

Chronique pour Exterminateur Le Jugement

Petites histoires de fantômes

Synopsis : Les joueurs vont entrer dans une bien triste affaire dont les ficelles sont tirés par plusieurs créatures surnaturelles. Mais si ils se débrouillent bien, peut être pourront ils prouver leur valeur.

ACT 1 : Le fantôme de l'opéra

Scène 1 :

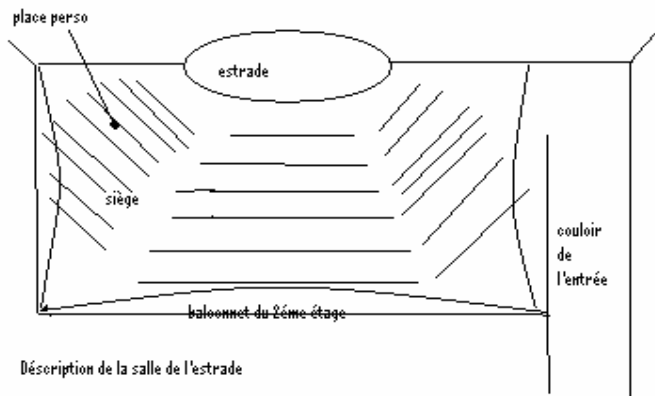
Vos Pjs se trouvent indifféremment là où vous voudrez bien les situer (à la suite de vos précédents scénarios par exemple) mais pour faciliter la narration, j'ai situer le début du scénario à Paris. Les joueurs vont recevoir rapidement une missive accompagnée d'une invitation du nom d'un de leurs contacts ou alliés (choisissez le bien, il va vous falloir le sacrifier). Celui ci leur demande de bien vouloir assister à une grande représentation théâtrale dans la salle (entre salle d'opéra et de théâtre) « Silencio » (petit clin d'œil à Lynch), en plein centre de Paris. Il leur signifie l'importance de leur présence et la magnificence du spectacle qui ne lui parait pas tout à fait naturel, et à juste titre. Ils sont conviés le lendemain soir (vers 8h à peu près).

Le théâtre Silencio : Effectivement, le théâtre est un lieu bien particulier. Le spectacle qui y est donnée est organisée pour fêter sa remise en service. Les locaux de ce vieux théâtre, qui date des années 80, ont été remise en état grâce à un projet d'un riche mécène et de la mairie (qui a donné son accord et apporté un peu d'aide) alors que le théâtre avait été condamné depuis 14 ans déjà. En fait il a servi 5 ans de façon normal. Puis, en 1985, une jeune femme est arriver dans la troupe des artistes en tant que comédienne. La troupe, qui se nommait « les Clair-obscur » donna à cette époque une représentation sur le thème du romantisme et du vampirisme. La jeune femme, qui s'appelait Malorie Fronda, joua magnifiquement le rôle de la victime aimé du vampire et qui lui sacrifie son ame. Hors il advint qu'en entendant les critiques élogieuse, un ancien vampire Toréador du nom de Jean Bauderain. Il fut subjugué par la jeune femme et décida d'en faire sa poupée de sang (il ne voulait pas en faire immédiatement son infante car il la

trouvait encore une peu jeune, âgée de 19ans, et voulait qu'elle puisse continuer à bénéficier de ses journées pour exercer son talent et s'entraîner à jouer). Ils vécurent ainsi une idylle pendant un ans ou il subvint à tous ses besoins et se rencontrèrent chaque soir. Mais (bien sur tout allait trop bien...) il fit l'erreur de lui offrir un artefact qu'il avait dérobé au Sabbat. Et un soir, une gentille meute sabbatique débarqua dans le théâtre au début d'une nouvelle représentation, massacra une partie du public, la totalité de la troupe et la jeune femme. C'est dans son sang et celui de beaucoup d'autre que Jean retrouva sa muse. Bien sur, la police ouvrit une enquête qu'étouffèrent les vampires (et la mascarade, alors ?) avec de bonnes excuses. Jean entra en frénésie, tourna longtemps dans Paris dans cet état puis méditât une vengeance qui réussit. Il tua un à un les membres de la meute et récupéra le bijou qui avait été fatale à Malory.

Puis le théâtre fut fermé et laissé tel quel (heu...les corps ont quand même été emmenés et on a netoyé un peu...). Il le resta ainsi depuis sa récente rénovation et réouverture.

Lorsque les persos arrivent donc au Silencio le lendemain soir, ils ne trouvent pas leur ami qui les a invité. Cependant, il entendent depuis l'entrée les premiers bruits du spectacle qui va commencer et ils n'ont plus qu'à présenter leur coupon aux gardes de l'entrée pour aller prendre place. Le théâtre est d'importante envergure. Il s'élance dans le ciel et sur le sol depuis une basse ronde. Le centre du toit est une grande coupole entouré de quatre sorte de tours qui font corps avec la coupole. Il est parsemé de petites fenêtres toutes faites de vitraux avec un encadrement de bois gravé qui donne une impression de lourdeur et de détails travaillés. Ses murs fait d'enchevêtrement de partie de bois sculpté et de pierre travaillés créaient une forme qui rappelle un peu le baroque et se trouve entourés de diverses figures sculptés et de symboles. Le couloir que les Pjs doivent traverser pour aller à la salle est bien sur mocheté du fameux tapis rouge (plus tôt bordeaux en fait) et les murs sont décorées de boiserie et de cadres en métal dentelle ouvragé. Il y fait assez lumineux. Ils arrivent ensuite à une grande salle en amphithéâtre de dimension importante, sous la coupole en céramique semi transparente. L'estrade est elle aussi très imposante et encadré de lourd rideaux noirs. Ils sont installé par une ouvreuse qui les guides dans les lignes de sièges. Ils sont placés au 6ème rang (partant de l'estrade) sur le coté droit.



Voilà pour vous

donner une idée.

Il y à environ déjà 200 personnes dans le public (plus ou moins huppés de Paris, je vous fait pas de dessin...).

- **Le spectacle** :Puis lorsqu'ils seront bien installés, les rideaux s'ouvrent sur une scène d'abord vide ou commence à glisser une sorte de brume blanchâtre. Quand la brume commence à cacher toute l'estrade, une forme humaine s'en découpe sans que l'on ne puisse bien la discerner. Puis elle est suivi par d'autre formes qui se découpe derrière elle dans le brouillard. Un fond sonore très étrange se mets progressivement à inonder la salle toute entière comme si le son venait de partout à la fois. Les rideaux se referment alors.

Le public, bien qu'un peu agité, se comporte comme si rien ne venait de se produire. Puis enfin on entent taper trois coup et le rideaux s'ouvre de nouveaux comme si c'était la première fois. Les gens se mettent alors à applaudir (ce qu'ils n'avaient pas fait la première fois) et se présente la troupe d'acteurs qui doivent jouer ce soir une pièce écrite par leur soin. Pendant une heure, c'est un spectacle entre le théâtre dramato-comique et musicale qui se déroule (improvisez un joli spectacle divertissant et un peu étrange). Il arrive juste que quelques instant pendant la représentation, les acteurs semblent comme pris d'une sorte d'affection étrange du comportement et parle quelques seconde avec une autre voix en babillant un peu (comme si la voix n'arrivait pas à s'exprimer). Mais de même, le public ne semblent pas y accorder une importance considérable. Puis après les salutations, la représentation prend fin sous les applaudissement du public et le rideaux se referme. Les Pjs vont se sentir alors bizarrement tracassés et comme vidés d'une petite partie de leur énergie. Le public aussi en ressort un peu fatigué. Cela s'explique par le fait que le théâtre est toujours habité. Le public est envoyé (de gré ou de force, il y à plusieurs vigiles) vers la sortie et le Silencio ferme ses portes dans la nuit et le bruit de rues. De plus, si les Pjs se fournissent un programme avant

de sortir, il remarqueront que le spectacle à commencé à la bonne heure (8h30) alors que le passage avec la brume (si il on regarder leur montre, aussi, faut pas exagérer ☺) à lui commencer à 8h25. Etrange...

Le spectacle mystérieux : Ce spectacle était en fait une apparition fantomatique (hoouuu...). Parce que l'histoire du Silencio ne s'arrête pas là. Quand elle a été massacrée par la meute sabbatique (faites vous plaisir, faites bien dans le gore ;)) , Malory était toujours humaine (même si elle servait de poupée de sang à Jean (il se nourrissait sur elle avec son accord, et n'oubliez par que les baisers d'un vampire est censé produire une sorte d'extase). De même que les 7 autres membres de sa troupe et les 8 membres du public (ho...une tête qui vole, et un bras, et...). Ainsi, près un meurtre aussi brutal et surtout vu la condition particulière de Malory, tout ce petit monde est devenu fantôme, et oui... Et Malory, traumatisée et déséquilibrée par sa relation avec le vampire est devenu le plus puissant. De cette façon elle est resté hanter les locaux et empêche les autres ames de gagner l'éther, les forçant à rester prisonnier avec elle ici. La petite apparition qui a eu lieu était leur œuvre. Malory tente de revenir sur scène, un peu comme un appel à l'aide et pour dénoncer la façon dont ils ont été massacrés. Elle entraîne donc, avant chaque représentation humaine, ses « protégés » sur l'estrade. Mais beaucoup trop des gens sont insensible à ce genre de phénomène et ne les voient pas. Ce n'est pas le cas de nos petits hunters, heureusement pour le scénario ;) . D'ailleurs, la fatigue et les étranges émotions ressentit viennent de là. Les esprits se nourrissant des émotions des humains, ils les fatiguent rapidement et stimulent plus ou moins volontairement leurs sensations et sentiments, ou ceux provoqué par un événement.

Scène 2 :

Les Pjs vont donc sûrement s'interroger sur cette étrange manifestation. Si ils ne le font pas (on sait jamais avec les Pjs...), utiliser de nouveau le contact qui leur à remis les invitation. Effectivement, il n'a pu être présent la dernière fois parce que depuis qu'il a été voir le spectacle, il se sent de plus en plus fatigué et commence à perdre ses force. Bien tôt il ne pourra plus même se lever de son lit. Il s'en étonne puisque le spectacle l'a vraiment touché. Lui même à eu quelque peu l'impression d'avoir sentit un peu de brume et entendu vaguement une étrange symphonie, mais rien de plus (à moins qu'il s'agisse d'un exterminateur, mais c'est déconseillé pour la cohérence du scénario).

Si cela ne suffit pas, trouver un moyen de les forcer. Leur contact peut leur fournir de nouvelles places si les Pjs

envisagent d'enquêter en retournant voir la représentation. Mais pas indéfiniment. De plus leur contact est visible. Si ils vont le voir, il habite un assez bel appartement dans une sorte d'hôtel privé (dont le proprio est en fait... « musique de suspens »...Jean le Toréador !) dans le 16eme arrondissement. Il se trouve dans son lit et c'est sa bonne qui fait entrer les Pjs et les mène au lit du malade. Le contact est très pale, parle dans un souffle timide et semble en effet fort fatigué mais pas fiévreux ou souffreteux (j'aime bien cette expression ☺). Il dira ce qu'il sait déjà (=pas grand chose). Il peut juste leur apprendre que les 3 derniers spectacles (dont celui des Pjs) étaient pour la réouverture du Silencio qui a été longtemps fermé. Mais rien de plus.

Donc, ils va falloir que les pjs cherchent eux même. On va aborder les point qu'il peuvent découvrir mais l'ordre dépendra de ou ils se dirigent en premier. Voici les détails selon leur direction :

- Recherche sur le passé du lieu :

-Il peuvent se renseigné à la mairie, ou on leur apprend que le théâtre a été longtemps fermé et qu'il vient de réouvrir grâce aux très généreuses donations d'un monsieur fortuné. En aucun cas ils ne donneront son identité (et pis quoi encore ?). Que les travaux de réhabilitations ont pris environ 6 mois et qu'elles ne sont pas tout à fait terminées (« d'ailleurs si vous voulez participé avec un don, monsieur... »). Puis la dame qui les accueille (une sorte de secrétaire fait pour ça) les enverra gentiment paître parce que elle à du travaille. En dehors de cela, ne doutez pas une seconde que le mécène (bon, ok, Jean, tout le monde avait deviné...) a des influences au niveau de la mairie et pourra, si il le veut, sans doute apprendre la venu des Pjs.

-Ils peuvent aller faire un tour à la bibliothèque (par exemple la bibliothèque nationale de France) pour trouver quelques documents. C'est ce qui sera probablement le plus rentable vu que les livres ne pourront prétexter trop de travaille, eux. Ils peuvent d'abord (en cherchant un peu, genre *perception+investigation diff=5* ou *perception+informatique avec la même diff* si ils cherchent avec la base informatique) trouver un petit ouvrage d'histoire de l'art qui parle du bâtiment. Il dit que celui ci a été conçu en 1980 par l'architecte Edouard Léor qui était alors âgée de 40 ans. Que le bâtiment bénéficie d'une structure très particulière qui fait son originalité et que les fondations sont très spécifique pour un bâtiment de cette époque. Ils peuvent en même temps trouver un second ouvrage sur le théâtre. Il parle du bâtiment dans le cadre des représentation qu'y ont donner une troupe d'acteur qui fut fameuse à son époque et se nommait les Clair-obscur. Il parle aussi un peu de la pièce qui les a rendu célèbre et qui traitait du romantisme avec des histoire de vampire, un peu à la Dracula (plus tôt genre Coppola). Mais que

la troupe s'est arrêté très tôt (si on en croit les dates) sans donner la raison de cette disparition de la scène. Mais les Pjs se rendront après que les dates d'arrêt de la troupe concorde avec celles de la fermeture du théâtre. En poussant leur recherche (donc, augmenter la difficulté, on va pas tout leur donner aussi) il trouverons un recueil de journaux qui parle de notre affaire. Ils apprennent alors qu'un crime a été commis en 1986 lors d'une représentation par des terroristes (haaa...la vérité dans le monde des ténèbres...) armés qui à fait plusieurs morts et quelques blessés (les chiffres ne sont pas donnés), que la police à fait évacuer les lieux (mais bien sur...) et que il a été décidé de fermer le théâtre. Bien sur pour avoir plus de renseignement, il faudrait avoir accès aux fichiers de la police. Mais, ça , faut pas trop y compter quand même.

- Retour aux théâtre :

Vos Pjs décideront peut être de retourné voir le spectacle. Cela se déroulera à peu près comme la première fois. Sauf que lors de son apparition, Malory sortira un peu plus de la brume et les Pjs pourront la voir tendre la main en avant et tenter de dire quelque chose. Ils discernent aussi rapidement son visage avant que le rideaux se ferme brusquement. Lorsqu'ils consulterons le livre sur la troupe, ou si ils l'ont déjà fait, ils reconnaîtrons alors le visage de la vedette de la troupe, donc Malory. Bien que son visage est été transfiguré par son état fantomatique. A ce moment là, les persos se sentirons alors très épuisés somme si une partie de leur énergie avait été aspirée (contez un niveau de blessure contentant). Puis pareil que la fois précédente, bien que ce soit la dernière représentations pour ce mois ci. On ne les laissera toujours pas fouiner dans les locaux. Cependant, ils peuvent (avec quelques sous bien placés) apprendre d'un des ouvriers que le théâtre sera fermés pendant une semaine à partir de ce soir.

Donc ils vont probablement envisager de forcer la porte de derrière et d'aller fouiner par eux même (bhen, tient). Il y a donc quelque petits détaille sur le lieux que vous devez savoir.

Le tombeaux Silencio : Lorsque Malory fut tuée, Jean (il était cré malheureux le pauvre... ☹) a enfermé la dépouille de la jeune femme avec le bijou maudit autour du coup, dans les fondations du théâtre. Celle ci ont été faite un peu comme des caves labyrinthiques (un peu comme dans « Le Fantôme de l'Opéra » de D.Argento). Il a placé la dépouille dans une sorte de lourd tombeaux en pierres gravée, dans une salle majestueuse qu'il a aménagé et condamné. C'est pour cela que l'esprit meurtri de la jeune femme hante le lieu en retenant les autres esprits. Pour lui venir en aide, il faudrait entrer en contact avec elle,

détruire le médaillon et enterrer son corps. Mais ça, Jean, qui commence à se rendre compte que des gens fouinent un peu trop au sujet du lieu, ne voudra jamais l'accepter.

On reviendra ensuite sur cette hypothèse parce que quelques événements risquent de perturber les Pjs avant cela. Tout d'abord, Jean le vampire commence à vraiment s'intéresser aux pjs, et il a beaucoup d'influence dans le coin, surtout sur tout ce qui touche au théâtre. Il enverra donc dans la nuit (par exemple après la bibliothèque ou le second spectacle) un message téléphonique ou ce que vous voulez, aux Pjs pour leur signifier qu'ils feraient mieux d'arrêter tout de suite leurs recherches. Il ne dira pas à quel sujet mais sera suffisamment allusif pour effrayer les Pjs.

Aussi ils feront un rêve étrange (et pénétrant... ☺) ou un groupe d'ombre (16 ombres indistinctes) apparaissent dans un contre jour créé par des projecteurs et encadré par des rideaux blancs linceul (avec du vent dedans et tout...). Dans le groupe, une voix féminine déclame quelques vers dans une voix douce et triste qui devient peu à peu sépulcrale (un truc genre « serais je encore si il n'avait pas été, la chaleur reviendrait elle si je n'avait accepté... » trouver un truc de ce genre un peu significatif mais pas trop). Puis le silence se fait et les ombres se mettent à fuir en tout sens en lâchant quelques cris de panique. Puis fondu au noir et sur l'estrade apparaît l'ombre d'une sorte de cercueil. Fin.

Scène 3 :

De plus leur contact va mourir et on leur demandera de venir à la veillée mortuaire (vous savez, on habille le mort, on le laisse sur son lit et on met de l'encens pour dissiper un peu l'odeur). Ils vont donc devoir pénétrer de nouveau dans l'hôtel particulier (à savoir que Jean en est le proprio mais que son refuge, un bel appartement de beaucoup de mètres carrés dans les sous sols aménagés). Quand ils arrivent, la bonne les accueille. On ne sait pas trop de quoi il est mort (moi je sais, Jean l'a tué parce que il avait découvert des trucs). On l'a retrouvé mort, très pâle et émacié, les veines un peu bleues quand même. Si vos Pjs ont déjà vu beaucoup de victimes humaines tuées par des vampires, ils pourront remarquer que ça y ressemble (bon, tuer parce que on leur a bu tout le sang, par exemple parce qu'ils ont été éventrés). Alors, la bonne leur apprend qu'ils ont rendez-vous avec le notaire du contact le soir même à son bureau. Le soir, après que le notaire leur est lu un testament quelconque, il leur remet une petite malle qui leur a été destinée. Et voici ce qu'ils vont y trouver : d'abord une petite lettre où il dit qu'il se sent menacé, qu'il fait de plus en plus de cauchemars qui le fatiguent et qu'il lui semble qu'une ombre le surveille dans son sommeil et fouille sa chambre (c'était Jean). C'est pour cela qu'il s'est débrouillé,

grâce à des contacts, pour trouver des renseignements au sujet du Silencio qui semble être à l'origine de son mal. Il a réussi à récupérer les coordonnées de l'ancien architecte du théâtre (qui vit désormais à Amiens). Egalement, il a réussi à avoir une partie des rapports de police relatifs au crime (et oui, lui il avait un pote dans la police). Celui ci apprend aux joueurs (à savoir qu'ils ont quand même été écrits après intervention des gardes de la mascarade) le nombre de victime (16) et leur nom et fonction (donc la troupe et le public, et pour le noms, a part pour Malory, inventez comme vous le sentez). De plus, il semblerais qu'il n'y est eu aucun vole à part un bijou qui à été dérobé à Malory (on en sait pas plus, mais des gens ont les vampires du sabbat arracher le pendentif de son cou). Les meurtriers n'ont pas été intercepter et il n'y à aucune piste. L'affaire est rapidement classée et le Silencio fermé. Puis, il a aussi récupéré (on sait pas comment) le nom du mecène, c'est à dire Jean Bauderain. De plus, en sortant de l'hôtel (il faut que ce soit la nuit), ils croise un homme qui les regarde au passage et s'engouffre dans l'hôtel ; C'est Jean. Voilà, c'est déjà pas mal et ça leur ouvre pas mal de pistes :

-Si ils téléphone à l'architecte ou vont le voir, il pourra (si ils posent les bonnes questions) leur apprendre que le plan du Silencio est très complexe et qu'il conte un assez important réseaux de galerie sous terrain avec une grande salle pavée et aménagée qui servait au répétitions bruyantes à l'époque (puisque le spectacle comprenait aussi des parties musicale) mais que ça a du être pas mal endommagé avec le temps. Il a aussi connu le groupe de Malory et confirme comme leur spectacle brillait en magnificence et utilisait souvent de la musique et des effet de lumière ou de fumé (tient, ça ne vous rappelle rien ?). Il parle aussi un peu de Malory et se souvient que malgré ce que dit les journaux, il reste un membre des Clair-obscur toujours vivant car il était absent pendant le drame. Celui ci se nomme Gabriel Maxence . Il ne sait pas ou le trouver mais en cherchant sur le minitel, par exemple, les Pjs peuvent le trouver à Paris même, tout au sud. Si ils vont le voir , celui ci est un peu renfrogné (il garde un souvenir panique du massacre, parce qu'il y a perdu tous ses amis et sa femme qui en faisait aussi partie). Il faudra donc vraiment faire dans la diplomatie et l'encourager à parler. Alors il pourra leur apprendre que le groupe était soudé mais que depuis un an (avant le meurtre) Malory prenait un peu de distance parce qu'elle entretenait une relation avec un homme qui l'entretenait. Il ne l'a jamais vraiment vu mais sa femme lui disait qu'il s'agissait d'une homme de stature élégante et qu'il était un peu typé Islandais, et les cheveux long (« Tient, le gars qui rentrait dans l'hôtel, il était pas typé islandais avec les cheveux long aussi ? »). En réfléchissant bien , il se souvient aussi qu'il lui avait offert un bijou très beau mais qui avait comme une aura bizarre, il est pas

sur. Il devait ressembler à quelque chose comme une sorte de symbole un peu cabalistique, avec des pierres et tout.

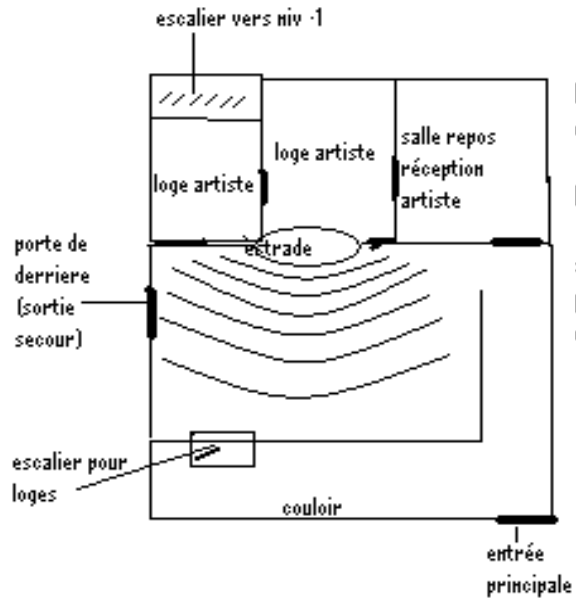
Si les Pjs demande qui est le proprio de l'hôtel, après ça, par exemple à la concierges (bon, un truc comme ça , c'est quand même des apparts de luxe) il apprendront qu'il s'agit...Jean Bauderain ! Quelle coïncidence. Et, oui, il a les clés de tous les apparts puisque c'est lui qui loue l'hôtel (bon , lui faites pas lâcher cette info trop facilement). Mais évidemment, la concierge va dire a Jean que des gens sont devenu lui demander ça, et lui va bien se douter que les Pjs commencent à beaucoup trop en savoir. Près leur passage, Gabriel Maxence mourra dans l'incendie de sa maison (soigneusement organisé par les goules de Jean). Les Pjs l'apprendront sûrement par les journaux ou la télé, ou un truc comme ça. D'ailleurs, les Pjs vont avoir de plus en plus le sentiment que peut être on les observent (jouer avec leur parano habituelle, amusez vous un peu ☺). En fait, Jean a un petit familier goule (comme un petit rat) qui surveille les gens qui s'approche trop près du Silencio, mais ne s'en éloigne pas trop). Avec beaucoup de chance et de perception (faite faire des tests, ne soyez pas trop gentil, c'est quand même dur) ou avec la dépense de *points de Conviction*, ils pourront le repérer et le neutraliser et éviter que Jean ne rapplique quand ils voudront rentrer dans les locaux. Nous allons donc maintenant traiter du lieux lui même.

ACT 2 : Le tombeaux des

fantômes

Scène 1 :

Pour forcer la porte, il va falloir soit être très fort en *sécurité (intelligence+sécurité diff=8 avec au moins 2succès)* ou bien avoir pensé à prendre du matériel comme des pieds de biche ou un contact dans la serrurerie (mais faites quand même des jets). Bref, et il faut éviter de faire trop de bruit. Si le familier n'a pas été neutraliser, il previendra alors Jean a ce moment là qui ne se montrera pas avant que les Pjs ne soit dans les caves (bhen, pas de bris de mascarade en pleine rue...). Bon , j'ai tenté de faire un petit plan sur paint. C'est clairement pas gagné, mais vous pouvez vous en inspirez pour en faire un mieux :



premier niveau

Les portes sont signalées en gras. Elles sont toutes ouvertes sauf celle qui mène à l'escalier qui descend (il n'y a que Jean qui l'a).

Mais elle est fermée par un clé de modèle ancien que les joueurs (surtout si ils ont sécurité) peuvent identifier. En payant bien un serrurier (illégalement bien sur) il peut leur en faire une. Sinon, ils peuvent y aller à la bourrin, mais ça risque d'être un peu trop grillé...

Quand il auront réussi à passer au niveau -1 (et il y a quelques chance pour que Jean les ai repéré), ils descendent un escalier étroit et pas si poussiéreux que ça en fait. On dirait même que quelqu'un y est passé récemment (Jean va voir le tombeau de sa dulcinée environ au moins une fois par semaine). Il se met alors à faire du vent dans les escaliers pendant au moins 5 minutes de façon si violent que les Pjs vont devoir s'arrêter et prendre appuis sur les murs de l'escalier. Puis cela cesse brusquement et on entend un bruit à l'étage au niveau de l'estrade. Si les persos remontent voir ce qui arrive, il ne trouve rien mais remarque une flaque de sang qui s'étend sur l'estrade puis disparaît à un moment propice (bien venu...Au delà du réel...). Dans les escaliers, plus de vent. Lorsqu'ils arrivent aux caves, ils se rendent compte qu'ils mettent les pieds dans un dédale de murs et de pierres, de tournant... Il fait assez sombre (comment ? Les Pjs n'ont pas pensés à prendre de quoi s'éclairer ? Dommage...), et il est dur de voir où l'on marche et où l'on va. Faites les tourner un peu et jouez avec leur nerres (de temps en temps, il entendent des pleurs timides qui viennent des prisonniers de Malory. Des bruit de pas au dessus sur l'estrade...) Puis, alors qu'ils tournent en rond, il se retrouve face à la silhouette d'un jeune garçon (environ 17ans) avec la moitié du visage mutilé mais le garçon émet une aura entièrement blanche. Il les regarde avec un air dépité et tend la main vers eux. Quoi que fasse les pjs, quand ils tenteront de s'approcher, un grand vent gémissant s'abattra sur l'enfant qui disparaîtra comme forcé dans un râle (wouha, je me surprend dans la narration...). C'est Malory, qui cherche à tenir ses ouailles. D'autre

essaieront de contacter les persos mais errons toujours maîtrisés in extremis par Malory. Puis, une petite lumière va commencer à guider les pjs et traversera un mur. C'est le mur qui bouche la salle où se trouve le tombeau. Ils remarquent que la pierre n'est pas la même. Mais, va falloir casser le mur. Pour les aider, ils peuvent remarquer une petite brèche d'où s'échappe de l'air et où un fin rayon de lumière fantomatique s'échappe. Malory retient les autres esprits dans cette salle pour qu'ils n'entrent pas en contact avec les Pjs.

Quoi qu'il en soit (vous pouvez les aider ou non) les Pjs doivent venir à bout du mur (qui n'est pas si solide que ça, mais quand même) ou faire preuve de malice (ou de chance au dé, *Perception+investigation dif=8*) auquel cas ils découvrent une pierre qui ouvre un petit passage (faut bien que Jean puisse rentrer pour accéder au tombeau).

Scène 2 :

Ils rentrent alors dans une pièce assez vaste avec des voûtes et tout et tout. Elle semble avoir servi à autre chose dans le temps et qui désormais est la cellule d'un grand tombeau de pierres sculptées (avec diverses formes et une frise qui montre plus ou moins le drame, donc une femme sur une scène, une attaque, la mise au tombeau dans une grande salle...) posé sur un autel de 1mètre de haut. Et tout autour volent des sortes de visages tristes et lumineux qui les regardent et se tournent vers le tombeau. Puis ils disparaissent dans un murmure souffrant et dans un vent qui se lève.

C'est là qu'intervient Jean si le rat l'a prévenu. Il intervient alors dans la salle, en quasi frénésie et leur hurle de ne pas s'approcher « d'elle ». Il y a fort à penser qu'il va les attaquer, après avoir marmonné quelques phrases à l'intention du corps de Malory (histoire d'orienter un peu les persos sur le background). C'est le moment où vos persos doivent lui régler son compte (ils peuvent aussi le neutraliser, seulement...j'y crois pas mais bon). Après cela, ils peuvent alors voir une forme fantomatique qui se lève depuis le tombeau et regarde les persos avec les yeux pleins de larmes. Elle va se pencher sur le corps du vampire qui part en cendre, le touche puis se lève et disparaît.

Les Pjs vont devoir mettre toutes leurs forces pour réussir à ouvrir le tombeau, et quelques jets bien placés ou du matériel (à vous d'évaluer la difficulté que vous voulez y mettre). Une fois ouvert, il laisse apparaître une femme dont le corps est sec (ben, c'est un peu normal) et habillée d'une belle robe blanche (vous voyez le genre de robe, comme dans les films mélodramatiques pour rendre hommage à la dulcinée décédée) et un énorme pendentif autour du cou. Sur le corps mort est superposé l'image spectrale de la femme dans les premiers instants de l'ouverture.

Il faut que les persos détruise le pendentif et enterre le corps ailleurs pour libérer l'âme de Malory et donc celles de tous les autres. Mais aucun esprit ne peut parler (à cause de la violence de leur mort, et de tout façon c'est mieux comme cela, on contredit jamais le Mj). Laissez vos joueurs se débrouiller. Si ils volent le pendentif mais ne le détruise pas (et si Jean ne vient pas leur arracher avec la tête), chaque soir il disparaîtra et regagnera le corps. Si il emmène le corps mais ne l'enterre pas (on se demande ce qui pourrait bien en faire alors ?), idem, il disparaît et regagne son tombeau ou du moins la salle. Si il enterre le corps avec le pendentif, l'âme de Malory restera attachée à sa tombe avec ses prisonniers au lieu de son inhumation (et les pjs auront pas vraiment réussi). Si ils font ce qui se doit, alors apparaît devant eux la troupe des ombres et Malory en tête, leur sourirons et sembleront s'estomper en souriant. Les joueurs ressentirons qu'ils sont délivrés et vous pouvez aussi établir un lien psychique pour leur expliquer ce qui s'est passé. Mais aussi, il peuvent trouver un fragment ectoplasmique de journal écrit par le fantôme de Malory expliquant vite fait l'histoire (le vampire, le bijou, le meurtre et la détention des autres âmes pour ne pas être seule...), dans le tombeau ou ou cela vous arrangera.

Cela dit, si le rat n'a pas prévenu Jean, celui ci a senti que l'on perçait son sanctuaire (sauf si les pjs l'on neutraliser avant en apprenant qu'il était le proprio de l'autel, pour cela, laissez les faire, ils sont toujours très fort) et attend les pjs au niveau de l'estrade. Arriver la, il leur raconte vite fait son malheur (« oui, elle était là... ») et déclare aux Pjs qu'ils vont payer pour leur audace. A moins qu'ils soit vraiment, mais alors vraiment très bon diplomates, il va falloir se battre. Et la fin, comme déjà vu, va dépendre de ce que les Pjs feront du corps. Si ils se débrouillent bien, en bonne exterminateurs, il auront détruit un vilain vampire (cela dit, tout dépend de leur clan pour le point de vu) et sauver 16 âmes (wouha, balaise ;).

Tableaux rapide (très)

des Pnj :

Jean Bauderain

Vampire toréador, 10^{ème} génération, 100 ans. Conté un vampire
Moyen assez bon (25 point d'attribut ; 45 de capacité ; 7 point
de discipline ; 7volonté...=

Les fantomes

Ils attaquent jamais donc... Mais contez qu'ils ont quand même
des pouvoir pas mal pour faire tourner les pjs en bourrique,
mais rien de vraiment agressif.

Voilà, vous pouvez toujours ajouter de quoi améliorer la toile
de ce scénario. Désolée pour les fautes, qui sont surtout de
frappe :p (je sais ..je sais...) et Bon jeu.
Emilie Suzanne (pour info nathal.Suzanne@wanadoo.fr)