

FELLON BLACK DAYS



UN SCÉNARIO POUR MAGE, L'ASCENSION

52 pages, format A5, en double pages



William Hikes était un américain issu d'un milieu social aisé, plutôt satisfait de son sort. Il était jeune, il était bardé de diplômes et vivait dans la banlieue chic de Seattle avec une charmante compagne nommée Benedicte. Doté d'une force de caractère peu commune, il était toujours parvenu à ses fins et pouvait se targuer d'une réussite que ses amis d'école lui enviaient. Tout allait pour le mieux, en somme.

Aujourd'hui William Hikes est mort et c'est tout Seattle qui tremble jusque dans ses fondations à l'idée de ce qui est arrivé à ce petit américain sans histoires. L'histoire de William Hikes, elle, ne fait que commencer...

FELL ON

black days

Un scénario pour
Mage, l'Ascension





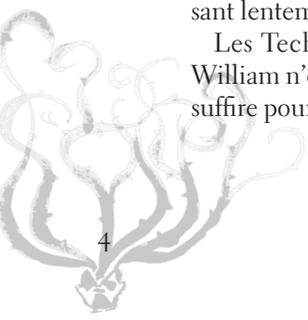
Ce scénario, enquête périlleuse sous le ciel de Seattle, est inspiré de l'album *Superunknown*, du groupe Soundgarden. Si le cœur vous en dit, vous pouvez toujours, en lisant ce scénario, vous plonger dans cet album, ou dans toute autre production des Pearl Jam, Alice in Chains, Screaming Trees et consorts, figures de proue du « rock Seattle » des années 90.

Nous sommes en Juin 2000. Les Technomanciens viennent de mettre au point, dans le royaume horizon de Null-B, une merveille de technologie et de magie : le créateur, comme ils le nomment eux-mêmes. C'est une machine qui permet de créer un royaume horizon par la seule force de la pensée et du rêve. Il suffit de lier un individu à la machine qui, en étant suffisamment approvisionnée en quintessence, se charge de créer de toute pièce un royaume inspiré par la psyché de la « victime ». Bien sûr, la réalisation de cette merveille a nécessité une batterie d'ingénieurs de la Technocratie ainsi qu'un apport fabuleux de quintessence. Trois conventions ont travaillé sur le projet : Iteration X, l'Ordre pour le Nouveau Monde et bien évidemment les Progéniteurs. Mais le Créateur n'en est qu'à un stade expérimental et il faut absolument le tester sans prendre de risques. Certes, d'un côté il serait préférable de se servir d'un Technomancien pour effectuer la première création, car non seulement son avatar puissant augmenterait les potentialités du royaume mais sa vue de l'ascension transpirerait dans le royaume, donnant à ce dernier une essence purement technomancienne. D'un autre côté l'opération est risquée et il serait dangereux de créer d'emblée un royaume horizon puissant dont on ne maîtriserait pas bien ni les données ni, surtout, l'évolution. Personne ne connaît, de surcroît, les effets de la manipulation sur le sujet choisi. Un dormeur serait le cobaye idéal pour créer le premier par ce biais un royaume. Si l'expérience est concluante, et il n'y a pas de raison pour qu'elle ne le soit pas, cela marquera le début d'une nouvelle ère pour la Technocratie, une ère où elle régnera sans partage sur tous les royaumes horizons.

La Technocratie a déjà repéré William Hikes, un jeune homme exceptionnellement équilibré, prometteur, sans aucun trouble de quelque sorte, en parfaite santé et disposant d'une très grande volonté. William sera vite choisi pour l'expérience.

Fin Juin - début juillet. William Hikes est enlevé et ne passe guère plus de deux jours au royaume de Null-B (le 30 Juin et le 1^{er} Juillet). Là, on le met en contact avec le créateur, auquel on l'accorde par un lien spirituel. Une puissante magie les unira désormais jusqu'à l'achèvement du royaume. William rentre chez lui avec une impression de vide total et aucun souvenir concernant ce qui a pu se produire pendant ce laps de temps de deux jours, ignorant que chaque jour et chaque nuit à venir, le Créateur puiserait dans ses pensées et ses rêves, construisant lentement un royaume horizon.

Les Technomanciens sont confiants. Le royaume devrait être assez petit, William n'étant pas mage et n'ayant pas conscience de son rôle. Un mois devrait suffire pour tester la machine ; après quoi on laissera William tranquille, incons-

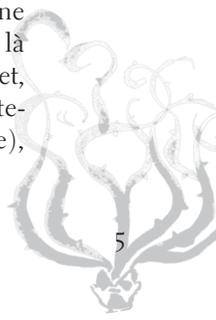




cient de ce qui lui sera arrivé. Au besoin on pourra toujours trouver une utilité à ce royaume-test. Il est tout de même prévu que William Hikes soit pris en charge par un psychiatre maison pour surveiller son comportement suite au lien avec la machine.

Les Technomanciens sont alors loin de se douter que certaines factions sont au courant de leurs agissements et s'en trouvent fort marris : les Nephandis. Ces derniers vivent en effet en partie dans l'Umbrapronde mais aussi dans la Presqu'umbrapronde et disposent de nombreux royaumes, ce qui leur permet de se rapprocher de la Terre et des humains. Cette invasion imminente de l'Horizon par le biais d'un royaume technomancien au développement exponentiel constitue pour eux une menace de premier ordre (Note : *pour les Traditions également, c'est une menace sans précédent mais ils n'ont pas vu venir le danger, conséquence des trésors de discrétion développés par les technomanciens*). Les Nephandis ne disposent pas d'une multitude de solutions face à ce problème. Tuer William Hikes serait inefficace : les Technomanciens le remplaceraient sur le champ. Détruire la machine impliquerait de se rendre dans le royaume de Null-B, ce qui est suicidaire. Il leur faut donc trouver un moyen efficace et insidieux qui convainque les Technomanciens que cette invention ne peut pas fonctionner. Et, pour le malheur des Technomanciens, ils vont trouver.

4 juillet 2000. Les Nephandis ont de nombreuses relations chez les éveillés, et notamment chez les vampires ; l'un d'eux, Alister Linley, vampire Ancien, Ventrue de la Camarilla et actuellement Prince de Seattle, a pour d'obscures raisons une dette envers les Nephandis, et ceux-ci voient là l'occasion pour lui de s'en acquitter. Le 4 juillet, quatre jours exactement après son « traitement » (les Nephandis ont réagi très vite),



William Hikes est vampirisé par Alister Linley et devient une créature des ténèbres, un vampire puissant mais complètement déboussolé. À partir de ce moment-là, c'est tout son univers qui s'effondre autour de lui : condamné à vivre la nuit, à tuer pour se nourrir, marginalisé à l'extrême, William Hikes est devenu totalement désespéré, essayant tant bien que mal de comprendre ce qui lui arrive. Sa vie est devenue cauchemar ce 4 Juillet.

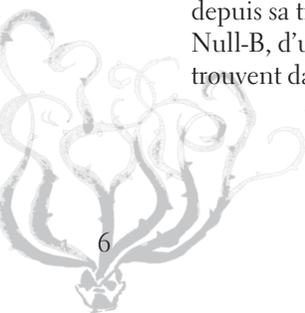
Les répercussions de cet état ont été dramatiques pour l'expérience des Technomanciens, et c'était le but. L'univers mental de William Hikes n'a plus rien de commun avec celui d'un mortel équilibré. Son royaume est devenu celui de la mort, du désespoir et de tout un cortège de névroses. Qui plus est, sa puissance toute nouvelle a mis le royaume dans un cycle de croissance énorme et incessant qui pousse le créateur à établir sans arrêt des connexions avec des nodes nouveaux pour puiser toujours plus de quintessence.

Voilà pourquoi les Technomanciens n'ont pas réagi immédiatement à ce qui se produisait :

- Ils ont appris trop tard la transformation de William ; même s'ils tentaient de suivre l'évolution de son royaume de très près, ils laissaient William le plus tranquille possible pour ne pas le perturber et influencer négativement la création du royaume (à part bien sûr le discret contrôle psychiatrique) et, de plus, celui-ci a disparu de la circulation suite à sa transformation.

- Ils ne savaient pas réellement à quoi s'attendre, ils ont donc préféré laisser se poursuivre l'expérience plutôt que de la faire avorter.

- Enfin, et surtout, rappelons que la machine et William sont liés pour mettre en œuvre le royaume horizon. Si l'un ou l'autre disparaissent dans le processus, par destruction ou par déconnexion du lien spirituel, le royaume disparaît instantanément, et toute la quintessence dont il est constitué redevient complètement instable. Sachant que les « conduits » de quintessence ne disparaîtraient pas pour autant dans l'instant même dans le cas où le créateur serait détruit, toute cette quintessence accumulée se déverserait dans Null-B et toutes les sources de quintessence qui lui sont liées. On est certain dans ce cas de voir une onde choc se propager à Null-B, dans d'autres royaumes horizons, dans les nodes qui alimentent ce royaume infernal, et dans les cairns où le créateur puise la quintessence (comme il sera développé plus tard). Pour un petit royaume ce n'est pas un danger ; mais celui de William Hikes s'est tellement développé depuis sa transformation que le danger est énorme. On risque la destruction de Null-B, d'un paquet de nodes et de royaumes horizons. Les Technomanciens se trouvent dans une situation plus que détestable.



Les alternatives sont simples :

- s'ils tuent William ou détruisent le Créateur, qui représente à lui seul des années d'efforts, on déclenche l'onde de choc. Boum ;

- ils peuvent laisser croître le royaume de William Hikes mais n'ont aucune idée de la manière dont il va évoluer et surtout, il a des chances de détruire d'autres royaumes, en dehors de tout contrôle. Plus on le laisse croître plus il devient dangereux ;

- s'ils « coupent les vivres » au créateur, en faisant se tarir les sources de quintessence, le royaume va s'éteindre progressivement, ce sera parfait. Mais c'est impossible. Le royaume, à l'image de William Hikes, est devenu une sorte de royaume vampire, qui puise sa quintessence dans les cairns qui lui ont été reliés mais également utilise les connexions que ces cairns peuvent avoir avec d'autres sources de quintessence pour pomper dans ces dernières. Et là, la Technocratie ne peut rien faire ;

- en ce qui concerne tous les conduits de quintessence, y compris celui qui relie le créateur au node qui l'alimente principalement, il sont non seulement difficile à défaire mais sont de toute manière immédiatement renouvelés de manière autonome par le créateur.

Les Technomanciens viennent en fait de se rendre compte du seul point faible du créateur : on ne peut pas stopper un processus en cours sans encourir de risque surtout si l'être lié est un éveillé. Néanmoins les Technomanciens sont combattifs et ne manquent pas d'intelligence. La situation est pour l'instant en leur défaveur pour la simple raison que William Hikes est seul relié à la machine. Il y a là un grand jeu absurde que les Technomanciens se voient obligés de jouer, pour le plus grand bonheur des Nephandis, et sans se douter que le créateur vient de rétablir une vieille connexion avec un node des Traditions pour prendre de sa quintessence.

Pendant ce temps-là, le royaume ne cesse de grandir et attire de plus en plus d'étranges créatures venues de l'Umbr.

***« Whatsoever I've feared has come to life
Whatsoever I've fought became my life
Just when everyday seemed to greet me with a smile
Sunspots have faded and now I'm doing time
Cause I fell on black days »***



Le scénario se déroule en quatre parties :

The 4th of July, où les personnages découvrent l'univers de Seattle.

The day I tried to live, où les personnages explorent le royaume de l'Umbra.

Black hole sun, où les personnages doivent découvrir le lien entre la Technocratie et William Hikes.

Superunknown, où les personnages doivent trouver un moyen de résoudre le problème William Hikes

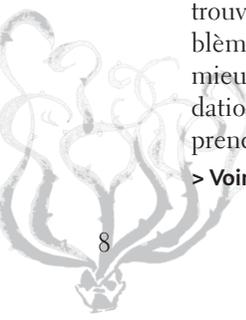
Première partie. The 4th of July

*Shower in the dark days
Clean sparks diving down
Cool in the waterway
Where the baptized drown
Naked in the cold sun
Breathing life like fire
Thought I was the only one
But that was just a lie*

A la fondation où se trouvent les personnages, on informe ces derniers d'une étrange situation : une connexion a été établie entre la fondation et un node, et la quintessence de la fondation est en train d'être pompée en direction de ce node. C'est alarmant. C'est le fait d'une personne puissante et peu amicale, à n'en pas douter. De plus, et c'est de loin le plus préoccupant, le lien est très dur à rompre et se régénère dès qu'on l'endommage. Tenter de le détruire à tout crin pourrait être dangereux.

La question est : qui a établi ce lien ? Personne n'a de réponse à ce sujet, mais on sait toutefois d'où vient ce lien. Cela fait environ une semaine que la fondation est ainsi relié et c'est un laps de temps que les fins limiers de la fondation ont pu mettre à profit pour remonter à la source. Il s'agit d'un node situé à Seattle, et probablement d'après les estimations géographiques un cairn de lycanthropes. Le diacre charge la cabale des joueurs d'aller enquêter sur place. Elle doit trouver le cairn et comprendre ce qui se passe, voire si possible résoudre le problème définitivement. La discrétion est de rigueur (s'il s'agit de garous cela vaut mieux pour sa survie) et, sauf cas d'urgence, toute communication avec la fondation ne devra être évitée ; il ne faut surtout pas que des ennemis viennent à prendre connaissance de cette situation de faiblesse.

> Voir description de la fondation en fin de scénario





Les personnages disposent de trois sources d'information sur place :

- Les mages de la fondation connaissent deux cairns de lycanthropes dans les forêts de Seattle ; il se peut que l'un de ces cairns soit le node avec lequel la connexion a été faite. Les garous sont connus pour attaquer les mages à vue.

- Il existe sur place un contact potentiel en la personne de Bartholomé Wright, un ancien mage qui a quitté la fondation voilà environ vingt ans, pour des raisons obscures qui ne seront pas dévoilées ouvertement aux personnages. En réalité c'est un ancien Ingénieur du Vide, passé aux Traditions après s'être rendu compte de son erreur. Mais peu de temps après son intégration au sein des Fils d'Éther, il fut soupçonné de trahison. Il fut banni des Traditions et son avatar fut marqué à jamais. Innocent et rancunier, il s'exila dans les montagnes de Seattle et y vit en reclus depuis vingt ans. Autant dire qu'il n'est pas spécialement disposé à aider ceux qui l'ont brisé il y a des années.

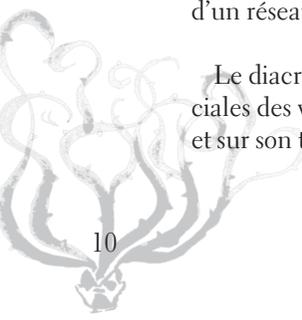
- Enfin, dernière source : les vampires. Il existe trois clans de vampires qui se partagent tant bien que mal la ville. En fait, ce sont les Ventrues qui ont le contrôle effectif de Seattle, mais les deux autres clans sont assez présents. Le diacre insiste sur le fait qu'il y aura sûrement peu à apprendre sur l'affaire auprès d'eux.

- **les Ventrues** : les mages n'ont eu que très peu de contacts avec eux. Leur chef, Alister Linley, est un vieux vampire, puissant et rusé. Son quartier général est situé dans un immeuble du centre ville, au-dessus du bar qu'il possède : The Bloody kisses (sic). Le diacre recommande là aussi une extrême prudence, car Linley n'est pas du genre à se faire manipuler ni à raconter ce qu'il sait. Il est cependant certain qu'il sait beaucoup de choses sur la ville elle-même ;

- **les Malkavians** : ils sont totalement malsains et vivent pour la plupart dans une grande demeure, une sorte de manoir un peu en dehors de la ville. Ils pourraient se montrer coopératifs si les personnages savent les caresser dans le sens du poil, mais un revirement est toujours possible ; il est assez peu probable qu'ils en sachent plus que les Ventrues. Leur chef, Archimède, est « gravement » lunatique ;

- **les Nosferatus** : ce sont toujours les plus informés, évidemment, grâce à leur réseau faisant pâlir d'envie tout le monde. De plus, chose heureuse, leur chef, Kurt Karlein, a une dette envers les mages de la fondation. Lui aussi est puissant et n'aime pas se faire mener en bateau (il est lui-même très fort à ce petit jeu), mais dans la mesure où les personnages joueront carte sur table avec lui, il saura se montrer à la hauteur de sa réputation, droit et honnête. Ils ont pour habitude de se réunir dans l'ancienne déchetterie, mais cela ne serait en fait que l'entrée d'un réseau souterrain immense.

Le diacre met tout de même en garde la cabale contre les mœurs un peu spéciales des vampires ; il est en toujours risqué de traiter avec un vampire puissant et sur son territoire. Il leur donne quelques recommandations d'usage.



SEATTLE, ACTE 1 : WELCOME TO THE JUNGLE



Il y a à Seattle une atmosphère unique, lourde et pesante. Tout y est plus morne, y compris les gens eux-mêmes. En été il y fait moins chaud qu'ailleurs, et un vent glacé balaye régulièrement les rues. Ici la lutte pour le pouvoir est constante, l'asphalte est le théâtre d'une jungle où seuls survivent les plus forts et les plus malins. Les personnages doivent sentir qu'ils ne sont pas le bienvenus dans la ville, et ce dès qu'ils y mettent les pieds. Que la paranoïa commence...

Les sources

• Les vampires

Chez les **Ventrues**. Une rencontre est mal venue. Tout d'abord, parce que Linley sentira tout de suite le rapport avec son petit service rendu aux Nephandis, ensuite parce qu'il ne dira rien aux personnages (on le comprend), et enfin parce qu'il les fera suivre voire même abattre s'ils commencent à en apprendre trop. Personne ne doit découvrir qu'il a rendu service aux Nephandis. Cependant, une entrevue permettrait à la cabale de se rendre compte que Linley n'est pas très stable mais très finaud et surtout extrêmement méfiant. En fait, les personnages auront plutôt le sentiment de s'être fait « sonder » que l'inverse. En revanche, si les personnages mènent une petite



opération « commando » chez les Ventrues, au QG, ils apprendront quelques détails intéressants. Toutes les activités des vampires de la ville et particulièrement celles des Ventrues sont soigneusement répertoriées sur un PC, mais tous les fichiers et même le PC sont protégés par des barrières informatiques en tous genres. La tâche, bien que faisable, n'en est pas aisée pour autant. De plus, le QG est très bien gardé de jour (ne parlons même pas de la nuit) par quelques goules puissantes et quelques gardiens humains engagés à cet effet. Si la cabale tente de s'y rendre par le biais du réseau, il se retrouve face à une zone protégée par des programmes tueurs.

les goules Ventrues

Attributs physiques

force 2 dex 4 Vig 3

Capacités

mêlée 3 flingue 3

esquive 4

Disciplines

force d'âme 3

Pour les gardiens

humains, enlever

3 points et les
disciplines

Les informations intéressantes :

[Depuis une dizaine de jours il semblerait que des créatures étranges soient arrivées dans la ville. Aucune description n'en est donnée mais il est fait référence à de nombreux meurtres particulièrement violents, et qui ne sont pas du fait des vampires. La presse à sensation commence à multiplier ses ventes et c'est très gênant. On ne sait rien de ces créatures ni d'où elles viennent. *En réalité, ces créatures*

viennent de royaumes cauchemardesques et transitent par le royaume de William Hikes pour pénétrer sur Terre.]

[Un fichier secret (excellent jet nécessaire pour le trouver) fait état de deux « planques » habituellement utilisées par les Ventrues mais qui ont été destinées à une autre utilisation, non précisée. Les adresses y sont. Ce sont deux endroits relativement saufs et protégés qui ont été secrètement mis par Linley à la disposition de William, sans que celui-ci s'en rende compte. Il a reçu ordre par les Nephandis de protéger ce vampire à tout prix.]

Quoi qu'il en soit, les mages ont tout intérêt à être discrets sur leurs activités s'ils veulent rester en vie jusqu'à la fin de cette aventure. De toute manière, ils doivent se sentir espionnés dès leur entrée dans la ville, et ce sentiment sera exacerbé après l'entrevue avec Linley (et cela sera justifié).

Chez les Malkavians. Archimède vit avec sa cour « d'apprentis » dans un grand manoir en retrait par rapport à la ville, dominant la mer du bord d'une falaise. L'endroit est très isolé et peu rassurant... La cabale, bien que pas attendue du tout (en principe), est assez bien reçue. Archimède le grand se prend pour un mage très puissant et s'est entouré de nombreux jeunes vampires, tous aussi fous que lui (quoique...), avides de connaître le secret de sa puissance et surtout son enseignement qui leur permettra à leur tour de devenir des mages respectés. La décoration intérieure du manoir se veut totalement médiévale, d'ailleurs aucun interrupteur n'est visible, ni quoi que ce soit qui pourrait rappeler le monde moderne. Effectivement, il n'y a là aucune installation usuelle telles que l'élec-

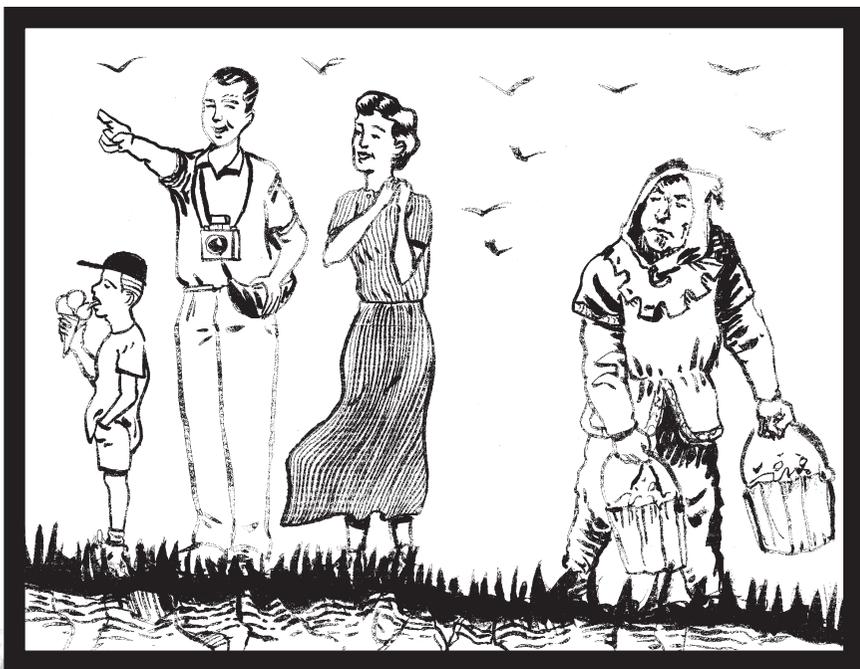
tricité ou l'eau courante (il y a un puits au fond de la cour...). L'entretien avec Archimède requerra beaucoup de savoir-faire car il s'agit de ne pas le froisser. Il est impensable de ne pas lui reconnaître le statut de mage, par exemple, et encore moins de remettre ses pouvoirs en cause, car même s'il est vrai qu'il n'est pas mage, il n'en dispose pas moins de pouvoirs convaincants. Prudence et humilité, donc. Un entretien subtil, pendant lequel les personnages n'oublieront pas non plus d'adopter la tournure d'esprit moyenâgeuse de leur interlocuteur, permettra à ces derniers de glaner les renseignements suivants :

[Un nouveau vampire est apparu en ville voici un peu



LES MALKAVIANS

moins d'un mois (vers début Juillet) ; il est puissant mais ne semble conscient ni des ses pouvoirs ni du danger que lui fait courir sa conduite : il tue sans vergogne et semble animé d'une haine peu commune. Il est seul, ce qui exclue qu'il appartienne au Sabbat. Il a été impossible de l'approcher jusque-là et les Malkavians ne comptent d'ailleurs pas le faire. Cependant, chose étrange, il a récemment mordu une jeune femme, pour en faire une sorcière (Archimède appelle les vampires mages et sorcières ; pour lui les vampires n'existent pas, ce sont des contes pour jeunes filles en mal de frissons). Celle-ci a été récupérée par les Malkavians, alors que le vampire anonyme s'était enfui, en la laissant à son funeste destin. Celle-ci paraît un peu secouée et de toute manière faible mentalement, mais ils vont «s'en occuper et la soigner» (hum !). Archimède ne laissera pas la cabale voir la jeune fille en question. Ils peuvent cependant au cours de l'entretien l'entendre hurler dans un des chambres à l'étage. Les cris s'arrêtent vite et laissant s'installer une atmosphère glaciale...*En fait, cette jeune fille est, ou plutôt était, la fiancée de William, Benedicte. La nuit même de sa transformation, laquelle le rendait fou, William revint chez lui où l'attendait Benedicte et lui raconta tout (c'est à dire bien peu de choses concrètes). Il ne savait pas grand chose, sauf qu'une horrible transformation s'était opérée en lui. William vécut dès lors hors de son domicile tout en*



revenant de temps en temps chercher le réconfort auprès de sa bien-aimée. Un soir William trouva une lettre d'adieu de Benedicte (voir 3^e partie) et alla la retrouver, plein de colère. Mais William n'avait pas encore appris à maîtriser la Bête et il avait de toute manière trop peu de sang pour la contenir vraiment. Une soif déchirante se fit jour en lui et il finit par se jeter sur sa petite amie, buvant tout son sang. Lorsqu'il était redevint maître de lui-même, face au corps flasque de son aimée, sa douleur fut indescriptible et, dans un état de désespoir et de panique, il trouva rien de mieux à faire qu'à vampiriser Benedicte. Dégoûté par ses propres actes, il finit par la laisser seule. Elle allait être ramassée par les Malkavians dans une rue, quelques heures plus tard, complètement hagarde, et l'air d'avoir déjà vécu et accompli en tant que vampire des choses peu enviables. Archimède entreprit alors de la soigner. Le problème, c'est que Benedicte est devenue folle et incontrôlable. Si les personnages décident de lui rendre visite sans l'accord d'Archimède, ils courent de graves dangers, car celle-ci, outre le fait qu'elle est dérangée, attaquera les humains à vue. Cependant, le simple fait de voir son visage peut être utile pour la suite de l'enquête et on peut lui soutirer le nom de William Hikes.]

[La cabale pourra aussi apprendre, mais de manière moins nette les informations contenues dans les registres ventrués, à l'exception des adresses des deux planques. Archimède prévoit en outre une très prochaine bataille pour l'appropriation des cairns délaissés.]

[D'après Archimède toujours, les créatures inconnues qui hantent les rues de Seattle, et qui ont au passage déjà exterminé deux de ses apprentis, ne sont autres que des mages des temps mythiques revenus sur Terre pour reprendre leurs possessions et faire retourner la Terre à son aspect originel etc...Sa théorie, bien que tordue, n'en comporte pas moins un fond de vérité, car les créatures venues de l'Umbravia via le royaume de William Hikes ont bel et bien ce genre de desseins.]

Chez les Nosferatus. La grande déchetterie désaffectée dans laquelle sont censés se trouver les Nosferatus se situe au cœur des quartiers pauvres. Bizarrement, nul squatter n'est venu s'y établir. Si les mages s'y rendent de nuit (de jour ils ne trouveront rien), ils tomberont sur un mystérieux interlocuteur (un Nosferatu chargé de surveiller l'entrée du repère) qui tentera de les faire fuir. Si les personnages montrent qui ils sont et surtout ce qu'ils viennent faire à Seattle, le vampire se montrera à visage découvert et emmènera les personnages dans les boyaux de la déchetterie sans leur

les «patrons»

Alistair Linley

7^e génération

Attributs (moyennes)

physique 4, social 5, mental 4

Capacités

baston 3 de moyenne capacités sociales 5 au minimum

Disciplines

Force d'âme 5

Présence 4 Auspex 6

Historiques

statut 4, influence 2

Archimède

10^e génération

Attributs (moyennes)

physique 4, social 2, mental 3

Capacités

baston 4 (armes à feu-0) commandement-persuasion 5 bons scores dans toute capacité un peu «moyenâgeuse»

Disciplines

Auspex 2, Domination 5,

Dissimulation 1,

Puissance 4

Historiques

statut 2, servants 5, alliés 4

Kurt Karlein

9^e génération

Attributs (moyennes)

physique 3, social 3, mental 4

Capacités

baston 4 intimidation-étiquette 5 empathie 4 connaissances étendues

Disciplines

Auspex 3, Célérité 2,

Dissimulation 5,

Puissance 2

Historiques

statut 3, contacts 5, ressources 3

LES NOSFERATUS



poser d'autres questions. La cabale peut alors sentir qu'elle est épiée de partout ; en fait, les sous-sols de la décharge fourmillent de vampires à l'allure inquiétante. Plus d'une quinzaine d'individus en tout. Les mages sont menés à Kurt Karlein, un Nosferatu qui paradoxalement dégage une sorte de charme. Bien que repoussant au premier abord, son charisme lui confère un certain magnétisme. Pendant les présentations d'usage, Kurt Karlein sondera les personnages un à un pour connaître les véritables motifs de leur présence. Une fois sûr que la cabale ne représente pas une menace pour lui et les siens, il les conduira à travers un dédale de couloirs souterrains pour finalement les faire déboucher dans une agréable demeure (il est impossible de la situer dans la ville). Là, il souhaitera s'entretenir avec le personnage qui lui paraît le plus faible, ou du moins le plus limité dans l'art de la négoc-

16

ciation. Les autres devront attendre en compagnie de ses « amis », ce qui ne devrait pas être confortable, ceux-ci se contentant, dans le plus parfait silence, d'observer les moindres faits et gestes de la cabale avec des mines circonspectes.

L'entretien avec Kurt sera difficile et surtout laissera peu de marge de manœuvre pour le mage concerné. Kurt dira ce qu'il sait à condition que le mage lui révèle quelle est la position et l'intérêt des siens dans cette affaire. Bref, c'est donnant-donnant. Ce qu'il est possible d'apprendre :

[Des informations déjà obtenues chez les autres clans, à savoir l'arrivée de créatures étranges. La disparition violente des loups-garous du coin, également. Kurt Karlein n'émettra pas de théorie à ce sujet. Il ne sait rien sur Benedicte et William.]

[L'existence de l'une des planques des Ventrues, qui semble ne plus servir]

[Surtout, la localisation d'anciens cairns de Garous. Karlein pense qu'il y avait dans la région, avant l'expansion urbaine du début du siècle, une dizaine de cairns. Certains ont disparu et il ne doit en rester que quatre ou cinq encore occupés. Quatre anciens cairns dont il pourra donner la localisation se trouvent en ville. Un cinquième existait à quelques kilomètres de la ville ; aujourd'hui c'est une centrale électrique. Il ne connaît pas l'emplacement des autres cairns. En revanche, il sait que le vieux Bartholomé Wright, un mage habitant dans les montagnes alentours, avec qui il n'a jamais eu de contacts mais dont il a entendu parler, connaît bien les garous et leurs coutumes. Il semblerait enfin que tous les garous de la région, bien que formant plusieurs tribus, étaient tous unifiés sous un seul et même signe. Kurt n'en sait pas plus...sinon que les temps changent (voir paragraphe **Les cairns**).]

• Le vieux Bart

Bartholomé Wright est un vieil homme à l'air débonnaire. Les cheveux longs et blancs, un peu dégarnis sur le dessus, il porte plutôt bien ses soixante printemps. À le regarder, on a un peu le sentiment d'être revenu au temps du Flower Power. Pourtant il n'a pas toujours été ainsi. Dans sa jeunesse, il était un brillant technicien, passé du côté des Technomanciens (convention des Ingénieurs du vide) suite à sa soif de connaissances. Pourtant il s'est rapidement rendu compte de ce que ses vues pacifistes et humanistes divergeaient d'avec celles de ses compères ; il est alors passé du côté des Traditions. Il fut d'ailleurs un des tout premiers Fils d'éther. Malheureusement, suite à des manipulations un peu trop hasardeuses, il s'est vu soupçonné d'espionnage par ses comparses des Traditions. Il fut banni et son avatar marqué à vie. Depuis, trahi par les siens, il s'est exilé seul dans les environs de Seattle et habite dans une belle demeure en bois. Il s'est pris de passion pour la faune et la flore (même celle qui a de grandes dents et hurle à la lune), découvrant ce à côté de quoi il était toujours passé : une vie simple et saine. Il n'en reste pas moins un redoutable mage, et on dit même qu'il fut un des

Bartholomé

Attributs

physique 3, social 2, mental 3

Capacités

occulte 3, cosmologie 3, connaissance des garous 4

Sphères

Correspondance 5, Matière 4, Prime 2 Forces 3, Vie 1

Historiques

alliés 3 (garous), node 3 Arete 5

pionniers dans le domaine du Réseau. Il lui arrive fréquemment de s'y balader, « juste histoire de voir » et pour le plaisir.

Lorsqu'il reçoit les mages, il est accompagné d'une jeune femme aux traits indiens et athlétique (un garou) qui s'éclipse immédiatement dans les bois environnants. Un entretien avec les personnages ne ravira pas spécialement Bart, cela lui rappelant d'amers souvenirs. Il les accueillera avec méfiance et rudesse. Il se tiendra sur ses gardes et ne se montrera pas très loquace. Il prétendra ne pas s'intéresser à toutes les turpitudes de Seattle (ce qui est partiellement vrai), mais reconnaîtra en revanche s'intéresser de près aux loups-garous de la région. Il ne s'étendra pas plus sur ses rapports avec eux. Si les personnages savent se montrer sincères et considèrent Bartholomé comme leur égal, le vieux mage se détendra ; il va d'ailleurs se rendre compte que notre pauvre cabale ne comprend pas grand chose aux mystères ambiants et qu'elle n'est là que parce que les Traditions l'y ont envoyée. Il pourra fournir les informations suivantes :

[Presque tous les loups-garous ont disparu de manière inexplicquée, et très rapidement, laissant leurs cairns abandonnés. Ça, c'est la version communément admise par bon nombre d'éveillés. En fait, la plupart des loups-garous ont été exterminés par divers moyens, pas toujours discrets (explosions, armes à feu et compagnie), un véritable massacre très vite exécuté par on ne sait qui (pourquoi pas des mages des Traditions¹⁷). Les rares survivants ont été obligés d'abandonner leur cairn et, après avoir enterré leurs morts, se sont réfugiés en ville. Ils ne savent qu'une chose : leurs agresseurs étaient des éveillés puissants et solidement organisés. Les personnages sentiront que Bartholomé Wright est affecté par cette très brutale agression.]

[En apprenant de quelle fondation viennent les personnages et le problème auquel ils sont confrontés, Bart indiquera que leur node était autrefois occupé par des garous et lié magiquement à un des cairns du coin via les ponts de lune (permettant de téléporter quasiment d'un node à un autre) et d'autres sorts. Il devait rester certains de ces liens indétectables ou indétectés (ne pas oublier que les mages en général comprennent goutte aux ponts de Lune). Il peut indiquer deux lieux hébergeant des cairns récemment abandonnés. Il prétend ne pas connaître l'emplacement des autres (ce qui est faux, il en connaît sept au total, anciens ou récents).]

[Il connaît le bar où ont pour habitude de se réunir les rares garous survivants, ruminant leur revanche. Il déconseille fortement aux personnages de s'y rendre, car il y a de fortes chances qu'ils se fassent repérer dès leur arrivée. Le bar en question se nomme *Le Chant du Cygne*.]

[Il sait qu'il y avait depuis plusieurs années quatre groupes (des « Septs ») de garous ; deux groupes de Wendigos et deux groupes d'Uktenas, et l'entente entre les quatre groupes était parfaite. Elles étaient toutes unifiées sous un même sigle

et une même bannière, peut-être même sous un même chef. Bartholomé n'en dira pas plus et prétendra ne pas connaître ce signe de ralliement. En fait Bartholomé est un ami des garous et les a souvent aidés dans le passé à se protéger des hommes. Il ne veut surtout pas mettre les rares survivants en danger en révélant des informations vitales aux mages des Traditions. Cependant il aimerait bien connaître les raisons exactes de leur anéantissement, car même s'il reste persuadé que ce sont des mages qui ont fait le coup pour récupérer de la quintessence, il ne sait pas si ce sont les Traditions, les Technomanciens voire même les Nephandis ou les Maraudeurs. Car c'est une opération de grande envergure, tout de même. Il donnera donc assez d'informations pour que la cabale puisse mener une petite enquête...à sa place. Le vieux Bart n'a pas envie de risquer sa peau, à son âge.]

Dans la maison de Bartholomé Wright on peut remarquer les choses suivantes :

- une passion certaine pour l'astrologie ; de nombreuses cartes sont affichées aux murs, un télescope monstrueux est placé sur le grand balcon. Cette passion n'est pas sans intérêt pour le scénario (voir paragraphe « **Les cairns** ») ;

- un mage disposant de Prime sentira tout de suite que le chalet dispose d'une énorme source de quintessence. Il est situé à l'intersection de plusieurs *ley lines* ; c'est en fait un node puissant. Un bon jet permettra de localiser une concentration importante de quintessence au sous-sol, c'est là que se trouve la matrice du node de Bartholomé Wright.

• Les cairns

Lorsque la région était encore vierge de toute trace d'urbanisation, il y a quelque deux cents ans, il existait dix cairns, dirigés par deux tribus de garous : les Uktenas et les Wendigos. Les deux tribus possédaient chacune cinq cairns et s'entendaient parfaitement bien. Elles étaient d'ailleurs unifiées sous un même symbole : le cygne noir. Pour toutes les grandes décisions, un conseil se réunissait et statuait sur les solutions les plus profitables pour tous. Mais l'urbanisation a fait petit à petit son apparition, les hommes ont pris le contrôle de la région et les tribus du Cygne Noir se sont affaiblies.

Les dix cairns étaient dispersés dans un rayon de cinquante kilomètres environ, selon une implantation très précise : en effet, ces dix cairns étaient disposés selon la constellation du Cygne. Voici ce qu'il est advenu de ces cairns :

- **1^{er} cairn** : la tête du cygne. C'était un cairn de moyenne importance qui n'existe plus aujourd'hui, recouvert par de nombreux lotissements ;

- **2^e, 3^e, 4^e cairns** : le cou du cygne. Ces trois petits cairns rapprochés sont aujourd'hui entièrement gagnés par la ville. Si les personnages vérifient, ils verront que les cairns sont maintenant remplacés par une église, le QG des Nosferatus et par un laboratoire de recherche high-tech privé (des Technomanciens... une piste à exploiter).



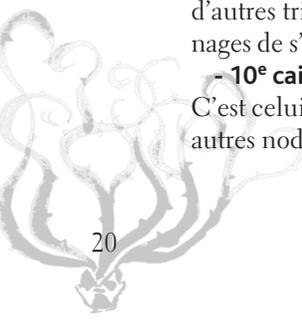
- **5^e cairn** : le corps du cygne. Le deuxième cairn le plus important par la taille et la puissance ; c'est actuellement la maison de Bartholomé Wright, le vieux mage. Les personnages pourront s'en apercevoir s'ils font le rapprochement entre les cairns et la constellation du cygne (soit en allant au bar indiqué par le vieux mage, soit en faisant le rapprochement eux-mêmes). De toute manière, sa maison irradie la quintessence pour qui sait la déceler.

- **6^e et 8^e cairns** : l'aile gauche (6^e) et l'aile droite du cygne (8^e). Ces cairns sont de moyenne importance et sont abandonnés ; ils se situent assez haut dans la montagne, enfouis sous une épaisse forêt. Ils sont actuellement délaissés, mais en fait surveillés de près par les Technomanciens et les vampires ; quelques loups-garous s'y rendent de temps en temps. Des traces de combats violents y sont décelables. En fait des arbres sont arrachés, comme soufflés, il y a des cratères dans le sol, etc... En cherchant bien, on peut trouver quelques balles de gros calibres ainsi que des morceaux de vêtements. On ne trouve plus aucune trace de ce qui faisait autrefois le cairn, c'est à dire des totems ou installations de pierres, etc... La connaissance de **Prime 2** au moins permet de déterminer que les cairns sont reliés à quelques chose (en fait tous les cairns sont reliés entre eux et la quintessence qui en résulte se stocke au dixième cairn). Avec **Temps** il sera possible de voir ce qui s'est passé, à savoir une attaque en règle de Technomanciens (avec les hommes de main typiques de New World Order, des Progénéteurs et d'Iteration X).

- **7^e cairn** : la pointe de l'aile gauche. Ce cairn de grande importance est la propriété des Technomanciens depuis des années maintenant ; ils y ont installé une imposante centrale électrique, qui fournit énormément d'énergie pour pas grand chose... et pour cause. Cette centrale joue un rôle primordial dans le scénario puisque c'est de là que les Technomanciens dirigent l'opération « créateur ». Cette centrale dispose aussi d'un portail vers le royaume de Null-B car c'est un de ses nodes. Les personnages ne devraient pas trop enquêter de ce côté-là au début de l'aventure car les indices qu'ils pourraient y trouver n'auraient pas de liens avec leurs investigations présentes, et d'autre part parce que cette centrale représente un immense danger.

- **9^e cairn** : L'aile droite du cygne. C'est le seul cairn encore occupé par les loups-garous ; il en reste une dizaine. Ce cairn est assez important en puissance et c'est le seul que les Technomanciens n'ont pas retrouvé. Les rares survivants du pogrom se sont réfugiés ici et préparent une revanche sanglante, avec l'aide d'autres tribus d'Arizona qui vont bientôt arriver. Il est déconseillé aux personnages de s'y rendre...

- **10^e cairn** : La queue du cygne. C'est de loin le plus important en puissance. C'est celui dont se servent les Technomanciens pour stocker la quintessence des autres nodes et alimenter le créateur et donc le royaume de William Hikes. Ce



cairn contient un portail qui permet de se rendre dans ce royaume. Il est détaillé dans la deuxième partie du scénario.

Le rôle de cette profusion de cairns est avant tout de déduire l'emplacement de ce dixième cairn. Les mages connaissent déjà l'emplacement du 4^e et du 8^e cairns ; Bartholomé leur indiquera l'emplacement des 1^{er} et 7^e cairns ; enfin, les Nosferatus pourront leur indiquer l'emplacement des 2^e, 3^e, 4^e, 7^e et 9^e cairns. Il restera aux personnages à déduire le reste. Si certains de ces cairns sont susceptibles d'attirer l'attention des personnages et de les inciter à y enquêter, il est important qu'ils aillent avant tout visiter le dixième cairn, en tous cas avant d'aller frapper à la porte des Technomanciens.

Premières pistes

• Les planques des Ventrués

Les deux planques qui ont été mises à la disposition de William par Linley, sans que celui-ci ne s'en doute, se situent au cœur de la ville, dans des quartiers populaires. En fait, par d'habiles manœuvres, Linley est arrivé à conduire William dans la première planque, mais les deux vampires ne se sont vus qu'une fois, lorsque Linley a mordu William, et ce dernier n'en garde aucun souvenir précis. Pour l'instant, seule la première planque est utilisée, mais lorsque William décidera de la quitter ou que Linley considérera qu'elle est devenue trop dangereuse pour lui, il le fera changer par le biais d'une mise en scène quelconque. En fait, la première planque est peu utilisée par William qui vient de découvrir le pouvoir de se reposer en terre, ce qui le rend doublement insaisissable.

La première planque

Elle se situe dans la cave d'un immeuble désaffecté et squatté par quelques délinquants ; l'immeuble appartient à Alister Linley, via une de ses sociétés (difficile de faire le rapprochement). La cabale ne peut y avoir accès que si elle a trouvé le fichier caché dans l'ordinateur des Ventrués. On y trouve peu de choses, si ce n'est quelques cadavres en décomposition (même celui d'un enfant) ; une vieille photo représentant William enlaçant sa dulcinée. Il a abandonné depuis peu cet endroit qu'il ne peut plus supporter (ce qui explique qu'il y ait laissé traîner ces corps). Un sort de **Temps** à cet endroit permettra aux mages de voir la tête de WH, ce qui sera utile pour le retrouver plus tard. Linley n'est pas venu dans cette planque (ni dans la deuxième d'ailleurs) depuis qu'il a mordu WH, ce qui ne permettra pas, même avec la sphère de Temps, de le voir.

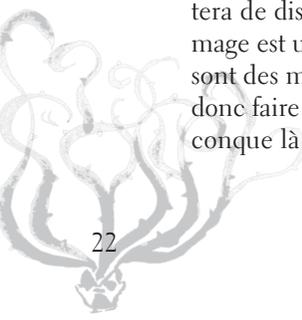
la deuxième planque

La cabale peut y accéder par le biais du fichier caché mais aussi grâce aux informations des Nosferatus. Elle se situe dans un immeuble de faible standing (aussi possédé par Linley), au rez-de-chaussée. La planque est bien entretenue et n'a sûrement pas servi depuis qu'Alister Linley a mordu William Hikes. Avec l'aide de quelques sphères, la cabale pourra aisément détecter la présence d'une caméra vidéo bien cachée. Elle est reliée au QG des Ventrués. Les personnages seront repérés dès qu'ils mettront les pieds dans cet appartement. S'ils attendent dès lors des événements, ils ne seront pas déçus car les Ventrués leur rendront une petite visite... voir paragraphe « **Visite nocturne** ».

Un mot sur Linley : les mages auront tôt fait de deviner l'implication de Linley dans l'affaire et dans l'existence de WH (dont à ce stade ils ne connaissent pas encore le nom). Au cas où ils seraient tentés d'agir frontalement vis-à-vis de lui, ne pas hésiter à leur rendre la tâche impossible car si Alister Linley venait à révéler ce qu'il sait, cela enlèverait dès le début beaucoup de mystère au scénario, et permettrait aux mages de trouver WH sans avoir compris encore les enjeux de l'affaire. À éviter.

• Le chant du cygne

C'est un bar minable dans les bas quartiers, à l'écart du centre ville. C'est le rendez-vous des paumés, des indiens mais aussi des loups-garous. D'ailleurs, ce bar a été monté par un des leurs, il y a quelques années de cela. Aujourd'hui c'est le point de rencontre des quelques garous qui demeurent dans le coin. Si les personnages s'y rendent, ce qui est assez suicidaire, ils y rencontreront Lloyd, un Wendigo. Ceux qui possèdent Prime-pourront le repérer sans trop de difficulté ; en outre il est indien, évidemment. Lloyd les remarquera tout de suite aussi car il n'y a pas grand monde dans le bar. La situation sera très particulière et très tendue car Lloyd, tellement estomaqué par cet acte de défi, ne fera rien dans un premier temps ; il laissera la cabale l'aborder. Si celle-ci se montre agressive ou au contraire n'agit pas rapidement, il sortira comme si de rien n'était pour prévenir les « rescapés », comme ils se nomment eux-mêmes, lesquels s'arrangeront pour tendre une embuscade aux personnages. En revanche, s'ils abordent Lloyd avec beaucoup de sang-froid, celui-ci, une fois la surprise passée, acceptera de discuter avec les mages, mais avec une idée en tête... Pour Lloyd, un mage est un mage, peu importe qu'il appartienne à telle ou telle faction ; or ce sont des mages qui ont anéanti les septs pour s'approprier leur cairns. Il pense donc faire semblant de traiter avec la cabale puis l'attirer sous un prétexte quelconque là où se trouve le reste de la bande et tout finira par un interrogatoire



musclé et une exécution sommaire. Cependant, si les personnages arrivent à faire un distinguo entre Traditions et Conventions, à faire comprendre que les Traditions jamais au grand jamais ne spolieraient les garous de leurs cairns (sic), alors il est possible d'établir une entente. Il faut avouer que les relations entre garous et mages souffrent d'un certain passif...

Bref, si un dialogue parvient à s'instaurer, les mages apprendront que les garous ont été éliminés d'une manière brutale et rapide dans les nuits du 15 au 17 Juin, par des humains (dont certains tout en noir) maîtrisant la magie-et qui, d'après les descriptions que fait Lloyd, ne se sont pas privés de déchaîner moult sorts puissants. Lloyd laisse entendre à ce sujet que la revanche est proche. Les personnages remarqueront au cou de Lloyd un pendentif représentant un cygne noir, avec à des endroits précis de minuscules diamants symbolisant la constellation du cygne et l'emplacement des cairns ; le plus gros diamant est celui du dixième cairn. Lloyd ne fera pas mention de cette constellation et se refusera à donner le nombre de cairns se trouvant dans la région. Après quelques échanges, un garou Uktena arrive au bar. Lloyd demande alors aux mages de partir rapidement s'ils ne veulent pas risquer une grosse altercation. La cabale doit sentir qu'il faut vraiment quitter l'endroit à toutes jambes. Mais les garous vont les suivre dans la suite de leur enquête.

Après cette entrevue, si les mages ont exploré les pistes dans l'ordre ici établi, ils devraient être épiés par des garous, des Ventrues, et des Nosferatus (la cabale est vraiment en train de rameuter tout Seattle !). Outre le climat de paranoïa qui devrait aller de pair, la situation peut donner lieu à plusieurs événements pour le moins stressants.



SEATTLE, ACTE 2 : PARADISE CITY

Sont décrits ici quelques faits confirmant les angoisses de notre cabale. Au meneur de jeu de les placer à des moments opportuns.

• Visite nocturne

Après que les personnages ont fouiné dans les affaires des Ventrues, des vampires (la nuit) et des goules (de jour) vont les suivre, sans se montrer, en attendant les instructions de Linley. Les vampires n'interviendront pas sans instructions... bien que du sang de mage soit particulièrement revigorant. En fait, les ordres vont arriver dès que la cabale aura vu les Nosferatus (ou tout de suite après avoir visité les Ventrues s'ils sont d'abord allés voir les Nosferatus). Des Ventrues (un par personnage) s'introduiront chez les personnages pendant leur lourd sommeil et tenteront dans un premier temps par leurs pouvoirs de savoir ce qu'ils ont appris puis de boire leur sang, ce qui devrait leur procurer une sensation étrange, à la fois chaude et douloureuse. C'est à ce moment-là que des Nosferatus qui suivaient eux aussi les personnages interviendront pour les sauver. La cabale se retrouvera en un instant au beau milieu d'un violent combat de vampires. Dur, comme réveil. Les personnages s'étant fait mordre auront tout de même encaissé trois niveaux de blessures (récupérables en deux jours dans le meilleur des cas). Si un des personnages ne dort pas ou monte la garde, les Ventrues resteront très calmes, et tenteront une domination sur le « sujet ». Le combat entre les vampires doit être suffisamment impressionnant pour donner aux personnages l'envie pressante de fuir, d'autant plus que certains d'entre eux seront sûrement très mal en point. Or, se retrouver de nuit dans les rues de Seattle en ces temps troublés n'est pas sain. Le meneur de jeu peut faire intervenir le prochain événement juste à la suite ou une nuit prochaine.

• La faune de Seattle

Dans une petite rue glauque les personnages peuvent percevoir très nettement une concentration de quintessence hors de la normale et ce qu'ils y verront va à coup sûr les marquer à vie : une immonde créature rappelant à s'y méprendre une chimère est en train de déchiqueter un pauvre humain ; pour résumer, il y a déjà là cinq ou six cadavres atrocement mutilés. La chimère ne manquera pas d'apercevoir les mages... ça tombe bien, c'est son mets favori. Au moment où la chimère se dirige vers les personnages, une voiture de patrouille (police municipale) les éclaire de son spot. C'est une ronde banale. La voiture s'arrête, un policier descend... Tout se déroule alors très vite : les policiers apeurés tirent sur la chose, manquant au passage toucher un des mages... La chimère, insensible

aux balles, se rue sur la voiture de patrouille et les policiers. Les personnages qui possèdent Prime sentent alors une concentration de quintessence totalement hors norme et très dangereuse. Au moment où les policiers vivent leurs derniers instants, de nombreux éclairs apparaissent puis s'en suit une sorte d'immense déchirure dans la ruelle, ouvrant sur un noir dense. Dans une lumière aveuglante, tout redevient subitement normal : plus de cadavres, plus de chimère, plus de flics. Le Paradoxe a fait un ménage des plus spectaculaires (il vaut mieux que les personnages n'aient pas eu le temps de faire de magie vulgaire ou alors qu'ils aient vite quitté la ruelle, sinon ils pourraient bien disparaître avec le reste). Dans la seconde qui suit, la même voiture de patrouille avec mêmes policiers éclaire la ruelle et tout recommence sans la chimère... Les policiers poseront des questions quant à la lumière aveuglante qu'ils viennent d'apercevoir. Après ça la cabale devrait être sous calmants...

• Seconde filature

Un garou de la tribu des Wendigos va vite prendre en filature la cabale après son passage au Chant du Cygne, quelle qu'en ait été l'issue. Dans un premier temps, les personnages vont apercevoir une sorte de chien les suivre à distance, les attendre, les précéder, etc. Le but est de renforcer le sentiment d'insécurité qui règne dans cette ville décidément malsaine. Cela pourra donner lieu à quelques altercations intéressantes avec les vampires chargés du même boulot, d'autant plus si le garou est confronté aux Nosferatus qui agissent ici comme les anges gardiens de la cabale. L'idéal est d'imposer aux mages un choix : aider l'un ou l'autre, et par conséquent choisir son camp.

Quoiqu'il en soit, la cabale doit comprendre que tout le monde se demande ce qui se passe dans cette ville mais que personne n'ose véritablement enquêter.



Deuxième partie. The day I tried to live

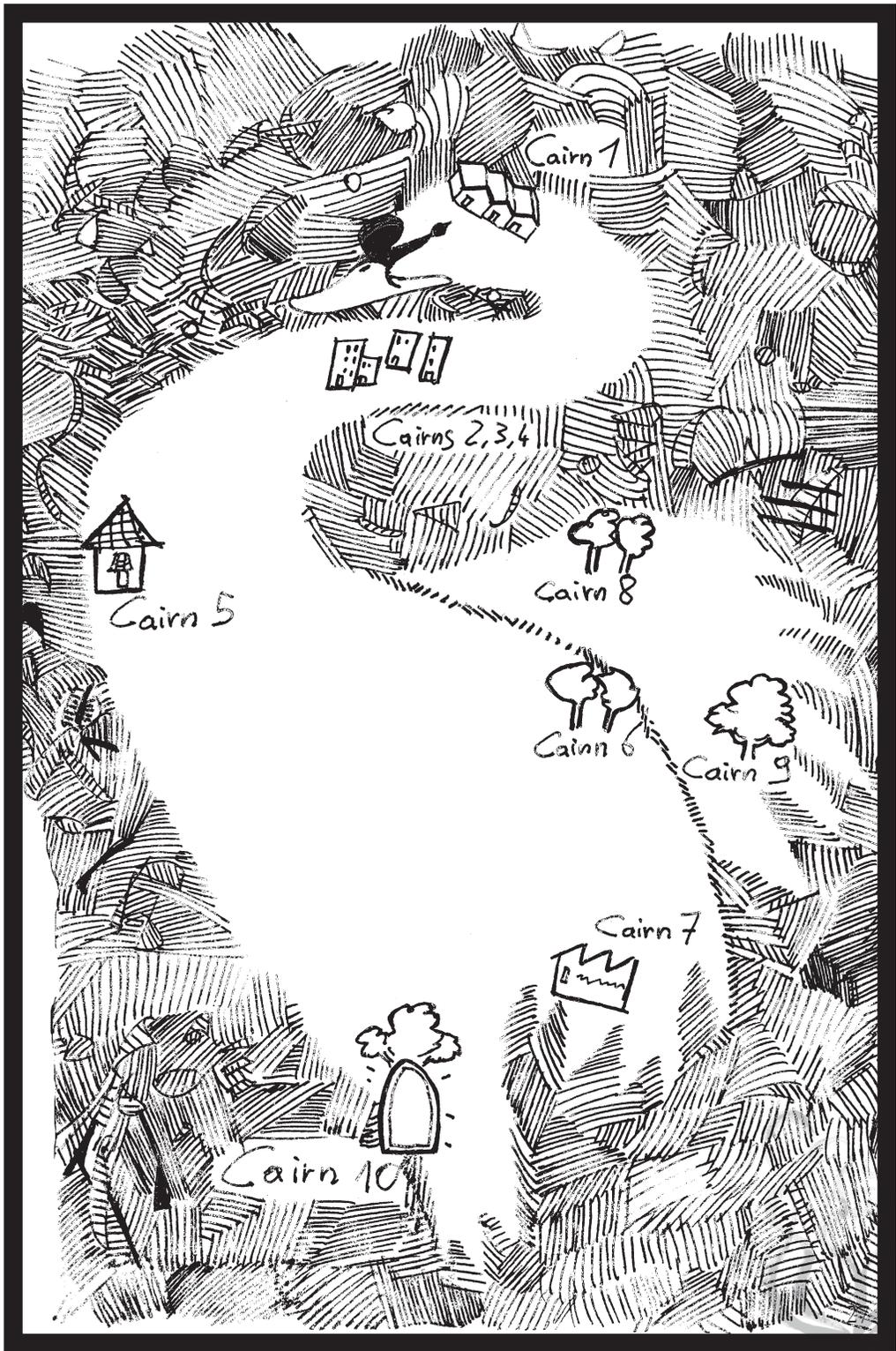
*I woke the same as any other day
except a voice was in my head
It said seize the day, pull the trigger,
drop the blades,
and watch the rolling heads...*

Le dixième cairn se situe dans les forêts aux alentours de Seattle, à environ quinze kilomètres du cœur de la ville. Aucune route ni piste ne mène à la petite maison forestière, usée par le temps, qui semble se cacher au plus profond des bois, à l'abri des regards indiscrets. Pourtant, il y a longtemps, elle fut habitée par des garde-chasses et des bûcherons. Aujourd'hui, elle ne figure plus sur aucune carte et tout le monde l'a oubliée, ou presque. Les garous en ont en effet fait un cairn ; on peut même se demander si ce ne sont pas les garous qui l'ont construite à cet effet il a presque deux cents ans. C'était là le cairn le plus puissant de la tribu du Cygne. Au début du mois de Juin, les Technomanciens ont déferlé comme une lame de fond sur les cairns et particulièrement sur celui-ci. La quintessence qu'ils ont pu en extraire sert directement à nourrir le créateur ; mais la maison sert en plus de passage vers le royaume horizon de William Hikes. L'endroit paraît si anodin !

LE ROYAUME, ACTE 1 : WELCOME TO MY NIGHTMARE

• La maison en elle-même :

C'est une petite maison en bois, envahie par les herbes hautes, à l'ombre de grands pins. Charmant, en réalité...si les personnages n'avaient pas la sensation d'être épiés en permanence, et en particulier ici. En effet, deux garous montent une garde discrète nu peu plus en amont, sur une falaise. Ils ne tenteront rien contre la cabale, sauf si celle-ci est activement recherchée par les garous. Et il ne faudrait pas oublier les Technomanciens. En faisant attention, on peut remarquer aux alentours de la maison, et même sur le seuil, des traces suspectes au sol ; ce ne sont pas des traces du passage d'animaux, bien que cela y ressemble. Ce sont en fait des empreintes de créatures magiques se servant du royaume pour pénétrer sur Terre. Cela devrait préparer psychologiquement les personnages à ce que la suite leur réserve.



Cairn 1

Cairns 2, 3, 4

Cairn 5

Cairn 8

Cairn 6

Cairn 9

Cairn 7

Cairn 10

Les volets et la porte sont clos, mais il est cependant facile de forcer l'un ou l'autre ; en faisant attention à la serrure, les personnages pourront remarquer qu'elle a déjà été forcée puis réparée.

À l'intérieur, à priori, rien ne choque. Il n'y a pas de mobilier si ce n'est une petite table et une vieille chaise bancale. Les personnages sentiront sans trop de mal la concentration de quintessence en ce lieu. La maison doit se situer à l'intersection de plusieurs ley lines. Il est impossible de déterminer vers où est dirigée cette quintessence (il y a de multiples protections). Une petite porte donne sur le « jardin », une sorte d'espace délimité par une haie naturelle d'arbustes. Le jardin peut tout à fait être rejoint en contournant la maison, on le voit par une fenêtre depuis l'intérieur de la maison. Il ne contient rien de spécial. En revanche, la porte qui y mène est impossible à ouvrir. Le passage du temps semble l'avoir définitivement condamnée ; tous les gonds sont rouillés et les charnières de même. Inutile de s'acharner...et pourtant, c'est le passage vers le royaume. Les Technomanciens ont maquillé la porte pour qu'elle n'attire pas les soupçons, au cas où... Une belle illusion fait croire à une vieille porte en bois, mais il est impossible de détecter toute trace de magie ou de quintessence sur cette porte tant la pièce en est imprégnée. Un excellent jet et un examen tout particulier permettront de déceler quelque chose d'anormal. Ensuite les personnages mettront peu de temps sûrement à découvrir que la porte est blindée et protégée par une glyphe de garde puissante. Avis aux amateurs. C'est évidemment cette porte qui mène au royaume de WH.

On peut tout de même noter pour l'intérieur de la maison quelques indices susceptibles d'attirer l'œil :

- des empreintes de créatures, les mêmes qu'à l'extérieur, sont là aussi visibles et viennent de la porte du jardin ; aucune, en revanche, ne semble entrer dans la maison via la porte. Dans le jardin, les personnages pourront trouver des signes d'anciens rites garous dont une pierre gravée d'un cygne prenant son envol ;

- une prise électrique, ce qui peut paraître étrange. Elle a été installée il y a peu de temps par les Technomanciens pour leur matériel high-tech, utilisé pour initialiser le cairn et diriger la quintessence vers le créateur. Elle est tout simplement reliée au réseau d'électricité de la ville, cette électricité étant produite par la centrale. Si la cabale se penche sur cette question, grâce à un sort mêlant Correspondance, Forces et Prime, ils pourront détecter que toute l'électricité de la ville contient un taux anormal de quintessence, mais en doses cependant infimes. Rien d'étonnant puisque la centrale est située sur un node et que beaucoup de quintessence y transite.

Admettons à présent que la cabale parvienne à entrer dans le royaume et passons à une description plus approfondie.

infos sur le royaume

Avant tout une description générale. Le royaume ressemble à une vallée extrêmement encaissée, puisqu'entourée par une immense et abrupte chaîne montagneuse aux reliefs déchaquetés. Le sommet des montagnes est caché par d'épais nuages gris qui forment comme une couverture sur la vallée. Il fait nuit et la seule source de lumière provient des nuages. L'intérieur de la vallée est encore plus noir que le ciel ; en fait le sol est comme brûlé. Une immense forêt couvre toute la plaine mais les arbres sont morts, comme deséchés. L'atmosphère est chaude, étouffante et chargée d'une odeur de pourriture.

Tout le royaume tient dans cette vallée (ce qui n'est déjà pas si mal). Les distances sont difficiles à évaluer ; on peut grosso modo, en marchant, le traverser en quatre heures.

La chaîne de montagne se perd dans les nuages. Elle est très dure à escalader. Si les personnages arrivent à la franchir (elle monte à environ 400 mètres, à pic), ils se retrouveront de l'autre côté du royaume, au point exactement opposé à celui auquel ils se trouvent, mais toujours dans la vallée. Impossible donc de sortir du royaume par ce biais.

Les orages très violents auxquels vont peut-être se trouver confrontés les personnages sont l'expression de la soif de WH. Plus sa soif grandit et plus les orages se renforcent, et avec eux les foudres incessantes. Tout s'arrête instantanément dès que WH est rassasié.

Au milieu du ciel, perçant les nuages, on peut apercevoir un soleil noir. Ce soleil noir faiblement perceptible dans le ciel est en fait une sorte de tuyau qui relie le royaume de Null-B au royaume de William Hikes. Le transit est le suivant : grâce à un sort puissant mais basique, les Technomanciens ont lié entre eux tous les cairns qu'ils se sont appropriés. La quintessence qu'ils en retirent est acheminée par le biais d'un conduit magique vers la centrale électrique. Là, elle est épurée et envoyée au royaume de Null-B, directement dans le créateur. Le créateur, par un lien vers le royaume qui est vecteur de quintessence, forge cette quintessence en utilisant la psyché de William Hikes. Et le royaume ainsi prospère. Le soleil noir est le point d'arrivée du conduit. Il est en réalité situé à moins de 200 mètres de hauteur, à la verticale exacte du centre du royaume, est immobile, et apparaît comme un cercle noir de 15 mètres de diamètre. Lorsqu'on s'en approche à moins de 50 mètres, on peut aisément ressentir un flot dense de quintessence, ce qui empêche toute progression. Si, grâce à un sort, un mage arrive à s'introduire dans le conduit et à le remonter, il aboutit au bout d'une dizaine de minutes dans le créateur. Mais autant dire que résister à un tel environnement empli de quintessence est quasi-impossible et le personnage a toutes les chances de se volatiliser. Il est possible, grâce à un sort approprié, de déduire que la quintessence qui est diffusée ainsi de ce soleil noir est en même temps et de manière constante structurée pour bâtir le royaume horizon. Elle a déjà, quand elle arrive, été « programmée et structurée » dans le conduit. C'est là l'œuvre du créateur qui structure la quintessence à l'image des informations qui lui sont envoyées inconsciemment par William Hikes via un autre lien, celui-ci uniquement psychique. La masse de quintessence déversée est phénoménale, de quoi créer un monde gigantesque, plus grand que le royaume ici présent, et les mages ont la possibilité, via leurs sphères, de sentir que ce dernier est en expansion. →

Caractéristiques du royaume

déplacements : *La progression des personnages lorsqu'ils ne connaissent pas encore la partie dans laquelle ils se trouvent, ou bien qu'ils cherchent quelque chose est de 2 km/h au maximum. À partir du moment où ils connaissent déjà les lieux, ils progressent deux fois plus vite.*

perception (normale) : *il est impossible de voir à plus de 500 mètres devant soi, en raison de la semi-obscureté et du brouillard.*

Paradoxe : *Entrer dans le royaume pour la première fois génère chez les mages un point de paradoxe.*

Gantelet : *Le Gantelet est ici encore très faible. Il est de 4 sur tout le royaume et de 1 dans la caverne (voir paragraphe « La caverne »)*

les sphères :

Correspondance : -1 – *Les perceptions et la progression au sein du royaume sont malaisées. Le royaume est massivement statique quant à ses caractéristiques. En revanche, il s'étend en permanence. Les déplacements magiques doivent être opérés avec précaution.*

Entropie : -3 – *Le créateur procure au Royaume une force et une résistance hors du commun. Il est très difficile, voire impossible de casser une chose sans encaisser un grand nombre de points de Paradoxe. Le royaume est immuable.*

Forces : +3 – *Le royaume n'est pas contraignant. Il est possible de faire naître et apparaître des forces diverses sans encourir de défenses actives comme le Paradoxe.*

Vie : -4 – *Ce royaume est celui de la mort. Rien n'est censé y vivre, bien que les conditions générales soient remplies. Influencer directement sur la structure vitale d'un être ou d'une chose peut s'avérer catastrophique pour le mage, qui contrevient ainsi directement au fondement du royaume.*

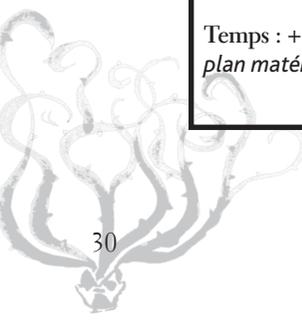
Matière : +2 – *La manipulation de la matière y est aisée, bien que des effets trop voyants contreviennent à la réalité du royaume.*

Raison : +1 – *La communication entre les esprits est plus facile que dans le plan matériel*

Prime : +3 / -4 – *Attention, ici les règles varient. Lorsqu'il s'agit de jongler avec de la quintessence qui n'affecte que les mages ou les choses qu'ils ont amenées avec eux (comme un talisman, par exemple), tout est facile. En revanche, lorsqu'il s'agit de jouer avec la quintessence du royaume, a fortiori s'il s'agit de quintessence libre ou brute, les forces du Paradoxe se montrent implacables (points de Paradoxe à tout va).*

Esprit : -1 – *Le royaume tente de se défendre contre les forces extérieures bien qu'il soit encore faible.*

Temps : +1 – *Les manipulations temporelles sont légèrement plus aisées que sur le plan matériel.*



• Entrée en matière : psychoses

Dès que les personnages ouvrent la porte, un grand souffle d'air chaud les surprend. Cet air est lourd et chargé, comme imprégné d'une odeur...de mort, soyons clair. En revanche les personnages voient rien au-delà de la porte car il y règne une obscurité presque totale d'où ressortent parfois de très vagues formes non identifiables. Une fois que les mages seront passés, ils verront un peu mieux ce qu'il y a autour d'eux. Ils sont dans une vaste salle de 10 mètres de large. La pénombre ambiante empêche de mesurer sa longueur. Le plafond également n'est pas discernable. Mais le plus fort tient dans le fait qu'il n'y a pas de plancher. À la place se trouve une passerelle métallique qui traverse la pièce de part en part par-dessus un gouffre insondable et et bien évidemment obscur (pour une indication d'ambiance on peut se référer à la pièce secrète du Dr Jekyll



dans *Mary Reilly* de Stephen Frears). Des chaînes pendent du plafond au bout desquelles sont accrochés des corps sans vie (de pauvres victimes de William Hikes) se balançant avec une forte amplitude. Le portail à travers l'Umbr que viennent d'emprunter les mages n'est pas visible

ble. À la place la salle offre un de ses murs nus. Une jeune fille s'approche bientôt des personnages, qui a les traits de Bénédicte (il ne s'agit pas de la vraie, évidemment), ce qui va faire réagir la cabale s'ils l'ont déjà aperçu au cours de leur enquête. Elle porte dans ses bras un enfant exangue. Elle se met à s'adresser aux mages comme si elle ne se trouvait qu'en face d'une seule personne et que cette personne était William. Elle manifeste son plaisir de retrouver son compagnon et, désignant l'enfant qu'elle vient à l'évidence de vider de son sang, elle déclare être devenue pareille à lui, un monstre buveur de sang. Elle se met à lui reprocher de lui avoir transmis sa maladie. Pourquoi l'a-t-il tuée, pourquoi l'a-t-il réduite à cet état de bête ? Où est passé le William qu'il était autrefois ?

Tout ceci mènera à un dialogue à sens unique, les mages étant incapables de lui répondre, et il n'est pas impossible que Benedicte passe ses nerfs sur les mages. Mais là n'est pas la seule surprise que réserve l'endroit dans lequel les personnages viennent tout juste de mettre les pieds. En poursuivant, la cabale arrive au bout de la salle et franchit une première porte pour découvrir une

seconde salle tout aussi lugubre. Plusieurs salles se suivent ainsi. Dans chacune de ces salles la passerelle continue, et des corps de victimes sont accrochés çà et là ; sont également suspendues aux chaînes des plates-formes sur lesquelles se jouent différentes scènes. Dans l'une on voit WH debout, relié par un cordon ombilical à une jeune femme allongée sur un brancard et ayant apparemment subi un accouchement. À côté de William Hikes, qui malgré son cordon ombilical se présente sous ses traits d'adulte, se trouve un homme d'une vingtaine d'années, tout aussi abattu. Il s'agit d'une allégorie de la naissance de WH (ici présenté avec sa mère et son père), au cours de laquelle sa mère avait perdu la vie. Cette mort avait toujours marqué WH et cette scène (torturée) en est la traduction. Sur une autre plate-forme une jeune femme est étendue pieds et poings liés, les yeux bandés et un baillon sur la bouche. Elle se débat pour se libérer. À côté d'elle un mot est écrit : « quand la soif viendra, cette fille est pour toi. Tâche, si possible, de ne pas la tuer. Elle ne sait rien pour le moment de notre Famille » Il s'agit d'un mot qu'Alister Linley avait laissé à l'attention de WH et les PJ reconnaîtront l'écriture de Linley s'ils ont déjà pu l'observer. Sur une autre plate-forme, encore, se joue une scène d'accident de la route où l'on voit un William plus jeune de quelques années et portant quelques estafilades tirer un homme inconscient d'une automobile fracassée. D'autres plates-formes existent qu'on ne peut pas voir distinctement mais où on devine des scènes tragiques et peu ragoûtantes. Les personnages réaliseront alors se trouver dans une sorte de petite boutique des horreurs où l'on retrouve tous les noirs souvenirs et pensées qui se blottissent dans un coin de l'âme de WH.

Bientôt une rumeur enfle à travers toutes les salles, venant du gouffre qui bée sous les pieds des personnages. Ces derniers voient monter à grande vitesse une nuée de créatures vampiriques aux ailes de chauves-souris sorties des pires films d'horreur de seconde zone. Les créatures volent, grimpent le long des murs, s'accrochant aux plates-formes et aux corps pendus, déchiquetant tout de qu'elles voient. Leurs cris et le claquement de leurs ailes membraneuses font un vacarme à vous clouer sur place. Les mages, quelle que soit l'avalanche de pouvoirs dont ils puissent faire usage, devront fuir ou être submergés. L'objectif est simplement de les faire sortir du bâtiment afin que la scène ne s'enlise pas et de faire monter un peu plus l'adrénaline. Il y a une seule porte de sortie, dans la dernière salle, à l'exact opposé de l'endroit où les mages ont fait irruption dans ce pimpant royaume. Au bout de la dernière salle un escalier monte, qui mène à une trappe. Les personnages sortent.

• Le cimetière

Ils émergent dans un champ calciné, réalisant ainsi que les salles qu'ils avaient traversées étaient souterraines. La première vue qu'ils ont du royaume à la sur-

face (ils ne voient pas à plus de 500 mètres, rappelons-le) dégage haine et désarroi. Notre cabale n'a hélas pas le temps d'apprécier tout ça dans le détail. Un orage d'une rare violence sévit sur tout le royaume, harassant le lieu d'averses torrentielles et de foudres incessantes. Ayant à peine eu le temps de réaliser que les créatures ne les suivaient pas à la surface, les personnages ne peuvent même pas souffler car déjà la foudre qui s'abat sans relâche menace à tout instant de les frapper. La violente averse qui noie les environs réduit encore leur visibilité. Ne sont visibles que les ombres de quelques arbres et une petite chapelle avec un cimetière attenant. Peut-être y chercheront-ils refuge. En tous cas, une fois que les mages ont assez eu le sentiment d'avoir frôlé la mort et qu'ils sont au plus mal, l'orage s'arrête de manière soudaine. C'est là le signe que WH vient de se nourrir. Et c'est également là l'occasion pour les mages de recueillir un autre indice : dans le cimetière, dont ils se trouvent probablement proches, une macabre apparition a lieu. Le sol se met à trembler, et une tombe nouvelle émerge dans le cimetière. Il s'agit de la dernière victime de WH, celle sur laquelle il vient d'épancher sa soif (insister sur le strict enchaînement entre la fin de l'orage et l'apparition de la tombe pour que les PJ saisissent la signification de tout ce cirque). Il n'y a pas de nom sur la pierre. Juste une image de la personne dans ses derniers moments.

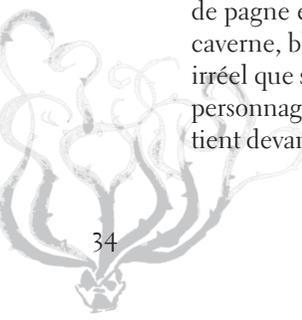
Sous un aspect pittoresque, la chapelle et le cimetière n'en restent pas moins lugubre lorsqu'on les regarde de près. Les pierres sont noircies par le temps et tout est délabré. De mauvaises herbes ont envahi les tombes. Il n'y a pas grand chose à découvrir si ce n'est que l'horloge de la chapelle reste bloquée sur 3 heures (heure à laquelle s'est fait mordre William). Le cimetière abrite une quinzaine de tombes environ en plus de celle qui vient de surgir, en tout aussi mauvais état que le reste. Certaines des autres tombes portent des noms. Ces noms peuvent s'avérer instructifs. Ils correspondent à de récentes disparitions voire à certaines personnes retrouvées mortes à Seattle, dont a été question dans la presse. Il s'agit de toutes les victimes de William Hikes. À chaque nom correspond une date, comprise entre le 6 Juillet et la date actuelle (début Août). Seule une investigation poussée permettra aux personnages de se procurer, une fois revenus dans le monde matériel, les rapports d'autopsie, lesquels indiqueront que les victimes ont toutes été vidées de leur sang. Dans le cimetière figurent deux tombes à l'aspect plus engageant que les autres, portant les noms de Henry Hikes et Margret Hikes, décédés respectivement en Janvier 1991 et Mars 1970 (Margret est morte en donnant naissance à son fils). Les mages connaissent enfin le nom de famille de celui qu'ils poursuivent sans vraiment le savoir. Enfin une dernière tombe qui semble toute récente est couverte de fleurs, le caveau est ouvert mais aucun corps ni cercueil ne s'y trouve. Cette tombe est au nom de Benedicte Millers (sa fiancée, qu'il a mordue).

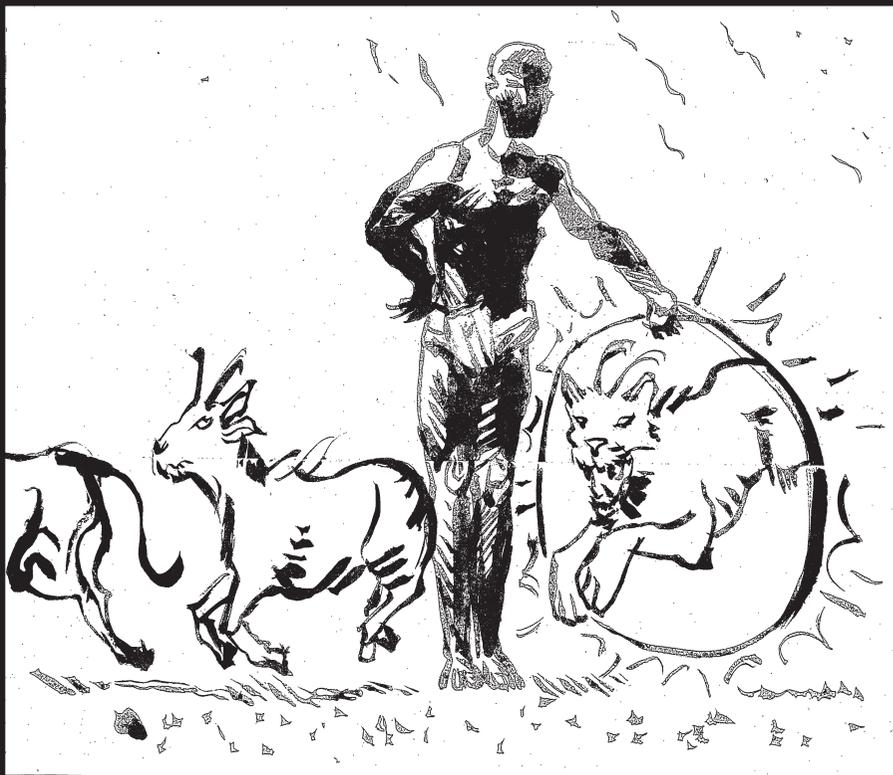
• La caverne

Une chute d'eau sort de la montagne et se jette dans un petit étang aux eaux troubles ; un petit cours d'eau s'en échappe et traverse tout le royaume, en suivant un tracé sinueux. Arrivé de l'autre côté du royaume, le cours d'eau reforme une petite étendue d'eau et, défiant toutes les lois de la gravité, remonte la paroi de la montagne, pour bien sûr réapparaître à son point de départ, et fermer le cycle. Les personnages croiseront tôt ou tard ce cours d'eau. Et cette rivière paisible risque de leur causer quelques sérieux ennuis. La chute d'eau se forme depuis une caverne à flanc de montagne où se trouve un portail vers le monde de cauchemars. De sombres créatures venues de ce monde sortent de la caverne et certaines se laissent porter par le cours d'eau. Et si les mages demeurent près du cours d'eau les créatures vont leur jouer de mauvais tours. Il n'est pas nécessaire d'orchestrer un véritable combat et de montrer les bestioles. Il suffira de suggérer leur présence (des ombres dans la rivière, une créature hypnotisant du regard un personnage pour l'inciter à venir la rejoindre au fond de l'eau, un membre qui sort de l'eau pour agripper un des mages, etc.). Ce genre d'événements devrait inciter la cabale forcément curieuse à remonter le courant pour arriver jusqu'à la caverne en question.

Sur la falaise est, près du point de sortie du cours d'eau, à environ 50 mètres de hauteur, une sorte de petite plate-forme saillante et fait office d'entrée à la caverne précitée. Il est difficile de l'apercevoir depuis la vallée car elle est masquée par les nuées. La caverne que traverse le cours d'eau est un passage vers un royaume de cauchemars. C'est par ce passage que de nombreuses créatures comme la chimère déjà rencontrée par les mages, ont pénétré dans le royaume de William et par la suite en sont sorties pour rejoindre le monde réel. Ce passage est l'œuvre d'Altha-Zur, un Oneira, qui attend d'ailleurs dans la caverne. Une visite de la caverne sera utile aux mages, et l'affaire les tentera sûrement, même si cela nécessitera un peu de varappe. Ils feront donc la connaissance d'Altha-Zur.

Altha-Zur, seigneur du domaine cauchemardesque en question, est une créature humanoïde d'environ 1m90, à la peau d'un bleu profond et aux yeux violets, qu'il garde d'ailleurs fermés en permanence, sauf pour soumettre un personnage à sa volonté. Il est totalement imberbe, et vêtu uniquement d'une sorte de pagne en soie blanche. Il est assis en position du lotus au beau milieu de la caverne, bloquant la passage de la porte dimensionnelle, qui luit du même bleu irréel que sa peau. Il parle d'une voix chaude et profonde, atrocement lente. Les personnages peuvent avec un bon jet deviner quelle est la nature de l'être qui se tient devant eux ; mais de toute manière sa puissance émane suffisamment pour





inciter la cabale à montrer maints signes de respect. Un personnage se montrant trop impertinent, voire même trop vif dans ses mouvements et ses paroles, ou ayant ne serait-ce qu'une voix trop forte, tombe immédiatement sous la domination mentale d'Altha-Zur et s'agenouille devant lui (Altha-Zur est un PnJ inattaquable). Altha-Zur n'accepte pas les questions et encore moins d'y répondre. La conversation est donc à priori totalement à sens unique. Cependant, si les personnages adoptent l'attitude qui convient et parviennent à diriger le dialogue d'une manière délicate (ex : faire en sorte que les questions ou les affirmations de l'Oneira contiennent des éléments d'information, prêcher le faux pour savoir le vrai), ils peuvent en déduire les informations suivantes :

[Altha-Zur est mécontent car ce royaume empiète sur le sien (les cauchemars), ce qui signifie pour les mages que le royaume de WH est un rêve ou s'en approche.]

[Le gantelet est très faible autour de ce royaume, voire même inexistant. Il est donc très simple de créer des portails permettant de s'y rendre depuis d'autres royaumes. C'est un des points faibles du créateur qui ne peut créer de gantelet qu'une fois le royaume terminé (il est difficile de créer une barrière sur un

royaume inconstant et en expansion), ou lorsque le sujet est un mage et pense de lui-même à créer un gantelet, ce qui n'est pas le cas de WH. Le fait qu'il n'ait quasiment pas de gantelet participe au fait que le royaume de WH s'imisce dans d'autres royaumes et les désagrège peu à peu, comme celui d'Altha-Zur.

N.B. : *Le monde des rêves et des cauchemars est un plan distinct de l'Umbrà, même si des passages existent entre les deux (cf « Dreams and Nightmares », supplément pour Changelin). On trouve néanmoins dans un certain nombre de suppléments des descriptions de zones constituées par les rêves. Ce sont les contradictions d'un monde spirituel construit au fur et à mesure que le gamme White Wolf s'étendait. Tirons un trait là-dessus comme si cela n'avait jamais existé. Nous allons adopter ici la vision développée dans Dreams and Nightmares, à savoir que les rêves (et, par extension, les cauchemars) sont un plan distinct de l'umbrà, que ce soit celle des mages ou des garous (même si des ponts existent entre les deux). Le domaine d'Altha-Zur se situe donc dans ce plan particulier et est touché par le royaume en expansion vu que ce royaume horizon est également constitué par des rêves.*

Deux solutions se présentent à Altha-Zur (il ne parle de lui qu'à la troisième personne). Soit il annexe ce royaume en l'envahissant, soit il détruit tout bonnement ce royaume. La première alternative permettra à ses créatures de pénétrer librement sur Gaïa. Il aura de plus un royaume en expansion. Cependant il perdra tout de même son domaine originel. Cette alternative devrait faire frémir les mages. Quand à la seconde alternative, ses conséquences ne doivent pas apparaître très clairement aux personnages à ce stade de l'enquête. Elles sont multiples : une fois le royaume détruit toute la quintessence va repasser dans le créateur et tout ce qui lui est rattaché par voies de quintessence, autrement dit le créateur sera détruit ainsi que tout ce qui sera sur les nodes auquel il est relié, Null-B sera au moins partiellement détruit, et c'est sans compter les dégâts sur les autres royaumes horizon. Une onde de choc terrible que cherchent à éviter les Technomanciens depuis le début. Si Altha-Zur passe dans le soleil noir et parvient à détruire le créateur, le résultat sera le même. Sans nécessairement le savoir, la cabale est dans une position très difficile.

Quoi qu'il en soit, Altha-Zur ne compte pas agir tout de suite (disons dans deux heures...ou deux ans, le temps de la réflexion) et les personnages ne pèsent d'aucun poids dans sa décision, à moins qu'ils trouvent des arguments qui interpellent son éminence Altha-Zur.

Altha-Zur accorde finalement le droit de passage sur ce royaume aux personnages. Lorsque ces derniers auront pris conscience du sort qui attend le royaume et par conséquent leur fondation, ils devront trouver une solution pour calmer les ardeurs du seigneur des cauchemars ci-présent (**voir la quatrième partie de ce scénario**).

• Le bar

Au beau milieu de la forêt desséchée, en suivant un sentier tortueux, les personnages vont découvrir le Beverly Hill's Bar. Plutôt inhabituel comme endroit, pour s'installer. En fait, le bar, bien qu'illuminé et apparemment animé, dégage une étrange impression de calme et de tranquillité, presque malsaine. C'est la reproduction d'un bar du monde matériel où vient habituellement se sustenter WH. Il se situe au cœur de la ville, sur un grand boulevard, mais ici, aucun indice ne permet d'identifier le lieu où il se situe dans le monde réel. C'est un vrai rade, avec son lot de paumés et de gueules louches. L'atmosphère y est très pesante, et tous les gens qui s'y trouvent agissent très lentement, leur voix sont plus graves et lentes, comme un film passé au ralenti. C'est en fait la vision qu'un vampire puissant du genre humain : lent, maladroit et prévisible. Il y a environ une quinzaine de personnes dans le bar, plus le barman. Toutes les personnes, de jolis femmes pour la majorité, adoptent des attitudes langoureuses et aguichantes. Leurs veines sont saillantes et elles dégagent toute une très forte chaleur. Il est possible de leur parler mais leurs réponses sont incohérentes et emmêlées. Toutes ces personnes pourront



être reconnues plus tard par les personnages comme étant des personnes disparues ou victimes de meurtre (ce sont toutes des victimes de WH). Les personnages ne devraient pas s'attarder dans cet endroit complètement irréel.

Reste, une fois revenu dans le monde matériel, à trouver l'adresse de ce bar.

Il faut ajouter que les personnes présentes dans le bar sont susceptibles d'apparaître aux mages aux moments les plus inopportuns à partir de leur entrée dans le royaume et pendant leur progression, et toujours avec ces mêmes caractéristiques étranges, parfois dans le triste état où les a laissées WH après les avoir mordues, blessées, etc... Elles s'accrocheront aux PJ, les hanteront. Bref voilà le moyen, avec le psy (voir paragraphe « le psychiatre ») d'obtenir des regains de tension et de maintenir la pression sur les joueurs en cas de temps mort.



• Le psychiatre

Il s'agit d'un homme froid, grimaçant mais tentant de sourire, ce qui lui donne plus un rictus malfaisant qu'autre chose. Il est vêtu d'une blouse blanche, d'où un aspect « clinique » tout à fait approprié à son charisme de dentiste assassin). Ce personnage fait plusieurs apparitions auprès des personnages, plus précisément à chaque fois qu'ils vivent quelque chose de traumatisant, pour leur dire que ce n'est rien, que ça va passer. Ils ont tout simplement besoin d'un traitement régulier, journalier même. Tout ça va passer il faudra venir le voir. Le psy pose aussi des questions aux personnages, mais en s'adressant toujours à un seul (dans certaines de ses phrases il peut appeler le personnage à qui il s'adresse «M. Hikes»), de surcroît s'il est isolé des autres, et il est très dur de résister à ses questions, des questions générales de psy mais qui peuvent amener le mage à dévoiler sa véritable identité, ce qui se révélerait extrêmement stressant pour le mage victime de cet entretien inquisiteur (le personnage peut même perdre de la Volonté). Ce psy est la copie conforme de celui qu'a connu WH, qui lui a enlevé ses souvenirs par magie et qui l'a convaincu de se faire suivre par lui suite à « l'opération », confortant WH pour tout ce qui touchait à ses troubles, à son amnésie, et vérifiant si justement il ne se souvenait de rien de compromettant.

Au MJ d'utiliser les apparitions de ce psychiatre à bon escient, tout comme les apparitions des clients du Beverly Hill's Bar. Ce genre de Pnj a la fâcheuse tendance de disparaître dès que la situation devient pour eux problématique, cela va de soi, comme un bon fantôme qui vous hante mais que vous ne pouvez jamais ni retenir ni attraper.

• Le refuge

Au beau milieu du royaume se trouve un plateau placé sur un très large piton rocheux aussi difficile à escalader que la falaise menant la caverne. Ce plateau échappe à toutes les sombres caractéristiques précédemment décrites : ciel bleu, des vergers fleuris, des scènes de bonheur, rien n'est particulièrement dégradé. Ce plateau est le symbole de la part d'humanité restante de WH. La cabale peut y découvrir un ensemble de scènes heureuses faisant référence à sa vie de mortel. On voit WH enfant jouer dans le chalet de montagne entouré de ses grands-parents, WH et Benedicte en fiançailles, en voyage en Europe, etc (on peut broder sur ce thème tant qu'on veut). L'identité de Benedicte sera claire à présent pour la cabale (peut-être pourront-ils faire le lien avec la fille retenue chez les Malkavians) et ils seront capables de reconnaître William Hikes. C'est le seul havre de paix dans cet enfer. Le bonheur qui émane de ces scènes et l'attachement que WH porte à ses grands-parents et à Benedicte sont palpables. Si cela n'évoque rien de particulier sur le coup aux personnages, cela devrait plus tard leur suggérer une solution pour mettre la main sur WH. Il suffirait pour l'attirer d'utiliser ces personnes comme appât...

À ce stade de progression dans le royaume de WH, les personnages devraient commencer à ressentir une envie urgente de retourner dans le monde matériel, normal et sain. Cette envie peut bien sûr être combattue et elle n'arrive pas soudainement ; c'est l'accumulation de tout ce qu'ils auront vu depuis leur entrée et de la pression à laquelle ils ont été soumis des dernières heures voire ces derniers jours. On peut considérer que pour chaque heure supplémentaire passée dans le royaume les personnages encaisseront une perte d'un point de volonté.



Troisième partie. Black hole sun

*Hang my head
Drown by fear
Till you all just disappear*

En sortant du Royaume, les personnages ont de multiples sujets d'enquête, lesquels leur permettront de reconstituer le puzzle du mystère William Hikes. Il y a un élément principal qui saura éclaircir leur lanterne et les inciter à trouver William Hikes : il s'agit des recherches des Technomanciens.

Les deux parties de scénario qui suivent voient les mages s'approcher du cœur de l'affaire et sont plus ouvertes que les deux précédentes.

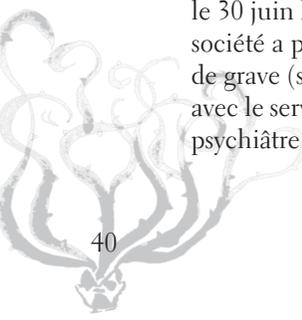
• La maison de W.H.

Guidés par les indices supplémentaires qu'ils auront glânés dans le royaume, les personnages iront probablement enquêter dans quelques endroits pré-cités. Ces enquêtes sur les lieux mêmes doivent donner aux mages la confirmation de l'état de vampire de William Hikes sans toutefois leur permettre de lui mettre la main dessus car cela signifierait la fin du scénario alors que les joueurs n'auraient pas encore découvert le fin mot de l'histoire.

Il a été possible pour les personnages d'apprendre le nom de William Hikes, un nom qui revient un peu trop souvent et qui devrait commencer à éveiller les soupçons. William possède dans une belle demeure située dans un quartier résidentiel tranquille. La maison ne semble plus être habitée depuis environ une semaine (calendrier arrêté, courrier dans la boîte aux lettres). Voici les indices que pourront récolter les mages :

- de nombreuses photos qui montrent que WH et Benedicte vivaient ensemble ;
- les mages trouveront aussi des ordonnances (prescrivant des calmants), des feuilles de remboursement d'une mutuelle quelconque pour des séances de psy, lesquelles ont été initialement prises en charge par Prisma Corp, la société où travaillait WH. Les ordonnances indiquent que WH a commencé un traitement régulier chez un psychiatre (en fait, celui de la société). Deux rendez-vous ont été pris, le 1^{er} Juillet et le 4 Juillet au matin ;

- des lettres de Prisma Corp, mais anonymes (directeur du personnel), qui dès le 30 juin lui annoncent que le test médical effectué par tous les membres de la société a permis de déceler chez lui un léger trouble psychologique, mais rien de grave (stress...etc). Prisma Corp l'enjoint à prendre rapidement rendez-vous avec le service médical de la société, et notamment avec le docteur Robert Daly, psychiatre travaillant avec la société ;





- d'autres lettres de Prisma Corp sont arrivées le 9, le 12 et le 17 juillet pour demander, toujours avec plus d'insistance, pourquoi William ne venait plus aux autres rendez-vous ni ne venait travailler. L'insistance de la société et ses moyens d'agir devraient paraître plus que suspects à la cabale ;
- une lettre manuscrite déchirée qui, une fois reconstituée, donne ceci :

William,
T'écrire en cet instant est la chose la plus censée que j'aie faite depuis presque trois semaines maintenant. Crois-moi que ce n'est pas facile. Je préfère t'écrire car j'ai trop peur de t'avoir à nouveau en face de moi. Je n'en peux plus, j'ai l'impression que je vais devenir malade. Où est l'homme que j'avais connu ? Tu es devenu fou, pardonne-moi. Tu disparais sans crier gare et tu reviens pour agir comme un dément. Cette crainte de la lumière, ces taches de sang... On a tout fait pour comprendre, mais c'en est trop. Je préfère partir et sache si tu vois cette lettre que j'aurai prévenu les autorités.
J'aimerais tellement que tout redevienne comme avant.

Benedicte

La lettre a été écrite il y a une semaine, peu avant la mort de Benedicte.

• Du côté des technomanciens

Tenter de s'infiltrer à la centrale est une manœuvre suicidaire, quelles que soient les capacités des personnages. À moins de vouloir rejouer Rio Bravo, mieux vaut faire comprendre aux joueurs que ce serait une très mauvaise idée. Toutefois, ne pas oublier qu'à ce stade du scénario les mages sont susceptibles d'obtenir des alliés (tout dépend des relations qu'ils sont tissées avec les éveillés de Seattle) et qu'il est possible de surcroît de diriger sur les Technomanciens la colère des garous. Avec ce genre d'aide une infiltration est possible mais pas une destruction du site.

Prisma Corp, quant à elle, renferme autant de preuves ou de personnes très au courant de l'affaire et il est plus facile d'y pénétrer (au MJ d'adapter la difficulté de cette enquête chez la Technocratie suivant la compréhension que les personnages ont de l'intrigue) ; à Prisma Corp (voir chapitre Les cairns) on peut glâner toutes les infos sur les plans technomanciens et particulièrement sur le traitement et le suivi de WH.

Pour résumer, cette société high tech qui se situe un peu en dehors du centre ville est tout bonnement le deuxième cairn des garous. Ils ont abandonné ce node il y a longtemps, avec l'arrivée des colons. Les Technomanciens n'ont pas

laissé passer l'occasion et y ont installé des centres de recherches perfectionnés. Il y a trois ans environ a été développée ici Prisma Corp, société travaillant dans le domaine de l'armement et technologies du laser, où WH travaillait comme ingénieur depuis son implantation. Le bâtiment (petit immeuble de 3 étages) qui l'abrite se situe dans un grand terrain entouré par des arbres et un mur de trois mètres de haut, avec électrification, gardiens et tout le bazar. La société compte environ 100 personnes.

Les personnages auront surtout affaire à :

- 2 mages, dont le psy (voir plus bas) ;
- 4 Men in Black ;
- un nombre plus que suffisant de gardiens et de gros-bras suréquipés (au moins une quinzaine) ;
- et surtout des systèmes de surveillance et de détection qui, alliés à tout une pléthore de dispositifs techniques, sont parfaits pour ramener les tentatives d'infiltrations et les attaques au rang de simples projets sans avenir.

À l'intérieur les documents intéressants se trouvent sur le réseau intranet de l'entreprise et le dossier WH est particulièrement protégé. Les infos sont les suivantes : le dossier est extrêmement complet et annoté comme étant le projet C. Il remonte jusqu'à la plus tendre enfance de WH et certains de ses souvenirs personnels y sont même notés. Il n'est pas fait mention de WH comme d'un salarié mais comme d'un sujet d'expérimentation. Le suivi psychologique et physique de WH est très important et fait à son insu, semble-t-il. À partir de la date du 30 Juin, il est fait référence à WH comme entrant dans la phase 2 de projet C. Deux entretiens ont eu lieu avec le psy. Ces entretiens étaient prévus de longue date ; en fait, bien avant la soi-disant visite médicale obligatoire à laquelle sont astreints tous les salariés. Le rapport de cette visite, qui a eu lieu le 25 Juin, conclue que le sujet est prêt pour la deuxième phase.

RAPPORT SIMPLIFIÉ

Fichier n°205548

Projet C. suivi de l'évolution du sujet William Hikes

Exp. Dr R.D. code 7598

Dest. O.H. code 9998

25 Juin : visite médicale organisée ; conclusion : sujet prêt. État psychologique fort

28 Juin : envoi de la lettre factice des services médicaux indiquant un très léger trouble et prise de RV pour le 1^{er} Juillet.

Nuit du 29 au 30 Juin : sujet enlevé ; opération se déroule sans problème. Le sujet ne se souvient de rien.



1^{er} Juillet : visite post-opératoire. Bon déroulement de l'opération. Sujet stable. La conclusion du rapport est que WH a bien supporté l'opération. Le projet C entre dans sa phase 2.

4 Juillet : nouveau rendez-vous. Le sujet est sous contrôle. La phase 2 s'annonce bien.

9 Juillet : le sujet a disparu. Recherches immédiates. Priorité absolue a été donnée de ne surtout pas le blesser ou l'affoler. Le protéger à tout prix.

15 Juillet : recherches vaines même dans son entourage. Toute tentative de recherche par la sphère de Correspondance reste infructueuse ! La création ne suit pas son cours normal. Surintensification de l'activité quintessentielle. Dangereux à terme. Les objectifs ne sont pas réalisés.

17 Juillet : avons trouvé ce qui est arrivé au sujet. Nouvel état du sujet terrifiant. Devenu très dangereux. Avons décelé une suractivité cérébrale, provoquée par un choc. Confrontation à éviter à tous prix si le sujet est retrouvé. Conclusion après observation : le sujet a été vampirisé.

18 Juillet : situation décrite comme extrêmement dangereuse par les experts. Situation imprévue. L'avatar du sujet a décuplé en puissance. Incontrôlable. Une solution est en cours d'étude. Le sujet doit impérativement être protégé. Très difficile à repérer. Ses pouvoirs semblent importants ; protégé par un clan de vampire du centre ville. Ont sûrement effectué des protections contre la détection. Impossible d'en apprendre plus sur eux sans risquer une confrontation directe et la perte du sujet.

19 Juillet : ordre-d'observer en attendant une solution sans risque. La création prend une tournure inquiétante. Le processus est irréversible et le développement de la création ne peut être stoppé.

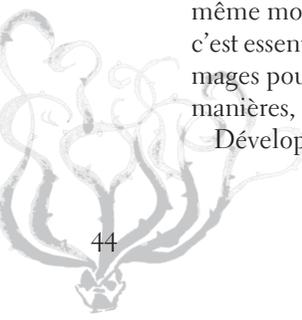
21 Juillet : Le créateur étend ses conduits de quintessence. D'autres éveillés risquent d'être bientôt alertés. Pas réponse sur la nature du commanditaire de la vampirisation.

3 Août : La création est inutilisable. La vampirisation du sujet a détruit le projet initial. Impérativement fermer tout accès au royaume.

5 Août : Attention des mages des traditions semblent venir enquêter. Priorité absolue : les éliminer après avoir éclairci leurs motivations.

En plus de ces informations la cabale sera aussi en mesure d'obtenir par les mêmes moyens informatiques le détail du fonctionnement du créateur ainsi, et c'est essentiel, que les dangers liés à une élimination de WH ou du créateur. Les mages pourront également obtenir toutes ces informations en agissant d'autres manières, comme il est décrit ci-après.

Développons une hypothèse infiniment plus élaborée. Les personnages ont



l'alternative de forcer le contact avec une personne travaillant à Prisma Corp pour en obtenir des infos (car, au fond, c'est ce que les personnages cherchent avant tout) ou pour s'infiltrer plus efficacement dans le QG technomancien.

- première cible: le psy. La cabale possède ses coordonnées si elle a fait un tour chez WH ; qui plus est, une visite dans le royaume leur aura révélé son visage. Attention, l'individu est protégé, comme le sont depuis la mise en place du projet tous les chercheurs et mages importants travaillant à Prisma Corp. Le psychiatre, qui répond au nom de Robert Daly, habite dans les pires quartiers de Seattle, mais cependant dans un superbe appartement. Les bas-quartiers se révèlent bien plus pratiques pour s'adonner à des expériences un peu limites ou des actes illicites (on est pas chez les Technomanciens gentils).

Le hall de l'immeuble compte, outre 10 couches de tags et des restes de boîtes aux lettres, deux caméras bien placées (reliées aux téléviseurs des habitants de l'immeuble). Le psy habite au sixième et dernier étage. Ce que ne peuvent pas deviner nos mages, c'est la présence d'un Men in Black dans l'appartement voisin de celui de Robert Daly et de deux gardes dans un squat de l'immeuble en face, prêts à tirer et intervenir pour sauver le psy. Vu l'important projet en cours, les Technomanciens couvrent leurs arrières en protégeant les employés de Prisma Corp. et de la centrale.

Dès que les mages entrèrent en action, ils devront faire vite, la cavalerie technomancienne ne se faisant pas attendre. Ils peuvent enlever le psy pour le cuisiner ailleurs. Noter qu'il y a dans l'appartement des documents valables. Avec le psy et les documents les mages seront en mesure de comprendre enfin en détail ce qui est arrivé à WH. Si les personnages ne font pas de détection adéquate ils ne verront pas que le psy porte sous la peau un minuscule mouchard qui le rend parfaitement localisable par ses collègues.

- La cabale peut aussi prendre en filature un chercheur sortant de Prisma Corp. Ces chercheurs sont raccompagnés chez eux par de discrets gardes du corps. Il est possible à partir de là d'appliquer un scénario sensiblement identique à celui développé pour le psychiatre.

- une troisième hypothèse: à partir du moment où les mages mettent les pieds dans le dixième cairn, ils sont automatiquement repérés par les Technomanciens qui vont les pister et s'en prendre à eux très rapidement. Soit les personnages s'en sortent et profitent d'une attaque des Technomanciens pour garder un prisonnier afin de l'interroger (le sujet aura moins d'infos à donner car ce ne sera qu'un simple homme de main) ou de mener une infiltration, soit ce sont les mages eux-mêmes qui se retrouvent prisonniers et emmenés au QG (comme quoi, finalement, c'est pas si difficile d'y entrer...) Arrivés à ce stade, même si les personnages sont malins, ils auront besoin d'une aide extérieure providentielle (Bart, garous, vampires...).

Quatrième partie. Superunknown

Alive in the superunknown

First it steals your mind

and then it steals your soul

La cabale doit à présent avoir tout en main pour comprendre l'affaire. Afin de résoudre mettre définitivement hors de danger leur fondation et d'arrêter ici l'expérience technomancienne, les mages savent qu'ils doivent trouver William Hikes. Et pour cela il leur suffira de tirer quelques solides ficelles. Que faire de William Hikes une fois qu'ils l'auront trouvé, c'est là une autre histoire...

• La piste Alister Linley

Les mages auront pu mesurer son rôle dans l'affaire, grâce à son écriture (qu'ils auront pu reconnaître dans une scène du royaume de WH) et aussi grâce à l'utilisation de quelque magie (Temps par exemple). Les mages en sont arrivés à un point du scénario où ils peuvent consacrer un peu plus de temps à l'étude de son cas (voir en première partie de scénario pour plus d'informations sur Linley). Puisqu'il est avéré que Linley est inattaquable de front, seuls filatures et manœuvres d'espionnage donneront des résultats. Si les personnages ont exploré cette piste en début de scénario, cela n'aura rien donné (normal : il ne fallait pas leur donner tout de suite les clés de l'intrigue). Vu les jours qui auront passé et les actions inquisitrices de la cabale, Linley se décide à voir ses interlocuteurs Nephandis, ne craignant pas d'être espionné. Il a décidé de mettre fin à la collaboration avec ces mages noirs. Il sait que la cabale est susceptible de s'opposer aux Nephandis. Pour cette raison, il n'empêchera pas les mages d'espionner sa demeure. Si ce sont les Nosferatus et les Malkavians qui le filent, eh bien cela forcera les vampires à collaborer pour lutter contre les Nephandis et tuer William Hikes. Alister sent qu'il faut de toute manière mettre un terme à cette situation explosive.

Si en effet les Mages surveillent sa demeure, ils ne tardent pas à voir à une fenêtre des signaux semblables au morse, émis à intervalles réguliers. Il se passe alors peu de temps avant qu'une limousine bordeaux ne suive l'étroit chemin gravillonné menant à la villa pour stationner à l'entrée. Un homme en sort, avec une allure qu'on pourrait qualifier de soigneusement débraillée (nous sommes tout de même au berceau du grunge), qui entre sans frapper, visiblement sur ses gardes. Il s'agit de Galarius, Nephandi de grand pouvoir, maître de Drachus Vachor et Gilledian de

Galarius

caractéristiques
suggérées

Attributs

physique 4/3/5,
social 1/2/3,
mental 3/4/3

Capacités

baston 2
armes à feu 1

Sphères

Correspondance 4,
Esprit 3, Prime 4
Entropie 5, Vie 3
Arete 6
Quintessence à 8



son état. Alistair espère pouvoir casser sa collaboration avec lui et va rentrer en grande discussion.

Lorsque les mages s'approchent de la demeure, ils remarquent que tout est ouvert : les portes ne sont pas fermées à clef et les fenêtres sont légèrement entrouvertes, ce qui offre l'avantage de pouvoir suivre la discussion et d'entrer si nécessaire. Aux personnages d'interpréter ça comme il le veulent. Des Ventrués arrivent bientôt pour aider Linley à se débarrasser de Galarius. Si Galarius en a l'occasion, il évitera le combat avec la cabale et engagera le dialogue avec elle, se sachant en possession d'armes bien plus destructrices et propres à sa caste :

ruse et fourberie. Il est possible qu'il se téléporte ailleurs en emmenant avec lui les mages. Comme tout Nephandi qui se respecte, Galarius pense qu'il est tout aussi efficace d'annihiler ses adversaires mentalement que physiquement. Il ne va pas révéler son identité, se présentant comme membre d'un groupuscule d'Orphans cherchant à détruire Null-B. Le royaume a pris maintenant suffisamment d'importance et il est temps de le détruire, Null-B et le créateur avec. Pour cela il va falloir que les personnages mettent la main sur William Hikes. Galarius n'évoque absolument pas l'onde de choc se propageant ainsi dans plusieurs channies dont celui de la cabale. Rendre les mages responsables de la destruction de leur propre fondation, voilà qui est drôle ! De toute manière, Galarius compte empêcher tout mage de faire quelque chose de William Hikes si ce n'est le tuer.

Au cas où les choses tourneraient vraiment mal, Galarius n'est pas venu seul : un certain nombre de créatures immondes rôdent dans les parages, prêtes à répondre à l'appel du Nephandi.

Mais les choses peuvent se passer autrement. Si les personnages n'ont pas l'idée de surveiller Linley, alors c'est William Hikes qui va les mettre sur la piste. Les mages tomberont sur William Hikes au Beverly Hills Bar, au Bloody Kisses,

Piétaille

Les hommes de Linley

Attributs physique (moyenne) -3, social-3, mental 3 – **Capacités** combat 2
– **Disciplines** Force d'âme 3, Présence 1, Auspex 2

Les créatures de Galarius

Les créatures que Galarius a amenées avec lui (adapter leur nombre à la force de frappe des personnages) ont une apparence qui trahit leur appartenance à un domaine infernal. On peut les comparer à des chiens cornus dépourvus d'yeux et de mâchoires inférieures mais possédant une très longue et fine langue pourvue d'excroissances acérées.

Groupement de dés d'attaque: 7D esquive 5D vigueur 6 10 niv de santé

Ils ont deux types d'attaques : par les cornes (diff 6 dégât 6) ; par la langue qu'ils introduisent de préférence dans le corps des adversaires par leur bouche avec l'effet qu'on imagine (diff-7 dégât9). Plus de descriptions ?

Ces êtres sortent évidemment du cerveau malade des auteurs ici présent et ne sont que des indications. Inventez vos propres monstruosité si ça peut vous faire plaisir, en privilégiant le suggestif et le malsain, comme il se doit.

bar du QG des Ventrues ou alors l'attireront par certains autres moyens. Alors que les personnages le localisent, William Hikes intercepte un Ventrue et le somme de le mener à Alister Linley. WH et le Ventrue vont jusqu'à la demeure de Linley, lequel appelle Galarius afin de régler la situation. Résultat: tout le monde se retrouve chez Alister Linley et il y a 99% de chances que cela finisse en un vaste champ de bataille. Ne manqueraient plus, pour couronner le tout, que les Technomanciens.

• Des Technomanciens bien passifs

Les Technomanciens ont un rôle assez passif dans ce scénario comparativement à d'autres factions. Ils sont surtout occupés à retrouver William Hikes et à se protéger. Ils peuvent servir d'appoint dans ce scénario, pour relancer l'intrigue, pour créer quelques conflits (histoire de réveiller vos joueurs). Ne pas oublier que les Technomanciens, après l'intrusion des personnages au dixième cairn, sont susceptibles d'attaquer ces derniers à tout moment, même (surtout !) aux plus inopportuns. L'étau se reserrera dès que les personnages auront mis la main sur WH, et ils risquent de n'être pas les seules cibles. Les vampires, garous et autres pourraient être visités par les Technomanciens juste pour les remercier d'avoir aidé nos mages. La maison de Bartholomé (aidé par quelques garous) sera sûrement le meilleur refuge que les personnages puissent trouver face à ces attaques.

• Mister William Brian Hikes

Les personnages ont plusieurs alternatives pour mettre la main sur WH. Il y a en premier lieu le Beverly Hills Bar auquel il se rend régulièrement pour trouver ses proies. Le bar en question est sensiblement identique à l'image qui en est donnée dans le royaume, en moins onirique. Peut-être trouveront-ils William en train de s'abreuver à une pauvre jeune fille dans les toilettes. Ne pas hésiter à inventer une scène sordide. William Hikes ne doit pas apparaître comme un ennemi mais comme une victime emportée dans un tourbillon d'événements qui le dépasse. Il est vrai que le pauvre WH est au centre de l'affaire et pourtant ne sait rien de l'enjeu qu'il représente.

D'autre part les mages auront peut-être compris que William Hikes, malgré sa transformation, demeure très attaché à certaines personnes, à savoir Benedicte et ses grands-parents. Les grands-parents n'habitent pas Seattle et seront un mauvais choix pour des mages ayant une certaine morale. Se servir d'eux comme appât, les manipuler, leur révéler peut-être la nouvelle nature de leur petit-fils n'est pas des plus délicat. Quant à Benedicte, il faut la subtiliser aux Malkavians. À part ça la jeune fille est incontrôlable, et sa folie rend très difficile l'obtention d'une quelconque information de sa part (il est très déstabilisant pour un mage



de visiter par la sphère de Raison l'esprit d'une personne dérangée) et il faudra faire exercice de sorts de contrôle mental pour se servir d'elle. Aux mages de se montrer fin, car WH ne va pas se jeter facilement dans la gueule du loup. Sa nature de vampire lui donne des pouvoirs de perception non négligeables et ne lui a pas ramolli le cerveau.

Dans un cas comme dans l'autre, si les mages parviennent à neutraliser William Hikes, il leur reste à savoir quoi en faire. Le mieux est de le confier à la fondation où il sera mis en torpeur ou congelé ou quoi que ce soit d'autre qui fige le fonctionnement de son esprit de manière à figer également l'expansion du royaume technomancien. Il est malaisé de faire table rase de ce royaume (cela laisse le champ libre à une suite...).

FIN
et bon jeu

Une fondation nommée La maison d'Edgar

Le scénario ici proposé fait peu de cas de la fondation dont dépend la cabale. Le MJ est libre d'utiliser la fondation de son choix, comme par exemple une fondation auquel les PJ seraient déjà rattachés depuis un précédent scénario. Voici une description succincte de la fondation dont il est fait une simple évocation dans le scénario.

La fondation est située à Aberdeen, dans l'État de Washington, à quelque cinquante kilomètres de Seattle. Il s'agit avant tout d'une fondation de Verbenas. Il existe depuis plusieurs siècles et prend place dans une vieille bâtisse du XIXe siècle et abrite une librairie nommée La Maison d'Edgar qui donne d'ailleurs son nom à la fondation. Il compte 10 membres (plus les personnages) et possède un accès à l'Arabesque, un royaume horizon à l'allure de bibliothèque géante. Cette fondation s'inscrit dans une tradition scolaire et littéraire. C'est une fondation où il y a beau-

coup de passage, eu égard à sa collection d'ouvrages et à sa connection à l'Arabesque qui est un royaume horizon très apprécié. La fondation se définit comme un lieu d'étude et de culture, un lieu où l'on s'attache à faire survivre l'héritage traditionnel et culturel des Verbenas. C'est une fondation fort peu agitée et impliquée dans aucun conflit de traditions. Il entretient des liens avec pas mal de dormeurs (initiés ou non aux arcanes), des clubs de lettrés ou de férus d'occultisme. Les contacts avec d'autres éveillés sont également nombreux. Son diacre est un homme cultivé et très distingué nommé Gerald Ames. Il est l'autorité incontestée au sein de la fondation. Il s'est toujours employé à désamorcer les conflits avec l'extérieur. La paix qui règne à la fondation ne l'empêche cependant pas d'abriter quelques pointures de la Magye (lesquelles sont souvent dans le royaume horizon).

Pour plus de détails sur cette fondation, consulter l'aide de jeu « La Maison d'Edgar » disponible sur le site.

Dans ce scénario fortement imprégné de musique, il ne faut pas s'étonner de ce que les personnages affichent un style vestimentaire assez marqué, comme en témoignent les illustrations. Les mages aussi ont le droit d'être rock 'n roll !

Texte : **Philippe Relland**
Maquette et illustrations : **Moustrap**



*Ce scénario figurait à l'origine sur le site du
Hobbit Fataliste. Suite la fermeture de ce site,
ce scénario et quelques autres productions sont
désormais hébergés par la Cour d'Obéron.*

La Cour d'OBÉRON

LE SITE : ♦ <http://couroberon.free.fr>

LE FORUM : ♦ <http://couroberon.com/Salon>