

## Troubles dans le Quartier Juif 1199

Prague est construit sur sept collines et enjambe la Vltava comme une grande araignée de pierre. L'essentiel de la cité est encerclé de hauts murs, avec une forteresse de chaque côté de la rivière.

Les personnages doivent persuader les gardes de la porte qu'ils sont inoffensifs avant d'être admis à l'intérieur.

### La Vieille Ville

Elle est installée autour d'une grande place centrale. La Place de la Vieille Ville forme le cœur de ce quartier, avec des églises et des maisons qui en irradiant sur un réseau de rue. Fortifiée, la Vieille Ville a pourtant 13 entrées ; la plupart des portes flanquées de tours sont fermées lorsque la nuit tombe. La Vieille Ville donne à ses visiteurs et ses résidents une impression de claustrophobie avec ses hautes murailles de pierre noire et ses rues contournées aléatoires. Les structures dominent les petites maisons en contrebas, les baignant d'une ombre permanente.

La rue des Celetna, est l'une des plus anciennes voies de Prague, court depuis la porte orientale. La rue Celetna rencontre la rue Karlova, une voie sinueuse bordée de maisons et de boutiques, la route principale à travers la Vieille Ville. L'église Saint Nicolas situé près du mur qui entoure le Quartier Juif, sert de salle de réunion et d'église paroissiale pour la Vieille Ville.

La Grande Université de Prague a été récemment construite dans la Vieille Ville.

Quelques auberges prévoient des arrivées tardives. La plus remarquable est l'auberge des 4 Cerfs qui se trouve près des remparts dans la Vieille Ville.

### La Grande Université

Récemment construite, la Grande Université de Prague promet une stimulation intellectuelle longtemps refusée aux peuples de l'Europe de l'Est. Des cours de latin, de théologie, de philosophie et sur les classiques attirent des étudiants de toute l'Europe - pas seulement des terres orientales. Elle est un phare brillant d'espoir dans la sombre et mystérieuse "ville de magie".

**Ecaterina la Sage**, contrôle actuellement la Vieille Ville de Prague. Elle soutient plusieurs hérésies. De plus, elle incite les marchands à priver le prince Rudolf de contrats lucratifs. Le prince **Rudolf Brandl** a institué le culte de Mithra parmi la soldatesque stationnée dans la Vieille Ville. Il propage le culte du Ventrue appelé Mithra au lieu des rites réels de l'ancienne divinité, ce qui contrarie fortement ceux qui vénèrent le dieu.

### Le Petit Côté

Le Petit Côté commence juste sous les remparts de Château Prague, puis se répand sur une série de collines en contrebas jusqu'à la Vltava. Ses rues étroites et escarpées abritent les demeures de potiers, joailliers, charpentiers, charrons, forgerons, négociants en vin et vendangeurs. L'église Notre-Dame-sous-la-Chaine est la plus ancienne du quartier. Le monastère fortifié qui entoure l'église garde l'accès du pont Judith. Son nom vient de la chaîne qui sert à fermer la poterne du monastère.

Le Petit Côté est théoriquement sous contrôle, cappadocien, une raison pour laquelle il y a tant d'églises. En fait, il est gouverné par les chevaliers de Saint-Jean qui patrouillent les rues et offrent des soins à ceux qui en ont besoin.

## Le Hradcany

Une petite ville a grandi dans la cour extérieur du château. Appelée le Hradcany, elle abrite de nombreuses échoppes d'artisans et maisons. Dans le Hradcany se trouve également le monastère de Strahov.

## Château Prague

Château Prague est une forteresse tentaculaire fabuleusement décorée qui contient des douzaines de bâtiments distincts.

La structure semble avoir été conçue et construite par un dément. Pourtant, la famille Prémysl vit assez confortablement dans sa forteresse ; ses membres sont rassurés de savoir que les ennemis doivent d'abord les y trouver avant de leur faire du mal.

La basilique et le couvent Saint-Georges se trouvent également entre les murs austères du palais royal. Les tours jumelles massives de la basilique se dressent au-dessus du château.

Le château et le Chemin Doré sont patrouillés à toute heure par des groupes de soldats. D'autres gardes occupent le Tour Blanche et la Tour Noire, les entrées du château. Des escaliers raides courent à gauche et à droite de la forteresse pour conduire à la rivière en contrebas, à travers la Petit Côté.

## Sous Château Prague

**Rudolf Brandl, prince de Prague** gouverne les Caïnites de la région mais son autorité est loin d'être assurée. Il ne peut se permettre de se mettre à dos les Prémysl ou les visiteurs Tzimisce. **Rudolf** n'a pas vraiment d'amis, il n'a pas non plus d'influence réelle sur les Caïnites de la cité. Il passe l'essentiel de son temps à contenter les Prémysl. Son règne reste stable tant qu'il peut repousser ses ennemis en présentant une fausse image de pouvoir absolu et d'assurance.

D'une grande intelligence, **Ecaterina** confirme les rumeurs qui disent qu'elle est une survivante de Carthage. La Brujah endoctrine ceux qui passent à l'université.

**Garinol Cappadocius, abbé du monastère de la colline de Petrin** un allié du prince et il supervise le Petit Côté.

**Josef Zvi** secret et solitaire n'aime pas que d'autres Caïnites entrent dans le Quartier Juif. Aucun Caïnite n'est toléré dans le Vysehrad.

## Hors les murs

Des Gangrel rôdent dans les forêt qui entourent la cité. Ils sont irrités par l'empiètement de la civilisation sur des terres qu'ils revendiquent, traquent tous les Caïnites assez malchanceux pour être surpris dans les bois. Les Gangrel se gorgent du fluide des Caïnites pour se rendre plus forts afin de pouvoir une nuit démanteler la cité et reprendre leurs terres

Des lupins infestent les bois, déchiétant tous les Caïnites et les malheureux humains qu'ils peuvent attraper.

## Le monastère la colline de Petrin

A l'Ouest du Petit Côté, la colline de Petrin surplombe Prague. D'une altitude de plus de 270m. La colline rocheuse est fortement boisée. Son versant Sud est tenu par Garinol Cappadocius, qui a établi un monastère. Entouré par des bois, le monastère abrite plusieurs frères mortels qui ont planté des vignes et des vergers.

**Garinol Cappadocius, abbé du monastère de la colline de Petrin** est un allié du prince, mais remarque à peine les manœuvres et négociations politiques. Il s'intéresse plus à la contemplation et à l'exploration. Il est censé superviser le Petit Côté, mais il le laisse exister à sa guise.

**Le Grand Prieur Pierre de Varreau** : chef français des chevaliers de Saint Jean à Prague, sur la rive gauche. Ces hommes font de l'exercice quotidiennement et ils patrouillent sur le Petit Côté pour maintenir l'ordre. Possédant la Vrai Foi (comme quelques autres sous ses ordres), il a un don pour se montrer partout où se fomentent des troubles.

### Troubles dans le Quartier Juif

Les personnages entendent parler de troubles dans le Quartier Juif. Le corps exsangue d'un juif a été découvert, ce qui implique le Nosfératu juif **Josef Zvi**.

Afin de trouver le Nosfératu, les personnages doivent pénétrer dans les rues tortueuses du Quartier Juif et trouver le protecteur Caïnite insaisissable de cette partie de Prague. La présence du golem de **Rabbi ben Judah** pourrait poser un problème, tout comme la méfiance de **Josef** vis-à-vis d'intrus dans son domaine.

En fait, l'agent **Ardan du Chemin Doré** essaie d'enlever **Rabbi ben Judah** en espérant faire de l'érudit sa goule personnelle et sa source d'informations occultes. **Ardan** a tué un homme, espérant attirer les personnages dans un conflit avec **Josef** ; cela occuperait le Nosfératu et - avec de la chance - **le golem** assez longtemps pour qu'il se saisisse du rabbin.

### Le Quartier Juif

Les juifs se sont installés à Prague dans l'angle Nord-ouest de la rive droite de la Vltava.

La plupart des habitants ne sortent pas la nuit, même s'ils ne sont pas sûrs de savoir ce qu'ils craignent. Une atmosphère de mystère et de mélancolie voile le Quartier Juif, affectant les visiteurs comme les résidents.

De nombreuses personnes pensent que les juifs du ghetto assassinent des enfants chrétiens pour boire leur sang dans des rites maudits.

La Vieille Synagogue, qui se dresse au centre du ghetto, dominant les maisons et les boutiques voisines. Elle est faite de pierre couleur crème. Une maison près de la synagogue avec de l'ail à une porte et aux fenêtres et du sel sur les rebords des fenêtres.

**Josef** marche sur les toits des maisons pour surveiller les personnages dans le Quartier Juif. (**Perception + Vigilance diff.8**, les personnages entendent du bruit venant des toits). Si **Josef** est découvert il s'enfuit, mais laisse suffisamment de distance ou de traces pour que les personnages le suivent. Il les amène au **golem**.

A un croisement de rues tortueuses. Les personnages voient un homme très grand et massif, il porte une longue toge et une capuche, s'interposer entre **Josef** et les personnages. Il reste immobile, sauf si les personnages continuent d'avancer. Si les personnages tuent le **golem**, qu'ils croient être un zombie dans un premier temps, mais sur un test (**Intelligence + Occultisme diff.8**, ils reconnaîtront l'art de la Kabbale pour la création d'un golem, il suffit de lui détruire le cœur pour qu'il se dissipe). Avec cette information les personnages connaîtront son point faible.

Donc une fois tué (ce qu'ils croiront), **Josef** apparaît sur un toit et il les félicite d'avoir tué le gardien du rabbin, mais que feront-ils face à ce **golem** debout derrière eux. Le golem frappe très violemment un personnage.

**Josef** est surpris par le golem, une telle rapidité de guérison et une telle violence, il peut intervenir si les personnages sont en danger.

Le golem hurle (**Perception + Vigilance diff.8**, les personnages voient des tablettes d'argile dans la bouche du golem, c'est le vrai point faible du golem).

Donc une fois les tablettes détruites le **golem** se dissipe, mais une créature apparaît derrière le masque du golem, un **rejeton** - très féroce - de Kupala. **Josef** aide les personnages à se débarrasser du **rejeton**.

**Josef** se présente comme le protecteur du Quartier Juif et il remercie les personnages. Il explique que **Rabbi Mordecai ben Judah**, chef de communauté dans le Quartier Juif, est le créateur du **golem**. Mais il ne savait pas que le **golem** était en fait animé par un **rejeton** de Kupala. **Josef** veut en savoir plus sur le golem, il décide d'aller voir **Rabbi ben Judah**. Si les personnages veulent suivre, il approuve mais ils resteront devant la maison. Les personnages revoient la même maison qu'ils avaient vue plutôt, de l'ail à la porte et aux fenêtres et du sel sur les rebords des fenêtres.

Les personnages entendent du grabuge et l'aide de **Josef**. En ouvrant la porte, les personnages voient reculer Josef. Un élémentaire de vent tourbillonne dans la direction de **Josef**.

(**Intelligence + Occultisme diff.8**, l'élémentaire de vent est une création Trémère).

Même avec Auspex à 3, les personnages n'auront aucune information sur **Ardan**, car il a tout fait pour ne rien toucher.

Des **chevaliers** de Saint Jean arrivent !

**Josef** demande aux personnages de l'aider à sauver le **rabbin** prisonnier du **Trémère**.

Mais derrière la maison, (**Perception + Investigation diff.7**, Josef et les personnages trouvent un bout tissu de la robe de **Rabbi ben Judah**). En suite les traces (**Perception + Survie diff.7**, les personnages arrivent à suivre des traces de **Rabbi ben Judah** et peut-être du Trémère).

Les personnages entendent les **chevaliers** de Saint Jean crier, quand les personnages arrivent ils voient le **Trémère** fuir et le **rabbin** est pris d'assaut par les **chevaliers** de Saint Jean et d'un élémentaire de terre. **Josef** ne peut laisser **Rabbi ben Judah** mourir et il implore les personnages de l'aider, mais il les prévient que certains chevaliers possèdent la Vrai Foi.

Le **Trémère** échappe aux personnages sans qu'ils ne puissent le reconnaître.

**Josef** remercie les personnages, il offre l'hospitalité aux personnages dans son domaine, mais avant il doit amené le rabbin en soin intensif. Il donne rendez vous aux personnages aux limites du ghetto où se trouve le cimetière juif.

**Josef** les rejoint et ils se dirigent vers une tombe. Déguisée, comme une tombe oubliée près du bord oriental du cimetière, un escalier camouflé descend dans le refuge du Nosfératu juif, **Josef Zvi**.

Les personnages et **Josef** peuvent discuter tranquillement et dormir en toute sécurité dans ce lieu.