

# La fin des temps

Une campagne pour dark ages

Il est utile de posséder le supplément Jérusalem by night. Il n'est pas utile mais bienvenue d'avoir fait la campagne des oubliés. Si vous ne l'avez pas faite ou si c'est flou dans votre tête, voici un petit résumé (vous savez ce que ça veut dire : non il n'y a pas tout !) de la situation initiale.

## Qu'avez-vous loupé ?

A la suite d'une banale enquête sur ce que pouvaient bien tramer deux lasombras bizarres de la ville de Jérusalem en 1198, les joueurs tombent « par hasard » sur des tablettes, qui après traduction par Mandalay, étayent l'hypothèse que Caïn n'existe pas et que la Géhenne n'est qu'une farce sinistre destinée à faire peur aux jeunes (ce que tout le monde sait finalement en son for intérieur mais ne parvient pas à garder en tête).

L'auteur de ces présumées tablettes invite ceux qui veulent en savoir plus à le rencontrer sur une île perdue au large de la Crète : l'île de Yahros.

Le malkavian en question, Adonijah, fils de Lamriel lui-même descendant de Malkav, reçoit donc les intriguant Pjs sur une île que l'on ne peut quitter que lorsque quelqu'un d'autre la foule.

Après 70 ans passés en compagnie de l'attachant Adonijah, les Pjs se rendent compte que l'histoire du mythe de Caïn leur paraît complètement idiote et tout bonnement impossible. Mais comment ont-ils pu gober une aussi invraisemblable histoire ? Adonijah leur explique alors que quelque chose pousse les caïnites à croire en cette histoire et à réfuter toute autre hypothèse. Seules des personnes ayant passé suffisamment de temps au contact des textes de Lamriel (Adonijah possède une plaque portant les inscriptions de Lamriel couverte du sang de Malkav lui-même) deviennent des « oubliés », c'est-à-dire des personnes qui n'oublient plus que l'histoire de Caïn est proprement hallucinante historiquement.

Devenus des oubliés, les Pjs font la rencontre sur l'île de Yahros d'Eléonide, une mortelle qui s'est échouée avec une barcasse sur Yahros. Cette femme dit fuir son maître à qui elle a été vendue toute jeune et entre vite dans la vie quotidienne des habitants de l'île. En effet, elle correspond tout simplement à la femme idéale de tout homme qui la regarde. Elle est sublime, s'y connaît en stratégie militaire, histoire, langues. Elle est compétente, sage, agréable...un véritable bonheur.

Vient le moment où d'autres arrivent sur l'île et où, à regret, les Pjs sont obligés de par les règles d'Adonijah de la quitter. Je dis à regret car le malkavian possède une science et une culture qui ferait oublier n'importe quelle bibliothèque. De plus, les Pjs disposaient de 7 personnes (1 par jour) pour se nourrir juste le strict nécessaire. De ce fait, ils n'ont jamais chassé et fait de débauche de sang. Ce mode de vie respectant l'être humain a permis à quelques uns de monter en humanité.

Et les voilà repartis avec Eléonide, qui se sent soudain attiré vers l'île qu'elle a cherchée à fuir (et qui au passage ne vieillit pas d'un an depuis des décennies, ce qui énerve profondément les Pjs moyens, allez savoir pourquoi ?). Elle savait qu'il

essayerait de la ramener. Elle fait une description de son maître qui fait tout de suite penser aux Pjs qu'il s'agit d'un membre de la famille. Et elle les implore de l'accompagner pour combler sa peine et essayer d'intercéder en sa faveur.

Et les voilà embarqué sur une galère de petite taille, filant à une vitesse qui leur fait penser qu'il y a eu un « truc à la con » là-dessous. Destination : Chypre. Ils parviennent sur les indications de la femme qui devient de plus en plus renfermée et triste, (alors qu'elle était tout bonnement l'inverse depuis des décennies).

Ils entrent dans un manoir d'une tristesse à faire déprimer un zombie majeur, et parviennent dans un salon où LE Pnj les attend. Il n'est pas en colère après Eléonide. Il est triste, à vous en faire crever. D'ailleurs, il incarne le concept de la tristesse à lui tout seul (pas étonnant qu'elle l'ai quitté pense un Pj !).

Cet homme - être - chose - entité - Monsieur (Rayer les mentions inutiles)

Il prétend (et croyez moi : il à le level pour que les Pjs soient convaincus que c'est la vérité) que l'un de ses noms est Lucifer (et merde !), qu'il est le créateur des vampires. Il explique qu'après sa chute, il s'est senti seul, confus, honteux, et qu'il a décidé (puisque il a le pouvoir de créer et non de détruire) de créer des compagnons de tristesse qui aient chacun une personnalité différente. Ainsi sont nés les 13 fondateurs de clan. Il n'y a jamais eu de Caïn ni de deuxième génération. Il explique que Dieu l'a mal pris et a maudit ses enfants, les transformant en bête assoiffées de sang qui risquaient fort de s'entre déchirer rapidement (plaisante pas celui-là) Il annonce que certains de ses enfants l'ont trahi et ont cherché à le renverser ou le quitter, croyant que cela allait lever leur malédiction. Seuls Malkav et Absimiliard (Nosfé) lui sont restés fidèles. Les autres se sont enfuis, et certains se sont retrouvés pour décider de ce qu'ils allaient faire. Ils ont convenus d'inventer l'histoire de Caïn et de procéder à un grand rite pour s'en convaincre eux même.

Là où le bât blesse c'est que :

- Malkav et Nosfé ne sont pas là, et donc ils ne sont pas dans la zone d'influence des autres qui font le rituel. Ils n'oublient donc pas leur vraie origine
- Malkav a découvert l'étreinte (ce que Lucifer lui-même n'a pas imaginé possible), et a montré à Nosfé comment on faisait. Leur première expérience d'étreinte, ils la font en commun : Jérémy-Anne est né (c'est LE personnage de la fin de la campagne)

Une fois tout ça avalé, Lucifer leur annonce qu'il souhaite retrouver le paradis et se faire pardonner, mais qu'il est trop affecté par les punitions divines pour en avoir la force. Il demande donc aux Pjs de porter sa parole et de révéler enfin au

monde l'origine réelle des vampires. Il leur demande de s'associer, de construire un groupe solide et d'attendre le moment venu pour la révélation.

Pour des Pjs, c'est un peu lourd à encaisser, mais en même temps la misère et la tristesse du personnage est tellement hurlante et communicative qu'ils finissent par lui promettre plus ou moins d'y réfléchir. Bien sûr, ils n'oublient pas de lui demander pourquoi il ne s'en charge pas lui-même, ce à quoi le déchu réplique qu'il ne peut pas quitter l'île de Chypre. De plus, n'ayant pas le droit de destruction, il ne peut défaire ce qu'il a fait.

Les Pjs errent donc au travers des âges en essayant de regrouper les oubliés, de les unir. Dès que quelques uns commencent à parcourir le monde pour en chercher d'autres ou en reconvertir (certains sont spontanément oubliés dès l'étreinte sans que l'on sache vraiment pourquoi : ils sont intéressants), le tonnerre s'abat sur eux : Yahros est envahie par un ventrue nommé Bourra Bourrias qui élimine Adonijah et brûle ses écrits. Seuls la tablette de Lamriel et une étrange boîte ainsi que quelques bouquins plutôt cool sont épargnés par Mandalay qui se trouvait sur l'île et n'a rien pu faire.

Les oubliés deviennent pour quelques anciens d'Europe des hérétiques qu'il faut chasser, interroger et détruire (comme quoi ces idées gênent énormément). On en capture, on en tue : le droit de vie et de mort (et de diablerie) est accordé sur toute personne qui est convaincue d'appartenir à ce groupe. Mandalay confie aux Pjs les dernières volontés d'Adonijah avant de se lancer dans une croisade personnelle contre le ventrue fautif.

L'objet d'Adonijah se révèle tellement mystérieux qu'on ne sait pas encore comment il fonctionne. Toujours est il qu'il permet à de nombreuses personnes de s'y cacher et y vivre à l'abri de toute investigation même de haut niveau). Les voilà en possession du lieu où ils vont pouvoir se regrouper, se former, et attendre le moment de passer à l'action. Les oubliés restant en vie décident de vivre dans l'ombre, de n'être que des spectateurs des événements du monde, sauf en cas d'extrême danger ou urgence. L'Inconnu vient d'être créé et il va traverser les siècles en se renseignant sur qui pourrait bien avoir inventé et défendu l'idée que Caïn est le père fondateur. Ceux-ci comprenant le danger et devant la menace anarch viennent en effet de créer la camarilla.

## EN BREF POUR CEUX QUI ONT FAIT LA PREMIERE PARTIE :

J'aurai pu faire une suite comme j'ai fais le début : avec moult détails et indications, mais j'ai choisi de simplement donner des pistes. Les oubliés sont, à ce moment de la campagne, dans une situation plus stable :

- ils sont en possession d'une chantry où on n'ira pas les déloger. La « boîte », cependant, se doit d'être dans un lieu protégé. Si ils n'y sont pas, vous pouvez leur faire jouer un scénar où ils vont la récupérer après dénonciation ou trahison ou...on s'en fout. Donnez leur, elle est tellement précieuse pour les plans qu'ils élaborent.
- Vlad Tepes, épaulé de loin par Sacha (Mika) Vikos, ont rejoint les oubliés. Vlad donne libre accès à son château où la boîte peut être en sécurité. Les Pjs et Pnjs peuvent se sentir sereins chez lui : le château est bien fortifié, des hommes et des war goules le protègent, et personne ne sait ce qu'il s'y trouve.
- Elaine de Calinot a rapporté d'Afrique noire des rituels de protection ainsi que la tribu qui est la seule à les connaître : ils sont exécutés (les rituels pas les noirs !) chez Tepès. De, plus, si les Pjs ont rapporté une copie des parchemins d'Ur, ces rituels de protection peuvent être enseignés ou lancés. La demeure est donc inviolable.
- La colère de certains anciens qui se sont réunis pour les chasser à mort est en train de s'éteindre. Le mouvement anarch les préoccupe et ils concentrent toute leur énergie dessus.
- Les oubliés disposent des tablettes d'Adonijah qui contiennent encore un peu de sang de Lamriel : le pouvoir de ces tablettes à provoquer l'oubli au fur et à mesure est encore intact. De nouveaux adeptes peuvent les rejoindre (mais pas trop tout de même : la place est limitée et plus il y a de monde, plus il y a de traîtres)

Bref, tant qu'ils ne bougent pas ou ne font pas de conneries, ils ne risquent franchement rien d'autre que la trahison interne. Vous pouvez bien entendu faire un petit scénario là-dessus :

- Un des sétite infiltré s'est fait capter et a assassiné un oublié. Enquête sur le meurtrier.
- Le sétite choisi de compromettre celui qui l'a capté plutôt que de le tuer. Des preuves arrivent sur une culpabilité de celui qui est tout près de démasquer le sétite. Enquête...

## Conseils à l'usage de ceux qui vont jouer cette campagne

Il y a de nombreuses faiblesses dans la trame de la campagne, et il est prioritaire que les Pjs raccrochent à l'histoire de Jérémy-Anne. S'ils consacrent trop de temps à savoir qui a pris la ville, et à traquer les têtes pensantes de l'organisation qui deviendra la future camarilla, ils ne pourront pas s'intéresser à la Géhenne. De ce fait, les prophéties et les gospels d'Eléonide seront traités comme une « information comme une autre » et tout est fichu.

On peut raccrocher les maîtres des sans visages à Jérémy-Anne parce qu'ils bossent finalement ensemble dans un but qui semble commun.

N'oubliez donc pas d'insister sur ce personnage. Même si au début tout semble anecdotique, plus le temps passera et plus son nom reviendra souvent, de sorte que l'Inconnu s'intéresse à ses faits et gestes.

## La prise de Jérusalem

En 1390, alors que les Pjs sont à proximité de Jérusalem, ils vont vivre en direct un événement majeur : la prise de la ville par de parfaits inconnus. Impuissants à l'empêcher, ils vont avoir plusieurs choix :

- quitter définitivement la ville et ne plus y remettre les pieds (ce qui présente un intérêt super limité : faites leur comprendre qu'ils y tenaient un peu à cette ville et à leurs amis disparus !). faites leur comprendre aussi qu'il y a de nombreux secrets et anciens enfouis sous la ville, dans les restes des ruines de la cité de David, et qu'il serait bon d'avoir toujours un œil là-dessus.
- entrer dans une sorte de résistance qui va en chier dur pour de petits résultats et qui est toujours sur le point de tomber.
- Intégrer le groupe des « sans visages » (les nouveaux dirigeants) et accepter leurs lois

### *La trame de la prise de la ville*

Qui, pourquoi ?

Un groupe d'intervention bien rôdé sur la situation en ville s'apprête à lancer un « test » grandeur nature. Ils sont cinq, se connaissent depuis longtemps. Ils font l'admiration et la fierté de leur clan. Ils travaillent pour un groupe de 7 vampires plutôt en accord entre eux. On connaîtra ceux-ci plus tard sous la dénomination de « founders ». De nombreux suppléments dark ages parlent d'eux : ce sont les futurs fondateurs de la camarilla.

Ils mènent entre eux une politique de future masquerade, et viennent en 1334, devant la menace anarch, de décider de mettre en place un système politique qui permettra aux vampires de coexister avec les mortels. Ils repèrent une ville d'importance capitale à l'époque, et décident de s'en emparer pour plusieurs raisons :

1. Montrer aux anciens solitaires que l'union fait la force et qu'ils ne sont pas à l'abri de tout comme ils le pensent.
2. Se faire connaître et craindre par une action d'éclat.
3. Récupérer l'influence d'une ville « phare » pour lancer ce type d'opération dans d'autres cités.

Ce groupe dispose de moyens importants et du respect presque aveugle des cinq vampires qui vont se charger d'intervenir, de nettoyer, de mettre en place le système et leurs remplaçants avant de s'intéresser à d'autres lieux. Ces cinq seront nommés « les sans visage ». Ils sont décrits en détail plus loin : ce sont des « steaks » durs à avaler. Pas la peine de rêver d'une confrontation directe :

pour les déloger il faudra de nombreuses années. De plus, il est important de comprendre qu'avant le jour J de la prise de la ville, ils n'y viendront pas ou très très peu : on ne les connaît pas.

### **Le plan en résumé :**

**1350 - 1390 :** la peste noire ravage l'Europe. Transportée par les « rats ». Le clan toréador décide d'entraîner d'autres clans dans une chasse aux nosfératus, qui d'après eux la véhiculent et veulent l'étendre. Les vampires du moyen orient se rencontrent de moins en moins : on se méfie du moindre contact : on s'isole.

**1358 :** incendie dans l'ex quartier arménien : 300 morts et plus de 400 habitations détruites. Une partie de la population de la ville vit dans des tentes de secours à l'extérieur des murs de la cité.

Suite à cela, on décide de réaménager la ville. Beaucoup de spéculations, d'achats louches et de ventes bidon, d'assassinats et de pots de vin. Ranulf, le jeune nosfératu sympa de la ville, est ruiné par l'incendie. Il prétend en être la cible principale. Commence sa longue descente aux enfers.

**1360 :** aucune reconstruction de la ville n'avance. La corruption des dirigeants de chantiers atteint un summum. Les sans abris grondent. La réputation de la ville s'écroule. Les marchands préfèrent de plus en plus la route de Jaffa que celle de Jérusalem. Jaffa prospère. Netep sa dirigeante cainite oubliée se régale mais des tensions avec Jérusalem la rendent discrète.

Les gros marchands vénitiens, byzantins et français se « payent » des goules et des petits vampires pour régler le problème. Les autorités semblent incapables d'enrayer le processus. On entre à nouveau dans une ère de la terreur comme a ville en a connu une vers 1180 : trop de jeunes, une mortalité de jeunes cainites importante, une insécurité palpable.

**1361 - 1370 :** de nombreuses infiltrations européennes (toréadors, ventrués, brujahs, anarchs) sur Jérusalem. Résurgence du culte shiite du vieux de la montagne. Les 7 clans qui se sont réunis pour gérer le cas des oubliés (les futurs 7 clans de la camarilla) savent que le centre névralgique des oubliés passe par Jérusalem et le noyauté. Infiltration d'un groupe de « jeunes vampires sympas » qui s'installent en ville. Ils sont aux ordres des 5 « sans visages ». Pendant 10 ans ils rendent des services, trouvent des planques. En secret, ils se renseignent petit à petit sur les Pjs et Pnjs, accumulent des données sur leurs contacts, leurs habitudes... Ils sont :

\* Philistin 9 ème génération ventrue renégat. Banni des terres de ses ancêtres et renié par son clan. Bon financier. Il a des airs un peu efféminé.



\* Héraclius : ex marchand byzantin. Toréador 10 ème. Beaucoup de contacts dans la marine. C'est lui qui fera de temps en temps des voyages pour livrer aux sans visages des infos sur la ville. Recherché par quelques marchands vénitiens.

\* Memet : gangrel 10 ème. Cherche des infos sur toute utilisation d'animalisme et de goules animales en ville.

\* Rajna : trémère 8 ème. Vient de temps en temps. Cherche à rebâtir une chantry très discrètement (par sous traitance). Son unique but est d'ouvrir la porte qui déversera un jour les armées des « sans visages ».

A côté de cela se trouve arrivée en même temps mais dans des buts tout ce qu'il y a de plus avouables une certaine Sofia, tzimice 11 ème, employée par Vikos. C'est une sorcière koldune qui promet. Vikos sentant qu'on pourrait s'en prendre à elle à Constantinople, il décide de la mettre en formation à Jérusalem où elle compte intégrer le culte de Lilith. De cette manière, Vikos pense la mettre en sécurité et qu'elle pourra transmettre des infos sur la ville. Sofia rencontre rapidement les petits nouveaux et ils font un bout de route ensemble.

**1382** : Elaine de Calinot est sommée de se rendre à Vienne pour son procès hérétique (elle est accusée de participer à l'hérésie des oubliés)

**1383** : Elaine de Calinot, lavée de tout soupçon, est nommée régente de l'Afrique. (On dit qu'elle a échangé sa vie contre les rituels de protections africains)

Elle ne sait pas pratiquer ces rituels, ce sont des membres de la tribu qu'elle a découvert qui les exécutent dans une langue inconnue. Elle ne veut surtout pas apprendre la langue. Elle a isolé une fraction de ces « sauvages » en pleine brousse et leur a fait gober des légendes disant que les blancs sont là pour les détruire (de sorte qu'ils se méfient et ne transmettent ce savoir à personne d'autre)

**1385** : on ne voit plus Elsh depuis 5 ou 6 ans. Personne n'a d'informations sur lui.

**1390** : Mandalay réintègre son territoire mais laisse à Varsik (qui l'occupait par demande de mes Pjs en faisant croire que le tzimice était toujours là) la possibilité d'utiliser son territoire en ville pour remerciements.

### ***Le plan d'attaque.***

**1390** : tout est prêt. Les 4 jeunes infiltrés depuis des décennies ont fournis toutes les informations nécessaires à la neutralisation des principaux vampires de la ville et des goules de ceux-ci. Deux cercles thaumaturgiques ont été inscrits dans les sous sols de la tour de la cité de David (un pour l'aller et un pour le retour). Le frère Bernardus, le malkavian, entre dans une phase de colère

mystique inexpliquée. Il agresse quiconque lui rend visite, et ne surveille plus Jeannette d'Avignon, qui erre de temps en temps dans les rues. Un trémère assez conséquent débarque par le cercle et lance un Rego Tempestas pour lever une tempête telle que la ville n'en connaît que tous les siècles. Puis il se casse. Durant une semaine, des vents violents balayent la ville et font voler du sable. On ne peut quasiment rien voir de ce qui se passe à l'extérieur et les habitants se calfeutrent. Cela laisse le temps aux différents commandos d'opérer des fouilles de jour dans les refuges des principaux vampires de la ville. Ces refuges ont été communiqués par le groupe de jeunes « innocents » qui ont accumulés les infos petit à petit. Les commandos font partie des troupes de ceux que l'on nommera « les sans visage ». Ils sont constitués d'un cainite de puissance modérée, qui ne restera pas sur place après l'opération, d'un bourrin de combat, de quelques war ghouls fortement burnées, d'hommes de main qui ne voient pas grand-chose mais qui sont là pour appuyer en cas de pépin physique. De plus, ils ont une bonne connaissance de la ville et savent se repérer en aveugle (ils ont été entraînés de nuit par Memet le gangrel). Quant à nos Pjs ils sont surpris par la tempête lorsqu'ils sont seuls et ne peuvent que se réfugier. Faites leur comprendre la situation réellement : on ne sait pas ce qui se passe, des groupes patrouillent et avoient tout ce qui bouge dans la rue : c'est vraiment dangereux !!! N'hésitez pas à leur faire rencontrer le maître du combat de rue : Vlad. Parfaitement camouflé derrière son obfuscate, il frappe dans le dos à grands coups de potence. Mais ne capturez pas vos Pjs. Par contre, les Pnjs sont inaccessibles. Aucune trace de personne. Le mieux : c'est d'attendre.

Attendre que les Pnjs qui vous saoulent soient capturés, attendre que le vent se calme (une semaine, c'est classe pour ceux qui sont un peu à sec ! Un grand classique n'est ce pas ?).

Lorsque le vent cesse, il y a comme une atmosphère de lendemain d'apocalypse : du sable partout, des maisons qui ont été forcées, vidées, des traces de sang dans les maisons des contacts des Pnjs et de quelques Pjs peu discrets, des traces inquiétantes de war ghouls que le sable n'a pas effacé. Et au milieu de tout ça, une populace qui ne se rend pas bien compte de ce qui s'est joué : d'importants personnages vampiriques ont été capturés, la ville est désorganisée, mais un autre pouvoir vient de se mettre en place : 5 vampires et leur organisation viennent de s'installer comme ils l'ont planifié depuis des années.

La question qui est venue rapidement chez mes Pjs lorsqu'ils se sont très très progressivement aperçus que des disparitions avaient eu lieu et que la ville n'était plus sous influence fut « mais comment avec le nombre de gros bills qu'il y a en ville se sont ils fait baiser ? ». La réponse est venue d'elle-même : parce

qu'ils sont paranos, parce qu'ils sont solitaires, parce qu'ils ne sont pas bien organisés.

Qui sont les 5 sans visage dirigeants de la ville ?

Ismail :

Alliés Amirs et A'yans qu'il a fait mettre à leurs postes.

Nombreux contacts religieux. Passe pour un mystique sain, un peu médecin. Typé Almohade. A vécu en Espagne (Alhambra, Grenade) avant de faire partie d'un culte de Géhenne prônant le contrôle des connaissances des origines vampiriques pour masquer les réalités aux jeunes.

A connu Rustucci et a accès à son ancienne salle d'étude sous le St Sépulcre. Il a obtenu pour les sans visages beaucoup d'infos de Rustucci. Flaws : devient dingue quand il se passe quelque chose d'imprévu.

Eshive :

Contacts chez les bashirites et les marchands. Connaît l'existence de Varsik et s'en méfie. A tenté de prendre contact avec Eskut le silencieux de Damas mais n'a rien obtenu de concret (quand un malkavian discute avec un ravnos ...) Elle est une princesse bashirite et a autant d'autorité et de droits commerciaux que les hommes. Ce sera la plus accessible des sans visages. Agit à travers un double de Chimerstry.

Vox :

« Contrôle » 2 soul eater et 5 war ghouls. Une milice de 10 hommes est en permanence près de son refuge. On lui confie des tas de missions pour lui occuper l'esprit et l'empêcher de faire des conneries. Son créateur le soutient quoi qu'il fasse. Lorsque Vox participe à l'enlèvement de Sophia, une jeune caïnite apprentie de Vikos, cela peut embraser les vovoïdes ! Flaws : overconfident + vainglorious.

Vlad :

3 goules singes.

N'est pas lépreux. Son créateur n'a pas souhaité qu'il soit connu ou reconnu de son clan. Aucune existence légale. Est souvent confus car abuse d'animalism 4.

Jalal :

Contacts et influences dans les écoles coraniques. A fait partie du culte de géhenne de la lumière mais a été renié car trop dispersé. Flaws : ne refuse jamais un débat ou une discussion polie et bien alimentée. Il peut alors lâcher deux ou trois infos. Sensible à la Foi.

Qui dirige officiellement ?

Le sultan de Jérusalem en 1390 :

Le sultan, placé, après de nombreuses manœuvres politiques d'Ismail, a accepté de jouer son rôle avec un conseil de 5 personnes : un délégué aux affaires théologiques (sous l'influence d'Ismail) : Ali Akbar ; un délégué au commerce (sous l'influence d'Eshive) : Mamoud Ibn Fisil ; un délégué à la guerre et à la sécurité (sous influence de Vox) : Jared Batini ; un délégué aux relations étrangères (sous influence de Vlad) : Sinar Makojid ; un délégué aux savoirs (sous influence de Jalal) : Adil Mehel.

Ces conseillers et le sultan sont tous mortels sans aucun lien de sang. Les sans visages ont déjà formés leurs éventuels remplaçants en cas de pépins. Le sultan s'en réfère toujours aux conseillers en question. Il demande à toute personne qui a une requête de la formuler par écrit, de la sceller et de la déposer au chambellan qui transmettra la réponse. Cette missive est passée à la psychométrie par Eshive et redistribuée aux conseillers officiels. Eshive vérifie que personne n'est en obfuscate dans la salle où la transmission se fait.

Les sans visages donnent la réponse le plus vite possible aux conseillers (dans la tour de l'ancienne cité de David), qui la remettent au sultan. Par décret, personne ne donne des requêtes en se déplaçant au palais. Le chambellan dit que le sultan est souffrant, ailleurs....Seuls les gardes entrent et sortent du palais. Les invités de marque sont placés et reçus non pas au palais mais sur le mont des oliviers, dans le palais secondaire du sultan, et ceci « pour des raisons de sécurité et de calme ». De ce fait, le sultan était obligé de se déplacer de la ville vers le mont régulièrement, mais rapidement, il a choisit le mont et ne revient quasiment plus à Jérusalem : on le dit mourrant. Il a délégué à ses conseillers la plupart des décisions. Vox lui a attribué un soul eater pour sa protection (tantôt sous la forme d'un chien de garde, d'un garde du corps, d'un oiseau....). Ces mesures rendent le sultan inaccessible. Il va ensuite devenir une goule pour obtenir une longévité exceptionnelle, mais pas avant au moins 5 ans, histoire que cela ne se voit pas.

Ali Akbar : 3 écoles coraniques, quelques juifs qui le courtisent. Il sait que pour une raison qui lui est inconnue, le Vieux de la Montagne lui facilite la tâche, même s'il n'a aucun contact et sans savoir pourquoi ? A deux imams sous influence qui prêchent pour lui.

Mamoud : une milice privée de 70 hommes pour la protection du commerce. Il a des relations marchandes avec Venise, Vienne, Constantinople. Beaucoup de ressources. Respecté dans tous les marchés et caravansérails. Il peut mobiliser la milice régulière en cas de coup dur.

Jared : milice de gardes du palais de 120 hommes plus milice urbaine de Jérusalem (150 hommes dont 60 permanents + un pigeonnier privé de petite taille).

Sinar : espionnage + assassinat : 12 hommes. Un pigeonnier privé de moyenne importance.

Adil : fait partie d'un cercle officiel d'Ayans (astronomie, maths, sciences arabes, théologie...). Accès à la bibliothèque de Jérusalem privée.

## **Période de troubles**

Durant quelques semaines, les Pjs vont avancer petit à petit : ils doivent avoir l'impression d'être traqués, sans repères, avec des gardes de la ville qui sont sans doute aux aguets de comportements bizarres ou de peau très pâle. De plus, ils sont probablement suivis. En effet, Vox contrôle un soul eater dont vous verrez les caractéristiques alléchantes. Vox l'envoie sur toute piste laissée par les Pjs ou Pnjs survivants.

Il est difficile de circuler en ville : elle est surveillée de près. La populace ne sort pas encore trop. L'ambiance chère à la ville s'est dissipée. Certaines personnes ont murmuré avoir vu d'énormes bêtes traverser la tempête de sable. Par décret du sultan, de telles personnes accusées de vouloir terrifier la population, ont été emprisonnées ou exécutées si elles ne se rétractaient pas publiquement. Donc aucune rumeur ne circule.

Le coup parfait ... aucune rature. Tout le monde est capturé ou isolé.

## **On s'organise pour retrouver les survivants.**

Les Pjs vont être tentés de faire des incursions en ville pour retrouver les autres vampires, d'autant qu'ils ne savent pas forcément que certains ont été capturés. Prudence : s'ils ne sont pas métamorphosés, en obfuscaté, camouflé, dans les shadowlands ou je ne sais quoi encore, ils vont se faire voir, et dans ce cas, il faut se reporter à la rubrique « je n'est fait vu ».

## **Des nouvelles de Ranulf ?**

Le jeune nosfératu est un élément central de la ville. Tout le monde peut le rencontrer à la taverne du lion d'or, il connaît beaucoup de monde, on apprécie ses services et ses prix, il est le protégé de Kothar, un puissant parmi les

puissants. Depuis quelques années et cet incendie qui l'a ruiné, il n'est plus le même. Solitaire, triste, il errer sans réel but de reconstruire son « mini empire commercial ». Ses contacts sont morts ou en fuite. Bref : le gouffre. Mais Ranulf n'est plus visible. On peut penser qu'il a été capturé.

En fait, il n'en est rien. Il est entré en contact, et ça tout le monde le sait, avec ce petit groupe de jeunes dont Philistin et Héraclius. Ils ont fait affaire petit à petit, le nosfératu a investi. La confiance venant, il s'est mis sans y prêter attention ou sans penser à mal à parler de la ville, de ses habitants.... Il ne se rend compte de rien sur les décennies qui se sont déroulées, mais lorsqu'il assiste à la tempête et ne retrouve plus les anciens vampires, il comprend à ce moment qu'il a trahi les siens et que tout est de sa faute. Il décide alors de se couper des vampires et se réfugie dans la léproserie de la ville d'où il ne peut officiellement plus sortir.

### **Etheria is alive**

Une semaine après la fin de la tempête, alors que les Pjs se sont peut être retrouvés et traînent bien entendu dans le désert (la ville étant impossible pour eux) mais n'ont eu aucun signe des Pnjs (ce qui devrait leur faire penser que chacun est caché et que c'est peut être un signe d'intelligence), c'est Etheria qui les contacte grâce à son Auspex 5, lorsqu'ils ont isolés. Elle leur annonce brièvement qu'elle est prisonnière dans les tunnels d'Hezekiah, c'est-à-dire dans les ruines interdites de la cité de David. Je dis interdites car tous ceux qui connaissent la brujah savent qu'elle leur a déjà racontée son histoire : elle s'était mise en tête d'explorer ces ruines en quête de refuges, il y a 120 ans, et était tombée nez à nez avec les assamites. En échange de sa promesse de ne plus fréquenter certains lieux souterrains, elle eu la vie sauve. Il faut qu'elle soit désespérée pour y retourner. Elle pense aussi être surveillée par « quelque chose » qui l'empêche de sortir des ruines. Il faut la retrouver.

Les Pjs ont remarqué toutefois que la tempête mystérieuse a permis de déblayer une entrée des ruines à ciel ouvert. De plus, ils auront peut être remarqué si ils se sont intéressés au lieu, que de nombreux animaux au comportement étrange s'y introduisent régulièrement. C'est l'élément qui a fait comprendre à mes Pjs que des vampires étaient à l'œuvre en ville. Les sans visage étant d'une discrétion extrême, personne n'avait compris qu'il y avait eu prise de pouvoir.

### **Les tunnels**

En étant prudents, les Pjs peuvent constater un certain nombre de choses dans ceux-ci :

- des petits animaux le patrouillent constamment : ils semblent chercher quelque chose ou quelqu'un. Si des joueurs se montrent à ceux-ci, ils seront repérés (voir rubrique « je n'est fait vu »).

- Un ou plusieurs animaux de taille extraordinaires fréquentent souvent ces lieux. Leur odeur est forte : ce sont des war ghouls de Vox (un des sans visage).
- Certains passages ont été excavés, mais pas complètement. Un chantier humain nocturne (à en juger de la grande quantité de torches et huiles présente au sol) à débuté face à un mur et s'est interrompu.
- Il y a quelque chose ici de VRAIMENT terrifiant. Vous comprendrez lorsque vous verrez Etheria. Mais il faut faire comprendre aux joueurs (même de force) qu'ils se sentent vraiment mal à l'aise dans ces lieux, surtout près des sorties.

Ils finissent par retrouver Etheria la Brujah, calfeutrée dans un de ses nombreux refuges piégés, vivant dans un état de terreur proche du Rotschreck sur des réserves de sang qu'elle a constitué il y a quelques années. Son visage d'habitude serein et fin est à présent celui d'une personne à demi folle, traquée, sale, terrifié. Elle reconnaît à peine les Pjs, bredouille. Il lui faudra quelques temps et de la douceur pour se remettre de ses émotions. Elle expliquera ensuite qu'elle a déjà fait appel à deux de ses amis (n'oubliez pas que la spécialité de ce personnage est de trouver et louer des refuges sûrs en échange de services ultérieurs) pour la sortir de là, car elle NE PEUT PAS sortir d'ici : il y a quelque chose qui va la détruire si elle essaye. Son premier ami est venu, l'a trouvée et a essayé de l'emmener avec lui : il s'est fait démembrer en deux temps trois mouvements par une chose qu'elle n'a pas vue. Son deuxième ami n'a pas eu cette chance : il a d'après ses cris, souffert un peu plus longtemps. Les Pjs comprennent alors qu'il y a un os : ils sont dans le même cas. Mais il est difficile de se mettre en colère devant quelqu'un qui a 5 en apparence 4 en charisme 5 en présence et qui est au bout du rouleau !!!

Explication : Les sans visages traquent Etheria qu'ils sont pisté jusqu'à l'entrée des ruines. Ne la trouvant pas (certains de ses refuges sont vraiment sûrs), ils ont laissé quelques war ghouls et un soul eater dans les couloirs. C'est le soul eater qui l'empêche de sortir et la terrifie. La bête a pour consigne de déchirer tout ce qui essaye de sortir des ruines. La raison en est très simple : les sans visages veulent Etheria en torpeur. Vivante, elle sera difficile à maîtriser. Morte : elle ne sert à rien et ne pourra leur révéler où elle a loué des refuges à des anciens. En torpeur, elle sera utile à « la cause ». Les Pjs doivent le réaliser : elle possède de nombreux secrets qu'elle ne doit pas lâcher à ceux qui viennent de débarquer. Les sans visages attendent donc qu'elle ait vidé ses stocks de sang cachés et qu'elle tombe en torpeur. Les rats qui patrouillent dans les ruines sont là à la fois pour surveiller qu'on ne tente pas de l'extraire et qu'elle ne tente pas une bêtise.

Les Pjs pourront constater l'entendue terrifiante des pouvoirs de ce soul eater (désolé pour les intimes du loup blanc mais j'en ai entendu parler par un Mj et j'ai repris le nom pour une bestiole à mon goût qui n'est pas forcément celle des suppléments officiels). Elle repère à la vue, à l'odorat (sang), elle n'est pas visible, elle peut prendre des formes surprenantes, et elle déchire sa race de vampire ! Oups, pardon.

Solution : il en existe plusieurs : passer par le sol puisque la chose n'est « programmée » que pour blaster ce qui sort par les tunnels. Un bon coup de protean 3 avec Etheria et elle est libre. Il est inutile de la convaincre de foncer près d'une sortie : elle en est incapable tant elle a peur. Vous pouvez aussi essayer la diversion : deux qui sortent par un endroit, deux par d'autres : la bête ne fait pas de discernement : elle ne reconnaît pas la brujah. Cela ne doit pas être difficile, mais très stressant : ils peuvent la sentir à plusieurs reprises, ils voient les rats s'affairer près de l'ancien chantier, les war ghouls passent ou hurlent au loin, la brujah peut peter les plombs à tout moment...

**SOUL EATER : caractéristiques**

### **Sophia**

Elle a été capturée. Jeune, inexpérimenté, elle a fait confiance à Philistin pour un refuge et s'est faite balancer. Elle a préféré se faire prendre sans mal que de résister et de perdre la moitié de son corps en route. Les Pjs pourront apprendre par la populace que sa maison a été vidée, et qu'on a entendu une femme crier dans une langue pas d'ici. Bref, elle est prise ! Vikos dès qu'il sera au courant voudra la récupérer coûte que coûte. Cela peut être un bon moyen d'obtenir des renforts, mais le temps d'aller à Constantinople, de revenir....

Vikos, c'est du long terme. Dès qu'il recevra un message d'un oublié et connaîtra le sort de sa protégée, il pourra mettre sur l'affaire son espion attitré : un bon vieux malkav roi de la dissimulation et de l'enquête tordue à la mode byzantine. Ce sera lui qui assurera la négociation avec les sans visages pour ne pas compromettre la sécurité des oubliés de Jérusalem. Mais en attendant, pas de nouvelles.

### **Les autres ?**

**Varsik** : invisible. Son campement est dans un état de dévastation total, mais on connaît le manouche : tout n'est qu'illusion. Cependant, il se méfie le fourbe et ne veut se montrer à personne. Peut être est il parti à Damas où il avait des comptes à régler avec Eskut le silencieux ? De toutes façons, comme il vendrait sa mère juste pour le plaisir de la négociation, tout le monde doit penser qu'il a trahi au moins la moitié des caïnites de la ville, à commencer par Elsh et Kothar qui l'ont un peu bousculé ces dernières années.



**Nahum ben Enoch** : tout le monde pense à lui, même ceux qui ne le connaissent pas officiellement. C'est le plus ancien des anciens de la ville, et aussi le plus faible. Son âge ne lui permet quasiment plus d'absorber le sang des mortels, il lui faut au moins celui d'un jeune vampire. Mais il est sans doute seul. Etheria sait qu'il est réfugié au lieu de réunion du culte de Lilith, mais seul Kothar sait en localiser l'entrée qui est en obfuscate 6. Il faut donc Kothar avant Nahum. De toutes façons, celui-ci a du se mettre en catalepsie ou se protéger par Obeah.

**Kothar** : pas de nouvelles. C'est un VOP (Very Old Personnage) : il ne dit pas à tout le monde où il va dormir. On ne le retrouve pas. Ça craint, c'est le seul vrai maître obfuscate qui permettrait à un groupe de vampires de se balader en ville sans être vu ! Va falloir trouver autre chose.

**Les 4 jeunes (Memet, Philistin, Rajna, Hercalius)**: ils ont organisés la mise en scène de leur capture avec témoin. Ils sont pris mais pas captifs (pour les lents d'esprits : ils sont dans le coup donc ils sont pénards dans la tour)

**Mandalay** : ne se manifeste pas. Il y a beaucoup de troupes ennemies à proximité de chez lui, des war ghouls qui passent, un soul eater. Lui le sait, mais il est en réflexion. Il ne se manifestera auprès de personne : il enquête seul sur ce qu'il s'est passé et ne veut pas se payer le luxe de contacter des gens qui vont se faire prendre de toute façon.

### **Je m'est fait vu !**

Un jour où l'autre il va falloir qu'un Pj fasse une erreur. Ça peut être très tôt comme ça peut être très tard, mais ils en feront une ! Peut être aussi souhaiteront ils rencontrer la nouvelle équipe lorsqu'ils se rendront compte qu'il s'est passé quelque chose ? Pas de panique : c'est prévu !

La déléguée aux rencontres, c'est Eshive. Elle a tout ce qu'il faut pour intervenir sans risque. Ses dons d'illusions notamment lui permettent de ne pas être là tout en étant là. C'est elle donc qui tentera de croiser un Pj seul. Elle semblera sereine, ne donnera aucune explication, mais lui affirmera qu'elle est en quelque sorte une porte parole. Elle argumentera qu'elle travaille pour les nouveaux dirigeants (sans les nommer), qu'ils souhaitent un changement brutal dans le mode de vie de la communauté cainite, qu'ils sont pour vivre dissimulés parmi les mortels, ombres parmi les ombres. Elle déteste l'arrogance des anciens et la terreur qu'ils imposent à la population. Elle sent de plus en plus que les Hommes réagissent et connaît même des histoires sur des vampires qui ont disparus sur le bûcher. Mais pour vivre en équilibre, il faut accepter des règles. Evidemment au

début, elles sont contraignantes, mais par la suite font partie des habitudes. Ces règles, elle explique grosso modo celles de la future camarilla. Les commandements de Caïn ne sont plus suffisants, il faut les dépasser.

A la fin de son discours, elle demande au Pj s'il se sent capable de vivre avec de telles règles. Si c'est le cas, il sera autorisé à rester en ville. Si ce n'est pas le cas ou si le Pj essaie de bourrer dans la Ravnos, voir la rubrique « je suis pas d'accord avec eux ».

### **Je suis pas d'accord avec eux**

C'est le cas de figure le plus intéressant pour la suite mais le plus dur. Les Pjs vont maintenant être traqués sans relâche par les sans visages. Si, comme mes Pjs, les vôtres se sentent overconfident, ils feront sans doute l'objet d'une embuscade et d'une intervention de Vlad. Ils peuvent s'en sortir mais devront comprendre que c'est un miracle.

#### **L'embuscade :**

A un moment où à un autre, les Pjs vont chercher à prendre des nouvelles de Nahum Ben Enoch, le plus grosbill des grosbills. C'est peut être le personnage qui pourra les protéger tous. Nahum vit sous le saint sépulcre, au lieu de réunion du culte de Lilith. Mais seul Kothar sait où est l'entrée. Par contre, le site se révèle intéressant. En effet, des hommes de mains de la garde de la ville se relayent et observent tous les mouvements autour du lieu saint. Des chiens se comportent de façon suspecte. Pour les Pjs, c'est clair : il se passe quelque chose. Bastonner un mec qui surveille n'apportera rien puisqu'ils font leur boulot normal, c'est dire qu'ils obéissent à leur supérieur (qui n'en saura pas plus, inutile d'insister sur cette piste, elle finit en dominate). Mais sur les cinq mecs qui se relayent et qui dorment à proximité (avec le chien louche d'ailleurs), un seul s'éloigne de temps en temps pour chercher sur le marché de la porte de Damas des tranches de mouton grillées. En chemin, il passe par une ruelle sordide qui est un petit détour, et parle..... à Eshive (ou son illusion). Il fait ainsi son rapport qui est entendue par la vraie Eshive. Et comble de pas de bol, Vlad est en obfuscate tout près. Tout Pj qui rentre dans la ruelle et qui a fermement annoncé son intention de ne pas coopérer avec les sans visage se prend du 6 de potence en obfuscate (si il est seul). Ensuite, c'est l'affrontement direct. Vlad n'a qu'un seul défaut : il n'est pas très doué en Auspex. Mieux vaut disparaître vite et avouer que c'est passé à deux doigts de la fin.

Pour ceux qui sont capturés, voir rubrique « je m'est fais capturé ».

En tous cas, si ce n'est pas un stratagème sur ce site qui est utilisé, ce sera sur un autre avec la même technique : un rendez vous d'Eshive pour une question importante, même après refus (un échange de bons procédés : tu me files le lieu où sont ceux qu'on a pas attrapés et je te files un droit d'accès limité à la ville pour que t'ais le temps d'emballer tes cartons !!!).

### **Je m'est fais capturé !**

Ca c'est pas bon ! Les Pjs sont mis en torpeur pour des raisons de sécurité, puis placés dans les sous sols de la tour de l'ancienne cité de David, dans des sarcophages d'un poids inimaginable, murés, scellés.... Et aucun contact visuel. Quelques temps plus tard, un peu de sang les réveille, mais toujours aucun contact visuel, juste une voix. Cette voix annonce que vous allez être mis au pas, afin de rentrer dans les rangs des possesseurs de la ville. Ca peut être plus ou moins pénible selon la bonne volonté du Pj.

## Reprise de la ville.

### *L'histoire de François le français.*

*Le personnage dont l'histoire va suivre est tout simplement un des joueurs de la première partie de la campagne qui a trouvé là son épilogue. Son destin exceptionnel et la nature imprévisible du personnage m'ont poussé à l'intégrer à la seconde partie en tant que PNJ de la ville de Jérusalem.*

François est d'origine française. Il a suivi l'appel du pape urbain au concile de Clermont en 1095 et a tout quitté, femme et enfants, ému par le destin tragique de la ville sainte de Jérusalem. Il s'est embarqué comme simple croisé, et a participé à de nombreuses batailles et aux massacres de la semaine sanglante lors de la prise de la ville. C'est lors de cette semaine de boucherie intégrale que de nombreux anciens de la ville sont sortis de torpeur. On dit en effet que le sang des musulmans a tant coulé qu'il s'est infiltré dans la terre et dans le sable et a coulé dans les ruines oubliées de la cité de David. François n'a pas réellement compris ce qu'il s'est passé lors de son étreinte. Il en garde un souvenir confus mais serein. Il n'a pas ressenti de douleur, de vertige, de frénésie... Créé Salubri de la caste des guerriers, il n'a rien connu de son sire. Il fut rapidement abandonné. Peut être ce dernier est il retourné en torpeur dans les catacombes inexplorées de Jérusalem.

François, de nature confuse et indécise, s'est alors tourné vers les caïnites de la ville et a rencontré Ranulf avec lequel il entretenait des rapports non seulement « commerciaux » mais aussi de réels moments d'intégral foutage de gueule.

C'est ainsi par l'intermédiaire du jeune Nofératu qu'il fut lancé sur la piste de l'histoire de la disparition des deux lasombras de la ville et par là même, entra dans la campagne. Devenu un oublié, il ne fit pas grand-chose de sa nouvelle existence, même sur l'île de Yahros où son séjour passa sans que rien ne l'ému. L'oubli n'a jamais représenté pour lui une opportunité flagrante de nouveaux horizons. Par moment même il le traînait comme un fardeau. Sa rencontre avec Eléonide lui remis un peu de baume au cœur, car cette femme qui incarne l'idéal de chaque homme qui croise son chemin put se fier à lui dans les moments de doute. Il entretint avec elle des rapports courtois, voir ceux d'un père pour sa fille lointaine.

De sa rencontre avec le créateur de tous les caïnites, il ne garde pas non plus de réels souvenirs. Tout au plus ce fût un voyage agréable.

Il fallut attendre le scénario des parchemins d'Ur de la campagne pour que le personnage se révèle et commence à donner du sens à ses actes. Sa rencontre

avec le fléau, son envie de le suivre et l'acceptation du destin de son clan firent de lui un autre personnage. Il suivit après avoir récupéré les parchemins volés le fléau dans sa retraite et commença un entraînement rude de la voie du fléau. Il se fit remettre avant son retour pour Jérusalem un sabre (focus de l'utilisation de la voie décrite dans la première partie de la campagne).

De retour en ville, il se remit rapidement à ses petites occupations ennuyeuses, intervenant de ci de là pour venger son clan en interceptant un trémère et en lui faisant comprendre à quel point leurs opinions théologiques divergeaient.

Il eut quelques ennuis avec Etheria la brujah lorsque, lui empruntant un refuge pour se cacher de l'inquisition lancée sur les oubliés, il compromit le lieu de manière fort étrange. Il ne garde de cet événement qu'un souvenir pénible et confus. Toujours est il qu'il a depuis une trouille bleue de la brujah, et qu'il est *persona non grata* chez eux.

Au cours de l'histoire, son comportement obliqua vers l'opportunisme et la non réflexion. Tantôt multi diaboliste par opportunité (sans qu'il ne provoque ou ne recherche l'occasion, mais elle était là alors il l'a saisie !!!), tantôt amical et posé, il s'associe rapidement avec Tyler l'anarch et entre de plein fouet dans le mouvement anarch. Il s'y fait de nombreux contacts, amis et ennemis. Le sort des oubliés ne lui semble plus si primordial, et il se désintéresse un temps de cette histoire qui lui a valut d'être chassé, accusé et de devoir se cacher de tout et de tous. Lors de la prise de Jérusalem, peu de personnes savent qu'il est depuis peu de retour dans la région. Sa crainte de Mandalay (dont il sait depuis toujours qu'il est un masquaradeur et qu'il n'est pas mort en Albion en essayant de venger la mort d'Adonijah) le pousse à se terrer et à tenter de reprendre contact avec les anciens de la ville qui sont sans doute cachés en attendant de comprendre ce qu'il s'est passé. Il tente de délivrer Nahum Ben Enoch prisonnier du refuge du culte de Lilith sous le saint sépulcre, mais il ne peut en localiser l'entrée (seul Kothar sait). Et il tombe dans l'embuscade tendue par Eshive et Vlad. Il ne sait pas encore comment il s'en est sorti, mais le « contact » avec le nosfératu fut plutôt ... viril.

Dès lors, il se met en tête de retrouver celui dont il pense qu'il détient toutes les informations sur cette prise de la ville : Ranulf. Il apprend que celui-ci s'est enfermé dans la léproserie, s'approche du lieu et tente une fusion dans la pierre du toit de l'édifice pour descendre rejoindre le petit nosfé.

Et voilà son dernier souvenir physique. De quelque manière dont ce soit on non possible, le voilà prisonnier des murs, incapable de ressortir, mais capable de se mouvoir dans l'épaisseur des murs tant qu'ils ont un contact les uns avec les autres. Et le temps passe, sous les railleries de Ranulf qui n'en peu plus de le voir dans une situation aussi tragique (rappelez vous que les deux là passaient beaucoup de temps à se moquer les uns des autres avec en même temps beaucoup d'amitié non révélée entre les deux).

Interprétez cela comme vous voulez, mais à raison d'un point de sang par jour, notre François a fini par être à sec (sans compter qu'il était terrorisé à l'idée d'être dans un pan de mur exposé au soleil : heureusement que la cité est bâtie sous d'épaisses fondations de pierre). Il garde l'usage de la parole mais ne peut plus sortir des murs. Vous pouvez considérer qu'il est en torpeur physique mais que sa psyché est capable d'interaction, vous pouvez le considérer mort et devenu wraith...tout ce que vous voulez. Lui-même n'en sait rien, si ce n'est qu'il ne pense pas être mort.

François a passé pas mal de temps à errer dans les dédales des ruines de la cité de David, dans les restes de son ancienne tour où se réunissent les sans visages. C'est sans aucun doute un élément de compréhension de qui est l'ennemi à ne pas négliger. Il peut se déplacer dans toute la ville pour délivrer des messages, il peut espionner l'équipe d'Eshive qui sait pourtant qu'il existe (puisqu'il s'est quand même permis de jouer au fantôme pour leur faire comprendre qu'ils étaient « vus »).

Mais le caractère de François est à bien considérer avant de croire qu'il va vous rendre service. En premier lieu, il demandera toujours pour tout renseignement de l'aider à le sortir de là, même si tout le monde ne cesse de lui répéter que c'est génial pour aider à reprendre le contrôle de la ville. De plus, si votre manière de l'aborder est hautaine, autant oublier. Enfin, si vous êtes un trémère, il cherchera sans aucun doute à vous empapaouter et vous jeter dans la gueule du loup (c'est-à-dire les sans visages).

### ***Echafauder un plan***

Au risque de me répéter, la reprise de la ville ne sera pas une mince affaire. Les principaux gros bills d'avant l'attaque sont prisonniers et en torpeur, détruits ou dispersés en attendant l'occasion (la faille en quelque sorte). Les Pjs devront composer avec Etheria s'ils la sauvent, et François s'ils les aide. Une attaque de front de la tour de l'ancienne cité de David est hors de question : les gardes de la ville sont fidèles au nouveau régime, et la terreur plane sur la population qui a compris rapidement l'intérêt de ne pas se poser de questions. Les défenses de la tour sont imparables : un soul eater est spécifiquement dévolu à cette tâche. Les murs ont été renforcés afin que personne ne passe à travers par fusion dans la terre depuis longtemps. Eshive est tout le temps dans la tour : elle ne se déplace qu'en illusions. Le Koldune et le tremere qui a fait le cercle « refuge chez un ami sur » ont placés tout ce qu'ils pouvaient de rituels de protection contre les caïinites.

**Voici donc des pistes à long terme pour marquer quelques points :**

### **Vikos se mêle de faire libérer Sophia :**

Les Pjs peuvent essayer de prendre contact avec Vikos à Constantinople pour lui annoncer la nouvelle. Qu'ils se déplacent ou non, cela prendra un temps énorme avant qu'il ne réagisse et envoie son « espion le plus compétent ». Celui-ci prendra contact avec les Pjs si ils ont donné un moyen de les joindre (hum, risky non ?). Il coopérera immédiatement mais donnera le but clair de sa mission : échanger Sophia ou négocier sa libération. Du reste, il réussira à prendre contact rapidement avec les sans visages, mais ceux-ci feront traîner le temps de réflexion, histoire de vérifier si il n'y a pas autre chose de louche derrière cela. Le prix demandé pour Sophia est hallucinant (Vox connaît Vikos, le déteste, et demande comme faveur de le faire cracher un max, voir de l'humilier publiquement). De plus, une des conditions de sa libération est de lui faire oublier tout détail concernant les sans visages.

L'espion de Vikos est un malkav avec un max de stealth, d'obfuscate et le merit « silence » (- 2 Df stealth quand il est seul)

Après d'âpres négociations, Sophia est libérée mais ne pourra donner de plus amples informations (espérées) sur les sans visages. Par contre (on efface pas ce que l'on ne cherche pas), elle possède des détails sur deux ou trois points intéressants :

- Les jeunes nouveaux en ville (Memeth, Heraclius et Cie...) avaient pour but une certaine cartographie de la région de Jérusalem.
- Ils cherchaient à pousser Ranulf à la faute
- Elle sait qu'Elsh est parti faire un tour quelques temps vers Damas avant l'attaque, mais ne pense pas qu'il ait été de mèche.
- Il est possible que les assamites aient été contactés et qu'on leur ait demandé de ne pas intervenir en l'échange de la promesse de faire le ménage dans « leur » ville, ou en échange de quelqu'un, elle n'a pas bien compris.
- Mandalay faisait très peur aux jeunes nouveaux : ils n'ont à aucun moment cherché à en savoir plus sur lui. Ils le prenaient pour un mythe, mais un mythe capable de tuer !

## Tempus fugit.

L'histoire de la prise de la ville par les sans visages étant réglée, du moins pour cette fois ci, les personnages vont pouvoir reprendre le cours normal de leur existence d'observateurs du monde. C'est vous qui voyez ce que vous avez à leur apporter. Trouvez des idées d'événements plus ou moins importants qui nécessitent que l'Inconnu (on va à présent l'appeler comme ça hein !) se réunisse et décide ou non d'intervenir.

J'ai fais une petite compilation de dates historiques de -50 à 1900.

J'ai la chronologie de l'Empire byzantin

J'ai l'histoire ancienne et l'histoire des religions de Mésopotamie

J'ai l'histoire de Jérusalem et du temple de Salomon

Tout cela est disponible sur demande en attendant que je puisse les installer sur le site où vous avez trouvé cette campagne. Un mail à [darksacoche@yahoo.fr](mailto:darksacoche@yahoo.fr) en me demandant ce que vous avez besoin et la réponse est assurée (avec un délai variable tout de même)

Petit à petit cependant, les Pjs vont s'intéresser à ceux qui ont donné des ordres aux sans visages, et qui sont à n'en point douter ceux qui ont essayé de les détruire en demandant une chasse aux hérétiques par le passé.

Ce sont sans doute eux qui ont envoyé Bourra Bourrias sur Yahros pour vérifier que les rumeurs de présence du chef des illuminés qui prétendent que Caïn n'existe pas sont vraies...et le détruire.

### ***Les sans visages ont un maître***

C'est l'évidence même. Ces cinq vampires n'ont pas agit seuls. La prise de la ville est commandité de longue date et fait partie d'un processus de contrôle des principaux centres du vieux monde.

L'enquête, qui au demeurant va prendre des tous et des détours et quelques siècles que je n'ai absolument pas envie de décrire ici, mène aux founders (les futurs fondateurs de la future camarilla) et surtout au ventrue Hardestadt. Il a commandité l'attaque de Bourra Bourrias sur Yahros et à poussé des hautes responsables de clan à se lancer dans une chasse à la sorcière sur les oubliés.

Il leur en veut à mort, et c'est quelque chose d'irraisonné et de « conditionné » : il ne peut faire autrement.

Au fil des siècles, il y aura réapparition du spectre ventrue sur les oubliés, petite vengeance mesquine de leur part sur ce clan....bref un beau match qui parfois



brouillera les cartes, au grand plaisir de Jérémie-Anne qui n'en demandait pas tant !

Lors d'une offensive particulièrement réussie, les oubliés vont même découvrir un lieu ultra secret en forêt noire, et que l'on pourrait nommer le fortin du perdo mentem (clin d'œil à Ars Magica) : un lieu où l'on efface toute l'existence passée d'un jeune cainite à qui on avait pourtant conseillé de ne pas voyager seul en forêt, où l'on en étreint d'autre, dans le but de les entraîner à devenir de parfaits exécutants prêts à en découdre avec les oubliés.

### ***Chronologie de la trame de la campagne.***

Voici une série d'événements officiels white wolf trouvé sur un bon site dark ages. Vous êtes libres selon ce que les Pjs ont fait dans la première partie de la campagne d'en rajouter ou d'en enlever. Pour chaque événement, les membres de l'Inconnu présents dans la tour au moment où il se déroule se réunissent et décident ou non de réagir à celui-ci, soit directement, soit par l'intermédiaire d'un de leur réseau d'exécutant.

Je vous rappelle que les oubliés lors de leur première réunion ont décidés eux même comment ils souhaitaient s'organiser, comment ils prenaient des décisions (vote à main levée, bulletin secret, majorité....)

#### **1395**

Les Brujahs et les Tzimisces se sont ralliés créant la Révolte Anarch, une guerre entre les vieux et les jeunes. Les Ventrues et les Lasombras ne se ménageaient pas pour combattre les jeunes Anarchs. Néanmoins de jeunes Lasombras qui ont reçu le rituel pour briser leurs liens de sang se sont ralliés aux Anarchs. La menace Assamite faisait également face aux Anciens durant la Révolte, car ces derniers ont profité de la guerre pour détruire de nombreux vampires. Les Anarchs passent un accord avec le Clan des Assamites : les Assamites n'attaqueront donc plus les Anarchs mais en échange ces derniers leur offrent le Sang de l'Antédiluvien Lasombra et quelques Anciens Lasombras.

#### **1412**

L'Antédiluvien Lasombra fut alors détruit par une alliance de jeunes Lasombras et d'Assamites. Après la destruction du Fondateur de nombreux Anciens Lasombras ont rejoint les Anarchs.

Karif Al-Numair est l'Hulul qui gouverne les Assamites Antitribu.

Gratiano mena les Anarchs Lasombras contre l'Antédiluvien Lasombra. Gratiano mena également des Assamites et des Vampires de tout clan en Sicile pour tuer l'Aïeul Lasombra. Quand son refuge tomba, Gratiano bu le sang de l'Antédiluvien. Quelques siècles après cela on dit que Gratiano accepta un poste d'Archevêque au sein du Sabbat. De nombreux Vampires s'opposent à ces dires car ce poste est trop bas pour son statut et de plus Gratiano et les siens ont totalement disparus. Lugo le Briseur de Sang porta l'amaranthe sur l'Antédiluvien Tzimisce puis sombra en torpeur et disparu. Une lettre extraite du journal de Lambach Ruthven parle de la mort de Tzimisce. Il dit que Lugo a amené les Anarchs Tzimisces vers la damnation car quand ils attaquèrent l'Aïeul, Lugo fut empalé par un pieu de bois, puis l'Aïeul Tzimisce regarda Lambach avec le visage de Lugo. Cet extrait démontre que l'Antédiluvien a bien survécu à son Amaranthe.

L'ancien nommé Hulul, parmi les Assamites Antitribus, aurait en lui une partie du sang de l'Antédiluvien Lasombra. Un rituel est effectué tous les 100 ans, pour que son successeur prenne son sang.

#### **1420**

Le Vinculum se répand parmi les Anarchs, Grâce aux Dévoreurs d'Ames, l'Entité Abyssale de l'Umbra, qui créa Vicissitude. Le Dévoreur d'Ames délivre les jeunes Anarchs du lien de Sang de leur sire contre cela ils reçoivent Vicissitude, et le Dévoreur se transmet ainsi à plus de monde. Les Turcs Ottomans attaquent avec succès la Transylvanie.

#### **1444**

Augustus Giovanni a porté l'Amaranthe sur l'Antédiluvien Cappadocian  
Augustus un marchand sans scrupule, vit l'opportunité de s'emparer du pouvoir de son sire, alors il prit son sang et devint 3ème génération. Puis il pourchassa tous ses descendants et fonda le Clan Giovanni.

#### **1450**

Création de la Camarilla.

Lors de l'Appel de la Camarilla pour rassembler les Clans et fonder la Camarilla, une poignée de disciple de Seth l'a rejoint et y sont apparemment attachés et sincères.

La Tal'Mahe'Ra infiltre la Camarilla dès l'origine de sa fondation.

Dans la Camarilla, on compte environ 40 membres appartenant à la Magnus Nigrum.

#### **1465**

Formation du conseil des 9 traditions de mages

#### **1486**

La Camarilla déclara la première et la dernière chasse de sang sur l'ensemble d'un Clan. (Les Assamites).

#### **1493**

La Convention des Epines marqua la fin de la Révolte Anarchs.

La Tal'Mahe'Ra infiltre en majeure partie le Sabbat après la Convention des Epines, car la Camarilla semblait être l'instrument d'adversaires inconnus. Elle fonda également la Fausse Main Noire au coeur du Sabbat, nommée Main Noire, pour recruter des membres dans la Tal'Mahe'Ra.

#### **1496**

L'année du Traité de Tyr, L'Aîné Assamite plaida à son clan la paix et la Camarilla fit un traité avec eux. Le résultat fut que les Tremeres ont lancé une Malédiction sur l'ensemble du Clan Assamite pour les contraindre à ne plus agir de la sorte. Toute ingérence de vitae Cäinite de tout clan et même celle des sans clan, pouvait alors entraîner à un Assamite la Torpeur et même la Mort-Ultime. Après ce grand déshonneur l'Aîné du Clan demanda au Calife Jamal de prendre sa place pour racheter sa faute. Jamal prit le Sang de l'Aîné et est Monté sur le Trône Noir devenant l'Aîné du Clan. 15 Jours après l'ascension de Jamal sur le trône noir (1496), il y eut la formation d'un groupe d'Assamites rebels qui quittèrent Alamut pour tenter d'interrompre la Malédiction Tremere, ils allèrent alors dans les ruines de Chorazin pour effectuer un rituel, mais les Erudits et Sorciers du groupe avait réveillé quelque chose ou quelqu'un qui y était en sommeil depuis près de 1000 ans. Tous trouvèrent la mort, malgré la réussite du sortilège, les seuls survivants des ruines de Chorazin étaient menés par Izhim Ur-Baal et se renommèrent les Assamites Antitribus.

#### **1498**

Un couvent occultiste rassemble les fragments du livre appelé Incunabulum Kupalam. Le couvent a financé l'impression d'une centaine de copies, après avoir compilé l'ensemble du manuscrit.

#### **1500**

Début des attaques contre la Camarilla en Espagne et en Transylvanie. Elles sont attribuées à une nouvelle secte nommée Sabbat.

En 1526, les Turcs entourent donc la Transylvanie et la contrôlent même, mais le cœur tient toujours, une sorte de « paix » est signée entre les dirigeants Turcs et les leurs homologues de la région Transylvanienne.

#### **1528**

Les Giovanni font la promesse à Hardestadt 5ème Ventrue et à Rafaël de Corazon 5ème Toreador de ne pas se mêler des affaires de la Camarilla et du Sabbat, et reste un Clan Indépendant. Hardestadt et de Corazon signent un traité avec Augustus Giovanni, le Clan Giovanni est déclaré indépendant.

#### **1529**

Derrière l'attaque des Turcs Ottomans se trouvait les Assamites qui attaquaient Vienne pour porter un coup au clan Tremere, mais cela échoua.

Après la défaite de l'assaut de Vienne en 1529, une trentaine de guerriers Assamites et une douzaine de Sorciers y trouvèrent la mort. Alors Thetmes défia le Calife pour son incompétence. Un duel sans arme eut lieu. Thetmes brisa les articulations du Calife avant de lui arracher la tête et de la présenter à l'Aîné du Clan, Jamal

En 1532, Machiavel est publié en Italie.

En 1541, Buda est contrôlée elle aussi par l'Empire Ottoman.

1560, Les Ventrues imposent des règles strictes à tous leurs domaines camaristes ! Le but étant de lutter contre le Sabbat. Cette pratique est élargie à l'Europe entière.

#### **1560**

Les Ventrues Transylvaniens affichent une hiérarchie plus stricte pour dénicher les traîtres et espions du Sabbat. Cette pratique se répand rapidement à toute la Camarilla Européenne.

1599, Michel le Brave (un mortel) unit la Transylvanie, la Moldavie, la Valachie et la Tara Romanesca pour la première fois. On parle de Roumanie... Cette alliance donne naissance à une révolte contre les Turcs. Les Ventrues et les Trémères sont derrière Michel le Brave...

#### **1600**

Le Sabbat perd de plus en plus de villes et les dirigeants de la secte commencent à fuir en Scandinavie.

Les Tzimisce et le Sabbat perdent la guerre en Transylvanie et en Europe de l'Est, la fuite vers la Scandinavie commence...

Le Sabbat perd la guerre contre la Camarilla. Les villes Sabbatiques tombent les unes après les autres dans toute l'Europe et elles deviennent des villes Camaristes. La fuite du Sabbat se poursuit, la Scandinavie est leur principale destination.

1618 : La guerre de trente ans commence. Gabriel Bethlen, Prince (mortel) de Transylvanie, combat les Habsbourgs durant le conflit. Ainsi les aides apportées par les armées autrichiennes à la Transylvanie pour combattre les Turcs cessent.

1632 : Galilée est jugé pour hérésie par l'inquisition romaine.

1650 : Les jeunes membres du Sabbat commencent à se diriger vers le nouveau Monde par vagues, pour tenter d'empêcher la Camarilla de contrôler les Amériques.

1659 : Gheorghe Craciun (Brujah) débute une révolte inspirée par la religion qui finit de façon dramatique ! Les Turcs resserrent leur emprise sur la Transylvanie et s'en servent comme base pour attaquer Vienne. Nouvel échec, la ville autrichienne n'est pas prise !

### **1660**

Le Sabbat commence à explorer et à codifier ce qui deviendra les Voies de l'Illuminations. En 1566, l'Empire Ottoman décrète que tous les représentants de Transylvanie doivent être approuvés par eux !

1680 : les Vampires et le bétail font une pause. Tout reste en équilibre. Les guerres entre le Sabbat et la Camarilla s'essoufflent. L'ouest s'arme en prévision d'une attaque Ottomane et les Turcs prennent leur mal en patience, attendant le bon moment pour frapper.

### **1680**

Ambrogino Giovanni annonce fièrement que le dernier des Cappadocien a été détruit.

### **1683**

Le Sultan Turc Mehmed 4 mène lui-Même ses armées de Transylvanie contre les murs de Vienne et assiège la ville (3 mois de siège).

Etrius du clan Tremere en fut très surpris, les Assamites voulaient se venger de la malédiction qu'ils avaient reçu en détruisant Vienne.

### **18 ème siècle**

Durgan Syn prédit la chute d'un sorcier Tzimisce et provoque sa colère.

Les Filles de la Cacophonie seraient le fruit d'une union entre les Toreadors et les Malkavians.

### **1710**

Dracula, Vlad Tépès est mis en déroute par une conspiration Transylvanienne. On lui dérobe son épée magique lorsqu'il est dans un autre château que le sien.

### **1743**

Un Anarch Londonien publia un pamphlet qui a trahit la Mascarade. La Camarilla corrigea l'erreur en faisant passer l'ouvrage pour un récit de science-fiction et tua l'Anarch coupable de cette trahison

### **1750**

Les Samedis ont été créés il y a environ 250 ans. Ils sont une lignée originaire des Caraïbes. Certains pensent que c'est une expérience ratée des Giovanni, d'autres envisagent que c'est une branche décrépite des Nosferatus. Le plus ancien membre de la lignée Samedi serait nommé Le

Baron. Certaines rumeurs persistent à dire qu'il existerait des Cabales secrètes de Samedis qui se réuniraient dans les cimetières, mais aucune n'a jamais été prouvée.  
Le plus "vieux" Samedi semble être de la 5ème Génération.

### **1750**

Après avoir établi durant près de 3 Siècles une liste des traîtres, les Tremeres lancent une Malédiction à leurs Antitribus pour qu'ils portent un symbole que seuls les Tremeres pourront voir.

### **1789 (14 Juillet)**

On raconte que les Nosferatus Parisiens ont joué un rôle dans la Révolution Française. La Révolution Française fut lancée par les Brujahs et les Nosferatus d'après le sire d'Aisling Sturbridge, Tremere (Tandis que les anciens Régents d'Aisling rejetaient la faute sur les Malkavians). Son sire a connu la Révolution comme vampire, mais avant elle, il était encore mortel. Il avait pris un thé avec Robespierre. Un Grand Bal est organisé par une Comtesse en dehors de Paris sur la route de Versailles. Le Prince de France Jean François Villon y participe, ainsi que Joachim Von Neumann, Le Chevalier d'Eglantine, Audric St Thierry, Beckett, Gérard de Chatelle Lucita et Anatole.

### **1789 Automne**

Après la prise de la Bastille, François Villon rétablit le titre de Fléau et l'accorde à d'Eglantine pour qu'il détruise, avec sa bénédiction, tous les vampires non désirés à Paris.

### **1791**

Philippe Margaux entra en Torpeur alors qu'il était attendu au Directorat de Lyon pour proposer sa candidature au poste de Justicar. Tous le croyaient mort, tué par le Sabbat. Après sa disparition, de nombreux Vampires et des Ventrués ont fait saisir sa fortune personnelle.

### **1799 /1815**

Les Guerres Napoléoniennes, série de guerres qui opposèrent la France et la quasi-totalité des États européens.

Dimitri, Malkavian 4ème, se réveille à l'Epoque Napoléonienne. Là il défie Napoléon aux échecs et perd la partie, alors il retourne en Torpeur.

### **19ème Siècle**

Ce siècle marqua le Clan Ventrué. Le Prince de Londres, La Reine Anne, installa son empire à travers le monde. Avec ses enfants et ses relations, elle eut un pouvoir allant de l'Inde en Asie et jusqu'en Afrique. Les Ventrués étaient revenus à la belle époque de Rome en fondant un si grand Empire.

### **1803**

C'est également la date du Pacte d'Achat, le Sabbat interdit tout conflit interne. Le Pacte d'Achat fut signé le 19 Septembre par le Régent Gorchist et ses témoins étaient le Cardinal Radu Bistri, la Priscus Livia Boleslav Czerny, l'Archevêque Enrique Albertos Marquez et l'Evêque Frédéric Montaine

### **1804**

Le Priscus Gustave Mallenhous fonde l'Inquisition du Sabbat. Après avoir affronté un culte d'adorateur du Démon et fait une enquête, il décida de créer l'Inquisition pour éradiquer ces

Cultes Infernaux au sein de la Secte. Le groupe fonctionna quelques temps et fut oublié durant le Jyhad.

#### **1871**

Khalid, Nosferatu, arrive à Chicago car il avait entendu des rumeurs sur un Inconnu en Torpeur sous la ville, cette créature possédait des secrets de la Golconde.

#### **1887**

Un Grand Conclave de la Camarilla eu lieu à Minneapolis pour Juger le Prince despotique, Cyril Ximenes, de la ville qui appliquait les Lois avec trop de monstruosité.

#### **1896**

Mithras renvoie Dracula en Transylvanie quand une Harpie Londonienne diffama Dracula devant tout Londres. Une Chasse de Sang fut lancée sur Dracula. Là, il paya un écrivain irlandais pour écrire un Roman sur lui, brisant ainsi la Mascarade et se vengeant de Mithras. Le Cardinal du Sabbat, Radu de Bistri, a retourné plusieurs Tzimisce contre Dracula, durant son absence. Adriane une Toreador du Sabbat, lui a fait subir une Romance avec une mortelle pour le piéger.

#### **1897**

A Vienne, plusieurs Vampires se réunissent pour le livre "Incunabulum Kupalam", un Livre sur le Démon Kupala. Les Vampires de la ville, Nova Arpad et son infant Gustavus, les Ventrues, Etrius et Augustine les Tremeres, Le Prince Léopold Toréador, Lord Adolphe Nonesuch le Malkavian et Alexander le Nosferatu voient arriver de nombreuses personnes. Des Membres de l'Arcanum, de la Main Noire, des Agents de Dracula... Mitru le chasseur (Gangrel)... et des Ravnos, qui d'ailleurs possèdent le Livre, Delizbieta et Vassily Taltos et Vladislav Taltos. (car ils l'ont volés)

Vassily Taltos, un Ravnos, envoie son infant Vladislav voler le Manuscrit "Incunabulum Kupalam" dans une bibliothèque de Londres de l'Arcanum. Puis avec l'aide de plusieurs Gitans et de Goule, il envoie des messagers pour répandre la nouvelle et ainsi trouver un acheteur à ce Livre. Etrius, Dracula et le Sabbat veulent ce Livre, ainsi qu'une cabale de chasseur de l'Arcanum qui désire le reprendre. A Vienne, le lieu de rencontre, Vladislav est capturé par l'Arcanum, bien avant que les 3 autres factions n'arrivent sur les lieux.

#### **20ème Siècle**

Dominique 6ème Brujah, avec l'aide de Fariq et de ses Assamites Antitribus, détruit le Ventrue Bulscu. Après cela, Dominique quitte le Sabbat et entre à l'Inconnu.

#### **1917**

Là, la Camarilla Russe et Européenne se querellent suite à des divergences. Le Sabbat tente d'en profiter mais n'y parvient pas.

#### **1924**

Les Brujahs arrangèrent la mort de Lénine qui allait trop loin dans ses actions et ils placèrent Léon Trotski à sa place. Malheureusement les Ventrues et les Toreadors exilèrent Trotski et placèrent Joseph Staline au pouvoir pour empêcher de laisser le pouvoir aux Brujahs.

Julien un Dominial de la Main Noire a rétabli l'Inquisition du Sabbat

Julien soupçonne une vaste conspiration parmi la Main Noire, et soupçonne l'existence d'une secte plus grande encore qui dirigerait également le Sabbat. Estimant ces conspirateurs comme des infernalistes il créa l'Inquisition du Sabbat. Quelques temps après Julien fut assassiné par la Magnus Nigrum et ses assassins furent eux-même tués. L'Inquisition du Sabbat continua à exister car des vampires ont trouvé le journal intime de Julien et ont continué son oeuvre.

### **Dans les années 1930**

De nombreux vampires Européens, particulièrement les Tremeres, soutiennent la montée du fascisme, voyant cela comme une arme contre le Sabbat.

### **1933 Le 21 Décembre**

Signature de la Révision du Code de Milan. Etaient présents le Régent Gorchist, les Cardinaux Huroff, Bruce de Guy, Agnès et Charles 6, les Archevêques Béatrice, Una, Tecumseh, Giangaleazzo, Toth, Aeron, Marsilio, Rebecce, Julian et Salluccio

La révision du Code de Milan fut terminée, après la fin de la guerre civile du Sabbat, à New-York. Cette révision a eut lieu grâce aux efforts des Séraphins de la Main Noire. La Révision eu lieu le 21 décembre 1933, par la volonté du Régent Gorchist en présence des Cardinaux Huroff, Bruce de Guy, Agnès et Charles 6 et aussi quelques Archevêques Béatrice, Una, Tecumseh, Toth, Aéron, Marsilio, Rebecca, Julian et Salluccio.

### **1940**

L'Ancien Assamite Zev Benzion ("Loup, fils de Sion"), a mené 8 assassins dans une purge sanglante des vampires de la Camarilla qui avaient indirectement soutenu la montée du parti Nazi.

### **1941 /1945**

Les Tremeres et les Ventrues des forces Allemandes tentent de déloger les Tzimisce de leur terre, mais des événements bizarres brisent leurs efforts, comme si la terre elle-même réagissait.

### **1944 Le 21 Décembre**

Jérémy MacNeil commence sa campagne pour destituer le Prince de Los Angeles, Don Sébastian, avec ses collègues du Conseil Révolutionnaire. Le Conseil lança la Révolution suite aux nombreuses attaques perpétrées contre les Anarchs et le Linchage de MacNeil par des Vampres Loyaux du Prince.

Le Prince Don Sébastian, Prince Toreador de Los Angeles, ordonna à ses hommes de main de discipliner un Brujah virulent nommé Jérémy MacNeil. Il fut battu très sauvagement. Les anarchs exigeaient une réponse du Prince mais ce dernier avec les Anciens blanchirent le Prince et accusèrent MacNeil, il n'avait pas à se plaindre de son sort.

### **1944 Le 23 Décembre**

Le Prince Don Sébastian de Los Angeles et les Primogènes ont disparus ou furent détruit par le Conseil Révolutionnaire. L'état Libre des Anarchs fut fondé. Los Angeles devint une ville envahie par les bandes Anarchs.

Une émeute Anarch se déclencha en grand nombre, les anciens de Los Angeles rejoignirent les Anarchs, se cachaient ou avaient fuit. Toute la Californie fut touchée par cette émeute de San Diego à San José. La seule ville épargnée fut San Francisco, Les Princes, Archontes et Anciens durent fuir ou mourir. La Californie fut déclarée Etats Libres Anarchs et Jérémy Mac Neil en devint leur Leader. L'influence de l'Etat Anarch s'établit bientôt de la Californie à l'Oregon et dans l'Etat de Washington. Les Ventrues et Giovanni de Las Vegas n'ont pas réussi d'extension réelle dans l'Etat Libre Anarch.

Chacun de ces événements peut faire l'objet de quelque chose, d'une piste qui part n'importe où. L'Inconnu est avant tout une machine à collecter diverses

informations de par le monde et de les étudier, classer...Heureusement pour les Pjs moyens, il y a des investigations de terrain.



## ***La terre tremble à Jérusalem.***

Événement qui puisse sembler sans pour autant être anodin tout du moins pas si primordial que cela, un tremblement de terre dans la région de Jérusalem est toujours un moment d'extrême tension dans cette ville. Pourquoi ? Si on y réfléchit, il y a sous la ville des ruines d'époques différentes, qui ont attirées de nombreux anciens à la recherche de richesses, de savoirs. On sait qu'il existe des trésors enfouis sous la ville : celui du temple de Salomon pour commencer. Et que dire de l'arche d'alliance qui est sensée pouvoir se trouver là. Et le sceau du prophète qui contient la vérité qui pourrait départager une fois pour toutes les mouvances musulmanes : chiites et sunnites enfin au clair avec leur religion...

Pas étonnant dès lors que toute la ville soit en émoi et se précipite sans prendre aucune précaution tant l'enjeu est capital. C'est une véritable ruée à laquelle notre Jeremie-Anne participe lorsqu'il le peut.

## ***La maison des secrets***

Eléonide fait référence dans un de ses gospels à « la montagne qui soupire » ou encore au « roc qui connaît les noms ». Neteph la nosfératu 5<sup>ème</sup> de Jaffa (si vous l'avez gardé parmi les oubliés sinon trouvez un nosfé ou un Ravnos assez ancien chez les oubliés) pense que ce passage fait allusion à la maison des secrets.

On raconte en effet chez les anciens qu'il existe une montagne en Cappadoce où l'on peut apprendre des secrets. Cette montagne est isolée du reste du monde, et bien peu l'on trouvé. On dit qu'à son entrée on doit raconter ses secrets pour intéresser les résidents du lieu, et qu'au fur et à mesure qu'on s'enfonce dans ses profondeurs, on doit raconter des secrets de plus en plus grands. Lorsque l'on a plus rien à dire, on peut alors ressortir après avoir posé une ou plusieurs questions. Si les secrets que l'on a raconté sont au moins aussi intéressants que ce que l'on souhaite apprendre, alors la montagne vous répond.

Neteph a rencontré jadis un ancien nosfératu nommé Maximilien, et qui appartenait au culte de Géhenne de la lumière. Il vivait à Lyon en France et lui avait parlé de ce lieu car il s'y était rendu. Elle ne sait pas si il existe toujours et s'il se trouve au même endroit, mais elle invite qui souhaite se renseigner à le retrouver. Il était assez connu comme marchand. Pour les Pjs, ce peut être une expérience de plus...

## Maximilien

C'est l'un des plus anciens Nosfératus de la vieille Europe. On dit même qu'il a fondé la ville dans laquelle il se trouve depuis toujours. L'ancien se trouve dans un état de décrépitude extraordinaire, mais puisque sa fonction est le commerce vers Marseille et Avignon, il vit dans l'opulence. Ce n'est pas l'archétype à vivre dans les égouts au milieu des bêtes. Au contraire, il vit dans une demeure richissime, entouré de serviteurs et de gardes qui ne voient en lui qu'un être usé par l'âge. Mais pour les caïnites de passage, il affectionne particulièrement sa Vraie apparence : ses os sont depuis longtemps rongés à moitié, sa peau manque à de nombreux endroits, quelques unes de ses dents sont tordues, cassées. Il lui reste quelques touffes de cheveux collés par plaques, et quelques os de son crâne forment de curieuses bosses comme prêtes à éclater pour libérer une pointe acérée. Sa voie ne vient plus de sa gorge depuis longtemps ravagée mais de ses entrailles. Il intimide, et ne peut se déplacer seul. Tout au plus, il est capable de se retourner sur son divan-lit.

Il est accueillant, veille à ce que chacun puisse oublier les douleurs d'un voyage trop long. Il propose une petite restauration, des vêtements, une visite guidée par des goules... avant de recevoir en personne.

Maximilien commencera, politesse oblige, par écouter tout ce que les Pjs voudront lui raconter. Il se montre captivé par les récits des joueurs. Puis, lorsqu'il prend la parole, c'est pour commencer à présenter le culte de Géhenne auquel il appartient : le culte de la lumière, fondé vers l'an 510 par 5 illustres personnages (rien à voir avec les sans visages, c'est une coïncidence) dans le but de partager le savoir sous toutes ses formes. Ils pensent que pour se préparer à la Géhenne, il faut que les « jeunes » soient au courant de tout : de l'histoire des caïnites, des pouvoirs de ceux-ci... Le culte a pour précepte de ne jamais refuser d'apprendre quelque chose à qui le désire (autant dire que ça fait baver des Pjs : on va pouvoir développer des disciplines ou apprendre ce qu'elles sont !!!). Il prétend aussi que la Géhenne est une réalité, qu'il y a des signes mais que leur interprétation est complexe. Il y a peu de temps, il a même reçu la visite d'un homme (ou d'une femme) étrange et ils ont discuté des signes de la Géhenne durant plus de deux mois. Cet étrange personne (qui n'est pas sans rappeler les descriptions des gospels d'Eléonide) cherchait également la maison des secrets. Il lui a indiqué le chemin, comme il va le faire avec les Pjs ; mais seulement après quelques recommandations :

*« Cet endroit est plus un piège qu'un refuge. Lorsque vous entrez en son sein, c'est avec la conviction que vous allez apprendre ce que vous désirez : le nom de votre ennemi, le lignage d'une célébrité, le lieu de résidence de votre sire... mais lorsque vous sortez, vous avez avoué davantage que vous n'avez fait avouer. Le prix d'un savoir est lourd. Et parfois, on peut ressortir sans l'information que l'on est venu chercher. Je vous aurai prévenu »*

Maximilien indique le nom d'un village de Cappadoce (si le nom a changé, la description par rapport à des repères fixes tels que des montagnes et la mer) qui mène à la « montagne qui parle ». Là bas, tout le monde la connaît et tout le monde pourra vous l'indiquer.

Direction l'actuelle Turquie, les montagnes aux paysages à couper le non souffle d'un vampire, ses dangers. Pour le voyage, la géographie locale a le bon goût d'offrir un impressionnant panel de grottes en tout genre. Les montagnes sont comme trouées de partout, l'altitude est assez forte, il n' a pas beaucoup de vie ici (ce qui pose toujours quelques soucis logistiques, mais bon, avec leur ancienneté, les Pjs ne devraient plus avoir de problèmes : c'est de la routine).

Au village d'une trentaine d'âmes, on indique un chemin rocailleux qui serpente vers un sommet. La montagne qui parle est là bas. Eux ne savent pas grand-chose si ce n'est le lot coutumier de légendes locales. Parfois la montagne parle, c'est tout !

**Pour le Mj :**

Cette montagne abrite tout simplement une « colonie de Ravnos et d'autres accueillis » qui vivent ici dans le calme. Leur seul but dans l'existence semble être de collecter diverses informations, secrets, on-dit, de les graver dans la roche à l'aide d'une cryptographie très très complexe (basée aussi sur Chimerstry !). La plupart d'entre eux sont atteints d'un véritable dérangement obsessionnel qui les pousse à une curiosité sans limite. Ils veulent tout savoir. Ils obéissent à des règles strictes (pas de gentillesse gratuite, pas d'écrits : les réponses sont toutes orales...), ne sortent quasiment jamais de ces lieux. Inutile de jouer les gros bras : les Pjs ne croiseront personne : juste des voix et des illusions. Au moindre signe d'agression, c'est l'attaque en Chimerstry et la fuite sera nécessaire.

Les Pjs entrent dans une grotte ornée de symboles pseudo-ésotériques destinés à chasser le peureux. Lorsqu'un caïnite entre dans la grotte, une voix venue de nulle part résonne. Elle demande la raison de la venue des personnes. S'ils répondent qu'ils cherchent la maison des secrets ou qu'ils ont des informations à échanger, la voix poursuit. Elle demande que chaque personne entre séparément dans les lieux. A l'entrée, vous devez indiquer toutes les questions que vous voulez poser (oui bande de Pjs moyens, je vous laisse le temps d' y penser, c'est vrai que ça fait des mois que vous voyagez mais vous y pensez seulement maintenant !!! Et tant qu'on y est puisque vous avez 2 en astuce, organisez vous pour pas poser les mêmes !!! Faut tout leur dire..).

**Le fonctionnement du lieu est simple :** les Pjs sont guidés à travers un dédale de cavernes et de couloir naturels. A chaque lieu, ils ont la possibilité de donner un de leur secret (une connaissance, des informations sur une personne ou eux-mêmes, des hypothèses, des savoirs en tout genre). A chaque chose donnée, la voix demande si c'est tout pour cette information, puis on passe à la grotte suivante. (Entre temps, les Ravnos notent scrupuleusement tout pour que cela soit gravé plus tard, et effaceront la trace non cryptée). Plus une personne donne d'informations intéressantes (la vie d'un caïnite, un secret de clan... et non le fait que le sultan du Caire qui n'en a plus pour très longtemps à vivre a un penchant pour les figues confites!), plus on le fait suivre des couloirs qui s'enfoncent dans la montagne, et plus ils sont pris d'une excitation difficile à refréner : s'ils en disent un peu plus, ils auront peut être droit au secret le plus important de l'histoire. Un jet de self control est plus qu'envisageable.

Une fois qu'une personne pense avoir tout dit (la voix demande de nombreuses confirmations car après c'est trop tard pour d'autres questions), la voix l'oriente vers une caverne où brûle un petit foyer. Un petit salon accueille le voyageur, et une personne agréable (selon les critères de chacun, on s'en fout c'est illusoire comme le décor de la pièce !) donnera les réponses qu'elle estime récompenser ce qu'ils ont dit. Cela peut être tout comme rien, ça dépend d'eux.

Vous pouvez si ça vous chante établir un système de points que chaque info qu'ils apportent mérite selon sa rareté, sa véracité...et le fait que ce soit connu de beaucoup ou pas. Et vous attribuez des réponses à leurs questions selon un barème identique. Mais quoi qu'il arrive et quoi qu'ils disent (sauf s'ils révèlent l'existence des oubliés, l'origine des vampires ou des trucs énormes comme ça), ils seront toujours un peu déçus de la réponse. De sorte que l'envie peut leur reprendre de recommencer la visite...

**Je vous livre en vrac quelques informations que les Pjs pourraient extraire de ce site si ils ont posé les questions à ce sujet bien sur (mais soyez radin au possible, va falloir en lâcher pour avoir des bouts ... :**

Au sujet des sans visages :

Ils obéissent au doigt et à l'œil de 7 vampires anciens appartenant à des clans différents. Parmi les noms de ces personnes on trouve Adana de Sforza, Milov Petrenvof, Miss Fanchon la trémère, Hardestat le ventrue... Ce sont les fondateurs de la camarilla. Ils ont un château dans les Alpes suisses où ils lobotomisent des vampires capturés et les entraînent à devenir des tueurs de l'ombre. A côté de cette activité ils fondent de petits groupes de vampires commando comme les sans visages qui ont pris Jérusalem, qui sont très complémentaires entre eux. Ils souhaitent instaurer des règles strictes aux

vampires. Ils sont terrorisés à l'idée que des gens se mettent à croire cette histoire invraisemblable qui prétend que Lucifer est à l'origine des vampires.

#### Au sujet de la Géhenne ou des gospels d'Eléonide ou de Jérémy-Anne :

Ce que dit Eléonide est vrai : la Géhenne est en route mais elle peut être évitée. Quelqu'un de terriblement motivé fait tout pour qu'elle arrive. Il travaille seul. Il a été jadis un Dieu mésopotamien nommé Enlil. Il peut réussir si personne ne l'en empêche. Il a rencontré Lucifer et a essayé de la convaincre de sortir de son île et de réveiller ses enfants pour les convaincre de détruire leurs descendants afin que tous obtiennent le pardon de Dieu.

Enlil est le premier caïtiff, il est un mélange de deux fils de Lucifer, c'est pourquoi il est ambigu. Il a participé à l'écriture du livre de Nod après sa chute en tant que divinité. Il veut écrire l'histoire. Il rend service aux fondateurs de la camarilla mais ne travaille pas pour eux : ils se les mets dans sa poche pour endormir leur vigilance. Il est venu ici plusieurs fois : il a même été un éminent membre. Il parcourt encore le monde à la recherche de secrets à vendre.

Il a quelques ennemis qu'il n'a pas encore réussi à détruire : Quentin un Gangrel français d'Armorique et Thormaël, un tzimice ami de Quentin. Ces deux vampires ne quittent quasiment jamais la Bretagne : ils ont des informations sur le personnage.

#### Sur le reste :

A vous de voir, mais franchement c'est l'occasion de mettre les Pjs sur la bonne piste de la fin de campagne, sans toutefois révéler trop ou tout, ce qui gâcherait l'effet de surprise final.

### **Débriefing général dans la tour de l'inconnu :**

Suite à ces informations, les choses avancent et la compréhension des gospels d'Eléonide est plus claire (hum... quoi que...).

On peut retrouver aisément des informations sur le Dieu Enlil (je vous donne un petit medley tiré du Net, mais vous trouverez vous-même !!!

**ENLIL est le dieu des airs**, (son nom signifie **Seigneur des vents**) Dans un terme plus large, il est aussi : **le dieu esprit**, le Seigneur de l'atmosphère qui permet aux hommes, aux bêtes et à la végétation de respirer, de grandir et de vivre.

**ENLIL** devint rapidement **le dieu suprême qui possède** à la fois l'énergie et la force. Dieu de la **justice** il peut à la fois punir ou récompenser. Exécuteur des décisions célestes, il sert d'**intermédiaire** et de **médiateur entre son père An et les humains** de notre Terre.

Au temps de Sumer **ENLIL** était considéré comme le dieu qui donne aux rois terrestres le pouvoir de gouverner leurs sujets. Son temple se trouvait à **Nippour** au centre de Sumer. C'était **une ville sacrée** et un grand lieu de pèlerinage, c'était l'endroit où l'on sacrait les rois.

Dans une vieille légende Enlil aurait séduit la déesse des céréales **NINLIL** pendant qu'elle se baignait toute nue dans le canal proche de Nipour, il abusa de la jeune déesse et la mit enceinte. Les dieux condamnèrent les deux époux à

descendre aux enfers en leur reprochant leur union d'où sortit le **petit dieu NANNA** qui devint le dieu de la **lune** et le **principal dieu de la cité d'Ur**.

Cette manière très orientale d'expliquer les divers quartiers de l'astre de la nuit a été utilisé par les sumériens, puis les babyloniens pour **symboliser la lutte du bien et du mal**, des ténèbres et de la lumière qui sans cesse disparaissent et **renaissent**. Nous retrouvons à peu de choses près ces mêmes principes en Egypte Ancienne où Rê dieu de la lumière occupait une place primordiale comme facteur essentiel de la vie et de la lumière.

De même **ENLIL** restera le **dieu bienveillant**, le roi du ciel et de la Terre, la **source** de l'abondance et de la prospérité qui prend les humains en pitié, les chauffe, les nourrit et les éclaire de sa lumière :

**ENLIL est le roi devant qui les dieux s'humilient et se prosternent** ENLIL dont les **ordres** étaient considérés comme la **parole sainte**.

Le Seigneur qui **décèrte à jamais les destinées**, celui dont les **yeux élevés** parcourent le pays et dont la **lumière scrute le cœur** de tout le pays

ENLIL qui impose dans la Cité la crainte et la révérence, qui ne tolère pas l'impie, le méchant et l'oppresser, l'arrogant et celui qui viole sa parole et ses traités,

Lui qui ne laissera pas le pervers et le méchant s'échapper des mailles de son filet...

Sans lui, les poissons de la mer ne pondraient pas leurs oeufs,

Sans lui, les oiseaux du ciel ne bâtiraient point de nids,

Sans lui, les nuages ne donneraient plus de pluie,

les arbres ne donneraient plus de fruits,

les champs et la prairie n'auraient plus de fleurs...

Impressionnant langage trouvé dans les sables irakiens et que l'on rapprocher de ceux trouvés dans la Vallée du Nil, même si les noms des divinités ont changé, il reste cette **omniprésence du spirituel** du grandiose, de l'invisible et des incroyables forces cachées !

De plus, les oubliés sont en alerte : quelqu'un cherche un moyen de réveiller les anciens. Beaucoup de discussions sont nécessaires entre eux à ce sujet, car en trouvant des hypothèses sur la façon dont il compte s'y prendre, on peut vérifier que quelqu'un n'est pas déjà en train de le faire.

Quoi qu'il en soit, l'inconnu décide de prendre cette affaire très au sérieux et de mener une série d'enquêtes rapides :

- sur l'origine de la Géhenne (d'où vient l'histoire)
- sur Enlil le Dieu mésopotamien
- sur Quentin et Thormaël
- sur les signes de la Géhenne, les cultes de Géhenne

Et de constituer des observateurs du monde, véritables yeux et oreilles de l'Inconnu dans les grandes villes. La nécessité d'organiser un véritable réseau d'espionnage de renseignement d'ampleur européen se fait ressentir, et bien entendu ce sont les Pnjs qui s'en occupent, sauf si les Pjs veulent jouer des petits bouts par ci par là de création de réseau.

## LA FIN DE CAMPAGNE EST LANCEE !

### Thormaël et Quentin d'Armorique

Ces deux personnages ont eu maille à partir avec Jérémy-Anne (sans pour autant en connaître le nom) et peuvent s'avérer utiles pour l'enquête. Ils vivent du côté de Rennes (Condat) en Armorique. Les retrouver ne pose pas grand problème (et autant que ce soient les Pjs qui y aillent car c'est eux qui ont eu des infos sur eux

par la maison des secrets) : Thormaël est connu pour être le très respectable propriétaire d'une forge, Quentin quant à lui est inconnu des habitants.

La forge est tenue par une goule (cela se voit au premier coup d'œil) nommé Erwart. C'est un excellent forgeron de père en fils. Il reconnaît tout de suite la nature particulière des Pjs et c'est pour cela qu'il parle librement. Son patron tient cette forge depuis l'an 900 environ. Son lointain ancêtre était son apprenti, et depuis toutes ces générations, les hommes travaillent ici et sont des goules. Il préviendra Thormaël pour qu'ils conviennent d'un rendez vous dès que les Pjs lui auront donné la raison de leur visite.

### **Thormaël & Quentin :**

Thormaël est un tzimice dont l'origine est probablement scandinave (sans doute son sire a-t-il fuit les terres des tzimices). Il est plutôt du genre attribut physique primaire si vous voyez ce que je veux dire : de taille colossal, avec une voix très très très forte (lui-même forgeron de son vivant, il est devenu quasi sourd à frapper l'enclume). Il semble sympathique au premier abord, quoi que méfiant. Mais c'est un rustaud qui a peu de savoir vivre et qui recevra les Pjs debout (lui-même ne s'assoit jamais). Il discutera librement de n'importe quoi dans sa forge mais lorsque les apprentis seront tous endormis.

Quentin quant à lui est un gangrel : cela se voit de loin. Né dans cette région, il en est profondément amoureux. Créé par Tubor un fou dangereux qui « n'aime pas les bêtes », il n'a vraiment qu'un seul défaut : il a pris le flaws « short fuse » (je sais pas comment ils l'ont traduit en français mais ça veut dire Df + 2 aux jets de frénésie) : il s'énerve pour un oui ou pour un non. De ce fait, il lui arrive régulièrement d'entrer en frénésie. Et pour un gangrel, c'est pas super si vous me suivez ! Du coup, Quentin est affecté d'au moins un cinquantaine de traits animaux. Il n'a plus rien d'humain si ce n'est une lueur d'intelligence et de volonté dans le fond de l'œil.

Comme je le disais plus haut, ils ne connaissent pas le nom de Jérémy-Anne, mais si les Pjs entament une discussion sur un type qui cherche à provoquer la Géhenne, ou un type qui fout la merde régulièrement, ou un type qui leur a causé bien du tort, ils raconteront alors leur histoire :

Leurs créateurs respectifs avaient une lourde dette à payer à un certains D'arcourt, un vampire noble du clan Ventrue. Pour se faire payer celle-ci, d'Arcourt leur a demandé de créer une descendance et de la mettre au service de son fils Hugues d'Arcourt durant un siècle : Thormaël et Quentin (ainsi que d'autres qu'ils ne citent pas) se sont mis au service de ce jeune noble ventrue qu'ils n'ont pas aimé dès les premiers instants. Hugues d'Arcourt leur a fait part de son intention de créer un fief en Armorique. Pour cela il a envoyé les deux personnages faire « l'inventaire vampirique et surnaturel de la région ». A toute personne rencontrée ils devaient faire part du « projet d'Arcourt ». Ce projet

est tombé rapidement en cacahouette, car tous les jeunes vampires qui bossaient pour le ventrue parce que leur créateur avaient une dette à payer y ont mis de la mauvaise volonté : ils se sont occupé de leur petites affaires en se disant qu'un siècle ça passe vite. Au cours de ce siècle, on devait être vers l'an 900, les Deux vampires Thormaël et Quentin ont rencontré Merlin (ils parlent de leur histoire avec beaucoup de conviction mais beaucoup de confusion, ils reviennent même en arrière dans l'histoire pour rattraper un détail oublié ou confus) qui leur a dit que ces terres étaient en grand danger, qu'il fallait se préparer à de terribles événements et empêcher un drame aux portes du monde des ombres, dans le marais maudit où courre tant de légendes du Menez pertuis. Ils se sont rendus là bas où ils ont pu constater qu'il existait une dalle de granit scellée qui venait d'être ouverte le jour de la fête des morts, où les morts sortent de leur antre pour se mêler aux vivants le temps d'une nuit (l'ancêtre de la croyance d'Halloween). En fouillant partout sous la dalle, ils se sont rendus compte que des dizaines de vampires avaient du être en torpeur ici, et une stèle indique qu'un religieux (sans précision) a scellé grâce aux anciens rites les créatures du mal ici pour l'éternité. A priori elles étaient libérées. Ils ont rencontré jadis à Condat (Rennes) un très vieux nosfé de l'époque romaine nommé Rash. Celui-ci après l'incident qui lui a été raconté, leur a montré un très vieux livre (oui oui en 900 !) qui montrait au fur et à mesure du texte des images (c'est dingue ce qu'une babiole magique peut mettre des gens dans tous leurs états : ils s'en souviennent très bien !). Le livre raconte l'histoire d'une meute sanguinaire de vampires nommés les éparpillés, qui parcourait la région en tuant et diablant tout sur leur passage. Ils furent acculés dans le marais maudit par un ecclésiastique et des « sorciers » et poussés dans l'autre monde sous la dalle. Celle-ci fut scellée par les sorciers et tous se jurèrent de ne jamais plus en parler. Mais ils avaient oublié le plus pleutre de la meute qui observait tout cela d'une planque : il s'agissait de Rash, le livre le montre bien. Le temps passa et le livre montre comment deux hommes, la nuit des morts, ont rouvert la dalle et libéré la meute en torpeur. On a une bonne description physique des deux hommes parce que Thormaël les a fait dessiner par un artiste après cela pour ne plus oublier leur visage. (Je vous les montrerai plus tard, pour l'instant je continue).

Suite à cela la région a baigné dans le sang, de nombreux caïnites se sont mis en tête de les détruire à jamais, mais que peut on faire contre une meute enragée qui sort de torpeur ? Comble de pas de chance, c'est au même moment qu'une épidémie violente a commencé à décimer les villages et qu'on commencé les invasions normandes (c'est-à-dire les vrais raids vikings en Bretagne). Quentin parle de ces invasions et des batailles qui ont suivi avec beaucoup de fierté : il en laissé des frénésies durant ces années : il s'est battu sur tous les fronts, a reculé, a avancé.... Sans relâche il s'est battu battu battu... mais ils n'étaient



qu'une poignée de vampires. Tubor est mort dans les bras de Quentin, Rash s'est sacrifié en croyant sauver Condat (SA ville). Et toujours l'ennemi déferlait.

Et puis les combats les ont amené à proximité d'une poche de résistance près d'un village dont ils ont oublié le nom. Ils se sont aperçu que les villageois avaient des aptitudes de combat et de résistance à la limite du crédible, et que cela était dû à l'eau du puits du village. Une personne encagoulée venait par nuit de temps en temps y déverser une fiole. Et les voilà à suivre ce personnage jusqu'à un fortin de pierres (rarissime à l'époque). Là ils se font repérer comme des ânes et amenés pour interrogatoire forcé (ils n'ont pas pu s'enfuir mais ils ne tiennent pas à dire pourquoi ?). Ils finissent par raconter leur histoire (en fait, ils ne se rendent pas compte qu'ils racontent l'histoire de leur vie). Arrive le moment où ils parlent du livre animé qui les a mis sur la piste de deux personnes qui ont libéré la meute qui déstabilise la région et empêcha l'organisation d'une défense efficace et aida la propagation de l'épidémie. Là le chef visiblement du groupe du fortin leur demande de se taire et fait sortir la vingtaine de personnes qui écoutaient le récit. Seuls ne restent que trois personnes : deux hommes et une femme. Ils poursuivent et montrent les croquis des deux personnages. Le trouble de leur vis-à-vis est visible : quelques chose craint à mort et ils ne savent pas si ils auraient dû en parler ou non. Toujours est il qu'ils répètent que leurs intentions sont pacifiques envers eux et qu'ils ne cherchent qu'à stabiliser la région et lutter contre l'envahisseur.

Le chef de la troupe leur explique alors l'affaire : les deux hommes sont bien connus ici : celui qui avait l'air de suivre plutôt que de commander est l'un des leur : Argail. Il appartient à la maison Tytalus (j'ai fait un recoupement avec le jeu Ars Magica : la maison mère des sorciers se trouve là. Pour ceux qui ne connaissent pas et ne comprennent pas le clin d'œil, c'est une alliance de mages un point c'est tout). Ils ne savent pas en quoi il est impliqué dans cette histoire, mais cela ne leur plaît pas du tout. Quant au deuxième (Jérémy-Anne) il est venu s'installer avec eux quelques instants. Il possédait beaucoup de savoirs et de secrets, il a aidé au développement et à la protection des lieux, et s'est beaucoup intéressé aux légendes locales, dont celle de la meute des éparpillés. Il passait bien pour la plupart des membres de la communauté et disait s'appeler Noé (un clin d'œil à son héros). Beaucoup dans l'alliance le connaissait déjà, mais personne ne savait que c'était un vampire et personne ne s'est rendu compte de la supercherie (balaise le mec !). Il a dû entraîner le jeune mage Argail dans une expédition malsaine. Mais pourquoi ? Noé a disparu du jour au lendemain en prétendant retourner en Italie, et Argail est retourné à une vie normale au sein de la communauté de mages.

Sitôt cette histoire démêlée, le jeune Argail a été convoqué en présence de Quentin & Thormaël : il ne se souvient pas de grand-chose. Noé lui avait promis mots & merveilles si il parvenait à faire sauter la protection magique qui tenait

fermée la porte de l'autre monde. Il s'y est mis, a beaucoup potassé et ils y sont allés, c'est tout ! Le reste est flou. Il serait même bien incapable de le reconnaître sur le dessin des vampires. Une fois la porte ouverte, Argail s'est cassé et a laissé Noé sur place. Le reste ? Il a bien compris qu'il avait fait une grosse connerie alors il n'a rien dit !

Voilà l'histoire. Depuis, les deux vampires cherchent (plus ou moins) à retrouver la piste de Noé (=Jérémy-Anne) pour lui faire sa fête. Ils sont très intéressés par des échanges d'informations sur le personnage, mais ne semblent pas intéressés par des histoires sur l'origine des vampires. Si les Pjs parlent de la maison des secrets, Thormaël se montre intéressé et annonce qu'il s'y rendra certainement. Il lui tarde de toute façon de visiter les terres Tzimices.

### **Bilan :**

Ces deux personnes fort sympathiques sont de très bons alliés (ils ont tout de même été étreints vers 850) pas très finauds mais qui pourraient se révéler utiles. Si vous ne savez pas comment transmettre des infos capitales aux Pjs parce qu'ils se sont loupés, passez par eux ! Par contre ils ne trouveront aucune référence à une tour de mages et ne parviendront pas à entrer éventuellement en contact avec certains d'entre eux.

# La géhenne

## *Parallèle avec l'apocalypse selon le livre d'Hénoch*

J'ai souhaité recopier ce passage encyclopédique pour ceux qui ne voudraient pas trop se fatiguer à faire des recherches bibliques et autres. Pourtant, c'est fondamental dans cette campagne : autant vous y préparer : vous joueurs vont tôt ou tard faire un parallèle entre le récit biblique de l'apocalypse et les signes de la Géhenne. Jérémie-Anne qui est un des auteurs des prophéties de la Géhenne s'en est bien sur inspiré. Il y a peut être dans ces textes des indices sur la façon dont il compte déclencher la fin des temps. Et c'est le cas (inutile de vous faire un dessin, le texte parle de soi même : colère divine, retour d'un messie, déluge pour punir le monde...

Le livre comporte **sept parties**. La **première** (I-V) présente le thème fondamental du livre, le jugement de Dieu à venir. La **deuxième** (VI-XXXVI) raconte la détresse de la foule des anges déchus et les voyages d'Hénoch jusqu'aux lieux du châtiment et de la récompense ultimes. La **troisième** partie (XXXVII-LXXI) annonce la venue du Messie qui prononcera un jugement sur tous les anges et les hommes. Elle décrit également le futur royaume de Dieu. La **quatrième** partie (LXXII-LXXXII) contient des révélations sur les corps célestes. La **cinquième** partie (LXXX) relate les visions d'Hénoch concernant un déluge qui sera envoyé pour punir le monde de sa cruauté, et l'avènement consécutif du royaume messianique. La **sixième** partie (XCI-CV) console les justes et les exhorte à persévérer, et condamne les injustes en prédisant leur fin. Dans cette partie, l'histoire de l'humanité est divisée par Hénoch en dix semaines inégales (symbolisant dix époques), caractérisées chacune par une personne ou un événement particulier, la quatrième semaine est par exemple symbolisée par Moïse, la **septième** par une décadence universelle. Dans la dixième semaine, qui est le point culminant, l'ancien paradis est remplacé par un nouveau paradis éternel. La dernière partie (CVI-CVII) évoque à nouveau le déluge, la réapparition du mal qui suivra, et enfin les châtiments et les récompenses qui seront dispensés quand viendra le règne du Messie.

## *Extrait des fragments d'Erycies :*

Transcrit par C.S. Friedman et traduit par [Ignan Doha](#).

Ces fragments sont ici pour agrémenter un peu et complexifier davantage les prophéties et autres histoires de Géhenne. Vous pouvez vous en servir ou non, peu importe : c'est plus une aide de jeu que j'ai repompé sans vergogne.

**Ecouter les paroles du prophète, des rêves emplis de sang et de nuits raccourcies, des affamés se levant pour réclamer les leurs, de l'arrogance tournée en cendres.**

De nouveau, nous avons la promesse que la progéniture de Caïn tombera finalement affamée. Cependant à quoi se réfère la faim : sang, âmes, ou même peut-être la convoitise du pouvoir. Oui.

**Ecouter les paroles des prophètes, dont les visions déchirent le voile du temps et du guerrier des nuits perdues, dont l'épée crie pour la vengeance.**

On prétend que parmi les anciens, il y avait ceux qui pouvaient changer la chaîne et la trame du temps.

**Ecouter les paroles de l'érudit, pour qui la connaissance est une malédiction.**

Il est peu clair si c'est seulement un langage figuratif et poétique ou une référence spécifique à trois prophètes distincts. Si c'est cette dernière hypothèse, ceci est la seule allusion qui nous est donnée au sujet de leurs natures. Peut-être chaque section numérotée ci-dessous a pour origine un prophète différent. Si oui, alors nous avons soit un prophète manquant, soit un texte a été ajouté. L'une ou l'autre est une pensée déconcertante.

**Mais les horreurs antiques sont rêve des choses à venir.**

A nouveau, l'image de l'histoire répétée. C'est un thème dominant dans cette section.

**Les Caïnites doivent apprendre de leur passé.**

**D'eux viendra l'avertissement.**

**D'eux viendra la sagesse.**

**D'eux viendra le carnage.**

Assez Intéressant, ceci semble impliquer que les prophéties elles-mêmes seront la cause de la violence. Les hommes sont connus pour faire des choses terribles au nom de la peur. Les prophéties de la Géhenne avertissent-elles des dernières nuits ou peut-être sont-elles censés les causer ? Et si oui, qui a donné la première fois ces avertissements aux Caïnites, et dans quelle Intention ?

---

**1.**

**Dans la race de Caïn il y a une faim remuante. Une fois, deux fois, trois fois l'appel du pouvoir et de la mort rendra les âmes des treize. Ceci est la mort sans carnage, ceci est la tombe qui n'a aucun fantôme.**

Une référence à la diablerie ? Dévorer l'âme tient compte qu'aucuns fragments spirituels ne passent au delà de la mort. Les treize sembleraient se rapporter aux antédiluviens. Bien qu'il y en ait eu assurément plus de treize à l'origine, treize est le nombre de fondateurs de Clan cités dans de premières sections.

**Regardez, le premier meurt en silence, ses cris ne sont pas entendus.  
Les enfants porteront son nom mais pas son sang. Heureux dans l'ignorance,  
savourant la cécité, les siens passant hors des minutes une à une,**

Une curieuse tournure de phrase. C'est censé impliquer qu'ils pourraient avoir vécu hors du temps selon un autre ordre, cela n'est pas possible ? Une autre référence au temps. Est-ce que ceux-ci ont pu être les prophètes ?

**Tandis que ceux qui savourent la connaissance secrète tremblent, fouillant le  
monde pour chaque dernière goutte de vérité. Il n'y a aucun salut dans le  
meurtre. Ni damnés jamais pour oublier.**

On prétend que Brujah a été tué par son propre enfant. C'est un mensonge répandu par les Ventrues. Mais sinon, cela impliquerait qu'une partie de cette prophétie pourrait se rapporter au passé, non au futur. Ou bien cela indique depuis combien de temps ces mots ont été écrits. Ce qui est bien au delà de nous, nous aurions été le futur alors.

**Le second sera lié par la magie, réclamé par la magie, violé par magie.**

Une référence aux usurpateurs, peut-être ? Ils sont le seul clan avec de la magie. La référence pourrait être aux sorciers humains. Pas si ces prophéties traitent de diablerie. Cela demande un coupable Caïnite.

**Ses enfants seront transformés en démons,**

Littéralement, ou simplement en réputation ? Les deux possibilités sont des raisons intrigantes pour la spéculation.

**Chassé pour les maux qui ne sont pas les leurs.**

**Prenez garde à la colère du banni.**

**Prenez garde de la fureur de l'abandonné.**

**Dix fois, dix fois, dix, ils attendent, caché dans les ombres, savourant la  
haine.**

Si ce qui précède est une référence à 1.000 ans, alors pendant ce temps ils seront rarement vus. Ou peut-être ils gagnent les Lasombras comme alliés; leur sang a le pouvoir sur les ombres. Dix fois, dix fois, dix, ont-elles pu se référer à leur nombre ? Cela ferait une armée puissante en effet.

**Jusqu'à la nuit où l'armée de l'enfer les trouvera.**

Une armée d'enfer, littéralement ? Ou seulement en esprit ?

**Les amenant devant la lumière cramoisie,**

Peut-être une référence à l'étoile rouge qui figure dans d'autres prophéties ?

**Alors ceux qui se seront écartés de leur maison seront étranglés dans l'obscurité tandis que d'autres se blottiront dans leurs murs, chantant la chanson de la magie et de l'impuissance.**

Intéressant. On dit que les Trémères maintiennent toujours des liens avec leur maison mortelle. Cela semblerait être une tactique périlleuse pour des mortels et des Caïnites, et une faiblesse qui pourrait ainsi être exploitée.

**Où est votre fierté maintenant, vous les voleurs anciens ? Quels biens sont des mensonges contre l'acier froid ? Ce sont les soldats qui ne savent aucun silence, ce sont ceux qui dansent avec la bête.**

Probablement un des clans dont les talents incluent l'éveil de la bête en eux.

Ou ceux qui ont fait la paix avec leur bête. Il est dit que quelques lignées ont réussi cela. Ou simplement ceux qui la révèle dans leur nature de caïnite ?

Et en ce temps où les princes tombent et les grands prêtres s'élèvent parmi les damnés, Les sétites ont un sacerdoce, non ? Peut-être ceci se rapporte à leur prochain ascendant parmi notre espèce.

Ou au moins à leur sortie au grand « jour ». Les soldats qui ne savent aucun silence ?

**Alors des crimes anciens seront payés, alors le vol des âmes sera vengé. Le troisième sera trahi par les siens, infants chéris, chercheur de la connaissance, Etreint sur des rêves de mort et d'ombres.**

Plusieurs clans pourraient correspondre à cette description. Les Cappadociens et les Assamites viennent à l'esprit ? Ce serait une fin convenable pour les assassins, dévoré comme eux dévorent les autres. On peut seulement espérer.

**Où est votre victoire, buveur des âmes ?**

**Votre nom sera maudit jusqu'à la fin des temps et dans la terre où les fantômes se rassemblent, les morts dévoreront la haine pour la force et s'habilleront de chair pour marcher sur la terre à nouveau.**

On dit que quelques âmes perdues s'alimentent réellement sur la haine, la peur et leurs semblables. Si oui, notre espèce les fournit assez pour soutenir une armée.

**Alors votre infamie aura sa réponse.**

**Alors vos victimes souilleront le monde, étant affamé du goût de la vengeance.**

**Alors les âmes que vous avez maltraitées, se rassembleront autour de leur obscurité sanglante et étrangleront tous les envahisseurs.**

Un conflit territorial parmi les morts, ou une référence au crime du départ ?

Il semblerait que ce soit la dernière hypothèse. Malheur à ceux qui soulèvent l'ire des morts inquiet, parce que leur haine est éternelle. Ce qui est semé sera récolté. Le tourbillon les dévorera.

**Craignez les morts, parce que leur vengeance sera évidente.**

**Craignez l'esprit sans corps, parce qu'il trouvera une voix.**

**Craignez les armées trop longtemps oubliées, parce que elles n'oublient pas.**

---

**2.**

**Cinq cents ans, sept seront unis.**

**Régnant en défiant les anges.**

**Cherchant l'unité parmi les damnés.**

**Prenez garde au Caïnite qui oublie ainsi sa malédiction ainsi rêve d'une mortelle harmonie.**

C'est la malédiction condamnant le sang de Caïn à la discorde perpétuelle.

Chercher à défier la malédiction c'est défier la volonté de Dieu.

Est-ce, l'harmonie des Caïnites en souvenir de leurs jours mortels ?

Je ne pense pas. Ici nous voyons l'évidence de la perte de Carthage !

Oui, l'évidence qu'elle a été condamnée dès le début.

**Alors toutes ses villes deviendront cendres et tous ses rêves seront dispersés aux vents. Regardez, un nouvel ennemi s'occupe de lui maintenant, l'enfant de son arrogance: Deux fois mort, trois fois né, affamé de la mort,**

Une curieuse tournure de phrase. Est-ce ceux du sang de Caïn, ou une autre sorte de créature différente ? Les références répétées à la diablerie impliquent l'ancien. Il pourrait dire que Caïnites sont tués une fois, né, deux fois. Une fois au monde mortel et une fois au nôtre. Mais cela laisse un cycle inexpliqué.

Peut-être ceci se rapporte à une forme de reproduction rituelle de la mort et de renaissance. Ou à une certaine transformation au delà de l'étreinte, dans une forme ni de l'un ni de l'autre, mortel ou Caïnite. Quel ennemi plus dangereux pourrait-il être, que quelqu'un qui vient de nos propres racines ?

**Nourrit sur les âmes dévorées, savourant la guerre comme nourriture.**

En bref, une armée de diableristes, il semblerait.

**Laisser ainsi les anciens craindre les jeunes, et s'enserrer eux-mêmes avec des lois dans des efforts affaiblissants de défendre leurs âmes. Vous ne pouvez pas vous sauver, vous les rois idiots, vous ne pouvez pas arrêter le prochain orage ou même divisez en deux sa fureur. Les seuls mots ne peuvent pas réprimer la haine qui court dans les mille cœurs inquiets de la jeunesse, ni de la tentation de votre sang. Epais par son âge et sa force, et froid par la puissance. La guerre antique, tout sauf oubliée, remue à nouveau, votre sang est le nouveau champ de bataille et même ceux que vous avez maudit pour vous sauver vous-même se libéreront de leurs liens enfin et se régaleront sur vos âmes avec extase. Regardez, vos alliés abandonnent leur poste et les lignées de sang tordues réclament au dehors, menaçant l'unité précaire. Alors cette couronne noire sera ainsi révélée.**

La marque de la diablerie comme indiquée aux sens vampirique. Merci d'énoncer l'évident. Peut-être est-ce, ce que l'on veut nous faire penser ?

**Ne pas s'occuper du front le plus aimé et l'harmonie de sept soit brisée non pas en ses murs fiers, mais en dedans. Ainsi les anges triomphent de tous.**

Diablerie est l'outil de la malédiction de l'ange, parce que elle nous amène loin de cette unité que nous pourrions autrement réaliser. Ironiquement c'est la faute de Caïn, n'était ce pas sa propre malédiction qui a rendu chaque génération plus faible que celle avant ? Même Caïn sert l'objectif final de Dieu.

Isaiah 45:7. Je forme la lumière et crée l'obscurité, je fais la paix et crée le mal; Je suis le seigneur de toutes ces choses.

---

**3.**

**Dans les terres du soleil levant, un ennemi s'agite,**

C'est à dire, dans les terres de l'est. Est-ce que cela est censé indiquer la direction cardinale, ou déclarer simplement que la source de l'ennemi est dans un certain endroit éloigné et inconnu ? Le Pentateuque emploie des expressions semblables dans plusieurs cas pour indiquer le dernier sens.

**Né de la mort, l'âme divisée, antique au delà du compte des jours.**

Ce sont naturellement toutes des expressions qui pourraient être appliquées aux Caïnites. Une similitude reconnu dans le passage suivant.

**Cousin de Caïn mais non sa famille, esprit de Caïn mais non son allié.  
A travers les plaines son infant viendra**

Les steppes orientales, peut-être ? A nouveau vous énoncez l'évidence.



## **Endurci par le soleil, la chair affamée,**

Une description des plus sinistre. Contre un ennemi avec sa propre puissance et une tolérance additionnelle pour la lumière du soleil, un Caïnite aurait peu de défense. Il est dit qu'il y a quelques créatures très étranges dans l'est. Personne n'a survécu pour rapporter une description claire.

## **La haine illuminant les envahisseurs de la nuit.**

Un conflit territorial ? Si oui, les Caïnites sont les premiers offenseurs. Il y a déjà ceux qui ont voyagé jusqu'à l'Extrême-Orient à travers la grande mer. Oui. Et combien sont revenus ? Être circonspect de ces voyages. Leur prix est élevé.

## **À travers la mer de l'ouest son infant atteindra les terres de Caïn, envahisseurs eux-mêmes.**

Vraisemblablement un incident séparé.

## **Combattant séparément, la chair révélée, le démon a engendré, des aînés sans génération, des infants sans faiblesse.**

En d'autres termes, exempt de la malédiction de Caïn qui s'est étendu sur ses infants. C'était avec la troisième génération. Peut-être ces créatures sont-elles les descendants de la deuxième, survivants oubliés du déluge. Cela expliquerait la similitude entre nos peuples et la référence voilée de parenté. Peut-être est ce, ce qui advenus de nous-mêmes, sans la fureur de Caïn ? Cela n'explique pas la référence à la lumière du soleil, qui est bien plus antique.

## **Comment les combattrez vous, enfants de Caïn ?**

**Regardez, dans l'est leur puissance dessine la nuit et telle est la force du rassemblement que toute la nuit est consommée en journée.**

**Un faux soleil enflamme la terre.**

**La poussière emplit le ciel, et un vent chaud souffle, desséchant toute la chair pour l'incinérer.**

Toute la chair de caïnite, ou celle de toutes les créatures vivantes ? L'un ou l'autre peut importe, ce sont des prophéties apocalyptique horrifiante. Je prie qu'il soit apocryphe, plutôt qu'eschatologique.

## **Où est l'errant maintenant, troisième-né de Caïn ?**

Troisième infant de Caïn, ou un de la troisième génération ? Il s'appelle l'errant. Cela convient le mieux à Gangrel, non ? Ou à Ravnos.

**Tourné en poussière, et perdu d'élucubration. Où sont ses infants, dans lesquels la mort fait écho ? Tourné vers la folie, et perdu à tous. Tel est le coût du triomphe.**

Ceci implique un acte délibéré de meurtre. Et réussi. Qui peut entraîner une telle destruction totale, et dans les quels but ?

---

**4.**

**J'ai bien erré dans la nuit, où les visions s'assemblent, et là j'ai vu une étoile placer dans les cieux écarlates comme le sang, claire comme âmes lumineuses comme interdites.**

L'étoile rouge, évoquée dans d'autres prophéties de la Géhenne comme signe de la fin des temps. En d'autres termes, visible pendant le jour, peut-être ? De même que l'étoile de Bethlehem. Il y a un précédent.

**De son flanc une lune rose cramoisie, le sobre croissant, déesse vive de la chasse déployée dans le sang.**

C'est la première référence à un dieu païen dans le texte, et encore il apparaît dans cette section ayant une origine indépendante des autres. Ou peut-être c'est censé simplement s'adapter à la métaphore prophétique qui suit. Ou peut-être ce n'est pas une référence païenne du tout, mais une référence voilée à Lilith. Il y a des prophéties qui indiquent qu'elle s'élèvera et luttera avec Caïn aux jours derniers. Dieu a placé un signe sur la tête de Caïn qui empêcherait n'importe quel homme de lui nuire.

**Des flèches posées devant elle, pointues et apprêtées, empoisonnées avec des malédictions, trempées dans la colère sainte, et comme j'ai observé, elle les a laissées voler. La première s'est appelée Faim, et où elle a frappée c'était comme si les eaux de noyade s'étaient levées à nouveau.**

Les eaux du déluge, qui a détruit toute la vie humaine. Les infants de Caïn se sont tournés contre leurs propres infants s'alimentant sur leur sire, l'allié contre l'allié, l'ami contre l'ami.

**Un autre s'est appelé Folie, et pendant qu'il frappait la terre. J'ai vu chacun saisi de la fièvre et ces choses en leur sang qui étaient les plus sombres gagnées en puissance mille fois jusqu'à ce que toute la nature humaine en chacun ait été noyée par sa propre malédiction, chacun baignant dans son propre sang.**

C'est peu clair si ceci se rapporte à l'obscurité individuelle dans chaque Caïnite s'élevant, ou à une malédiction partagée par les clans des caïnites. Peut-être les Clans ? Peut-être aux derniers jours les malédictions que Caïn a étendues sur ses infants deviendront plus marquées, de sorte que chaque clan soit dépassé par ses propres défauts inhérents.

**Je l'ai vu dessiné une flèche alors, Faiblesse de nom, et où elle a frappé la terre, le sang de Caïn a été affaibli jusqu'à ce qu'il ait coulé comme l'eau dans un jet.**

C'est-à-dire, coulant comme le sang mortel, par opposition à la base plus puissante de l'existence Caïnite. Ou peut-être juste un grand échange. Nous lisons un avertissement de carnage ! Ou de la faiblesse. D'autres prophéties ne parlent-elles pas d'un moment du sang faible ?

**Et toutes les malédictions étendues sur lui étaient comme chuchotements, à peine entendus.**

Ceci se rapporte clairement à des individus de sang faible et pas aux clans en général. Peut-être. Je reste non convaincu.

**Alors la mort s'est étendue avec le vivant, Amenant les jeunes à défier la nature, doublement damné, ni vivant ni mort, maudit par la faim des anciens et de tous les craintes de la chair morte.**

Pour le sang, ou pour la diablerie ?

**Oh Caïn, où est votre gloire maintenant ? Vos enfants se vautrent dans la poussière et les larmes de l'eau souillent leurs joues. Où est votre fierté, où est votre force, où est la colère qu'ils devraient endurer ? Regardez les sans clans sont faits rois, les faibles se tourne contre leurs sires et tous les rêves que vous avez le plus aimés sont pour la plupart noyés dans le sang devant son regard fixe.**

Une autre référence à l'image de chasserresse de cette section. Ou peut-être à Lilith. Il y a ceux qui croient qu'aux derniers jours ses fidèles s'élèveront et réclameront leur héritage. Peut-être les deux ne sont qu'un et uniques.

**Débandade de bâtards pour trouver leurs sires.  
Étendant la réclamation aux noms abandonnés,**

Ceux qui ont désavoués leurs clans ou qui ont été jetés dehors reviendront. Il est dit que certains sans clans savent leur vrai sang, mais ont choisi de le nier. Une stratégie qui leur coûtera chère à la fin.

**Cherchant abri parmi les damnés. Regardez, leur destin est amertume, leurs parts des cendres et quand le déluge vient ils seront jetés dehors ou employés comme boucliers contre sa fureur**

Encore l'image d'un antagoniste féminin. Qui est ce des huntress?

**Ou bien comme nourriture, leurs cadavres répandus sur les remparts de la guerre finale, Babel de chair se décomposant à la lumière du soleil.**

**Je l'ai vu dessiner un bout de flèche, son axe aussi blanc que la neige et sur son flanc scintillant était un mot : Espoir.**

Intéressant. Ceci met en parallèle l'histoire de la tentation, dans laquelle le dernier ange a offert l'espoir à Caïn du rachat. Est-ce possible, et comment peut on l'atteindre ?

**Certains l'ont. Tous peuvent.**

Notre destin est notre propre marque. Ces contes de fées ne bénéficient à personne, et ils méprennent beaucoup. Alors. Pourquoi êtes-vous ici ?

**Mais où elle est tombée l'obscurité l'a avalée et aucun ne put la voir de la terre, ni marquer son chemin. Regardez infants de la première âme damnée,**

Référence à Caïn ou à Adam ? Si Caïn, ceci marque sa chute en tant que moindre crime. Regardez la fierté des Caïnites !

**Votre sauveur est perdu parmi les milliers, et toute votre recherche ne peut pas trouver la marque des secrets sur sa chair, ou savoir son nom.**

**Regardez, le croissant de la dame garde les cieux**

Une autre référence à la déesse de la lune, citée ci-dessus. Ou encore à Lilith.

**Et vers le bas ci-dessous, inscrit dans la chair, marque le seul chemin qui mène à sortir du destin malheureux.**

**Est-ce que c'est cadeau de Dieu, cet espoir, ou moquerie des démons ?**

**Tous les anges vous observent maintenant et dans votre recherche, leur jugement aussi est rendu.**

Est-ce que ceci implique que peut-être les anges garderont ce sauveur d'être trouver ? Ou que la recherche est observée pour d'autres choses. Peut-être notre espèce sera jugée sur sa façon de la recherche. Après tout, on pourrait rechercher un don mortel secrètement, ou maltraiter beaucoup dans l'acte. Peut-être c'est juste un dernier essai, et le sang de Caïn doit recevoir son jugement final selon la façon dont il se comporte dans ces dernières nuits. Cela implique que le salut est encore possible, n'est ce pas ? Oui, plutôt. Mais à quel coût ?

**NOUS SOMMES DAMNÉS !**

## ***Le retour d'Eléonide.***

Son retour marque le début de la fin de la campagne (vous me suivez ?). Un peu déboussolée de se demander si elle est vivante, humaine ou juste la création de Lucifer, elle a ressenti le besoin de faire un tour de l'Europe seule (et franchement elle insiste). Elle veut savoir si sa place est parmi les Hommes ou parmi les membres de la famille. Elle ne sait plus où elle en est, et si vous connaissez un peu la Psycho machin chose féminine (un autre mythe mais c'est une autre histoire...) vous devriez savoir que rien ne l'en empêchera bordel de merde !

Cela faisait donc très longtemps qu'elle n'était réapparue. Elle donnait des nouvelles d'Espagne. Elle a visité la France, les empires et villes libres d'Italie. Elle a infiltré tous les milieux possibles, vécue des situations diverses et elle est à présent au point avec elle-même : sa place n'est pas vraiment avec les Hommes. Cela lui a pris tout de même la bagatelle d'une centaine d'années pour le comprendre ! La voilà donc de retour parmi les oubliés, au sein de l'Inconnu. Mais quelque chose d'indescriptible a changé en elle. Elle semble faire des cachotteries, passe beaucoup de temps à lire des documents ramassés et accumulés par les oubliés depuis des années (mais en s'isolant), essaye d'effacer toute trace d'avoir lu tel ou tel document. Mais peut on lui en vouloir. Chacun est libre de ses lectures personnelles non ?

Environ deux ans après son retour, et tout soupçon la concernant dissipé, elle demande à tous les membres de par le monde de se retrouver à la tour (dans la boîte qui est enfermée chez Tepès et sous protection indécente) pour une information qui lui semble importante (sinon elle n'en ferait pas autant vous ne croyez pas ?). L'époque m'est indifférente : à vous de choisir quand cela se passe pourvu que l'on soit avant 1600 tout de même.

Peu importe le temps que vous mettrez à réunir tout le monde (mais logiquement tout le monde vit dans la tour et a créé son réseau d'informations pour observer le monde, sinon ils ont du se faire capturer), mais tout le monde sera là. A vous de voir combien vous avez d'oubliés à chaque moment de la campagne, cela ne me regarde pas et ne change rien à l'histoire.

Eléonide se tient debout dans une robe sombre (ce qui n'est pas son style), devant tous les oubliés. D'une voie monocorde et triste, elle annonce qu'elle souffre d'une étrange affliction mentale visiblement incurable. Elle est partie à travers toute l'Europe consulter les meilleurs médecins, qui lui ont donné divers médecines...en vain. Son mal est avant tout mental : elle entend des voix : deux pour être précis. Et si elle a décidé de réunir tout le monde pour leur annoncer cela, ce n'est pas pour se faire plaindre : c'est que ces voix ont un nom et qu'elle

les connaît : Absimiliard et Malkav ! Et paf dans vos gueules c'est reparti dans l'univers des grosbills !

Et de temps en temps, ils répètent inlassablement le même texte que voici. J'ai mis ce qu'Eléonide dit en gras et ce que ça veut dire en police normale.

**Les gospels d'Eleonide :**

**Prenez garde car il est le quatorzième et le premier de son âge. Ceux qui l'ont fait ne savaient pas cela possible et lorsqu'ils le virent pour la première fois, ils prirent peur et le laissèrent aux loups. Mais il ne sombra point ni dans la mort ni dans la douleur. Il marcha seul jusqu'à une ville où il devint dieu et roi. Il grandit et sa cité avec. Mais il fut banni pour des amours interdits, et condamné à errer dans les ténèbres.**

Enlil est la première descendance conjointe de Malkav et d'Absimiliard. Le nosfé avait découvert l'étreinte et a voulu la montrer à Malkav qui était sceptique. Celui qui s'appellerait Enlil était né. Mais ils l'abandonnèrent plutôt que de le détruire. Enlil marcha jusqu'en Mésopotamie où il devint rapidement par ses pouvoirs un dieu. Il essaya de forcer une déesse et fut puni pour cet acte. Son exil débuta.

**Mais il advint qu'il rencontra les autres, et en vérité ils le recueillirent et en firent un des leur. Ils lui donnèrent un abri et un nom. Il cessa alors d'être un dieu pour devenir une ombre. Mais ils n'étaient pas comme ils l'auraient souhaité. Il resta avec eux le temps de tout apprendre et les aida à écrire leur histoire voilée. Et les autres s'ébahirent devant tant de génie, et ils décidèrent qu'en cette nuit l'histoire deviendrait Histoire. Ainsi en fut il jusqu'à la fin des temps.**

Enlil rencontra les fils de Lucifer (sauf ceux qui s'étaient dispersés après leur révolte contre lui) et fut adopté. Mais Enlil, à présent Jérémie-Anne, se rendit compte qu'ils étaient pour la plupart stupides et indignes de son entourage. Les fondateurs de clan avaient un problème car ils ne voulaient pas que les jeunes savent que Lucifer existe : ils voulaient le plonger dans l'oubli. Jérémie-Anne les aida à créer l'histoire de Caïn, d'Enoch et de la Géhenne. Et ils décidèrent de créer le rituel de l'oubli et de croire en leur histoire.

**Et dans sa solitude il écrivit l'histoire de la fin du monde et y plaça de minuscules statues d'argiles à qui il donna la Vie. Et tous l'écoutèrent et comprirent que tous se tairaient en entendant ses paroles.**

Mais dans sa tête mûrissait déjà le projet de détruire les indignes, les imbéciles, les ratés. Il donna vie à ses idées et commença sa mission.

**Et il a marché le long de la mer et a rencontré le premier. Et les larmes ont coulé le long de son visage quand il a bu ses paroles. Et il lui a promis de le délivrer de sa malédiction, il lui a juré de l'aider à retrouver le Royaume. Car il savait comment terminer son histoire. Il l'avait compris depuis toujours.**

Il souhaita rencontrer Lucifer afin de voir LE créateur. Et Lucifer le fit pleurer de douleur, il jura alors de l'aider à retrouver le paradis (en espérant faire parti du voyage). Mais il ne dit pas à Lucifer que son idée était d'éradiquer la race caïnite et humaine.

**Et il a écouté la montagne qui soupire et mûrit sa vengeance. Il veut crever l'œil qui voit au-delà de l'œil. La colère est son arme, la confusion son credo.**

Jérémie-Anne a fait partie de la maison des secrets et s'y rend fréquemment pour accumuler des informations nécessaires à la réalisation de son plan.

**Ecoutez enfants de la vérité, car de vous peut dépendre la fin de l'histoire. Ecoutez vous murmurez les chants de la nuit éternelle avant que des cendres ne jaillisse la graine pieusement conservée.**

Une allusion à la fin du monde que Jérémie-Anne veut provoquer, mais avec une tendance à l'action de masse plutôt qu'à des anciens qui se réveillent. C'est le passage où il y a le plus de divergence par rapport à la Géhenne classique. Les cendres font penser à une apocalypse plus biblique, mais avec l'espoir d'une résurrection.

**Car les enfants du premier se battront les uns contre les autres. Les sorciers rugiront leur colère et les forces de la nature arpenteront les cités pour y semer la désolation.**

Les vampires s'entre déchireront, les mages deviendront dingues et les garous lanceront des expéditions punitives plutôt velues...

**Et lorsqu'il aura choisi les élus, il ira sur les plaines où le monde prendra fin et déchirera le ciel en sacrifiant les innocents.**

Le passage le plus concret : Jérémie-Anne provoquera la fin du monde dans les plaines d'Harmagédôn en Mésopotamie. Il sacrifiera des innocents avant que le ciel ne crache sa colère (et les avions leurs bombes atomiques !!!)





Les signes de la Géhenne sont au nombre de sept, le huitième correspondant en réalité au réveil des anciens et à la fin d'une époque.

### ***Premier signe***

**Les ténèbres cachées. Tout débutera par la mort du second.**

Inutile de discuter de ce signe de Géhenne puisqu'au moment où les Pjs ont formé l'inconnu, ce signe était depuis longtemps intervenu.

## ***Second signe***

**La triple chute. Dans la même période chuteront un puissant sorcier, une terre et ses serviteurs.**

Ce premier signe est le cumul de la perte de puissance d'un mage, la perte d'une terre sainte et la dissolution d'un ordre religieux.

Au cours du dernier centenaire, tout ces événements ont bel et bien eu lieux : **l'ordre religieux des Templiers** à été dissout. En effet en cette année **1307** l'ordre à été dénoncé pour hérésie, et son grand maître **Jacques de Molay** a été brûlé par **Philippe le Bel**, roi de France, en **1314**. A sa mort il maudit plusieurs personnes parmi lesquelles **le Roi de France** et **le Pape** qu'il accuse de trahison. Pourtant, c'est bien l'église qui avait reconnus officiellement en **1128** l'ordre des Templiers de Salomon. Ces deux personnes mourront dans l'année de façon inexplicable...

La terre sainte de Jérusalem, berceau de la religion, est entre les mains des **musulmans** et ce malgré les efforts incessant des templiers oeuvrant pour la reconquérir. En 1291 les **Mamelouk** prennent **Acre**. Il s'agit de la fin des croisades, la terre sainte est perdue...En ce qui concerne la perte de puissance d'un mage, celle-ci a aussi eu lieu.

Ce signe est depuis longtemps passé lorsque les Pjs entrent dans l'Inconnu.

### ***Troisième signe (1381)***

**La guerre des enfants. Vous subirez tous le même sort que celui que vous lui réserviez.**

**Anatole et Lucita** sont de véritables globe-trotters, et ils reviennent tout juste d'un long voyage les ayant emmené en Europe occidentale, jusque dans la Péninsule Ibérique. De ce voyage en Europe, ils en retirent un tas d'informations intéressantes, et font part des nouvelles suivantes à certains oubliés au château (pas la tour : ils ne savent pas !) de Tépés :

*Toute l'Europe souffre de troubles des paysans, notamment en Espagne et en Angleterre ou un dénommé **Watt Tyler** mène les paysans du pays en rébellion contre la royauté (1381).*

*La révolte Anarch a commencé ! Toute l'Europe en est victime, les cainites ont suivis les mortels dans la rébellion, c'est le début des diableries vengeresses... L'antédiluvien Lasombra a été diablé en 1405, Lucita en est profondément troublée et inquiète.*

Lucita demande s'ils ont entendu parler de la Convention des épines qui doit se tenir en Angleterre, la troisième semaine d'octobre de cette année. Elle explique le but de cette manœuvre politique : « Il s'agit de la première convention officielle de la Camarilla, un mouvement qui se donne comme but de régler les problèmes anarchs. La Camarilla tente de faire en sorte qu'ils cessent leurs attaques. Nous devons y être représentés. » Elle aura lieu près de Schilchester dans l'Abbaye de la Sainte Couronne. L'abbé, un Toréador, nous promet un abris sûr. Hardestadt devrait être là cette nuit là. Il a selon Lucita « un plan prometteur ».

Vikos qui (je le répète n'est quasiment jamais dans les locaux de L'Inconnu puisqu'il veut garder un contact et une influence politique à Constantinople ou ce qu'il en restera après 1453. Il sert de relais logistique et d'informateur privilégié) a des accointances avec les anarchs, annonce qu'il a déjà reçu une invitation à s'y rendre. Il ne représentera pas les oubliés, qui d'ailleurs n'ayant aucune vitrine officielle, peuvent se rendre à cette convention en tant que représentant de leur clan. Pour certains Pjs, cela peut être délicat d'obtenir une autorisation de représenter le clan, puisqu'ils ont été accusés d'hérésie, chassés, traqués (et pour certains peut être innocentés) et sont sensé avoir quasi disparu de la circulation. Qu'ils se débrouillent pour trouver une invitation ou une autorisation, sinon ils n'auront pas le droit d'assister aux débats officiels mais seulement celui de discuter dans les couloirs et en dehors du lieu de rendez vous.

Après Lucita, c'est **Anatole** qui se présente. Il souhaite livrer une de ses dernières prédictions, toujours aussi énigmatique. La voici : *« Voyez ! Le Dragon revient, couronné de sang ; et après lui, un torrent rugissant de flammes et de destruction. La terre ne peut le porter, ni les feux du soleil contenir sa fureur. Les ténèbres revendiquent tous ceux qui défient la volonté du Dragon. Sa colère se dresse dans les montagnes orientales ; une marée de malheurs noie les fidèles de Byzance et les ravages de la guerre mettent fin à l'antique cycle. Trop de carnage ! Attention au champ de sang. Que le jeune se courbe devant le vieux, sinon le dragon les consumera tous sans distinction ! »*

Et en bon prophète qu'il est, il a fait ça les bras levés au ciel, en suant des gouttes de sang. Il tombe en syncope juste après, et c'est Lucita qui prendra soin de lui comme une bonne mère.

## **La convention de Thorns**

Ils arrivent le jour dit devant l'abbaye qui doit servir de point de rencontre. Elle est située entre Silchester et la ville de Thorns. Autour de l'Abbaye de la Sainte Couronne (elle est ainsi appelée car à proximité foisonnent des buissons d'épines, soit disant issus de la couronne d'épine du Christ) rien de notable si ce n'est quelques plaines un peu boisée, bref la campagne et rien d'autre, c'est justement ce qui en fait un lieu idéal pour la convention.

Une goule fait entrer et patienter dans un petit vestibule à quelques mètres de l'entrée du bureau de l'abbé Aymar, un vampire Toréador qui vit dans cette abbaye. La porte s'ouvre bientôt et Mica Vikos, le Tzimisce sort du bureau d'Aymar, l'air excédé.

Aymar prétend ne pas avoir de parti pris entre la Camarilla et les Anarchs « du moins je n'ai pas d'avis officiel » ajoute-t-il. Il dit que si la convention se tient dans son abbaye, c'est juste au regard des qualités d'accueil et de discrétion du lieu, et rien d'autre.

Bientôt il fixe les premières règles : « Les deux villes qui nous entourent comportent 1 300 habitants. Nous serons pendant la convention 50 vampires environ. Je vous demande donc de ne pas vous nourrir à outrance pour ne pas décimer mes gens, et de ne le faire que si cela est absolument indispensable. Attention toute incartade sera punie. Nous serons particulièrement vigilant en ce qui concerne, disons certaines personnes un peu nerveuses (évoquant sans les nommer, les Brujahs). » Le père qui a donné le ton poursuit : « Au moindre trouble nous prendrons des mesures de rétorsions et les fauteurs seront empalés puis libérés à la fin de la convention puis invités à rentrer chez eux

lorsqu'elle sera terminée. Ne le prenez pas pour vous, je répète cela à tous les vampires que je reçois dès leur arrivée. ».

### **Convention de Thorns : 1er jour**

Après avoir visité l'abbaye et passé une journée de repos, la convention débute. La maîtresse de cérémonie de la convention est une certaine Eléonore de Valois, Brujah. Il s'agit d'une belle jeune femme à la longue chevelure brune et au regard franc. Elle joue le rôle de médiatrice et de porte parole de la Camarilla même s'il elle dispose également de la confiance des Anarchs. Elle explique rapidement à l'assemblée que le but de cette convention est de permettre de régler certains points litigieux après la trêve qui a succédé aux vifs affrontements entre les Anarchs et le reste des vampires. Elle laisse se présenter, avant de creuser les points à l'ordre du jour, les **responsables** de chaque clan présents. Il y a évidemment d'autres vampires de chaque clan, mais ils ne sont pas officiellement présentés.

---

#### **Assamites**

Karif Al Numair, peau et yeux sombres, longs cheveux noirs avec de longues nattes. Il est vêtu d'habits du désert. Son ton de voix est grinçant et il a un regard de tueur.

#### **Brujah**

Lilika Kairos, Archonte, jeune femme plutôt jolie, elle parle de manière posée et réfléchie. Elle a parfois une attitude un peu rebelle, cela est du à son sang de Brujah.

Adana de Sforza, Justicar, petite jeune femme blonde, elle est mince et elle a les yeux bleus.

Eléonore de Valois, belle jeune femme à la longue chevelure brune, elle a un regard franc. C'est une médiatrice et une porte parole de la Camarilla, mais elle dispose aussi de la confiance des Anarchs. Elle est toujours très calme et très polie.

#### **Gangrel**

Milov Petrenkov, Justicar, mince jeune homme sombre et aux cheveux ébouriffés. Il a les yeux innocents et le visage calme, son regard est en perpétuelle observation.

#### **Lasombra**

Lucita di Aragon, elle défend la Camarilla et est pour l'ordre, elle est farouchement opposée aux Anarchs. Cependant elle préfère les mots aux armes.

### **Malkavian**

Camilla Banes, Justicar, elle souffre de la double personnalité (sadique et maternelle). Elle est très grande et a les joues roses. Elle dispose d'un regard rêveur mais malgré tout intense.

Unmada le sage, vieil homme indou et vêtu comme un moine de son pays. Son corps est percé de centaines de fils de métal, d'épines de bois et de hameçons d'ivoire ! Il marche avec un bâton pointu qui lui sert de canne. Sa position est la protection des mortels.

Anatole, compagnon de Lucita, il n'a pas vraiment d'avis sur la question, même s'il se place dans les rangs de la Camarilla.

### **Nosferatu**

Frédérico di Padoue, Archonte, plutôt grand et large d'épaule, il a les cheveux, la barbe et les yeux marrons et il porte une armure, mais uniquement en occultation. Sinon, il est bossu, chauves un visage en cire fondu et un grand nez. Sa peau est purulente !

Josef Von Bauren, Justicar, il ne mesure qu'un mètre cinquante, il est voûté et ratatiné, sa peau est couverte de verrues purulentes ! Il ne parle que lorsqu'il a quelque chose à dire et est calme et réfléchi.

### **Ravnos**

Durga Syn, elle joue le rôle de médiatrice entre les différents clans vampiriques. Elle œuvre en faveur de la Camarilla. C'est une ancienne grande prêtresse.

### **Toréador**

Père Jean Marc d'Harfleur, Archonte, peau jeune prêtre aux cheveux noirs et aux yeux bleu/vert. Il est pacifiste et la voie de la raison. Il se considère comme un protecteur de l'humanité.

Rafaël de Corazon, Justicar, il est d'une beauté incroyable (App. : 7) ; et sa voie est aussi belle que lui. Il s'agit d'un homme astucieux et éloquent. Cependant il a tendance à trop s'appuyer sur sa beauté.

Le père Aymar, il s'agit d'un homme grand et hâve d'une cinquantaine d'années. Il a le teint très pâle, des lèvres minces, des yeux noirs et perçants et des cheveux sombres coupés à la moine. Sa tenue de moine est propre est luxueuse, ainsi il a une apparence belle et royale.

### **Trémère**

Madame Fanchon, Justicar, elle a de longs cheveux noirs et des yeux verts. Il a un beau visage entre deux âges. Elle apprécie les astuces verbales et cherche à embrouiller les autres. Est cependant très calme.

## **Tzimisce**

Mica Vikos, ce vampire a visiblement utilise la vicissitude pour améliorer son apparence et celle ci est maintenant de 5, mais il est de moins en moins "naturel". Il est pro-Anarchs et défendra sa position bec et ongles.

## **Ventruue**

Gilbert d'Harfleur, Archonte, c'est un templier, sa ferveur est sa prestance sont honorable. Il est le porte parole des archontes et même des Justicars.

Hardestadt, Justicar, personnage robuste et fort aux cheveux noirs et au regard intense et arrogant ! Il est incroyablement imbu de lui même et il considère que le respect par les plus jeunes est la chose la plus importante qui soit ! Il ne se laissera jamais manqué de respect, surtout en public. Bref un vrai Ventruue.

---

Après ces présentations, Eléonore de Valois reprend la parole. Elle énumère les principaux points que doit aborder la convention.

Voici quelques passages clefs de son discours :

« Au sujet du retour « au bercail » de certains Anarchs. Devons nous permettre le retour ? Comment ? Sous quelle condition ? Devons nous leur infliger un serment de sang ? Quelles garanties accepter ? »

« Il ne peut y avoir qu'une seule autorité : la Camarilla. Si vous êtes là, c'est que vous êtes d'accords » (quelques vampires grognent dans la salle, Mica Vikos en tête)

« Doit on déclarer une amnistie générale pour les diableristes ? »

« Les chefs Anarchs doivent-ils se soumettre ? »

« Nous devons appliquer des mesures sévères pour mettre fin aux pratiques du clan Assamite. Nous avons découvert l'emplacement de leur forteresse Alamut. Les Assamites doivent ils rester indépendants ou entrer dans la Camarilla ? Leurs pratiques sont elles une menace pour nous ? Je pense que oui. Il faut trouver un moyen pour les contrôler ».

« Les sept fondateurs de la Camarilla sont Justicars et ont pris des archontes pour les assister. Ce système doit il être conservé ? Devons nous modifier cette structure ? Et comment choisir les nouveaux Justicars ? »

« Pendant les quatre nuits à venir, nous écouterons l'opinion de tout le monde. Chaque soir nous résumerons ce qui a été dit pendant la nuit. Dans cinq nuits, tous les sujets doivent avoir été acceptés et discutés. »

---

## Convention de Thorn : 2e jour

**Mica Vikos** : « Il faut donner le choix de leaders aux vampires et non pas satisfaire les besoins et les envies des personnes déjà en place. Laissez moi clamer haut et fort que la Camarilla n'est pas la solution et que je ne céderai pas à de telles pratiques. Je suis convaincu que l'expression « retour au bercail » est mal choisie et que cela se passera mal si cela reste dans la forme actuelle.

Je souhaite enfin préciser que les vampires ne doivent rien aux mortels et il n'y a aucune raison d'avoir peur d'eux. Ils sont faibles et nous sommes forts. Pas question de nous asservir, pas de raison de vivre dans la crainte qu'ils viennent nous attaquer. C'est la nature, le Vampire est au dessus des humains. »

Après Mica Vikos, vient le tour de **Hardestadt**, le Justicar Ventrue hautain et arrogant au possible. Comme par hasard, c'est le plus radical des Camaristes qui intervient juste après la démonstration de Vikos :

Hardestadt : « Messieurs cela suffit de vouloir donner le pouvoir aux jeunes. Nous devons le respect aux anciens à tout âge en tout temps. Le pouvoir appartient aux anciens, aux forts, à ceux qui étaient là avant. L'âge nous donne cette faculté d'être les dirigeants. La rébellion de jeunes ne mène à rien. La Camarilla est là pour montrer le respect des anciens. Nous avons acquis ce pouvoir bien avant que la majorité des Anarchs ai connu l'étreinte. Nous avons le sang depuis plus longtemps et nous méritons cette faculté de dominer car nous avons l'âge et donc plus de compétences et d'expérience qu'eux. »

La température est d'un seul coup montée au pied de la scène. La tension est même à son comble.

La séance se termine pour aujourd'hui et voici à nouveau le moment de s'échanger des idées en groupes restreints.

---

## Convention de Thorns : 3e jour

La journée qui s'annonce risque d'être...divertissante. C'est en effet aux Assamites de prendre la parole. A cet effet, Karif Al Numair s'exprime.

**Karif Al Numair** : « J'aimerais revenir sur le point énoncé en introduction par Éléonore sur le fait que nous sommes des voyous pratiquant par abus la diablerie. Certes les lois de notre clan (les enfants d'Hakim) nous dictent de ne pas perdre le sang de nos victimes et d'en profiter. Je ne nie pas mais pas contre quand j'entends dire que nous sommes des bêtes sanguinaires assoiffées de sang, je réponds que la majorité de nos victimes sont exécutées à la demande de dirigeants de votre clan qui ont besoin d'éliminer des adversaires. Nous



pratiquons la diablerie mais nous ne les choisissons pas, nous ne faisons que répondre aux attentes, nous remplissons les contrats que l'on signons. Nous ne faisons qu'obéir aux contrats en prenant notre petite commission, pas systématique. Ce n'est pas dans le but d'acquérir du pouvoir. Pas comme certains dans l'assemblée c'est parce qu'il ne faut pas gâcher... »

C'est maintenant aussitôt au tour de **Madame Fanchon**, Trémère, que de prendre la parole.

Madame Fanchon : « La raison des diableries des Assamites ne tient pas debout (clameur dans les rangs Anarchs). Elle est contraire à l'éthique au respect des autres »

Brouhaha. Dans le rangs Anarchs un vampire crie : « Usurpateurs » car les Tremeres sont un clan crée par la diablerie (sur Saulot) Elle continue sont discours malgré les interventions.

« Pour nous assurer de l'interdiction de diablerie des Assamites, les Tremeres ont prévu un rituel qui empêcherait tous les Assamites de commettre des diableries. Ils gardent leur liberté en n'allant pas dans la Camarilla en échange de quoi ils ne commettront pas de diablerie. Enfin si ils acceptent, on laisse leur forteresse intacte. »

Il s'en suit un grand remous dans la salle. Et Dame Fanchon s'en va donc préparer le rituel.

Eléonore de Valois s'apprête à clore la soirée lorsque la foule vampirique semble s'agiter. D'un seul coup une dizaine de vampires sort de nulle part. Puis un coup de tonnerre, en fait un coup de feu, claque dans l'air. De la foule sort un nom, celui de Patricia Bolingbroke dit « Tyler », une Brujah leader Anarch. Puis cette Patricia est visible de tous. Elle se tient devant Hardestadt, une arme à feu à la main. Elle lui dit : « Je vais te tuer pour de bon Hardestadt ». Elle presse la détente. Le coup de feu claque dans l'aire et atteint le Ventrue de plein fouet. Il s'écroule. Mais si l'Anarch avait déjà testé l'effet de son arme sur un humain, elle ne sait pas que sur un vampire cela ne provoque que de légers dégâts. Elle s'approche donc de lui au moment où il se relève. Il s'en suit une altercation entre les Anarchs et les autres. Puis soudain, une explosion retentit. Une aile du bâtiment est en feu. Dur de résister à la frénésie quelques vampires dont des anciens partent en frénésie. Lucius n'y échappe pas et pour la première fois perd le contrôle de lui-même. Il part alors en courant au milieu de la foule sans pouvoir se maîtriser. Mauvais moment pour prendre peur.

Hardestadt est toujours en face de Patricia Tyler. Il lui lance un regard noir qui suffit pour faire prendre la fuite au leader Anarch. Quelques Anarchs ont été capturés, tués où se sont échappés. Le Père Aymar avait prétendu que la sécurité de tous était soit disant garantie alors qu'un coup de feu à tout de même éclaté au milieu de la convention. On ne lui répond pas.

Les groupes de discussion se reforment finalement ici ou là.

---

### **Convention de Thorns : 4e jour**

Les Malkavians qui n'ont pas encore exprimé leur point de vue le font par l'intermédiaire d'Unmada, qui par son accoutrement nous prouve qu'il est un bon descendant de Malkav.

**Unmada le sage :** « Les mortels ne sont pas si insignifiants qu'ils peuvent vous paraître. Certes ils nous sont inférieurs mais ils sont notre moyen de subsistance. Les actes des Anarchs, leurs attaques sauvages de mortels, ne sont pas la bonne solution. Il est important de prévoir quelque chose dans cette convention au sujet des humains. Il ne faut pas attirer leur attention. Ce n'est pas parce que l'on n'est Vampire que l'on doit perdre notre humanité. »

Puis suit le discours de **Rafaël de Corazon**, le beau Toréador :

Rafaël de Corazon : « M. Hardestadt, il est inutile de considérer les vampires, Anarchs de façon dédaigneuse. Il faut prendre en compte, les désirs de chacun et prendre la décision qui comportera le plus de compromis et plaira à tout le monde. La Camarilla doit servir à souder les clans entre eux et ne doit pas être autoritaire. Quant aux Assamites, leur cas est délicat. Ils n'ont pas le droit de pratiquer leur diablerie et devraient se joindre à nous pour nous éviter de prendre des mesures draconiennes »

**Eléonore** monte ensuite et elle informe l'assistance que le débat est ouvert à tous ceux qui veulent prendre la parole.

Un quelconque pro-camarilla : « Je suis venu à cette convention sans préjugés et sans idées précises sur la meilleure voie à emprunter pour mener le plus dignement nos vies de Damnés. J'ai écouté toutes les voix qui se sont élevées en ce lieu, j'ai analysé toutes les idées qui en ressortaient, je les ai confronté, soumises au débat avec ceux qui les défendaient, avec ceux qui les protestaient, et avec mes amis. De cette réflexion, j'en retire une vision qui m'est toute personnelle de ce que devrait être à mon sens la Camarilla ». La société Vampirique se doit d'être organisée. On ne peut se permettre aujourd'hui de

vivre sans lois ni règles, sans structures, sans hiérarchie. Nous devons tenter de donner un maximum de cohésion à cette structure, et pour cela, chacun d'entre nous devra s'y reconnaître. Ceux qui siégeront dans les plus hautes sphères du pouvoir devront représenter la société Vampirique. Chacun des Clans qui se reconnaîtront dans la Camarilla, avec leurs spécificités, leurs idéologies et leurs coutumes qui peuvent certes différer, devront être entendus de façon juste. Aucune voix ne devrait être oubliée, et les décisions prises par les autorités suprêmes devront être celles voulues par la population Vampirique elle-même.

En ce qui concerne les relations des caïnites avec les Hommes, je pense comme Unmada le sage qu'il ne faut pas sous estimer cette race, certes inférieur, mais qui nous dépasse tellement en nombre qu'une révolte aboutie n'aurait d'autre issue que de causer notre perte. Ils sont notre nourriture, notre subsistance. Le sang qui coule dans leurs veines nous donne notre puissance. Nous devons les respecter, et nous cacher d'eux. Ne pas révéler notre vraie nature est vital, et pour ceux qui n'en seraient pas convaincus, ne vous en déplaise Messieurs les Anarchs, je pose cette question : Qu'advierait-il de chacun de nous, si les Hommes nous traquaient nuit et surtout jour ? S'ils mettaient à sac nos refuges, pour exposer chacun de nos corps à la violente lumière du soleil ? Assurément cela serait dramatique, la puissance de nos Goules ne saurait suffire. Pour cette raison, gardons à l'esprit les sages paroles d'Unmada.

Hardestadt déclarait ici même, que la puissance et la sagesse des Anciens leur conféraient le pouvoir de gouverner leurs pairs, que ceci ne saurait être remis en cause, et que chacun d'entre nous leur devait le respect. Il est tout à fait louable que de courber l'échine devant ceux qui sont plus proche de Caïn que nous. Cependant, je pense que les vampires sont assez intelligents et perspicaces, qu'ils ont suffisamment de libre arbitre pour déceler de leurs pairs, ceux qui leurs paraissent les plus sages, fussent-ils Anciens ou non...

Le problème entourant le clan Assamite me paraît bien complexe. Il me semble, que si nous souhaitons que chacun d'entre nous se reconnaisse en la Camarilla, cette organisation doit montrer l'exemple, en prouvant qu'elle agit pour le bien de tous, à savoir pour le bien des Caïnites. Elle doit aussi prouver qu'il ne s'agit pas de prendre des décisions non concertées. Chacun des clans a le droit à la parole et nous ne pouvons imaginer qu'une décision comme celle de jeter un sortilège sur l'ensemble d'un clan soit prise sans cette consultation. Puisque la diablerie est à bannir, et que nous possédons le moyen d'empêcher par un sortilège que tout un clan en soit dans l'incapacité, alors pourquoi ne pas empêcher tous les Vampires d'avoir cette faculté ? Il me semble que cela serait en tout état de cause beaucoup plus juste envers le clan Assamite, et signifierait

de façon tangible, la réelle volonté de la Camarilla de vouloir supprimer cette pratique si souvent injuste.

A présent, je souhaiterais aborder le sujet de la représentativité. Je vous disais que nous devons nous reconnaître en nos représentants. Pour cela, le plus juste serait que chaque clan puisse élire son dirigeant, choisi parmi les siens.

Celui qui se voudra être celui-ci, devra réunir les qualités suivantes : être réceptif et près des gens, il doit comprendre leurs besoins, leurs envies et savoir les traduire et les penser de façon à les concilier avec les besoins des autres Caïnites, des autres Clans. Il devra savoir rassembler. Cela signifie rallier la majorité de son clan derrière ses idées, pour en être un porte parole légitime, écouté et respecté. Il devra être impartial, afin de faire la part des choses, de percevoir les problèmes de façon lucide, sans se voiler la face, sans être manipulé et sans être influencé. Il devra avoir la volonté de faire passer l'intérêt de son clan et l'intérêt de la Camarilla avant ses propres desiderata. Il ne serait être toléré qu'un clan soit floué, abusé, par un soit disant porte parole qui n'aurait que pour vil intention de servir ses intérêts personnels.

Une telle personne ne peut être mise en place, que si elle est choisie par une large majorité des siens, et je pense que cela ne passe que par un choix de cette personne par ses pairs.

A présent je souhaiterais insister sur une notion, celle du dialogue. Vous l'avez sans doute remarqué, je n'ai pas hésité à brandir ma lame lorsque le besoin s'en ai fait sentir. Et je souhaite insister sur le fait que cet acte ne signifiait pas alors mon acceptation de la Camarilla, ni le refus des Anarchs, non. Ce geste était destiné à défendre la liberté d'expression, la liberté de dialoguer. Nous sommes ici pour définir les règles qui vont régir nos vies. Nous ne pouvons tolérer que des armes soient brandies en mépris de cela. Nous devons avant tout faire peser le poids et la force des mots, et tout ceux qui prétendent le contraire, ne seraient être crédibles lorsqu'ils s'affirment être les défenseurs de la liberté, sous toutes ses formes.

Pour finir, je souhaite poser une question qui inquiète encore beaucoup de caïnites. Quelle est la place réservée aux Vampires, qui allant à l'encontre de la décision de leur propre clan, décideraient d'adhérer à la Camarilla ? Ces derniers auraient-ils le même pouvoir de faire entendre leurs voix que les autres ? Auraient-ils les mêmes chances de se voir confier des postes gratifiants, des rôles clés dans la construction de ce monde nouveau ? Beaucoup de caïnites hésitent encore à rejoindre le mouvement par peur de ne pas être entendus, voir

respectés. Ils craignent également de s'attirer des chasses aux sangs de leurs propres Clans, d'être reniés, et de ne pas trouver le refuge et le soutien nécessaire pour affronter cette situation. Si nous parvenons, dans une proposition claire et acceptable, à leur proposer un projet leur permettant de s'épanouir au sein de cette organisation, alors le nombre de Cäinites rejoignant la Camarilla pourrait augmenter de façon importante.

J'en ai fini, et je souhaite vous remercier de votre attention. »

Cette vision s'approche des discours tenus par Unmada le Sage et Raphaël de Corazon.

Eléonore accueille enfin **Lucita** qui déclare très rapidement que la Camarilla est une bonne chose en ce qu'elle assurera la sécurité et l'ordre chez les vampires. Elle ajoute que son clan n'y est pas spécialement représenté mais qu'elle demeure convaincue des avantages du système qu'elle prône. « L'objectif de la Camarilla est d'englober tous les vampires qui ne se déclarent pas contre elle » dit elle en guise de conclusion.

---

## **Convention de Thorns : 5e et dernier jour**

Pour cette dernière journée de la convention, les responsables Anarchs ne s'attachent plus à nous réciter leurs arguments mais à inciter à signer le texte qu'ils ont édicté d'après les quatre jours de négociation.

Une Ravnos, **Durga Syn**, médiatrice entre les clans, prend la parole : « Selon moi, la majorité des vampires devrait signer le document que nous avons écrit suite à cette convention. Nous avons fait en sorte que les règles ne soient pas abusives. » Les voici :

Les sept vampires fondateurs resteront les leaders de ce mouvement. En tant que fondateurs, cette demande est irréfutable.

Les Justicars, fondateurs de la Camarilla en seront le cercle intérieur. Le cercle aura le pouvoir de décision.

Sept autres Justicars seront nommés. Ils auront pour tâche d'appliquer la justice. Il y aura un Justicar par clan adhérant à la camarilla. Ils seront réélus tous les 13 ans. Le choix du Justicar se fera à l'intérieur des clans.

Les Justicars nomment son ou ses archontes. Ils seront de leur propre clan ou d'un autre clan. Ils seront leurs bras droits. Leur nombre sera multiplié en fonction des besoins.

Les villes de la Camarilla seront gouvernées par des Princes. Qui choisiront leurs sénéchaux et leurs fléaux.

Le membre le plus éminent de chaque clan dans la ville sera Primogène. Ils devront conseiller le Prince.

Les Assamites ayant refusé « le chantage » que nous leur proposons, ils décident de ne pas adhérer à la Camarilla. Le rituel sera donc effectué. Par contre les Tremeres ont jugé trop difficile d'appliquer le rituel à tous les vampires.

Les Anarchs désireux d'entrer dans la Camarilla devront se choisir un clan auquel s'affilier.

Nous avons décidé de nous cacher des humains et nous devons nous nourrir sans les tuer.

Sont absents à cette cérémonie Gabriel Barnk, Mica Vikos et Karif al Numair ainsi que Frédérico Di Padoue, l'archonte Nosferatu.

---

### **A peine née, la Camarilla déjà contestée**

A peine levés, on annonce aux participants qu'une certaine agitation se fait sentir en ville. Jean-Marc d'Harfleur signale qu'il se passe quelque chose de grave à Silchester. Il s'agit d'une vendetta Anarch. Di Padoue l'avait vu venir et c'est pour cela qu'il n'était pas à la signature de la convention. La bataille est terrible : des scènes choquantes pour la populace vont devoir être effacées des mémoires. Les anarchs ont réussi encore un coup, puisque les camaristes vont même devoir éliminer de nombreux témoins.

## ***Quatrième signe***

**La montée du dragon. Mais de quel dragon parlez vous ?**

Les founders essayent d'envahir le château de Tepes en comprenant que le sabbat veut mettre la main sur Dracula et l'enrôler de force. Tous ont interprété le signe de Géhenne comme l'étreinte de Dracula, mais personne sauf quelques Tzimices peu amène de partager ce savoir et l'inconnu savent que Tepes a déjà été étreint il y a des siècles. Pourquoi ? Parce que chez les Tzimices, il y a un personnage célèbre nommé « le sculpteur ». Celui-ci dispose de suffisamment d'auspex et de vicissitude pour créer un double parfait (y compris l'aura) de Vlad et le faire vivre publiquement, dans un tout autre château (situé tout de même non loin pour des raisons pratiques). Ceci a été fait par la volonté de Vlad qui ne s'en est jamais expliqué. Un mystère auréole son étreinte et on le suspecte d'être le masquaradeur de ses ancêtres. Bien sur, tout ceci, j'ai du le modifier car j'ai intégré Tepes dans la première partie de la campagne des oubliés, et qu'il n'y a donc pas correspondance entre les signes de la Géhenne et l'histoire des oubliés. Il suffit d'imaginer que Jérémie-Anne qui cherche à provoquer la Géhenne ait eu vent de l'existence d'un « culte de vampires aux idées étranges » pour qu'il fasse le lien avec les oubliés et cherche à les éprouver. Il lance donc des pistes aux founders qui cherchent toujours plus ou moins les oubliés pour les purger violemment, et au sabbat histoire de mettre un peu plus de piment.

**LE DRACULA DONT IL S'AGIT DANS CETTE PARTIE DE CAMPAGNE EST DONC LE VLAD TEPEH HUMAIN, LA COPIE DE TEPEH.**

La scène commence donc au moment où des éclaireurs tzimices annoncent au château Tepes deux petites armées distinctes qui convergent vers le château. Pas de menaces pour la tour étant donné les rituels de protection, mais c'est tout de même gênant d'être obligés de sortir de sa tour et de tomber avec des gens qui ont envahi le château depuis des générations.

Après observation et tentative d'infiltration, on ne rend compte que visiblement elles ne sont pas ensembles mais indépendantes. Sans autre forme de procès, elles attaquent les gens aux alentours et s'en sortent plutôt bien.

Le massacre débute. Il ne dure d'ailleurs pas longtemps et au bout de quelques secondes les Tzimices s'apprêtent à rentrer dans le château. Mais à cet instant précis surgit un nouveau groupe composé apparemment de vampires qui engagent le combat contre la meute du Sabbat.

Dans ce nouveau groupe on peut reconnaître certains vampires et non des moindres. Il y a en outre la Lasombra Lucita, le Gangrel justicar Petrenkov, Madame Fanchon la Trémère et quelques autres camaristes. On ne sait pas franchement ce que font ici les camaristes.

Mais ce bon vieux Dracula, daigne enfin se pointer. Trente soldats entourent la porte d'entrée, maintenant armés d'arcs et de flèches enflammées. A la plus grande stupeur, ils enflamment des bottes de paille préalablement disposées tout autour. Dans les rangs du Sabbat, un certain nombre est devenu fou. Les cavaliers de Dracula les attirent vers les flammes.

Pendant que la bataille fait rage la voix de Dracula s'élève : « *Vlad Tepes ne permet pas que l'on pénètre sur son territoire sans son autorisation.* » Mais voyant que les hommes de Dracula combattent sans distinction les camaristes et le Sabbat, quelqu'un s'écrie à l'adresse de Dracula : « *Vous combattez des alliés.* ». Il ne répond pas. Des vampires des deux camps tombent sous les armes. Mais la cause semble désespérée. L'armée de Dracula décapite quelques Tzimisce morts. La Camarilla est également mal en point. Lucita, Petrenkov et Madame Fanchon ordonnent le repli en créant un énorme voile de ténèbres. Avant que le voile ne se forme on peut juste voir que les hommes de Dracula emmènent deux des Tzimisce vers le château. Il s'agit visiblement des deux chefs. Le messager nous avait dit leur nom : Tabak et Lambach.

Le voile noir ayant fait son effet la Camarilla prend la fuite.

Ayant enfin repris ses esprits, quelqu'un s'adresse à Lucita, la tueuse Lasombra. Il lui demande ce qu'elle fait ici. Celle-ci lui répond qu'ils ont pris en filature le groupe Sabbat jusqu'au château depuis de nombreux kilomètres.

Pour celui qui cherche les deux corps emmenés, il parcourt le château, fouille tous les étages mais ne trouve rien. Il décide de visiter les sous sols, pénètre dans le sol et parvient finalement dans un cave creusée à même la roche. Il voit alors un vampire empalé et enchaîné mais rien ne se passe. Si, voici les gens de Dracula et leurs torches qui arrivent. Il voit un vampire non pieuté et blessé sur le sol. Il s'agit de Lambach. Dracula s'adresse à lui. Il dit vouloir le laisser partir s'il lui donne l'étreinte. A contre cœur, Lambach accepte. Cela dure un certain temps. Lambach prend le sang de Dracula puis il lui donne de son propre sang. Sous les yeux d'Ardian, Dracula est devenu un vampire...

Dracula renaît. Plus fort que jamais. Son premier geste de vampire laisse augurer tout la perfidie dont fera part dans les années à venir notre caïnite : il se jette sur Tabak, le second Tzimisce et le diabolise. Tabak étant de même génération que Lambach, à peine infanté, Dracula est déjà de même génération que son sire ! Dracula est par conséquent un vampire très puissant...

Puis il va parler à l'autre Dracula, celui de L'Inconnu, de l'ombre :



*« Je n'aime pas beaucoup cette Camarilla et de toute façon, force est de constater qu'ils ont pénétré sur mon territoire sans mon avis. Ils ont donc mérité le sort que je leur ai réservé. Mais vous devez avoir l'habitude d'affronter de tels dangers. Moi même j'en suis coutumier et les dangers que je vais avoir à affronter bientôt seront plus grands encore... »*

**Epilogue :** tout le monde est persuadé qu'un autre signe de la Géhenne vient de se déclencher, alors que cela fait des siècles qu'il s'est mis en place. Jérémie-Anne qui a suivi cette histoire de très près a à présent confirmation de l'existence de quelque chose de plus coriace que prévu. Il va donc s'intéresser de près à cette région quelques temps. Il a l'intime conviction que ce groupe ne va pas lui porter bonheur dans les années à venir. En influençant les turcs et en leur livrant de bonnes informations, il compte donner un peu de grain à moudre à ces personnes.

### ***Cinquième signe***

Faire et défaire le contrat. Cette fois vous serez divisés.

Pour donner le change un petit peu aux Pjs, Jérémie-Anne qui sait quand même qu'on le piste va provoquer de nombreuses fausses pistes. C'est plusieurs d'entres elles que vont suivre l'Inconnu et les Pjs. Inutile de développer les faits : vous n'avez qu'à imaginer un petit scénario embrouilles ou en repomper un : tout ce qui est publié ou écrit a pour but de créer des embrouilles pour les persos.

## ***Sixième signe***

**L'innocent martyr. Personne ne saurait empêcher sa mort.**

A ce stade de la campagne, un petit scénario distrayant est possible. Je l'ai trouvé dans les chroniques transylvaniennes, et tout en gardant l'idée principale, j'en ai modifié quelques aspects.

Dans ce scénario, les Pjs doivent empêcher un signe de la Géhenne d'arriver, ou tout du moins de récupérer un maximum d'informations au sujet de ce signe.

### **Le scénario original :**

Le scénario met en jeu la dernière survivante du massacre du clan Cappadocien organisé par le clan Giovanni. La dernière, Maria, va se réfugier au hasard de ses errances salutaires, en Transylvanie où des tas de personnes cherchent à l'obtenir. Finalement, c'est aux Pjs de « décider » de son sort.

### **Mes modifications :**

Maria cherche refuge dans un petit domaine transylvanien, mais elle est pistée par Jérémie-Anne qui organise son signe de Géhenne : il prévient les Giov et les baalis. Villon qui fait espionner les Giov a vent de l'affaire et veut l'avoir pour asseoir sa suprématie vacillante. Un traître pour les ventrués avertit les ventrués de l'affaire, qui sont espionnés par les trémères. Le tour est joué. Mais quoi qu'il arrive, les joueurs ne doivent pas se dire que le signe de Géhenne est une fatalité et que l'on ne peut rien contre. Par contre, le coup va être très dur à réaliser, parce que toutes les factions la cherche, la veule, et ne croiront pas forcément à sa mort même organisée.

Pour l'Inconnu qui a intercepté le message, il est clair qu'elle doit être sauvée. Un ou plusieurs membres vont se rendre sur place et tenté comme ils le peuvent de la reprendre et l'isoler dans la tour, mais seulement après avoir démêlé le pourquoi qui la veut. Si ça a un rapport avec les prophéties de Géhenne, il faut en apprendre davantage !

Le réseau d'information de Vikos fait remonter l'info, et c'est Vikos lui-même qui la présente aux membres de l'Inconnu :

Je vous ai réuni pour des informations de la première importance. Un signe de la Géhenne est en jeu cette prochaine lune.

« L'innocent martyr. Personne ne saurait empêcher sa mort »

Nous avons intercepté une série de messages très importants. La source semble être les Giovanni qui ont été espionnés par les membres de la Cours de François Villon. Une copie de la missive destinée au prince de Paris est passée entre les mains de son fléau Ventrue qui en a informé son clan. Lequel est constamment infiltré de trémères, ce qui signifie que l'information est à Vienne également. La dernière fille se trouve en Transylvanie, et les Giovanni la recherchent à tout prix. Elle aurait contacté un petit prince transylvanien qui l'abriterai. La lettre que ce dernier a reçue dit à peu près ceci :

*« Cher prince,*

*Je vous présente mes salutations. Je prie pour que Dieu vous sourie en ces périodes difficiles pour les nôtres.*

*Je vous écris afin de vous inviter à une réunion dans deux semaines, le 2 septembre de l'an de grâce 1680, quelques heures après la tombée de la nuit à la cathédrale Notre Dame des Larmes et de l'Amertume. Je sais que je peux compter sur vous, la ferveur religieuse qui vous a fidèlement habité n'ayant sans doute pas totalement disparue malgré les circonstances actuelles. J'aimerais vous faire une proposition. Je ne peux pas en révéler la nature dans cette lettre, mais je puis vous dire que ce que je vous offre en échange vous intéressera.*

*Je sais que vous et vos amis recherchez les prophéties et fragments qui parlent de la Géhenne. Je possède de tels écrits et suis prête à partager leur contenu avec vous si vous êtes d'accord avec ma proposition.*

*Vous remerciant de votre considération, je suis impatiente de vous rencontrer. Puisse Dieu vous bénir et vous garder à l'abris jusqu'à là.*

*En son nom,  
Maria Asunciòn*

Sans les termes Géhenne dans cette missive, nous n'aurions pas été informés. C'est d'une imprudence affolante ! Toujours est il qu'elle se trouve en danger. Des animaux surveillent toute la zone le temps que des émissaires à nous s'y rendent, mais la fiabilité de ceux-ci est bien mince !

### **Domage les gars !**

Avec les moyens dont ils disposent et la proximité géographique de la tour des oubliés, les Pjs devraient pouvoir compenser le retard pris par l'interception de

la missive. Mais là le sort s'acharne sur eux : tout n'est qu'un enchaînement de petits contre temps, et finalement, les Pjs n'arriveront sur place que la nuit de la réception. Il faudra également qu'ils prennent contact avec l'espion Malkavian qui a suivi l'affaire depuis le début. Celui-ci dispose de bribes de paroles et d'infos tirés de sa filature du prince, car il ne sait pas où se trouve « le colis ».

## **Le récit d'Irkan le Malkavian missionné de Vikos:**

### **Arrivée du « colis »**

Le deux septembre 1680, comme prévu, des cainites se donnent rendez-vous à la cathédrale "Notre Dame des Larmes et de l'Amertume".

Une femme descend d'un carrosse et s'approche de la bâtisse. Elle porte une cape de voyage brune et poussiéreuse ainsi qu'un crucifix autour du cou. Elle découvre bientôt son visage et laisse apparaître des traits doux ainsi que des yeux verts. Elle est frêle et fine et apparaît comme une beauté simple. Elle est légèrement pâle.

Son attitude inspire le calme mais on descelle en elle des étincelles de nervosité. En fait elle dégage une aura qui n'est pas sans rappeler quelque chose. Une chose sur laquelle des prêtres mettent un nom : la vraie foi. Cette femme se présente simplement et nous dit être Maria Asunciòn.

- Maria Asunciòn : « Je vous remercie d'être venus. Comme je l'ai écrit, j'ai une proposition à vous faire. Mais tout d'abord, en gage de ma bonne foi, je vous apporte un extrait des prophéties dont je parlais dans ma lettre. Cela devrait vous prouver que j'ai les fragments et servira à vous remercier d'avoir accepté cette rencontre. »

Pour info voici ce qui est écrit, mais il faudra le découvrir :

**Et la main maudite et difforme cherche dans la terre le cœur du démon, l'agrippe et l'extirpe d'un sol souillé. Elle guide ainsi le démon pour qu'il obéisse et étende son mal dans tous les coins de la terre. C'est alors que la Géhenne s'abattra sur nous.**

Puis Maria Asunciòn continue : « J'ai demandé à vous rencontrer pour la raison suivante : je souhaite pouvoir rester sur votre domaine durant deux mois. Tout ce que je demande est votre protection et un endroit isolé où demeurer pour continuer mes recherches. J'ai peu de ressources ou de possessions et pas suffisamment pour pouvoir me loger. Si vous êtes d'accord, je vous donnerai un autre fragment et un de plus à la fin des deux mois. Si j'ai besoin de plus de temps, je vous offrirai d'autres prophéties. »

Elle dit ne pas avoir de clan, être une paria, et explique que c'est justement la raison de sa fuite.

Maria honore la seconde partie de son contrat. Elle livre une nouvelle tablette. Pour en connaître le contenu, j'émetts les mêmes réserves que pour la première lettre.

**Dans le croissant de lune se trouve la clef,  
Sur la peau nacrée de son cou  
Brille l'espoir du Salut, peut-être  
Le seul espoir, tout repose sur la Dernière Fille**

La piste de Maria se perd brutalement : on ne sait pas où elle a été cachée, peut être n'est elle-même plus sur place.

## **On se bouscule !**

Suite à cette visite le prince a reçu une autre missive. Il a cherché à la faire traduire du français en slave, et a mis des jours avant d'obtenir une traduction. Le traducteur a vendu à l'envoyé de Vikos un brouillon incomplet pour une somme exorbitante. Les mots écrits en majuscule sont ceux pour lesquels il n'est pas sur de lui.

*Cher ami,*

*Je vous envoie mes salutations depuis la France. Cette lettre précède l'arrivée de l'un de mes GENS, qui est en route pour votre ZONE. Nous regrettons de ne pas vous avoir écrit plus tôt, mais la présence ottomane rend toute relation difficile. ... Cependant, toute présence turque mise à part, cette visite aurait dû se faire bien avant.*

*J'envoie des lettres similaires à d'autres FRERES influents de la région, mais c'est votre domaine que j'ai choisi d'honorer de la visite de mon GENS. Il arrivera probablement le 30 septembre. Les autres FRERES le savent également et vous devrez prévoir le logement et la MANGER pour mon GENS, les autres VOVOIDS locaux et leur entourage. Les festivités de cette réunion dureront plusieurs nuits ! Ce sera un départ fabuleux pour une AMITIE, qui je l'espère, sera longue. Mon GENS est également impatient de rencontrer votre hôte*

*MYSTERE, la jeune Maria. Même à ma cour ?, nous avons appris sa présence, et tout le monde ici est fasciné par les possibilités.*

*Je vous remercie par avance du temps que vous me consacrez, frère FRERE, et j'espère tisser des liens plus proches avec vous.*

*Sincèrement,  
François Villon,  
Le dix septembre 1680*

**Un troisième groupe entre en scène au château du prince :**

Des Giovanni : ce clan qui s'est constitué en Sicile grâce à la diablerie de l'ancien Cappadocien et qui œuvre depuis à l'élimination de ces vampires. Le carrosse est escorté par deux goules armées de rapières et de fusils. Une porte s'ouvre et un vampire en descend.

Dans l'encadrement de la porte se tient un vampire raffiné portant des bagues à tous les doigts et à la peau visiblement marquée par une maladie d'enfance. Il se présente : Don Pietro Giovanni.

La discussion a duré quelques dizaines de minutes : visiblement le Giovanni voulait acheter la dernière cappadocienne. On suppose qu'il a fait une offre forte en devinant que d'autres viendraient peut être. Ils sont repartis déçus. Irkan a eu ensuite quelques soucis pour entendre ce qui s'est dit (il n'entrera pas dans les détails)

Mais il reprend ensuite une fois que le Giovanni est reparti, les amis du prince lui parlent :

- « Mais elle est la dernière, vous comprenez, la dernière !!! Tous les autres ont disparus ! ses frères et sœurs tous massacrés sans pitié. Si elle meurt, les cappadociens disparaîtront et les Giovanni auront gagné. Ils offriront, diront et feront n'importe quoi pourvu qu'elle soit détruite ! Elle souhaite simplement être en sécurité parmi nous, pendant un certains temps. Il y a des choses qu'elle souhaite finir, puis elle nous laissera en paix, avec les fragments qu'elle nous a promis. Je vous prie de rester fidèles à votre promesse, bien que les tentations seront sûrement très fortes. »

Puis le prince et ses amis discutent :

En refusant d'organiser la soirée, le prince se met à dos Villon et au travers de lui la Camarilla. Il doit faire cette fête afin de noyer le poisson. Il reste 15 jours.

D'abord il faut trouver un prétexte. Après avoir décidé que la fête comportera deux volets (un pour les mortels et un pour les vampires, c'est mieux en cas de dérapage caïnite et pour expliquer l'arrivée d'étrangers en ville, fussent-ils caïnites), ils vont célébrer les 150 ans de l'alliance du cœur de la Transylvanie contre les envahisseurs turcs.

Il faut également décréter comme Elysium certains lieux. L'auberge et le château du prince où aura lieu la réception seront de ceux-ci.

Les mais du prince quittent alors le château dans des directions différentes. Certains disparaissent dans l'ombre.

Pendant la nuit suivante, alors qu'ils mènent à bien les quelques projets définis lors de la nuit précédente, un courrier leur parvient via une goule du Prince. Irkan a réussi à s'infiltrer dans la pièce où le gardien de l'Elysium lisait à voix haute à ses amis la missive lui étant adressée. Elle provient du Ventrue Hans Schaeffer :

*Cher gardien de l'Elysium,*

*Mes camarades de clan et moi-même avons reçus une invitation émanant de la cour de Paris nous conviant à des festivités sur notre domaine. Bien entendu mes camarades étant les invités de notre Prince, ils s'attendent à disposer de la nourriture qui leur sied habituellement et m'ont chargé de vous le faire savoir. Ainsi je suis mandaté pour vous prier de répondre aux exigences ci-dessous pour chacun d'entre eux. Quant à moi, je me débrouillerai comme à mon habitude, je ne souhaite pas en rajouter d'avantage à votre tâche.*

*Je vous remets cette requête car vous êtes gardien de l'Elysium, et vous prie de bien vouloir faire suivre cette missive à qui de droit.*

*Prince Bulscu : Nobles roux à la peau claire.*

*Prince Vencel Rikard de Budapest : Enfants blonds âgés de 13 à 17 ans.*

*Princesse Nova Arpad de Medias : Bourgeois de confession juive.*

*Prince Othon d'Hermanstadt : Anciens guerriers âgés de 50 ans au moins.*

*Roland : Adolescentes Egyptiennes très pieuses.*



*Cordialement, Hans Schaeffer, Primogène de Sighisoara.*

Suite à cela, le prince est entré dans une rage folle, qui s'est rapidement transformée en volonté de faire payer ça à Villon rapidement. Mais tous conviennent qu'il faudra fournir le contingent de victimes choisies.

Plus tard dans la nuit :

Un autre groupe se fait connaître :

L'homme, disons le vampire, est bien habillé. Il porte de courts cheveux noirs. Sa démarche est celle d'un prédateur. Dès qu'il ouvre la bouche c'est d'une voix calme. Son attitude est légère.

Il prend la parole : « Bonjour, je suis Ansen, Prince de Deva. Je suis un représentant des Baalis. »

Mais après les traditionnelles présentations, il répond à la question « Que nous vaut « l'honneur » de votre présence », sans détours.

- Ansen : « Ce qui m'intéresse c'est Maria Asunciòn, et je sais que je ne suis pas le premier. Je la souhaite pour des raisons qui me sont propres, je souhaite la tuer. Je peux vous offrir tous ce dont vous rêvez le plus. Vous êtes avides de pouvoir. Vous voulez un domaine et vous voulez en diriger un. Je peux vous le donner. Vous ne sauriez pas comment mettre à profit son potentiel. Elle me sera 100 fois plus utiles à moi. Et sa discipline de Mortis par exemple est très précieuse. Nous aimerions la faire prospérer après sa mort. Et vous, vous aurez ce que je vous ai promis. »

Sur ces dernières paroles le Baali prend congé non sans avoir donné rendez-vous à la réception.

Plus tard, les amis du Prince s'expliquent :

« Elle est un signe, un signe de Géhenne que les baalis veulent précipiter ! Mais quel est leur intérêt et quel est l'intérêt des autres clans. Les Toréadors agissent peut-être plus par fierté. »

Et le prince de répondre dans la vague : « j'ai vu son cou, il est vierge de tout signe ».

**La réception :**

Pour faciliter le déroulement de la soirée chez le prince Slave, voici les différentes factions qui interviennent, ce qu'ils proposent, et leurs motivations avancées :

Qui	pourquoi	offre
Villon	Fierté, prestige	Place à sa cours, tunes...
Trémères	Pour que les Giov ne fassent pas la même chose qu'eux	Talisman, infos
Giovannis (Don Pietro & + tard Ambrogino)	Usurpatrice, a volé des textes esotériques	Beaucoup de tunes, facilité de commerce
Balis (Ansen, prince de Deva)	Raisons personnelles : précipiter Géhenne ?	tout
Ventrues	veut pas forcément sa fin mais qu'elle se casse loin pour le calme	Alliance contre turcs, tune, influence

Pour le bien fondé du scénario et pour que les Pjs soient pus rapidement dans le bain, ils arriveront en premier. Après tout, il va falloir qu'ils présentent leur requête au prince et voient qui va arriver. Ils ont donc très peu de temps pour improviser : ça va être très serré ! D'autant qu'ils ne la trouveront jamais seuls !

Le premier invité arrivé est habillé à la dernière mode parisienne. Il est de grande classe. Il s'agit de Noël d'Artois, Toréador accompagné de Hérauts (représentants). Après salutations, il inspecte les lieux. « Quelle ringardise que d'organiser une réception dans un château ! Ca manque d'animation.... Heureusement que j'ai emmené quelques sculptures. » Puis donnant des ordres à son personnel : « Enlevez ces croûtes des murs et placez mes œuvres ici... »

Don Pietro Giovanni est le suivant. Il est accompagné d'un membre de son clan, Ambrogino (tueur de cappadociens très réputé). A son arrivée, il glisse : « j'espère que vous avez bien réfléchi... ». Il entre voir les festivités.

Une formation de sorciers Trémères arrive à sa suite (ils se déplacent toujours comme les femmes aux toilettes, par bandes ...Hum...). Ils sont accompagnés de Claas Drescher qui dit avoir reçu une invitation.

Les Ventrues pour qui les amis du prince ont eu du mal à trouver des proies sont présents eux aussi. Nova Arpad est à leur tête. Elle est accompagnée du Prince Bulscu, du Prince Rikard de Budapest, de Roland et de Schaeffer.

Des Malkavians viennent aussi rendre visite au seul Prince de leur sang en Transylvanie (le prince de cette ville voyons. Octavio le Prophète de Géhenne (ah ah, il aura moyen de discuter des signes de la Géhenne avec lui aussi pour les Pjs qui seraient un peu...perdus...ça fait toujours du bien que discuter avec une bande de Malkav en chouille) avec sa lance, est accompagné de quelques individus.

Lucita n'a pas oublié de venir accompagnée pour changer d'Anatole. Elle est en retard. Au prince qui leur demande : « vous êtes venue pour Maria vous aussi. » Anatole répond « Bien entendu, mais j'ai confiance en vous. Vous prendrez la bonne décision... Ne la laissez pas mourir... ».

**Les Giovanni** savent très bien pourquoi ils sont là et sont les premiers à relancer. Cette fois-ci ce n'est plus le minable Don Pietro qui prend la parole mais Ambrogino, vampire à l'aura bien plus impressionnante et a la réputation effrayante.

- Ambrogino Giovanni : « Arrêtez vos bouffonneries. Don Pietro m'a dit que vous alliez considérer notre offre et nous souhaitons donc présenter la fille à Augustus. Il fera ce qui est nécessaire pour notre clan, il la tuera. Si vous le souhaitez, vous pourrez assister à ce beau moment. Vous avez effectué de grosses dépenses pour mettre sur pieds cette cérémonie. Nous proposons de vous donner deux fois le prix qu'a coûté cette fête. Sans oublier que la prochaine fois que vous voudrez monter des commerces en Europe nous vous serons d'une précieuse aide. »
- Le prince : « Nous ne sommes pas à vendre et nous ne vivons pas pour le commerce. »
- Ambrogino Giovanni : « Vous avez pourtant de beaux commerces »
- Le prince : « Nous avons eu besoin d'argent pour certain projets. C'est terminé. »
- Ambrogino Giovanni (coupant la parole au prince) : « Peut-être êtes vous friands d'informations occultes en tous genre ? »
- Le prince : « Ambrogino, je peux vous assurer que nous n'avons plus la fille et que vous pouvez nous proposer ce que vous voulez, elle n'est plus entre nos mains. »
- Ambrogino Giovanni : « Tout ce beau monde serait donc ici alors que vous n'avez plus la fille... »
- Le prince : « Mais il ne s'agit donc pas que d'une simple fête ? »

**Puis c'est le tour d'Ansen :**

- Le prince : « Il n'y a pas d'affaire. Nous n'avons pas Maria et même si nous l'avions nous ne vous la livrerions pas. Il s'agit d'une décision que nous avons tous approuvée, même si certains ont bien failli se laisser corrompre

par vos promesses. » (Le prince regarde alors un de ses amis qui détourne le regard)

- Ansen : « Je réglerai le sort de cette fille avec ou sans votre aide. »

Vient ensuite le trémère :

- **Claas Drescher** : « je vous remercie mais je sais que votre fondation est sur de bons rails. Ce que je veux vous dire sur Maria, c'est qu'elle ne doit tomber sous aucun prétexte entre les mains des Giovanni. Ensuite, libre à vous de procéder comme bon vous semble, mais ne la laissez pas aux mains des Giovanni. La similitude de nos parcours est gênant voyez-vous. Il ne serait pas convenable qu'un autre clan naisse comme nous après en avoir diabolisé un autre. Je pense que vous partagez mon sentiment. Je vous propose donc des richesses pour la sauver. Je vous invite à revenir voir avec vos amis, une chose que nous souhaitons vous offrir. »

**Anatole & Lucita :**

« Les signes parlent de la mort et tous ici luttent pour qu'un de plus rejoigne la tombe. Ecoutez mes paroles comme vous ne les avez jamais écouté avant. Tout repose maintenant entre vos mains. Il n'appartient qu'à vous de devenir des meurtriers ! Les signes ne passeront plus devant vous, mais ils seront issus de vos mains. Si les nuits rouges doivent être repoussées ou provoquées ce sera par vous. Choisissez bien ! »

- Le prince : « Vous deux, vous êtes pour ne pas la laisser mourir ? »
- Lucita : « Maria doit effectivement survivre. Ne la laissez pas mourir. »
- Le prince : « Que cela changerait-il sinon ? »
- Lucita : « Il ne faut pas accélérer les signes de la Géhenne. »
- Le prince : « Quel rapport entre une nonne et la Géhenne ? »
- Lucita : « Mais ne voyez vous donc pas sa valeur ? »
- Le prince : « On dit effectivement quelle est la dernière de son clan, mais que cela change-t-il ? »
- Lucita : « Elle est un signe de la Géhenne. Lorsque tous les signes seront accomplis, la Géhenne s'abattra sur nous. Nous avons d'abord été sceptiques concernant ces signes mais quand les premiers signes se sont réalisés, nous avons bien du nous rendre à l'évidence : ce n'étaient pas que des histoires... Tant de signes se sont déjà produits et celui que l'on appelle « La mort de l'Ange » nous fait bien penser à cette Cappadocienne. »
- Le prince : « J'aime à croire que l'on peut changer le cours de notre destin. Lucita, dans cette histoire, je ne comprends pas la position des Toréadors. »

- Lucita : « Leur position ne m'est pas connue. Il vous faut plutôt interroger ce vaniteux Toréador, d'Artois. »

### **Avec l'envoyé de Villon**

- Noël d'Artois : « Ce fut une curieuse partie d'échecs n'est ce pas ? Il semblerait que vous ayez eu un atout dans votre manche... A propos de cette Maria maintenant. J'ai toujours su qu'elle était ici. Maintenant c'est à mon tour de vous faire une offre qui me permettra de l'emmener à la cour de François Villon. Imaginez un peu la gloire que nous aurons à en retirer... »
- Le prince : « Si vous vouliez avoir la fille, cela n'aurait pas été plus simple de négocier avec nous seuls plutôt que de convier tout le monde à venir à cette fête ? »
- Noël d'Artois : « Non. Que François Villon l'ait devant tous les autres ajoute à la gloire de Villon. Comme dit le proverbe, « À vaincre sans péril, on triomphe sans gloire ».
- Le prince : « Nous sommes donc d'accords : vous vous êtes servis de nous... »
- Noël d'Artois : « Je ne suis que l'envoyé de Villon... »
- Le prince : « Comment avez vous su que Maria allait venir ici, avant qu'elle n'arrive ? »
- Noël d'Artois : « Je ne sais pas. Mais vous savez, la fille est peu discrète... Maintenant laissez moi vous répéter les propositions de François Villon. Il souhaite mettre à votre disposition des domaines de valeur dans le sud de la France, des terres minières ou des routes commerciales... Il sera possible d'y bâtir une véritable fortune. Ceci est la première partie de l'offre. Ensuite, nous vous proposerons une somme d'argent importante qui devrait pouvoir vous permettre de vous installer. Enfin vous aurez une influence non négligeable dans sa cour. Alors qu'en pensez vous ? »
- Le prince : « Cela n'arrive pas à la cheville des autres propositions. »
- Noël d'Artois : « Le fait que je sois là est déjà un très grand honneur pour vous, la moindre des choses, serait d'accepter mon offre ! »

### **Les ventrués :**

- Prince Rikard : « Vous êtes de merveilleux hôtes. Nous sommes tous très satisfait de votre accueil. C'est parfait. La fête de Noël d'Artois est superbe »
- Le prince : « Hum, il ne s'agit pas de la fête de cet incapable, mais de la notre... »

- Prince Rikard : « Parfait dans ce cas. Bon, j'imagine que tout le monde vous a fait une proposition ? »
- Le prince : « Tous sauf vous. Vous êtes les derniers et ce n'est pas un hasard. Nous réservions l'avis de nos meilleurs alliés pour la fin. »
- Prince Rikard : « Nous ne savons pas si Maria Asunción doit mourir ou survivre. La seule chose que nous voulons, c'est qu'elle s'éloigne. Toute cette agitation est nuisible pour le pays. Une fois Maria loin d'ici, je pense que tout ira bien mieux pour nos affaires. Tant qu'elle part avant qu'elle ne parvienne à diviser la Camarilla sur nos terres... Et tant que je ne voie plus ces maudits Giovanni... En échange de cette requête nous vous proposons quelques faveurs bien sûr. Nous vous proposons tout d'abord de l'argent. Ensuite vous aurez de l'influence sur nos domaines et enfin nous renforcerons l'alliance conclue ici il y a 150 ans. »

Trémère, vous avez dit trémère ...

Typiquement énervante pour tout le monde, la conversation de l'agent de liaison trémère ne sera audible par personne. Il prend grand soin d'effectuer un grand rituel avec de grand moulinets de bras (et en rajoutant un max !), mais le Prince et ses amis ne semblent pas lui accorder grand crédit.

La soirée se déroule avec de faux airs de fête : on se toise, on se neutralise, on essaye de marquer des points. Racontez cette soirée avec moult détails croustillants et un ton qui parfois frôle l'engagement physique. Les toréadors entrent dans des joutes verbales de qualités, mais sont vite perturbés par les tentations du baali qui évite les trémères comme la peste (ils montrent un intérêt scientifique à celui-ci et ne cessent de se demander « comment il est fait à l'intérieur lorsqu'il approche »). Les ventures se ridiculisent, et Ambrogino perd patience, d'autant qu'il est pris de tiques et de démangeaisons au bras (clin d'œil pour ceux qui ont fait les giovanni chronicles). Puis un vampire zarbi fait irruption dans la soirée sans être invité : Tristan de la fontaine.

Ambrogino Giovanni a les yeux qui lui sortent de la tête, son teint devient rouge écarlate et il se renfrogne dans ses larges épaules. Les gardes du palais ont l'air de ne rien avoir vu, ce qui est grave. Mais l'individu n'a pas l'air hostile, même s'il porte deux longs sabres recourbés à la taille. Son allure étonne tout le monde : il porte deux longues tresses blanches et fines de part et d'autre de ses oreilles, porte une cape ample de pèlerin. Lorsqu'il lève la tête, tout le monde constate que ses yeux sont violets. Il semble extrêmement souple, peu musclé cependant. Son regard et son sourire font le tour de la salle : il inspire tout de suite la sympathie tant il semble dénué de sentiments violents. Lorsque son regard se fixe sur Ambrogino et Don Pietro, il s'arrête et ses yeux deviennent de glace. Mais le gardien de l'Elysium intervient et lui demande qui va là :

« Tristan de la Fontaine, serviteur de Violetta, archonte toréador ».

A ces mots d'Artois écarquille les yeux.

Le gardien : « êtes vous invité »

Tristan manifestement gêné : « non, je ne le crains. Je suis juste venu tuer ces deux là et je m'en vais. Dois je attendre dehors ? ». Il annonce cela avec une franchise absolue, et un calme qui fait faire des bulles a don Pietro.

- d'Artois : « Tristan mon ami, je ne vous attendez plus ! Votre invitation est restée dans ma suite. Je vous en pris, venez dans mes bras camarade. ».
- Tristan qui n'a pas l'air de suivre tout de suite « bon..bien... »

D'Artois sait qu'il vient de mettre un atout dans sa manche : Tristan déstabilise les Giovanni et rend la négociation d'Ambrogino moins sereine ! D'Artois doit seulement lui préciser ce qu'est un Elysium et pourquoi il n'a pas le droit de découper les deux giovannis ici devant tout le monde ! Le personnage se révèle spécial : il parle sans faire de secrets, non pas qu'il souhaite se faire remarquer, mais il semble incapable de manipulation, de mensonge et de subtilité des cours. Il dira à qui veut l'entendre qu'il a appris récemment qu'il est kiasyd. Son vrai nom est Tristan, prince de la fontaine bouillonnante, mais puisque la fontaine n'est plus visible (???), il a raccourci son nom. Il traque Ambrogino pour le compte des pères fondateurs de la camarilla, et en règle général, souhaite la mort de tous les giovanni qui croisent son chemin. Il annonce qu'il en est a 17, ce qui est loin du score de son amie Marianna (un autre nom qui fait tressaillir les deux giovanni, d'autant que le son des conversations de Tristan semblent amplifiées dans la salle. C'est curieux hein !) Il les traque car les fondateurs lui ont demandé (quelle innocence, il faut dire qu'il suit un dérivé personnel de la voie de la chevalerie) et qu'il ait qu'Ambrogino est en train de faire « une grosse bêtise ». Et il raconte son histoire de vie à qui veut l'entendre. Il va même jusqu'à échanger trois mots avec « les futures victimes ». Mais pas d'incidents. D'Artois utilise Tristan pour éloigner Ambrogino et « jouer un peu avec lui » pendant les négociations. Tristan connaît aussi de vue Lucita & Anatole. Mais rien de plus, le personnage est là pour mettre un peu de tension. Vous trouverez son histoire et ses statistiques dans la rubrique « Pnjs au cas où ». Il peut être utile car il connaît les fondateurs, peut leur faire passer des messages, sait où ils se réunissent, et...il est strictement incapable de tout mensonge !

Bref, tout le monde de couche enfin, le Prince ayant concédé de donner sa réponse demain. Les amis du prince et ce dernier discutent une bonne heure mais ne parlent pas du lieu où elle est. Cependant, pas de contact avec Maria de la part de qui que ce soit, c'est évident. De plus, personne n'a en tête où elle se trouve : quelqu'un l'a caché et ne s'est pas montré depuis... Il prendra sans doute des consignes régulières. C'est en effet la goule du prince qui est partie avec

Maria et est venue de jour prendre des consignes claires auprès du chambellan du château : amener Maria pour son départ vers Paris et la cour de Villon.

### **Décision :**

Le lendemain, le Prince appelle un à un les groupes (sauf d'Artois). Cette fois ci tous les Pjs ne devraient pas se trouver tous là, car ils n'ont plus que quelques instants pour agir, et les groupes qui sentent la partie perdue espionnent à tout va !

Le prince annonce donc tour à tour et sans que les autres ne soient avertis au baali, aux ventruës, aux trémères, aux Giovanni qu'ils peuvent aller se faire voir en enfer. Il feint de faire pareil avec l'envoyé de Villon. Tout le monde est sensé repartir les mains vides, mais d'Artois est sensé rester là pour l'emballage des statues qu'il a emmené. Tout le monde a compris ce qui se tramait, c'est évident que Villon a gagé le match à distance ! Alors tout le monde traîne la patte pour partir...

**Le prince utilisera la télépathie avec Maria cette fois ci pour lui faire annoncer sa décision :**

- **Maria** : « Je me demande s'il se sentait comme cela dans le jardin (NDR : elle parle assurément de Jésus), alors que les Romains venaient le chercher. Je vous remercie mes amis d'avoir tenter de me sauver de ceux qui veulent ... me posséder. Je suis devenu un simple objet que l'on vend, que l'on échange contre pouvoir ou richesse. Pourtant vous restez fidèles à votre parole et je vous en remercie. Pour votre loyauté, je vous donne ceci en gage de ma considération. » Et elle tend une tablette à la goule escorte qu'elle sort d'une sorte d'outre monde (en fait elle traverse le Voile). Elle ajoute ceci : « Il m'a fallu presque un siècle pour traduire ces prophéties... et j'ai longtemps réfléchi à celle là durant de nombreuses nuits. Mon destin a été écrit par Dieu et ma peur et mon orgueil m'ont fait fuir. Mais rien ne pourra détourner cette ciguë de mes lèvres. »

**Comme le Père est détruit, les Prodiges enterrés et les cousins décomposés,**

**Un Ange survit pour veiller sur la lumière de son vrai Clan.**

**Lorsque des ténèbres tomberont, L'obscurité soufflera la lumière de l'ange.**

**Ainsi tombe une autre barrière, et se rapprochent encore les nuits ultimes.**



### **En chemin pour l'escorter vers le bon choix :**

Les possibilités de sauver Maria sont extrêmement faibles comme je vous le disais. Vous ne devez accorder à vos joueurs qu'une possibilité infime de la sauver, et je pense quant à moi que c'est inutile. Mais ne leur faites pas ressentir de la fatalité : ils doivent penser que c'était possible mais qu'ils ne s'y sont pas pris correctement. De plus, le destin de cette innocente devrait leur remuer un peu le fond des tripes.

Quelques jours plus tard, tout le monde est parti (d'Artois aussi car il s'est rendu compte qu'il serait suivi et a choisit une autre stratégie). De faux convois partent régulièrement, et ils sont suivis, fouillés, attaqués, détruits, par nos vaincus qui restent dans le coin et tentent leur « va tout ». Imaginez des interventions de chaque groupe sur un ou plusieurs faux convois. Bref, c'est le délire !

L'attaque qui a le plus de chance de porter ses fruits est celle d'Ambrogino, qui dispose d'une capacité de passer par le voile et apparaître brutalement n'importe où. Le baali va l'aider à intervenir mais empêchera la diablerie par le giovanni en coupant la tête de la malheureuse. Une attaque portée conjointement par un vieux giovanni (portant un bras de mage greffé !) et un baali « paradox free » devrait être assez visuelle : zombies qui sortent de terre, flammes vertes...

Dans les affaires de Maria, outre la bible que la goule escorte trouve (et donne au prince qui la place dans sa poche) on voit glissé dans la bible autre chose. Le prince s'empare de ce qui semble être un parchemin et le déplie. Tout le monde tente de décrypter le parchemin, mais seul le prince y parvient :

Il dit ceci à ses amis (et aux Pjs s'ils sont associés, ce qui serait mieux) :

« Il s'agit d'un rituel thaumaturgique qu'il faut un siècle pour effectuer. Le rituel efface le souvenir de l'existence de celui qui le lance. Cela efface le souvenir du lanceur dans la mémoire de ceux qui l'on connu vivant ou non vivant. Ceux qui le rencontrent, n'en ont aucun souvenir et n'ont aucune raison de penser l'avoir déjà rencontré. Les descendant et enfants ne savent plus qui est leur père, les alliés et ennemis l'oublient simplement et continuent leurs affaires. Même ceux qui l'aiment beaucoup l'oublient complètement...Le lanceur doit écrire son nom et celui de son Sire sur une feuille de papier tirée d'un arbre n'ayant poussé qu'à la lumière de la lune. Durant cent ans il doit placer sa volonté dans le parchemin. Puis le lanceur du sort disparaît des mémoires, de même que son nom disparaît du papier. Ce rituel ne peut pas être contré, l'effet est irrésistible. La simple vu ou mention du personnage ne provoque aucune réponse. »

Si elle survit (trouvez comment) sa meilleure chance de survie sera de vivre recluse dans la tour. Tout le monde risque d'oublier son existence, même les Pjs qui oublieront sans doute qu'elle est la dernière cappado.

Une version alternative qui pourrait être utilisée consisterait à rendre la scène du combat tellement confuse (tous les groupes convergent et se la dispute) qu'on ne sait plus bien à la fin ce qui s'est passé (confusion, flammes vertes et grand coups de dominate dans tous les sens). Le fait qu'on retrouve les traces de son rituel pourrait alors laisser présager la possibilité qu'elle ait réussi à se faire oublier, mais en laissant de grandes traînées de sang indiquant d'incertaines chances de survie au-delà du voile...

---

Un Ange survit pour veiller sur la lumière de son vrai Clan.  
Lorsque des ténèbres tomberont,  
L'obscurité soufflera la lumière de l'ange.  
Ainsi tombe une autre barrière,  
Et se rapprochent encore les nuits ultime

L'ange est tombé ...

<p>Merci aux rédacteurs des chroniques transylvaniennes du site : Car je me suis entièrement inspiré de leur compte rendu pour l'intégrer à ma campagne. Allez faire un tour sur le site, toutes les Transylvania y sont racontées du point de vue des joueurs : c'est un régal d'inspiration. Du reste, j'avais déjà joué ce scénario et je le trouve passionnant !</p>
--

## **Septième signe**

### **La toile du pouvoir.**

Lorsqu'il voit les personnages **Anatole (accompagné de Lucita)** tombe à genoux et tient ces paroles :

*« Enfin je puis vous ouvrir les bras, mes amis. Bien que le temps m'ait ralenti, que la fatigue m'ait assailli et que les forces de l'Enfer elles-mêmes se soient dressées contre moi, je suis venu ! »*

*« J'ai un dernier devoir à accomplir, une dernière missive à délivrer. Les devoirs de Dieu m'accablent et je crains qu'il n'ait choisi un serviteur incapable de survivre pour arrêter la folie qui vient. Mais je peux accomplir ce dernier devoir, puis je pourrai me reposer.*

*Le dragon cherche à nouveau le pouvoir. Il possède son épée, l'épée de Dracula, ce qui rend ses machinations possibles. Il cherche à arracher le cœur du Démon du sol de la Transylvanie pour le plier à ses désirs. Le pays pleure alors que le rituel commence et le Dragon ne sait pas quel pouvoir il relâche ! Il faut une centaine d'âmes, cent vies de pauvres innocent pour ramener Kupala. Il les aura bientôt. Le Démon vivra de nouveau ! »*

Dracula accueille nos amis dans le même grand salon que la dernière fois. Nos héros remarquent immédiatement que Dracula porte son épée à la ceinture, avec la main sur la garde ! Ils se rendent également compte de l'étrange présence de deux jeunes garçons de cinq ans environ. Dracula leur fait signe de sortir et des serviteurs viennent les chercher.

Autre chose étrange, c'est la présence d'un autre vampire dans la pièce, celui-ci est derrière Dracula et semble être son garde du corps. Il est vêtu d'une longue cape qu'il le recouvre de la tête aux pieds. Sa capuche empêche la coterie de voir son visage.

**Dracula :**

*« Que me vaut votre visite ? Non pas que vous n'êtes pas les bien venus mais juste que je ne m'attendais pas à vous revoir si tôt. »*

Maintenant Dracula exige des réponses : son calme est sur le point de tomber. Quelqu'un parle de la disparition des enfants, de l'épée, du rituel pour réveiller le Démon Kupala et du fait qu'ils pensent que Dracula veut effectuer son rituel !

Dracula retrouve le sourire et répond qu'il a tout à fait raison. De plus il demande au groupe de bien vouloir le suivre, il va leur montrer quelque chose...

La tour du rituel.

Dracula, suivi de Mitru, conduit les Pjs ans une de ses tours. Dans celle-ci se trouve marqué sur le sol un grand pentagramme. Ce pentagramme est marqué avec du sang et l'odeur de vitae attise le désir bestial de nos vampires. Mais aucun fils de Caïn ne se laisse aller à la bête !

Dracula leur montre l'épée, il leur explique qu'il est l'auteur des disparitions car il avait besoin de leur sang pur pour remplir l'épée de vitae. Son épée est magique en ce sens ou elle peut conserver une certaine quantité de sang. De plus cette épée fut forgée pour contrôler le démon Kupala ou le détruire. Certes le sacrifice d'une centaine d'enfant n'est pas une belle chose, mais cela est nécessaire. Pouvoir contrôler un démon aussi puissant que Kupala c'est posséder un immense pouvoir et devenir invulnérable ! Les motivations de Dracula sont clairement affichées ! Il veut balayer une fois pour toutes les liens qu'il entretient avec tous : y compris avec son clan et sa famille.

Kupala est tellement vieux et puissant qu'une simple épée aussi puissante soit elle ne suffira pas à contrôler un être tel que lui ! Dracula est certes puissant mais il ne le sera jamais assez face à ce démon. De plus le réveiller ne ferait qu'accélérer la Géhenne et ainsi précipiter la fin du monde vampirique. A quoi bon avoir le pouvoir d'un démon s'il l'on doit mourir juste après ?!

Dracula est surpris par ces propos, de plus, il sait que les lunatiques ont souvent raison, même s'il est souvent difficile de les comprendre. Le Comte perd peu à peu la conviction que réveiller Kupala soit une bonne chose.

Il prononce le mot « wyproznic » (Véproujniche) se qui signifie vider en roumain ! L'épée se dresse toute seule dans la main de Dracula et tout le sang emmagasiné à l'intérieur est relâché dans la tour, les murs en sont recouverts et encore une fois les Pjs doivent contrôler leur bête !

Dracula remercie le groupe de vampire, cependant il reste un doute dans son esprit, celui d'avoir pu posséder un puissant pouvoir. C'est pourquoi il conseille à nos héros de partir sans attendre, avant que leur présence ne l'agace en lui rappelant de mauvais souvenirs.

*Quelques mois plus tard, nos héros reçoivent une lettre d'Anatole :*

*« Vous avez contrarié les machinations du Dragon ! Grâce soit rendue à Dieu que des vampires de votre courage se dressent contre les ténèbres ! Vous êtes dans toutes mes visions ! Venez et combattez du côté de la Lumière car la Géhenne arrive et à part vous, rares qui pourront l'arrêter. Je vous révèle ce*

*que je vois pour que vous soyez préparés à vos devoirs ! Six sont advenus, trois demeurent ... Gare aux signes ! »*

*Lettre plutôt énigmatique mais que certains membres du groupe comprennent bien mieux que d'autres...*

## ***Huitième signe***

**Le monde se brise. Votre réveil haïssables créatures, et notre fin à tous, par votre faute. »**

### **LE PROJET**

Ce signe est tout simplement le projet de Jérémie-Anne : c'est-à-dire s'isoler dans un bunker secret avec un millier d'individus mortels qui sont pour lui dignes de vivre, des réserves hallucinantes, et faire peter des dizaines de bombes atomiques en certains points du monde pour le stériliser. Puis quand la terre sera de nouveau foulable, ils sortiront de cette deuxième arche de Noé et le dernier vampire sera à nouveau un Dieu pour l'humanité qu'il contrôlera toute entière (j'ai oublié le « gnark gnark gnark » !).

---

Le plan échafaudé par Jérémie-Anne est mûri, réfléchi, et s'appuie le moins possible sur des événements aléatoires. Il est évident qu'on ne décide pas du jour au lendemain d'éradiquer l'espèce humaine (à peu de chose près) et vampirique. De plus, il faut s'attendre à des réactions. Certaines personnages ont le pouvoir de deviner que quelque chose de terrible est à l'œuvre et de prévenir la communauté cainite toute entière. Il faut donc que ces gens là aient les yeux rivés ailleurs, ou soient suffisamment occupés à régler leurs petites affaires pour se mêler de celle des autres.

Et c'est là tout le génie du personnage, car il va mettre le feu à toute l'Europe (où les plus illustres anciens se trouvent et où ils ont leurs refuges ou leurs intérêts) afin d'avoir libre cours à ses plans. Comment ? Il s'est entraîné à cela dans toute l'Histoire des dizaines de fois.

### ***Tout va mal...***

Mûri depuis des dizaines d'années, le plan de Jérémie-Anne passe d'abord pour sa réussite par une mise en chaos générale de l'Europe afin que tous aient les yeux ailleurs.

Aidé par ses services de renseignements et par les secrets obtenus depuis des générations par la maison des secrets, il monte les anciens d'Europe les uns contre les autres, en s'en prenant d'abord aux founders qu'il connaît particulièrement bien.

## **Son schéma d'intervention**

### **Diableries en cascade**

Dès 1900 : Jérémie-Anne a obtenu de la maison des secrets et de son réseau d'information privé composé essentiellement de « camarades de clan » nosfé et malkavians, la localisation ou le nom d'anciens qui disposent de pouvoirs légendaires d'auspex, et qui donc pourraient découvrir par hasard son projet et le révéler au monde. Sur ces vampires, un certain nombre se trouve en torpeur. Il découvre en une trentaine d'années le refuge de 8 anciens qu'il diable sans l'ombre d'un remord. Ils sont :

Anastasia : ventrue antitribu

Sybille : toréador ancienne de Prague

Liagujah : old tzimice gardé en torpeur par ses infants.

Rash : trémère disparu en terre sainte après la « semaine sanglante »

Jean d'Auclair : Malkavian errant

Simon Anthouard : Toréador

Inge : trémère en torpeur près de Munich

Rakoljina : tzimice

Bien entendu, il laisse derrière lui des petites preuves de la culpabilité d'un autre (un de ceux qui n'est pas en torpeur et qui le gêne). Des archontes de la camarilla enquêtent sur ces diableries et la présumée suspicion d'anciens. Certains sont ouvertement condamnés (disons qu'ils ne gênaient pas que Jérémie-Anne si vous voyez ce que je veux dire) et des chasses au sang sont lancées. D'autres sont priés de s'exiler. Enfin, quelques uns, 13 environ ne sont pas inquiétés par les accusations. Il faudra s'en occuper autrement...

### **Problèmes ventrues - brujahs**

1940 : Jérémie-Anne espère rallumer le feu qui brûle les brujahs lorsqu'ils sont enfermés seuls avec des ventrues. Après avoir sorti de torpeur quelques anciens brujahs ayant connu la trahison de Carthage et de Damas, et quelques ventrues ayant connu la torpeur en pleine action de grâce contre les brujahs, notre personnage espère les « amener à se rencontrer par hasard » et marcher joyeusement sur la spirale de la haine. C'est son plus gros échec. Aucun conflit généralisé n'éclate suite à cette manœuvre ! Mais ça a le mérite d'attirer l'œil.

### **Problèmes nosfé - toré**

Avril 1944 : le nom des deux principaux commanditaires de la « purge » de la grande peste et des deux siècles suivants est donné à Gustav, un old nosfératu Autrichien, qui se lance dans une vendetta personnelle, en débutant par les générations descendantes de ces deux toréadors, puis en remontant le fil des générations en direction des deux « traîtres ». Gustav, aidé et bien renseigné,

signe ses vengeances au nom de son clan. Le contact entre membres de ces clans est rompu. Quelques toréadors princes de villes (mais pas le prince de Paris ni de Marseille) déclarent paria les nosfératus de leur ville, ce qu'ils prennent très mal. Ainsi Maximilien de Lyon, sans doute un des plus vieux nosfé d'Europe se livre t il un peu impulsivement à une vente aux enchères particulière : une vente aux vieux secrets. Tout le monde y est convié, et la soirée (que des membres de l'Inconnu ont infiltré à n'en pas douter) tourne rapidement à la bagarre rangée : on règle ses comptes au fur et à mesure qu'on achète ses informations. Plus de vingt caïnites périssent ou disparaissent. Maximilien est décapité par un ancien toréador connu seul de quelques membres de son clan. On a pensé à un assamite à un moment donné.

### **Problèmes trémères - maison d'Hermés**

1943 : La localisation et des informations sur des moyens d'entrer dans des chantry trémères sont données aux hermétiques, ainsi que des preuves de la possession de vieux objets hermétiques dérobés des siècles auparavant et recherchés par les mages de tous temps. De leur côté, un « vieil ami » de Lucas Halton, un trémère influant, lui livre des informations précises sur une possible attaque des mages. Tout de même prudent, Lucas ne prend pas cette information à la panique mais demande à ses sbires de vérifier les dires de son « vieil ami ».

### **Problèmes trémères- assamites**

1943 : Au lieu où Jérémie-Anne avait prédit une attaque hermétique et où de nombreux trémères vont se trouver pour vérifier et défendre une importante chantry, des assamites prévenus par un mystérieux courrier vont enfin avoir leur vengeance. Ils profitent de l'information pour exécuter brièvement les trémères, qui croient en une attaque hermétique et se prépare à riposter (puisqu'ils disposent d'informations sur les hermétiques). En quelques semaines, un conflit ouvert entre assamites alliés de circonstance aux hermétiques et trémères éclate.

### **Vampires et garous**

1944 : Jérémie-anne espère semer le trouble entre les eux factions mais ne sait pas réellement comment s'y prendre. Tout le monde est en temps de guerre, et a besoin de munition. Thaumaturges, mages et garous puisent à la même source : nod, cairn.... Elles deviennent rares et précieuses. Il y a là un atout à jouer. Il va donc s'employer à révéler « publiquement » la localisation de certaines, tout en « désanctifiant » des cairns garous en Europe, signant cela avec des « preuves » accusant tantôt les gangrels, les ravnos, les verbenas...La tension monte, des représailles ont lieu : la « guerre des races » débute timidement, mais elle est encore une source de tension supplémentaire.



### **Diableries diableries ....**

Jérémie-Anne connaît la localisation de quelques anciens dotés de suffisamment d'auspex pour éventuellement contrer son projet. Mais il ne souhaite pas s'occuper de tous en face à face. Il a détruit lui-même de ses propres canines 8 puissants caïnites en torpeur, mais ceux qui ne le sont pas posent problème. Jérémie-Anne, « vieil ami » d'un groupe politique brujah dont les créateurs ont tous été décimés trouve là un moyen de régler le problème. Il va faire croire aux brujahs qu'il connaît le refuge de celui ou celle qui a commis le pêché de diablerie sur leur sire. Et le groupe uni de brujah organise des vengeance collectives. Toutes ne sont pas un succès, mais elles mènent à la destruction de 7 des 13 anciens visés. Pas mal...

### **L'histoire humaine**

Dans ce climat de chaos, l'Europe mortelle n'échappe pas à la règle. Hitler mène une politique de forcing. On se refuse à un conflit, mais on s'y prépare...De nombreux vampires voient leurs influences en danger, et s'investissent davantage dans la politique locale. On cherche un appui militaire.

### **Mais quel bordel !!!**

Bref, vous l'aurez compris, les choses s'accélèrent. La tension monte de semaine en semaine. Disparitions, menaces, représailles....on se déchire, on se vend, on se dénonce, on se trahit. L'unité n'existe plus. Chacun est chez soi à se méfier des autres. Des meutes de garous font des incursions en ville pour déchirer vampires et mages qui se battent de jour comme de nuit entre eux. L'histoire s'accélère. La menace nazie risque de mettre le feu aux poudres. Pourtant Jérémie-Anne n'y est pour rien, mais reconnaît un intérêt au personnage « celui là n'est pas des nôtres bien qu'en ayant incontestablement la mentalité. Il aurait du naître dans mon pays en mon époque pour être davantage brillant ».

Les vampires paranoïaques se replient sur eux même, ou quittent l'ancien monde pour le nouveau où tout peut être reconstruit. Tout se déroule bien pour le « second Noé ».

### ***Disparitions...***

Jérémie-Anne contrôle directement des membres hauts placés du gouvernement américain. Pour quelques uns d'entre eux, il a même participé à leur promotion et leur ascension politique. Ces personnes ont pour la plupart une mission non officielle en 1939 : exfiltrer un maximum d'Hommes importants à la veille d'un conflit : ils organisent, planifient ce que l'histoire a retenu sous le nom de « fuite

des cerveaux ». Les Etats-Unis en effet ont contacté de nombreux savants et Hommes de grand génie et leur a proposé un Eldorado où aucun conflit n'interromprait leurs recherches. La perspective de travailler avec des moyens supérieurs et une sécurité accrue est alléchante pour ces personnes qui sentent l'Europe basculer petit à petit vers le conflit mondial. Mais tous ne sont pas pour quitter le pays. Certains par sentiment nationalistes ou parce qu'ils sont de bons dirigeants ont refusé les offres « américaines » et vont donc faire l'objet d'enlèvements ou d'accidents sans qu'on ne retrouve de corps.

De 1943 à 1945, Jérémie-Anne organise le transfert volontaire ou forcé d'un bon millier d'hommes et de femmes. Mais pas leur famille, et c'est là sa seule petite erreur. Son existence de divinité puis d'entité solitaire n'a jamais vécue en prenant en compte de la notion de famille. Alors il enlève ou transfère les personnes seules.

Des familles de disparus s'inquiètent, signalent...et c'est là que l'Inconnu finit par être alerté. Ses services de renseignements ont recoupées des informations. Et lorsque l'on se rend compte qu'il doit se passer quelque chose, le nombre de disparu a déjà atteint 600 personnes en Europe ! Ce qui alerte d'autant plus l'Inconnu, c'est la nature non aléatoire des disparus : tous sont brillants. Et les gospels d'Eleonide et les signes de la Géhenne les mettent sur la piste.

### ***L'arche est prête...***

Les hommes et femmes capturés sont emmenés sur un terrain perdu dans le désert montagneux de Mésopotamie, près de la plaine de Jezréel (où se sont déroulées tant de combats que l'on suppose bibliquement que c'est par là que commencera l'armagedon), mais bien entendu pas sur les ruines de son anciennes cité où il vivait comme un dieu : ce serait un peu trop facile non ? Pour éviter qu'ils ne s'enfuient, il possède des moyens de terreur dignes d'un malkav anti. Démence, terreur de l'extérieur, chimierstry par un Ravnos grassement récompensé, propagande habile destinée à les inciter à préférer mourir plutôt que de s'enfuir dans désert où ils mourraient de toutes façons. Ceux qui résistent sont transformés en goules obéissantes. Il a de toutes façon comme projet de tous les transformer en goules. Ironie du sort, c'est lors de sa rencontre passé avec Adonijah qu'il a compris comment faire survivre une grande population en autonomie en tant que goules : a raison d'un point de sang toutes les 3 semaines sur 1 personne, on ne met pas sa vie en danger. En donnant 1 de ses propres points de sang dilué de temps en temps, cela convient à maintenir les goules en état, même si elles sont aussi nombreuses. Alors petit à petit il s'y met le bougre.

Les scientifiques se mettent en œuvre sur le projet pour lequel ils ont été exfiltrés : l'atome. Les autres sont chargés de créer un bâtiment théorique qui

puisse permettre à un millier de personnes de vivre en autarcie durant de nombreuses années. Mais pour l'instant, philosophes et agronomes sont d'accord pour affirmer qu'un tel bâtiment ne durerait que quelques années. Alors Jérémie-Anne ordonne de poursuivre et d'intensifier les recherches. En Avril 1943, devant l'avancée des recherches des scientifiques, Jérémie-Anne comprend que son heure approche. Il débute donc la construction de sa seconde arche, un bunker à proximité de l'endroit où vit tout le monde. Il embauche une centaine d'ouvriers entièrement dévolus à lui, en nourrissant et hébergeant leurs familles démunies. Sous couvert d'obfuscate 8, on peut cacher un chantier entier (c'est ce qu'il fait avec la ville de toute façon !). La durée des travaux n'est que de 8 mois. On ne décore pas, l'ensemble est spartiate : l'efficacité et la durée avant tout. La « coque » est de plomb, pour protéger l'intérieur des rayonnements radioactifs mortels. Lorsque le chantier est fini, Jérémie-Anne décide de récompenser tout le monde pour la réussite de son projet : il les mène à travers le désert vers la terre qu'il leur a promis et qu'il a appelé Keljin (littéralement mais eux ne comprennent pas : le feu sur terre)

### ***L'Arme à portée de main...***

Les scientifiques parviennent à un résultat dont ils ne comprennent pas encore la portée : on peut créer une arme de destruction massive avec l'atome. Jérémie - Anne a enfin les moyens de sa politique.

Il décide de passer à la phase de test. Plus personne ne dispose de suffisamment d'auspex ou de temps pour découvrir ce projet. Les yeux sont tournés vers l'Allemagne, pas dans un désert inconnu.

C'est à Keljin alors qu'arrivent les bâtisseurs, leur famille et le Ravnos qui a semé la terreur et l'illusion dans le camp de travail qu'éclate la première « petite bombe atomique d'essai ». Et paf les témoins ! Bien sur, ceux qui sont dors et déjà enfermés dans l'arche ne sauront jamais cela !

La fabrication de masse de ces armes et leur amélioration prendra le temps nécessaire au ravitaillement du camp : eau, système de purification et de recyclage (mais oui mais oui), nourriture...

Tout est prêt pour le projet « deuxième arche ».



## LE personnage principal de la trame



**Naissance mortelle sans intérêt**

ETREINTE BIPARTITE PAR MALKAV ET ABSIMILIARD POUR SE PROUVER A EUX-MEMES QUE C'EST POSSIBLE.

ABANDON, IL REJONIT LES AUTRES

SA GRANDE INTELLIGENCE LUI VAUT D'ÊTRE REMARQUE

IL N'ASSISTE Pas au rituel de l'oubli, donc il est un oublié, ce qui est important car si il n'en est pas un, comment peut il imaginer plus concrètement l'histoire de Caïn.

Il devient un quasi dieu mésopotamien, règne en maître absolu mais est trahi et puni

Il participe très activement à l'écriture du livre de Nod

Il décide avec d'autres, de créer la prophétie de Géhenne. Il parvient à convaincre les autres qu'il est capable Lui seul d'organiser cette histoire et de la rendre réelle. Il peut le faire car ce n'est pas un antédiluvien.

Il organise petit à petit l'histoire selon un scénario brillant, destiné à faire peur aux générations futures. Les autres sont impressionnés mais ne se rendent pas compte qu'il va aller jusqu'au bout de l'histoire vraiment.

#### Moyen âge

Il organise plusieurs entraînements afin de se spécialiser dans l'art de l'embrouille mondiale absolue. Il entre dans l'échiquier des princes, rois, papes et les influence afin de provoquer des conflits généralisés et des situations inextricables.

Il s'entraîne également à son but : créer son arche de Noé. Pour cela il lui faut des moyens d'irradier de grandes quantités de populations. Plusieurs essais brillants, mais pas assez selon son goût.

Il fait notamment affréter d'énormes quantités de linge infecté par la grande peste dans tous les ports de l'ancien monde. Il dépense d'énormes quantités d'argent dans les travaux alchimiques, sans toutefois y participer.

1945 : il lance le dernier signe de Géhenne.

#### ***Son histoire d'un point de vue extérieur.***

Le personnage dont vous venez de voir quelques bribes d'histoire est tout simplement l'incarnation de ce que j'appelle un fou génial. C'est un malade mental comme presque tous les autres. Il a des idées particulières. Toute la différence, et c'est l'idée de la fin de cette campagne, c'est que lorsque l'on a 4500 ans, des pouvoirs affolants, une emprise sur le monde démentielle, qu'on dégouline de fric et qu'on a l'éternité pour planifier sa folie, on devient un personnage tout à fait unique en son genre. On passe de l'idée à l'acte, avec tous les moyens et le temps pour réussir. Effrayant non ?

Jérémy - Anne est marqué à la fois dans son corps et dans son âme. C'est un être dont l'étreinte a mêlé les sangs de Malkav et D'Absimilard ! Il dispose de la sagesse folle du premier, et de la force de caractère et la noirceur d'âme du second. Et puisque la nature ne fait pas souvent les choses à moitié, il est sexuellement assez ambigu et indéterminé, d'où le prénom composé qu'il a choisi pour signer son œuvre.

Jérémy-Anne a passé son existence toute entière à vénérer Noé dont l'histoire le fascine au point de s'identifier à lui. Il souhaite faire comme Noé, sauver

quelques exemplaires de ce que le monde possède de meilleur, et attendre le déluge final qui lui permettrait de rebâtir une nouvelle société d'or.

Très tôt il a compris que personne n'était à sa hauteur intellectuelle. La stupidité des Hommes le dégoûte, et l'humanité disparaissant peu à peu, il s'est mis à haïr. D'abord les imbéciles, puis les sots, ensuite les crétins, et pour finir....tout le monde car ils sont tous désespérément idiots et ne méritent pas d'exister. Et tel un dictateur du 20<sup>ème</sup> siècle que je ne citerai pas de peur de lui faire trop d'honneur, il a décidé un beau jour d'exterminer la race des cons, et de créer une nouvelle base de vie sur Terre selon ses critères de sélection.

Durant des années, il a œuvré avec les fondateurs de la camarilla et les enfants rebelles de Lucifer pour créer une histoire abracadabrante sur l'origine des vampires et sur le retour des antédiluviens assoiffés de sang. Sa participation très active lui a permis d'endormir la méfiance de tous. Personne ne sait actuellement et personne n'a jamais su quel était son projet réel. On a pensé que c'était un zélé avec de très bonnes idées, qui oeuvrait pour le contrôle de la « famille », mais il n'en est rien. Son histoire lui sert tout simplement de support à sa « grande œuvre » : la fin des temps.

Au cours de l'histoire, il a peaufiné son plan, fait quelques essais sans être réellement prêt, participé à de nombreuses embrouilles historiques qui ont amené de nombreuses purges. Ce mot le fait frémir.

Lorsqu'arrive le vingtième siècle, il comprend que son heure arrive enfin. La science fait des miracles, et il décide d'investir tout son argent, toute son influence dans un seul but : l'atome et son utilisation. Lorsqu'il sent que LA BOMBE va être enfin accessible et qu'il en comprend soudain les enjeux pour son plan, il se lance dans la capture et la détention de tous ceux qui sont dignes de son intérêt. Il observe depuis des années des peintres, scientifiques, tacticiens, politiciens du monde entier et s'apprête à en enfermer un bon millier dans son arche : l'élite qui rebâtira l'espèce humaine. Il a déjà depuis une demi douzaine d'année préparé son arche, l'a doté de vivres suffisants pour attendre. C'est bien simple, il a tout prévu (dans son cerveau malade) pour que quelque soit le problème, ils puissent y répondre sans contact avec ce qui reste de l'extérieur. Quelques décennies plus tard, il espère que son élite pourra sortir du blockhaus, le reconnaîtra comme vrai et unique Dieu (comme jadis dans sa ville) et lui obéira. Voilà le but de la fin de la chronique. La première partie est juste là pour que les personnages fassent partie d'un groupe bien équipé et documenté qui ne croit pas à la Géhenne et au livre de Nod. Ce groupe nommé l'inconnu s'organise afin de pouvoir observer le monde, et si besoin est, d'intervenir ponctuellement en tirant une ficelle par ci une ficelle par là. C'est ce que tout le monde imagine de L'Inconnu. Mais le rôle de l'inconnu est de gérer « le problème Lucifer qui pourrait bien péter les plombs un jour où l'autre » et recevoir par bribes, des

pensées de Malkav et D'Absimilard pour arrêter ce malade qui veut tout faire sauter.

L'important dans ce second opus est que les Pjs se projettent dans les idées de ce dément afin d'imaginer ce qu'il va faire, car si vous ne voulez pas ôter toute saveur à la fin de la campagne, il ne faut en aucun cas que vos joueurs se doutent du but réel de notre grand méchant. Ils ne le réaliseront que dans l'état d'urgence final.

### ***Statistiques.***

Franchement, je ne vois pas l'intérêt de les donner, tant l'idée folle de ce personnage est réellement la chose à en retenir. Mais pour les puristes, les incondtionnels du jeté de dés et ceux qui ont les yeux humides à contempler des feuilles avec des ronds partout, je vous donne quelques détails.

Il faut bien voir que l'on a à faire à un personnage d'une mémoire prodigieuse, qui n'a jamais connu un moment de torpeur en 4500 ans et des brouettes, qui déborde de curiosité, qui a pour but de TOUT savoir, et qui cherche à prouver a supériorité intellectuelle sur l'espèce humaine et caïnite. C'est donc normal qu'il ait une feuille avec 5 ; 6 voir 7 ou 8 dans la plupart des knowledges. Et alors, n'est ce pas normal. Certains Mjs font des parties dans lesquelles les Pjs après 3 ans de chroniques ont des 4 ou 5 partout !!! Alors imaginez 4500 ans !!!

De toutes façons, il faut être clair, la fin de la campagne ne se jouera pas sur un coup de dés ou une chtosse grasse (avec débauche de powers nouveaux qu'on a même pas encore testés !!!). Non, si vous faites ça, vous perdez l'essence même de ce que j'ai voulu faire (mais ça vous r'garde). On ne pourra l'arrêter qu'après avoir démêlé ses intrigues, ses fausses pistes... et je pense que c'est impossible de faire une fin western où le méchant (appelons le comme ça ça fera du bien) et le gentil sont face à face avec des flingues. L'état d'urgence de la fin de la campagne impose qu'on ne puisse faire autrement que de s'occuper des dépôts de munitions et qu'ensuite, éventuellement, on ait une bonne centaine d'années pour courir après. Tout du moins, c'est ainsi qu'IL a prévu les choses. Si vous trouvez une fin face to face, ce sera un moment classe !



**Autres Pnjs.**

Tristan, prince de la fontaine bouillonnante (Tristan de la fontaine)

# Ismail

**Clan : Lasombra**

**Génération : 7**

Force : 4

Dextérité : 4

Vigueur : 6

Charisme : 4

Manipulation : 4

Apparence : 4

Perception : 4

Intelligence : 4

Astuce : 4

## Talents

Acting : 4

Alertness : 4

Brawl : 1

Dodge : 3

Empathy : 4

Intimidation : 6

Subterfuge : 4

## Skills

Animal ken : 2

Ride : 3

Melee : 5

Survival : 4

## Knowledges

Academics : 4

Linguistics : 4

Occult : 3

Politics : 6

Theology : 5

clan knowledge : 5

Kindred lore : 3

## Disciplines

Dominare : 6

Obtenebration : 6

Potence : 5

Fortitude : 3

Auspex : 3

Obfuscate : 4

Nécromancie : voie du sépulcre : 6

## Vertus

Callousness : 1

Instincts : 4

Morale : 4

**Path** : dead and the soul

**Willpower** : 8

**Merits** : natural leader (+2)

**Flaws** : paranoïaque

Pouvoir de dominare choisi : enchaînement de la psyché

Pouvoir d'obtenebration choisi : corps d'ombre, marche d'ombre

## Rituels de nécromancie :

Appel des morts avides (1)

Yeux de la tombe (2)

Esprit gardien (2)

Esprit malicieux (3)

Cri déchirant du banshee (4)

Os de mensonge (4)

Apparition spectrale (4)

Absorption d'âme (5)  
Main de gloire (5)  
Transfert d'essence (6)

# Eshive

**Clan : ravnos**

**Génération : 7**

Force : 2

Dextérité : 4

Vigueur : 2

Charisme : 6

Manipulation : 5

Apparence : 3

Perception : 6

Intelligence : 4

Astuce : 5

## Talents

Acting : 4

Alertness : 5

Empathy : 6

Subterfuge : 5

Awareness : 4

Leadership : 3

## Skills

ride : 4

stealth : 6

survival : 3

commerce : 5

## Knowledges

academics : 4

linguistics : 6

medecine : 4

occult : 4

senechal : 3

Politics : 5

Theology : 4

## Disciplines :

Chimerstry : 6

Celerity : 3

Dementation : 6

Auspex : 6

Obfuscate : 6

Presence : 2

**Path** : paradox : 6

**willpower** : 6

## vertus :

conscience : 3

self : 3

courage : 3

## Merits :

Iron will (+3)

Résistance à la présence (+3)

Silence : (+1)

## Flaws :

Prey exclusion (-3)

Female : (-1)

Pouvoir d'auspex choisi : message de Sybille

Pouvoir de dementation choisi : esprits jumeaux

Pouvoir d'obfuscate choisi : aura effacée

Pouvoir de chimerstry choisi : réalité collective

**Objet mystique** : les bijoux d'Eshive : lorsqu'on les voit et prend le temps (un bref aperçu ne suffit pas), jet de self control Df 4 pour ne pas les vouloir à tout prix. A chaque nouvelle fois, la Df augmente de 1. En cas d'échec, la personne est prête a beaucoup de choses pour les posséder.

Eshive est née parmi les bashirites, des marchands ambulants dont certaines familles comme la sienne obtiennent de temps à autre de l'influence dans une grande ville ou un poste à responsabilité. Née femme, elle ne put s'adonner aux plaisirs du marchandage et des négociations. Toutefois, son père se rendit compte assez rapidement qu'elle attirait le regard lubrique des marchands concurrents et des acheteurs, aussi il s'arrangeait pour qu'elle fût présente lors de transactions et d'interminables discussions. Il ne fut pas rare qu'elle obtienne un petit cadeau de gentillesse, mignonne comme elle était.

Lorsqu'elle eut 15 ans, un riche marchand excentrique de Damas exigea de son père qu'elle fut la seule à négocier avec lui. La nature exceptionnellement importante du montant finit de convaincre le père de ne pas laisser filer l'occasion, d'autant que le marchand était intraitable sur ce point. Et l'affaire fut faite, mais en l'absence de tout témoin. Et elle ne dit jamais un mot à ce sujet.

La famille décida à la suite de cela de la faire rentrer dans les affaires, mais pas en tant que femme, c'eût été impossible. Alors ils prirent l'habitude de l'habiller en homme et elle apprit à changer sa voix et se tenir comme un homme.

De là lui vient son goût pour le déguisement et la comédie. Elle fit rapidement des affaires prodigieuses, et acheta pour son père un titre de terre près de Damas où la famille prospérait. Mais de nombreux prétendants se bousculaient pour prendre la main de la riche fille du « marchand de Damas ». Ils furent éconduits par un père qui avait placé très très haut les exigences physiques, sociales et morales requises pour être l'heureux élu : il tenait à la garder le plus longtemps possible.

Et puis IL devient très pressé, et tandis que sa famille coulait des jours heureux grâce à la « fille prodige », IL l'étreint et mis la famille devant la réalité. Cependant qu'il assurait une position toujours plus dominante dans la ville de Damas à sa famille, il mis de plus en plus Eshive de côté de la politique et des affaires, le temps de la former. Lorsqu'elle fut prête, sa famille étant toujours à ses côtés (ghoulifiés), il la remis en circuit. Mais elle avait déjà attiré depuis longtemps la convoitise de Mannal le toréador, qui n'eut pas le privilège de l'étreindre. Pour compenser cette douloureuse déconvenue, il fit exécuter le créateur, la famille, et réduisit en esclavage Eshive. Elle fut vendue à Venise à des ventruës, Mannal s'étant lassé de son tempérament inflexible.

C'est ainsi qu'elle parvint au service des founders et de Bourra Bourrias.

# Hifrodul Vox

**Clan : tzimice**

**Génération : 7**

Force : 4

Dextérité : 5

Vigueur : 4

Charisme : 3

Manipulation : 4

Apparence : 2

Perception : 4

Intelligence : 3

Astuce : 2

## **Talents**

Alertness : 4

Brawl : 4

Dodge : 4

Intimidation : 3

Leadership : 2

Subterfuge : 4

## **Skills**

animal ken : 3

ride : 2

etiquette : 2

mêlée : 5

stealth : 4

survival : 3

Bodycraft : 6

## **Knowledges**

hearth wisdom : 4

law : 3

occult : 4

politics : 2

## **Disciplines**

Animalism 4

Auspex 4

Vicissitude 6

Koldune : 6

Fortitude : 4

Presence 1

Potence 4

**path : humanity 3**

## **vertus**

callousness 3

instincts 3

morale 4

Pouvoir de vicissitude choisis : body arsenal, chiroptean marauder

Hifrodul Vox est le dernier fils de la famille des Vox, jadis puissante et influente auprès des Vovoïds. Connus pour leur impulsivité, pour la simultanéité entre leurs actions et de leurs pensées et pour une rage et une bravoure au combat sans faille, la famille s'est toujours enorgueillie de compter des sorciers koldunes dans ses rangs. Demetri Vox, quelques générations avant Hifrodul, s'est épris d'une jeune juive, et depuis, la lignée ne compte plus de koldunes. Affaiblie par des querelles internes, elle s'est repliée sur elle-même, menaçant quiconque entre sur ses terres et ne cherchant plus ni gloire ni pouvoir. Ce qu'il se passe chez les Vox, nul ne le sait, sauf un Vox.

Hifrodul, de nature violente et désinvolte, a passé sa jeunesse à provoquer bagarres, disputes et chaos, aussi pour tempérer les ardeurs d'un fils qui tourne en rond chez lui, le père et sire l'a envoyé en terre sainte vers 1187. Il fit connaissance avec un petit groupe de nouveaux arrivants qui firent beaucoup parler d'eux. Vox du se réfugier à Acre après des incidents fâcheux en ville. Il devint rapidement le seul vampire de la ville et s'y installa. En 1283, il embarqua vers Venise pour un aller retour « coup de tête ». Là, il fit la rencontre d'un ventrue

qui cherchait des personnes de confiance pour une tâche fabuleuse et inédite. Il décida après une longue réflexion de 20 secondes de suivre l'inconnu qui ne lui avait toujours pas révélé ni son nom ni la tâche à accomplir. Londres fut la destination suivante pour Vox, qui suivit un entraînement d'une soixantaine d'années, que ce soit physique, psychologique ou pour améliorer ses dons vampiriques. Il devint, grâce aux talents des meilleurs professeurs du culte de la lumière, un bon de vicissitude, et appris comment créer des war ghouls et générer un soul eater.

Enfin, quand il fut prêt et passablement lobotomisé par le centre dans lequel il se trouvait en compagnie des autres futurs sans visages, on les entraîna à réagir fictivement à telle ou telle situation.

Quand ils furent prêts et briefés parfaitement, on les envoya par cercle thaumaturgique à Jérusalem (où Vox était heureux de pouvoir régler quelques petits comptes)



# Vlad

**Clan : nosfé de merde**

**Génération : 6**

Force : 7

Dextérité : 6

Vigueur : 6

Charisme : 0

Manipulation : 3

Apparence : 0

Perception : 5

Intelligence : 4

Astuce : 4

## Talents

Alertness : 4

Brawl : 4

Intimidation : 4

## Skills

animal ken : 4

melee : 7

stealth : 7

Survival : 6

## Knowledges

linguistics : 2

occult : 3

clan knowledge : 5

## Disciplines :

Animalism : 7

Obfuscate : 7

Potence : 7

Fortitude : 4

Celerity : 3

Auspex : 2

Protean : 3

## path : beast 9

## vertus

conscience : 1

self : 1

courage : 5

**Willpower : 9**

## Merits :

Ambidextre

Ruse of wolf clothing

Pouvoir d'animalism choisi : communiquer avec une espèce, chevauchée de l'esprit sauvage, contrainte de la volonté bestiale

Pouvoir de potence choisi : empreinte, secousse terrestre

Pouvoir d'obfuscate choisi : diastase, voile sous les légions

# Jalal

**Clan :** brujah

**Génération :** 6

Force : 3

Dextérité : 4

Vigueur : 4

Charisme : 6

Manipulation : 6

Apparence : 7

Perception : 2

Intelligence : 5

Astuce : 5

## **Talents**

Empathy : 2

## **Skills**

etiquette : 3

Ride : 2

Survival : 3

## **Knowledges**

academics : 5

hearth wisdom : 4

law : 2

Linguistics : 7

Occult : 5

Politics : 6

Science : 5

Kindred lore : 7

Area knowledge Jersusalem 4

Theology : 5

Histoire : 6

Philosophie : 4

## **Disciplines :**

Presence : 6

Potence : 5

Celerity : 6

Fortitude : 4

Dominate : 4

**path :** humanity 7

## **vertus :**

conscience : 4

self : 3

courage : 2

Willpower : 7

Pouvoir de présence choisi : regard paralysant

Pouvoir de célérité choisi : flèche de mercure

Pouvoir légendaire : libre arbitre potence 3 présence 3

**Flaws :** faith sensitive