

# DEROBADE A TENEDIR

Un scénario pour Vampire, l'Âge des Ténèbres, par Anatt.

## Synopsis:

Ce scénario se déroule dans la France du 13ème siècle, vers 1230. Il amènera les Wjs à découvrir la campagne française profonde avec tous les risques que cela comporte. Nous sommes sur les terres reculées du roi de France, Louis IX, dirigées par sa mère, Blanche de Castille, l'actuelle régente.

Ce ne sont que des indications qui peuvent vous servir si vous désirez intégrer ce scénario à une chronique plus longue, mais vous verrez que je ne fais pas de références historiques, ceci ne sert que pour la création de personnages et l'ambiance générale du reste de la France, des aspects de la vie tel que «l'amour courtois» peuvent être plus exploités si les Wjs veulent s'intégrer aux sociétés humaines dans la ville ou vampiriques dans d'autres cités puisqu'ils seront à peu près les seuls vampires de Tenedir.

Lors de la fête de l'hiver, un homme est découvert blessé, revenant de la forêt. Il semble avoir été victime d'une agression de bêtes sauvages. Toutefois, les Wjs découvriront que ce sont des Lupins enragés qui l'ont agressé et tué sa famille. Il va leur falloir trouver pourquoi ces lupins d'ordinaire plus discrets ont agi de la sorte. Ils rencontreront un magicien humain, seront chahutés par une faë, et il va leur falloir faire avec l'inimitié des Gangrels qui n'apprécient pas que l'on vienne les déranger sur leur territoire. Néanmoins, ils vont devoir coopérer avec les Wjs s'ils veulent que les troubles s'estompent avec les Lupins.

## A qui s'adresse ce scénario?

Il est important que les Wjs soient un brin civilisés et que la majorité provienne de clans tels les Capadociens, Lassombas, Malkaviens, Toréadors, Ventrues ou Brujahs, même si un Gangrel peut aider. Les Kavnos sont vivement déconseillés de même que les Tremères ou les Nosferatus. Quant aux Tzimisce, Assamites et Disciples de Seth, ils n'ont rien à faire dans la région à cette époque.

Je vous conseille de commencer ce scénario avec des persos neufs mais qui ont un peu plus de points d'expérience qu'à la création proposée dans le livre de base, Vampire, l'Âge des Ténèbres, pour donner un peu plus de piquant à l'histoire. Mais si vous voulez jouer avec des persos qui ont du vécu, il suffit d'augmenter les difficultés (genre, un Lupin c'est pas assez difficile pour vous...). Attendez vous à ce qu'il y est du gros combat si vos Wjs ne savent pas se tenir.

Les éléments qui suivent sont fictifs, libre à vous de modifier à loisir un nom, une identité... ce ne sont que des pistes, appropriez vous le scénario.

## Tenedir:

Tenedir est une ville du Massif Central, à 70 kilomètres au sud de Clermont-Ferrand. Située au pied du mont Gris, elle compte environ 2000 âmes (campagnes environnantes comprises). Des champs s'étendent à l'est de la ville et la Bruine coule au nord, contournant la ville par l'est. Au nord-ouest s'étend la forêt de Bois-Vieilli.

Elle est dirigée par le Chevalier Guillaume de Tenedir, qui la protège et lui permet de prospérer, en effet, Tenedir est située sur la route qui traverse le Massif Central et le commerce y est grandissant.

Toutefois, les routes alentours ne sont pas très sûres même si le Chevalier Guillaume tente d'y remédier en engageant des soldats en nombres (100 hommes, soit 40 de la garde et 60 au château), les brigands et autres créatures rôdent...

## Personnalités humaines de la ville:

Cette liste n'est pas exhaustive, comme vous vous en apercevrez, certains de ces Pnjs ne sont pas nécessaires à l'intrigue, mais elle peut aider les Mjs en mal d'inspiration. De plus les descriptions physiques ne sont là que pour donner un ordre d'idées et sont loin d'être complètes. Libre à vous de vous en servir, ou pas...

***Chevalier Guillaume de Tenedir:*** Noble de la ville, il a 27 ans, est blond, mesure 172 cm et pèse 70 kg. Son père, le chevalier Hugues de Clermont devint le premier Chevalier de Tenedir en récompense pour sa bravoure lors de la Croisade Albigeoise il y a 25 ans. Guillaume est un jeune homme soucieux de son peuple, il aime la chasse et l'action. Il possède la Vraie foi à 1.

***Dame Hélène de Tenedir:*** femme de Guillaume, blonde, 155 cm, 50kg. Elle provient d'une famille bourgeoise de la région et a amené en dot un pressoir et de nombreux meubles pour le château ainsi que quelques bêtes. C'est la parfaite hôtesse, on dit d'elle qu'elle est une couturière de talent. Elle possède la Vraie foi à 2.

***Père Tibald:*** la cinquantaine, brun, 160 cm, 54 kg. C'est le père supérieur de l'église de Tenedir, il dirige avec sagesse la communauté religieuse de la ville. Il possède la Vraie foi à 3.

***Frère Isoard:*** la vingtaine, brun, 163cm, 57 kg. Il gère l'intendance des édifices religieux de la région comme la chapelle St Antoine, la chapelle St Christophe, la chapelle St Julien ou l'église de Tenedir, mais aussi les prieurés des environs. Il possède la Vraie foi à 2.

***Philippe de Montbrun:*** Il possède un petit domaine à 7 km à l'ouest de Tenedir qui fait de lui un notable de la ville. Il possède une scierie et une équipe de chasseurs qui travaillent pour lui. Né d'une famille de la petite noblesse de la région, son grand-père a assuré la direction de la ville avant l'arrivée du Chevalier Hugues de Clermont.

***André Lebon:*** brun, 169 cm, 72 kg. Il vit en hermite le long de la Bruine, près de la forêt de

Bois-Vieilli dans une tour qu'il a lui même construit. On dit de lui qu'il serait sorcier, mais en fait personne ne sait vraiment qui est cet étrange personnage.

**Anne et Jean Joviàle:** c'est le couple tenant l'auberge «Les Volets Rouges». Leur fils de 10 ans est mort de pneumonie l'hiver dernier après une chute dans la Bruine, ils soupçonnent André Lebon de l'y avoir poussé. Leur humeur rend certaines soirées passées en leur compagnie très longues et déteint sur la réputation de l'établissement. Ils possèdent la Vrai foi à 1 en effet, ils sont un peu fanatiques depuis la mort de leur fils.

**Louis Borra:** 36 ans, 171 cm, 93 kg. Il tient la taverne de «l'Écu fendu». Tout le monde sait qu'il cherche à prendre une femme après la mort de la sienne il y a 12 ans dans un incendie, mais ses manières se rendent quelque peu repoussant ce qui n'enlève rien à sa frustration.

**Auguste Laforge:** 40 ans, 184 cm, 90 kg. forgeron. Cet homme est un géant qui est prêt à prendre part à toutes les rixes une fois son labeur terminé, il est bon vivant et est un personnage haut en couleurs de la communauté. Sa charmante femme de 27 ans ne désespère pas de faire de lui le mari idéal.

**Bernard Ordenne:** 37 ans, 172 cm, 78 kg. Tanneur. Cet homme pue tout autant que son établissement situé aux abords de la ville près de l'ancien cimetière, c'est un bourreau de travail et il est rare de le croiser à la taverne, et quand cela arrive, c'est toujours un moment mémorable.

**François Landatte:** 35 ans, 168 cm, 84 kg. Brasseur. Sa bière tient largement la comparaison avec celle des meilleurs établissements de Clermont-Ferrand ce qui lui procure une immense fierté. Il espère que ses 2 fils Guy et Luc vont reprendre l'affaire quand il sera temps pour lui de laisser la place. Chaque printemps, il fait goûter la nouvelle cuvée et organise un concours de boisson fort apprécié des amateurs.

**Jacques:** 52 ans, 157 cm, 59 kg. Maréchal-ferrand. Jacques est proche de l'âge où il ne pourra plus soulever un marteau, sujet de plaisanterie courant chez ses clients, mais ce qu'il perd en force, il le compense par une longue expérience du métier comme on en voit rarement. Toutefois, malgré ses qualités, l'homme est couvert de dettes accumulées dans les différents établissements de plaisir de la ville.

**Louis Duchemin:** 26 ans, 171 cm, 68 kg. Marchand. C'est un homme de caractère, difficile en affaire. Après des débuts de marchand ambulant, il a ouvert une échoppe il y a 1 an à Tenedir. Ses marchandises sont de qualités et on vous l'indiquera souvent comme référence si vous avez les moyens de payer, sinon il faut s'adresser à Aymard.

**Aymard:** 38 ans, 168 cm, 74 kg. Marchand. Il vous trouvera à peu près tout ce que vous voudrez, mais les délais sont plutôt longs. Si vous ne pouvez le payer tout de suite, il n'y a pas de problème, tout est négociable, on s'arrange...

**La vieille Nessa:** âge, ???, 149 cm, bossue, 38 kg. herboriste. C'est la doyenne de la ville, personne ne connaît son âge véritable, peut être même pas elle. Vieille femme acariâtre, elle vie seule avec Anne, son apprentie depuis près de 3 ans, néanmoins, la vieille n'est toujours

pas satisfaite de son élève et cette dernière pense qu'elle ne le sera jamais, les deux femmes sont inséparables.

**Geoffroy:** 37 ans, 180 cm, 82 kg. Prévôt de Tenedir. Né dans une ville du sud, il a vu et participé à plusieurs batailles, il est compétent et très respecté dans la ville et ses environs, on le considère comme un exemple de réussite sociale, il commande près de 40 hommes tout de même, et est très proche de la famille du chevalier.

**Pierre Gros:** 28 ans, 173 cm, 77 kg. Boulangier. L'homme est un peu bougon, c'est l'un des rares habitants à vivre de nuit auprès de son fourneau, et de jour à son comptoir. On dit de lui qu'il est insomniaque.

### Personnalités vampirique de la ville:

Les Pjs sont eux même des personnalités vampirique de la ville qui ne doit pas compter beaucoup de membres de la famille, ils doivent en être les seuls, peut être même qu'un ou deux ne sont pas de Tenedir. Les seuls vampires présent en sus des Pjs seront quelques Gangrels vivant en marge dans la région et Roland Lachance qui est de passage pour la semaine.

**Alphonse:** C'est un ancien Gangrel de 6ème génération, il vit dans le massif centrale depuis l'époque de Vercingétorix et garde une certaine rancœur contre les Lassombras romains et les Ventrues. Il s'est installé à Tenedir depuis près de 60 ans et n'a que très peu de contacts avec les habitants de la région. Il est le plus écouté et respecté des Gangrels de Tenedir, c'est lui qui a négocié un traité de non intrusion avec les Lupins (Lupins au nord de la ville, Gangrels au sud).

**Roland Lachance:** Vagabond suivant la route de Clermont-Ferrand au sud, c'est le hasard de ses déambulations qui l'ont amené à Tenedir. C'est un Maskavien kleptomane. Ce qu'il faut savoir sur lui c'est qu'il a assez d'Aliénation pour imposer un dérangement temporaire à une faë, et qu'il a assez d'Augure pour l'avoir trouvée. Pour le reste je vous laisse voir...

### Antagonistes:

Cf, livre de base, Vampire, l'Âge des Ténèbres:

- les Gangrels p 62
- la Vrai foi p 236
- les Lupins de la tribus des Crocs d'argent p 247
- le Magicien p 253
- le farceur Pookah p 262

## Scénario:

### **Scène 1, Le marché de nuit:**

En cette première nuit de l'hiver, un marché de nuit est organisé, c'est l'occasion pour tous de faire la fête et de se préparer aux rigueurs de l'hiver. La neige est déjà tombée sur les Puits et la région est recouverte d'un manteau blanc (attention donc, si les Djs veulent rester discrets, ils doivent dépenser un point de sang pour faire de la buée...).

Il y a de nombreux marchands qui ont fait escale à Tenedir pour la semaine de l'hiver, ainsi que beaucoup d'artisans. Des stands se dressent partout sur la place du marché et le long de la grand rue. Quelques baladins et troubadours de passage emplissent les ruelles de musiques, de cris et de spectacles (marionnettes...). Il y a des conteurs, des jongleurs, un montreur d'ours (attention, les animaux n'apprécient pas les vampires) et même un cracheur de feu (ça sent le roussié et le test de courage en perspective). C'est le moment idéal pour chasser et nouer des contacts, les auberges et les tavernes sont pleines, il y a de nombreux visiteurs de passage et les paysans des alentours sont en ville pour la nuit.

Élément de décor supplémentaire, sur la place du château, un homme sera enchaîné depuis l'avant veille. La raison de son supplice est le vol, en effet cet homme aura volé dans le trou de l'église poussé par une envie irrésistible dont il ne connaît pas l'origine. En fait c'est après avoir croisé Roland Lachance qu'il a agit. Mais ceci doit rester un élément de décor et ne pas détourner le scénario.

Soudain, au milieu de l'agitation (je vois pour cette partie de la scène une ambiance à la «Pacte des Loups»), un homme trempé et sale court vers le centre de la ville pour trouver le père Tibald afin de donner les derniers sacrements à un homme qui a été blessé par un loup dans la forêt alors que celui-ci retournait avec sa femme et ses enfants (2 fils, de 6 et 8 ans, 1 fille de 5 ans) dans leur chaumière à 1,5 km au nord de la ville.

L'homme est gravement blessé, le ventre déchiqueté, le bras en charpie. Il délire et essaie de s'expliquer par phrases incompréhensibles (il est question de loups ou de monstres, sa femme et ses enfants ont été emmenés par les bêtes), au bout de quelques minutes, le frère Isoard arrive et lui applique les derniers sacrements.

### **Scène 2, La battue:**

La nouvelle se répand rapidement dans la ville et les festivités s'estompent définitivement lorsque le Prévôt Geoffroy organise une battue avec un groupe de gardes et des paysans, pendant que d'autres conseillent à ceux qui doivent quitter la ville dans la nuit ou au matin d'attendre que le soleil soit haut pour partir.

C'est un bon moment aussi pour chasser, mais gars aux mauvaises rencontres (des animaux sauvages dérangés, d'autres vampires, des torches...).

La battue se poursuivra le reste de la nuit, et jusqu'au petit matin. On retrouvera la femme du pauvre homme en piteuse état ainsi que des traces conduisant vers le nord, nord-est, peut

être vers la rivière, mais en pleine nuit et après le passage des hommes, la piste n'est pas facile à suivre. Pour le reste de la journée, les gens vont rentrer chez eux. Ceux qui devaient quitter la ville le feront et les autres vont reprendre leurs activités, le marché durera toute la semaine, en journée.

Le soir, on apprendra que pendant la journée, deux autres personnes ont disparu (plus celles qui seront du fait des WJs), le frère du boulanger et un paysan qui ont tout deux participé à la battue.

### Scène 3, La visite d'André Lebon:

Le soir de la deuxième nuit, les WJs seront contactés par le mage André Lebon, si si, un vrai, un puissant, qui viendra leur apporter la nouvelle des disparus. Pour lui, les récents événements ont un rapport avec les faës. En effet, la forêt est agitée par la folie et il se peut que les vampires en soient la cause. Il invitera les WJs à enquêter directement pour comprendre les soubresauts de la forêt.

Le lieu de l'agression semble un bon point de départ.

Ce qu'ils découvriront: en effet, la piste semble mener vers le nord-est, mais elle se perd dans les ombres. Les WJs n'arriveront à retrouver que le corps du premier fils de la victime, dans un état similaire à ceux de ses parents. Seul fait remarquable et non des moindres, ils retrouveront le corps dans les branches hautes d'un pin, ce qui réfute définitivement la piste de loups ou de créatures normales de la forêt.

Peu après la découverte du corps, si vous voulez mettre un peu d'ambiance, faites leur entrevoir des ombres massives dans la faite des arbres qui bougent à une vitesse éclair. Un peu plus tôt, Baltasar (voyance), Lucretia (sixième sens) si vous vous servez des Prétirés, ou quelqu'un ayant suffisamment d'Auspex pourra avoir le sentiment que s'ils restent sur place, ils mourront tous dans les prochaines minutes. Faites leur avoir le grand frisson, c'est un Lupin, attiré par une faë, mais les WJs ne doivent pas le savoir, laisser leur soupçonner la présence de Lupins, pour leur prochaine sortie, ils prendront plus de précautions (s'ils veulent des armes en argent, ils peuvent en trouver chez Aymard même si cela l'étonnera, ou chez André, peut être même que l'un des WJs en aura une. Quoiqu'il en soit, les griffes et crocs de vampire blessent autant les garous que les vampires).

Si les WJs retournent voir André pour lui demander des explications, il jouera les étonnés. En fait, il cherchait à se débarrasser discrètement des vampires de Tenedir pour pouvoir régler tranquillement le problème dont il connaît la source. Les WJs ne doivent pas découvrir à ce moment les intentions d'André, c'est un mage, donc les trucs du genre de Domination ou Augure ne fonctionneront pas sur lui, et il ne laissera rien trahir, entretenez le doute à son sujet dans l'esprit des WJs.

### Scène 4, Le message des Lupins:

Laissez un moment aux WJs pour chercher un peu et chasser. Seul fait notable pour la prochaine nuit, des objets plus ou moins importants appartenant aux WJs ont disparu (c'est

l'œuvre du farceur Pookah). Il est intéressant de faire apparaître la faë après chaque disparitions, elle pourra leur tirer la langue, les asticoter un peu puis disparaître soudainement sans laisser de trace laissant aux Wjs la désagréable impression qu'ils ont peut être rêvés. Cela augmentera leur frustration et les intriguera d'autant plus. Ce genre de petites farces pourront se répéter à plusieurs reprises dans le scénario.

S'ils vont voir les Gangrels (s'ils n'y pensent pas, André Lebon pourra leur indiquer cette solution subtilement, il ne faut pas que les Wjs comprennent que le Wj veut absolument les envoyer voir les Gangrels), le seul qu'ils trouveront tant bien que mal aux abords du vieux moulin à eau est Alphonse. Il ne leur apprendra rien d'important, mais les informera à contre cœur qu'un de ses frères a disparu il y a trois nuits de l'autre côté de la Bruine, en face de la tour d'André Lebon. Il leur fera sentir, s'ils deviennent trop insistants qu'ils ne sont pas amis et repartira sous forme de loup vers la forêt.

S'ils vont là où a disparu le Gangrel, ils vont pouvoir suivre les traces de combat sur près de 2 km vers l'ouest. Au bout de la piste, ils découvriront Jean Gros, le frère du boulanger, nu et en sang, ainsi qu'un tas de cendres. Il leur transmettra un message de la part des monstres: ils veulent récupérer ce qui leur appartient ou les vampires de Tenedir mourront.

En fait, il s'agit de leur Locus, leur source d'esprits qui leur a été dérobée par une faë. Il a la forme d'une pierre recouverte de mousse noire, d'environ 60 cm de diamètre. La menace est réelle, mais les Lupins ne tueront pas tous les vampires, ils ont besoin d'eux pour récupérer leur Locus qui est chez André qui l'a récupéré dans la chambre d'un Malkavien de passage (si vous vous servez des Pré-tirés, Baltasar pourra avoir une vision du Locus et de la visite d'André chez Roland Lachance). La faë qui a la première dérobée la pierre est devenue Kleptomane sous l'influence de Roland Lachance et lui a rapporté. Celui-ci loge pour la semaine à l'auberge «Les Volets Rouges». Les Lupins ne peuvent se rendre chez André ou l'approcher car ils ont conclu un accord magique avec lui: l'équivalent de Pacte de sang, rituel de Thaumaturgie de cinquième niveau.

Pour savoir ce que les Lupins réclament, il faudra que les Wjs retournent voir Alphonse mais il peut être un peu long à trouver. Faites leur sentir qu'ils sont suivis, André garde un œil «magique» sur eux, ce qui se traduira par des frissons (si si, même pour des vampires) dans le dos ou la nuque que ceux qui possèdent Auspex ou le don de voyance percevront d'autant mieux.

Quand ils auront retrouvé Alphonse, il leur expliquera qu'il ne voit qu'une chose à laquelle les Lupins puissent tenir puisqu'ils n'ont pas de possessions matérielles, c'est leur Locus. «Celui-ci ressemble à une grosse pierre recouverte de mousse noire...» et hop, petite séance sur ce qu'est un Locus pour les Lupins... Pour plus de précisions, voir Loup-Garou, l'Apocalypse.

### **Scène 5, Le Locus:**

Laissez les Wjs chercher le moyen de localiser le Locus (Il en émane des ondes spirituelles qui sont repérables avec l'Auspex niveau 2 si tant est qu'ils soient à proximité. Les animaux sont eux aussi affectés par ces ondes, avec de l'Animalisme il est possible de leur soutirer des informations. Un Capadocien, de par son affinité avec la mort pourra «sentir» s'il obtient au

moins trois succès sur un jet de Perception + Occultisme difficulté 8, qu'il y a quelque chose qui gêne les esprits des morts à proximité de l'objet. De plus, Baltasar, toujours si vous vous servez des Pré-tirés pourra voir de temps à autre l'artefact. Plus il s'en rapprochera, plus il en aura des visions claires, et moins il sera proche, plus les visions s'estomperont... Soyons clair, c'est vous qui décidez s'ils arrivent à trouver le Locus, cela dépend si vous voulez faire jouer ou non le I) de la prochaine scène.).

Si les Wjs découvrent que le Locus se trouve chez André, il y a de fortes chances que vous ayez à faire jouer le II) de la scène suivante, André ne se séparera pas facilement du Locus.

### **Scène 6, La tour du Mage:**

**I)** Si les Wjs n'ont pas trouvé le Locus, faites intervenir Roland Lachance qui viendra les voir et leur demandera de l'aide car il s'est fait voler par un mage humain et qu'il aimerait bien lui rendre la monnaie de sa pièce. Bien sûr, vous l'aurez compris, il s'agit d'André Lebon. Roland Lachance restera vague sur l'objet qu'il s'est fait dérober.

**II)** Si les Wjs décident de suivre Roland Lachance (ou qu'ils ont trouvé le Locus dans la scène 5), sachez que la tour d'André est protégée par quelques pièges mécaniques (genre fosse à pieux) et des alarmes magiques silencieuses qui lui indiqueront la progression des intrus. Le combat contre le magicien sera à priori inévitable.

Le Locus se trouve au sous-sol, sur un piédestal, lequel quand les Wjs s'approcheront s'entourera de flammes magiques qui les empêcheront de passer, il va leur falloir danser avec le feu et pratiquer avec quelques siècles d'avance l'un des rituels les plus appréciés des Sabbatiques des nuits modernes.

Dans la tour il peut y avoir quelques objets de valeur comme un grimoire contenant quelques rituels magiques, mais il y a peu de chance qu'il soit utile au Wjs étant donné que la Magye leur est étrangère. Il peut aussi y avoir de l'argenterie, des tapisseries de valeurs et d'autres petites choses sans réelle importance.

Le combat: Pour le combat, je suis partisan d'un contrôle cinématographique par le MJ, je m'explique, c'est un mage et donc il n'est pas soumis aux mêmes règles que les Wjs, comprenez que le combat doit être visuel, exaltant, fluide tout en sachant déjà que les Wjs vont gagner (avec plus ou moins de pertes). Ce combat constitue le point final du scénario, c'est le moment où les Wjs vont pouvoir libérer les tensions dues à la frustration accumulée tout au long de l'enquête. Vous êtes responsable de ce qui va arriver, vous contrôlez ce qui se passe, le doute n'est pas permis, vous devez juste exercer votre contrôle sans que cela étouffe les Wjs ou l'histoire, il doit être discret. Faites durer aussi longtemps que vous le désirez, blessez autant que vous en aurez envie... mais tout cela doit servir les intérêts cinématographiques du combat. Tout est dans le rythme, l'atmosphère et le jeu que vous voulez développer.

Le mage pourra se battre en utilisant la télékinésie (à 5 au moins pour donner un ordre d'idée) qui est une discipline facile à gérer et relativement visuelle (une épée qui semble se battre seule, des flèches stoppées en plein vol, des Wjs propulsés contre les murs, un bouclier de force entourant le mage... faites preuve d'imagination). De plus, le mage restera plus ou moins immobile ce qui facilitera la gestion dans l'espace de la scène (lieu clos, adversaire immobile...) pour améliorer le combat, vous pouvez disposer des éléments de décors avec

lesquels les Wjs pourront interagir, comme une table pour se cacher ou à lancer, des tonneaux dans un coin, des lampes à huiles contre les murs (et oui vampires et humains sont tout aussi vulnérables au feu)... Je vous conseille également de placer la pièce dans une semi-obscurité, avec des coins d'ombres d'où les attaques des uns et des autres seront dissimulées (on ne sait pas ce qui peut sortir des ténèbres...). Si vous avez besoin d'un archétype, celui du mage accompli (p253) me paraît adapté, en tout cas il ne peut être moins puissant.

Comment mettre fin au combat?, utilisez le retour de bâton que tout mage expérimenté redoute. La Magye modifie à un certain degré la trame de la réalité, s'il n'y prend pas garde, le mage peut ressentir les effets directs du Paradoxe (pour en savoir plus, voir Mage l'ascension). Ici cela peut se traduire par une brusque fatigue du mage ou l'arrêt net de ses sorts (oups, la flèche ou le poignard qui était stoppé(e) fuse dans la poitrine du mage...) ou encore par un souffle de Magye qui provoquera la fin du mage et blessera les Wjs...

De plus, si vous vous servez des Prêt-tirés, le sceau de Richard de Bergerac, le Sire de Philippe et Lucretia peut aider les Wjs, s'ils y pensent, à pénétrer les barrières télékinésiques du mage et faciliter sa destruction.

**IIIa)** Si vous avez fait jouer le I) et le II) de la scène 6: A la fin, les Wjs découvrent que l'objet volé par André à Roland Lachance est le Locus et que ce dernier est le responsable de tous les problèmes des Wjs. Peut-être voudront-ils eux même le tuer. Si ce n'est pas le cas et qu'ils ne disent rien de lui aux Lupins (qui croient toujours que c'est un farceur Wookah qui les a volé), il leur offrira en échange de leur silence, un Tome de «magie» (qu'il a dérobé bien sûr, les Wjs risquent d'avoir quelques problèmes avec le propriétaire légitime), ainsi que quelques gemmes qu'il assure être magique même s'il ne sait pas en quoi (en fait la plupart sont fausses, et celles qui sont vraies sont des Custodes de sang, voir rituel de Thaumaturgie de niveau 2, du même nom. Elles aussi ont été volées), avant de se séparer, il déléstera les Wjs de quelques objets de valeur, mais il n'y peut rien, il est Kleptomane...

**IIIb)** Si les Wjs ont trouvé le Locus dans la scène 5 et que vous avez fait jouer le II) de la scène 6: Juste avant de mourir (s'il en a le temps), André confiera aux Wjs qu'il n'est pas coupable du vol chez les Lupins, le Pacte de sang qu'il a fait avec eux l'en aurait empêché, mais que c'est Roland Lachance le responsable, qu'il a rendu fou un farceur Wookah...

Le mage, c'est bon: si un des Wjs veut le boire, il gagnera peut être la possibilité d'ouvrir la discipline Thaumaturgie, mais attention aux effets secondaires, je vous laisse seul juge.

Pendant le II) de la scène 6, Si les Wjs ont trouvés le Locus dans la scène 5, Roland Lachance essaiera de récupérer seul le Locus, mais il sera intercepté par les Lupins qui le tueront pour montrer aux Wjs qu'ils ne plaisantent pas (voir la menace qui pèse sur les vampires de Tenedir depuis la scène 4). J'espère que vous appréciez l'ironie de la situation...

### **Scène 7, Dénouement:**

D'une manière ou d'une autre (sauf si les Wjs sont morts), les Wjs entrent en possession du Locus, il va falloir s'en débarrasser maintenant... Accordez leur un moment pour se remettre de leurs émotions, puis laissez les chercher comment ils vont trouver les Lupins. Quand ils

seront à court d'idées, un paysan se faisant appeler Rainaldus viendra les trouver et exigera qu'ils lui remettent le Locus (pas de panique, c'est juste un Lupin sous forme humaine, alors faites ressortir le côté bestiale du personnage, s'ils ne sont toujours pas convaincus, les Pjs pourront aisément le vérifier avec de l'Augure). Les Lupins «remercierons» les Pjs en les laissant vivre, tout est bien qui fini bien.

Si vous voulez pousser plus loin ce scénario, vous n'avez qu'à exploiter les conséquences secondaires des choix des Pjs...

### Quelques idées pour enrichir le scénario:

- Un des lupins vit à Tenedir et il sera retrouvé les vêtements plein de sang à un moment critique.
- Anne et Jean Joviale découvrent que André est un sorcier et décident de le faire brûler dans sa tour avec le Locus.
- Les Villageois dirigés par le prévôt découvrent la véritable nature des Pjs et les pourchassent, attention, quelques uns des villageois possèdent la Vraie foi.
- Des crises de kleptomanie subites peuvent se produire chez des villageois, suite à un contact avec Roland Lachance. Ou encore, des plaintes de vols peuvent parvenir aux oreilles du prévôt bouleversant la petite communauté.

Voilà, j'espère que ça vous a plu, bon jeu, Anatt.