



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Vampire : la mascarade > Scénarios > La Mascarade >  
**Quel drôle de goût...**

## Quel drôle de goût...

samedi 29 juillet 2006, par [nathan sinclair](#)

Ce synopsis, qui demandera un certain travail d'adaptation au MJ, mettra vos PJ au contact d'un jeune artiste mortel talentueux, qui est le centre de bien des attentions au sein du Monde des Ténèbres...

L'action se passe à Paris, dans la cour de François Villon, bien que ce dernier ne se manifeste pas. L'intrigue est basée sur l'enquête, mais le but est de dérouter les joueurs. Quelques connaissances sur Werewolf sont préférables, pour le maître de jeu.

L'ensemble convient à un nombre de joueurs variable, et il y a un risque de combat très élevé selon ce que font les joueurs. Le scénario ne propose pas de fin, juste une révélation : les PJs en font ce qu'ils désirent.

Les caractéristiques des PNJs et les plans des lieux sont à la décision du maître de jeu, comme cela l'arrange.

**Edouard Williams** est un ancien Toréador, membre influent de *Poètes sans âme* (association créée et dirigée par François Villon) et plus ou moins le préfet de Villon. (il gère quelques petits trucs d'intendance...). Il appelle les PJs (s'il y a des Toréadors, c'est quand même mieux) pour leur confier une enquête.

**Sébastien de Lioncourt**, Ancien Toreador, a demandé à François Villon le droit d'êtreindre un mortel, chose qu'il n'a pas faite depuis plus de 400 ans. François Villon n'a que peu de raisons de lui refuser cela et donnera sa réponse dans deux semaines. Seulement voilà, **Edouard Williams**, connaissant **De Lioncourt**, s'étonne que cet ancien qui a horreur de changer ses habitudes se prenne soudain d'intérêt pour le dit mortel.

**Williams** envoie donc les PJs à Versailles enquêter

sur **Samuel Buhot** ; aucune enquête préliminaire n'a été faite dessus. Ce sont les PJs qui commencent, ce qui signifie qu'ils n'ont pas de photo, pas de téléphone, pas de profession... rien, si ce n'est son nom et qu'il vit à Versailles.

Arrivé à Versailles, les Malkaviens, Tremeres et ceux qui ont l'atout Capacité Prophétique, ressentent une drôle d'impression (sentiment macabre, malsain, violence, sang, mort, pourriture pour les Malkaviens, et magie étrange qui stagne pour les Tremere).

Versailles est une cité dirigée par un marquis Brujah, les joueurs peuvent contacter les membres de leurs clans pour un refuge ou des infos, mais ils n'apprendront que peu de choses.

En revanche, découvrir des infos sur **Buhot** n'est pas dur :

- Sur le net, son nom apparaît à propos d'une exposition de peinture dans une galerie d'art de la ville, dont la majorité vient de Samuel, décrit comme un jeune peintre qui cartonne depuis peu. L'exposition est même ouvert le soir en semaine jusqu'à 0h00 et le week end jusqu'à 2h 00 (étrange) ; elle est financée par **S. De Lioncourt**. (Ben voyons)

Évidemment plusieurs autres moyens permettent d'apprendre l'existence de l'exposition (brochure dans la boîte au lettre de Samuel... affiches dans la ville).

- Toujours sur le net, ils trouveront les informations

suivantes : **Samuel Buhot**, âge 23 ans, photo de lui (jeune, blond, beau gosse) et de certaines de ses œuvres, notamment la plus étrange : *Le Réveil*. Il représente un visage d'une grande pâleur avec des canines qui baigne dans le sang (ça fait pas bris de Mascarade ça ?) Il y a également *La Fontaine de sang* : tableau d'une cascade, sauf que ce n'est pas de l'eau...

*Commentaire sur ses toiles :*

"le style de Samuel Buhot choque et captive à la fois grâce à son mélange de beauté et de glauque, de vie et de morbide dans une harmonie parfaite."

- Dans le bottin : adresse de **Samuel**. Il vit dans un quartier très riche à 23 ans... pas mal, et pas seul : sur la boîte aux lettres **S.** et **B. Buhot**.

Il habite au 2ème étage ; en se débrouillant pour voir par la fenêtre (louer une chambre d'hôtel dans la même rue, escalader) on voit un jeune homme, semblable à **Samuel** (s'ils ont la photo) mais brun qui joue à une console toute la nuit.

**Samuel**, lui, rentre tout de suite après la fermeture de l'expo (à 30 minutes près) et se couche après une brève discussion avec son frère, **Benjamin**. **Benji** ne sort jamais de l'appartement, ne va pas à l'école, passe ses journées sur la console et dans son lit.

(Dans l'expo et à proximité de l'appart, les Malkav et les Tremères ont encore plus d'impressions étranges)

**Sebastian de Lioncourt** se trouve tous les soirs à l'expo, c'est le mécène de **Samuel**. Bien sûr, il achète la majorité de ses œuvres, d'où la situation financière de Samuel.

Habitué aux œuvres, il peut les revoir sans être scotché (à la différence des PJ - voir plus loin) ; l'expo est son Domaine, et il appréciera peu de voir des Vampires y déambuler s'ils ne prennent même pas le soin de remédier à leur pâleur.

Les PJs peuvent rencontrer **Samuel Buhot** de diverses manières : chez lui, sur le trajet, à l'expo, bien qu'à l'expo il soit assailli de toute part, et

surveillé par son mécène, qui n'aimera pas voir des Vampires roder autour de son protégé.

**Samuel Buhot** sera ravi de parler de ses œuvres : c'est un style qu'il expérimente depuis quelques semaines, qui plait énormément à monsieur de Lioncourt. L'inspiration lui vient comme ça. Samuel est en adoration devant Lioncourt, son protecteur, qui le finance et l'apprécie tant. Il parle peu de son frère, il précisera juste qu'il ne s'entend avec personne si ce n'est lui-même. Il le loge et le nourrit.

Les tableaux. Chez Buhot ou dans l'expo, les vampires sont forcément amenés à en voir (et là pour les toré c'est gênant, vive les bris de Mascarade) le sang, courant dans les tableaux est extrêmement réaliste, beaucoup trop (petit jet de frénésie tellement on ressent la texture, l'odeur et le goût rien qu'à le voir). Auspex à 2 permet aux Tremères de voir des petites étincelles argentées (magie) se concentrer vers les tableaux. S'ils sont étudiés par les Tremères (suffit d'en acheter un à l'expo ou de le voler chez Buhot), en quelques heures les Tremères renvoient les tableaux, hors de question de garder ça chez eux. À étudier oui, mais ailleurs. Les tableaux concentrent une magie inconnue, et ils ignorent si c'est une bombe qui se charge, une balise argos (pour un truc inconnu) ou les deux.

Durant le jour suivant la nuit de ceux qui ont trop approché les tableaux, les PJ vont faire des cauchemars (et oui) faut essayer d'être cohérent pour que les PJ y croient :

- le Gangrel qui dort en terre, se réveille, il a soif et à l'orée du bois, il voit une biche. S'il la bouffe au lieu d'aspirer du sang, il aspire des asticots. Ils rongent sa mâchoire et le joueur ne peut s'en débarrasser jusqu'à ce qu'il entende la bête lui murmurer "libère moi et je t'aiderai" ; s'il résiste, qu'il fasse des jets, et que cela empire (la difficulté des jets aussi) après deux ou trois jets il se réveille.

- le Tremère peut se voir invité dès le réveil à rejoindre sa Fondation où on lui présente un nouveau rituel, au sous sol, dans un puits, une eau noire. Début du rituel, des visages cadavériques boursoufflés remontent. Et son supérieur lui demande de toucher l'eau pour accomplir le rituel. L'eau se saisira de lui et l'entraînera vers le puits,

vers les visages et la bête "libère moi et je t'aiderai"  
- le Nofé à l'abri parmi les ombres des égouts, se voit attaqué par elles comme si un Lasombra était là... elles l'écrasent, l'étouffent de plus en plus et la bête...

Insister davantage sur le possible de la situation avant le glauque sinon les joueurs n'y croient pas.

Bref ils se réveillent comme chaque nuit (crois moi, les joueurs se demandent où il sont).

En clair, qu'ont-ils appris ?

Des truc étranges malsains, et que Lioncourt brise peut-être la Mascarade, quoi qu'il en soit contacter Williams ne les aidera pas ... Il demandera d'enquêter encore.

S'ils soupçonnent Lioncourt de goulifier ou de briser la Mascarade ils seront déçus, il est un mécène généreux envers Samuel et par extension son frère. Le frère est très peu loquace. Pour Capacité Prophétique (Aliénation 3 ou Atout), encore un message : Benjamin écoute "la sentinelle" de Luke, et c'est pas anodin, les paroles ?

*j'ai vendu ma misère pour une voix de soumission*

au fond de moi la sentinelle

pouvait briller sans exception

et les sourires étaient les mêmes

a-t-on le cri du coeur, la vérité ou la raison

vous n'entendez donc que la bête

et ses réponses à vos questions

Après les cauchemars, les joueurs se sentiront à l'aise près du tableau. Et ils sentiront la bête apprécier le rapprochement (sans s'éveiller).

Et, à ta guise tu peux rajouter une personne qui rode près de l'immeuble de Buhot.

Il est très discret, capte d'office la présence des vampires et refuse le contact avec eux, il dispose d'une excellente Célérité, Puissance, et Occultation, voire avec les Griffes du Fauve.

Mais il n'a pas une aura de lupin (si les joueurs sont capables de la voir et connaissent celle de lupin, elle est beaucoup, beaucoup trop sombre) et cette ombre ne les blesse pas, mais refuse de les laisser s'approcher. Capacité Prophétique (Aliénation niveau 3 ou l'Atout) permet de voir des signes durs à exprimer : des feuilles mortes qui bougent en spirale quand l'individu est proche, de plus dans ce signe un vampire ressent la peur d'un prédateur très puissant à proximité

Mais que se passe-t-il donc ? Très simple, tôt ou tard un PJ risque de frapper Samuel ou son frère, ou de faire quelque chose de négatif (comme tenter de mordre Benjamin, ou s'introduire par effraction et menacer Samuel), et si cela n'arrive pas, c'est l'individu étrange qui risque de frapper Samuel devant Benjamin qui alors... effectuera son premier changement !

C'est un lupin, lui même l'ignorait. Mais pas le Ver (si tu connais le monde de werewolf) l'esprit de corruption, de pollution contre qui les garous luttent. Le Ver concentre son énergie sur le lupin qu'il repère encore mal. Son frère Samuel, sans savoir comment, transmet cette énergie dans ses oeuvres. Et l'individu étrange n'est autre qu'un Danseur de la Spirale Noire.

Lors de son premier changement, Benjamin n'aura qu'une obsession : protéger son frère (ça évitera qu'il meule les PJs) il éliminera les menaces et/ou tentera de fuir - un vampire en invalidité n'est plus une menace). Samuel de tout façon oubliera avoir vu un lupin (grâce au Délire) S'ils fuient, tôt ou tard Samuel contactera Lioncourt qui les cachera de nouveau.

Le danseur de la spirale veut le lupin vivant bien sûr. Il peut faire appelle a des fomori.

Mettre de vrais lupins en scène peut être intéressant aussi.

Les réactions d'Edouard Williams, de Sébastien de Lioncourt restent à déterminer selon ce que disent les PJs.

Comme je le disais , pas de réelle fin... L'intérêt du scénar reste tout de même de perdre les PJs dans



un univers particulier.