

Tabula Rasa

Ce scénario a pour particularité d'être jouable dans le désordre... Il est organisé en scènes clés, que les PJ vont explorer dans l'ordre qui leur convient, afin de retrouver leur mémoire... et les dossiers secrets de la protection thaumaturgique de leur ville.

Synopsis

Laurent de Médicis, Primogène Ventrue déchu, décide de se venger en faisant disparaître les dossiers décrivant les protections magiques de la ville. Il met les voiles pour la cité libre de *Valencia*, en *Espagne*, où il espère négocier ses infos pour le compte du camp adverse : le Sabbat.

Lorsque le **Prince** s'en aperçoit, il envoie les PJ fouiller l'appartement personnel du Ventrue, afin de savoir ce qu'il lui est arrivé. Ils découvrent que celui-ci a mis les voiles : ordinateur formaté, appartement nettoyé de tout ce qui pourrait être suspect, poubelles vidées... mais pas encore ramassées, téléphone toujours branché.

Ils prendront donc la route de *Valencia*, où ils feront tout pour récupérer les dossiers, mais aussi pour ramener **Laurent** au **Prince**.

Ils le courseront jusqu'au navire de croisière sur lequel il s'est embarqué pour revenir, content de lui ; et c'est là que les choses vont se corser : il va les arrêter et les Dominer afin de tout leur faire oublier. Ils se réveilleront amnésiques, dans la salle des machines, et devront refaire à l'envers le chemin qui mène à leur mémoire...

Introduction :

Un bruit mécanique résonne dans les oreilles des PJ, et les tire doucement du sommeil. Ils ouvrent les yeux, pour découvrir une pièce plongée dans l'obscurité, aux forts relents d'huile chaude et de graisse de moteur.

Ils sont un peu sonnés, quoiqu'il vous n'aient aucune blessure, et n'ont aucune idée de l'endroit où ils sont, ni de ce qui leur est arrivé auparavant. Leur seul indice est une petite clé, à l'anneau de métal abîmé, qui ressemble à une clé d'hôtel.

Ils ont du mal à retrouver leurs esprits. Dans leurs derniers souvenirs ils étaient bien chez eux, dans leur domaine habituel. Ils croient se souvenir qu'ils avaient été convoqués chez le Sénéchal ou le Prince en personne, mais impossible de se rappeler pourquoi.

Et soudain, derrière eux, un cri de panique retentit...

Un matelot vient de découvrir, dans l'escalier qui mène de la cale au pont inférieur, le corps d'un passager, la nuque brisée. Il semblerait qu'il soit bêtement tombé. Malgré tout, l'agitation est à son comble.

Les PJ vont assez vite comprendre sur quel type de véhicule ils se trouvent (un ferry de croisière), et vont également pouvoir récupérer quelques informations, comme leur ville de départ et celle d'arrivée (*Valencia* - *Gênes*) ou l'identité sous laquelle ils se sont embarqués.

Ils vont devoir retrouver leur numéro de cabine (C 426) avant de commencer à récupérer leurs souvenirs.

Acte 1 - Croisière sur le Posaïdon

Le Posaïdon est un bateau de croisière luxueux battant pavillon grec, qui fait le tour de la Méditerranée en 2 semaines. Il abrite un assez petit nombre de passagers - entre 400 et 500 - mais compense par la qualité de son service.

Parti de Naples, et après avoir fait la *Grèce*, les *îles Cyclades*, la *Crète*, l'*Egypte* et la *Tunisie*, il est revenu vers l'*Espagne*, où il a fait escale à *Valence* pour la qualité de ses plages et son festival des Fallas. Il termine par une rapide escale à *Gènes*, où il doit refaire le plein, avant de rejoindre son port d'attache.

Actuellement, il est un peu perdu en plein coeur de la Méditerranée. Étonnamment, pour l'instant, il est hors de portée de tout satellite de communication, et les portables des PJ - comme des autres - sont totalement inutilisables.

Vous pouvez si vous le souhaitez jouer sur l'ambiance "La Croisière s'amuse", qui va contraster fortement avec les souvenirs des PJ et la tension qu'ils doivent ressentir. Si vous privilégiez cette option, je vous rappelle rapidement les rôles essentiels à bord, ainsi que le nom des PNJ correspondants, inspirés de la série, mais passés à la mode grecque :

- commandant de bord : capitaine **Stubbinis**
- intendant : M. **Gofarakis**
- barman : M. **Isakos**
- Médecin de bord : Dr. **Brickeros**

Les PJ se sont embarqués à Valencia, la veille, à 20h30 heure locale. Ils ont pris la cabine C 426, située sur le 4ème pont, couloir C.

C'est là que leurs souvenirs commenceront à se manifester : la Domination interrompue de Laurent atteint ses limites, et de nombreux objets leur semblent étranges :

- leur propre clé
- la barre de bateau accrochée au mur
- le tableau romantique représentant les ruines de Pompéi accroché au dessus d'un lit
- le chargeur posé sur la commode
- la musique de flamenco qui arrive, étouffée par la cloison, de la cabine voisine
- le sac posé dans un coin de la chambre
- le stylo posé sur le petit bureau
- la veilleuse au dessus de leur porte

D'autres souvenirs plus efficacement effacés réapparaîtront par la suite :

- la sirène du navire qui rappelle celle du départ
- la Domination de **Laurent** elle-même

Toutes ces sensations les assaillent simultanément : ils ont l'impression que tout les attire, sans savoir pourquoi. Insistez sur la sensation de confusion, en passant rapidement d'un objet à l'autre, et en jonglant avec les points de vue des PJ. Lorsque tout cela se sera calmé, ils pourront commencer à se concentrer pour explorer tout ce que leurs évoquent les objets...

Acte 2 - Souvenirs, souvenirs...

Chaque objet sur lequel se concentre un PJ ressemble nettement à un autre qu'ils ont rencontré lors de leur enquête, et leur fera donc assister à des scènes clefs. Je les donne ici dans l'ordre plus ou moins chronologique des événements, pour que le MJ ait une vision d'ensemble de ce qui se passe.

A noter que le MJ joue ici un rôle important. Si vous trouvez que telle ou telle information ne doit pas être découverte par les joueurs pour l'instant, bloquez leur mémoire. Pour ce faire, rien de plus simple : jouez sur le fait que le souvenir s'estompe, et menace de disparaître s'ils creusent trop. S'ils insistent, sortez les de la scène ; ils devront patienter avant de réessayer à s'immerger dans leur mémoire.

La raison en est simple : malgré le demi-succès de la Domination, elle a tout de même réussi à effacer efficacement les informations importantes et essentielles. Elles ne ressurgiront que lorsque l'esprit des PJ aura suffisamment acquis de force et de cohérence dans ses souvenirs pour accepter

la vérité.

Enfin, certaines choses sont laissées volontairement dans l'ombre. Aux joueurs de reconstituer et de deviner ce qui s'est passé entre 2 scènes.

Départ pour Valencia :

Ce flash est lié à la clef de leur cabine.

En se concentrant, ils se revoient, ouvrant la luxueuse porte d'un non moins luxueux appartement... Ils l'ignorent, mais c'est celui de **Laurent**, dont l'adresse leur a été fournie par le **Prince**. C'est son appartement personnel, et il a visiblement été déserté depuis quelques jours. La bibliothèque semble toute retournée, notamment une caisse de dossiers qui a été vidée sans ménagements. L'ordinateur est protégé par un mot de passe dans le BIOS, et de toute façon, le HD a visiblement été nettoyé de façon très efficace. Aucune information n'y est disponible. Seul le téléphone est exploitable. La touche « bis » rappellera un n° qui répondra en se présentant comme l'accueil de l'hôtel *Cervantes de Valencia*.

Enfin, quand ils ont fini d'explorer cet appartement - sans réussir à se souvenir à qui il appartient - le téléphone de l'un des PJ se met à sonner. C'est le **Préfet** de la ville, qui veut savoir ce qu'ils ont trouvé. La suite se résumera à une entrevue avec le **Prince** et lui, au cours de laquelle on leur expliquera que les dossiers qui ont disparu ont un contenu très important ; cependant, à chaque fois que l'un des interlocuteurs s'engage sur une voie qui pourrait révéler leur contenu exact, le souvenir se brouille, et les PJ manquent de perdre le fil.

Ils doivent donc partir pour *Valencia* et tout faire pour les récupérer, découvrir leur contenu, et arrêter celui qui est parti avec. Puis tout se trouble ; ils ont un vague souvenir d'un voyage en avion, et de la mer en dessous d'eux, puis plus rien.

Arrivée à Valencia :

Souvenir déclenché par la vision du stylo : ils visualisent très rapidement la main de don Miguel qui joue frénétiquement avec le bouton d'un stylo semblable.

Ils ne se souviennent pas à proprement parler de leur arrivée au Grao, le port de Valencia, mais ils se rappellent de leur entrevue avec **El Cid**, **don Miguel**. Ils étaient alors dans les *Tours Serrano*, le QG du **Cid**.

Il les contemple avec intérêt, puis prend la parole en leur expliquant qu'il est prêt à les aider, s'ils acceptent d'être francs avec lui. Il veut savoir ce qu'ils sont venus chercher ici. Il sait que des étrangers sont arrivés récemment dans sa ville, et que les PJ ne sont pas les premiers, mais il ne leur dira tout que s'ils acceptent de lui révéler ce qu'ils cherchent ; en effet, il n'aime pas que les Camaristes et les Sabbatiques débarquent chez lui en terrain conquis et fassent ce qu'ils veulent. Il veut être au courant pour assurer la tranquillité, et le précaire équilibre, qui réside dans sa ville.

Après cette entrevue, il leur fournit un refuge, à quelques dizaines de mètres des *tours Serrano*. Il les laisse s'organiser comme ils le souhaitent, et leur offre même les services d'un guide. Enfin, il leur propose de les mettre en contact avec les 3 autres nouveaux-arrivants des dernières nuits, dont il leur révèle les identités : **Jonathan Sharks** et sa meute, **Fabiano**, qu'il décrit comme un Nosferatu du Sabbat très indépendant, et **Severus**, qu'il annonce comme un collègue des PJ.

Au final, au sortir de cette phase, ils en sauront plus sur les tenants et aboutissants de la ville, et auront même les noms de leurs contacts. Mais l'image se brouille sur leur première journée...

Dans les rues de Valencia :

Souvenir déclenché par le chargeur posé sur une commode.

Les PJ sont dans la rue et se dirigent vers un parc, où ils ont rendez-vous à 1h30. Il est 1h20, et de leur destination leur arrive les échos encore lointains d'une musique de Flamenco.

La foule est de plus en plus dense, et alors qu'ils passent devant une ruelle moins animée, un coup de feu retentit. On les prend pour cible avec du gros calibre !

Leurs agresseurs ont beau être de jeunes voyous inexpérimentés, avec des armes trop grosses pour eux, cela ne les empêche pas de tirer, et la foule reflue avec des cris de terreur. Les PJ

sont le centre de l'attention, et ils n'ont pas intérêt à faire la moindre erreur risquant de révéler leur nature...

Au final, l'un des voyous leur révélera peut-être qu'un homme très élégant et très beau les a payés grassement et leur a fourni des armes pour les attaquer ; mais il est incapable d'être plus précis que ça concernant l'identité du commanditaire. En tout cas, le Cid apprécie moyennement de voir des combats armés dans sa ville, et encore moins lorsque cela implique des gens qui sont chez lui depuis moins d'une nuit...

Le souvenir se dissipe alors que les PJ reprennent leur route pour le parc, et leur rendez-vous de dans 5 minutes...

Flamenco :

Souvenir déclenché par la musique étouffée d'un air de flamenco qui passe par la cloison de la cabine. Très rapidement, la musique leur semble s'amplifier, gagner en volume. Ils se revoient alors au milieu d'une foule dense, en plein festival de Flamenco : des couples dansent autour d'eux, et ils attendent leur rendez-vous.

Ils voient alors débarquer un type bien habillé, grand et élancé. Il fend la foule, qui semble s'écarter naturellement de son chemin, et se dirige directement sur eux.

C'est **Fabian**, le Nosferatu Anti-tribu. il sait pourquoi tout le monde est à Valencia, et enrage de ne pas en faire partie : il a donc décidé d'entrer dans la danse malgré tout. Il va mettre un peu de chaos dans tout ça, à la fois pour punir le Sabbat de ne pas lui avoir fait confiance, et pour humilier des Camaristes sur terrain neutre.

Il est donc très poli, mais très moqueur. Il expliquera très simplement aux PJ que la secte est là pour une affaire importante, et qu'il est hors de question que les Camaristes viennent y fourrer leur nez. A vous de voir ce que **Fabian** est prêt à révéler : les PJ, s'ils sont habiles, apprendront peut-être que c'est une femme qui a pris contact avec la meute pour revendre les dossiers. Peut-être apprendront-ils également d'autres éléments : libre à vous de décider. En tout cas, il prend clairement les PJ pour des crétins.

Toujours est-il qu'au final, **Fabian** tournera les talons pour danser. Il prétend qu'il n'était là que pour ça, et proposera même aux PJ de danser avec lui. qu'ils acceptent ou non importe peu : **Fabian**, s'il le faut, dansera seul, et fort bien, par ailleurs. La vision des PJ se troublera dans les tourbillons de ses pas de danse, et ils sortiront du souvenir.

Severus :

Ce souvenir est déclenché par la vision du tableau de ruines antiques au dessus d'un lit, dans leur cabine. Il se déroule avant que les PJ aient eu une chance de récupérer les dossiers.

Ils sont là parce que le Cid leur a donné l'adresse de ce qu'il a présenté comme un puissant camariste. Celui-ci n'avait nullement l'envie de recevoir les PJ, mais comme il a envoyé promener le Cid, il l'a mal pris, et a envoyé les PJ tout de même.

La conséquence première, c'est que **Severus** ignore que les PJ sont là...

Ils débarquent à *Sagunto*, petite localité proche de Valence, célèbre pour ses ruines antiques. C'est là qu'ils doivent trouver leur interlocuteur - dont ils ignorent par ailleurs l'identité - mais ils ne savent pas où. Après avoir erré quelques minutes, un bruit attire leur attention : une voiture est en approche. C'est une berline noire, d'où sort un type très bien habillé - une goule, à l'aura.

Ils peuvent la suivre jusqu'aux coulisses de l'amphithéâtre, où il pousse une lourde porte de bois qu'il referme immédiatement et précautionneusement derrière lui.

Les PJ l'entendront discuter avec un autre homme, qu'il appelle "domine" (oui, oui, c'est du latin, ça veut dire "maître") : il rapporte l'arrivée des PJ, et les dernières nouvelles de la ville - attaque en pleine rue, notamment. Puis, un téléphone portable sonne et Severus décroche.

La conversation apprend aux PJ qu'il parle avec celui qui possède les dossiers. Il a l'air de le connaître, et essaie de le persuader de les rendre à la Camarilla. Il lui promet un poste de Prince dans une petite localité, d'où il pourra rebondir ; il lui propose des placements financiers lucratifs ; il le menace de lui mettre un Archonte aux fesses, voire de le faire inscrire sur la Liste Rouge ; mais

rien n'y fait. Avec un cri de rage, il raccroche, en marmonnant que le Sabbat va être ravi de récupérer les dossiers Hermès, et en maudissant son "neveu".

Puis il s'adresse à nouveau à sa goule : il lui demande de voir s'il peut trouver où serait descendue une certaine **Tiziana Priaso**... Les PJ ont enfin un nom.

Enfin, **Severus** compose un numéro, et s'adresse explicitement au Ductus **Jonathan Sharks** en lui proposant de lui racheter les dossiers Hermès, dont il sait qu'il ne va pas tarder à les récupérer. Il lui donne rendez vous le lendemain, à 22h15, à une adresse que les PJ s'empressent de noter : le refuge du Sabbat.

Découverte du refuge :

Souvenir déclenché par le sac ouvert posé dans la cabine, qui leur évoque le désordre du refuge.

En rentrant dans le refuge qui leur a été attribué, ils découvrent celui-ci ravagé. Leur guide est pendu par les pieds, et on lui a ouvert la gorge, afin qu'il se vide lentement de son sang. Leurs lits sont maculés de sang, et on a écrit sur les murs : « Peut-être auriez-vous intérêt à rentrer... »

Le Cid, lorsque il saura ce qui est arrivé à sa goule, commencera à se méfier des PJ... Des problèmes aussi gros en si peu de temps, ça commence à bien faire ! Il leur trouvera un nouveau refuge, en souhaitant à voix haute qu'ils aient vite résolu leurs affaires.

Le refuge du Sabbat :

Souvenir déclenché par la vision de la lumière verte au dessus de la porte. Elle leur évoque une autre sortie de secours...

C'est celle au dessus d'une porte, dans une ruelle sombre. Ils se retrouvent dans une zone industrielle très glauque, mais semblent savoir précisément où ils se rendent : laissez les errer quelques instants, avec une sensation de danger omniprésente et des bruits inquiétants, avant de leur annoncer qu'ils ont la certitude d'avoir trouvé le bon entrepôt. Ils savent, à ce moment là, que les Dossiers Hermès sont sur place, et que c'est le Sabbat qui les possède.

Malheureusement pour les PJ, le refuge est très protégé : dans l'entrepôt isolé, des caméras de surveillance guettent tout mouvement. Pourtant, ils devraient arriver sans trop de problèmes à mettre la main sur les dossiers ; mais quand ils partiront, quelqu'un finira forcément par les voir... et donner l'alerte. Leur souvenir se brouille au moment où les moteurs rugissent derrière eux...

Course poursuite dans Valencia :

Souvenir déclenché par la barre de bateau au mur : en se concentrant dessus, les PJ auront l'impression de la voir tourner de plus en plus vite, jusqu'à se souvenir d'une roue de moto, qui crisse sur le goudron derrière eux...

Déclenchée suite à l'infiltration des PJ dans le refuge du Sabbat, cette course-poursuite va les entraîner dans les rues de Valencia, qu'ils maîtrisent bien moins que leurs adversaires. Au volant d'un 4x4 conséquent, qu'ils ont récupéré sans trop savoir comment, les dossiers Hermès sur le siège arrière, les Prévôts devront échapper à toute une meute sabbatique non-identifiée, embarquée sur une camionnette et des motos de 125 cm3, et lourdement armés.

La scène doit être rapide, furieuse et violente. Vous êtes dans un souvenir : jouez sur l'exagération des troupes ennemies, sur l'impression qu'ils surgissent de partout. Ce n'est que lorsque ils seront à l'abri qu'ils sortiront de ce souvenir.

Combattre Tiziana :

Sans trop savoir comment, les PJ se retrouvent devant une chambre d'hôtel, l'arme à la main, prêts à entrer. Ils ne savent qu'une chose : **Tiziana Priaso** est là. Une fois qu'ils entreront, bien qu'elle soit mortelle, elle fera montre d'une belle résistance...

Elle utilisera Domination à très haut niveau, mais aussi Thaumaturgie et Présence. Enfin, quand elle sera sur le point de se faire tuer, elle restera brusquement totalement amorphe, immobile, hébétée, l'esprit vidé : **Laurent**, effrayé à l'idée de perdre le lien avec sa véritable enveloppe, l'a

abandonnée.

Elle n'est capable que de répéter ces mots en boucle et en désordre : "pour Laurent... d'accord... dossiers Hermès..."

Départ de croisière :

Sur le corps de **Tiziana Priaso**, les PJ ont trouvé un billet pour un aller simple Valencia - Gènes. Le départ est prévu pour la veille du début du scénario. C'est en embarquant qu'ils devront commencer à chercher où se cache celui qui dirigeait **Tiziana**.

Tout ce souvenir doit donc être basé sur la recherche du coupable. On a un vampire à bord depuis une semaine, et il est probable que cela se soit vu... Il existe diverses pistes à explorer :

- un marin a fait une bête chute dans la cale et s'est brisé la nuque. En réalité, il s'est malencontreusement trompé de caisse en allant chercher quelque chose pour un passager, et il a ouvert celle où dormait Laurent. Celui-ci, réveillé en plein jour, a dû éliminé le témoin, puis a passé le reste de la journée caché dans une trappe. Le soir venu, il a quitté sa cachette pour se mettre ailleurs.
- une famille entière a cessé de venir manger depuis 2 jours, sauf le père, sans que personne ne s'en inquiète. Laurent a en fait investi leur chambre pour s'en faire un refuge. Tous sont morts, sauf le père, qu'il a Conditionné pour répondre à la porte et sauver les apparences.
- une personne est montée à bord sous un faux nom, et réside dans un numéro de cabine inexistant. C'est **Severus**, qui est monté à bord après avoir fait les mêmes conclusions que les PJ, et qui a Dominé le commissaire de bord pour pouvoir s'installer sans problème. Les PJ l'apercevront d'ailleurs de loin en loin, sans jamais pouvoir réussir à l'attraper ou à lui parler. Il est d'ailleurs fort probable qu'ils entraperçoivent **Laurent** de la même façon...

Ils devraient trouver un numéro de cabine sans trop de difficulté.

Au final, arrangez-vous pour les envoyer à la cale, et dissipez leur souvenir à ce moment là : racontez leur, sans leur laisser la possibilité d'intervenir, comment les souvenirs de la Domination reviennent brutalement lorsqu'ils entrent ici ; la venue de **Laurent** par derrière, la Domination de masse, l'effacement progressif des souvenirs, l'interruption de **Severus**, la fuite des deux Ventrues qui les abandonnent ici. Soudain, toute leur mémoire revient : explicitez les zones d'ombre, revenez sur ce qui n'est pas clair, racontez leur tout. Il ne leur reste plus qu'à trouver **Laurent**...

Acte 3 - La Vengeance est un plat...

Ils savent où trouver Laurent, et il est là où ils l'attendaient. A vous de voir désormais : vont-ils faire chanter Laurent ? Va-t-il les attaquer pour les faire taire ? Va-t-il les piéger en les accusant, avec le soutien de **Severus** qui veut étouffer une affaire trop grosse impliquant un notable camariste, d'avoir eux-mêmes vendus les dossiers ? Tout dépend de l'orientation que vous préférez donner à votre chronique !

En tout cas, bon jeu et... bon courage !