



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Vampire : la mascarade > Scénarios > La Mascarade >  
**Minuit sonne**

## Minuit sonne

jeudi 19 janvier 2006, par [darkbaron](#)

Au service du prince de Nancy (localisation pouvant être modifiée), les PJ devront retrouver le tribut promis par un prince vassal sous la menace du Sabbat.

**Note de Maël :** Ce scénario peut être placé dans d'autres villes, sans trop de problèmes pour ceux qui n'aiment pas Nancy, cette ville qui me fait chaud au coeur ! Et oui je fais mon coming-out, je suis Lorrain !!!!

### Synopsis :

Les joueurs commencent dans la ville de Nancy, dirigée par le prince William Kinsky, grand prince Toréador dirigeant son domaine avec autorité. Il assure la sécurité des princes se plaçant sous sa domination. Il se trouve que le prince d'une petite ville voisine, Jean-Paul de Sartres, Toréador, a actuellement des ennuis avec une meute du Sabbat. Récemment promu prince, indécis et impuissant face au danger, il fait appel à Kinsky. Ce dernier exigeant toujours un tribut à ses féaux en preuve de soumission à son autorité, de Sartres s'est incliné à lui céder l'héritage de son sire en désirant lui offrir son sabre en or, car il est prêt à tout pour se sortir du "problème" dans lequel il se trouve.

Les joueurs devront donc simplement aller chercher le sabre et le ramener à Kinsky. Simplement. Mais le sabre a disparu à l'insu du pauvre de Sartres. Kinsky ne laissera que 3 jours aux persos pour retrouver le sabre et le ramener, sinon il prendra la ville de force, considérant la perte du sabre comme un affront de la part du jeune prince.

### Posons le Décor : des personnages

- **Prince de Nancy** - William Kinsky, Toréador 7e : Il n'a aucune confiance envers les personnages des joueurs. Il a de toute façon décidé d'ajouter cette ville à son domaine. Si les persos ramènent le sabre tant mieux pour lui, il aura un prince soumis de plus sous sa protection. Le cas échéant, il en placera un en qui il a confiance. Le délai des 3 jours est le temps nécessaire pour son fléau Gangrel pour venir sur place.

- **Prince de Toul** - Jean-Paul de Sartres, Toréador 9e : Jeune prince élu par le Primogène de la ville (soutenu au 2/3). Le Primogène Tremere l'a soutenu car il est facilement influençable alors que le Brujah lui a apporté son soutien simplement pour éviter aux Ventrue de monter sur le trône. De Sartre écoute régulièrement les conseils du Primogène Tremere, mais il agit souvent par impulsion, par peur. Il n'a pas du tout la carrure d'un prince.

- **Primogène Tremere** - Jürgen Gerecht, Tremere 8e : Il sait que la position actuelle de prince est dangereuse à cause de la présence d'une meute du Sabbat. Il pense avoir manipulé le Primogène Brujah en lui demandant de soutenir de Sartre, et imagine que le véritable complot de cette ville se situe au niveau Tremere/Ventrue. Son obsession risque de mettre en péril la position de la Camarilla, ce que la Ventrue essaie de lui faire comprendre. Jürgen appartient à la Fondation des Protections située à Nancy, mais préfère les enjeux politiques, et se concentre donc dans cette direction.

• **Primogène Ventrue** - Isabelle Wölper, Ventrue 8e : Elle désirait la place de prince, avec le soutien du Toréador, mais la majorité l'a obligé à plier en faveur de celui ci à contrecœur. Elle sait que le Tremere veut manipuler le prince pour ses propres buts, mais elle préfère s'occuper du problème du Sabbat qui est pour le moment bien plus important que la politique elle même. Tout comme le Tremere, elle ignore la présence du Brujah, trop faible à son goût pour être Primogène. Elle le considère du côté du Tremere depuis qu'il soutient ses opinions.

• **Primogène Brujah** - Philippe Estalle "Short-Circuit" ou plus simplement "Short", Brujah 10e : Le plus faible des Primogènes, et le plus ignoré. Il est en apparence du côté du Tremere et soutient le prince dans ses décisions. Il essaiera de le satisfaire. En réalité, Estalle est une antitribu protégeant sa meute, les Griffes d'Aciers. Son soutien pour le Toréador et son apparente complicité avec le Tremere, n'a pour but que d'affaiblir la Ventrue, seul véritable danger. Le Tremere pour lui n'est qu'un ignorant qui ne se doute pas de ce qui se passe. Le prince ? Une stupidité innommable. C'est sa meute qui a volé le sabre et détruit le précédent prince.

• **Le Fléau de Nancy** - Ludwig, Gangrel 8e : Au 3e jour, il arrivera chez le prince Kinsky qui lui demandera de prendre la ville sous son contrôle et d'éliminer tout conspirateur afin de protéger la Camarilla. A minuit de cette nuit là, le Gangrel arrivera dans la ville avec 2 goules, et ça ne sera pas pour cueillir les fleurs...

• **Matthias Lehrling**, Tremere 10e : un apprenti Tremere qui se rend parfois à la fondation, car contrairement à son frère de clan, il ne trouve aucun intérêt à la politique. Il lui arrive d'essayer de le convaincre de venir avec lui, mais sans grand succès. Le 3e jour, il ne rentrera pas, même s'il a pu fixer des rendez-vous quelconques, car il aura surpris la conversation du prince Kinsky et du Fléau. Pour se protéger, il restera à la fondation.

• **François Cardin**, Ventrue 9e : Vieux bibliothécaire qui passe son temps dans les livres. Isabelle lui rend parfois visite pour obtenir des

conseils de lui. Elle désespère de le voir si inactif, mais il est parfois de très bon conseil.

• **Souad ben Salla** - "Etincelle", Antitribu Assamite 9e : Assassin appartenant à la meute des Griffes d'Acier. C'est elle qui a mis un pieu dans le cœur du précédent Prince (diablerisé par Estalle). Elle écouterait Estalle quoi qu'il décide (elle possède un Vinculum élevé envers lui).

• **Mario Ducalle** "Ghost", Antitribu Ravnos 11e : Voleur expérimenté, membre des Griffes d'Acier, il possède le sabre et n'hésitera pas à s'en servir si le besoin s'en fait sentir. Il aime Etincelle, mais il désespère de la voir suivre Short-Circuit. Il se pourrait très bien qu'à la longue...

• **L'ex-Prince de Toul** - Edouard Delacourt, Malkavien 9e : Delacourt a été dupé par le Brujah qui lui avait donné un rendez vous important à propos de la venue d'une meute du Sabbat. Malheureusement pour le prince, c'est Etincelle qui l'accueillera. Officiellement, le prince a quitté subitement son refuge pour ne plus jamais y revenir. Pour aider les joueurs, il est possible de retrouver que le dernier coup de fil passer au prince venait de la demeure du Brujah. Mais cela serait une grosse aide... (il est préférable de passer par de simples notes sur un calepin de Delacourt indiquant un rendez vous à la bibliothèque. Cardin préciserait alors que cette nuit là c'est le Brujah qui avait réservé la bibliothèque pour la soirée - ce qu'il fait régulièrement depuis un certain temps, pour éviter d'éveiller les curiosités -, alors que lui lisait un livre particulièrement intéressant au sous sol)

## Des Evènements :

### • 1ère Nuit :

Kinsky demande aux persos d'aller chercher le sabre appartenant à de Sartres.

A leur arrivée, de Sartres semble un peu confus et gêné (comme à son habitude d'ailleurs), et leur propose d'aller à une petite fête (qu'organise Estalle dans un petit club qu'il dirige : « Sunlight »). Si les

persos refusent, il sera encore plus gêné, mais Gerecht interviendra alors et demandera d'y aller, qu'il s'occupe des invités. Il pourra alors exposer le petit problème (sabre volé), et demandera de l'indulgence aux persos et un délai. Si les persos contactent d'une manière ou d'une autre le prince Kinsky, le délai de 3 jours sera accordé pour retrouver le sabre et régler éventuellement le problème du Sabbat. (sinon, ils n'auront quand même que 3 jours, mais ils ne le sauront pas ;p)

**Petite Fête :** Estalle organise une petite fête, comme à son habitude. Il est indirectement le gardien de l'Elyseum de la petite ville, mais rien n'est plus sur depuis que le prince a changé. Quoi qu'il en soit cette petite fête se passera normalement. Estalle sera assez courtois. Le Prince finira par être présent (voir ci dessus)

**Wölper :** Elle se trouve dans une petite demeure aux abords de la ville. Au cours de la soirée, elle finira par apprendre la présence des persos et cherchera en entrer en contact avec eux. Pour elle le Tremere dirige tout, c'est sûrement lui qui complotte contre le prince. Elle n'apprécie pas le fait d'avoir 'perdu' sa place. Elle évitera de toute façon d'être en présence du Tremere.

**Gerecht :** reste principalement au refuge princier (un petit immeuble, possédé par une famille Brujah). Son apprenti sera avec lui. Il essaie une dernière fois de le convaincre de venir avec lui à la fondation, mais ce dernier refusera. Sa présence ici est indispensable. En fin de soirée, l'apprenti s'en va.

**Cardin :** toujours présent à la bibliothèque. Très courtois, il semble pourtant rapidement oublier les choses en se plongeant dans un livre, même si les persos l'interroge sur quoi que ce soit. Visiblement de toute façon, il ne sait rien. Il pourra signaler le fait que Gerecht, Estalle et Wölper sont les 3 véritables dirigeants de la ville et que de Sartres est un peu 'sot'. Mais cela ne l'intéresse pas.

Au cours de cette soirée, Estalle ne parlera pas beaucoup, le Tremere non plus, sauf en fin de soirée, ou le départ de son apprenti pourrait l'inciter à

parler d'une meute éventuelle du Sabbat. Wölper dénoncera à tout va, surtout si c'est pour inculper le Tremere. Lehrling restera indifférent. De Sartres semblera dépassé par les événements. La meute du Sabbat se fera discrète. Cette soirée est surtout prévue pour 'poser' le décor et faire les présentations.

## • 2ème Nuit :

Estalle va profiter de la venue des persos pour lancer des attaques. Il a l'intention de leur faire porter le chapeau. En tout début de soirée, il pourrait être aperçu en train de partir dans une petite cité où se cache sa meute. Si les persos le suivent (ils peuvent y être incité s'ils se sont rendus à la demeure de l'ancien prince la veille), ils se feront 'interceptés' par une bande de jeunes voyous désireux d'acquérir quelques 'cadeaux'. Si les personnages arrivent à être particulièrement discret (par des pouvoirs, ou autre, à vous de juger), il se pourrait qu'ils le suivent jusqu'à un certain immeuble. Mais Estalle est très méticuleux, et fera attention à tout. Une couverture ? son DJ habite la cité. S'il se sent suivi, il ira le voir pour lui parler de la prochaine soirée... Quoi qu'il en soit, il finira par contacter sa meute d'une manière ou d'une pour lancer le début des hostilités.

Ghost ira voler une série de livre à Cardin, assez 'discrètement' pour être vu. Cardin le suivra (et éventuellement les joueurs présents) pour finir dans un traquenard. Cardin ne survivra pas si les persos ne l'aide pas (sinon, ils peuvent le sauver). Ghost disparaîtra rapidement laissant place à une série de goules. Les persos se feront attaquer par des goules s'ils sont isolés. Estalle veut les occuper pendant qu'il agit.

Gerecht et Wölper se dispute dans la cours au sujet du Sabbat. Impuissant, de Sartres assiste à la scène. Wölper, apprenant la mort éventuelle de Cardin, s'en ira dans sa demeure (Elle va demander de l'aide à d'autres Ventrues, ou éventuellement aux joueurs...) Evidemment, elle est persuadée que Gerecht est derrière tout ça. Ce dernier par contre se sent dépassé par les événements. Il se rend

compte de son erreur. En fin toute fin de soirée, Lehrling viendra l'avertir de la venue prochaine du fléau (discrètement). Ils partiront tous deux pour la fondation, abandonnant de Sartres à son triste sort. Wölper, pour aider les persos peut demander à ceux ci de chercher du côté du Brujah.

Estalle sera difficilement trouvable lors de cette soirée. En fait, il est dans la petite cité, en train de concevoir une petite 'bombe' avec ses quelques camarades. Les persos peuvent savoir où chercher s'ils se renseignent sur ses activités habituelles (les videurs et le dj appartiennent à la petite cité, et il leurs rend souvent visite). Evidemment, comme en début de soirée, les persos pourront être 'interpellés' par différents voyous (éventuellement goulés) lors de leur investigation. Estalle, littéralement dépassé par tout ce qui l'entoure. Ne fait que demander de l'aide aux persos. Il s'agit de la nuit principale... Les joueurs doivent comprendre que la prochaine soirée sera critique et qu'ils doivent trouver le sabre et résoudre le problème. Ghost sera introuvable, donc le sabre aussi. Le Brujah peut être découvert et mis hors d'état de nuire au cours de cette soirée (mais cela ne réduit pas le problème du Sabbat et du sabre)

### • 2ème Journée :

Oui, quelque chose se passe durant cette journée. Si les persos n'ont pas empêchés Estalle de faire sa petite bombe, le refuge de Wölper disparaîtra dans les flammes au cours de la journée. Estalle sait que Gerecht est partie, le lendemain il va attaquer le prince et prendre la ville à son compte.

### • 3ème Nuit :

De Sartre convoquera les persos pour leur demander de l'aide (Gerecht est parti, Wölper et Cardin éventuellement morts, ne reste que lui et peut être le Brujah)... Au cours de l'entretien, ils seront attaqués par la meute au grand complet des Griffes d'Acier (y compris le Brujah s'il est en vie).

**Plusieurs cas :** Ou les persos aident le prince et affrontent la meute seuls. Ou les persos aident le

prince et affrontent la meute, mais ils seront finalement aidés par le Fléau Gangrel qui arrivera de toute façon à 0h. Où ils aident le sabbat, et dans ce cas, ils devront faire face aux Gangrels (qui frappera éventuellement des individus isolés s'ils sont trop nombreux, ou avec des goulés).

**La mission du Gangrel :** Destituer le prince, prendre sa place, détruire tout vampire inconnu (il connaît éventuellement une description des joueurs tels qu'ils sont partis de chez le prince, mais pourrait douter de 'petits jeunes').

### Conclusion :

Ludwig attendra que Kinsky place un nouveau prince à la tête de la ville avant de disparaître à nouveau. Il s'agira de Gerecht qui à négocier son retour à l'aide de savoir protecteur de sa fondation. Il fondera sa propre fondation avec son apprenti Lehrling qui en sera indirectement le dirigeant. Estalle retournera a des occupations avec moins de responsabilité, mais restera Primogène Toréador.

### Annexe - Des fiches :

• **De Sartres :** F/D/V 2/2/2 C/M/A 1/1/3 P/I/A 3/2/3 peu combatif. Il ne possède pas d'arme.  
Volonté : 3

Capacité : Représentation 1, Furtivité 3, Bagarre 1, Mêlée 1, Armes à Feu 0 (il ne sait pas s'en servir du tout)

Discipline : Auspex 1, Célérité 3, Présence 1, Endurance 2, Puissance 1, Occultation 2

• **Gerecht :** F/D/V 2/1/3 C/M/A 4/3/3 P/I/A 2/3/3 . Peu combatif physiquement. Il possède un revolver (deg :4)

Volonté : 6

Capacité : Empathie 1, Intimidation 4, Commandement 4, Subterfuge 3, Représentation 2, Arme à Feu 3



Discipline : Auspex 1, Domination 5, Thaumaturgie 2, Branche du Sang 2, Piège des Flammes 1, Présence 3

Rituels : Défense du refuge sacré.

• **Estalle** : F/D/V 3/4/4 C/M/A 2/3/2 P/I/A 4/3/2. Combattant, chef de meute. Il possède plusieurs armes que l'on peut trouver 'sous le manteau' dans la cité : Revolver lourd (deg 6), Fusil à Pompe (deg 8) ainsi qu'un couteau.

Volonté : 8

Capacité : Empathie 3, Représentation 2, Arme à Feu 4, Bagarre 4, Vigilance 3

Discipline : Célérité 3, Puissance 2, Présence 1, Endurance 2, Auspex 3, Aliénation 1 (il a diabolisé le prince Malkavien)

• **Wölper** : F/D/V 3/2/3 C/M/A 2/2/4 P/I/A 4/3/2. pas très combattante. Mais s'il le faut vraiment, elle possède un vieux fusil de chasse avec une balle (comme une carabine deg 8). Pour le reste, elle pourrait utiliser un couteau

Dérangement : Obsession (donnée par Estalle) envers le Tremere. Pour 1 semaine.

Volonté : 5

Capacité : Arme à Feu 1, Bagarre 2, Intimidation 2, Commandement 2, Subterfuge 1, Représentation 1

Discipline : Domination 4, Endurance 2, Présence 3, Auspex 1, Puissance 1

• **Lehrling** : F/D/V 2/1/3 C/M/A 2/1/3 P/I/A 3/3/4. n'aime pas le combat, préfère la magie de la thaumaturgie.

Volonté : 9

Discipline : Thaumaturgie 4, Branche du Sang 4, Piège des Flammes 2, Art des Protections 3

• **Cardin** : F/D/V 1/1/3 C/M/A 4/1/2 P/I/A 5/4/3. il ne possède qu'un vulgaire bâton (F+2) pour se

défendre.

Volonté : 7

Capacité : Représentation 2, Intimidation 2, Empathie 3, Vigilance 2

Discipline : Célérité 2, Puissance 1, Présence 2, Occultation 1, Auspex 3

• **Etincelle** : F/D/V 4/4/4 C/M/A 2/1/3 P/I/A 2/3/2. Assassin expérimenté. Possède 2 révolver lourd (deg 6) et 2 lames. Elle est ambidextre.

Volonté : 5, Possède un vinculum (lien du sabbat) élevé envers Estalle.

Capacité : Arme à Feu 5, Bagarre 4, Mêlée 4, Vigilance 3, Furtivité 2

Discipline : Célérité 2, Occultation 4, Quietus 3, Endurance 3

• **Ghost** : F/D/V 3/4/3 C/M/A 2/2/3 P/I/A 4/3/3. Voleur expérimenté et au besoin assassin. Possède un petit uzi pour les grandes occasions (deg 4), ou un revolver léger (deg 4), ou encore un couteau. Egorge souvent ses victimes. Il possède le sabre de Sartres : Sabre en or (Force + 5, diff 7 à cause de son poids).

Volonté : 7, Amoureux d'Etincelle. Jaloux d'Estalle.

Capacité : Armes à Feu 4, Mêlée 3, Bagarre 3, Athlétisme 4, Furtivité 4, Vigilance 4, Animaux 2

Discipline : Animalisme 1, Chimérie 4, Endurance 4, Puissance 1

• **Ludwig** : F/D/V 5/4/5 C/M/A 4/1/1 P/I/A 4/2/2. Bras Droit de Kinsky, 'celui qui agit'. Il tue avec ses griffes de Protéisme 2 (F+1 aggravé). Il ne fait pas dans la dentelle. Il est à tendance sauvage.

Volonté : 6, Lien de sang au niveau 3 avec Kinsky.

Capacité : Animaux 4, Survie 4, Intimidation 3, Bagarre 5, Mêlée 5, Arme à Feu 3, Vigilance 5, Furtivité 3



Discipline : Animalisme 3, Endurance 4, Protéisme 4, Puissance 2, Occultation 2

Voilà, n'hésitez pas à rajouter des goules ici ou là pour un peu plus d'actions... Aussi bien côté Camarilla que Sabbat ! (et peut être même que le prince de Sartre peu se réveiller et prendre sa place

comme il se doit si vos persos 'passent' du côté Sabbat ;p )...vous pouvez aussi personnaliser les PNJ (description physique, description de leur faiblesse, etc)....

**Fin.....**

Merci à Izhim ur-Baal pour ce scénario