraient pas assez efficaces. Il prétend (ce qui est faux) qu'il ne souhaite pas la guerre et qu'il attend des résultats avant d'intervenir. En réalité Andréas attend les renforts qui doivent venir d'ici deux semaines avant de débiter une marche forcée.

Rien de positif ne saurait ressortir de cette discussion courte. Andréas maintient qu'il n'agit pas. Il est persuadé que les Tzimices ont encore usé de leur magie païenne et barbare pour

réveiller une entité vampirique qui les servira contre eux. C'est un personnage très buté et à prendre avec des pincettes.

Bref, les Pis n'ont plus qu'à retourner au château Tepès, un peu déçus de n'avoir rien obtenu si ce n'est des informations sur les manoeuvres locales.

2. Les Pjs restent sur place et attendent que ça se passe.

Ils vont s'emmerder royalement. Il n'y a rien qu'on les laisse faire ici. Ils ont l'impression de gêner et d'être inutiles.

3. Les Pjs veulent se rendre chez Vox.

C'est eux que ça regarde mais il n'y a rien à faire non plus. Les messagers se chargent de tout. S'ils veulent quand même s'y rendre, Vox les recevra froidement. Sa passe est une forteresse imprenable, c'est tout ce qui l'intéresse.

Si on mentionne le nom de Sacha ou Mika Vikos en sa présence (ne serait ce que pour se renseigner sur sa position), Vox dira que c'est lui qui a demandé à ce qu'on construise ce fort ici. Il y a séjourné 10 ans puis lui en a remis les clés et le titre. Il a du respect pour Vikos et il ne fait aucun doute dans son esprit qu'il sera là pour les appuyer en cas de problèmes.

4. Pour une raison stupide, ils veulent voir ce qui se passe chez Grescu.

On leur a bien dit que c'était mal mais ce ne sont que des Pjs. On finit par les laisser aller. Les Pjs ne pourront jamais atteindre le château de l'ancien : ils seront harcelé par des animaux, des goules, des humains lobotomisés, des War ghouls si il faut. Dans leur périple, ils auront quand même la certitude que la zone est fortement troublée.

Retour au château Tepès.

Les Tepès sont impatient d'en apprendre d'avantage. Les troupes sont arrivées et sont prêtes. Un message de Lauber Rozsavôlgyi leur a appris que les troupes ventruées se sont mises en ordre de marche : la guerre semble inévitable car eux n'ont rien appris si ce n'est que la chose semble se situer pas loin de chez Grescu.

Anatole et Lucita sont ici et ce sera l'occasion pour les Pjs de rencontrer ces infatigables globe-trotters des signes de la géhenne. Ils dégagent beaucoup de sympathie et de mysticisme. Anatole délire souvent et prononce des paroles incompréhensibles tandis que Lucita prend soin de lui et le rassure.

Pourquoi sont ils ici ? Parce qu'ils ont toujours été présents dans la région et actifs. Il semblerait que l'événement qui va avoir lieu revêt une importance toute particulière et en bons

observateurs ils sont là. Anatole parle souvent de bain de sang de façon très imagée. Le reste du temps, c'est un gars bien !

Les Tzimices sont reçus les renforts de Vox et un détachement de Vikos. Cependant ces détachements restent sous les ordres des gradés et non de la famille Tepès, ce qui fait grincer quelques dents mais on est bien content qu'ils soient là).

A part cela, l'ambiance est détendue : les ventrués vont se jeter sur Grescu avec des troupes imposantes et cette fois-ci il ne pourra peut-être pas lutter.

2 jours plus tard :

Au réveil, la tension est perceptible. Les Pjs apprennent que les ventrués font route vers le château Tepès et non chez Grescu. Des éclaireurs indiquent qu'ils seront là dans deux jours. On ne sait rien de leurs ordres.

Le lendemain :

Les tzimices ont réussi à intercepter un message oral d'Andréas qui parlait de mettre le siège devant le château Tepès. Il est impossible de pouvoir les prendre en terrain découvert, il faut attendre ici. La victoire ne saurait tarder. Anatole et Lucita ont disparu sans prévenir.

Le siège :

Au réveil, on attend les ventrués. Leurs troupes sont en supériorité numérique certaine, mais ils n'ont pas de War Ghouls. Des torches resplendissent dans la nuit glaciale, des loups hurlent...la tension monte...

Ils restent à environ une demi-lieue du château, sur un plateau assez vaste (contrairement à l'accès proprement dit du château). Ils n'ont visiblement brûlé aucun village en avançant, les populations averties ont fui il y a deux jours.

Puis une charrette branlante s'avance sur le chemin tortueux d'accès. Personne ne la conduit. Le cheval s'arrête devant les portes du château et hennît. Dans la charrette, un corps...

On ouvre les portes après s'être assuré qu'il n'y avait pas de piège et la charrette entre. C'est le corps d'un éclaireur, décapité et démembré, avec un message pieuté dans son cœur.

« Aux chefs de guerres Voïvodes,

Aucun Ventrué d'Europe ne saurait être tué sans que l'on sache pourquoi. Puisque vos actions prennent du retard sur notre délai espéré, nous mettons le siège devant votre fortin jusqu'à ce que vous vous décidiez à nous apporter votre pleine et entière coopération. Nous n'attaquerons que si nous sommes agressés

Dans l'espoir d'avoir attiré votre attention,

Andréas Krumpf, chef militaire des familles Arpad, Krumpf et Kaiser. »

La tension monte d'un cran. Plusieurs chefs le rouge au visage sont prêts à en découdre. Dans les sous-sols les War ghouls, grondent, sentant la tension de leur maître. Des chevaux renâclent d'impatience en vue du carnage qui risque d'avoir lieu. Vlad Tepès, de toute sa prestance convoque immédiatement un conseil. Aux indécis, il souhaite bonne chance pour la bataille. Lorsque les chefs Tepès se retirent des murailles, les autres font l'estimation de leur nombre, une estimation de l'ennemi, et la tête basse acquiescent.

Toute personne d'importance (les Pjs aussi) est conviée, à titre particulier. L'ambiance est moins frénétique. Vlad prend rapidement la parole :

« Très bien, allions nous avec eux ». Brouhaha de protestations dans la salle.

« Silence ! Vous êtes chez moi. Je pourrais vous mettre à la porte !

Nous allons les aider à s'en sortir. Nous irons ensemble dans les terres de Grescu, et nous plierons bagage peu avant l'affrontement. Grescu ne nous en voudra pas d'avoir eu le bon goût de lui ramener une armée de ventrués disciplinés. Nous massacrerons Grescu affaibli par le combat afin de lui éviter d'amasser toute cette armée et de se refaire. Et lorsque nous aurons marché sur Grescu, nos pas nous conduiront à Budapest, et Vienne ! ».

Le plan est adopté après quelques réticences.

Un messager est envoyé vers Andréas, un de leurs éclaireurs ventrus qu'ils avaient capturés, selon les mêmes modalités.

Une rencontre est organisée : les ventrués doivent décrocher 1/3 de leur armée à trois lieues au Sud pour éviter le piège bête et les Tzimices les rejoignent sur le plateau.

La rencontre entre Andréas et Vlad est électrique : « Salut jeune chiot Magyar »

« Salut poupée de métal »

Personne ne saura ce qu'ils se sont dits sous la tente, mais les deux hommes ressortent moins fâchés. Les armées font faire route ensemble (pas au contact quand même !). Dans trois jours, vous devriez y être.

En attendant, tout le monde rentre chez soi et attend le lendemain. On a bien pensé lâcher les chiens de jour pour débusquer Andréas, mais Vlad est catégorique : son ton est plus sûr encore et plus ferme. Sa présence irradie tout le château. C'est non.

Le lendemain.

Tout le monde se met en route. Les armées se regardent de coin, sans autres heurts que des insultes et des provocations. Les deux chefs de cette armée brillent presque de magnificence, ceci explique sans doute cela. Le campement s'installe à l'aube naissante. Les tentes sont biens gardées.

Le lendemain.

Alors que l'ordre de marche allait être lancé, Mitru le chasseur débarque affolé

« N'avancez plus, l'armée de Grescu est en route pour ici. Ils arrivent à toute allure, et chaque fois qu'elle traverse un village, ses flots grossissent. »

Une légère débâcle s'en suit, on se replie vers le château.

Le lendemain.

Arrivée au château. L'armée ventrue campe non loin. Celle de Grescu est à portée de vue. Alors qu'ils ne se sont pas vus, les deux chefs semblent avoir convenu de la suite.

Les deux armées se disposent devant celle de Grescu, aux portes du château. Et la charge débute. L'armée de Grescu charge. Andréas trépigne d'impatience ...Vlad est la sérénité incarnée. Et puis selon le signal convenu, Andréas charge. Vlad, semblant le seul à faire du bruit dans la cohue, prononce alors :

« Stop. Demi tour. »

Il n'a pas crié, il a parlé, serein, puissant, immense. Et comme un seul homme, dans un ordre parfait et rapide, ses troupes rentrent au château.

Andréas est fou de rage et de peur. Contact. L'armée de Grescu semble l'emporter, mais une percée d'Andréas divise l'ennemi en deux, et c'est la boucherie.

Au bout d'une heure de combat, Grescu a réussi à s'enfuir, Andréas est victorieux mais a perdu 70 % de son effectif. Vlad le contemple du haut d'une tour. Leurs regards semblent se croiser malgré la distance. Celui de Vlad est cruel, froid. Celui d'Andréas est terrorisé de panique.

Vlad lève son bras, et dit seulement

: « Chargez ».

Les troupes Tzimices fondent sur les restes d'une armée après un combat. Les ventrues sont balayés en dix minutes. Andréas est détruit.

Retour au château. Nouveau conseil.

Vlad décide (seul) d'envoyer une partie de l'armée chez Grescu, tandis que l'autre prépare le terrain pour Budapest. Plus personne ne le regarde de la même façon à présent. Les Pjs iront chez Grescu, avec l'armée guidée par Mitru.

Pendant un moment isolé, les Pjs verront l'apparition de Libussa :

« le maître est prisonnier à l'intérieur. La cathédrale a pris le dessus sur lui et l'aspire.

Chez Grescu, les villages sont quasiment vides. Sur place son château... une résistance symbolique. Pillage, et exploration à la recherche du locataire. Un sous-sol, une énorme cave, et au sein de celle ci : la cathédrale de chair. Un édifice de la taille d'une cathédrale, mais

constituée de chair et d'organes, qui semble animée, vivante. L'essence de nombreux caïnites afflue dans ses tissus. Les cris de Grescu viennent de l'intérieur. La chose se défend :

Obtenebrate, vicissitude, débauche de power mentaux ...la totale, des tentacules qui aspirent la vitae par 5 points... !!!

Et puis la chose semble démantelée. Grescu est vide, sec, privé de vitae. Vlad s'acharne sur son corps. Tout est fini.

Epilogue et implications.

Les troupes se séparent après avoir laissé sur place une garnison. Vlad est satisfait : son armée part pour Budapest. Lui reste ici, éreinté. Les Pjs ont compris qu'une personne avait agit et avait parlé par son intermédiaire et il acceptera d'en parler si on lui demande :

« Un ancien de ma famille a agit par moi. Depuis mon étreinte, il agit comme cela. Il ne sort jamais de son refuge. Je dois lui laisser le contrôle de moi même. Une telle pratique n'est pas rare chez les anciens, et quand bien des années auront passé, j'y aurais recours également. »

Ca y est, il a parlé des masquaradeurs et les Pjs pourront apprendre comment cela se passe et commencer à faire toute sorte de tests bizarres que font les Pjs lorsqu'ils s'ennuient !

Conséquences politique :

Les tzimices reprennent Budapest, les terres de Grescu iront à un chef de guerre méritant et voulant tâter du Trémère. Mais l'armée de Vlad ne parvint pas à prendre Vienne : les Trémères ont déjà lancé leur assaut et la ville est tombée entre leurs mains depuis quelques jours.

Budapest est donné à un autre chef.

Scénarios annexes.

Traque folle.

L'une de mes Pis avait l'habitude de dormir à l'extérieur de la ville, en étant peu discret quant à la manière dont il se rendait dans son refuge. Lorsqu'ils sont allés interroger Varsik en le bousculant, Yasmine, affiliée à ce Ravnos l'a senti en danger et a pris l'initiative de le faire suivre selon un plan très Ravnosien. Elle et Leufroy de Provence entretiennent des relations plus que louches et incompréhensibles. Mon PJ s'est réveillé en constatant que le lieu où il dormait était couvert de cendres, et une croix était implantée. Il a été suivi, s'est laissé suivre (les pisteurs étaient maladroits). Et lorsqu'il en a chopé un, il a appris que c'étaient des hommes de Varsik que Yasmine avait empruntés. Ils se sont rendus chez Varsik un peu colère, et ont menacé ce dernier si il ne mettait pas bon ordre dans les affaires de sa protégée. Le Ravnos s'offusque, il n'a rien fait (phrase fétiche), mais il accepte qu'on interroge la Ravnos en sa présence (pleutre mais sympa). Elle avoue être dominée par Leufroy de Provence pour cette mission. Il n'en a rien dit de plus. Elle dit la vérité. Mais en se rendant chez Leufroy, celui-ci prétend ignorer tout de l'affaire et les congédie brutalement (il se sent appuyé par Lucius qui est assez puissant pour calmer des pjs). Quelques jours plus tard, c'est le même scénario (porte de refuge brûlée et symboles de mort). Même enquête mais cette fois-ci les mecs qu'ils chopent prétendent bosser pour Leufroy, qui prétendra être dominé par Yasmine. Les deux se rejettent continuellement la faute, et les deux disent vrai. Leur relation est tellement étroite qu'ils sont capables de se dominer simultanément et de se donner l'ordre de faire suivre un Pi et de la menacer délicatement.

Les Pis mettront du temps à démêler cette affaire qui sera de plus en plus menaçante. Ils risquent de s'énerver et de provoquer la colère de Lucius ou de Varsik, et les deux ne sont pas bons amis mais pourraient trouver un terrain d'entente pour calmer les ardeurs des « petits nouveaux ». L'idéal est de faire suivre les mouvements des deux protagonistes (Yasmine et Leufroy) et de se rendre compte de leurs petites séances de « je te tiens, tu me tiens, par le dominate... »

Scénario: femmes fatales.

Ce scénario optionnel est très difficile à maîtriser, car il fait intervenir un personnage très particulier, à la fois subtil et non subtil : Manuella. Il peut très bien se résoudre en deux heures de jeu inintéressantes, comme donner lieu à une gigantesque couillonnade.

Si vous voulez absolument que tout soit nickel, il faudra être un peu dirigiste avec vos Pjs. Un tas de raisons peuvent le faire louper. Le mieux est de le faire jouer en solo afin d'éviter une fin ridicule.

Le scénario est amorcé par une des goules de Mandalay laissée à la tour dans la boîte. Mandalay peut parler, malgré sa torpeur, par sa bouche. La goule annoncera à un Pj que le navire contenant la caisse contenant Mandalay en torpeur arrivera dans quelques jours par le port de Jaffa. Mandalay est en torpeur, donc il ne peut estimer sa position et sa date d'arrivée.

Une chance : Neteph, une oubliée, est dirigeante de cette ville. Par contre, on sait que Mandalay s'est fait capturer et toute personne qui l'aiderait serait considérée comme oubliée, et donc chassable.

Arrivée sur place :

Neteph reçoit ces informations avec beaucoup de soucis. Lorsque les Pjs annoncent à la Nosfératu l'arrivée de Mandalay, celle-ci annonce aux joueurs qu'elle a un souci qui pourrait être en relation avec cette affaire. Depuis quatre jours, cinq femmes « qui font tache » de type européen sont arrivées à Jaffa et posent des questions sur la région et sur un fameux Mandalay. Si elle ne les a pas fait exécuter, c'est parce qu'elle pense qu'il y a quelqu'un là dessous et qu'elles servent peut être de diversion. Neteph a sous sa coupe 5 Nosfératus qui pistent les donzelles. N'étant pas de nature sociale, les Nosfératus préfèrent déléguer l'enquête aux Pjs, eux assurant la logistique et l'observation. Deux femmes sont arrivées par bateau, trois par terre.

Les cinq femmes :

L'une d'elle est véritablement intéressante : Manuella. Les autres ne sont que des diversions et divertissements pour attirer l'attention et permettre (sans le savoir) à Manuella de voir qui elles font réagir et comment. Les femmes étant européennes, on remarque rapidement leur arrivée. De plus, comme je vous l'ai dit, elles sont un peu cruches alors...

- Jao Pinto est une lasombra portugaise envoyée ici par son clan pour observer la région. Depuis la fuite de Grillati et de Rustucci, les lasombras ne sont quasiment plus informés de ce qui se passe au moyen orient. Ils ont envoyé une jeune, inexpérimentée, à laquelle ils ne tenaient pas trop (au cas où elle se fasse déchirer) pour porter des lettres au nom du

clan envers tous ceux qu'elle rencontrait. Les lasombras souhaitent renouer les contacts dans la région. Elle n'a rien à voir à priori avec Mandalay.

- Petra est une ventrue de Teutonie profonde. Elle a été envoyée dans la région à la demande de Gunter son créateur pour trouver Mandalay et le détruire. Elle espère comme cela gagner l'estime des ventrues et obtenir une récompense colossale. Elle a entendu dire que la région de prédilection de Mandalay est ici et elle guette son arrivée.
- Omayya est une fière scandinave, qui a quitté son village pour chasser Mandalay. Si elle réussit, elle obtiendrait pour son peuple des terres fertiles en Teutonie. Elle est sans doute très astucieuse et sait très bien qu'elle fait tache ici et n'est pas du tout adaptée à la région. Elle est arrivée par bateau.
- Erdie est une super rouquine d'Ibernie. Elle est arrivée par bateau et y loge. Elle baragouine à peine l'arabe et à un mal fou à essayer de se dégoter un refuge à Jaffa. Elle a été envoyée par son sire, un sombre irlandais abruti par des années de débauche (c'est des torés au fait). Elle vient pour les mêmes choses : si elle tue Mandalay, elle aura des récompenses phénoménales.
- Manuella est un cas en apparence similaire mais en réalité beaucoup plus intéressant. En réalité elle se nomme Manuella Giovanni du clan Cappadocian de la 8^{ème} génération. Elle a l'air truffe et cherche la même chose, sauf qu'elle est une experte de ce genre de situation. Elle a repéré rapidement où vivaient les 4 autres et essaye de les tenir à l'oeil. Son histoire est complexe (voir feuille de Pnj aimablement fournie à la fin). Son but est de prendre contact avec des caïnites locaux qui sont au courant de l'éventuelle arrivée de Mandalay, mais pas pour une récompense, elle roule de force pour les Séthites. Manuella prétend chercher un des Pjs à Jaffa pour lui échanger une information vitale.

La situation :

Toutes ces femmes sauf Manuella ne poseront pas de problèmes. Toutes comprendront soit la menace, soit le message physique ...bref, elles pourront débarrasser le plancher de Jaffa rapidement. Mais Manuella prétend être utile pour les Pjs : en effet, elle possède une information qu'ils n'ont pas et est prête à l'échanger contre sa liberté si les Pj s l'ont capturé ou interrogé violemment, ou contre une autre information. Inutile de la dominer: ça ne marche pas !

Manuella se sait suivie mais n'a jamais croisé d'autres vampires ici que « quelques petits nosfératus qui la suivent ». L'information qu'elle prétend échanger concerne un personnage visiblement très doué qui la suit elle et les Pjs. Ca y est, ils ont mordu à l'hameçon : elle utilise sa discipline de Dementation 2 sur eux. Désormais, les Pjs vont se sentir suivis par une ombre

fugace qui leur échappe. En quoi peut elle être utile : elle peut essayer de le capter, de le suivre, de lui tendre un piège. Comment: elle prétend tout voir. (Bon ça c'est vrai pour tout le monde non ? Ben oui, ce qu'elle ne voit pas elle ne le sait pas ! Blague à part, son merit de scrutation peut être utile : après tout elle a vu les Nosfés !).

Si les Pjs parlent à Neteph (ce qui semble logique, ils sont dans sa ville et c'est elle qui l'a demandé !), elle veut tester ces capacités : elle va dissimuler quelque chose dans son refuge lorsqu'elle viendra et on verra bien. Le résultat est assez concluant : sur trois jarres que Neteph a occulté, elle en a capté 2. Il semblerait que le personnage soit intéressant. Ca c'est l'erreur numéro 1. L'information qu'elle vend est qu'un Trémère s'est stationné près de Jérusalem et les recherchent. Elle sait où il est et sait qu'il enquête sur eux parce qu'ils sont sur la liste des oubliés.

La suite :

Mandalay est sensé arriver dans quelques jours, ce que Manuella ignore. Quelqu'un va penser (elle ou Neteph ou les Pjs) a faire une diversion pour éloigner le mystérieux suiveur des lieux où le corps du Tzimice va arriver. L'idée est de faire croire qu'il est déjà arrivé et de faire un faux convoi de caisse vers Jérusalem. Problème : il va falloir assurer côté défense. Neteph ne bougera pas de Jaffa : elle a des ordres à donner pour organiser le transit de Mandalay. Reste aux Pj s et à Manuella de tendre le piège.

Pour cela, ils peuvent s'aider de quelques Pnjs de Jérusalem qui voudraient bien. Mes Pjs avaient une relation avec Varsik plutôt positive ces derniers temps : ils ont demandé au Ravnos de faire l'illusion que Manuella tenait les Pjs par la menace et les forçait à leur dévoiler l'endroit où voyageait la caisse (un refuge d'Etheria entre Jaffa et Jérusalem). Puis elle ferait ouvrir la caisse ne plein désert et là, un faux Mandalay illusoire sortirait de sa torpeur pour tout déchirer. Mes Pjs avaient également demandé à des assamites qui leur devaient un putain de service (genre ils ont cachés un maximum d'assamites dans la boîte de Lamriel durant le grand rituel Trémère qui devait condamner le clan d'Hassan à ne plus pouvoir faire de diablerie !) de les épauler en cas d'intervention du suiveur et de combat. Bref, ils organisent le départ après ces mises au point, et sentent toujours cette présence gênante qui les suit.

Varsik au point de rendez vous fait une débauche de Chimerstry pour faire croire au réveil de Mandalay (histoire de forcer l'autre à intervenir dans l'urgence), mais rien. Il est temps de dormir et tout le monde est un peu déçu.

Au réveil, Manuella a disparu. Elle est réveillée avant tout le monde, et bien que dans les vapes, elle s'est précipitée vers Jaffa. Les Pjs doivent comprendre d'après le mot qu'elle a laissé qu'elle est un peu plus loin parti pister le suiveur qu'elle a senti.

Oui mais ses pas vont vers Jaffa en célérité, elle va vers le refuge de chez Neteph car elle présente que ses Nosfés ne dorment pas chez elle. Elle tombe sur Neteph qui sort à peine de son refuge. Neteph est surprise, trop tard. Manuella la touche et la Nosfé est momifiée. Elle farfouille rapidement dans son refuge pour trouver des traces d'un indice et les trouve. Puis, elle file dans les quartiers des entrepôts où Mandalay a été débarqué durant la journée, là, elle attrape une femme de sa corpulence, la momifie dans l'entrepôt et se casse en bateau avec la caisse, après avoir planté un pieu dans le coeur de Mandalay (au cas où).

Pourquoi tout ça ? Manuella pense qu'elle pourra semer le doute sur sa mort en laissant un corps momifié méconnaissable dans l'entrepôt. Avec beaucoup de Kindred lore, les Pjs pensent qu'il faut deux points de sang pour réveiller le corps, ce qui leur prendrait deux bonnes heures et les retarderait pour la suivre en bateau.

Si les Pjs ont les moyens de suivre sa piste, ils arriveront à un petit village de pêcheurs au sud dont un vieux a vu quelque chose d'étrange : une nuit où il ne trouvait le sommeil, il était sorti sur la côte pour prendre l'air lorsqu'au loin, il a vu un bateau correspondant au signallement du bateau emprunté par Manuella (information accessible à la capitainerie de Jaffa) foncer droit vers les récifs. Le bateau s'est fracassé et à coulé net, mais une barque a réussi à s'en tirer, elle allait vers le village.

Après enquête, la nuit là, un pêcheur s'est fait dérober sa barque de pêche. La piste s'arrêtera là. Retrouver une barque dans la région est impossible ...tout est foutu.

Vous comprenez pourquoi ce scénario ne tient qu'à un fil. Si les Pjs veulent éliminer Manuella dès leur rencontre, c'est fini ! Elle doit donc être très convaincante quand elle monnaie l'échange d'information.

Conclusion :

Les Pjs repartent la queue basse en prenant Manuella pour une Séthite ou un émissaire de ce clan. Manuella remet la caisse (durant tout le voyage elle a senti l'esprit affaibli de Mandalay essayer de la détourner de son chemin et elle est bien contente de s'en débarrasser) aux Séthites de Damas. A vous de voir si ils lui remettent son coeur ou si ils attendent encore un peu). Les Séthites ouvrent la caisse et se sentent envahis par la présence de l'ancien. Ils paniquent et lui donnent la mort ultime.

Pourquoi les Séthites ?

Parce qu'ils ont vendus les oubliés à la réunion des anciens et cherchent à négocier le premier de la liste : Mandalay. De plus, cet ancien est gênant car ils les empêchent de s'infiltrer davantage à Jérusalem, qui est une épine dans leurs pieds. La ville coupe en effet leur zone d'influence : elle est située entre le Caire et Damas.

Mort ou en torpeur, ils tirent un avantage à la situation.

Conséquences :

Mandalay n'est pas mort, que l'on soit clairs. C'est le corps réceptacle de l'ancien qui a été détruit. Il va devoir en recréer un, ce qui prendra au moins un siècle. Lorsqu'il réapparaîtra, ce sera sous une nouvelle apparence et il se cachera bien d'en parler. Autant qu'on le croit mort pour de bon.

Autre problème : le réceptacle de Mandalay avait un petit village de goules sur son territoire. Celles-ci vont vieillir prématurément et mourir pour la plupart, ce qui sera le signe pour les Pjs que Mandalay n'est plus !

Manuella Giovanni, Cappadocian.

L'histoire de ce personnage est très complexe. C'est un hasard que son créateur l'ait choisi dans la famille Giovanni (non encore un lignage vampirique), une éminente famille d'Italie. Elle a vécu en Italie de nombreuses années à étudier. Puis son clan, alors qu'elle avait un siècle à peine, l'a envoyée en mission d'infiltration chez les Séthites (ce qui explique quelques uns de ses dons !). Elle a obtenu beaucoup d'informations avant de se faire prendre magistralement. Capturée, torturée durant deux siècles, elle a trouvé un refuge à sa situation : elle a appris à aimer la torture et à en tirer du plaisir. Les Séthites, tout en la laissant captive, se sont désintéressés d'elle jusqu'au jour où Mandalay est allé en Albion essayer de faire les fesses à Bourra Bourias. Là, ils l'ont ressorti de son placard, lui ont arraché le coeur, et lui ont clairement expliqué que dorénavant, jusqu'à la capture de Mandalay, elle était vulnérable et bossait pour eux. Elle espère finir rapidement ce boulot et retrouver son indépendance. Elle est ultra liée au sang des Séthites de Damas, ce qui explique qu'elle n'a jamais essayé de s'échapper.

Age apparent : 28 - 30 ans. Attitude : truffe.

Sire : Mario Descadeilas

Nature : froide et calculatrice. Date étreinte : 954 Génération : 8.

Statistiques en 1348.

Force : 2	Charisme: 3	Perception : 4		
Dextérité : 4	Manipulation : 5	Intelligence : 3		
Vigueur: 3	Apparence: 3	Astuce : 5		
Comédie: 4	Vigilance: 3	Etiquette : 3	Séduction : 2	Stealth : 4
Athlétisme : 2	Survie : 3	Dodge : 2	Mêlée : 3	Empathie: 4
Intimidation: 2	Subterfuge : 5	Academics : 2		
Lecture sur les lèvres : 3		Investigation : 3		Linguistique : 2
Médecine: 2	Occult : 2	Politics : 4		Kindred lore : 3

Disciplines :	Background :
Dementation : 2	Génération: 4
Mortis : 4	Statut de clan : 2
Nécromantique : 5	
Serpentis : 4	
Célérité : 2	
Obfuscate : 2	

Vertus : Conscience: 2 Self : 4 Courage: 5

Humanité : 4

Willpower : 9

Rituels de Nécromantique : Yeux de la tombe (2), Esprit gardien (2), vacarme des damnés (3), signe du revenant (3), porte d'ombre (5), absorption d'âme (5), toucher de la momie (5) : permet de transférer le pouvoir de momification de Mortis 4 au toucher durant 2 heures !

Mérites et flaws : Clear sighted (+6) Blackmailed (-4) Undominability (+3)

Particularités :

Le pouvoir à 1 de Serpentis ne fonctionne pas chez elle à volonté mais se déclenche dans des situations où elle ressent des émotions vives.

Manuella adore jouer avec les caïnites. Elle peut faire croire qu'un caïnite est malade et celui là commencera à en ressentir les symptômes. C'est grâce à sa discipline de Dementation qu'elle s'est sorite de beaucoup de situations.

Autre particularité : puisqu'on lui a arraché son coeur, elle se réveille très tôt dans la nuit, mais reste une bonne heure et demi dans les vapes.

Le Destin des oubliés.

Voici en guise de conclusion de la première partie de campagne et de préparation à la seconde partie un tableau qui récapitule le destin de certains oubliés.

Nom	Résidence	Particularités	Dates de mort
Elaine de Calinot, Trémère 6	Afrique noire	Règne sur les terres d'Afrique noire qu'elle a explorée	Vit au 20 ^{ème} siècle
Neteph, Nosfératu 5	Jaffa	Leader des oubliés jusqu'à Vlad Tepes	Vit au 20 ^{ème} siècle
Iaroslav, ventrue 8	Varsovie	Se donne la mort après que son clan lui ait tout pris	1462
Serena, malkav 7	Bagdad	Ne se remettra jamais de la mort d'Adonijah	1753
Ethak Al Din, malkav 7	Constantinople	Liquidé par Vikos à titre personnel car il l'a trahi	1638
N'armer, malkav 9	Zalybie	Chassé par le fléau gangrel	1349
Dashour, cappadocian 8	Sergiopolis	Chassé par le fléau toréador	1349
Akashour, nosfératu 4	Ur	masquaradeur	Vit au 20 ^{ème} siècle
Toukoulti Apil Eshara, nosfératu 7	Bassora	Chassée par une bande d'anarchs	1351
Sindhari, trémère 8	Tunis	Vendue par son clan	1349
Mandalay, tzimice 5	Jérusalem	masquaradeur	Disparaît vers 1600
Sargon, caïtiff 6	Tyr	Chasé par une bande d'anarchs	1349
Vlad Tépés, tzimice 8	Transylvanie	Masquaradé	Vit au 20 ^{ème} siècle
Ezmeralda (burujah) toréador 9	Budapest	Reconnue par les membres de son clan, détruite par celui-ci	1568
Akim (sétite), toréador 8	Bassora		1789
Talaq, caïtiff 10	Chine		1450
Isil Maleth, gangrel 7	Inconnue		1702
Atchetsoup (sétite) brujah 9	Dmas	Tué pendant la première guerre mondiale après une torpeur de 200 ans	1914
Mica Vikos, tzimice 5	Constantinople	masquaradeur	Vit au 20 ^{ème} siècle

Quelques Pnjs récurrents.

Elaine de Calinot.

Elle doit bien être décrite quelque part (dans le clanbook tremère me semble t il, mais je l'ai customisée pour la campagne).

Age apparent: 28 - 30 ans.

Nature : décidée.

Attitude : instable, remuante.

Date étreinte : 1265

Sire : Hippolyte de Champagne.

Génération : 6.

Historique :

Elaine de Calinot est l'ancienne goule d'Hippolyte, qui l'a étreint parce qu'elle représentait tout ce qu'il aimait dans la non vie : un caractère décidé, un tempérament d'acier et de feu, une intelligence hors du commun. Il regrettera son geste dès l'entrée de l'élève à Coeris. Elaine sait se rendre détestable, voir invivable, dès que quelque chose ne lui plaît pas. Entre autre : sa vie à Coeris. Elle se prend d'inimitié rapidement avec la plupart de ses instructeurs, car elle défend que seul le terrain est le lieu d'apprentissage des savoirs. Ses excès de colère sont célèbres, et son sire la délaisse quelque peu. Le problème est qu'elle est douée et a partiellement raison. Claquant la porte de la Chantry plusieurs fois durant son noviciat, rattrapée et incendiée par son sire, celui-ci descend dans l'estime de ses confrères de par sa faute. Il est même rétrogradé dans la hiérarchie car tant qu'Elaine n'est pas apte, la responsabilité de ses actes sont à imputer au créateur. Du coup, il a opté pour un apprentissage bâclé avant de la laisser tomber complètement. Elaine continue fréquemment de lui envoyer ses rapports, d'une part pour l'énerver mais aussi par une sorte d'affection bizarre qu'elle éprouve pour lui.

Le rêve d'Elaine est de visiter l'Afrique. Au 20 ème siècle, elle accédera enfin à son rêve ultime : être nommée régente de ce continent. Entre temps, elle a attendu le 16 ème siècle pour monter le premier cran de la hiérarchie. Ses crises d'humeur furent mises de côté aux vues de son talent.

Exploratrice dans l'âme, elle visite l'Asie à la recherche de la vie de Saulot. Par hasard, avec Sippar, elle découvre d'obscurs passages de Saulot et de son oubli. Elle devient ainsi une oubliée. Elle fait de nombreux voyages en Afrique, souvent seule, descendant de plus en plus au Sud. De temps en temps, elle retourne à Coeris préparer le suivant.

C'est un personnage qui peut rapidement devenir attachant : ses humeurs ne se manifestent que contre la hiérarchie et les « vieux de Coeris qui n'ont rien compris ».

Statistiques en 1348.

Force : 2	Charisme : 3	Perception : 4
Dextérité : 4	Manipulation: 4	Intelligence : 5
Vigueur: 3	Apparence : 4	Astuce : 4
Comédie: 2	Ride : 2	Academics : 4
Vigilance: 3	Etiquette : 2	Hearth wisdom : 1
Awareness : 2	Stealth : 2	Investigation : 2
Athlétisme: 2	Survie : 3	Linguistique : 5
Dodge : 2		Médecine : 1
Empathie: 4		Occult : 3
Intimidation : 3		Politics : 3
Leadership : 4		Science : 1
Subterfuge : 5		Sénéchal : 1
		Kindred lore : 3
		Histoire : 2
		Histoire des peuples : 4

Disciplines :	Background :	Vertus :
Auspex : 4	Renommée: 2	Self: 2
Dominate : 3	Statut : 1	Courage: 4
Force d'âme: 2	Ressources : 2	Conscience : 3
Présence : 3	Contacts : 4	
Thaumaturgie : 4	Alliés : 2	
Voie de la contre magie : 3	Génération : 6	
Branche des protections : 2		
Branche du bouclier de l'esprit : 3		
Humanité : 6		
Willpower : 8		

Rituels : coquetterie mortelle (1), communicate with sire (1), défense du refuge... (1), enchaîner la langue accusatrice (I), protection en harmonie (1), rite de présentation (I), illumination de la piste (1), masque des ombres (2), piste fantôme (2), terreur paralysante (2), miroir de seconde vue (3), sang de feu (3), enchaîner la bête (4), respect des animaux (4).

Quelques Pnjs importants de Jérusalem la céleste (modifiés, épurés, résumés)

Voici les personnages de la ville qui interviennent principalement dans la campagne. Les autres sont secondaires, alors je vais certainement pas me fatiguer à les décrire et encore moins à les recopier. Les voici tels que je les ai joués, pas tels qu'ils sont décrits dans le supplément. C'est au choix !

Ranulf

Clan : nosfératu
Sire : Jean de Lyon
Nature : Rebel
Attitude : Survivor
Etreint en 1181
Génération : 11

Force : 2	Charisme : 2	Perception : 4
Dextérité : 4	Manipulation : 4	Intelligence : 3
Stamina : 2	Apparence : 0	Wits : 3

Talents : acting 1, Alertness 2, Athletics 1, brawl 1, dodge 3, Larceny 3, Subterfuge 4

Skills : Animal ken 2, crafts 1, etiquette 1, herbalism 1, stealth 4, survival 1

Knowledges : investigation 2, Linguistics 3, politics 1, Seneshal 1

Background : allies 2, contacts 4, herd 1

Disciplines : animalism 2, obfuscate 3, potence 2

Virtues : conscience 2, self control 5, courage 3

Road : humanity 7

Willpower 7

Ranulf dans ma campagne est un personnage clé. Dans cette ville emplie de gros bœufs de générations indécentes, il passe pour le petit grouillot qui tente de faire le « jeune » du mieux qu'il peut : en accumulant quelques informations pratiques sur la ville, en essayant de fournir des refuges de qualité moyenne aux étrangers, en faisant le passeur d'un quartier à un autre. Mais Ranulf, qui est un personnage malicieux et couard, ne cherche surtout pas à faire de l'ombre à qui que ce soit. Son commerce ne gêne personne et il prend grand soin de ne marcher sur les plates bandes de personne. Il est fortement défendu par son clan : après tout, c'est le petit nouveau : il n'a que 9 ans quand débute la campagne.

Ranulf cherche toujours à faire payer ses services à qui il ne connaît pas. Mais petit à petit, ses tarifs baissent. Il lui arrive au bout de plusieurs années de ne pas faire payer une course.

On peut lui demander n'importe quel service ou renseignement : il dira se renseigner et essayer. Si la situation est trop complexe ou dangereuse pour lui, il rend l'argent et dira ne plus être intéressé. C'est un personnage malgré tout attachant, qui n'est pas dépourvu d'humour quand on le connaît. L'essentiel est qu'on le prenne pour un jeune et un personnage inoffensif dans la suite des événements. C'est en effet lui qui précipite la chute de Jérusalem en 1390, mais cela, vous ne le trouverez que dans la suite de la campagne ici présente.

Kothar

Clan : nosfératu

Sire ?

Nature : fanatic

Attitude : Caretaker

Génération : 6

Etreinte : 1000 av J.C !

Age apparent : ancien

Force : 4

Dextérité : 3

Stamina : 5

Charisme : 3

Manipulation : 5

Apparence : 0

Perception : 5

Intelligence : 4

Wits : 3

Talents : acting 5, alertness 5, athletics 1, brawl 3, dodge 3, empathy 5, intimidation 3, larceny 3, leadership 5, subterfuge 5

Skills : animal ken 4, crafts 3, herbalism 3, stealth 5, survival 5

Knowledge : earth wisdom 4, investigation 5, linguistics 3, occult 3, politics 4

Disciplines : animalism 6, auspex 3, celerity 4, dominate 4, fortitude 5, mortis 2, obfuscate 6, potence 6, presence 3, protean 3

Background : allies 3, contacts 5, herd 4, ressources 2, retainers 5

Virtues : conscience 4, self 4, courage 3

Road of heaven 8

Willpower 8

Refuge : petite cave dans la vallée de Hinnon, lieu de culte de Lilith.

Disciple d'un prophète lépreux. Attend l'apocalypse.

Connaît tous les clans représentés en ville

Destinée : tombe en torpeur pendant la peste noire du 14^{ème} siècle.

Varsik

Clan : Ravnos

Sire : Bashir

Nature : jester

Attitude : gallant

Etreinte : 610

Génération : 6

Age apparent : milieu de la quarantaine

Force : 2

Dextérité : 3

Stamina : 3

Charisme : 5

Manipulation : 6

Apparence : 3

Perception : 3

Intelligence : 4

Wits : 4

Talents : acting 3, artistic expression 3, athletics 3, brawl 2, larceny 3, subterfuge 4

Skills : animal ken 2, crafts 4, melee 4, music 3, ride 2

Knowledge : academics 4, investigation 3, linguistics 5, occult 2, politics 4, theology 2

Disciplines : auspex 3, chimerstry 7, dominate 4, fortitude 3, presence 4

Backgrounds : allies 2, contacts 5, herd 4, influence 2, mentor 4, ressources 4, retainers 3

Virtues : conviction 4, self 3, courage 3

Road of paradox 6

Willpower 8

Varsik a, pour une raison qui est sans doute la plus grande injustice du moyen orient, l'interdiction formelle de pénétrer en ville. Il passe donc son temps à l'Ouest de celle-ci dans un campement de truands dont la moitié sont illusoires, à ronger son frein et faire parler de lui. Il est de toutes les affaires louches de la campagne qui prennent place dans la région. Par dérision, par dépit ou par jeu, il ne cache jamais à celui qui vient l'interroger la vérité : oui c'est moi qui ai fait passer les deux lasombras pour morts...etc. ». On peut lui demander tout ce que l'on veut, mais dès qu'il en aura l'envie ou qu'on lui demandera, il trahira ! Mais attention, ce n'est pas l'archétype du ravnos manouche qui passe son temps à voler des objets aux Pjs, c'est un des avatars (d'après lui) de la voie du paradoxe. Ce qu'il souhaite, c'est le dynamisme, le mouvement, le changement perpétuel, le chaos intelligent. Il n'y a rien qu'il ne supporte plus que de voir quelqu'un assis devant lui a ne rien dire depuis deux minutes. Il dispose d'un sérieux sens de l'humour noir, et sait viser dans le mille quand il s'agit de casser un peu quelqu'un. Ses yeux et ses oreilles en ville sont Yasmina, une pauvre qu'il a recueillie et qui a le droit d'entrer en ville (quoi qu'il vaille mieux le faire discrètement).

Refuge : terrain vague à L'ouest de la ville, entre le territoire de Cannis le gangrel et celui supposé de Mandalay.

Croit qu'un futur grand combat va se dérouler ici. Manipule un caïnite du nom d'Abdulhah (sétite 8 ème géné)

Destinée : les bashirites le trahissent.

Elsh

Clan : toréador

Nature : innovator

Attitude : autocrate

Génération : 6

Etreinte : 1079 Av JC

Age apparent : milieu de la quarantaine

Force : 5

Dextérité : 5

Stamina : 5

Charisme : 5

Manipulation : 5

Apparence : 3

Perception : 5

Intelligence : 6

Wits : 2

Talents : acting 2, alertness 3, brawl 2, dodge 2, intimidation 3, leadership 4, sculpture 6

Skills : crafts 6, etiquette 4, herbalism 2, melee 2, ride 3, stealth 3, survival 2

Knowledges : academics 6, investigation 3, law 2, linguistics 2, medicine 2, occult 3, politics 4, sciences 5

Disciplines : auspex 6, celerity 4, dominate 5, fortitude 6, obfuscate 5, potence 5, presence 6

Special powers : faveur du diplomate (presence 5, auspex 3) et double vue (presence 6, auspex 3)

Backgrounds : herd 5, influence 3, ressources 3, retainers 4

Virtues : conscience 5, self 3, courage 5

Road of humanity 7

Willpower 7

J'ai très peu fais intervenir ce toréador que l'on dit grande gueule et imbattable à la joute oratoire. C'est un personnage mystérieux (même s'il fait partie du culte de Lilith) qui se méfie des grandes concentrations d'événements ou de personnes. Il a souvent des ennuis car il ne sait pas vraiment discuter : il a raison, c'est tout ce qui lui importe. Alors il fait des apparitions de deux ou trois ans, et disparaît souvent une décennie de la circulation. Elsh ne se laissera jamais menacer (bien qu'il ne ripostera jamais physiquement malgré ses statistiques encourageantes, il préférera le coup de pute) ni insulter (là il riposte verbalement et est capable de provoquer la frénésie chez son adversaire (présence 6 : enrage)). Pour ceux qui apprennent à la connaître, ce n'est pas un mauvais garçon. C'est un air qu'il se donne parfois pour rappeler aux autres qu'on ne doit pas lui marcher dessus.

Refuge : dans la maison d'une de ses goules orfèvre.

Destinée : se fait bouffer par ses goules en 1555 (quel con ce Elsh !)

Etheria

Clan : brujah

Sire ?

Nature : survivor

Attitude: innovator

Génération : 6

Etreinte : 395

Age apparent : milieu de la trentaine

Force : 2

Charisme : 4

Perception : 3

Dextérité : 3

Manipulation : 4

Intelligence : 4

Stamina : 3

Apparence : 5

Wits : 3

Talents : acting 3, Alertness 3, dodge 3, Empathy 4, Subterfuge 4

Skills : crafts 3, etiquette 4, melee 1, music 3, ride 2, stealth 2

Knowledges : academics 4, linguistics 3, politics 4, seneschal 3

Background : allies 4, contacts 3, herd 2, influence 4, ressources 4, retainers 2, status 3

Disciplines : auspex 4, celerity 3, dominate 2, fortitude 4, obfuscate 2, potence 3, présence 6

Virtues : conscience 3, self 3, courage 3

Road : humanity 6

Willpower 8

Etheria est un personnage fascinant, pas seulement physiquement (une belle européenne avec des tresses et une belle robe de demoiselle en détresse) mais intellectuellement. Tirillée entre les luttes intestines que se livrent les deux brujahs influents de Jérusalem, elle a trouvé les ressources mentales pour se livrer à une exploration la plus complète possible des ruines de la cité de David, des sous sols de Jérusalem, du désert et des villes environnantes. Résultat : grâce à ses compétences secrètes de piégeage, elle a su créer des dizaines de refuges intra et extra murs, qui lui ont servit à sauver des vampires qui ont tous une dette envers elle. Les plus importants vampires de la ville ont un jour faits appel à ses services, qu'elle ne négocie jamais en argent, ni d'avance. Des jeunes aussi elle en a sauvé, à l'époque des premières croisades qui en attiraient de partout. Etheria fait partie du culte de Lilith en ville, non pas réellement par conviction mais plus dans un but un peu snob et avec l'idée qu'il est plus difficile d'atteindre quelqu'un faisant partie d'un groupe que quelqu'un d'isolé. Jouez la sereine, sure de ne jamais être inquiétée, mais pas chiante. C'est réellement quelqu'un de

bien ! Toutefois, lorsque des Pjs comme les miens lui empruntent un refuge et le compromettent de façon sale (genre une enquête trémères va arriver sur le lieu !), jouez la sauvage, comme si c'est elle qu'on avait salie. Elle n'hésite pas à essayer d'égorger le coupable et ne lui adressera pas la parole de sitôt.

Refuge : pleins mais le principal est une cave au nord de la ville.

Adore son image de sainte sauveur

Destinée : détruite par Habiba pour avoir sauvé trop de catholiques.

Paliuro Rustucci

Clan : lasombra

Sire : Enrico

Nature : autocrate

Attitude : fanatique

Génération 7

Etreinte : 717

Age apparent : fin de la trentaine

Force : 2

Charisme : 5

Perception : 5

Dextérité : 2

Manipulation : 3

Intelligence : 5

Stamina : 3

Apparence : 3

Wits : 4

Talents : acting 4, empathy 3, intimidation 4, larceny 3, leadership 5, subterfuge 3

Skills : etiquette 5, herbalism 2, ride 3, stealth 2

Knowledges : academics 6, investigation 3, linguistics 5, occult 4, politics 5

Disciplines : dominate 5, fortitude 4, obtenebrate 6, potence 4, presence 2

Background : contacts 4, influence 4, ressources 3, retainers 3, status 5

Virtues : conscience 5, self 5, courage 4

Road of heaven 10

Willpower 9

Paluiro, avec ses stats impressionnantes, a tout pour être le personnage dans l'ombre de la campagne, celui qui, sans le savoir, va causer de profonds changements dans les croyances caïnites. C'est un illuminé, et un leader... un mystique et un simple d'esprit. J'en ai fait quelqu'un avec une personnalité des plus complexes alors qu'il n'intervient pas dans la campagne directement. Il sera vu deux ou trois fois, et dans des situations qui ne favorisent pas l'interaction. Pour une raison secrète, mes Pjs lui en ont voulu toute la campagne : une mésentente sans doute.

Rustucci cherche à comprendre le mécanisme de l'étreinte. Pour cela, il s'est ménagé dans le plus grand secret (avec Grillati) une salle d'étude sous le Saint Sépulcre (hors d'influence de la vraie foi tout de même) dans laquelle il a déposé la vraie croix. Il tue des gens qu'il fait enlever par Grillati et tente le miracle de la résurrection et de l'étreinte. Ses études mystiques souvent confuses l'ont mené à douter de l'histoire de l'origine des vampires. Devenant un oublié sans connaître la version alternative des vampires après avoir retrouvé des tablettes de Lamriel, il s'est mis en tête de diffuser ce savoir en le mêlant de ses croyances.

Après l'incident « Elsh », on a quasiment plus entendu parler d'eux jusqu'à ce que leur réelle disparition inquiète certains (le début de la campagne).

Refuge : des catacombes près du Saint Sépulcre.
Se purifie par la douleur avec Marcus.

Pacifico Grillati

Clan : lasombra
Sire : Rustucci
Génération : 8
Nature : Rebel
Attitude : defender
Etreinte : 980
Age apparent : fin de la trentaine

Force : 1	Charisme : 3	Perception : 3
Dextérité : 2	Manipulation : 3	Intelligence : 2
Stamina : 1	Apparence : 2	Wits : 2

Talents : acting 2, alertness 2, leadership 3, subterfuge 2
Skills : crafts 1, etiquette 3, herbalism 2, survival 2, stealth 2
Knowledges : academics 2, investigation 2, linguistics 2, medicine 2, law 1, occult 3, politics 3
Disciplines : auspex 1, dominate 2, obtenebrate 3, potence 2, presence 1
Background : allies 2, contacts 1, influence 1, status 1
Virtues : conscience 2, self 3, courage 2
Road of humanity 4
Willpower 6

Il est l'aide de camp de Rustucci, mais si l'on y regarde de plus près, il a les atouts pour être le conseiller « noir » de ce dernier. Autant Rustucci agit dans une voie mystique, pure, symbolique ; autant Grillati est concret, chirurgical. D'autres pourraient penser qu'il est l'homme à tout faire de Rustucci, qui ne se salit de cette façon pas les mains. Je vous laisse seul juge. Mes Pjs ne l'ont jamais croisé, sauf lors de la transition sur l'île de Yahros.

Refuge : une chambre dans le dortoir de l'hôpital, entourée d'ombres de la mort
Destinée : retourne à Gênes et entre dans le sabbat

Magdalena Castelluci Borcellino

Clan : lasombra
Sire : Narses of Venice
Nature : survivor
Attitude : autocrat
Etreinte : 933
Génération 7
Age apparent : milieu de la trentaine

Force : 2	Charisme : 4	Perception : 4
Dextérité : 4	Manipulation : 4	Intelligence : 4

Stamina : 3

Apparence : 5

Wits : 4

Talents : acting 4, empathy 3, alertness 3, intimidation 4, leadership 4, subterfuge 3

Skills : crafts 3, etiquette 4, herbalism 2, ride 2, stealth 2

Knowledges : academics 1, earth wisdom 1, linguistics 2, politics 3

Disciplines : auspex 2, dominate 4, obtenebrate 4, presence 4, obfuscate 3

Background : allies 5, contacts 4, influence 2, ressources 4, retainers 5

Virtues : conscience 2, self 4, courage 3

Road of heaven 5

Willpower 6

C'est la devanture officielle lasombra en ville, qui couvre au nom du clan (qui est au courant des travaux des deux autres mais pas de leur « oubli ») leurs excès. Elle garde un superbe rôle de potiche que l'on a posé là pour faire beau, mais qui s'abîme avec le temps. Magdalena s'ennuie à mourir. Alors elle s'est mise en tête de s'occuper un peu l'esprit. Elle s'est penchée sur les templiers et les hospitaliers (qui selon elle ont meilleur goût) et les a progressivement infiltré et dominés. En toute impunité, elle pratique donc au sein de leurs forteresses l'hérésie caïnite, que les sêtes vont mettre à jour et qui sera un argument fort dans la disparition de l'ordre du temple. Dans la campagne, elle ne joue pas de rôle direct. Elle n'est pas au courant directement des travaux de ses confrères, ne s'intéresse pas à eux.

Refuge : près de la porte de Damas, protégée par des goules.

Destinée : retourne en Italie pour faire de la politique. Entre dans le sabbat ?

Al Hakim le lézard

Clan : malkavian

Sire : Hassan abu khalid

Nature : autocrate

Attitude : judge

Génération 8

Etreinte 1021

Age apparent : début de la cinquantaine

Force : 2

Charisme : 4

Perception : 2

Dextérité : 3

Manipulation : 5

Intelligence : 3

Stamina : 4

Apparence : 2

Wits : 3

Talents : alertness 2, brawl 2, intimidation 3, leadership 4, subterfuge 3

Skills : etiquette 2, melee 1, stealth 1, survival 2

Knowledges : law 1, linguistics 2, occult 2, politics 3

Disciplines : auspex 2, demeritation 4, dominate 2, obfuscate 2, presence 2

Background : contacts 2, retainers 3

Virtues : conscience 3, self 2, courage 2

Road of heaven 8

Willpower 4

Un personnage de goût vous ne trouvez pas. Simple et funky. Al Hakim est un personnage historique, ayant accompli pour les musulmans de nombreux faits (massacres entre autre). Il semble virtuellement incapable de se contrôler longtemps, et comme tous les malkavs, il a des crises ! Pendant le début de la campagne, personne n'en parle : on ne sait pas où il est, il lutte contre les derniers chrétiens organisés. Puis un jour, il décide que personne ne rentre dans SA ville tant qu'il n'a pas fait de pèlerinage. Et il va jusqu'au bout. Son tempérament le pousse à ne jamais se dédire ou reculer. Il plaît beaucoup aux assamites réfugiés sous Al Aksa, qui le regardent dire ce qu'ils pensent et faire ce qu'ils devraient faire. Dans la campagne, il n'intervient pas mais j'ai fait planer à plusieurs reprises à mes joueurs son ombre au moment où ils commençaient à avoir trop de facilités pour passer d'un coin à l'autre de la ville ou pour entrer – sortir trop facilement la nuit.

Refuge : près de la mosquée d'Al Aksa (il a tout de même des visées dessus)

Destinée : se croyant de plus en plus la réincarnation d'Allah, il voudra en avoir le cœur net en se mettant au soleil.

Nahum Ben Enosh

Bon il fallait bien que j'en parle : tel qu'il est décrit dans le supplément Jérusalem by night, on peut difficilement passer à côté, mais moi je ne l'ai quasiment jamais fait intervenir et à aucun moment mes joueurs n'ont suspecté son âge ou sa génération (c'est un coup à détourner leur attention ça !). Il fait partie du culte de Lilith. Son âge l'handicape pour tout : il est quasiment incapable de se déplacer seul, il ne se nourrit plus de sang humain ni animal, il parle à peine, est souvent perdu dans ses pensées lentes...

Clan : salubri

Sire : Saulot (vous comprenez mieux mon trouble ?)

Nature : juge

Attitude : caretaker

Génération : 4

Etreinte : 216

Age apparent : milieu de la soixantaine

Force : 1

Dextérité : 2

Stamina : 3

Charisme : 3

Manipulation : 3

Apparence : 2

Perception : 4

Intelligence : 5

Wits : 4

Talents, skills, knowledges : trop !

Disciplines : auspex 6, fortitude 3, obfuscate 6, presence 4, potence 2, valeren 8 (les deux voies)

Background : contacts 4, influence 4, ressources 3, retainers 3, status 5

Road of chivalry 10

Willpower 9

Refuge : il vit dans le quartier chrétien, sous le Saint Sépulcre, au cœur des locaux du culte de Lilith. C'est lui qui par son pouvoir d'obfuscate 6 cache l'entrée des locaux au public et aux indiscrets. Il n'en sort quasiment pas : c'est un mystique théologien barbant.

Voudrait reconstruire un clan fort mais n'en a pas la volonté : il est fatigué de vivre (ne dites pas ça à vos joueurs je vous en prie !)

Mandalay

Clan : Tzimice

Sire ?

Nature : loner

Attitude : barbarian

Génération 5 (du mieux que cela ait pu être déterminé !)

Etreinte ?

Age apparent ?

Force : 5

Dextérité : 4

Stamina : 6

Charisme : 2

Manipulation : 4

Apparence : 0

Perception : 5

Intelligence : 5

Wits : 4

Talents : acting 2, alertness 5, athletics 4, brawl 4, dodge 3, empathy 2, intimidation 5, subterfuge 4

Skills : animal ken 2, melee 4, ride 1, stealth 5, survival 4

Knowledges : investigation 3, linguistics 4, occult 4

Disciplines : auspex 4, celerity 6, fortitude 5, mortis 2, potence 5, valeren 5, vicissitude 6

Background : fame 4

Virtues : conviction 5, instinct 4, courage 5

Road of bones 8

Willpower 10

C'est le personnage le plus ambigu que j'ai joué. Sa caractéristique principale est qu'il est lunatique à l'extrême. Tantôt il est jovial, enfantin, joueur et moqueur ; tantôt il ne parle pas : il tue. Mes Pjs ont appris à peser chaque mot qu'ils prononçaient devant lui. La description qu'ils en ont eu avant même de le croiser pour la première fois n'a fait qu'accentuer cette terreur. Car il fait tout simplement peur sans qu'on ne comprenne pourquoi ? On lui prête toute sorte de pouvoirs, et il doit bien en avoir la moitié tout de même. Il semble capable d'entendre les murmures du vent, et ne supporte pas y entendre son nom. Mandalay vit dans un ancien mastaba, loin de Jérusalem : c'est un masquaradeur qui sculpte un corps qui lui sert de réceptacle durant des décennies, s'investit dedans tandis que lui est en sommeil profond ou en torpeur. Son réceptacle vit lui aussi dans un tumulus au sud ouest de Jérusalem, entouré de goules qu'il considère comme des animaux quand il s'agit de leur faire prendre un risque ou porter un message. Toutefois, il prend soin pour une raison inconnue (forcément, personne ne va sur son territoire et encore moins dans son village de goules), de prendre pour serviteurs les enfants et les parents ensemble.

Mandalay ne se rend qu'exceptionnellement en ville, mais cette nuit là est étrangement paisible. Tout le monde ne croit pas en son existence : Elsh, qui pourtant a vu ses manifestation en obtenebrate, refuse d'admettre qu'il existe.

Sources d'inspiration :

Livres :

- il y a pas mal de cahier de sciences et vie qui traitent du génie arabe (n°71 Oct 2002) et de l'architecture
- L'encyclopédie médiévale de Viollet Leduc
- La conjuration (Dominique Baudis, livre de poche)
- Tous les écrits sur les croisades (soit un bon millier d'ouvrages)
- Vos vieux cours d'histoire (Mésopotamie, Babylone... de sixième)

Musiques :

L'incontournable intégrale de Dead Can Dance

Et surtout, votre illimitée imagination...

Mot de la presque fin.

Voilà, la première partie de la campagne est terminée. Il reste beaucoup de choses à venir : la venue d'une étrange secte de vampires lobotomisés destinés à tuer les oubliés, le réveil forcé d'une lignée oubliée de Nosfératus guidés par la Baba Yaga, la prise de la ville de Jérusalem chère aux Pjs par un groupe « expérimental » nommé les sans visages (totalement planificateurs, organisés depuis des décennies en vue de cette attaque) et qui préfigure la naissance de la future camarilla.

Mais pour ça, il va falloir que je réécrive ce que mon ordinateur a sottement effacé. Patience donc, vous avez tout de même des heures et des heures de jeu.

Jul

Pour toute question : darksacoche@yahoo.fr

J'espère que vous avez eu autant de plaisir à lire ceci que moi à le rendre vivant auprès de mes joueurs.