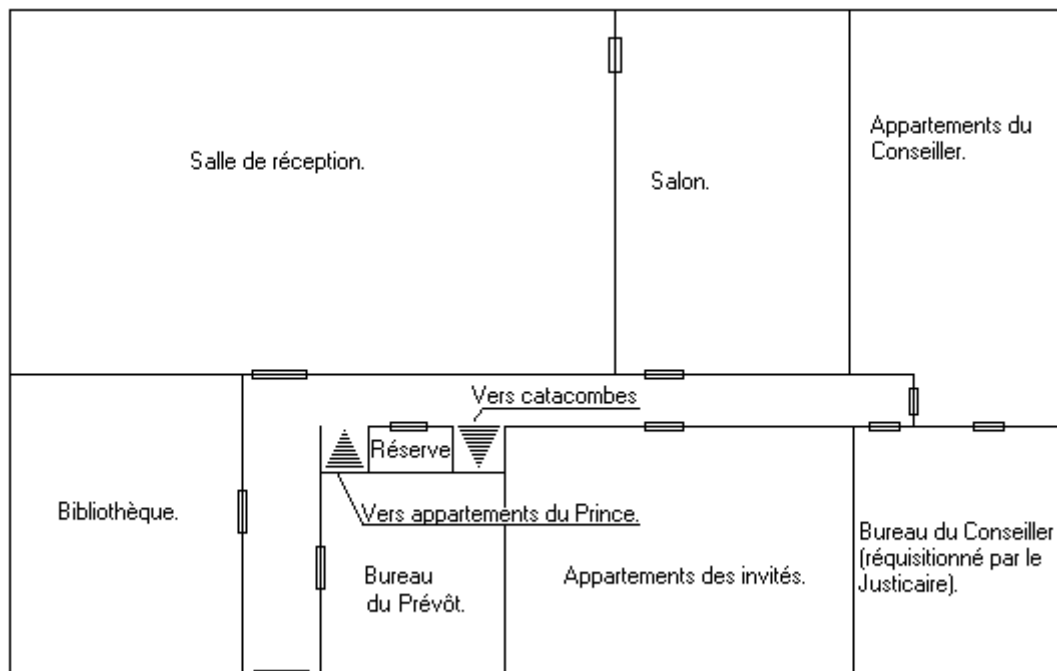


SOIREE ENQUETE

Dans le monde de Vampire : La Mascarade

pour 9 joueurs et un organisateur

LE PALAIS.



PAR ERNST BRUN

Adresse : Appt 58, 70 rue du Javelot 75 013 Paris

Email : ernstbrun@yahoo.com

POUR LES JOUEURS

Introduction

Paris, 6 décembre 2001, Palais du Prince de la cité. Le gratin de la société vampire est présent en ce soir de Concile, et les prélats discutent avec animation de l'ordre du jour qui, bien qu'encore inconnu, ne peut qu'avoir un lien direct avec l'arrivée récente d'un Justicaire. C'est alors que le Prévôt annonce une nouvelle qui fait l'effet d'une bombe : Charles de Savoie, le conseiller du Prince, vient d'être retrouvé mort...

Une soirée Enquête

Cette soirée enquête est un jeu Grandeur Nature où chaque joueur tient le rôle d'un vampire de la Camarilla impliqué dans une histoire de meurtre.

Chaque invité doit accomplir ses objectifs tout en essayant de découvrir l'assassin de Charles. Il doit pour cela jouer son rôle le plus finement possible, il en va de la réussite de la soirée.

La progression se fait principalement par la discussion entre personnages. Il faut parfois user de diplomatie, savoir faire des concessions, mais aussi magouiller ou faire du chantage pour obtenir de nouvelles informations. Pensez que l'objectif principal de chaque joueur est de protéger le plus possible ses sombres secrets.

Règles et compétences

En plus des discussions entre personnages, chaque invité peut accomplir des actions particulières en remettant à l'organisateur des Points de Sang (ou PS) : fouiller une pièce du Palais (1 PS), utiliser une discipline de sang, ou utiliser une compétence particulière de son personnage.

Ces PS représentent aussi la vitalité du Vampire, chaque Vampire peut ainsi avoir un nombre maximum de PS différent.

Un joueur désirant entreprendre une action doit en référer à l'organisateur qui lui remettra les indices obtenus.

Les Points de Sang peuvent aussi servir de monnaie d'échange entre les joueurs pendant les phases de discussions, chaque don entame le processus de Lien. Lorsqu'un personnage a "bu" trois fois le sang d'un autre vampire (3PS), il est lié et ne pourra en aucun cas lui nuire. De plus, il devra à chaque heure obéir à un ordre, même si cela le met en danger.

Les paragraphes qui suivent vont vous permettre de vous familiariser - si ce n'est pas le cas - avec ce contexte particulier. Si vous connaissez le Monde des Ténèbres, sachez que des libertés ont été prises avec le contexte officiel, aussi ce qui est dans cette présentation et sur votre feuille de personnage ne doit pas être extrapolé sur vos connaissances du jeu de rôle. Un exemple : les goules n'existent pas.

Vampire : La Mascarade.

Historique (X°G= génération).

1°G - Caïn et les premières nuits

D'après les légendes de la société vampire, le premier d'entre eux fut Caïn : le premier meurtrier. Pour son crime, il fut maudit par Dieu et transformé en vampire. Banni par les humains, sa solitude fut interrompue par Lilith, une sorcière qui lui apprit l'étreinte ainsi que l'utilisation de pouvoirs mystiques utilisant le sang.

2°G - Les enfants de Caïn

Caïn ne voulait pas transmettre sa malédiction à d'autres, mais sa solitude fut trop forte, et il étreint trois compagnons qui eux-mêmes engendrèrent 13 enfants. Ensemble, ils cohabitèrent avec les humains dans la première cité.

3°G - Les Antédiluviens

Les petits enfants de Caïn se disputèrent de plus en plus et utilisèrent les humains dans des complots d'influence, et ils s'affranchissaient de l'influence de leurs pères lorsque la première cité fut détruite par le déluge. Certains soutiennent que ce fut une punition de Dieu ou même la vengeance de Caïn. Celui-ci disparut avec ses fils, laissant ses petits enfants, bientôt connus sous le nom d'Antédiluviens, libres de leurs actions.

4°G/5°G - L'Age des Ténèbres

Les Antédiluviens créèrent de nombreux enfants et les éduquèrent selon leur mode de pensée, formant des clans qui ensuite se dispersèrent dans le monde. Les 13 clans semèrent la mort et la discorde, et prirent petit à petit le contrôle de la société humaine qu'ils utilisaient pour se faire la guerre, le Jihad. Cette période atteint son pic lors du bas moyen âge, avec la mort des Antédiluviens Ventruie, Salubri et Cappadocien.

6°G/7°G - La révolte des Anarchs

Les enfants de Caïn terrifiaient les paysans, et ce ne pouvait durer. L'Eglise écoutait et créa l'inquisition face à la menace représentée par les vampires, et nombre d'entre eux périrent. Les plus anciens n'hésitaient pas à sacrifier leur progéniture pour couvrir leur fuite.

C'est alors que de jeunes vampires découvrirent un moyen de détruire le lien mystique qui pousse un enfant à obéir à son sire, et ainsi se rebellèrent contre leurs pères. C'est ainsi que deux autres Antédiluviens (Lasombra et Tzimisze) subirent la diablerie par leur progéniture.

La situation devint alors critique pour les clans, qui en plus de se combattre étaient maintenant

pourchassés par les humains et voyaient leurs jeunes éléments se rebeller. Nombre d'anciens vampires décidèrent de se cacher durant cette période, et beaucoup le sont encore aujourd'hui.

8°G/9°G - La Camarilla et le Sabbat

C'est ainsi qu'au 15^e siècle, un Concile réunit 7 des clans qui décidèrent de s'unir dans une organisation appelée la Camarilla. Elle mis un terme à la révolte des Anarchs en soumettant une partie de ses membres, et décida de créer la Mascarade. "Jamais plus un Vampire ne dirigera ouvertement, nous nous cacherons parmi les humains et dissimuleront notre nature, ainsi les mortels nous oublieront".

C'est à cette époque que fut créée le Sabbat, organisation ennemie de la Camarilla regroupant notamment les survivants des deux clans ayant dirigé la révolte des Anarchs.

10°G+ L'époque récente et la Géhenne

La guerre entre clans continue, particulièrement entre ceux du Sabbat et de la Camarilla, mais souvent les intrigues remplacent voire préparent les batailles frontales.

Le Sabbat annonce la prophétie de la Géhenne, une nuit d'apocalypse durant laquelle les Antédiluviens, devenus paranoïaques à cause des Anarchs et de la Diablerie, reviendront tuer les jeunes Vampires, en particulier ceux de la Camarilla qui s'empâtent.

Quelques définitions utiles.

Etreinte et progéniture.

Les Vampires sont créés lors de l'étreinte. L'Etreinte est similaire à la façon que les vampires ont de se nourrir - le vampire draine sa proie de son sang. Cependant, après avoir vidé le corps de son enfant de son sang, le vampire lui redonne un peu de son sang d'immortel. Une fois le sang revenu, le mortel se réveille et boit du sang lui-même. Dans les semaines qui suivent, le corps du mortel subit de profonds changements et devient un Vampire.

L'Etreinte est donnée avec parcimonie, c'est une action strictement régulée dans la société vampire. L'infant est choisit avec soin par son sire (père) et est généralement consentant.

Diablerie.

Boire le sang d'un autre vampire jusqu'à le tuer est un meurtre abominable. En effet, son âme est disparaît avec les dernières gouttes de sang et ne peut connaître de repos. De plus, la diablerie permet, si la cible est de génération inférieure, d'absorber son sang de meilleure qualité, et donc de gagner en puissance (gain virtuel de génération).

Les combats.

Il est possible que dans la soirée l'organisateur annonce qu'il devient possible d'attaquer dans un combat à mort un autre joueur pour 1 PS.

Pour une attaque discrète, vous pouvez demander à l'arbitre de suivre votre cible si elle sort de la pièce principale, pour engager le combat contre elle à l'endroit où elle se rendait.

Pour une attaque dans la salle de réception, cela se fait au vu de tous et à vos risques et périls :attaquer un vampire est bien entendu contraire à la 6^e tradition de la Camarilla (à moins que la cible ne soit condamnée par le Prince ou un Justicaire).

Plus vous êtes proches de Caïn, plus vous êtes puissant. Votre puissance de combat maximale est égale à 10 - votre génération (Caïn représente la première génération de Vampire, ses fils sont de seconde génération, ses petits-fils sont de troisième génération, etc...).

Lors d'un combat, un pierre – papier – ciseaux est résolu, chaque fois qu'un personnage gagne, il enlève 1 à la puissance de combat de sa cible (en cas d'infériorité numérique, le personnage désigne la cible de son coup en pointant le poing vers elle).

Un personnage tombant à 0 est inconscient (et peut être achevé s'il n'y a pas d'autres combats), il meurt en négatif. Hors d'un combat, un vampire peut régénérer sa puissance en payant 1 PS par point à récupérer. Un Vampire peut fuir si il dispose d'une discipline appropriée, il subit alors une attaque gratuite (l'adversaire ne peut être blessé).

Les traditions de la Camarilla :

- 1/ La mascarade. Tu ne révéleras pas ta nature à ceux qui ne sont pas de ton sang.
- 2/ Le domaine. Les autres te doivent respect dans ton domaine. Personne ne peut t'y défier.
- 3/ La progéniture. Tu n'engendreras qu'avec la permission de tes anciens.
- 4/ La responsabilité. Jusqu'à ce qu'elle soit autonome, tu commanderas ta progéniture et elle t'obéira. Tu seras responsable de ses actes.
- 5/ L'hospitalité. Honore le domaine d'autrui. Paye tes hommages aux Princes des villes dans lesquelles tu te rends. Sans leur accueil, tu n'es rien.
- 6/ La destruction. Tu ne dois pas détruire un membre de ton espèce.

La hiérarchie de la Camarilla.

Le Prince.

Le vampire dirigeant d'un territoire de la Camarilla (une cité et ses environs) est le Prince. Il a le pouvoir de déclarer une chasse au sang contre un vampire ayant violé l'une des six lois, peut déclarer des zones comme neutres de tout combat et dirige son domaine comme il l'entend. Ils ont souvent une très grande connaissance de leur cité et de son administration vampire et humaine. Un Prince est Primogène de son clan.

Le Conseiller.

Le conseiller est un ancien remarqué pour ses compétences et nommé à ce poste par le Prince. Le conseiller vote au Concile et est souvent du même clan que le Prince. Il arrive fréquemment que lorsqu'une place de Prince est vacante, son conseiller le remplace.

Le Prévôt.

Un Prévôt est le responsable de la sécurité dans une ville. Nommé par le Prince, il peut faire appel à un Justicaire lorsque la situation le nécessite. Un Prévôt peut être Primogène ou non.

Les Primogènes.

Un concile de vampires choisi parmi les anciens de chaque clan assiste le Prince. Même si en théorie le règne d'un Prince est absolu, s'il ne recueille pas l'aval des Primogènes il peut se retrouver déposé ou même exécuté. Il est courant que des Primogènes intriguent entre eux et complotent contre le prince.

Les Justicaires.

La Camarilla nomme dans chaque clan un Justicaire. Un Justicaire représente la Camarilla : ou il se trouve, sa parole est force de loi. Cependant il empiète peu souvent sur le pouvoir du Prince.

Les différents clans de la Camarilla.

Il existe aujourd'hui de nombreux clans. Sept sont fortement liés à la Camarilla, deux au Sabbat, les autres sont relativement neutres. Chaque clan enseigne des disciplines de sang (des sortes de pouvoirs magiques inhérents au statut de vampire).

Brujah.

Démocrates, anarchistes, libertaires, défenseurs des esclaves, les Brujahs forment un clan de passionnés aussi prompts à la bagarre qu'au débat politique. Ils se sont depuis toujours opposés aux Ventrus, sauf sur un point : la Camarilla.

Gangrel.

Leurs membres préfèrent la vie en plein air à la sécurité des villes. Ils sont en général peu sociables, plus habitués à vivre en environnements sauvages.

Malkavian.

Les membres du clan Malkavian sont fous d'une manière ou d'une autre, ainsi personne ne les prend au sérieux. Cependant personne de sensé n'ose les mépriser tout à fait car ils ont souvent des éclairs de lucidité visionnaire.

Nosferatu.

Parce que leur fondateur fut maudit par Caïn et condamné à porter les stigmates de la monstruosité, tous ses descendants revêtent un aspect horripilant. Cela les oblige à vivre cachés dans les bas-fonds qu'ils connaissent comme leur poche.

Toreador.

Fascinés par les arts et la beauté, leurs membres hédonistes et jouisseurs ont été les muses et les mécènes des plus grands artistes pour apposer leur marque sur le monde des arts.

Tremere.

Ils descendent d'un groupe de mages humains ayant découvert le moyen d'acquiescer l'immortalité par une forme artificielle de vampirisme. Intellectuels et maîtres de l'occulte, ils sont réputés être d'habiles comploteurs.

Ventru.

Les Ventru se sont toujours considérés au-dessus des autres clans : commander est dans leur nature. Clan conservateur par excellence, ils ont façonné l'histoire de l'humanité à leur guise et contrôlent la plupart des mouvements influents.

Les vampires présents au palais:

Alphonse de Poitiers

Prince de Paris et représentant du clan Ventru.

Edouard Monnet

Primogène représentant le clan Brujah.

Waldemar Manchovski

Primogène représentant le clan Malkavian.

Hugues Gaudri

Primogène représentant le clan Nosferatu.

Francisco Martinez

Primogène représentant le clan Toreador.

Heinrich Bauer

Primogène représentant le clan Tremere.

Lusignan

Prévôt de la cité, de clan Gangrel.

Eric Martin

Invité du Conseiller, présent depuis qq jours.

William Downey

Justicaire, présent dans la cité depuis hier.

Un invité du Prince

Arrivé ce soir dans la cohue.

POUR L'ORGANISATEUR

Avant la soirée

Vous devez associer un personnage à chaque joueur. Le rôle de Hugues Gaudri vous est réservé, mais vous pouvez préférer Lusignan. Les rôles de Brujah et Eric Martin sont réservés aux joueurs connaissant le moins le monde de Vampire.

Les joueurs connaissant le mieux le contexte devraient interpréter Alphonse de Poitiers et Francesco Martinez. William Downey devra être confié à un joueur aimant parler en public et enquêter, c'est en effet le Hercule Poirot de service. Les rôles peuvent indifféremment être féminin ou masculin, préférez cependant des personnages masculins pour Brujah et le Prince.

A chaque joueur, vous devez remettre la description de son personnage ainsi qu'une copie du paragraphe « Pour les joueurs » (pour Brujah, censurez la partie Historique à partir de "La Camarilla et le Sabbat". Pour Eric c'est l'inverse, censurez la partie historique avant "La Camarilla et le Sabbat". Dans les deux cas, "La hiérarchie de la Camarilla" et "Les traditions de la Camarilla" peuvent être supprimés). Demandez-leur de ne rien divulguer avant que le jeu ne commence réellement.

Vous devrez voir chaque joueur un par un pour répondre aux questions qu'ils pourraient avoir. Enfin, vous devrez distribuer à chaque joueur (vous y compris) ses Points de sang (PS).

Timing

19h00 Le Prévôt rassemble les présents dans la salle de réception et leur annonce le meurtre (début de la partie). Demandez à William Downey de se présenter (et en particulier de révéler son clan), et de demander une présentation des présents. Puis il annoncera que le Concile est repoussé jusqu'à environ 22h du fait des récents événements, et qu'en attendant il compte faire avancer son enquête sur le meurtre. Il pourra, s'il le désire, donner la raison de sa venue (soit la présence du Sabbat à Paris, soit l'incompétence du Prince).

Première action de chaque joueur (sauf Brujah)

Annoncez au personnage qu'il ressent une sorte de domination écrasante et latente.

~**22h00** Début du Concile. Lorsque le rythme de la soirée s'essouffle un peu, vers 21h30 - 22h30, le Justicaire convoque le concile. Les invités seront conviés en tant que spectateurs et témoins. Les votants sont les Primogènes (dont le Prince) et le conseiller si une personne se voit attribuer ce titre.

~**23h30** Sauf ordre contraire de Waldemar (demandez-lui discrètement confirmation), le Prévôt annonce que le Sabbat a lancé un assaut sur le Palais : des combats font rage dans la cour défendue par les gardes et les Archontes.

L'annonce de cette attaque est faite une fois le concile bien avancé, et doit être brusquée en cas de pépin, si par exemple des joueurs décident d'utiliser Auspex sur tous les présents. Annoncez que les combats sont maintenant autorisés.

00h15 Invasion du palais. Regroupez les personnages dans la salle de réception, et demandez leur de vous dire discrètement leur prochaine action, qui sera la dernière avant le combat.

Des personnages ne peuvent fuir que s'ils se transforment en chauve-souris (ce qui sera le cas de Hugues Gaudri si le Prince est tombé), ou en prenant la sortie des catacombes.

Si des personnages fouillent une pièce, résolvez cette action et faites les revenir dans la salle de réception.

Si certains se cachent, ils seront exécutés par les vainqueurs du combat.

Action Les attaquants entrent dans le palais, tandis que leurs nouveaux nés font diversion au dehors. Les vampires qui ne se sont pas enfuis devront combattre l'attaque du Sabbat. La procédure de combat est la suivante : décrivez les arrivants (les Lassombras ont l'air normaux, tandis que les Tzimisze ont fait ressortir des ossements pointus, en particulier sur leurs bras). Demandez "quels défenseurs de la Camarilla s'opposent à l'attaque", et affectez ces joueurs aux attaquants qu'ils ont choisis. Lors de ce processus, certains (Peter Gunear en particulier, mais pourquoi pas Eric Martin s'il se sent découvert, Edouard Monnet et Brujah s'ils en ont envie, ou tout simplement un Vampire trop compromis et menacé de mort) pourront déclarer se joindre au Sabbat et pourront choisir leur cible. Les assaillants qui n'ont pas de vis-à-vis choisiront leur cible, avec comme priorité d'aider un des leurs en infériorité numérique de manière à transformer ce combat en deux oppositions, puis d'attaquer dans l'ordre (si déclaré en défense de la Camarilla) : le Prince, le Justicaire, le Prévôt, un Primogène quelconque, un invité.

Prenez une feuille pour noter ces oppositions, et résolvez la première minute de combat (un pierre-papier-ciseaux) pour tout le monde avant de passer à la minute suivante. Rappelez-vous qu'il n'est possible de fuir un combat qu'en étant en supériorité numérique (si l'autre combattant reste) ou en forme de chauve-souris, ou avec une Bulle de Ténèbres.

~**1h** Fin de la partie. L'organisateur demande à chaque invité de révéler par écrit toutes ses découvertes sur les secrets et les objectifs des autres personnages ou, si beaucoup de choses sont connues, demande à chaque joueur d'expliquer son personnage (en finissant par Eric Martin et Brujah). Evidemment, la partie durera moins longtemps sans attaque du Sabbat. Le concile risque d'être long et tendu, avec des jugements (Waldemar ou Eric Martin en particulier), voire même une orgie de sang (diablerie sur Brujah ?).

HUGUES GAUDRI

FIDELE – PATERNEL - ILLUMINE
NOSFERATU 6° GENERATION. 11 PS.

Votre Histoire

Vous êtes sans doute l'un des plus anciens résident de Paris. Vous êtes né vers 1030 sous Henri I^o, et avez connu l'étreinte vers 1050 de Sire inconnu. Après des années d'errance dans les mines de Paris - les futures catacombes -, vous vous y êtes installé et avez vous-même donné l'étreinte. Près de la moitié des Nosferatus de Paris sont vos descendants, mais d'autres ont été attirés par la grande solidarité dont votre famille fait preuve.

Vous n'avez jamais quitté la ville, et avez ainsi organisé l'arrivée au pouvoir d'Alphonse de Poitiers en 1312 après l'avoir aidé à faire tomber l'ordre des Templiers qui semblait le gêner. Il faut avouer que ce n'était pas que pour rendre service, en effet ces Templiers avaient découvert le culte dont vous faisiez l'objet auprès des humains dans les bas fonds et mettaient votre existence en danger. Alphonse vous semblait de toute façon plus compétent pour les affaires de cour vu son origine royale, et vous étiez vous-même fatigué de gérer les affaires de la surface. Il vous a laissé la maîtrise des catacombes, et vous avez continué à entretenir le culte dont vous faites l'objet sans être inquiet jusqu'à la formation de la Camarilla. La première tradition vous pose problème dans la mesure où vous ne l'avez en fait jamais respectée, raison pour laquelle vous soutenez à fond Alphonse car son éventuel successeur s'intéresserait peut-être à ce qui se passe dans les catacombes...

Vers 1320, un puissant Vampire masqué et désemparé est entré à Paris et vous a demandé asile et protection. En effet vous étiez à l'époque très influent, et comme vous le suspectiez être votre Sire vous avez accepté. Il est entré en torpeur peu après dans les catacombes, et vous gardez jalousement son tombeau.

Peu avant la soirée,

Vous avez tenu avec les Nosferatus de Paris une courte mais infructueuse réunion dans la salle de culte des catacombes pour définir votre comportement face à une éventuelle destitution du Prince. En revenant, vous avez constaté que le tombeau que vous vous êtes juré de protéger était ensanglanté, ouvert... et vide ! De plus, vos quartiers avaient été souillés par de nombreux rats vidés de leur sang. Que se passe-t-il aujourd'hui ?

A propos de...

Alphonse de Poitiers

Il dirige la surface, vous le sous-sol et les bas fonds...

Francesco Martinez

Votre ennemi. Il ne cesse de se railler de votre laideur et veut vous confiner dans les catacombes.

Edouard Monnet

Puissant mais lunatique.

Waldemar Manchovski

Principal soutien du Prince, votre ami.

L'invité du Prince

Serait-ce lui ? Pourquoi serait-il sorti justement maintenant ?

Eric Martin :

C'est l'infant de Charles de Savoie.

Vos objectifs

- 1- Couvrir l'invité du Prince qui ne peut qu'être votre sire. Que faire ?
- 2- Soutenir le Prince car sa chute entraînerait la votre, en particulier contre Francesco.
- 3- Trouver qui est l'assassin.

Vos Compétences particulières

Discipline d'Animalisme (2 PS)

Vous êtes capable de vous transformer en Chauve-Souris, ce qui vous permet de fuir un endroit dangereux ou un combat.

Vous pouvez aussi vous transformer en Loup, ce qui vous permet d'être plus efficace en combat (vos coups ne peuvent être contrés par Fortitude).

Discipline de Potence (1 PS)

Vous avez une force exceptionnelle. Lorsque vous portez un coup de "pierre" en combat, dites « Potence » et payez 1 PS à l'arbitre pour infliger 2 points de dégât au lieu de 1.

Vos possessions

- Un masque Vénitien pour cacher votre visage hideux, avec pq pas une cape à capuche.

Votre attitude et votre apparence

Vous êtes bossu depuis votre embrasse. Calme et souvent en retrait, vous parsemez les conversations des autres de remarques pertinentes.

LUSIGNAN.

SOCIABLE – RANCUNIER – NAIF.

GANGREL 7° GENERATION. 10 PS.

Votre Histoire

Vous n'êtes pas particulièrement ancien mais avez été élu Primogène de votre clan peu après votre arrivée dans la région durant le moyen âge, il faut dire que vous avez un goût pour la vie en communauté que les autres Gangrels n'ont pas, ce fut facile...

Pour punir votre clan suspecté d'avoir été pour quelque chose dans l'affaire de la bête du Gévaudan, le prince Alphonse a supprimé le poste de Primogène Gangrel à votre plus grand désespoir. Cela avait beau être vrai (c'était un loup-garou renégat que votre clan protégeait), vous lui en voulez depuis. Il a beau avoir cédé aux pressions de votre clan (et sans doute de Charles, que vous appréciez beaucoup) pour vous donner le poste de Prévôt, cela ne vous plaît pas plus que ça de jouer les gros bras. Vous l'ignorez donc superbement dès que vous le pouvez...

Vous avez ainsi mis à profit les quelques erreurs de gestion récentes du Prince (il ignore la montée subversive du Sabbat, pour rédiger un rapport salé (et délibérément exagéré) sur son compte qui est sans doute à l'origine de la venue du Justicaire. Vous en avez peut-être fait un peu trop non ? !

Peu avant la soirée,

Edouard Monnet est venu vous chercher après avoir trouvé le corps du conseiller dans la réserve. Du coup votre convocation au bureau du Justicaire a été décalée car vous avez immédiatement rassemblé les personnes présentes dans la salle de réception (ce qui lance la soirée). Vous annoncerez ainsi à tous qu'Edouard a trouvé le corps de Charles de Savoie dans la réserve, mort.

Vos objectifs

- Obtenir le poste de Primogène Gangrel.
- Euh, pas trop de pub sur votre prose tout de même, divertir l'attention du Justicaire sur l'enquête du meurtre dans un premier temps n'est peut-être pas une mauvaise chose, et vous êtes Prévôt après tout, c'est aussi votre boulot de démasquer et châtier le meurtrier !
- Enquiquiner Alphonse (vous voulez lui mettre des bâtons dans les roues, mais n'irez pas forcément plus loin).

Vos Compétences particulières

Discipline d'Animalisme (2 PS).

Vous êtes capable de vous transformer en Chauve-Souris, ce qui vous permet de fuir un endroit dangereux.

Vous pouvez aussi vous transformer en Loup, ce qui vous permet d'être plus efficace en combat (vos coups ne peuvent être contrés par Fortitude).

Discipline de Fortitude (1PS).

Vous avez une endurance exceptionnelle. Lorsque vous recevez un coup de "pierre" en combat, dites « Fortitude » et payez 1 PS à l'arbitre pour annuler un point de blessure.

Connaissance de la cité (1 PS).

Vous pouvez demander une information à vos indicateurs concernant la cité de Paris, son histoire ou ses habitants. Ce sont ces indicateurs qui vous ont signalé l'arrivée récente à Paris d'un certain Peter Gunnear, grand pont de Sabbat. Et ce sont eux aussi qui vous rapportent régulièrement les bêtises d'Alphonse...

Contact : la Bête du Gévaudan (5 PS).

Vous pouvez contacter votre ami Garou, et le faire venir pour vous aider. Le Lupin a 6 en combat, et une force exceptionnelle. Lorsqu'il porte un coup en combat, il inflige toujours 2 points de dégât au lieu de 1.

A propos de...

Alphonse :

Il vous a puni pour vos relations avec la bête de Gévaudan et vous ne l'appréciez pas du tout. Vous savez que le poste de Prévôt ne vous a été donné que pour que votre clan lui donne son appui.

William Downey :

Dès son arrivée, il a placé des gardes (ses Archontes) autour du Palais.

Edouard Monnet :

C'est un repent des guerres Anarchs, il a donc été lié à un important membre de la Camarilla lors de sa soumission.

Waldemar Manchovski :

Un bizarre qui n'a pas grand chose à faire au Concile.

Hugues Gaudri :

Un ancien qui soutient le Prince et s'oppose systématiquement aux Toréadors. Basique quoi...

Francisco Martinez :

Un politicien très compétent.

Heinrich Bauer :

A l'air peu intéressé par la politique.

Eric Martin :

C'est l'enfant de Charles de Savoie, il a été présenté à la cité la nuit passée. Vous ne le connaissez pas, étant donné qu'il a passé ses quelques nuits de nouveau-né avec son sire.

Votre attitude et votre apparence

Vous portez de vieux habits vaguement classe et êtes sociable, quoique bourru.

Rapport sur le Camarilla envoyé par mail :

Au vu des lois de la Camarilla et de manière à les respecter, moi, Lusignan, Prévôt de Paris, atteste la véracité de ce qui suit :

Le Sabbat se répand dans la cité. En effet, de nombreux Vampires nouveaux nés hantent la ville sans s'être présentés au Prince jusqu'au cœur de la ville (les Champs Elysées), certains sont même retrouvés morts dans les bas fonds sans que personne ne nous signale le moindre combat. Bien entendu, aucune nouvelle de leurs Sires... Tout cela est un signe indéniable d'activité du Sabbat. Et comme si ça ne suffisait pas, un informateur m'a signalé l'arrivée récente d'un ponté du Sabbat à Paris, un certain Peter Gunear !

Je tiens à souligner que le Prince de Paris n'a pris aucune mesure suite à la transmission de ce rapport.

Il faut rajouter à cela une gestion de la cité inexistante ou presque, comme par exemple le fait de laisser faire le clan Giovanni qui fait main basse sur les commerces de la ville, ou ce groupe de Ravnos venus chasser l'un des leurs dans la ville sans en demander la permission, ou encore les rumeurs de l'existence d'un dangereux culte démoniaque dans les bas fonds de Paris...

Ainsi, je demande solennellement à ce que la Camarilla prenne les mesures appropriées concernant le Prince Alphonse.

Lusignan.

Rapport sur le Sabbat déposé sur le bureau du Prince:

Le Sabbat se répand dans la cité. En effet, de nombreux Vampires nouveaux nés hantent la ville sans s'être présentés au Prince jusqu'au cœur de la ville (les Champs Elysées), certains sont même retrouvés morts dans les bas-fonds sans que personne ne nous signale le moindre combat. Bien entendu, aucune nouvelle de leurs Sires... Tout cela est un signe indéniable d'activité du Sabbat. Et comme si ça ne suffisait pas, un informateur m'a signalé l'arrivée récente d'un ponté du Sabbat à Paris, un certain Peter Gunear !

ALPHONSE DE POITIERS.

VERBEUX – FRUSTRE – SOIF DE POUVOIR.

VENTRUE 5° GENERATION. 12 PS.

Votre Histoire

Vous êtes né fils de roi en 1220 à Paris. Comte de Poitiers puis de Toulouse en 1271, vous recevez l'étreinte la même année. Vous rejoignez la capitale et vous imposez rapidement comme seigneur des vampires de la cité en 1312 après vous être débarrassé de votre rival... le Templier Guy de Mollay !

Vous êtes fier d'avoir partiellement façonné l'histoire de France. Vous avez notamment contribué à instaurer la Monarchie de droit divin de Louis XIV. Vous avez lutté avec peu de succès cependant contre le populisme depuis la révolution française. Vous suspectez les Brujahs ou même le Sabbat d'être à l'origine de ces nombreuses tentatives de déstabilisation qui font tout de même de la France la première démocratie du monde, mais n'avez pu rassembler de preuves. Finalement, vous vous en êtes lassé et avez laissé faire la tendance...

Votre destin - et celui de Paris - a en fait basculé lors de l'arrivée d'un puissant personnage à qui vous avez d'abord donné un asile discret, en effet il appartenait au clan Salubri, un clan exterminé par les Tremere durant l'âge des ténèbres.

A cette période là, Waldemar a eu une crise de folie fatale à votre gênant "cousin" Charles de Savoie récemment arrivé. Vous avez aussitôt profité de l'aubaine et proposé au Salubri d'assumer l'identité de Charles, ce qui vous a assuré la fidélité de Waldemar et une bonne excuse pour rapidement placer ce Salubri qui semblait plutôt doué pour les affaires au poste de conseiller. Sous votre direction, la gestion de la cité a été particulièrement efficace depuis et vous vous la couliez douce.

Mais depuis quelques mois Charles est moins efficace, et des bourdes de gestion ont été commises en votre nom. C'était tellement difficile de se remettre aux affaires ! Vous espérez que la venue du Justicaire n'y est pas liée...

Peu avant la soirée,

vous avez expédié les affaires courantes dans la salle du trône, en accueillant les membres du conclave ainsi qu'un personnage prestigieux. Vous lui avait bien entendu offert l'hospitalité dans votre Palais et avez discuté de banalités dans vos appartements, mais vous étiez préoccupé par le Conclave et ne l'avez pas trop écouté.

A propos de...

Lusignan :

Vu le peu d'intérêt que son clan porte à la cité, et pour le punir de son implication dans l'affaire de la bête du Gévaudan vous avez supprimé sa chaire de Primogène. Vous avez fini par lui donner le poste de Prévôt (qui sied bien à une brute) pour le dissuader de s'opposer à vous.

William Downey :

Dès son arrivée, il a placé des gardes autour de votre Palais. Pour vous empêcher de fuir ? En tout cas un message on ne peut plus clair : votre autorité risque d'être contestée ce soir.

Edouard Monnet :

S'il se donnait la peine d'aller jusqu'au bout de ses actions il serait dangereux pour votre position mais il est trop lunatique. C'est un repentir des guerres Anarchs, il a donc été lié à un important membre de la Camarilla lors de sa soumission.

Waldemar Manchovski :

Un de vos principal appui dans le concile depuis votre rencontre agitée vers 1440. Il a parfois des traits de génie : il faut l'écouter attentivement quand il passe du coq à l'âne, c'est souvent signe que quelque chose d'intéressant va être dit. Inutile de préciser qu'il vous est complètement fidèle.

Hugues Gaudri :

Plus ancien que vous à Paris, son activité politique se résume à lutter contre les Toreadors et à vous soutenir. Il a commencé en vous aidant contre les Templiers pour protéger le culte dont il faisait l'objet chez les humains, et comme ce culte existe encore malgré la première tradition de la Camarilla il se trouve maintenant à votre botte !

Francisco / Francesca Martinez :

Il a les dents longues et vous a posé quelques problèmes, mais n'a jamais dépassé les limites. Arrivé vers 1830.

Heinrich Bauer :

Il ne s'est intéressé qu'assez superficiellement à la politique depuis son arrivée vers 1500, c'est suffisamment rare chez les Tremere pour être noté.

Votre invité :

Vous ne savez plus en quels termes il s'est présenté, et cela vous ennuie. Mais vous ne vous risqueriez pas - et en aucun cas - à perdre la face en le lui

demandant ou même en posant la question à d'autres, c'est un invité de marque après tout, vous passeriez pour quoi ?

Eric Martin :

C'est l'infant de Charles de Savoie, il vous a été présenté à la cité la nuit passée. Vous ne le connaissez pas, étant donné qu'il a passé ses quelques nuits de nouveau-né avec son sire.

Charles de Savoie :

Ces derniers temps, il perdait un peu les pédales à force de se chercher un infant, et la gestion de la ville s'en est grandement ressentie. Vous avez eu quelques disputes avec lui récemment pour qu'il se reprenne en main.

Vos objectifs

- Ralentir l'enquête sur le meurtre quelque peu, cette affaire - malgré le tort qu'elle vous cause en tant que Prince et hôte - est un bon moyen pour divertir l'attention du Justicaire.
- Rester Prince, ou au moins Primogène Ventrue si ça tourne mal...
- Couvrir l'infant de votre conseiller, car si les Tremere apprenaient que vous cachez un Salubri vous seriez dicrédités.

Vos Compétences particulières

Discipline de Domination (2 PS).

Vous êtes capable d'influencer les esprits. Vous pouvez obliger un vampire à obéir à un ordre. Ce peut être transmettre une information, vous donner un objet en sa possession, ou voter en votre faveur lors du Concile, mais pas de combattre à moins qu'il soit lié. Il s'exécutera et ne mentionnera en aucun cas que vous en êtes la cause.

Domination utilisée sur un autre vampire ne fonctionne que si votre génération est inférieure.

Discipline de Présence (1 PS).

Vous attirez la sympathie de votre entourage. Pour 1PS une personne de votre choix ne peut effectuer aucune action qui vous nuise directement dans l'heure qui suit (l'arbitre annulera toute action allant dans ce sens).

Connaissance de la cité (1 PS).

Vous pouvez demander à l'organisateur l'historique d'un événement ou d'une personne dans Paris.

Discipline de Fortitude (1 PS).

Vous avez une endurance exceptionnelle. Lorsque vous recevez un coup de "Pierre" en combat, dites « Fortitude » et payez 1 PS à l'arbitre pour annuler un point de blessure.

Votre attitude et votre apparence

Vous êtes un être impulsif et fascinant qui sait s'entourer de gens compétents. Parfois trop compétents d'ailleurs, car cela vous frustre de vous comparer à eux, vous n'y voyez que de l'incompétence...

EDOUARD MONNET

LUNATIQUE – DESABUSE - IDEALISTE

BRUJAH. 6->4° GENERATION. 13 PS.

Votre Histoire

Vous n'avez jamais eu de véritable but dans la vie, ainsi elle était plus guidée par des impulsions que par la réflexion. Vous avez ainsi participé aux guerres Anarchs aux côtés des Lassombas et des Tzimisce par goût de rébellion, mais malgré la défaite cela a scellé votre destin. En effet, avec vos compagnons d'antan, vous avez sortis de leurs repaires de nombreux anciens pour les tuer, et vous avez pratiqué la diablerie sur le Mathusalem Lassombra ! Ce moment d'extase est resté gravé dans votre mémoire, d'autant plus que votre sang a été purifié au point de vous passer de la 6° à la 4° génération.

La soumission à la Camarilla exigée après la reddition des Anarchs ne vous a pas dérangé, et après avoir voyagé vous avez échoué à Paris ou vos pairs vous ont rapidement élu Primogène. Parfois vous vous remuez pour faire un peu de politique - représenter votre clan au mieux en faisant l'intéressant -, mais cela vous ennuie vite. Peut-être que votre sire aurait dû être un Malkavian ?

Vous êtes vaguement idéaliste et prêchez parfois pour une société de liberté, sans grande autorité. La Camarilla est trop hiérarchisée et freine les envies de chacun ! Qu'en est-il du Sabbat ?

Peu avant la soirée,

Vous avez intercepté il y a quelques temps un rapport destiné au Prince parlant d'activités subversives sur Paris liées au Sabbat. Le thème vous plaisait, vous l'aviez ainsi gardé pour étude, puis avez oublié de le transmettre. L'arrivée du Justicaire vous a rappelé ce détail, et vous avez discrètement reposé ce rapport dans les appartements du Prince. En ressortant, vous avez vu la porte de la réserve entre ouverte, et y avez découvert le corps sans vie de Charles de Savoie.

A propos de...

Lusignan

Prévôt efficace de la cité.

Alphonse de Poitiers

Prince de Paris et représentant du clan Ventruie au Concile. Abuse parfois de ses prérogatives et vous énervez par sa gestion trop rigoureuse et conservatrice.

Waldemar Manchovski

Principal soutien du Prince, mais surtout votre compagnon de sorties occasionnel. Grand fun assuré !

Hugues Gaudri

Important soutien du Prince.

Francisco Martinez

Sérieux prétendant au titre de Prince. Cherche votre appui, mais ses cancans vous énervent souvent.

Heinrich Bauer

Prétendant au titre de Prince.

Eric Martin :

C'est l'infant de Charles de Savoie, présenté la nuit passée.

Vos objectifs

- Proposer la nomination de Waldemar au poste de Conseiller pourrait être fun !
- Découvrir l'assassin du Conseiller.
- Se renseigner discrètement sur le Sabbat, qui vous est inconnu à force de vivre sous surveillance de la Camarilla.

Vos Compétences particulières

Discipline de Présence (1 PS).

Vous attirez la sympathie de votre entourage. Pour 1PS une personne de votre choix ne peut effectuer aucune action qui vous nuise directement dans l'heure qui suit (l'arbitre annulera toute action allant dans ce sens).

Discipline de Potence (1 PS)

Vous avez une force exceptionnelle. Lorsque vous portez un coup de "Pierre" en combat, dites « Potence » et payez 1 PS à l'arbitre pour infliger 2 points de dégât au lieu de 1.

Discipline de Célérité (1 PS)

En combat, vous permet en payant 1 PS à l'arbitre d'effectuer une attaque gratuite de "pierre" ou de "ciseau" après toute attaque normale en disant « Célérité », l'adversaire ne peut que parer (ce coup ne peut vous blesser) à moins de déclencher Célérité lui aussi.

Discipline d'Obténébration (2 PS)

Cette discipline vous est apparue après avoir pratiqué la diablerie sur Lassombra, c'est une discipline secrète de son clan. Vous pouvez créer une bulle de ténèbres dans une pièce qui durant 1

heure y interdit toute recherche, ou vous permet de fuir un combat. Elle disparaît à votre mort.

Vous y êtes immunisé.

Vous pouvez aussi créer un tentacule de ténèbres qui aura une force égale au nombre de points de sang investis en plus de 2 (donc CB=2 pour 4 PS).

Thaumaturgie (3 PS)

Ce rituel a été appris lors de la révolte des Anarchs, et la Camarilla ne sait pas que vous le connaissez. Il vous permet de briser le lien de sang qui existe entre un vampire et son sire, lien que certains anciens peuvent créer artificiellement. Vous l'avez utilisé pour vous affranchir du lien que la Camarilla vous a imposé lorsque vous vous êtes rendu à la fin des guerres Anarch.

Votre attitude et votre apparence

Vous êtes lunatique, tantôt déprimé tantôt faisant l'intéressant en étalant son savoir et sa puissance. Vous avez du mal à mettre un projet à exécution, pourquoi faire de toute façon ? Vous avez tout vu, tout connu, plus grand chose vous intéresse. Il vous faut du neuf. Et encore...

Rapport reposé sur le bureau du Prince :

<p>Le Sabbat se répand dans la cité. En effet, de nombreux Vampires nouveaux nés hantent la ville sans s'être présentés au Prince jusqu'au cœur de la ville (les Champs Elysées), certains sont même retrouvés morts dans les bas-fonds sans que personne ne nous signale le moindre combat. Bien entendu, aucune nouvelle de leurs Sires... Tout cela est un signe indéniable d'activité du Sabbat. Et comme si ça ne suffisait pas, un informateur m'a signalé l'arrivée récente d'un ponte du Sabbat à Paris, un certain Peter Gunear !</p>
--

FRANCESCO MARTINEZ.

AMBITIEUX – RETORS - VERBEUX

TOREADOR 7°GENERATION. 10 PS.

Votre Histoire

Vous êtes un politicien très efficace, et après avoir fait vos preuves en Espagne, votre clan vous a confié une tâche délicate et ardue : renverser le Prince Ventrue de Paris pour prendre sa place...

Vous êtes donc arrivé en 1830, et rongez votre frein depuis : la patience a beau être une qualité, cela a des limites ! En effet, Alphonse d'Orléans semble avoir deux soutiens indéboulonnables qui suffisent à bloquer le concile : le Malkavian et la bête immonde. Et ce sans compter ses appuis dans la société humaine et son conseiller Charles que vous admirez en secret pour ses grandes compétences. Les quelques approches que vous avez tenté du côté d'Heinrich ou d'Edouard, deux politiciens qui semblent plus compétents que les bouffons du Prince, n'ont pour l'instant pas données de résultats. Parfois, vous désespérez d'arriver à un résultat et profitez de la vie culturelle de Paris pour oublier toutes ces intrigues. C'est ainsi que récemment vous avez rencontré Claude, un peintre de grand talent pour qui vous avez acheté un galerie d'exposition sur les champs-élysés. Après un an de contacts vous avez décidé de lui donner l'étreinte, mais vu vos mauvais contacts avec le Prince vous ne lui avez pas demandé la permission, et ne l'avez donc pas non plus présenté, dérogeant ainsi à deux des lois de la Camarilla.

Les événements récents vous poussent à tenter un quitte ou double ce soir : la mort de Charles et la venue du Justicaire changeront peut-être la donne, peut-être sera-t-il possible de faire entendre raison au Malkavian ?

Peu avant la soirée,

Lors de votre arrivée, vous avez vu Edouard sortir discrètement des appartements du Prince. Qu'y faisait-il ? C'est peu après que le corps de Charles a été découvert.

A propos de...

Lusignan

Prévôt Gangrel et sociable (!) de la cité. N'est pas Primogène ce qui semble le préoccuper.

Alphonse de Poitiers

Le Prince vous surveille, c'est désagréable...

Edouard Monnet

Puissant mais lunatique, semble peu intéressé par le poste de Prince.

Hugues Gaudri

Une créature immonde, une vermine soutenant le Prince. Tout Prince à son bouffon ?!

Waldemar Manchovski

Un autre bouffon du Prince, plus par la parole que par le physique. Ami d'Edouard.

Heinrich Bauer

Concurrent potentiel au poste de Prince. Comment négocier son soutien ?

Eric Martin :

C'est l'infant de Charles de Savoie.

Vos objectifs

- Etre Prince à la place du Prince.
- Déterminer qui est l'assassin pour savoir qui éclabousser. Ou non...
- Faire supprimer la chaire de Primogène Nosferatu (que ce soit votre première décision de Prince ou une simple proposition votée au Conclave).

Vos Compétences particulières

Discipline d'Auspex (3 PS)

Permet, utilisé dans un lieu, de détecter quelque chose de caché. Ciblé sur un vampire, permet de connaître sa génération (si il lui reste du sang), et, s'il est vivant, permet de voir les particularités éventuelles de son aura.

Discipline de Célérité (1 PS)

En combat, vous permet en payant 1 PS à l'arbitre d'effectuer une attaque gratuite de "pierre" ou de "ciseau" après toute attaque normale en disant « Célérité », l'adversaire ne peut que parer (ce coup ne peut vous blesser) à moins de déclencher Célérité lui aussi.

Discipline de Présence (1 PS).

Vous attirez la sympathie de votre entourage. Pour 1PS une personne de votre choix ne peut effectuer aucune action qui vous nuise directement dans l'heure qui suit (l'arbitre annulera toute action allant dans ce sens).

Politique (1 PS).

Lors d'un vote au Concile, en payant 1 PS, vous pouvez trancher le vote en votre faveur grâce à vos arguments.

Votre attitude et votre apparence

Vous êtes grand admirateur d'art, et jouissez de votre existence. Vous n'avez pu vous empêcher de décorer une partie du palais du Prince, en particulier les appartements des invités (un de vos tableaux préféré ainsi que deux superbes épées de Tolède entrecroisées).

Vous avez aussi une grande ambition, et selon votre sire un grand potentiel.

Vous avez des habits chics et de préférence colorés.

WALDEMAR MANCHOVSKI.

AMBITIEUX – CONFIANT - CRUEL

LASSOMBRA 6->5° GENERATION. 12 PS.

Véritable identité : Piotr / Petra Gunnear.

Les Lassombra sont les maîtres des ombres qu'ils peuvent manipuler à leur guise. Comme les Ventrue ils se considèrent comme la noblesse vampirique mais préfèrent éviter de se salir les mains en restant en retrait. Clan fondateur du Sabbat, les Lassombra ont détruit leur fondateur et montré là leur mépris de la tradition qui veut qu'on obéisse aux plus anciens. Le Sabbat est cependant une organisation fortement hiérarchisée.

Votre Histoire

Vous êtes un membre important du clan Lassombra et avez contribué à la révolte des Anarchs en pratiquant maintes fois la Diablerie, après quoi vous avez œuvré pour la création du Sabbat aux Etats-Unis. Vous croyez fermement qu'il faut détruire les anciens vampires avant la nuit de la Géhenne. Vous êtes récemment venu en Europe pour prendre en main les opérations.

Le Sabbat s'intéresse de prêt à ce bastion de la Camarilla que représente Paris depuis quelques années, en effet l'autorité du Prince s'y est quelque peu relâchée. Après les quelques attaques suicides habituelles menées par des nouveaux nés, vous avez capturé Valdemar Manchovski, le Primogène Malkavian de la cité. Après un interrogatoire serré et grâce à votre discipline des 1000 visages, vous avez décidé de prendre son apparence et sa place au conseil de Paris pour aider l'infiltration du Sabbat. Vos affaires se passent pour l'instant bien et des éléments se placent en ce moment même dans Paris pour une attaque, cependant l'arrivée du Justicair vous laisse quelques doutes : si la Camarilla se doutait de vos activités ou avait repéré les préparatifs de l'attaque ?

Vous ne connaissez aucun des personnages présent si ce n'est de réputation, mais pour l'instant vous n'êtes pas repéré. Il est si facile de prétexter la folie Malkavienne pour se couvrir ! Bien entendu, vous n'hésitez pas à tester la fidélité de chacun envers la Camarilla pour savoir si certains sont utilisables, ni à diviser le conseil de ce soir pour faciliter votre attaque.

Peu avant la soirée,

Après votre réveil, vous avez donné les dernières consignes aux chefs des différentes sections d'assaut du Sabbat en place (dont l'attaque du Palais, menée par 3 Tzimisce et 1 Lassombra infiltrés accompagnés de leurs nouveaux nés). Vous

êtes ensuite rentré discrètement au Palais pour consulter vos notes sur Waldemar en attendant le Concile.

A propos de...

Alphonse et William Downey

Les obstacles.

Les autres Primogènes

Ont l'air fidèle à la Camarilla.

Edouard Monnet

Son visage vous dit quelque chose...

Vos objectifs

- Estimer qui des présents fuira lors de l'attaque, qui combattra contre le Sabbat et qui pourrait retourner sa veste. Annuler l'attaque si elle semble trop risquée.
- Neutraliser autant que possible la défense de la Camarilla, en trouvant qui est l'assassin par exemple (le rallier à votre cause ou l'utiliser pour faire couler du sang), ou en divisant le conseil.

Vos Compétences particulières

Discipline d'Obténébration (2 PS)

C'est une discipline distinctive du clan Lassombra. Vous pouvez créer une bulle de ténèbres dans une pièce qui durant 1 heure y interdit toute recherche, ou vous permet de fuir un combat. Elle disparaît à votre mort. Vous y êtes immunisé.

Vous pouvez aussi créer un tentacule de ténèbres qui aura une force égale au nombre de points de sang investis en plus de 2 (donc 2 pour 4 PS).

Discipline de Potence (1 PS)

Vous avez une force exceptionnelle. Lorsque vous portez un coup de "ciseau" en combat, dites « Potence » et payez 1 PS à l'arbitre pour infliger 2 points de dégât au lieu de 1.

Discipline de Domination (2 PS).

Vous êtes capable d'influencer les esprits. Vous pouvez obliger un vampire à obéir à un ordre. Ce peut être transmettre une information, vous donner un objet en sa possession, ou voter en votre faveur lors du Concile, mais pas de combattre à moins qu'il soit lié. Il s'exécutera et ne mentionnera en aucun cas que vous en êtes la cause.

Domination utilisée sur un autre vampire ne fonctionne que si votre génération est inférieure.

Contacter les cellules de renseignement du Sabbat. (1 PS).

Vous pouvez contacter les cellules du Sabbat pour obtenir des informations sur une personne ou sur la ville de Paris.

Discipline de Dissimulation (2 PS)

Vous pouvez décider de suivre une personne en étant dissimulé, et ainsi savoir ce qu'elle fait lors de sa prochaine action. Peut être vu par une utilisation d'Auspex.

Discipline des 1000 visages (3 PS).

Si vous tuez discrètement un personnage en fin de jeu, vous pouvez donner votre rôle au joueur tué pour simuler le changement d'apparence. Toutefois, le joueur devra faire mine d'oublier toutes les informations confidentielles que connaissait son personnage décédé, et pourra vous demander toute information utile !

Votre attitude et votre apparence

Il est aisé de passer du coq à l'âne durant vos discussions pour simuler la folie, en particulier pour détourner une discussion qui part sur de mauvaises bases. Vous ne connaissez que peu de choses de votre double, si ce n'est qu'il était généralement calme et posé en dehors de quelques crises de fou rire ou de rire sarcastique, et qu'il était pris au sérieux par son clan et la Camarilla : c'est un Primogène après tout !

HEINRICH BAUER.

SADIQUE – METICULEUX – IMBU DE LUI

TREMERE. 6° GENERATION. 11 PS.

Votre Histoire

Vous êtes un Mage de combat du clan Tremere. En tant que tel, pendant des siècles vous avez sillonné l'Europe moyenâgeuse en tant que Justicaire secret du clan. Vous procédiez à l'interpellation de suspects, puis lors de procès, vous utilisiez le rituel de vérité pour confondre les accusés de crimes (que ce soit contre la Camarilla ou contre votre clan) et les exécuter.

Vous avez acquis un grand prestige chez les Tremere en luttant contre le clan Salubri (Tremere lui-même ayant pratiqué la diablerie sur le Mathusalem Salubri pour atteindre artificiellement la 3° génération) et êtes sans aucun doute l'un des artisans de la victoire de votre clan. Toutefois, vous avez retrouvé et suivi un des fils du Mathusalem Salubri jusque dans Paris vers 1500, puis y avez complètement perdu sa trace malgré une très longue enquête sur place. Cette période passée à Paris vous a permis d'apprécier les lieux, et vous avez fini par vous installer en faisant vos armes en politique pour gagner quelque crédibilité et une couverture !

Vous vous amusez régulièrement en chassant dans les bas fonds, et il vous est arrivé d'étreindre des humains uniquement dans l'objectif d'avoir un peu plus de résistance dans ces chasses secrètes - car non autorisées -mais nécessaires pour garder la forme.

Peu avant la soirée,

Parti chasser dans les bas fonds, vous avez failli être découvert par un groupe de Nosferatus qui sortait des catacombes. Lors de votre repli précipité, vous avez vu Edouard ressortir des appartements du Prince en cachette. C'était peu de temps avant la découverte du corps.

A propos de...

Lusignan

Prévôt de la cité, de clan Gangrel. Efficace mais peut-être pas assez brute pour le poste.

Alphonse de Poitiers

Ses dernières heures de Prince approcheraient-elles ?

Edouard Monnet

Puissant mais lunatique, peu intéressé par le poste de Prince.

Waldemar Manchovski

Principal soutien du Prince, ami d'Edouard.

Hugues Gaudri

Personnage fascinant par ses connaissances occultes et son apparence. Soutien le Prince.

Francesco Martinez

Veut être Prince à la place du Prince et cherche votre appui...

Eric Martin :

C'est l'infant de Charles de Savoie, présenté hier soir.

Vos objectifs

- Retrouver la trace du Salubri.
- Trouver le meurtrier et éventuellement proposer votre aide pour cela au Justicaire.
- Discréditer les Ventrus en finesse...

Vos Compétences particulières

Discipline de Domination (2 PS).

Vous êtes capable d'influencer les esprits. Vous pouvez obliger un vampire à obéir à un ordre. Ce peut être transmettre une information, vous donner un objet en sa possession, ou voter en votre faveur lors du Concile, mais pas de combattre à moins qu'il soit lié. Il s'exécutera et ne mentionnera en aucun cas que vous en êtes la cause.

Domination utilisée sur un autre vampire ne fonctionne que si votre génération est inférieure.

Discipline d'Auspex (3 PS)

Permet, utilisé dans un lieu, de détecter quelque chose de caché. Ciblé sur un vampire, permet de connaître sa génération (si il lui reste du sang), et, s'il est vivant, permet de voir les particularités de son aura.

Thaumaturgie (3 PS)

La Thaumaturgie exige que vous psalmodiez une incantation en brûlant un bâton d'encens.

Rituel de Vérité : vous pouvez lancer le rituel de vérité, qui oblige une cible consentante à répondre à une question par oui ou par non.

Boule de Feu : au lieu d'effectuer une attaque normale, vous infligez 2 points de dommages à un adversaire, 1 à vos autres adversaires directs.

Contacter la Chantrie (1 PS)

Vous pouvez contacter la cellule locale Tremere pour demander une info sur une personne ou un événement.

Bonne condition physique (gratuit)

Votre entraînement de chasse vous donne un bonus de 1 en combat, ce qui vous donne une puissance de 5.

Votre attitude et votre apparence

Vous n'avez connu l'échec que peu de fois dans votre vie. Le dernier échec, retentissant, est la chasse jamais terminée du Salubri qui aurait pu vous ouvrir les portes du conseil de Tremere. C'est sans doute cela qui, doublé à la baisse de violence des luttes d'influences entre clans, vous fait traîner à Paris. Vous songez parfois à partir aux Etats Unis pour lutter contre le Sabbat et later un peu. Votre condition d'ancien Justicaire vous pousse souvent à la curiosité et à la recherche de vérité.

WILLIAM DOWNEY.

IMPARTIAL (PRESQUE) - FUTE - FIER
VENTRUE. 6° GENERATION. 11 PS.

Votre Histoire

Vous êtes sans aucun doute le membre le plus connu et le plus redouté du clan Ventrue - si on en excepte son mythique fondateur -, en effet vous avez été nommé il y a plus d'un siècle Justicaire par le cercle de la Camarilla. Bien entendu, de nombreux autres membres du clan sont plus puissant que vous, mais ils agissent dans l'ombre ou restent retranchés dans leur ville. Vous adorez ce prestige et surtout cette autorité que vous confère ce titre, et êtes fier de votre réputation d'impartialité. Le dernier boulot que vous a confié la mascarade concerne les agissements du Prince de Paris, un puissant membre de votre clan. Un rapport du Prévôt local liste de graves manquements aux règles de la Camarilla ainsi qu'une recrudescence des activités du Sabbat, et ce après des siècles de gestion irréprochable. C'est ce dernier point qui a motivé votre enquête plutôt qu'une destitution immédiate au profit de son conseiller...

Après votre arrivée, vous avez demandé au Prince d'établir une réunion du Concile des Primogènes pour pouvoir faire connaissance avec la faune locale. Votre prétexte pour cela est de discuter des activités du Sabbat à Paris.

Peu avant la soirée,

vous avez étudié le rapport du Prévôt dans le bureau que le Prince vous a laissé pour la durée de votre présence, et l'avez convoqué pour éclaircir certains points, mais lorsqu'il est arrivé ce fut pour annoncer la mort du conseiller.

A propos de...

Lusignan

Prévôt et accusateur principal.

Alphonse de Poitiers

Accusé par Lusignan d'incompétence.

Vos objectifs

- Trouver et faire châtier le meurtrier.
- Eclaircir cette affaire d'activités louches.
- Voir si ces histoires de Sabbat sont fondées ou liées avec l'un des points précédents...
- Ne pas trop éclabousser votre clan tout de même...

Vos Compétences particulières

Discipline de Présence (1 PS).

Vous attirez la sympathie de votre entourage. Pour 1PS une personne de votre choix ne peut effectuer aucune action qui vous nuise directement dans l'heure qui suit (l'arbitre annulera toute action allant dans ce sens).

Discipline de Fortitude (1 PS).

Vous avez une endurance exceptionnelle. Lorsque vous recevez un coup de "pierre" en combat, dites « Fortitude » et payez 1 PS à l'arbitre pour annuler un point de blessure.

Discipline de Domination (2 PS).

Vous êtes capable d'influencer les esprits. Vous pouvez obliger un vampire à obéir à un ordre. Ce peut être transmettre une information, vous donner un objet en sa possession, ou voter en votre faveur lors du Concile, mais pas de combattre à moins qu'il soit lié. Il s'exécutera et ne mentionnera en aucun cas que vous en êtes la cause.

Domination utilisée sur un autre vampire ne fonctionne que si votre génération est inférieure.

Votre attitude et votre apparence

Vous avez des habits classes, qui en mettent plein la vue. Vous avez un rang important, qui peut vous mettre au dessus de la justice des Princes, et il faut le marquer.

La soirée

Vous allez épauler le meneur de jeu dans l'organisation. En effet, le Prévôt rassemblera les présents dans la salle de réception et leur annoncera le meurtre pour lancer la partie. Vous vous présenterez alors (en indiquant votre clan), et demanderez à ce que chacun se présente à vous. Puis vous annoncerez que le Concile est repoussé jusqu'à environ 22h du fait des récents événements, et qu'en attendant vous comptez faire avancer l'enquête sur le meurtre. Vous pourrez, si vous le désirez, donner la raison de votre venue (soit la présence du Sabbat à Paris, soit la remise en question des compétences du Prince, soit un autre prétexte).

Lorsque le concile aura lieu (ce qui vous sera communiqué par l'arbitre), vous l'arbitrerez en tranchant lorsque les décisions traînent trop. Vous annoncerez qu'un membre du concile peut demander une interruption de séance à tout moment (si un vote a commencé, il est recommencé). Vous pouvez vous arroger un droit de vote à tout moment, vous pouvez aussi faire une proposition de vote qui vous tient à cœur si vous voyez que personne ne la fait.

Les points qui seront sans doute débattus seront :

- La nomination d'un nouveau conseiller..
- La remise en question des compétences du Prince.
- Si le précédent vote passe : la nomination d'un nouveau Prince.

Ordre de mission :

William,
Merci d'enquêter sur le comportement visiblement trop laxiste du prince Alphonse de Paris, suite à une plainte reçue de son Prévôt (cf. document joint). La cité à toujours été bien gérée jusqu'à récemment, c'est peut-être un simple accident passager ce que vous ne manquerez pas de préciser si cela semble se vérifier. Sinon, peut-être que le poids de l'âge affecte la santé mentale de cet ancien vampire comme cela se produit souvent, et mieux vaut alors le démettre en douce (c'est à dire lui laisser le poste de Primogène) pour le remplacer par Charles de Savoie (son conseiller), les rapports nous le présentent en effet comme un habile politicien.
Le conseil de la Camarilla.

Rapport transmis par Lusignan à la Camarilla :

Au vu des lois de la Camarilla et de manière à les respecter, moi, Lusignan, Prévôt de Paris, atteste la véracité de ce qui suit :

Le Sabbat se répand dans la cité. En effet, de nombreux Vampires nouveaux nés hantent la ville sans s'être présentés au Prince jusqu'au cœur de la ville (les Champs Elysées), certains sont même retrouvés morts dans les bas fonds sans que personne ne nous signale le moindre combat. Bien entendu, aucune nouvelle de leurs Sires... Tout cela est un signe indéniable d'activité du Sabbat. Et comme si ça ne suffisait pas, un informateur m'a signalé l'arrivée récente d'un ponte du Sabbat à Paris, un certain Peter Gunear !

Je tiens à souligner que le Prince de Paris n'a pris aucune mesure suite à la transmission de ce rapport. Il faut rajouter à cela une gestion de la cité inexistante ou presque, comme par exemple le fait de laisser faire le clan Giovanni qui fait main basse sur les commerces de la ville, ou ce groupe de Ravnos venus chasser l'un des leurs dans la ville sans en demander la permission, ou encore les rumeurs de l'existence d'un dangereux culte démoniaque dans les bas fonds de Paris...

Ainsi, je demande solennellement à ce que la Camarilla prenne les mesures appropriées concernant le Prince Alphonse.

Lusignan.

BRUJAH.

HAUTAIN – PARANOIAQUE - AMBITIEUX

BRUJAH. 3° GENERATION. 15 PS.

Votre Histoire

Votre nom est Brujah, vous êtes né vers 2000 avant JC. Vous êtes un Mathusalem, fondateur du clan Brujah et en quelque sorte petit fils de Caïn. Meneur du clan et actif jusqu'au bas moyen âge, l'inquisition vous a mené la vie dure : vous avez été pourchassé par les inquisiteurs du Toulousain Bernard Gui qui en voulaient à l'hérésie Cathare que vous aviez propagé, alors que les jeunes de votre clan se mettaient à tuer leurs aînés ! Ces réactions disproportionnées de l'Eglise et des jeunes ont entravé vos plans de guerre contre le clan Ventrue, et vous avez fui pour votre vie. Réfugié à Paris dans les catacombes, vous n'avez eu aucun mal à convaincre un ancien Nosferatu de vous protéger en vous faisant passer pour son sire et êtes entré en Torpeur en 1320 en attendant des jours meilleurs. Vous avez rêvé longtemps, mais ces rêves de liberté ont plusieurs fois tourné au cauchemar.

Peu avant la soirée,

vous avez eu un réveil douloureux dont vous ne vous rappelez que quelques flashes : la tombe ouverte, une personne en train de faire couler son sang dans votre bouche, un réflexe bestial et agressif de votre part, un corps inanimé à vos pieds, des bruits de pas qui s'approchent, une fuite éperdue...

Après avoir convoqué une horde de rats pour vous nourrir, donc en meilleure forme et surtout les esprits plus clair, vous êtes retourné sur vos pas pour chercher votre "sauveur", mais son corps avait disparu. Il avait dû se relever et fuir...

Après avoir déambulé quelque peu, vous avez rencontré un vampire, bien plus faible bien entendu, et avez placé son esprit sous votre domination pour lui poser des questions avant d'effacer toute trace de son passage. Vous avez ainsi appris être en torpeur depuis 800 ans dans une ville dont le Prince est membre d'une organisation appelée la Camarilla regroupant 7 clans. Dont le vôtre...

A propos de...

Hugues Gaudri

Vous l'avez lié sans qu'il le sache (domination lors de chaque don de sang pour qu'il oublie) et vous faites passer pour son sire, il vous aura sans doute reconnu.

Edouard Monnet

Bien, un membre de votre clan est présent, mais pouvez-vous avoir confiance en lui ? Qu'est devenu votre clan ?

Alphonse de Poitiers

Vous vous êtes présenté à lui, comme le veut apparemment l'une des traditions de la Camarilla, mais n'avez pas eu confiance et l'avez donc dominé pour le forcer à vous accueillir comme un invité d'honneur dont il a « oublié » le nom, et vous avez aussi entamé le processus qui vous permettra de le lier à vous en le forçant à boire votre sang puis en le faisant oublier.

Vos objectifs

- Savoir ce qu'ont fait les membres de votre clan en votre absence.
- Chercher les informations sur la situation actuelle à Paris et dans le monde de manière à déterminer ou est votre place : reprendre la tête de votre clan, devenir conseiller du Prince de Paris pour le manipuler en douceur, voire carrément devenir Prince, ou retourner en torpeur ? Ou autre chose encore ?

Vos Compétences particulières

Discipline de Potence (1 PS)

Vous avez une force exceptionnelle. Lorsque vous portez un coup en combat, dites « Potence » et payez 1 PS à l'arbitre pour infliger 2 points de dégât au lieu de 1.

Discipline de Fortitude (1PS).

Vous avez une endurance exceptionnelle. Lorsque vous recevez un coup en combat, dites « Fortitude » et payez 1 PS à l'arbitre pour annuler un point de blessure.

Discipline de Célérité (1 PS)

En combat, vous permet en payant 1 PS à l'arbitre d'effectuer une attaque gratuite après toute attaque normale en disant « Célérité », l'adversaire ne peut que parer (ce coup ne peut vous blesser) à moins de déclencher Célérité lui aussi.

Discipline de Domination (2 PS).

Vous êtes capable d'influencer les esprits. Vous pouvez obliger un vampire à obéir à un ordre. Ce peut être transmettre une information, vous donner un objet en sa possession, ou voter en votre faveur lors du Concile, mais pas de combattre à moins qu'il soit lié. Il s'exécutera et ne mentionnera en aucun cas que vous en êtes la cause.

Domination utilisée sur un autre vampire ne fonctionne que si votre génération est inférieure.

Domination de masse (gratuit)

Au fur et à mesure de la soirée, vous allez gagner une emprise sur les vampires présents. C'est l'habitude chez vous...

Discipline de Présence (1 PS).

Vous attirez la sympathie de votre entourage. Pour 1PS une personne de votre choix ne peut effectuer aucune action qui vous nuise directement dans l'heure qui suit (l'arbitre annulera toute action allant dans ce sens).

Votre attitude et votre apparence

Vous êtes extrêmement peu familier avec la technologie, et êtes très prudent vis-à-vis ce que vous ne connaissez pas. Vous êtes paranoïaque...

Vous avez une attitude hautaine que vous essayerez de freiner, en effet vous êtes habitués au commandement et à voir vos ordres obéis à la lettre, mais il faudra sans doute un peu de patience avant de reprendre les bonnes vieilles habitudes.

Vous avez des habits de qualité (pas forcément à votre taille) empruntés au Prince.

ERIC MARTIN.

DESEMPARE – BON - NAIF

VENTRUE (SALUBRI). 5->4° GENERATION. 13 PS.

Votre Histoire

Vous êtes un passionné de la vie et de la justice, vous manifestez et militez en faveur des sans abris et des défavorisés, et gérez des associations caritatives. Après une manifestation vous avez été abordé par Charles, un humaniste impressionnant de connaissances et de bonté.

Après avoir fait plus ample connaissance, il vous a donné l'étreinte il y a quelques jours, l'immortalité étant le meilleur moyen selon lui pour que vos actions perdurent.

Vous êtes comme un nouveau né, et avez passé des nuits dans les appartements de votre Sire à en apprendre d'avantage sur votre nouvelle société dont il est un important représentant.

Il vous a récemment parlé de la chasse dont votre véritable clan fait l'objet de la part des Tremere, et de sa grande lassitude envers la vie. Il vous a expliqué la Diablerie, et vous a clairement signalé que purifier votre sang contribuerait à vous donner de meilleures armes pour faire face à votre destin.

La nuit passée, vous avez été officiellement présenté comme membre du clan Ventrue et enfant de Charles de Savoie.

Peu avant la soirée,

Vous suiviez à distance Charles dans les catacombes pour en savoir plus sur ses activités secrètes quand vous l'avez découvert gisant au sol, perdant son sang. Votre premier mauvais réflexe a été de le porter dans le Palais pour qu'il se fasse soigner, puis vous vous êtes rappelé ses récentes paroles... Sous l'effet de la panique, et ayant peur qu'il meure en vous laissant désarmé, vous avez pratiqué la diablerie sur votre sire, puis, choqué par ces récents événements, vous êtes reparti dans ses appartements vous y morfondre.

A propos de...

Charles de Savoie :

Il n'a pas eu le temps de vous apprendre tout ce qu'il aurait dû. Aurait-il pu se régénérer ou sa blessure

était-elle fatale ? Vous êtes mal à l'aise et avez peur de faire un faux pas après la bourde que vous avez déjà faite.

Alphonse de Poitiers

Il connaît le secret de vos origines, Charles le lui avait dit et avait sa confiance.

Heinrich Bauer

Votre ennemi.

Vos objectifs

- Cacher votre appartenance au clan Salubri car l'appartenance officielle au clan Ventrue est un trésor, une assurance-vie face au clan Tremere...

Si vous veniez à être découvert, ce clan vous pourchassera, et la Camarilla aura-t-elle la volonté de vous protéger face à un clan entier, une de ses composantes qui plus est ?

- Ne pas être accusé de la mort du Conseiller. D'autant plus que la diablerie est très sévèrement punie...

- Soulager votre conscience en découvrant qui a agressé le conseiller, l'accuser du meurtre, et essayer de savoir si sa blessure était fatale. En fait, c'est de sa faute tout ce gâchis !

Vos Compétences particulières

Charles n'a pas eu le temps de vous apprendre l'ensemble de ses nombreux pouvoirs. Vous connaissez :

Discipline d'Auspex (3 PS)

Permet, utilisé dans un lieu, de détecter quelque chose de caché. Ciblé sur un vampire, permet de connaître sa génération si du sang est en lui, et, s'il est vivant, permet de voir les particularités de son aura.

Votre attitude et votre apparence

Vous êtes renfermé, timide, suspicieux. Ceci est votre nouveau monde, mais il vous révolue plus qu'autre chose pour l'instant. Charles vous avait bien dit qu'il faudrait une période d'acclimatation, mais vous pensiez la passer avec lui, en suivant ses conseils... Vous êtes désemparé sans lui !

Indices localisés :

Appartements du Prince :

1. Document datant du mois passé rédigé par Lusignan portant sur la découverte d'activités subversives liées au Sabbat dans la petite couronne de Paris. (Posé en début de soirée par Edouard, Alphonse n'en a pas pris connaissance).

Le Sabbat se répand dans la cité. En effet, de nombreux Vampires nouveaux nés hantent la ville sans s'être présentés au Prince jusqu'au cœur de la ville (les Champs Elysées), certains sont même retrouvés morts dans les bas-fonds sans que personne ne nous signale le moindre combat. Bien entendu, aucune nouvelle de leurs Sires... Tout cela est un signe indéniable d'activité du Sabbat. Et comme si ça ne suffisait pas, un informateur m'a signalé l'arrivée récente d'un ponton du Sabbat à Paris, un certain Peter Gunear !

2. Hardes pourries dans une poubelle (habits de Brujah).

3. Verre vide ayant contenu du sang (première phase du rituel pour lier Alphonse à Brujah).

Appartements du Conseiller :

1. Plan des catacombes avec des annotations incompréhensibles. Un endroit est entouré au stylo rouge, un autre peu éloigné semble désigner une sortie.

2. Historique des guerres Tremere - Salubri. Listing de noms dont la grande majorité est cochée (Salubris morts).

3. Très ancien carnet de notes sur le comportement à observer dans la « nouvelle Camarilla », comportant aussi des astuces pour flatter l'ego des Ventrues.

4. Document mettant en doute le fait que Charles de Savoie soit Ventrue (le vrai Charles est mort vers 1450, tué par Waldemar par accident lors d'une de ses crises).

Appartements du Prévôt :

1. Historique du combat mené par les Gangrels pour être présents dans le concile ces deux derniers siècles, avec des menaces pour au moins obtenir le poste de Shériff.

2. Dans la poubelle un Compte-rendu en boule du Prévôt sur les activités du Prince. Une annotation manuscrite en bas de document indique "pas assez sévère, penser à rajouter les rumeurs".

Au vu des lois de la Camarilla et de manière à les respecter, moi, Lusignan, Prévôt de Paris, atteste la véracité de ce qui suit :

Le Sabbat se répand dans la cité. En effet, de nombreux Vampires nouveaux nés hantent la ville sans s'être présentés au Prince jusqu'au cœur de la ville (les Champs Elysées), certains sont même retrouvés morts dans les bas fonds sans que personne ne nous signale le moindre combat. Bien entendu, aucune nouvelle de leurs Sires... Tout cela est un signe indéniable d'activité du Sabbat. Et comme si ça ne suffisait pas, un informateur m'a signalé l'arrivée récente d'un ponton du Sabbat à Paris, un certain Peter Gunear !

Je tiens à souligner que le Prince de Paris n'a pris aucune mesure suite à la transmission de ce rapport.

Ainsi, je demande solennellement à ce que la Camarilla prenne les mesures appropriées concernant le Prince Alphonse.

Lusignan.

3. Nombreuses lettres de correspondance avec une même personne depuis plus de quatre siècles, les recoupements permettent de penser qu'il s'agit d'un garou : la Bête du Gévaudan.

Bibliothèque :

Si un joueur cherche des infos sur l'un des points mentionnés ci-dessous, donnez-le-lui. Sinon suivez l'ordre.

1. *Anarchs* : Historique des guerres Anarch mentionnant Edouard Monnet en tant que l'un des meneurs de la révolte.

2. *Gangrels de Paris / Bête du Gévaudan* : mention de la suppression du poste de Primogène Gangrel suite à ses liens avec un Loup Garou d'une très grande puissance.

3. *Salubris* : Manuscrit mentionnant la part prépondérante d'Heinrich Bauer dans la guerre Tremere - Salubri, et sa non acceptation dans le conseil de Tremere dirigeant le clan pour avoir laissé échapper un fils de Salubri vers 1450, et qui raconte son exil volontaire à Paris vers 1500.

4. *Culte démoniaque* : Ancien manuscrit sur l'ordre des templiers mentionnant un culte démoniaque dans les catacombes l'année de la dissolution de l'ordre ainsi que le comportement étrange de Guy de Mollay qui a mené l'ordre à sa perte.

Appartement des invités :

1. Un superbe tableau récent représentant une corrida, signé Claude Barret.

2. Deux superbes lames de Tolède entrecroisées en argent (Dégâts +1, doublés contre un loup garou).

Bureau donné au Justicaire :

1. Lettre de la Camarilla demandant enquête sur le Prince.

William,

Merci d'enquêter sur le comportement visiblement trop laxiste du prince Alphonse de Paris, suite à une plainte reçue de son Prévôt (cf. document joint). La cité a toujours été bien gérée jusqu'à récemment, c'est peut-être un simple accident passager ce que vous ne manquerez pas de préciser si cela semble se vérifier. Sinon, peut-être que le poids de l'âge affecte la santé mentale de cet ancien vampire comme cela se produit souvent, et mieux vaut alors le démettre en douce (c'est à dire lui laisser le poste de Primogène) pour le remplacer par son conseiller, les rapports nous le présentent en effet comme un habile politicien.

Le conseil de la Camarilla.

2. Compte-rendu plombé du Prévôt sur les activités du Prince.

Au vu des lois de la Camarilla et de manière à les respecter, moi, Lusignan, Prévôt de Paris, atteste la véracité de ce qui suit :

Le Sabbat se répand dans la cité. En effet, de nombreux Vampires nouveaux nés hantent la ville sans s'être présentés au Prince jusqu'au cœur de la ville (les Champs Elysées), certains sont même retrouvés morts dans les bas fonds sans que personne ne nous signale le moindre combat. Bien entendu, aucune nouvelle de leurs Sires... Tout cela est un signe indéniable d'activité du Sabbat. Et comme si ça ne suffisait pas, un informateur m'a signalé l'arrivée récente d'un ponton du Sabbat à Paris, un certain Peter Gunear !

Je tiens à souligner que le Prince de Paris n'a pris aucune mesure suite à la transmission de ce rapport.

Il faut rajouter à cela une gestion de la cité inexistante ou presque, comme par exemple le fait de laisser faire le clan Giovanni qui fait main basse sur les commerces de la ville, ou ce groupe de Ravnos venus chasser l'un des leurs dans la ville sans en demander la permission, ou encore les rumeurs de l'existence d'un dangereux culte démoniaque dans les bas fonds de Paris...

Ainsi, je demande solennellement à ce que la Camarilla prenne les mesures appropriées concernant le Prince Alphonse.

Lusignan.

3. Rapport récent sur le regain d'activité du Sabbat dans la région.

Le Sabbat se répand dans la cité. En effet, de nombreux Vampires nouveaux nés hantent la ville sans s'être présentés au Prince jusqu'au cœur de la ville (les Champs Elysées), certains sont même retrouvés morts dans les bas-fonds sans que personne ne nous signale le moindre combat. Bien entendu, aucune nouvelle de leurs Sires... Tout cela est un signe indéniable d'activité du Sabbat. Et comme si ça ne suffisait pas, un informateur m'a signalé l'arrivée récente d'un ponton du Sabbat à Paris, un certain Peter Gunear !

Catacombes :

1. Cache du Primogène Nosferatu. De nombreux rats vidés de leur sang de façon bestiale ont récemment été écrasés ou jetés de ci et de là.

2. Tombeau extrêmement ancien ouvert d'où sort une odeur fétide. Des tâches de sang sont visibles sur l'extérieur. C'est ce lieu qui est entouré en rouge sur le plan trouvé dans les appartements du conseiller, un visiteur des catacombes ayant ce plan pourra y accéder directement.

3. Salle de Culte avec passage menant dans les bas-fonds. Pas de trace de sacrifice, mais des rituels ont eu lieu ici devant des fidèles. C'est la sortie indiquée sur le plan des catacombes se trouvant dans les appartements du Prince, un visiteur des catacombes ayant ce plan pourra y accéder directement.

Corps de Charles

1. Il est entièrement vidé de son sang, il a sans doute subi une diablerie.

Réserve

1. Un frigo contenant des capsules de sang (6 PS).

2. Des habits ensanglantés.

Histoire de Paris (Connaissance de la cité / Cellule de renseignement du Sabbat / Contact avec la Chantrie). Lusignan & Alphonse - Waldemar - Heinrich.

• **Francesco.**

Arrivé à Paris en 1830 en provenance d'Espagne, ou il aurait pu jouer un rôle très important. Achat récent d'une galerie d'arts sur les Champs Elysées, cédée tout de suite après à un certain Claude Barret. Il est pourtant peu courant pour un Vampire de céder quelque chose de valeur à un humain !

• **Edouard Monnet.**

Il est surveillé par la Camarilla pour sa participation aux Guerres Anarch, il aurait d'ailleurs été lié à l'un de ses fondateurs.

• **Alphonse.**

Il dirige Paris depuis l'élimination de son rival, Guy de Mollay (enfant d'un Malkavian) avec l'aide d'Hugues Gaudri. Les derniers mois de gestion de la ville sont calamiteux.

• **Hugues.**

Joue au demi-dieu (Osiris) avec une secte d'humains (qui était menacée par l'ordre des Templiers) d'ou sa participation aux intrigues ayant menées à la destruction de l'ordre. Vit dans les catacombes dont certains secteurs sont piégés.

• **Charles.**

Rien n'est connu de lui avant son arrivée vers 1450. Très bon gestionnaire, couvert et couvé par le Prince.

• **Heinrich Bauer.**

A été Justiciaire secret de son clan durant plusieurs siècles durant le bas moyen âge, et mage de combat de Tremere jusqu'à sa venue à Paris en 1500, très efficace en particulier lors de la guerre contre les Salubris. Un vrai chasseur, exilé volontaire depuis que sa promotion dans le Conseil de Tremere a été refusée.

• **Lusignan.**

Gangrel bizarrement sociable, très attaché à son ancien poste de Primogène perdu suite à l'affaire du Gévaudan. Il a reçu le poste de Prévôt suite aux pressions de son clan.

• **Waldemar Manchovski.**

Arrivé à Paris en 1810 en cherchant à remonter son arbre généalogique, en effet le sire de son sire aurait étreint Guy de Mollay, chef de l'ordre des Templiers.

• **Eric Martin.**

Un humain passionné de la vie et de la justice, militant en faveur des sans abris et des défavorisés, gestionnaire d'associations caritatives.

• **Le Sabbat / Piotr Gunnear.**

Du mouvement dans la ville depuis quelques mois, un certain Piotr Gunnear - très haut dignitaire du clan Lassombra et du Sabbat - aurait pris les choses en main en profitant d'un laisser aller au niveau de l'administration de la cité.

Domination de masse (Brujah) :

Génération	7°	6°	5°	4°
Heure d'effet	20h	21h	23h	2h (donc sans effet).

Effets : un personnage joueur subissant la domination de masse fait l'objet d'une présence gratuite et permanente envers Brujah. Il n'en prendra conscience que s'il tente une action pouvant le nuire lorsque vous lui annoncerez qu'il ne le veut pas.

Utilisation de la discipline Auspex sur :

Un invité du Prince - 3° Génération !!!

Edouard Monnet - 4° Génération ! Son aura est entaché de multiples diableries.

Eric Martin - 4° Génération ! Il a l'aura encore presque humaine, mais déjà entachée d'une diablerie. (Nota pour les puristes : son troisième œil n'est pas encore visible par Auspex car né depuis trop peu de temps).

Alphonse de Poitiers - 5° Génération. Rien à signaler.

Waldemar Manchovski - 5° Génération ! Un étranger a usurpé l'apparence de Waldemar grâce à la discipline des Mille Visages ! Son aura est entaché de multiples diableries !

Heinrich Bauer - 6° Génération. Rien à signaler.

William Downey - 6° Génération. Rien à signaler.

Hugues Gaudri - 6° Génération. Rien à signaler.

Francisco Martinez - 7° Génération. Rien à signaler.

Lusignan - 7° Génération. Rien à signaler.

Charles - Vidé de son sang par une morsure au cou ! Un troisième œil est visible sur le front, caractéristique d'un clan disparu car chassé par les Tremere : les Salubri.

Ce qui s'est passé.

Il y a longtemps.

Vers 800 Edouard Monnet diable Lassombra lors des Guerres Anarch.
Vers 1200 Brujah s'amuse avec son dernier jouet, l'Hérésie Cathare. Mais le contre-coup de l'inquisition couplé à la révolte des Anarchs particulièrement forte dans son clan le met en fuite.
Vers 1300 Edouard se soumet à la Camarilla lors de la fin de la guerre Anarch.
1312 Alphonse dirige Paris après avoir éliminé son rival, Guy de Mollay (enfant d'un Malkavian) avec l'aide d'Hugues Gaudri, un Nosferatu jouant au demi-dieu dont la secte était menacée par l'ordre des Templiers.
1320 Brujah, traqué, se cache dans les catacombes de Paris et y rencontre Hugues. Se faisant passer pour son sire inconnu, il entre en torpeur dans un endroit bien gardé.
1400 Arrivée de Waldemar Manchovski à Paris.
1450 Un Salubri en fuite se réfugie à Paris, Alphonse l'accueille et lui donne l'identité d'un cousin gênant - Charles de Savoie - tué par accident par Waldemar qui jure de garder le secret en échange du silence sur ce meurtre. Charles se révèle être un très bon gestionnaire et devient Conseiller.
1500 Arrivée d'Heinrich Bauer après des siècles de service en tant que Justicaire secret de son clan. Il traque l'un des derniers Salubris.
1750 Lusignan est déchu de son poste de Primogène suite à l'affaire du Gévaudan (loup garou protégé par les Gangrels).
1830 Arrivée de Francesco Martinez à Paris, qui a pour mission de prendre le pouvoir à Paris.
1950 Lusignan reçoit le poste de Prévôt suite aux pressions de son clan.

Ces dernières années.

Avril 1999 Alphonse commet des bourdes de gestion sur des dossiers habituellement suivis par son conseiller. En fait, Charles se lasse de la vie et sent le besoin de se trouver un enfant. Il cotoie ainsi beaucoup la société humaine.
Janvier 2000 Il y a plus d'un an. Francesco rencontre Claude, un peintre de grand talent pour qui il achète une galerie d'exposition sur les champs-élysés. Francesco donne l'embrace à Claude quelques mois après, dans le secret.
Octobre 2001 Piotr Gunear, un très important membre du Sabbat capture Waldemar Manchovski et prend son apparence pour infiltrer le Concile de Paris. Son objectif : préparer une attaque du Sabbat.
Novembre 2001 Edouard intercepte un rapport de Lusignan destiné au Prince parlant d'activités subversives sur Paris liées au Sabbat. Il le garde, puis l'oublie, le Prince n'est ainsi pas mis au courant.
Novembre 2001 Lusignan se rend compte des problèmes que rencontre Alphonse et est frustré de ne pas avoir eu de commentaires sur son rapport sur le Sabbat. Voulant se venger il envoie un rapport chargé dénonçant la prince Alphonse à la Camarilla.
Hier. Charles présente Eric Martin, son enfant.

Le début de la soirée.

Fatigué de la vie, Charles de Savoie, suspectait depuis longtemps Hugues de cacher autre chose que sa petite secte. Il décide ainsi, avant de se faire diabler volontairement par son enfant, d'explorer à fond les catacombes et trouve ce qu'il cherchait : le sarcophage d'un ancien vampire. Ses réflexes de Salubri et sa curiosité le poussent à ouvrir et donner quelques gouttes de sang au Vampire décrépit qui s'y trouve. Le réveil de Brujah est bestial et agressif : une attaque violente, puis un réflexe de fuite en entendant des bruits de pas... c'est Eric Martin qui arrive. Suivant son Sire pour en savoir plus sur ce monde étrange, il le découvre par terre, inanimé et perdant son sang. Son premier réflexe d'humain est de soulever Charles pour le mener vers des secours, mais ensuite il se remémore les dernières paroles de son sire et panique en décidant de diabler son Sire pendant que c'est encore possible : il a peur de ne pas bénéficier de cet "afflux de pouvoir" promis nécessaire à sa survie. Puis il fuit, et se ressasse ses actions. Charles était-il réellement mourant, ou un de ses pouvoirs aurait-il pu le guérir ?
Cependant, Brujah convoque une horde de rats pour se nourrir, et reprend ses esprits. Il retourne sur ses pas pour chercher celui qui l'a réveillé, sans succès. Après avoir déambulé quelque peu, il rencontre un vampire, bien plus faible bien entendu, et place son esprit sous sa domination pour s'informer, puis pour se faire présenter au Prince en particulier. Une fois avec Alphonse, il le domine pour se faire accepter, commence à le lier, se restaure, se fait prêter des habits et intègre le conclave comme un invité d'honneur du Prince.
Pendant ce temps, Edouard Monnet va placer en cachette le rapport sur le Sabbat dans les appartements du Prince. En sortant il est vu par Heinrich (qui a vu sa partie de chasse dans les sous-sols annulée du fait d'une importante réunion Nosferatu menée par Hugues concernant le soutien à apporter à Alphonse), puis trouve le corps du Conseiller et prévient Lusignan qui prévient lui-même le Justicaire, ce qui annule ainsi leur réunion sur le fameux rapport. De son côté, le faux Waldemar préparait l'assaut de la soirée...

Le combat contre le Sabbat :

A 0h00, prenez chaque personnage rapidement à part pour lui demander ce qu'il fait.

Une personne activant sa discipline d'Animalisme, ou ayant découvert la sortie des catacombes pourra fuir. Ce sera le cas de Lusignan s'il ne récupère pas son poste de Primogène.

Le choix de Brujah (qui peut influencer celui de Hugues), la position d'Edouard ou l'aide de la Bête du Gévaudan seront sans doute déterminant pour atteindre une force suffisante pour repousser l'attaque du Sabbat.

Elle se compose lors de l'entrée dans le Palais de :

	Génération	Disciplines	Combat	PS
Tzimisce 1	7	2 dégâts par coup réussit	5	6
Tzimisce 2	8	2 dégâts par coup réussit	4	5
Tzimisce 3	9	2 dégâts par coup réussit	3	4
Lasombra 1	6	Obténébration (garder 2 PS pour fuite, Tentacule à 3)	4	7

Si Waldemar demande des renforts ou mentionne la présence de William Downey, ajouter :

Lasombra 2	7	Obténébration (garder 2 PS pour fuite, Tentacule à 2)	3	6
Lasombra 3	8	Obténébration (garder 2 PS pour fuite, Tentacule à 1)	2	5

Les combattants du Sabbat sont immunisés à Présence / Domination / Domination de masse.