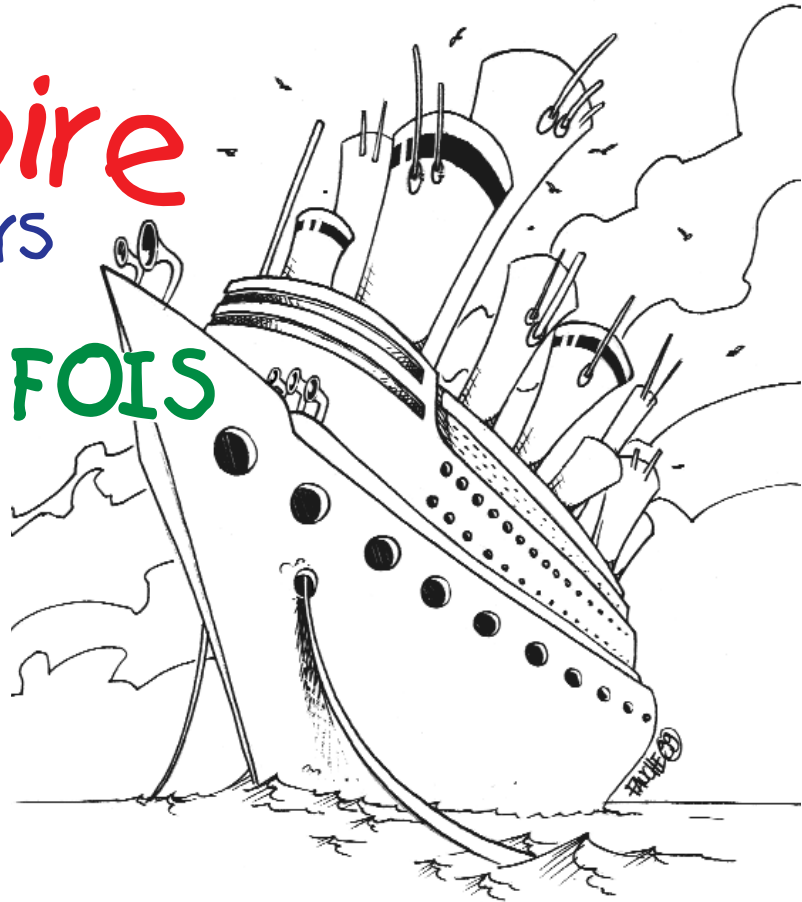




# Le vampire sonne toujours ~~une~~ deux\* FOIS

\* et pas trois, c'est même à cela qu'on les reconnaît, d'abord...



## ENTRÉE EN CRISE

Ce scénario fait suite à la mini campagne parue dans le *Casus Belli* n°113 sous le nom de « Mortelle Soirée » (qui comprend deux crises, « Champagne » et « Caviar »). Il commence donc juste après la deuxième crise, alors que les PJ s'éveillent dans leur lit avec la sensation de n'avoir fait qu'un étrange cauchemar. Nous sommes le vendredi 10 avril.

Dans leur courrier du matin, les personnages découvrent une invitation de **Bérangère Balmon†**, qui les convie à sa pendaison de crémaillère qui aura lieu le vendredi 17. Sur le carton d'invitation, elle a précisé à chacun des personnages que les « amis un peu farfelus » de ce dernier (suivent les noms des autres PJ) seront là eux aussi. Libre alors aux personnages de s'étonner, de spéculer et de s'inquiéter !

Le lendemain, ils reçoivent chacun dans l'après-midi un coup de téléphone de Bérangère leur demandant de la retrouver sur le pont de l'Alma pour une affaire urgente. Elle semble très inquiète.

Ils la rejoignent donc au milieu du pont. Elle est très pâle et porte des lunettes noires. Après avoir jeté un coup d'œil par dessus son épaule comme pour s'assurer qu'elle n'a pas été suivie, elle demande aux PJ s'ils n'ont rien remarqué de bizarre ces derniers temps, et écoute leurs réponses avec attention. Soudain, on entend un fracas épouvantable ! Les personnages sentent le sol se dérober sous leurs pieds : le pont s'effondre ! Des gens crient autour d'eux,

c'est la panique générale. Sans rien pouvoir faire, ils tombent à l'eau et sombrent dans l'inconscience. Lorsqu'ils se réveillent, ils sont en plein délire ...

## LES LIEUX

### Le Mascarabre

Les personnages se trouvent à bord d'un grand navire portant le nom de « Le Mascarabre ». Il s'agit d'un grand et luxueux bateau de croisière. Son plan n'est pas fourni, et pour cause : ponts, coursives, couloirs et escaliers forment un labyrinthe tellement compliqué qu'il est impossible d'en dresser la carte ! On y rencontre parfois des groupes de « stewards errants » particulièrement hargneux (voir plus loin).

Le Mascarabre mouille quelque part en pleine mer. Si les personnages sortent sur le pont (au hasard de leur errance), ils n'apercevront aucune terre à l'horizon. Les moteurs sont arrêtés. Lorsque les personnages se déplacent, ils parcourent un dédale de couloirs, de ponts, de portes et d'étroits passages. Au meneur de jeu de l'organiser (et de le désorganiser) comme bon lui semble.





En outre, les PJ n'ont aucun moyen de se repérer car il semble que les éléments autour d'eux changent de place dès qu'ils ont le dos tourné : ils peuvent très bien quitter un couloir par une porte, arriver sur un pont, décider aussitôt de faire demi-tour et de repasser la porte, pour se retrouver devant un escalier !

## Le Laboratoire du Baron von Unförmligkeit

Mais lorsqu'ils se réveillent, les PJ ne savent encore rien de tout cela. Ils sont allongés sur des tables soigneusement alignées et recouverts d'un drap blanc, dans une petite pièce austère aux murs nus. Ils sont vêtus au Saint-Frusquin (procédez comme d'habitude au tirage) et, chose également étrange, ils sont enchaînés aux tables. Pas question de briser les énormes maillons d'acier, mais il est possible de les incrédire (diff. -1 / Intensité 1). On s'aperçoit alors qu'il ne s'agissait en réalité que de papier crépon, qu'il n'y a plus qu'à déchirer.

Les personnages peuvent ensuite remarquer qu'ils portent tous une petite étiquette au pied droit. Chacune porte la mention « Expérience ratée, propriété du Baron von Unförmligkeit ».

La pièce où se trouvent les PJ est entièrement vide, si ce n'est les tables sur lesquelles ils reposent, une porte (verrouillée), et une étagère qui occupe un coin de la pièce. Sur ses rayons sont installées deux grosses bombes de verre remplies d'un liquide rouge foncé et étiquetées respectivement « A » et « B ». Bien entendu, le liquide en question n'est autre que du sang.

Si une bouteille étiquetée « A » est incrédiée (diff -1 / Intensité 2), elle contient alors du jus d'abricot ; avec une bouteille du groupe « B », on obtient du jus de banane . En incrédisant les étiquettes, on obtient le même résultat à la différence près que la nature du liquide (jus d'abricot ou jus de banane) apparaît elle aussi, à la place du «A» ou du «B». En revanche, incrédiere le sang directement (même difficulté) ne permet d'obtenir que de l'eau plate.

## PSVR

**L**es PJ ont leur PSVR quelques secondes avant que les stewards ne pénètrent dans le labo (voir ci-dessous). Une cloche au timbre grave sonne quelque part sur le bateau : en l'entendant, ils ont l'intuition que la seule réalité possible est en fait le bruit aigreur d'une sonnette (type sonnette de vélo ou de téléphone). Entendre ce bruit sera alors pour eux le seul moyen de quitter le délire sans dommages.

Soudain, X stewards (où X est le nombre de PJ) défoncent la porte et pénètrent à grand fracas dans la pièce. Ils sont armés de fourches de bois et s'écrient : « Créatures du démon, nous allons vous renvoyer vers l'enfer d'où vous venez ! » avant de se jeter sur les PJ. S'ils sont détruits, ils disparaissent (mais pas leurs fourches). Jouez les comme ces villageois naïfs des vieux films d'horreur en noir et blanc, effrayés depuis trop longtemps par les expériences d'un savant fou et ayant finalement trouvé assez de courage pour s'attaquer à ses créatures : ils sont fanatisés par la peur, ivres de violence et imperméables à tout raisonnement.

Les fourches des stewards peuvent être incrédiées : on s'aperçoit alors qu'il ne s'agissait en réalité que de crayons à papier ...

*Note : le meneur devrait faire en sorte que les stewards fassent irruption dans la pièce avant que les PJ n'aient le temps d'incrédire les bouteilles de sang. Dans tous les cas, n'oubliez pas qu'il s'agit de grosses bombes lourdes et encombrantes : il n'y a donc aucune raison pour qu'ils en emportent une en quittant la pièce (et ils devront donc y retourner après leur rencontre avec Sir Mortheblaque).*

## LA CROISIÈRE S'AMUSE

**U**ne fois ce premier obstacle passé, les PJ peuvent se déplacer à travers les couloirs du navire à la recherche d'une sonnette. Ils n'ont aucun moyen de savoir où ils vont à moins qu'ils ne consultent un « dessin ».

### Les Dessins

Il est en effet possible de trouver son chemin : de temps en temps, on peut voir accroché au mur d'un couloir un panneau comportant une suite de nombres de 1 à 100, disposés apparemment au hasard sur une grande surface blanche. Il s'agit en réalité du même type de jeu que l'on trouve parfois dans les journaux pour enfants : il suffit de relier tous les chiffres dans l'ordre au crayon pour obtenir une image. Si les PJ s'y emploient (et ils doivent pour cela avoir incrédié la fourche d'un des stewards), le dessin obtenu représente toujours quelque chose de macabre (tombe, cercueil, crucifix, etc), et ils ne sont pas plus avancés. Mais s'ils pensent à incrédiere le dessin (diff. 0 / Intensité 1), ils obtiennent un plan du navire, et qui plus est, ils se rendent compte qu'ils sont tout près





## Une Mystoire pour crise de Foie

d'une des quatre salles principales (au choix du meneur : labo, Salon du Gibet, Salle de l'Echafaud ou Fumoir du Pilon), leur position étant indiquée par un gros point rouge. Inutile de préciser que dès qu'ils se seront éloignés, il leur sera impossible de retrouver le plan !

### Les Téléphones

Outre les « dessins à réaliser soi-même », les personnages peuvent rencontrer de temps en temps (toujours au gré du meneur) un téléphone mural qui, curieusement, ne possède que trois touches numérotées de « 1 » à « 3 ». Incrédit (-1, Intensité 1), on s'aperçoit que le téléphone n'était en réalité qu'une bouée de sauvetage arborant le nom du navire.

Les PJ vont certainement tenter d'utiliser un des téléphones en espérant entendre une sonnerie ; c'est peine perdue ! Ils entendent bien dans le combiné que ça sonne quelque part, mais personne ne répond, et ils ne perçoivent rien de plus. Note : les téléphones muraux rencontrés au hasard dans les couloirs du bateau possèdent, à la différence de ceux des salles, trois touches (une par salle possédant un téléphone ; voir ci-dessous).

### Les trois autres salles

Le Mascarabre contient quatre salles principales, auxquelles on ne peut accéder qu'après avoir incrédité un dessin. Il s'agit du laboratoire du Baron von Unförmlichkeit, du Salon du Gibet, de la Salle de l'Echafaud et du Fumoir du Pilon. Après un certain temps, les PJ finiront certainement par atteindre l'une d'entre elles ; à eux de l'explorer (sauf s'il s'agit du labo, bien sûr) et d'en vaincre les éventuels dangers. Dans tous les cas, le bateau redevient aussi labyrinthique qu'avant une fois la salle quittée (il faudra donc re-consulter un plan pour se rendre quelque part).

Le nom de chaque salle figure sur une petite plaque de bronze accrochée à côté de l'entrée. En voici une description (hormis pour le laboratoire, qui a déjà été présenté) :

#### Le Salon du Gibet

Il s'agit d'un petit salon décoré à la mode des années 70 : poufs, moquette orange, motifs colorés sur les murs, bibelots « space » disposés sur des tables basses en plastique, etc. Une petite musique d'ambiance (genre musique d'ascenseur) résonne toujours dans l'air. Dans un coin de la salle, on trouve un téléphone mural ne comportant que les touches « 1 » et « 3 », ainsi qu'un petit bar ne contenant que des bouteilles d'eau. A côté est assis un vampire de cinéma, habillé exactement de la même manière que les PJ dans la crise « Champagne ! » ; il a l'air profondément déprimé ... Il n'y a personne d'autre.

### Les Stewards

Ces serveurs vêtus de smokings, armés de fourches de bois, attaquent les PJ à vue aux cris de « A mort les monstres ! ». On les rencontre au début de la crise, et par la suite dans les couloirs du navire.

COMBAT	12	DISCRÉTION	13
VIGILANCE	14	COURSE	12
DOMMAGES	FOURCHE C POINGS A		
RÉSISTANCE	12		

FOURCHE      INCRÉDULITÉ -2      INTENSITÉ 2

(crayon à papier, indispensable pour réaliser les dessins permettant d'obtenir un plan du navire)



### Le Vampire

Sir Morteblaque de son vrai nom, ce vampire « de cinéma », comme l'étaient les PJ lors de la première crise, est particulièrement déprimé. Accoudé au bar du salon du gibet, l'air morose, il ressasse de sombres pensées. Parce que l'eau minérale, c'est vraiment d'un ennui mortel ...

S'il est attaqué, il tombe immédiatement en poussière et les PJ n'ont plus qu'à invoquer les vapes. Ses caractéristiques ne sont donc pas fournies.

### Les Pirates

Ces pirates ressemblent traits pour traits à ceux de la première crise. Ils sont en revanche plus agressifs et n'hésitent pas à se battre. Ils attaquent les PJ qui pénètrent dans la Salle de l'Echafaud.

COMBAT	12	DISCRÉTION	10
VIGILANCE	12	COURSE	10
DOMMAGES	SABRE C+1 POINGS A+1		
RÉSISTANCE	12		

SABRE      INCRÉDULITÉ -3      INTENSITÉ 3 (DISPARITION)

### La Salle de l'Echafaud

Cette salle semble être une immense salle de jeu : tables de roulette, de black jack et de poker, jetons de toutes les couleurs soigneusement empilés ici et là, même petite musique énervante que dans la Salle du Gibet, machines à sous, etc. Mais les PJ devraient être prudents : des pirates (les mêmes que dans la première crise) tendent une embuscade à tous ceux qui s'approchent ! Prévoyez en autant que de PJ. Si ces derniers pensent à incréditer les jetons (-1, Intensité 1), ils peuvent obtenir des shurikens (dommages B). On peut également trouver dans la salle un téléphone similaire à celui du Salon, à cette différence près qu'il ne possède que les touches « 2 » et « 3 ».





## Le Fumoir du Piloni

Cette salle de plus petite taille contient des meubles de cuir confortables, une bibliothèque garnie de vieux livres, et une table basse sur laquelle repose un cendrier. Sur la table se trouve également une petite boîte en bois renfermant plusieurs cigares de bonne taille. Si les joueurs pensent à en incréder un (-1, Intensité 2), ils obtiennent des compresses désinfectantes leur conférant un bonus de +3 à leurs jets de secourisme (une utilisation par incréderité). Enfin, un téléphone (ne comportant que les touches « 1 » et « 2 ») est accroché à un des murs.

## DÉROULEMENT DE LA CRISE

Improvisez le périple des PJ dans les couloirs du bateau en mettant sur leur chemin surfaces numérotées, téléphones muraux et groupes de stewards errants. Toutefois, faites en sorte que la Salle du Gibet soit la dernière salle qu'ils découvrent. C'est là qu'ils peuvent rencontrer le vampire : Sir Morteblaque, qui s'exprime avec un fort accent anglais, est assis près du bar en train de siroter une eau minérale. Il a l'air particulièrement déprimé. Les PJ peuvent engager sans problème la conversation avec lui : c'est un être poli et civilisé. Bien vite, il leur dira la cause de son désespoir : l'ennui. Un ennui froid, glacial, limpide ... aqueux ! Et pourtant, il demande bien peu – il souhaiterait juste boire autre chose que de l'eau. Mais l'eau est malheureusement tout ce que le bar a à offrir : de l'eau du robinet, de l'eau minérale, de l'eau gazeuse ... toutes sortes d'eau ! C'est trop triste ... S'il pouvait boire autre chose, un bon jus au goût banane-abricot par exemple, il serait aux anges !

Aux personnages de comprendre que s'ils lui apportaient ce qu'il souhaite, il leur serait facile de le convaincre de passer un petit coup de fil depuis un des téléphones ... Et effectivement, si c'est ce qu'ils lui proposent, il accepte avec joie, les suppliant même de lui apporter son jus de banane-abricot. Evidemment, si les PJ lui demandaient ce service sans lui proposer son jus en échange, il ne réagirait même pas et continuerait à déprimer près du bar. Notez enfin que si les joueurs ne résonnaient pas assez sublogiquement et avaient l'idée « saugrenue » de lui proposer du sang, Sir Morteblaque serait profondément choqué et ne comprendrait pas une telle suggestion (*et pourtant, il s'agit bien d'un vampire : il possède deux langues canines, un costume à la Bela Lugosi et un teint cadavérique à souhait*).

La solution consiste évidemment à incréder la bouteille de sang du groupe A (située dans le labo) puis celle du groupe B, et de mélanger les deux dans un quelconque récipient (si une des bouteilles de sang a été malencontreusement brisée, ou si les PJ ont incréder le sang d'une ou des deux bouteilles, il ne leur restera plus qu'à invoquer les vapes). Il suffira alors d'apporter le jus abricot-banane au vampire, qui boira le tout goulûment. Infiniment reconnaissant aux PJ, il quittera les lieux pour aller remplir sa part du marché.

Il faudra peut-être que les personnages se rendent à nouveau dans le labo afin d'incréder le sang (à moins qu'ils n'aient précédemment invoqué les vapes et aient donc pris la précaution d'emporter les bombonnes avec eux après leur entrée en crise) ; ce sera pour le meneur l'occasion de leur mettre une dernière fois « la pression » en les faisant éventuellement rencontrer des stewards errants sur le chemin.

Quoi qu'il en soit, avant de quitter la pièce pour aller téléphoner, Sir Morteblaque demandera encore aux PJ quel numéro il doit composer. Espérons que ces derniers auront compris en voyant les touches du téléphone de la Salle du Gibet (« 1 » et « 3 ») qu'il lui faudra composer le « 2 ».

Mais en toute logique, ils devraient deviner sans problème. Et si tout se passe bien, quelques instants plus tard, le téléphone de la Salle du Gibet sonne et les personnages peuvent accomplir ...

## ACCOMPLISSEMENT

● ● ● pour se retrouver devant la porte de Bérangère Balmont. L'un d'eux a le doigt sur la sonnette, dont le bruit aigrelet résonne sur le palier. La porte s'ouvre et Bérangère les accueille : « Oh ! Vous avez pu vous libérer, comme c'est gentil à vous ! » Nous sommes le vendredi 17 avril, et Bérangère Balmont fête sa pendaison de crémaillère.

Texte	Colin Heine
Illustrations	Joel Fauche
Mise en page	Pierre Lejoyeux

