

« BRUMES »

Introduction: Il s'agit d'un scénario chronométré, joué le plus possible en temps réel (dans la mesure du possible). Un événement final en sonnera la conclusion.

Ce scénario est avant tout centré autour de manipulations politiques. Il ne peut qu'être un des temps forts d'une campagne et non le seul.

Si les personnages ont prouvé aux yeux des PNJ présents qu'ils sont aptes à défendre la cité, leur point de vue politique triomphera. S'ils échouent, ce sera celui de leur rival, qui arrive à la fin, comme un *Deus Ex Machina*.

Synopsis: Les personnages sont mandatés pour organiser une réunion plénipotentiaire par un Primogène de leur connaissance. L'auberge, leur auberge est/ devient un Elysium dont ils sont les garants. Évidemment, tout ne va pas aller bien et un brouillard épais va faire peser une aura de terreur et de mystère sur la rencontre.

Ambiance

Les suggestions musicales sont « en rouge ».

Le chronométrage idéal est « en bleu ».

Mes choix narratifs sont « en vert ».

PROLOGUE

Faites parvenir la nouvelle par un message court mais clair, signé de leur Primogène préféré qui servira de référent pour ce scénario.

Ce sera du genre:

« A partir de la réception de cette lettre, vos murs deviennent un espace sacré et inviolable par décision du prince et du conseil des Primogènes. Vous êtes les personnes idéales pour protéger le secret de nos délibérations. Veillez à ce que tout soit fait pour nous accueillir le _____ à partir de 20 heures »

Modifiez cette lettre type pour la faire coller à votre chronique En clair, ils

deviennent les heureux propriétaires d'un Elysium.

Tout ce que peuvent prévoir les personnages entre dans cette partie. Les personnages auront des idées, beaucoup d'idées... Guidez les pour que toutes les mesures de protection soient prises.

Laissez les autonomes! Faites leur miroiter les avantages à posséder un Elysium et l'incroyable statut que d'être vu comme son garant. Encore faut-il être à la hauteur de la tâche!

L'AUBERGE

L'auberge est propriété d'un des personnages, ce qui justifie certainement son score en Ressources. Elle est remise à neuf car elle va servir de lieu de rencontre entre les différents protagonistes de l'histoire.

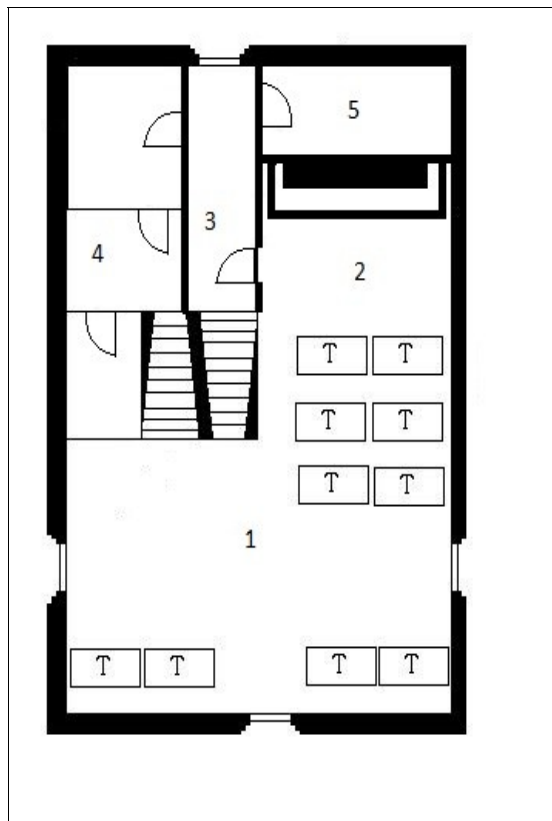
On y trouve :

- **Le Garde** (*Gunther*) qui est un ancien de la garde de nuit et qui s'est plus ou moins retrouvé enrôlé de force. Il peut être une goule d'un des personnages.
- **Agathe**, petite jeunette qui a fait la ribaude dans un claque de la ville et qui a été recrutée par un des personnages pour être serveuse à plein temps.
- **Maria**, ancienne ribaude un peu replète qui a été recrutée par un des personnages

dans le même endroit que la précédente. Ce rôle peut devenir important.

N'hésitez pas à mettre les joueurs en position d'acteurs et leur faire jouer le recrutement et toutes les étapes précédant la réunion.

L'auberge est un lieu très classique. Faites les modifications qui s'imposent pour la faire cadrer à votre chronique. On peut imaginer une légende simple: (1) Salle commune; (2) coin cuisine; (3) Couloir; (4)



appartements; (5) réserves. Les escaliers montent aux chambres ou descendent à la cave.

SCENE I: L'ARRIVEE DES INDEPENDANTS 20h00

Les Indépendants vont jouer à fond un rôle premier dans cette réunion. **Alexia de Nicée va être au cœur d'une toile d'intrigues visant à affermir sa position. Elle va jouer le rôle de la fille sympathique**

1) Alexia de Nicosie

Alexia est la première à arriver, qu'elle ait été invitée ou non. Sa sécurité est assurée par un « homme » en grande cape noire derrière elle, cape qui cache une Proto gargouille qui restera dehors.

Cette Usurpatrice cherche à faire gagner de l'influence à son clan. Elle sait que la guerre dans les Balkans est difficile et nécessite des alliances. Elle sait aussi que pour cela, les Tremeres doivent se faire accepter comme interlocuteurs sérieux.

Elle était déjà proche du Prince des Cendres car il était assez facilement influençable. Le chaos ne lui convient pas car elle sait qu'elle risque de subir des attaques de toutes parts.

Toutefois, dans cette nouvelle unité, Alexia veut une place sure, quitte à gravir les échelons ensuite. Elle accueillera avec réticences l'arrivée de RUSTICCI.

2) Garcia et Wolfenbutter

Deux autres indépendants peuvent intervenir, deux parias qui entendent sonder les intentions des Maîtres de la cité et de ses nouveaux amis, les personnages. Selon votre chronique, vous pouvez faire intervenir deux amis des personnages, deux personnes qu'ils connaissent bien.

Garcia arrive et laisse Wolfenbutter dehors, prêt à venir pour le sortir de là. Garcia est un Cappadocien *Infiores* qui entend savoir quelle sera la politique de la cité quant à lui. Il est facile d'imaginer les services qu'il pourrait offrir aux personnages s'ils l'aident à plaider sa cause.

Wolfenbutter peut être imaginé comme un guerrier salubrien qui pourrait ne pas vouloir respecter l'Elysium et se venger sur

L'Usurpatrice et créer une première tension, apte à mettre les personnages dans le bain.

SCENE II L'ARRIVEE DES « MAÎTRES DE LA VILLE » 20h30

1) Les dominants

Arrivée du Malkavien- Kool and the Gang, « Jungle Boogie »

20h30

Arrivée du Ladre- Rien car personne de repère son entrée.

20h45

En tant que vampires les plus nombreux, les Ladres et les Malkavians arrivent mains dans la main ou peu s'en faut. Ils sont là pour récolter leurs salaires, le prix de leur ralliement à la motion que vous imaginerez pour motiver la réunion. Quelques puissent être les dominants, mettez en scène leurs entrées mais attendez pour faire entre les Patriciens.

Dans ma campagne, ils venaient réclamer le prix de leur soutien :

les Malkavians peuvent

une promesse pour les Ladres

Ce sont leurs seules revendications et les seules points qui ne peuvent être négociés. Le représentant Ladre profitera de l'occasion pour apporter des informations sur la situation générale de la cité.

Les ladres ne voudront pas trop en dire sur leurs ennemis du dessous.

En effet, ils rencontrent des ennuis dans les souterrains et n'arrivent pas à l'expliquer. Toutefois, ils expliqueront que le réseau de galeries était très important, beaucoup plus qu'un simple réseau d'égouts. C'est un véritable



labyrinthe en dessous qui s'étend sous la ville et sous la baie.

2) La rumeur 21h00

« Celui qui partage » (Le ladre) vient voir un des personnages, celui qui se montre le moins impliqué dans les magouilles et lui fait une révélation concernant l'actuelle rencontre.

« Je tiens à vous avertir... Un contrat a été mis sur la tête d'un d'entre vous, et cela vient de quelqu'un d'assez fort pour bien brouiller les pistes. Tout ce que l'Orient et l'Occident comptent de tueurs à gages va bientôt vous tomber dessus. ».

Vous pouvez décider d'orienter le contrat sur la tête d'un des Primogènes si aucun des personnages joueurs n'a l'envergure pour ce « rôle ». Il vous suffit alors de reformuler son intervention.

Cette rumeur est à l'origine de l'attaque future et mettra les joueurs sur le qui vive.

3) L'arrivée de La vierge de fer (elle ne manque pas de piquant!)

Arrivée de la vierge- « Le Parrain »
21h15

Marie de Nicée arrive dans la taverne et jette un froid. Il s'agit de la représentante du clan Patricien. Remplacez-la par celui de votre chronique, évidemment.

Elle arrive avec la certitude d'avoir fait l'unité de tout le clan patricien derrière elle (les maisons génoise et pisane) et se montre assez intransigente, refusant tout net d'obéir à un Prince qui est incapable d'imposer sa volonté seule, qui n'arrive pas à assurer sa propre sécurité. Elle reste ouverte à d'autres hypothèses mais refuse tout net l'option « Prince magister ».

Ajoutez autant d'arrivées que de membres du conseil des Primogènes de votre chronique. Vous pouvez même faire en sorte de signaler l'absence de l'un d'entre eux, ce qui fera porter les soupçons sur lui lorsque le danger rodera autour de l'auberge.

4) La réunion

Pour l'ambiance de la réunion, Berlioz, « La

symphonie fantastique »- Marche Hongroise
21h30

Avec l'arrivée de la **Vierge de fer**(elle ne manque pas de piquant!), tous les plénipotentiaires sont réunis et peuvent commencer les négociations.

Cette partie du scénario est celle proposée par les joueurs, ce sera donc à eux d'animer les débats et de proposer leurs projets ou leurs arbitrages, de proposer un conseil de Primogènes.

Donnez la possibilité aux personnages de faire un plan de table pour la réunion et les laisser se tripatouiller avec les rancunes mutuelles qu'ont les Primogènes entre eux.

Les servantes de l'auberge traînent toutes les deux et font un ménage très régulier. Il est important qu'elles soient toutes les deux présentes (Maria est là pour cela).

SCENE III-BROUILLARD 22h00

Les rues sont, à partir de là, très vite noyées par des nappes de brouillard très épaisses. On n'y verra bientôt goutte à deux pas et c'est fait à dessein.

Il est plus que probable que les personnages et autres personnes présentes dans la taverne n'y prêtent pas vraiment attention avant qu'on ne leur fasse remarquer (Maria le fera à ce moment là).

1) Brumes

Arrivée de la brume- Berlioz « La symphonie fantastique »- Songe d'une nuit de Sabbat.
22h15

Ce brouillard est si dense que si les personnages sortent pour vérifier, ils ont même l'impression que les sons sont étouffés. Il est le résultat d'activités magico-theurgiques qui peuvent être détectées comme telles contre un test d'**Intelligence +Occultisme à difficulté 6**.

Les servantes, à la vue de ces nappes épaisses, commencent à se signer, craignant d'être emportées par « *Ceux d'en dessous* » (crainte superstitieuse qui n'est révélée que sous une contrainte modérée/ un questionnement poussé). « *Ceux d'en dessous* » sortent pour enlever les

enfants et les passants égarés. Ils tuent et se repaissent des âmes de leurs victimes etc...
Toutes ces rumeurs ne sont que superstitions mais Maria insiste particulièrement dessus.

2) Un cri dans la nuit

Un cri- Wagner « La walkyrie »-La chevauchée des walkyries.

22h30

Un hurlement va révéler la tension qui s'est installée. Un cri va faire tourner les têtes. Un cri à demi étouffé mais assez fort pour être entendu de tous: un homme est mort, une des escortes. Les servantes peuvent à se moment se mettre à table, parlant de monstres qui sortent des entrailles de la terre pour s'emparer des âmes et des corps de ceux qui passent à leur portée. Elles parlent de Démons blancs aux crocs acérées, elles parlent de victimes saignées à blanc voire dévorées, d'enfants volés dans les berceaux.

Maria se met même à dire que ce brouillard est vivant et qu'il va les avaler si on le laisse entrer.

ATTENTION: Maria est très prolixe sur les terreurs qui règnent la nuit. Elle est plus intéressée à coller les miquettes que l'autre, car elle est kinfolk. Son tatouage « tribal » est sous son pied et elle travaillait comme ribaude pour la collecte d'infos.

Elle restera « inactive » sauf si l'opportunité de faire rentrer un des Garous se présente.

Si les personnages sortent pour voir ce qui se passe, ils voient un des gardes qui est comme attrapé par le brouillard et avalé par lui. Son cri même semble étouffé.

3) Une sortie?

Les personnages risquent de vouloir sortir pour faire les cakes, ou du moins essayer d'imposer leur autorité sur les autres présents.

La nature très dense du brouillard est évidente, surtout pour un sorcier du clan des Usurpateurs. Toutefois, c'est cette densité qui explique que

les sons sont comme étouffés, que les personnages (**sauf avec Auspex**) ne peuvent voir que ce n'est pas le brouillard qui les happe mais des monstres plus terrifiants et plus dangereux.

Ils risquent de ne sortir qu'à deux. Le tout est de leur foutre une trouille suffisante pour les obliger à faire demi tour et à se réfugier dans la taverne: les corps de goules à demi dévorés et jetés en tas. Un vampire d'une escorte devenu homme tronc et qui rampe vers la taverne dans l'espoir d'être sauvé mais qui est attrapé au dernier moment et ré-avalé par les brumes.

Au pire, et si les joueurs réussissent des tests d'**Astuce+ orientation difficulté 8**, ils peuvent atteindre les murs opposés de la place. A ce moment là, ils ne voient même plus la taverne et ses lumières mais risquent de faire une rencontre des plus désobligeante.

3) Des rencontres

Pour renforcer l'aspect spectaculaire de la rencontre avec le Garou- R Strauss « Ainsi parlait Zarathoustra » - Ouverture.

Trois garous patrouillent autour de la taverne car ils ont relevé le contrat lancé contre l'un des personnages (ou PNJ).

Ils peuvent tomber sur les personnages si un seul ne suffit pas à les effrayer (l'effet dramatique avant tout mais ce moyen en dernière extrémité)



Pour éviter qu'une rencontre fortuite ne finisse en bain de sang, imaginez des solutions pour leur donner la possibilité de se replier dans l'auberge (**Je me suis, pour ma part servi d'éléments de ma campagne, éléments qui révèlent qu'ils sont « patronnés » par des Anciens**).

Si c'est le personnage cible, les Garous hurlent et se rassemblent pour sauter ensemble dessus et réussir à l'éliminer.

4) Garous dans la brume

Trois garous se cachent dans la brume et sont prêts à fondre sur leurs proies pour les tailler en

pièces. Faites varier le nombre de Garous en fonction du niveau des personnages de vos joueurs, qu'il y en ait assez pour les terroriser mais pas au point de ne pas agir.

Profitant de leur excellente vue et d'un odorat sur développé par la forme crinos, ils vont tuer tous ceux qui sortent de l'auberge. Ils savent que leur proie est à l'intérieur car ils ont un agent dans les murs qui les renseignent.

L'idéal est de faire porter le contrat sur un des personnages, soit le plus ancien soit le plus charismatique.

A ce niveau du scénario, il faut que vous ayez défini qui était visé car les Garous, en fonction du nombre de vampires présents dans l'auberge, pourraient être tentés de négocier genre « *livrez nous notre victime et on vous laisse en vie* ».

BUTCHER

<u>GAROU -EATER OF SOUL</u>				OO
Fo3	Cha2	Per3		OO
Dex3(+2)	Man2	Int2		OO
Vig3(+1)	App2	Ast4		OO
				OO (-1)
Bag 2	Vigilance 3			OO (-1)
Mêlée 3	Esquive 2			
Sport 2				

Disciplines: Ces statistiques sont celles des vampires mais elles permettent de quantifier la Puissance des Garous: Fortitude à 3 Potence à 1 Célérité à 1

Profil: Sous la forme crinos, son pelage blanc grisâtre est tâché de sang. Il adore dévorer ses victimes et se retrouve souvent avec le museau plein de sang. Même sous forme crinos, son ventre est replet.

DEIDRE

<u>GAROU -BEAST OF WAR</u>				OO
Fo2(+2)	Cha2	Per3		OO
Dex3(+1)	Man2	Int2 (-1)		OO
Vig3(+2)	App2	Ast2(-1)		OO
				OO
Bag 4	Vigilance 2			OO (-1)
Mêlée 2	Esquive 1			
Sport 4				

Disciplines: Ces statistiques sont celles des vampires mais elles permettent de quantifier la Puissance des Garous: Fortitude à 2 Potence à 2 et célérité à 1

Profil: Le contraste entre la forme humaine et la forme crinos de Deidre est saisissante/ D'une esclave frêle et enchaînée, elle devient un monstre musculeux, vicieux et terrible. Elle use de ses chaînes comme de véritables tentacules d'acier. Elle joue des chaînes qu'elle a autour des avant-bras en forme humaine, comme d'un fouet, comme des tentacules de métal.

PERE BRUCE

<u>GAROU -DEFLER</u>				OO
Fo3	Cha2	Per3		OO
Dex3(+2)	Man2	Int2		OO
Vig3(+1)	App2	Ast4		OO
				OO (-1)
Bag 2	Vigilance 3			OO (-2)
Mêlée 3	Esquive 4			
Sport 3				

Disciplines: Ces statistiques sont celles des vampires mais elles permettent de quantifier la Puissance des Garous: Fortitude à 1, Potence à 1 et célérité à 2.

Profil: Le père Bruce a tous les dehors d'un prêtre mais il a une propension à pardonner les péchés de ses ouailles et même à les inciter à en faire davantage.

Pour la fin de la confrontation- Mozart, « Requiem »- Dies Irae

5) Objectifs contradictoires

En gérant la crise, en montrant que les personnages sont capables de faire face aux situations de crises, en faisant preuve de « sang froid », ils vont prouver aux Primogènes qu'ils sont de véritables « bêtes politiques », que leurs revendications, quelques qu'elles soient, sont fondées.

En faisant face, ils gagnent le respect et donc le vote de leur motion. Dans le cas contraire, ils pourraient bien mourir. S'ils sont connus comme les « poulains » d'un Primogène, c'est sa motion qui l'emporte ou échoue.

De leur côté, l'objectif des Garous est de liquider la cible désignée. C'est la raison de leur présence. Si l'un d'entre eux vient à mourir, les deux autres se replient et préparent un autre plan à base de filatures etc... Une fois qu'ils se sont repliés, la brume se disperse. La nuit redevient normale et les craintes s'enfuient.

EPILOGUE: L'ARRIVEE DU FILS PRODIGE ?

23h 45

L'arrivée si rapide du représentant Magister sera une surprise dans tous les cas de figures. Son impact en revanche sera différent en fonction de la capacité des personnages à gérer les situations de crise. S'ils sont parrainés par un Primogène, c'est son point de vue qui triomphe.



Si les personnages ont géré la peur, le danger et même la présence de l'espionne, cette arrivée, après la bataille, passera, presque pour un acte de lâcheté. Les Primogènes se rallieront au plan des Personnages, s'il est dans le cadre de l'acceptable.

Si les personnages n'arrivent pas à gérer la crise, il passera pour le messie, le libérateur, celui qui fait fuir les ennemis. Les Ladres changeront de camp, de même que les Patriciens. Les Malkavians pourraient jouer sur les deux tableaux.