



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Vampire : la mascarade > Scénarios > La Mascarade >
Rencontre avec un Salubri

Rencontre avec un Salubri

mercredi 18 janvier 2006, par [darkbaron](#)

Première Nuit ...

Les joueurs sont conviés à une réception au Louvre pour fêter la défaite d'une bande Anarch. Le Prince y sera bien entendu présent et il serait mal vu de ne pas s'y présenter. Le prince se pointera un peu en retard (comme d'habitude) au bras d'une sublime mortelle ... Pendant ce temps des groupes se forment et commencent à discuter, des calices se promènent au milieu des caïnites offrant leurs cous ou leurs poignets. En passant près de divers groupes de discussions les personnages peuvent apprendre que certains vampires ont aperçu une créature à 3 yeux récemment dans Paris. Près d'un groupe, apparemment des Anciens (car ils ont l'air hautain et les calices passent près d'eux plus fréquemment), ils peuvent entendre que la "créature" est un Salubri. La soirée continue et les rumeurs concernant cette créature commencent à diminuer. Pendant la soirée, le Prince s'entretiendra avec le groupe d'Anciens en privé (Jet de Perception + Vigilance, difficulté 7 pour les voir s'éclipser discrètement).

A la fin de la soirée, on invite les personnages à un cabinet où un porte-parole du Prince leur confie une mission. Ils peuvent être choisis parce qu'ils se sont démarqués du lot durant la soirée, ou dans d'antérieurs événements, parce qu'ils ont une dette envers le Prince ou qu'ils sont reconnus comme de fidèles serviteur (peu importe la raison, il y en a une existante).

De la part du Prince, par leur interlocuteur : " Je ne sais si vous avez entendu parler de cette créature à 3 yeux ; c'est en fait un Vampire, un Vampire d'un Clan tellement rare que nous les pensions disparus. Je veux que vous enquêtiez, discrètement pour

notre Prince et que vous nous rameniez des informations régulièrement. Cela fait un mois que nous en avons entendu parler, mais il ne s'est toujours pas présenté. Enquêtez sur ses habitudes, ses alliés... Quand vous en saurez assez vous pourrez nous le capturer, vivant, il pourrait s'avérer bien utile. S'il a des alliés ou des amis vous pouvez les tuer ou les capturer cela nous est égal. Tenez-moi au courant de votre investigation."

S'il y a des Tremeres dans le groupe, le porte-parole les prend à part :

"Je sais que votre clan entretient une haine certaine pour les Salubris, pour cela vous ne devez pas parler de cette missions aux autres membres du Clan. Jusqu'à maintenant, ce n'est qu'une rumeur, si votre Primogène apprenait qu'il y a vraiment un Salubri à Paris nous serions obligés de lancer une chasse au sang contre ce vampire, premièrement parce qu'il ne s'est pas présenté et ensuite parce que les Salubris sont mal vus par la plupart des vampires qui en ont entendu parler."

Ici, ils passent au bureau de Villon qui confirme ses dires, et finalement il reconduit les personnages : "Soyez discret !"

Les personnages peuvent repartir du Louvre maintenant désert.

En rentrant chez eux, un des PJ remarque une silhouette sur un immeuble et qui semble vouloir sauter. Si un personnage monte afin de la sauver, elle se jettera sur lui. C'est en fait une Caïnite qui sort de près de deux cents ans de torpeur et elle est tellement affamée qu'elle se jette sur tout ce qui bouge.

Deuxième Nuit ...

Laissez les vampires chercher un peu en ville, ils peuvent apercevoir un combat entre 4 vampires, ils se combattent quelques minutes puis un des 4 vampires ouvre un troisième oeil sur son front. Les 2 autres vampires reviennent alors à l'assaut mais s'arrêtent net 3m avant les 2 autres vampires (discipline d'Obeah) . Si les personnages s'approchent, les combattant se séparent et s'éloignent en 2 groupes distincts.

Villon peut les convoquer pour leur confier une mission secondaire.

Au Louvre : "J'ai entendu dire qu'une meute du Sabbat rôdait dans Paris, j'aimerais que vous ouvriez l'œil mais n'oubliez votre première mission, c'est le plus important pour l'instant, si jamais le Sabbat devenait inquiétant, j'enverrais les chie... heu, les Gangrels."

Laissez les vampires vaquer à leurs occupations jusqu'à la fin de la nuit.

Troisième Nuit ...

Laissez le temps de chasser au Vampires puis faites-leur découvrir une scène macabre (comme la "Mort sanglante et violente" p.188 du Chicago by night") pour leur faire penser que le Sabbat n'est pas loin. Un peu plus tard dans la nuit, le groupe est attiré dans une ruelle où ils sont abordés par 2 individus qui se présentent comme étant des Vampires et demandent leur protection, ils promettent de répondre à toutes les questions des personnages, s'ils survivent au moins cette nuit.

Ce qui se passe vraiment :

Le Salubri que les personnages recherchent a été étreint 300 ans auparavant par un autre qui était sur le point de trouver la voie de Golconde : finalement, il la trouva mais disparut, et depuis, son Infant tente la même quête. Aujourd'hui il sait qu'il est sur le point de le découvrir et il cherchait lui aussi un disciple : il a choisi un Tremere repentini qui

faisait parti du Sabbat, Secte qu'il a quittée pour ne plus faire parti d'aucune autre, le Sabbat l'a pourchassé et il a finalement été poussé à la torpeur. Il en est sorti voilà environ 50 ans et depuis, il se fait passer pour un jeune Vampire de la Camarilla Parisienne. Depuis ces 50 ans, il ne fait pas parler de lui et fait des recherches sur l'histoire de son clan, Histoire qu'il n'a nullement apprise au sein du Sabbat. Cette idéologie de recherche de puissance pure et dure du Sabbat n'était pas pour lui. Dans ses recherches, il a trouvé des informations sur les Salubris et leur destin, notamment la persécution par les Tremere. Il ne comprenait pas pourquoi les Tremere persécutaient les Salubris alors que c'était des guérisseurs (toujours d'après ses recherches). Le Salubri a donc rencontré le Tremere et après avoir sondé son esprit, il a vu qu'il ferait le disciple idéal, plein de repentir et de dégoût envers son clan et sa condition de vampire. Seulement le Sabbat a retrouvé la trace de ce traître et il est poursuivi dans tout Paris. Les Tremere seront bientôt à sa poursuite car des rumeurs circulent déjà sur un Salubri et un Tremere qui se seraient alliés.

Les 2 vampires demandent donc la protection du groupe car ils sont pourchassés par le Sabbat mais ne peuvent en dire plus car "ils sont partout".

"Vous aurez des récompenses si on s'en sort indemne et que l'on peut se faire oublier un petit moment"

Si les personnages parlent de la mission confiée par Villon, ils les supplieront de ne pas les vendre car le Tremere serait certainement tué pour avoir menti et son clan n'accepterait jamais qu'il se soit allié avec un Salubri. Quand au Salubri Villon risquerait d'être obligé de le tuer si le Primogène apprenait son existence.

Quatrième et Cinquième Nuits ...

Inquiétez les personnages : faites les suivre par le Sabbat (sans affrontements), convoquez les au Louvres pour faire quelques rapports à De Villon, puis faites bouger les Tremere : montrez leurs qu'ils

doivent choisir leurs positions. S'ils sont bien intégrés à la Camarilla peut-être qu'ils choisiront d'aider le Prince (qui les remerciera bien) ou les Tremere qui pourraient devenir de puissants alliés ou encore, s'ils désirent intégrer le Sabbat, ils peuvent leur livrer les vampires. Finalement, ils peuvent bien sur choisir d'aider les 2 vampires qui leurs devront une faveur. Le Tremere peut proposer l'apprentissages de quelque savoir (donnez-lui la capacité « d'enseignement ») ou une arme magique. Leur choix devra se décider le plus t^to possible, parce que les différents partis pèsent de tous côtés ...

Sixième Nuit ...

Pendant cette nuit envoyez deux vampires (avec occultation) du Sabbat pour les convaincre de leurs remettre les deux vampires. Si les personnages deviennent violents utilisez l'occultation pour permettre aux personnages non-joueurs de s'échapper. Faites leurs aussi rencontrer les Tremere si les personnages veulent du combat, un des Tremere peut utiliser "main de feu" pour leur couper le passage.

Septième Nuit ...

Ça dépend du déroulement de la nuit dernière, si les personnages ont livré les vampires aux Tremere ou au Sabbat accordez leurs les récompenses en conséquences mais ils devront trouver une excuse béton pour de Villon qui pourra utiliser Auspex (qu'il maîtrise à 7 tout de même) ou Présence (à 7 aussi) pour les « sonder » ou les faire parler.

S'ils n'ont pas livré les vampires :

1. Un des personnages peut se réveiller pendant la journée (il sue du sang) après avoir fait un cauchemar horrible (les personnages étaient traqués et les vampires sont capturés...) pour mettre un peu d'ambiance.

2. Ils sont traqués pendant la nuit par le Sabbat (normal) mais de façon plus violente que les nuits précédentes (un bon affrontement).

3. Le matin en rentrant chez eux, le refuge d'une des personnages a brûlé.

4. Et un des personnages trouve une goule ou un message de Villon lui disant qu'il faudrait se dépêcher de lui livrer le Salubri car les rumeurs vont bon train, s'ils n'ont pas ramené le vampire la nuit prochaine, il lancera une chasse au sang.

Bref cette nuit doit leur faire comprendre que si ce n'est pas déjà le cas ils vont avoir des ennuis sous peu... et qu'ils devraient vite prendre une décisions au sujet des Vampires.

Huitième et Dernière Nuit ...

Si les joueurs décident de livrer les vampires à de Villon (dernière date) celui-ci leur en sera reconnaissant : récompensez-les en conséquence.

S'ils décident de ne pas les livrer, ils devront les aider à fuir rapidement et assez loin de Paris car de Villon est prêt à lancer une chasse au sang s'il n'a pas le Salubri cette nuit et les personnages devront avoir une bonne raison pour ne pas les avoir livrés ; sinon ils risquent de faire parti des chassés et non des chasseurs...

Dans les 2 premiers cas les personnages auront gagné des ennemis : les Trémères qui feront tout pour s'offrir en obstacles dans toutes leurs prochaines missions.

S'ils livrent les Vampires aux Trémères ceux-ci seront des alliés puissants dans le futur et les éventuels personnages Trémères pourraient se faire un nom au sein du Clan. Le Salubri et le Trémère quant à eux seront tués par les Trémères « pour l'exemple » au sein du clan.

Contribution de cut.killer@wanadoo.fr

26 janv. 2000, pour les scénarios Mascarade de la Rubrique Vampire du SdEN.