# ADD-ON 1

Complément gratuit au fanzine de Tenebrae

# LE VEILLEUR

LE FANZINE MADE IN TENEBRAE

## AIDES DE JEU

MdT2 : Inquisiteur + Fiches
MdT2 : Infernaliste + Fiche
Mascarade : La meute déchue

## ERRATA

La Thaumaturgie Malféenne
Les Démons du MdT2
Dark Ages : Inquisiteur

## SCENARII

ADSL to Hell
Pour Loup Garou : L' Apocalypse

La Caravane des Papillons
Pour Changeling : Le Songe

DAMNATION & REDEMPTION
les tourments de l'âme

*Add-on I* édité par Tenebrae, association de loi 1901.

**DIRECTION**
**Président :** Vincent Meurot-Courrier
**Vice-président :** Alec Dubois
**Trésorier :** Jean-Christian Pouillon
**Secrétaire :** Arnaud Pirou-Langlais
**Directeur de publication :** Vincent Meurot-Courrier
**Directeur événementiel :** Arnaud Pirou-Langlais

**Prix au numéro :** gratuit
**Dépôt légal :** à parution

**REDACTION**
**Information :** chrysalfr@yahoo.fr
**Rédacteur en chef :** Mohamed Boufettousse
**Directeur artistique :** Stéphane Broigniart
**Responsable des relectures :** Alec Dubois
**Ont collaboré à ce numéro :**
Bertrand Bes, Betterdayz, Chrysal, Efflam, Fx, General Santa Anna, Jassou, Mael, Mikachubaka, Sehnbogi, Sephiel, Stéphanie

**PUBLICITE**
Information : chrysalfr@yahoo.fr
Directeur de publicité : Mohamed Boufettousse

**FABRICATION**
Directeur de fabrication : Mohamed Boufettousse
Couverture : Bertrand Bes
Maquette : Mohamed Boufettousse

**DIFFUSION**
**Distribution :** Hexagonal, 94-96 rue Faidherbe 93700 Drancy et association Tenebrae.

La rédaction n'est pas responsable des textes, illustrations et photos qui lui sont communiqués par ses auteurs.
La reproduction totale ou partielle du contenu du fanzine est interdite sans accord écrit de l'association Tenebrae.
Sauf accord particulier, le contenu adressé à l'association Tenebrae n'est ni rendu ni renvoyé.
Le contenu de ce fanzine n'a aucun caractère officiel par rapport aux sociétés White-Wolf et Hexagonal.

Les termes Monde des Ténèbres et associés sont sous licence de la société White-Wolf Publishing, Inc.

© 2006 Association Tenebrae tous droits réservés

# Ca y est !

Après de multiples efforts le premier numéro du *Veilleur*, la nouvelle monture du fanzine de *Tenebrae*, est enfin bouclé, imprimé et distribué dans les boutiques spécialisées.

Mais c'est souvent lorsqu'on croit le travail achevé qu'on perçoit ses défauts.

*Le Veilleur 1* n'échappe malheureusement pas à cette règle et des erreurs dans les échanges de fichiers lors de la réalisation de la maquette ont permis à des textes bruts de remplacer leurs alter ego corrigés dans la mouture finale.

Ne pouvant , pour des raisons techniques, résoudre ce problème dans l'immédiat, nous ne pouvons que nous excuser auprès de nos lecteurs pour ce désagrément et profiter du présent *Add-on 1* pour glisser quelques errata au *Veilleur 1*.

Mais qu'est-ce que cet *Add-on* ?

Il s'agit d'un supplément PDF au *Veilleur*, distribué gratuitement via Internet, et contenant, outre des errata, des textes que nous n'avons pu inclure par manque de place dans la version papier ainsi que des rubriques propres comme *Valeur Ajoutée*, une rubrique fournissant du matériel complémentaire à un ou plusieurs articles du *Veilleur*.

Le but de l'*Add-on* est donc de permettre à tout un chacun de se faire une idée sur le contenu de la version papier du Veilleur tout en fournissant à ses lecteurs du matériel de jeu supplémentaire.

Il ne me reste alors qu'à vous souhaiter une bonne lecture de l' *Add-on 1* et peut-être du *Veilleur 1* si vous en posséder un exemplaire et à vous donner rendez-vous dans l'*Add-on 2* qui sortira en même temps que le *Veilleur 2*, dédié au crime organisé.

A bientôt,

Mohamed Boufettousse,
Alias Chrysal

---

# SOMMAIRE

## COMPLEMENTS


### ERRATA

2/3 REGLE D'OR : THAUMATURGIE MALFEENE
Pour Vampire : La Mascarade et Loup-garou : l'Apocalypse

4 TOUJOURS PLUS : NOUVELLES TENEBRES, NOUVEAUX DEMONS
Pour toutes les gammes du nouveau Monde des Ténèbres

### VALEUR AJOUTEE

5/21 INQUISITEURS DU XXIe siècle
Pour le nouveau Monde des Ténèbres : Mortels

22/31 LA CARAVANNE DES PAPILLONS
Scénario pour Changeling : Le Songe


## INEDITS


### PRETS A JOUER

32/35 LES MANGEURS D'ESPOIR
Une meute sabbatique pour Vampire : La Mascarade

### SCENARII

36/45 ADSL TO HELL
Pour Loup Garou : l'Apocalypse

### REGLE D'OR

46/53 IMPREGNES : LA DAMNATION
Pour tous les jeux du nouveau Monde de Ténèbres

### GRAFFITIS

54/57 NOUVELLE & ILLUSTRATIONS
Pour Vampire : La Mascarade et les autres Mondes de Ténèbres


**Avertissement :** Dans ce numéro du fanzine de Tenebrae, seront évoquées diverses pratiques immorales comme le cannibalisme, l'invocation de démons, les sacrifices humains, etc. Bien évidemment tout ceci n'a pas pour but de faire l'apologie de ces pratiques abjectes. Il s'agit simplement d'évoquer des éléments de décor adaptés à des jeux d'horreur se déroulant dans un monde qui, bien que ressemblant au monde réel, reste imaginaire. Ce numéro, comme les différents jeux du Monde des Ténèbres, s'adresse donc à un public mature, capable de différencier le jeu de la réalité

# ERRATUM !

ERRATA

## REGLE D'OR

## THAUMATURGIE MALFEENNE

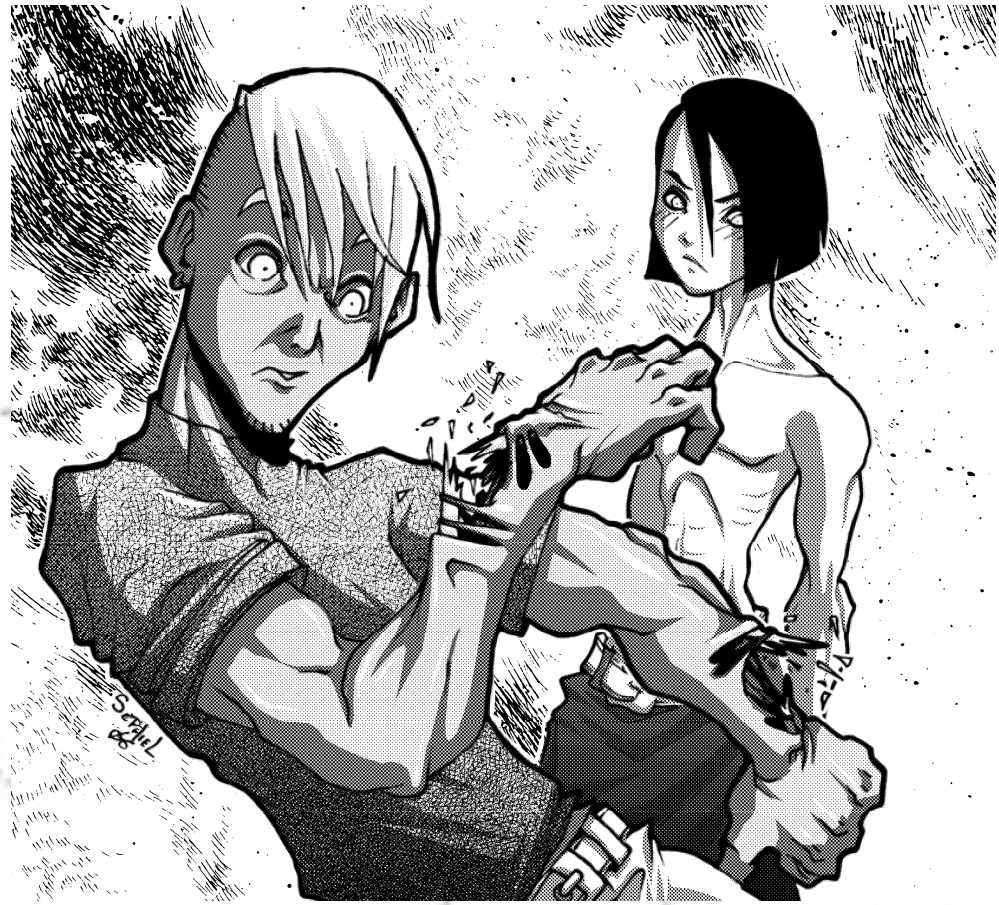
VEILLEUR I, P.44

Cette rubrique présente les corrections des articles parus dans le Veilleur.

En l'espèce, la 1ère partie de l'aide de jeu de la rubrique *Règle d'Or* avait été oubliée dans le Veilleur 1 et est reproduite ici.
De plus le dernier synopsis de la rubrique *Toujours Plus* est en fait l'ébauche du scénario L'Ivresse du Sagruth (*Veilleur 1, p.62) et aurait dû être remplacé par le synopsis pour Mage : l'Éveil ici présenté.*

**Nouveau Mexique, février 2006**

*La nuit est paisible à Santa Fé : le vent d'hiver balaye les rues, laissant presque oublier les chaleurs accablantes qui s'abattront sur l'État dans quelques semaines…Au Palacio del Governor, seuls les antiques sous terrains résonnent de l'écho d'une activité secrète : réunis à la Cour des Ombres, quelques Magisters débattent… Point de traîtrise, point d'intrigue, mais d'une Alliance à venir : un pacte impie avec les Forces du Ver…*



PENTEX est une grande famille : nombre de mortels ont déjà succombé corps et âme à la corruption, mais chaque créature surnaturelle du WoD peut se retrouver piégée à servir les intérêts du Grand Ver.

Certaines, comme les Vampires, semblent même avoir des prédispositions…

Penchons nous un peu sur l'engeance de Caïn, et la place qu'ils peuvent occuper parmi la hiérarchie PENTEX :

Le Sabbat et le Clan Giovanni sont connus pour pactiser avec le Ver, les premiers pour le Chaos, les seconds pour l'argent. Mais il semble assuré que quelques Camaristes et Indépendants aient fait de même pour améliorer le quotidien de leur non-vie.

Je me suis donc penché sur 8 Voies, quelques Rituels, ainsi que sur la Voie de l'Illumination associée à ces serviteurs volontaires de l'Hydre.

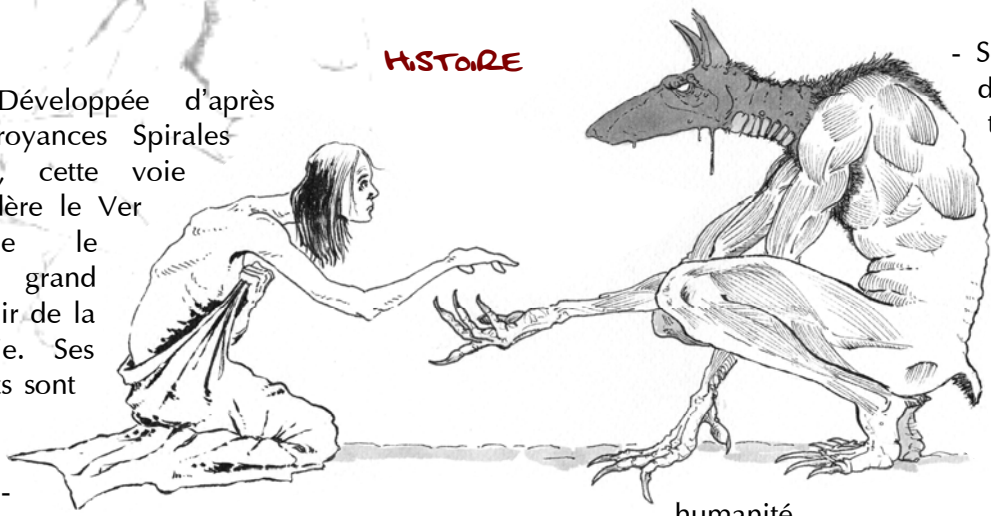
Les 8 Voies sont des adaptations thaumaturgiques de la Magie statique Malféenne, inspirées de l'excellent *WoD Mant's Lair.*

Accessibles uniquement aux Vampires, elles pourront égayer vos Cross-overs Vampire/Loup Garou, voire explorer de nouvelles facettes du Monde des Ténèbres avec quelques joueurs Vampires prêts à plonger dans l'horreur…

Et pour commencer, parce que le grand Ver ne souffre aucune rivalité, parce qu'aucune feinte Humanité ne peut retenir longtemps celui qui se dévoue à l'Hydre, voici la Voie de l'Illumination réservée à ses initiés…

# ERRATUM I

## Voie de l'Hydre Malféenne



### Histoire

Développée d'après les croyances Spirales noires, cette voie considère le Ver comme le plus grand pouvoir de la Tellurie. Ses aspects sont souvent reconnus comme les têtes de l'Hydre, et incluent le Ver triadique, les Vers des pulsions et les Vers élémentaires.

Lorsque le Ver dominera le monde, un de ses aspects triomphera, et ceux qui lui seront loyaux seront justement récompensés.

Loin d'être commune, cette voie est parfois suivie par les vampires du Sabbat oeuvrant pour Pentex qui ont reconnu un aspect du Ver comme leur maître. Une rumeur laisse également entendre qu'un culte de la Géhenne Camariste s'est dédié au Ver pour survivre à l'Apocalypse (qu'ils voient comme la Géhenne) en choisissant le parti qui a le plus de chance d'être victorieux.

### Ethique

- Rejette ton humanité, tu es une créature du Ver, créée par lui supérieure à l'être humain.
- Soutient la tête de l'Hydre que tu sers, sois loyal envers elle quoiqu'il arrive.
- Encourage les autres vampires à comprendre et accepter ce qu'ils sont, et à rejeter leur humanité.
- Bats toi contre les serviteurs de Gaïa et du Sauvage lorsque c'est possible.
- Assiste les autres servants du Ver, tant que leurs intérêts ne vont pas à l'encontre de ton maître.
- Recherche le pouvoir : plus tu en possèdes, plus le Ver en dispose.

### Capacites communes

Connaissance du Ver, des Garous, Subterfuge, Commandement, Intimidation, Occultisme, Politique.

### Disciplines favorisees

La thaumaturgie Malféenne est favorisée, car elle est puissante et flexible.
Domination et Présence le sont également pour le contrôle qu'elles apportent.

### Hierarchie des peches

| | |
|---|---|
| **10** | Refuser d'aider un autre serviteur du Ver |
| **9** | Ne pas démontrer sa supériorité vampirique sur les humains lorsqu'une opportunité se présente de le faire |
| **8** | Se faire passer pour un mortel autrement que pour masquer sa vraie nature aux autres créatures surnaturelles |
| **7** | Ne pas encourager un vampire à rejeter son humanité |
| **6** | Échouer à augmenter son pouvoir personnel lorsqu'il y a possibilité de le faire |
| **5** | Ne pas utiliser ses pouvoirs et son influence pour propager le Ver et la corruption |
| **4** | Ne pas s'opposer aux forces de Gaïa et du Sauvage alors que cela ne représente qu'un danger mineur |
| **3** | Révéler des connaissances du Ver ou de Malféas à ceux qui ne sont pas servants du Ver |
| **2** | Agir en faveur de Gaïa plutôt que du Ver |
| **1** | Échouer à servir sa représentation de l'Hydre |

ERRATA

Texte :
Gal Santa Anna

Illustrations :
p.2 : Séphiel
p.3 : Jassou

Texte :
Chrysal
Illustration :
Tirée de *Mage : The Awakening*

TOUJOURS PLUS

NOUVELLES TÉNÈBRES, NOUVEAUX DÉMONS

VEILLEUR I, P.53

# Les Démons du Passé

## Synopsis pour Mage : L'Éveil

Cette histoire intimiste présume que les personnages ont chacun fait dans leur passé (avant ou après leur Éveil) des choses moralement répréhensibles envers une personne ou un groupe et fonctionne mieux avec un cabale restreinte (1 à 3 joueurs).

L'une des personnes lésées s'est plus tard éveillée et est devenue un Mastigos spécialisé dans la sorcellerie géotique. Ce mage a ensuite développé une obsession autour des tords, réels ou présumés, que lui aurait fait le Pj. Plutôt que d'utiliser la sorcellerie géotique pour se débarrasser de son obsession par un combat géotique (sort de Psyché ●●● décrit p.324 de ***Mage : The Awakening***), il a préféré la cultiver pour invoquer un démon ayant son apparence à l'époque du méfait.

Suivant un certain sens de la justice et pour prolonger la durée de ce sort qu'il voulait permanent, il y ajouta une condition de fin (Destin ●●). Cette condition implique que son démon se dissipera quand le Mastigos aura trouvé la force de pardonner au Pj ayant encouru sa colère.

Une fois envoyé au dit Pj, ce démon restera un long moment à observer le plus discrètement possible et sous forme crépusculaire la cabale. Puis il tentera d'utiliser son Influence (déterminée par le péché dont a fait preuve le Pj par le passé) pour créer des conflits entre la cabale et ses alliés. Bien sûr le péché choisi influera alors grandement l'ambiance de cette histoire.

Une fois que la cabale aura perdu ses alliés, le démon sèmera la zizanie entre les Pjs et lorsque le Pj au centre de son attention sera isolé, il s'en prendra directement à lui, soit en le possédant, soit en l'éliminant puis en se matérialisant ici ou là pour prendre sa place et s'attaquer sous son apparence à ses proches.

Tant que le démon s'attaquera seulement aux alliés de la cabale, les Pjs pourront découvrir qu'ils font l'objet d'une attention surnaturelle mais il leur sera difficile d'en savoir plus.

Selon la qualité de leurs investigations ils pourront ensuite se douter qu'il s'agit d'un esprit et qu'il agit en utilisant une Influence liée au Vice ou au péché du Pj visé, mais il leur faudra une certaine introspection et le courage d'avouer aux autres membres de la cabale les aspects noirs de leur passé pour pouvoir déterminer qu'il s'agit d'une sorte de vengeance à l'encontre de l'un d'eux. Cela risque d'être le moment le plus intéressant de l'histoire du point de vue l'interprétation des Pjs.

Il ne leur restera ensuite qu'à trouver un moyen d'arrêter le démon avant qu'il n'arrive à s'en prendre directement au Pj ciblé. Cela peut passer par une lutte directe avec le démon, par une épreuve de force avec le mastigos ayant invoqué le démon, par la recherche d'un objet magique ou d'un sort capable de lutter contre le démon (comme les sceaux salomoniques des Clavicarii, décrits p.20 de ***Legacies : The Sublime***), par l'aide d'un autre sorcier géotique ou d'un Thyrsus, ou simplement par un acte de contrition suffisant pour que le Pj ciblé obtienne la pardon du Mastigos lésé et du même coup sa rédemption…

# ADDITIF 1

## DE SHAKESPEARE À MOLIÈRE

### DARK AGES :INQUISITOR

VEILLEUR I, P.32

*Saint Michel terrassant Satan ,* Raphaël.

# Les Inquisiteurs du XXIè siècle

## Adaptation au nouveau Monde des Ténèbres

**La présente aide de jeu s'appuie sur le système d'initiation à Dark Ages : Inquisitor présenté dans le Veilleur 1 pour vous proposer une adaptation de ce jeu au nouveau Monde des Ténèbres. La possession d'une copie du Veilleur 1 est donc nécessaire à l'utilisation de cette aide.**

*Jadis les Inquisiteurs de l'Ombre avaient pour seuls ennemis les sombres créatures du Monde des Ténèbres. Mais désormais les choses ont changé. Le monde occidental est devenu hostile au fanatisme religieux nécessaire à la tâche des Inquisiteurs et l'Église catholique n'a plus la force de les protéger. Pire, l'Inquisition de l'Ombre même est perçue comme une organisation terroriste particulièrement dangereuse par nombre d'États, et les arrestations de ses membres les plus zélés ne font qu'amoindrir ses rangs devenus éparses.*

*Paradoxalement, les Inquisiteurs n'ont jamais eut autant d'atouts dans leur lutte contre les forces démoniaques. Plus de sept siècles de combats leur ont donné une connaissance exceptionnelle des faiblesses de leurs ennemis et les avancées technologiques du XXIème siècle leur fournissent des armes d'une puissance inégalée.*

*La question n'est donc plus de savoir si l'Inquisition est capable de vaincre ses ennemis, mais si les hommes leur en laisseront le temps…*

*Bienvenue dans un monde d'investigation et de violences, de foi et de paranoïa, de solitude et de fraternité. Bienvenue dans le monde des héros non chantés. Bienvenue dans l'Inquisitio Umbrae.*

### DU DECOR

Peu de modifications sont nécessaires pour adapter le décor de *Dark Ages : Inquisitor* au nouveau Monde des Ténèbres. En effet la plupart des créatures de l'ancien Monde des Ténèbres ont été reprises dans le nouveau et il est fort probable qu'un inquisiteur ne puisse faire la différence entre un caïnite de *l'Age des Ténèbres : Vampire* et un damné de *Vampire : Le Requiem*. La principale difficulté est d'imaginer ce que l'Inquisition de l'Ombre, désormais nommée ***Inquisitio Umbrae*** (ou ***IV*** d'après ses initiales latines), peut être au XXIème siècle.

### DU RECRUTEMENT

Dans le MdT 2, les ordres formant le IV se sont rapprochés au fil du temps pour ne plus représenter que des sections de l'Inquisition de l'Ombre et non plus ses portes d'entrée. Ainsi au XXIème siècle on est tout d'abord recruté dans l'Inquisition et on est ensuite affecté à l'un des ordres selon ses compétences.

Il est donc théoriquement possible de changer d'ordre au cours de sa « carrière » mais en pratique chaque ordre demande des compétences si particulières qu'il est rare de trouver un inquisiteur assez polyvalent pour effectuer un tel transfert.

Les recrues, ou ***novices***, sont tout d'abord repérées par une cellule qui ouvre secrètement une enquête de moralité à leur égard. Si elles y satisfont, et qu'un Murnau confirme leur Vraie Foi, il leur est proposé d'intégrer la cellule qui les a repérées. Cette dernière se présentera comme un groupe indépendant pour ne pas risquer de compromettre le IV dans son ensemble.

Après que le novice ait fait preuve de son dévouement, le Conseil de la foi local se révèlera et lui offrira d'entrer dans l'un des ordres jugés les plus adaptés à ses compétences. S'il refuse, il pourra soit quitter le IV, soit continuer à aider sa cellule jusqu'à ce qu'il exprime le désir d'entrer dans un ordre. S'ensuit une période de formation au sein d'un siège de l'Ordre choisi à l'issue de laquelle le novice jure de respecter la ***Règle de Marzone*** et la ***Sacra Omerta*** (loi du silence propre au IV) et devient par là même un ***acolyte***. Il est ensuite affecté à une cellule n'importe où dans le monde selon les besoins du IV.

En effet dans une société occidentale de moins en moins dominée par la religion, les recrues potentielles se font rares. Les rangs des Inquisiteurs de l'ombre, ou ***Officialis Umbrae***, se sont ainsi réduits considérablement depuis le XVIIIe siècle.

VALEUR AJOUTÉE

Cette rubrique prolonge un ou plusieurs textes du Veilleur par des nouvelles, des scenarii ou des aides de jeu.

Ici, il s'agit d'une aide de jeu additionnelle à la rubrique *De Shakespeare à Molière* du *Veilleur 1*. L'article du Veilleur présente un système d'initiation au jeu *Dark Ages : Inquistor .* L'aide de jeu ci-contre le complète en offrant une adaptation du jeu au nouveau Monde des Ténèbres.

# ADDITIF !

Cet état de fait à amener le IV a recruté de plus en plus de ses membres dans les pays en cours de développement présentant un forte minorité catholique et en particulier en Amérique Latine afin de les envoyer renforcer les cellules d'Europe ou d'Amérique du Nord. Il arrive même que des chrétiens non catholiques ayant la Vraie Foi soient recrutés.

A mesure que la lutte renforcera les convictions de l'Officialis, il pourra être élevé au rang d'**avoué** (Vraie Foi de 4) puis de ***juge*** (Vraie Foi de 6). Cela passe par une demande formelle de l'Officialis auprès de son Conseil de la Foi qui se réunira en un tribunal spécial, dit ***Auto-da-Fé*** chargé de juger de la foi et des actes de l'Inquisiteur. Il est toléré que la foi du frère puisse ensuite chuter, mais si cette situation perdure trop un nouvel Auto-da-Fé pourrait le déchoir de son rang. Un Mürnau assiste toujours un Auto-da-Fé pour évaluer « l'odeur de sainteté » (i.e. la Vraie Foi) du postulant.

## DE L'ORGANISATION

L'organisation du IV a peu évolué au fil des siècles. Les ***cellules*** sont toujours constituées d'une poignée d'Officialis de divers ordres élisant parmi leurs membres de plus haut rang leur dirigeant, le ***Recteur***, tous les 3 ans à la Pâques. Elles sont chargées des enquêtes sur leur secteur et du recrutement et de la formation des novices.

Les Recteurs rendent compte de leurs activités auprès du ***Procurator Fiscalis***.

Ce dernier fait parti du ***Conseil de la Foi*** local coordonnant les cellules à l'échelle régionale et servant de ***Tribunal de la Foi*** pour les êtres capturés.

Ses membres, étant au moins des avocats, sont nommés par le Ministère de la Foi sur proposition des Ordres.

Les Conseils de la Foi élisent parmi leurs avocats un Procurator Fiscalis (chargé des instructions à charge des enquêtes et des relations avec les cellules de terrain) et parmi leurs membres de plus haut rang un ***Officialis Maximus*** (dirigeant chargé de rendre les sentences du Conseil et des relations avec les autres Conseils et le Ministère de la Foi) tous les 7 ans mais non simultanément. Généralement un Procurator est élu à mi mandat d'un Inquisitor Maximus mais le moment exacte de l'élection est choisi par le Maximus pour perturber le moins possible les affaires en cours. De même c'est le Procurator Fiscalis qui décrète la date exacte d'élection du Maximus.

L'ensemble des Conseil de la Foi sont coordonnés à l'échelle continentale par les ***Ministères de la Foi***. Ces derniers peuvent servir de seconde instance dans des cas litigieux ou se saisir de n'importe quelle affaire de leur juridiction et sont les seuls à avoir compétences pour juger un autre Inquisiteur. Il existe actuellement cinq Ministères de la Foi ayant juridiction sur l'Europe ( Russie comprise), l'Asie (Proche Orient compris), l'Afrique , l'Amérique du Nord et l'Amérique du Sud. Les membres d'un Ministère de la Foi sont nommés à vie par le ***Conseil Suprême*** et choisis parmi les juges des Conseils de la foi sous leur juridiction. Seule une démission, une révocation par le Conseil Suprême ou la mort met fin au mandat d'un Ministre. Un an après la nomination d'un nouveau membre le Ministère élit son ***Procurator Maximus*** et son dirigeant, nommé ***Legat***.

Les Ministères de la Foi sont placés sous l'autorité du Conseil Suprême dont le Recteur est également le dirigeant de l'Inquisition de l'Ombre et est nommé le ***Marzone***, en l'honneur du fondateur du IV. Ce dernier, ne rendant compte que devant Dieu et le ***Pontifex Maximus***, est bien souvent mais pas systématiquement un cardinal officiel de l'Église romaine ou un membre du

## Resume de la Regle de Marzone

**-De l'Obéissance :** Tout inquisiteur devra obéir en tout point à ses supérieurs ou être discipliné de la façon jugée la plus convenable par le dit supérieur. L'indiscipline d'un inquisiteur peut causer la perte de tout l'Office.

**-Du Chapitre :** Tous les membres d'une cellule doivent, autant faire se peut, se réunir en chapitre pour prier, rompre le pain ensemble et planifier leurs affaires au moins trois fois par semaine.

**-Des vœux :** Nul inquisiteur ne peut imposer ses vœux à un autre.

**-De la mixité :** Jamais une inquisitrice et un inquisiteur ne devront se trouver seuls pour ne pas risquer la tentation de la chaire.

Jamais une inquisitrice ne devra être la seule femme d'une cellule pour la sauvegarde de son âme.

A chaque fois que cela sera possible une inquisitrice et un inquisiteur dormiront sous des toits séparés. Si cela est impossible ils dormiront séparément, habillés et sous une lumière.

VALEUR AJOUTÉE

# ADDITIF 1

Saint Office. Les membres du Conseil Suprême sont nommés par le Pontifex Maximus uniquement parmi les candidats proposés par les Ministères de la foi réunis en *conclave*. Cette nomination ne se fait qu'en début de mandat d'un nouveau Pontifex Maximus, soit généralement après le décès de son prédécesseur.

Le Pontifex Maximus choisi ensuite librement le Marzone parmi les membres du Conseil Suprême.

A l'origine le Pontifex Maximus n'était autre que la Pape, mais les vicissitudes de l'Histoire ont permis à des hommes jugés trop proches d'influences suspectes par les dirigeants de l'Inquisition de l'Ombre de monter sur le trône pontificale. Ainsi en 1492, avec l'élection à la papauté du cardinal Roderigo Borgia, qui prendra le nom d'Alexande VI, le Conseil Suprême fit réunir pour la première fois tous les Ministères en un conclave extraordinaire devant déterminer la marche à suivre. Il fût alors décidé que le titre de Pontifex Maximus devait être détaché de la papauté. Lorsque des indices objectifs de la corruption d'un pape seraient réunis, les pouvoirs du Pontifex Maximus seraient transmis à un *Collège Pontifical* composé des Ministères de la Foi, du Conseil Suprême et des dirigeants de chaque ordre. A la mort du pape suspect, le Collège Pontifical devrait décider soit de rendre ses pouvoirs de Pontifex Maximus au nouveau pape, soit de nommer un nouveau Conseil Suprême et son Marzone qui intègreront un nouveau Collège Pontifical.

Après Jean Paul II, Benoît XVI est le nouveau Pontifex Maximus. Sous Jean Paul II, les Sœurs de St Jean et l'Ordre Rouge avaient été favorisés au sein du Conseil Suprême. Mais avec Benoît XVI la place de l'Ordre Rouge a été minimisée tandis que celle des Chevaliers d'Acre a été renforcée, le Marzone actuel n'étant autre que le Commandeur des langues Nordiques, Frédérick Von Murnau. Certains membres du IV craignent même que le Pape et le Marzone projettent de lancer l'Office dans une sorte de « Croisade de l'Ombre » qui pourrait s'avérer désastreuse pour l'organisation…

## DES PRATIQUES

On ne peut être béni par Dieu et arrêter de le servir sans commettre un péché. Toutefois il est admis au sein du IV qu'un Officialis puisse prendre un repos pour une période indéterminée et ce à tout moment. En effet la lutte contre l'Adversaire est éprouvante et l'Inquisition se doit de ménager ses membres déjà trop peu nombreux. Un Inquisiteur souhaitant se retirer doit faire sa demande auprès de son Conseil de la Foi en précisant ses nouvelles activités et adresses. Il devient alors un **Senator** et bénéficie de la protection –et de la surveillance– du IV. Il peut ensuite être requis pour aider ponctuellement une cellule tant que cela ne devient ni régulier ni compromettant pour son repos.

Une autre pratique inquisitoriale est l'utilisation de divers codes afin de crypter les conversations. Outre la dénomination de l'organisation sous le nom IV (ayant induit en erreur bien des vampires cherchant vainement dans ce nom un rapport avec le VII), est admise l'utilisation des cartes pour nommer les ordres et certaines catégories d'individus.

Ainsi le *Coeur* ou la *Coupe* désigne les *Sœurs de St Jean*, le *Trefle* ou le *Bâton* désigne l'*Ordre Rouge*, le *Pique* ou l'*Epée* désigne les *Chevaliers d'Acre* et le *Carreau* ou le *Denier* désigne l'*Oculi Dei*.

De même un *As* désigne un *novice*, un *2* un *acolyte*, un *3* un *juge*, un *4* l'*Inquisition*, un *5* le *Conseil de la Foi*, un *6* le *Ministère de la Foi*, un *8* le *Conseil Suprême*, un *9* le *Marzone*, un 10 un Mürnau, un Valet un démon, une *Dame*

Interrogatoire d'une sorcière, gravure
Corbis/Christel Gerstenberg

La Croisade de l'Ombre

Cette opération est une option facultative offerte aux Conteurs.
Elle a pour but de redonner aux hommes la maîtrise de leurs capitales politiques et économiques pour les libérer de l'emprise des êtres démoniaques.
Sa 1ére phase passe par l'établissement par chaque Ministère de listes de cibles stratégiques dans les communautés surnaturelles des villes ciblées.

VALEUR AJOUTÉE

Ensuite les cellules seront redéployées pour d'une part se concentrer sur les villes ciblées et d'autre part créer une force d'intervention mobile, la *Sacra Legio* (S.L.), composée de dizaines d'Officialis.
Enfin, avec l'appui de la S.L. les villes seront « nettoyées » les une après les autres .
Nul ne sait encore par où l'opération devrait débuter.
Frapper d'abord les **E.U.** permettrait de libérer la 1ère puissance mondiale mais cela est risqué car ce pays n'est pas celui où l'IV est la mieux implantée et sa politique anti-terroriste pourrait percer à jour l'organisation, ce qui serait désastreux pour l'Église toute entière.
Frapper l'**Europe** permettrait de profiter du relatif manque de cohésion de ses autorités et de ses surnaturelles pour permet-

un *humain non asservi*, un *Cavalier* le *Pontifex Maximus* un *Roi* un *serviteur humain des démons*, et un *Joker* ou une *Excuse* un *Senator*.

Cette pratique, combinée à la Sacra Omerta (qui interdit de parler des affaires du IV devant des non membres), à l'utilisation régulière du Latin (langue officielle de l'Inquisition), à la discrétion des procédures d'enquête, aux capacités des Murnau et de l'Oculi Dei et à la protection de la Vraie Foi contre le surnaturel a permis à l'organisation de garder ses objectifs et son organisation globale cachés aux gouvernements humains et à la plupart des créatures surnaturelles.

Enfin il faut souligné qu'aux yeux du IV le monde n'est peuplé que d'hommes, d'anges et de démons. La quasi totalité des créatures surnaturelles sont donc pour elle des démons desquels il faut protéger les âmes chrétiennes (les autres étant déjà promises à l'enfer si elles ne se convertissent pas). Les anges quant à eux sont réputés généralement perceptibles que par leurs actions, soient généralement par des manipulations du hasard en la faveur des inquisiteurs ou par les effets de la Vraie Foi et des Arts Sacrés.

## DES ORDRES

Les cinq Ordres de l'Inquisitio Umbrae initiale ont connu des évolutions différentes. Aujourd'hui il n'en reste officiellement que quatre, le cinquième s'étant fondu aux autres, tandis que deux des ordres monastiques sont devenus occultes. Les Ordres restent toutefois la colonne vertébrale du IV et leurs organisations internes sont autant de contrepouvoirs à celle de l'Inquisition dans son ensemble.

### La Maison Murnau - le 10

Désormais la Maison Murnau n'existe plus en tant qu'ordre à part entière. Dans un monde où la puissance et l'ambition font plus de vainqueurs que la foi et la noblesse d'âme, les luttes au sein de la Maison entre les membres du IV et les serviteurs des forces impies ont peu à peu tournées en la défaveur des bénis, les obligeant à choisir entre l'abandon de la Lutte ou l'abandon de leur famille.

Beaucoup de ceux qui avaient été élevés dans des traditions guerrières rejoignirent les Chevaliers d'Acre, y créant une élite chevaleresque, tandis que ceux qui avaient réussi à sauver leurs biens ou qui s'étaient lancés dans le négoce rejoignirent généralement l'Oculi Dei. Dans un premier temps la plupart des femmes inquisitrices de la Maison, souvent lettrées et sophistiquées, rallièrent soit l'Oculi Dei, soit les sœurs de l'Ordre de St Théodosius plutôt que les sœurs de St Jean. Mais lorsque l'Ordre Rouge fût dissout, certaines préférèrent rejoindre les sœurs de St Jean plutôt que d'intégrer une communauté extérieure au IV.

Ceci dit les Mürnau n'ont rien perdu de leur talent à sentir la corruption et l'ont même développé au point de pouvoir sentir « l'Odeur de Sainteté »-soit la Vraie Foi. Ainsi ils sont devenus non seulement le premier rempart de l'Inquisitio Umbrae contre les infiltrations d'agents démoniaques, mais également des outils irremplaçables dans la détection de nouvelles recrues et dans l'avancement des Inquisiteurs –Cf. Du Recrutement.

Les aléas des unions autant que le besoin de se protéger de la partie maudite de leur famille, ont fait que beaucoup de Mürnau ne portent plus ce nom. Il est donc devenu très difficile de suivre leur généalogie et aujourd'hui le IV considère, peut-être à tord, que toute personne possédant la Vraie Foi et la capacité de sentir la corruption est un Mürnau.

### Les Chevaliers d'Acre - L'Épée

Cet ordre est certainement celui qui a le plus changé durant les derniers siècles.

C'est en fait à la fin du XVème siècle que le destin des Chevaliers de la Croix brisée bascula, alors même que l'Inquisition officielle était à son apogée. En effet en 1489 les ambitieux vénitiens arrachèrent Chypre aux mains des derniers héritiers francs de la couronne de Jérusalem. Or c'est sur cette île que se trouvait la Forteresse de la Croix, le siège des chevaliers depuis la naissance de l'Ordre. Les vénitiens auraient pu laisser ses possessions chypriotes à l'ordre mais une inimitié croissante avait grandit au fil des siècles entre les chevaliers, majoritairement francs et méprisant des avides vénitiens, et la République des Doges. Les Chevaliers furent donc dépouillés alors que leurs vœux leur interdisaient de se battre contre une autre armée chrétienne. Pire, durant leur retraite,les chevaliers furent pris dans une tempête qui fît sombrer non seulement la moitié de leurs navires mais également les reliques de la Vraie Croix qu'ils transportaient. Dès lors le Grand Maître fût obsédé par la reconquête de la Forteresse et sa vengeance contre Venise.

Innocent III, alors Pape et Pontifex Maximus, promit de l'aider en négociant avec les vénitiens, mais d'autres affaires, puis la maladie et enfin la mort l'empêchèrent de mener sa mission à bien. S'ensuivit l'accession du suspect Alexan-

VALEUR AJOUTÉE

tre à la Croisade de rester discrète suffisamment longtemps pour éviter tout risque d'union de ces cibles. Mais c'est également là que les « démons » les plus puissants se terrent et leurs pouvoirs infernaux pourraient décimés la S.L. et mettre fin à la Croisade.

L' **Amérique du Sud** serait certainement le continent le plus facile à libérer. Les créatures des villes y sont relativement faibles et les autorités humaines y sont souvent incapables de lutter contre une organisation telle que le IV. Mais la relative instabilité des régimes en place et la violence de la société pourraient permettre à l'Adversaire de reprendre le dessus facilement et la Croisade s'y enliserait dans une guerre d'usure.

L'**Afrique** présente les mêmes risques que l'Amérique du Sud.

De plus le IV y est moins implanté et a du mal à comprendre son monde occulte. D'autre part l'Islam et les croyances animistes « gangrènent » ce continent et rendent son intérêt moindre aux yeux d'une organisation visant à la protection des âmes chrétiennes.

L'**Asie** est encore plus « étrangère » et dénuée d'intérêts majeurs que l'Afrique, si ce n'est au **Proche Orient**, qui reste une terre chère à bien des Officialis. Libérer Jérusalem pourrait bien exalter la foi des inquisiteurs et rallier les opposants à la Croisade à ses partisans, d'autant que certains croient que c'est

# ADDITIF 1

dre VI au trône pontificale et le refus du IV de lui reconnaître le titre de Pontifex Maximus. Le nouveau Pape était donc ignorant de la véritable mission des chevaliers et les considérait comme un ordre mineur de moines chevaliers.

Malgré ses multiples supplications le Grand Maître ne réussit pas à faire entendre sa cause au pontife et une tension croissante naquit entre les deux hommes. C'est dans ce climat qu'en 1494, le roi de France Charles VIII partit à la conquête du royaume de Naples et entra à Rome. Le Pape ordonna alors aux chevaliers de la forteresse de la Croix qui s'étaient réunis aux alentours de Rome de participer à sa défense, d'autant que beaucoup de ces chevaliers étaient liés au grands seigneurs français et pouvaient jouer de ces liens. Mais le Grand Maître refusa pour le même motif qui l'avait empêcher de combattre les vénitiens cinq ans plus tôt. Le Pape réussi tout de même à se réfugier au château de St-Ange et a conservé son trône mais n'oublia pas l'affront.

L'année suivante, alors qu'une alliance avec les autrichiens, les napolitains et les milanais permettait au Pape de regagner Rome en triomphateur, sa vengeance ne se fit pas attendre et le 18 août 1495, l'ordre fût dissout par une bulle papale et les chevaliers furent invités à se constituer prisonniers ou à rejoindre l'Ordre des Hospitaliers alors basé à Rhodes, tandis que leurs commanderies étaient saisies et redistribuées entre les Hospitaliers, l'Église et divers seigneurs locaux.

Encore aujourd'hui personne ne sait si la date de la mort d'Alexandre VI, supposé empoisonné le 18 août 1503 est une coïncidence, une punition divine, ou le fruit de la vengeance d'un membre du IV.

Quoiqu'il en soit le IV s'attendait à une telle vilénie et grâce à l'Oculi Dei et aux Sœurs de St Jean, beaucoup de chevaliers réussirent à fuir vers le sud de l'Italie, la Sicile,l'Espagne et la France. Ceux qui n'avaient pas pu fuir reçurent comme consigne de rejoindre les Hospitaliers car leur survie était plus importante pour la Lutte que l'honneur de leur ordre.

Le Collège Pontifical ayant décrété la bulle d'Alexandre VI nulle et non avenue, l'Ordre survécut dans l'ombre sous deux formes. La première fût celle d'une confrérie secrète, la ***Fraternité de St Michel***, qui se répandit au sein des Hospitaliers et qui perdurent jusqu'à nos jours, le Grand Maître des Chevaliers d'Acre n'étant autre que le Sénéchal du Prince actuel des Chevaliers de Maltes. Paradoxalement les guerriers plus zélés du Monde des Ténèbres ont donc une apparence des plus pacifiste puisqu'ils sont pour beaucoup des membres d'association caritatives et des médecins travaillant pour l'ordre de Malte.

La seconde forme que prit l'Ordre fût constituée par tous les chevaliers fuyards qui, sans commanderies, durent subvenir à leur besoins et s'armer pour poursuivre la Lutte. Ces derniers se constituèrent, avec l'aide du IV, des fiefs officieux dans le sud de l'Espagne de l'Italie et de la France, ainsi qu'en Sicile et dans le nouveau monde. Au XIXe siècle, en Sicile, ces fiefs se lièrent avec les intérêts des parrains de la Mafia naissante. Les Chevaliers avaient en effet grandement besoin de ressources et d'armes et, en tant qu'inquisiteurs, se souciaient peu des crimes et délits de droit commun. De leur côté les familles mafieuses estimaient le sens de l'honneur des chevaliers et étaient ravis de les voir remplir des contrats gratuitement à la seule condition qu'ils puissent choisir leurs cibles. De

là que descendra le Christ lors de l'imminente **Parousie** afin de mener ses fidèles contre l'Adversaire. L'intérêt stratégique d'un tel choix reste pourtant douteux. Les démons sont ici plus anciens qu'en Europe, les risques de mise à jour par des gouvernements humains aussi grands qu'aux E.U., et la population chrétienne moins importante qu'en Afrique. Quoiqu'il en soit la préparation et le déroulement de la Croisade, tout comme ses conséquences pour

## VALEUR AJOUTÉE

les villes délaissées, devraient pouvoir inspirer nombre de scenarii pour tout les jeux du MdT2...

### Synopsis

Les Pjs doivent rencontrer le Procurator Fiscalis mais s'aperçoivent de sa disparition. Avisé, le Conseil de la Foi ordonne une enquête discrète pour ne pas semer le trouble. Les Pjs apprennent que le Procurator était chargé de la centralisation et de la synthèse des informations en prévision de la Croisade de l'Ombre et que ces données ont également disparues. L'Oculi Dei prévient les Pjs qu'ils ne retrouveront jamais le Procurator et leur conseille d'abandonner l'enquête. En fait le Procurator, opposé à la Croisade, s'est enfui avec les infos et est poursuivi par une Dague du Gladius Dei… et une autre chose...

nos jours encore, certains chevaliers sont considérés comme une noblesse mafieuse dans plusieurs villes d'Europe et des États Unis et sont connus tant par le milieu que par les services de police sous le nom de **Condottieri** (sing. Condottierro), en l'honneur des grands généraux mercenaires italiens du XVème siècle.

La majorité des chevaliers s'est toutefois détachée de la Mafia depuis la fin des années 60, date à laquelle l'honneur des mafieux a laissé place aux seules lois du profit. Mais ayant toujours besoin d'énormément d'armes et de ressources et étant toujours considérés comme une organisation criminelle, les « Condiottierri » ont dû se tourner vers une nouvelle sorte de criminalité qui a fleuri à la même époque : le terrorisme.

Ainsi ils finirent par participer à des trafics d'armes entre des organisations nationalistes armées de tous bords et notamment entre l'O.L.P. et les mouvements indépendantistes corses. Les Condottieri comptent donc désormais parmi les plus grands trafiquants d'armes au monde. Ironiquement c'est le commerce avec les terroristes arabes qui leur a permis de se développer à nouveau en Afrique du Nord et au Proche Orient et qui leur donne désormais les moyens d'envisager une Croisade de l'Ombre.

Ces deux facettes sont génératrices de tensions au sein de l'Ordre, mais font également de ce dernier une terrible machine militaire dont le siège se trouve désormais à Malte. Grâce à leurs relations diplomatiques et ressources en arme ils peuvent se permettre de doter chaque chevalier d'une moto, d'une tenue renforcée, d'un gilet pare-balles, d'une arme de poing, d'un couteau, d'un fusil sniper et de grenades. Si les chevaliers ont abandonnés leur uniforme trop visible, ils leur est toujours interdit de s'habiller autrement qu'en noir (couleur discrète et symbolisant la perte de la Sainte Croix) et beaucoup aiment à porter la croix brisée, symbole de l'Ordre, quelque part sur leurs vêtements .

Les **Optimates,** les descendants d'Officialis de tous ordres, sont considérés comme une élite par les chevaliers et ont souvent des postes d'officiers, l'accès aux meilleurs équipements et sont formés au maniement de l'épée. Si désormais la pratique de l'Oblation par laquelle un Officialis ou Senatores confiait son enfant à l'Ordre dès le plus jeune âge n'a plus lieu depuis que le IV a décidé de ne recruter que les porteurs de la Vraie Foi, beaucoup d'Optimates ont tout de même reçus une formation martiale de leurs parents inquisiteurs qui aiment à les orienter vers les académies militaires.

D'ailleurs l'Ordre ne recrute plus que parmi les gens d'armes (militaires, policiers, mercenaires, mafieux, etc..), les Hospitaliers, les Optimates et les garçons recueillis par l'Inquisition suite à des affaires surnaturelles les ayant rendus orphelins. Ces derniers sont en effet placés systématiquement dans l'un des orphelinats des Hospitaliers gérés par la Fraternité de St Michel.

Plus que tout autre ordre, les chevaliers sont attachés au respect absolu de la Sacra Omerta. Le respect des offices religieux ont également gardés leur importance en particulier dans la Fraternité de St Michel.

Autre héritage de ses pérégrinations, l'ordre a adopté un langage militaire propre, le **Condorie**, mélange de maltais, de latin, de sicilien, de français, d'arabe et de gestes simples, qui est systématiquement étudié durant la formation des novices et utilisé en opération.

Les titres au sein de l'Ordre ont peu changé. Les seules différences sont la disparition de la distinction entre ***sergents*** et ***chevaliers*** (bien que les Optimates soient considérés comme la noblesse de l'Ordre), et la modification des attributions de certains titre.

En effet, n'ayant plus d'hommes à pied à commander, le ***Sous-Maréchal*** est désormais un chevalier ayant des hommes d'armes ignorant de l'existence du IV sous ses ordres (principalement des Condottieri ).

De plus le IV s'étant étendu sur la planète la division en langues à dû être revue. Il existe donc désormais six ***Commandeurs des Langues*** regroupant des ensembles linguistiques précis (Langues Anglaises, Françaises, Nordiques, Slaves, Sémites, Africaines) et un Commandeur des Langues Étrangères regroupant toutes les autres.

Enfin le Porte bannière est devenu un chevalier relais joignable par tous les chevaliers d'une même commanderie et à qui doit être fait le résumé de chaque action potentiellement violente qu'envisage un chevalier. C'est alors le Porte Bannière qui autorise ou non l'action en demandant parfois un avis à la hiérarchie de l'ordre quand le temps le permet. Bien sûr des chevaliers peuvent ne pas avoir le temps d'en référer au porte bannière avant de s'engager dans des

La Valette, Malte, G. Grandjean, licence Creative Commons

# ADDITIF 1

actes violents. Si c'est le cas, et qu'ils en viennent à tuer un homme, ils doivent dans les plus brefs délais en informer le Porte Bannière et se confesser de ce péché auprès d'un aumônier de l'Ordre. S'il s'avère que l'action était injustifiée, et que le chevalier s'est donc rendu coupable d'un homicide et non d'un *malicide*, une pénitence plus ou moins sévère est imposée au chevalier pécheur.

D'autre part, pour ne pas accentuer les différences entre les Condottieri et la Fraternité de St Michel, aucun titre de commandement propre à un de ses deux groupes n'a été créé, et les échanges entre ces derniers sont encouragés à chaque fois possible. Il est notamment admis qu'un novice recruté par une cellule majoritairement composée de Condottieri soit formé dans une commanderie de la Fraternité et vice versa.

Le dernier changement majeur concerne les commanderies et la vie monastique. Les Commanderies ne sont plus des lieux physiques précis mais désignent un ensemble de locaux discrets répartis sur une zone d'activité de l'Ordre. Ces locaux sont généralement constitués d'une partie administrative, où travaille le Commandeur et son Châtelain, et de zones d'entraînement prenant la couverture d'associations sportives ou cultuelles à l'accès en fait réservé aux Chevaliers.

Par ailleurs, si une vie monastique classique est toujours possible aux Frères de St Michel, l'Ordre a modifié sa Règle pour permettre à un chevalier de mener sa vie monastique où qu'il soit. Ainsi un Chevalier ordonne sa vie selon la règle de St Benoît mais peut désormais accomplir seul tous les actes (prières, travaux pour l'Ordre) et hors de toute structure. Bien sûr il est attendu que lorsqu'il peut se réunir pour prier ou manger avec ses frères, il le fasse, mais ce n'est plus une obligation. Il doit par contre faire passer les missions de l'Ordre avant tout autre activité et passer son temps libre à s'entraîner. De plus pour rentrer dans l'Ordre il faut être célibataire ou veuf, et le rester. Pour respecter le vœu de pauvreté, tous les revenus excédentaires et possessions du chevalier doivent être donnés à son ordre, même si un tel don est bien souvent officieux. Cette règle permet aux chevaliers d'avoir une activité professionnelle pour couverture, et leur permet de surcroît de subvenir à leurs besoins et d'enrichir l'Ordre.

**Les Soeurs de St Jean** - La Coupe

Cet ordre est celui qui a le moins changé. La modestie des sœurs et leur discrétion leur ont permis de perdurer jusqu'à nos jours et l'Ordre existe encore officiellement. Toutefois depuis le début du siècle la sororité n'est plus guerre à la mode, remplacée par des institutions laïques assistant la femme moderne ou qu'elle est simplement victime de la déchristiani-

VALEUR AJOUTEE

Sanctuaire de Notre Dame de Fátima, Portugal, GNU free Document Licence

VALEUR AJOUTÉE

sation.

Les orphelines recueillies par l'inquisition et qui leurs sont systématiquement confiées, sont leur première source de recrues. De plus, les sœurs tentent d'être présentes dans un maximum d'hôpitaux psychiatriques afin d'y détecter d'éventuelles femme ayant la Vraie Foi et enfermée à cause de leur visions prophétiques.

D'ailleurs ces visions sont devenues un sujet de préoccupation majeur chez les sœurs car elles sont désormais de plus en plus violentes et apocalyptiques. Ainsi les techniques utilisées classiquement par l'ordre pour apporter une paix relative à ses membres sont devenues souvent insuffisantes et de plus en plus de sœurs ont recours à l'utilisation de psychotropes pour canaliser leurs visions. Les dirigeantes tentent de juguler ce phénomène car elles ont peur de voir l'ordre devenir une maison de droguées. Ceci n'est pas facile surtout étant donné la médicalisation croissante des sœurs.

En effet ces dernières ont toujours été les soigneuses des membres du IV et se sont toujours tenues à la pointe des avancées médicales. Ainsi, les novices de l'ordre reçoivent systématiquement une formation médicale de base et nombre d'entre elles sont devenues des infirmières ou des médecins. L'Ordre a même acquis quelques cliniques et autres maisons médicalisées que les chevaliers d'Acre mais également les Senatores sans familles fréquentent régulièrement. Dans ce contexte il est difficile d'interdire l'accès des soeurs aux psychotropes.

Les dirigeantes de l'Ordre sont d'autre part inquiètes par la recrudescence des visions prédisant un avenir proche des plus sombre pour le IV. C'est notamment ces visions qui amènent certains inquisiteurs à penser que le IV doit se lancer dans une action aussi décisive que la Croisade de l'Ombre avant de disparaître. D'autres au contraire interprètent ces visions comme un avertissement divin indiquant justement que l'Office fait fausse route en envisageant une telle Croisade. Comme toujours les visions des sœurs sont plus souvent troublantes que révélatrices des plans divins.

C'est d'ailleurs pour cette raison que les sœurs ont instauré une nouvelle règle. Il leur est désormais interdit de partager leur visions avec tout autre personne que leurs supérieures de l'ordre et le Recteur de leur cellule, afin de limiter les troubles causés par la divulgation irréfléchie des visions.

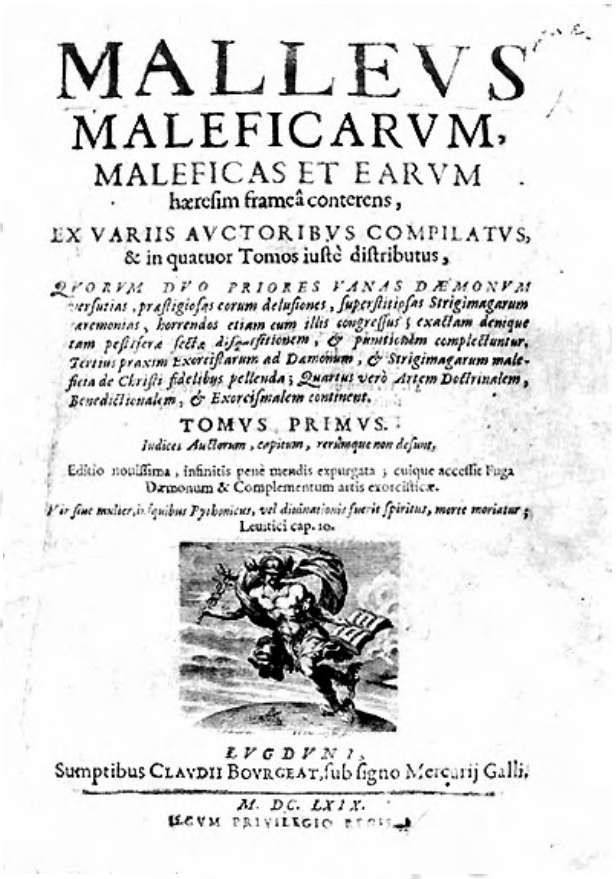
Enfin leur capacité à laver une âme chrétienne de toute influence surnaturelle, y compris l'addiction à la Vitae, le Vinculum et des Disciplines vampiriques, a fait des sœurs une arme majeure du IV contre l'influence des vampires, et nombre d'anciennes serviteurs humains protègent désormais les sœurs, sans rien connaître bien sûr du IV dans son ensemble. Certaines de ces âmes repenties ont même trouver la Vraie Foi et fourni des recrues de choix à l'Inquisition.

Pour la même raison, nombre de couvents se sont retrouvés avec de graves problèmes avec des autorités locales asservies à des vampires influents se considérant lésés par l'Ordre. Les interventions des Chevaliers d'Acre, de l'Oculi Dei et parfois de la papauté ont permis jusqu'à présent à l'ordre de contrer ces menaces mais les sœurs vivent dans la peur du jour inévitable où tous leurs appuis ne suffiront plus à les protéger des hommes manipulés par les démons.

De nos jours la dirigeante des sœurs est la Mère Générale du Couvent de Fátima au Portugal, petite ville dans laquelle le siège de l'Ordre a été transféré précipitamment un an avant les apparitions de la Vierge Marie dans ce même lieu en 1917. Ce couvent est officiellement rattaché au Sanctuaire de Notre Dame de Fátima lieu de pèlerinage fondé suite aux apparitions.

### L'Ordre Rouge - Le Bâton

L'Ordre Rouge est le second ordre du IV à s'être occulté, et ce seulement un demi siècle



MALLEVS
MALEFICARVM,
MALEFICAS ET EARVM
hæresim framcâ conterens,
EX VARIIS AVCTORIBVS COMPILATVS,
& in quatuor Tomos iustè distributus,
QVORVM DVO PRIORES VANAS DÆMONVM
superstitiosas, præstigiosas eorum delusiones, superstitiosas Strigimagarum
cæremonias, horrendos etiam cum illis congressus; exactam denique
tam pestiferæ sectæ disquisitionem, & punitionem complectuntur.
Tertius praxim Exorcistarum ad Dæmonum, & Strigimagarum maleficia de Christi fidelibus pellenda; Quartus verò Artem Doctrinalem,
Benedictionalem, & Exorcismalem continent.
TOMVS PRIMVS.
Iudices Auctorum, capitum, rerumque non desunt.
Editio nouissima, infinitis penè mendis expurgata; cuique accessit Fuga
Dæmonum & Complementum artis exorcisticæ.
Vir sive mulier, in quibus Pythonicus, vel divinationis fuerit spiritus, morte moriatur;
Leuitici cap. 10.
LVGDVNI,
Sumptibus CLAVDII BOVRGEAT, sub signo Mercurij Galli.
M. DC. LXIX.
CVM PRIVILEGIO REGIS.

# ADDITIF 1

après les Chevaliers d'Acre.

Pourtant sous le pontificat d'Innocent VIII (1484-1492), l'avenir du IV semblait plein de promesses. Le Saint Office avait prit alors véritablement en charge la chasse aux sorcières, au grand soulagement de l'Inquisition de l'Ombre qui vit là à la fois un grand soutien dans sa lutte, mais également une couverture supplémentaire permettant de semer les confusions chez ses ennemis. C'est dans ce climat favorable qu'en 1486, et avec l'assistance des hommes de l'Ordre Rouge, Jean Prüss édita le fameux *Malleus Maleficarum*, un manuel destiné à tous les inquisiteurs (même ceux ne faisant pas partie du IV) et inspiré du *Directorium Inquisitorium* de 1376 et du *Formicarius* de 1435.

Avec cet ouvrage, l'intérêt des travaux de l'Ordre de St Théodose était implicitement reconnu par l'Église, et cette reconnaissance s'accompagna d'une levée de la méfiance suscitée par l'Ordre et de la promesse de voir le Saint Office ordinaire s'intéresser plus aux démons et sorcières qu'aux activités des moines rouges.

Cette « victoire » intellectuelle de l'Ordre fût toutefois entachée par l'inimitié croissante qui se développait entre les frères et les sœurs de l'Ordre. Avec le temps et l'adjonction de nombreuses héritières de la Maison Murnau, les Sœurs Rouges devenaient de plus en plus riches et influentes et concentraient dans leurs rangs une grande partie de l'élite intellectuelle féminine du XVe siècle. Cette concurrence était de plus en plus mal ressentie par les Frères Rouges qui n'en restaient pas moins des hommes pétries des préjugés de leur époque. Leur amertume se refléta dans le Malleus Maleficarum, qui mettait l'accent sur la nature inférieure de la femme et de sa foi, allant même jusqu'à expliquer que le terme « féminin » venait de « fé minus » qui signifie « foi mineure ».

La propagation de cette insulte via l'imprimerie naissante attisa la colère des Sœurs Rouges qui virent désormais leurs homologues masculins comme leurs pires ennemis. Partout, les monastères où cohabitaient les deux communautés se séparèrent, jusqu'à ce qu'en pratique il n'y eût plus un seul ordre de St Théodose mais deux bien distincts. Le IV tenta évidemment de réconcilier les deux parties de l'ordre, mais les problèmes des Chevaliers d'Acre accaparaient plus son attention, et les divergences des deux parties continuèrent à se creuser.

La situation en vint à un tel point que certaines sœurs lancèrent au début du XVIe siècle de véritables campagnes de dénigrement de leurs confrères auprès de l'intelligentsia germanique et italienne. Les frères ripostèrent bientôt et en 1545 la frontière fût franchie. Nul ne sait si ce fût les frères ou les sœurs qui firent l'erreur, mais l'une des parties propagea des rumeurs d'activités impies chez son rival basée sur des activités véritables de l'Ordre qui tombèrent dans l'oreille de Gian Pietro Carafa, le Contrôleur Général de la *Congrégation de la Suprême et Universelle Inquisition*, la nouvelle forme plus dure et plus puissante du Saint Office créée en 1542 par le pape Paul III.

Ce dernier, inquisiteur zélé, trouva là un moyen de prouver aux fidèles tentés par le protestantisme naissant que la nouvelle institution allait purifier l'Église Catholique et lança une procédure d'envergure contre l'ordre. Le IV, déjà affaibli par le démantèlement des Chevaliers d'Acre et n'ayant pas encore suffisamment infiltrer la nouvelle congrégation, ne pût défendre l'Ordre Rouge et une fois la procédure entamée, même Paul III, alors Pontifex Maximus, ne pu l'arrêter sans éveiller des soupçons quant à l'existence de l'Inquisitio Umbrae.

Ainsi, et comme c'était souvent le cas, l'Inquisition officielle trouva ce qu'elle cherchait et les témoignages des activités infernales des moi-

Deux sorcières confectionnant une potion contenant tous les maux de l'âme et du corps, gravure sur bois d'un livre d'alchimie de Molitor, 1487

## VALEUR AJOUTÉE

### Références

*Armory* fait un excellent complément pour cette version d'Inquisiteur surtout pour les joueurs souhaitant incarner des *Chevaliers d'Acre* ou des *Yeux de Dieu*. Tous les Atouts de cet ouvrage sont accessibles aux personnages inquisiteurs.

De son côté *Second Sight* est à la fois une bonne source d'antagonistes (comme les Apôtres du Sombre , les Sorciers païens ou les étranges psioniques) et peut servir à fournir aux *Moines Rouges* une thaumaturgie d'apparence religieuse mais pouvant puiser dans des sources sombres : la *Thaumaturgie cérémonielle*...

# ADDITIF 1

nes rouges plurent, parfois même alimentés par des démons influents. Pire, les propres objets de recherches de l'Ordre jouèrent en leur défaveur et en 1549 des centaines de frères et de sœurs furent soumis à la Question et avouèrent les pratiques innommables qui devaient mettre fin à leurs tortures.

Devant les preuves apportées, Paul III n'eût d'autre choix que de dissoudre officiellement l'ordre à la fin de cette même année. Les sœurs et les frères épargnés rejoignirent d'autres ordres monastiques bénédictins dont les Sœurs de St Jean.

En 1555 Carafa fût élu Pape sous le nom de Paul IV et reconnu Pontifex Maximus. Prenant connaissance de son erreur, mais ne pouvant rétablir officiellement l'Ordre Rouge, il décida de le rétablir officieusement sous la forme d'une Fraternités bénédictine, la ***Fraternité de la Passion du Christ***, qui se répandit à travers les monastères où s'étaient réfugiés les moines rouges. Pour éviter que l'Histoire se répète, il en interdit les femmes et fît de cet fraternité une organisation purement masculine.

Pour pérenniser le nouvel Ordre Rouge, il regroupa les frères dans plusieurs monastères qui leurs sont devenus officieusement propres et dont beaucoup faisaient partis de leurs anciennes possessions et plaça le cœur de la Fraternité en France dans la Basilique de St Denis.

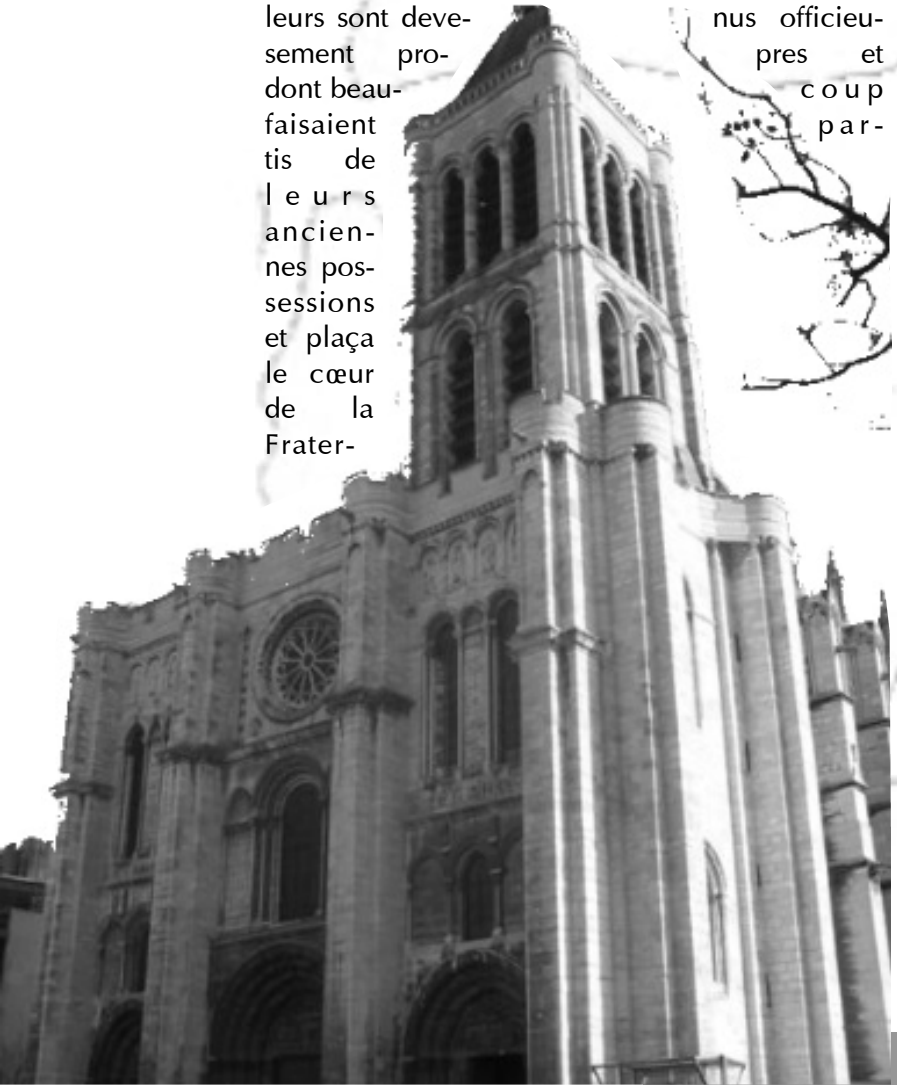
Beaucoup se demandèrent pourquoi le même Paul IV n'avait pas été aussi généreux envers les Chevaliers d'Acre, mais certains croient qu'il pensait que le temps des ordres militaires touchait à sa fin et que les soldats de Dieu devaient s'adapter au nouveau monde ou disparaître.

Quoiqu'il en soit, certaines des anciennes sœurs de l'Ordre prirent très mal la décision de Paul IV de les exclure de la nouvelle fraternité et, amères, quittèrent donc le IV. Parmi elles, beaucoup perdirent la foi et se tournèrent de plus en plus vers les arts obscures, donnant ironiquement raison à certains des clichés du Malleus Maleficarum. Le Pontifex Maximus ordonna au Marzone de poursuivre impitoyablement ces dernières et les inquisiteurs connurent leurs plus sombres et éprouvants combats contre celles que certains considéraient encore comme leurs sœurs. Cette « Chasse aux sorcières » fut sinistrement fructueuse et grâce aux ordres complémentaires données aux sœurs de St Jean d'effacer toute trace d'identité propre aux sœurs rouges réfugiées dans leur rang, il fallut moins d'un siècle pour que toute trace des sœurs rouges disparaisse.

Pourtant, ici et là à travers l'Histoire, sont apparues des rumeurs de l'apparition de sorcières ou de démones habillées de rouge et pourchassant des cellules d'Officialis. A chaque fois ces rumeurs ont ramené les Inquisiteurs de l'Ombre au souvenir de ces sombres heures et à la perspective de leur propre damnation…

Depuis la création de la Fraternité de la Passion du Christ, l'Ordre Rouge a peu évolué. En se mêlant à d'autres ordres monastiques, les frères sont devenus moins visibles aux yeux de leurs ennemis et débarrassés des rivalités avec leurs sœurs, ils ont pu grandement augmenté leur savoir,jusqu'à être devenus non seulement des maîtres des Arts Sacrés mais également des Thaumaturges Cérémoniels accomplis. Ce dernier détail n'a rien fait pour taire la réputation sulfureuse de l'Ordre au sein du IV, beaucoup de Murnau extérieurs à l'ordre murmurant qu'ils ne sentent rien de sacré dans cette thaumaturgie. Toutefois les Murnau de l'ordre étant restés silencieux à ce sujet, et personne ne souhaitant relancé une purge au sein du IV par ces temps difficiles, beaucoup préfèrent détourner le regard et laisser les Moines Rouges utiliser leur arts mystiques pour la Lutte.

De nos jours, l'Abbé de St Denis est le dirigeant de la Fraternité et donc de l'Ordre Rouge.



Basilique royale de St Denis, Licence Creative Commons

# ADDITIF 1

**L'Oculi Dei – Le Denier**

Depuis le début du XIVe siècle, époque à laquelle la branche fidèle au IV de l'Oculi Dei absorba définitivement sa branche espagnole qui était restée indépendante (Cf. le *Companion* de *Dark Ages : Inquisitor*, p.45), l'Oculi Dei ne connût pas de troubles majeurs. La mort en 1231 d'un de ses dirigeants, Aignan le Libraire, aux mains du Saint Office qui l'accusait d'être un membre de l'Église Cathare, donna très tôt aux Yeux de Dieu une leçon qui les servi jusqu'à nos jours, celle de se méfier de toutes les institutions humaines, y compris de l'Église.

C'est d'ailleurs le maître de l'Oculi Dei ( nommé le *Libraire* en l'honneur du premier martyre du Denier) qui exposa les doutes concernant Alexandre VI et défendit l'idée de la séparation conditionnelle du IV et de la Papauté.

C'est toujours l'Oculi Dei qui aida les chevaliers d'Acre à échapper à la vindicte du même Alexandre VI et à se réorganiser à le suite de la dissolution de leur ordre.

Au fil du temps, le Denier s'adapta très bien aux nouvelles techniques d'espionnage et de fonctionnement des groupes occultes et son efficacité ne fût qu'accrue par l'adjonction de nombreux Murnau à ses rangs.

Le IV, ne pouvant que reconnaître le bien fondé de ses méthodes, lui a donné la charge de faire appliquer la Sacra Omerta et lui a octroyé un certains nombres de dérogations. Ainsi les Oculi Dei ont le droit de ne pas révéler des informations à leurs supérieurs du IV, de ne pas donner leur véritable identité aux membres de leurs cellules, et à ne pas répondre aux appels du IV durant leur repos.

Par contre ils sont tenus de ne rien cacher à l'agent de liaison de l'ordre responsable de leurs secteurs (appelé le *Facteur*) et sont secrètement surveillés par les successeurs de l'Épée de St Jean, désormais nommés les *Janissaires*, qui ne répondent qu'au Libraire. Ces janissaires sont recrutés parmi les meilleurs membres de l'Oculi Dei et sont officiellement morts pour tous ceux qui les ont connus avant leur recrutement même au sein de l'Ordre.

Les « repaires » de l'Oculi Dei sont appelés les *Bibliothèques* et, comme toutes les caches de l'Oculi Dei, sont des lieux mobiles. Ils sont gérés par un *Lecteur*, connu seulement des Facteurs qu'il a nommé. La zone d'activité d'un Lecteur est appelé la *Boutique*. Les Boutiques sont regroupées en *Licences*, gérées par les *Archivistes* qui nomment les Lecteurs.

Il peut y avoir de trois à neuf Archivistes par Licence, et chaque Lecteur n'en connaît que deux sur trois.

Quand un nouvel Archiviste est nécessaire, l'ensemble des Archivistes l'élisent parmi les membres locaux de l'Oculi Dei ayant au moins le rang d'Avocat.

Les Archivistes élisent aussi leur porte parole, nommé la *Voix*, parmi leurs membres de plus haut rang.

Les Voix de tout d'un État sont les seuls à pouvoir communiquer avec le *Tiers* qui coordonne toutes les Licences sous son autorité.

Le Tiers est en fait trois personnes dont seulement deux son connues d'une même Voix et qui sont choisis par le Libraire parmi les Janissaires.

Le Tiers rapporte directement ses informations au *Secrétaire* de son continent. Les Secrétaires sont nommés par le Libraire parmi les plus hauts gradés des Janissaires. A la mort d'un Libraire, les Tiers et les Secrétaires élisent son successeur parmi une liste que le défunt Libraire a établi de son vivant.

Par ailleurs les Oculi tentent, autant faire se peut, de surveiller ou d'infiltrer toutes les agences de renseignements humaines pour pouvoir anticiper tout risque de découverte du IV.

Les pratiques actuelles de l'Oculi Dei sont un mélange des techniques du Mossad et des services secrets français couplées avec un équipement digne de la CIA.

Les derniers projets d'envergure de l'ordre sont le piratage permanent d'un ou plusieurs satellites militaires occidentaux et l'infiltration des principaux réseaux terroristes susceptibles d'agir dans le monde occidental.

Les énormes fonds nécessaires à l'Ordre sont dégagés par ses membres qui se doivent d'avoir les activités les plus lucratives qui leurs sont accessibles (quelles soient licites ou non), et de placer les bénéfices sur un réseau de comptes privés gérés les Tiers, les Secrétaires et le Libraire.

VALEUR AJOUTEE

**DU MINISTERE SICARIOTE**

Il existe un Ministère de la Foi secret connu seulement des autres Ministères et du Conseil Suprême (le Pontifex Maximus ne le connaît pas). Il s'agit du *Ministère Sicariote*, ou *Gladius Dei* (le Glaive de Dieu) chargé des enquêtes sur les membres du IV. Il est composé de deux juges par ordre, désignés par chacun des quatre Maîtres et du Marzone. Il nomme des cellules spéciales appelées *Dagues* ou *Sicae Dei* qui

# ADDITIF 1

sont itinérantes et composées de trois Officialis au moins du rang d'avocat.

Ces cellule se saisissent de tout indice d'une activité suspecte et enquêtent secrètement en ne faisant connaître leurs positions qu'au Ministère de la Foi concerné et au Gladius Dei. Toutefois le Ministère de la Foi concerné n'est avisé que de l'identité d'un des membre de la Dague et jamais de la nature de l'enquête.

Il faut toujours qu'une Dague soit constituée d'un prêtre pour entendre d'éventuelles confessions et d'au moins un Murnau, pour juger de la sainteté ou de la corruption des mises en cause.

Une Dague n'achève son enquête que lorsque tous ses membres se sont mis d'accord sur un verdict.

Si le ou les Officialis mis en cause sont reconnus innocents, la Dague en fait simplement rapport au Ministère Sicariote. Sinon, la Dague a toute autorité pour arrêter et questionner le coupable et en informe juste le Gladius Dei et le Ministère de la Foi concerné s'il s'avère non impliqué.

Selon les cas, le coupable repentant est soit condamné à une pénitence Ad Vitam Aeternam, soit emprisonné à vie dans un des ***Fourreaux***, les bases/prisons des Sicae Dei, soit mis à mort sans douleur après que les derniers sacrements lui aient été rendus. Le coupable non repentant est quant à lui mis à mort douloureusement et sans qu'aucun sacrement ne soit rendu. Son corps est ensuite brûlé (si la crémation n'a pas été la méthode de mise à mort) et ses cendres éparpillées.

Les Sicae Dei sont aussi en charge de la sécurité des membres du Conseil Suprême et du Pontifex Maximus à l'insu de ces derniers ainsi que d'enquêtes de moralité sur les candidats aux fonctions de Ministre ou de Conseiller Suprême.

## DES ANTAGONISTES

Comme dit précédemment quasiment toutes les créatures surnaturelles sont considérées comme des démons par le IV. Mais tous ces démons ne sont pas traités à l'identique.

### Les Corrupteurs

Tout d'abord une distinction est faite selon les activités du démon. En effet seule le Salut des âmes chrétiennes importe au IV et l'organisation ne cherche absolument pas à éradiquer tous les démons –cela serait même un blasphème, Dieu les ayant autorisés à arpenter temporairement la Terre. Ainsi seules les activités jugées corruptrices des démons intéressent les Officialis. Par exemple un vampire se nourrissant juste d'un humain sans le tuer ne justifie pas leur intervention. Par contre si ce même vampire donne de sa Vitae à un humain où utilise ses pouvoirs de séduction sur l'humain, là l'action du IV est absolument requise.

### Les Vampires

Les vampires sont les premières cibles du IV. En effet ce sont les créatures ayant à la fois le contact le plus régulier et corrupteur envers les humains, et les plus faciles à repérer. En effet la simple présence d'un possesseur de la Vraie Foi à une distance dépendant de la Puissance du Sang du vampire est suffisante à le faire entrer Rötschrek. Ceci, ajouté à leurs autres caractéristiques (images flous, corps cadavérique, sensibilité au soleil et au feu, etc…) permet de les reconnaître assez facilement.

Les vampires quant à eux n'ont jamais réussis à percer à jour l'organisation du IV. D'une part car leur malaise en leur présence n'est pas pour eux forcément lié à leur Vraie Foi. D'autre part car les cellules peuvent être perçues comme des groupes indépendants de chasseurs comme il en y a beaucoup. Au mieux, une communauté vampirique peut percer à jour un sous groupe du IV, comme les Condottieri par exemple, mais rarement son ensemble. De plus l'organisation féodale de la société vampirique fait qu'il leur est difficile d'avoir une vue d'ensemble d'une organisation internationale de cet ampleur et la brume de la torpeur rend les témoignages d'ancien vampire difficilement crédibles pour leurs congénères.

Le Lancea Sanctum et le Cercle de la Vielle, perçus comme des cultes satanistes de vampires, ainsi que les serviteurs humains des vampires sont évidemment les principales cibles des procédures du IV.

### Les Lycanthropes

Les Loups Garous n'intéressent les Inquisiteurs que lorsqu'ils tentent d'influencer les hommes de leur territoire pour façonner le Royaume d'Ombre ou lorsqu'ils tuent des hommes.

A leur insu les deux groupes s'aident même parfois en luttant contre les possessions ou les transgressions commises par des esprits.

Il n'en reste pas moins que comme les

VALEUR AJOUTÉE

*Synopsis pour Age :l Eveil*

Imaginez que vos mages soient confrontés à une équipe particulièrement coriace de Bannisseurs ayant peut être pris en grippe le Mastigos de la cabale.
Imaginez maintenant que ces bannisseurs soient en fait une cellule d'Inquisiteurs ou pire, qu'ils soient des Éveillés religieux s'étant alliés au IV.
Vous tenez certainement là une amorce d'une chronique pleine d'action, de mystères et de conspirations, et qui devrait amener les mages à découvrir l'ampleur du IV et éventuellement ses projets et secrets les plus sombres….

# ADDITIF 1

vampires les Lycans réagissent mal à la présence de la Vraie Foi… et vice versa…

Il est toutefois à noter que les Sang de Loup sont considérés par le IV comme des âmes maudites mais secourables et que les Officialis s'évertuent à les empêcher de devenir des monstres comme leurs parents. A la discrétion du Conteur un Sang de Loup développant la Vraie Foi perd tout ses attributs de Sang de Loup et ne deviendra plus un Uratha ni n'engendrera de Sang de Loups à son tour.

### Les Sorciers

Paradoxalement, les sorciers sont les êtres les mieux protégés contre le IV. En effet ils sont difficilement détectables, les Éveillés, les Psioniques et les Thaumaturges, n'étant pas des démons et ne réagissant pas à la Vraie Foi.

C'est donc de leur actions seules que dépendra l'intervention du IV. En effet les Murnau peuvent sentir la Corruption est un sorcier ayant une basse Sagesse ou une basse Moralité sera invariablement détecté comme une humain corrompu ce qui peut suffire à initier une enquête du IV.

De plus certaines activités empestent littéralement la corruption comme le vol ou la consommation des âmes, les sacrifices humains, la vénération d'entités païennes ou sombres etc..

Une fois de plus il ne faut pas oublié que c'est le rapport du sorcier aux âmes chrétiennes qui est la préoccupation du IV. Un gentil marabout ne faisant du mal à personne, mais utilisant ses pouvoirs de guérisseurs en répandant une hérésie ou un culte païen sera immanquablement vu comme un dangereux corrupteur, tandis qu'un vil adorateur des Abysses se plongeant seul dans la contemplation des ténèbres n'attirera certainement pas l'attention du IV.

The Vampyre, film de Philip Burne-Jones Bt, 1897

### Les Esprits

La plupart des esprits franchissant le Gantelet agissent de manière contre nature et ont besoin de beaucoup d'Essence. Leur quête d'Essence les amène souvent à nuire d'une façon ou d'une autre aux hommes et c'est pour cette raison qu'ils sont considérés comme des démons.

Mais a contrario un Esprit d'apparence angélique et n'intervenant que pour avoir une influence positive ou désintéressée peuvent être perçu comme un ange.

Bien évidemment ceci n'inclut pas les esprits se faisant passer pour des anges ou d'autres divinités pour créer un culte et amasser de l'Essence. Ces cultes sont les cibles favorites du IV.

### Les Âmes en peine

Le IV estime qu'il n'y a que trois destinations pour l'âme d'un mort : le Paradis, l'Enfer ou le Purgatoire.

Le fantôme est donc une âme errante qu'il faut renvoyer à sa destination qu'elle le veuille ou non.

Mais comme toujours c'est l'effet du fantôme sur les vivants qui intéresse le plus l'Inquisitio Umbrae. En effet une âme en peine errant seule dans sa vieille maison ne dérange pas plus que ça les Officialis. Par contre celle apparaissant au vivant en donnant ainsi une vision hérétique de l'après vie ou pire créant un culte autours de sa personne doit être immédiatement arrêtée et exorcisée.

### Les Prométhéens et autres Zombies

Anathème ! Ces êtres fabriqués par l'homme n'ont aucune place parmi les créations divines. L'Univers entier les vomit et les Officialis se doivent de les détruire à vue et de faire comparaître devant le Tribunal de la Foi leurs arrogants créateurs.

mikachubaka2004

VALEUR AJOUTÉE

**Plus de Démons ?**

L'article ***Nouvelles Ténèbres, Nouveaux démons,*** du *Veilleur 1, p. 50* présente plus de créatures du nouveau Monde des Ténèbres pouvant être considérées comme de véritables démons… et donc offrir de nouveaux antagonistes à vos inquisiteurs !

Il en est de même de l'article « ***Imprégnés : la Damnation*** » p.46 du présent Add On qui présente une antithèse des Inquisiteurs. D'ailleurs ces Imprégnés pourraient voir les inquisiteurs comme des humains ayant pactisés avec des Ombres de la Passion liées aux Vertus. Mais si les Imprégnés via les Ombres servent les Maeljins, qui sont les véritables maîtres des Bénis ?

# ADDITIF 1

## Fiches de personnages

Vous trouverez dans les pages suivantes non seulement la feuille de personnage pour cette adaptation d'Inquisiteur au MdT2 mais également la feuille VF de **Dark Ages : Inquisiteur** incluse dans le Veilleur 1 et reproduite ici pour vous en faciliter l'impression.
Que la Vraie Foi soit avec vous !

## VALEUR AJOUTÉE

## Mini Erratum

Comme expliqué dans l'édito, des erreurs se sont insinuées dans le Veilleur 1.
En ce qui concerne l'article sur ***Dark Ages : Inquisitor***, voici les principales :
-Il convient de remplacer les références aux *Vertus Supérieures* par la *Vraie Foi*
-Les *Vertus basiques des ordres* sont :

**Chevaliers d'Acre :** Courage
**Sœurs de St Jean :** Conscience
**Maison Mürnau :** Au choix
**Ordre Rouge :** Maîtrise de Soi
**Oculi Dei :** Maîtrise de Soi

## DU SYSTEME

### LES CONVERSIONS GENERALES

A chaque fois qu'il n'est pas précisé autrement, les règles décrites dans l'article du Veilleur 1 p. 32 à 42 sont appliquées avec les modifications suivantes :

-La *Maîtrise de Soi* est remplacée par le *Calme*

-Le *Courage* est remplacé par la *Résolution*

-La *Perception* est remplacée par l'*Astuce*

-Le *Charisme* et l'*Apparence* par la *Présence*

-La *Conscience* est remplacée par la *[Piété/2]*

-Les *Historiques* deviennent des *Atouts*

-Les *Natures* et *Impulsions* sont remplacées par les *Vertus* et *Vices*. Un Inquisiteur Cruel devra donc agir selon Vice sans pouvoir regagner un point de Volonté par scène pour cela.

-La *Piété* fonctionne comme la *Moralité* en ce qui concerne les jets de dégénérescence, la Vraie Foi étant ajoutée seulement au jet pour éviter l'obtention d'un dérangement.

-Les augmentations de difficulté sont remplacées par un modificateur négatif au nombre de dés équivalent et les diminutions de difficultés par une modificateur positif équivalent *(ex : diff. +1 devient –1 dé, Diff-2 devient +2 dés)*

-Les *Vertus basiques de l'ordre* du personnages sont remplacées par son *Attribut d'Ordre* et les *Vertus supérieures* par la *Vraie Foi*

### LA CREATION DE PERSONNAGE

Un Inquisiteur moderne est créé comme un personnage mortel du nouveau Monde des Ténèbres avec les modifications suivantes :

-1 pt lui est offert dans son Attribut d'Ordre,

-Sa Moralité est remplacée par la Piété telle que décrite dans le *Veilleur 1, p. 40* et commence à 7

-Il acquiert soit la ***Faveur Divine*** de son Ordre et la ***Malédiction*** associée soit son ***Bénéfice d'Ordre*** et sa ***Contrepartie***.

-Il acquiert un nouveau trait nommé ***Vraie Foi*** à 1. 3 pts d'Atout permettent d'augmenter de 1 pt la Vraie Foi de départ.

-Il acquiert une nouvelle réserve temporaire, nommée Conviction égale à son *Attribut d'Ordre + Vraie Foi*

-Il doit satisfaire aux pré requis de son ordre à l'issu de la création ou être considéré comme un Novice sans ordre.

-Des Xps supplémentaires peuvent lui être attribué par le Conteur selon son expérience.

### LES ORDRES

#### Les Chevaliers d'Acre

**Pré-requis :** Armes à feu 2, Armes Blanches 1, Sports 2, Bagarre 1, Langue : Condorie, Un style de Combat à 1, Langue : Latin

**Faveur Divine :** Idem *Veilleur 1*, p.34 si ce n'est que le jet de Vigueur + Vraie Foi permet seulement de réduire les dégâts létaux en dégâts contondant .

**Malédiction :** Idem *Veilleur 1*, p.35
**Bénéfice d'Ordre :** Idem *Veilleur 1*, p.35
**Contrepartie :** Idem *Veilleur 1*, p.35
**Voie d'Art Sacré :** *Sedulitas Filius*
**Attribut d'Ordre :** Résolution

#### L'Ordre Rouge

**Pré requis :** Érudition 2, Occultisme 3, Langue : Latin

**Faveur Divine :** 3 pts en Arts Sacrés ou considéré comme un Thaumaturge Cérémoniel avec tous les avantages et inconvénients relatifs (Cf *Second Sight*, p.83). La Thaumaturgie utilise la Volonté et non la Conviction contrairement à l'Art Sacré et peut conduire à de la dégénérescence selon les pouvoirs utilisés.

**Malédiction :** Idem *Veilleur 1*, p.35
**Bénéfice d'Ordre :** Idem *Veilleur 1*, p.35 ou Librairie à 3 (Cf. *Second Sight* ou *Mage : The Awakening*)
**Contrepartie :** Idem *Veilleur 1*, p.35
**Voie d'Art Sacré :** Au choix
**Attribut d'Ordre :** Calme

#### Les Soeurs de St Jean

**Pré requis :** Médecine 2, Occultisme 1, , Empathie 2, Langue : Latin

**Faveur Divine :** Idem *Veilleur 1*, p.35 mais diff.8 et malus de l'Avantage surnaturel du personnage à l'origine de l'emprise (Gnose, Puissance du Sang, Appel Primal, Hybris, etc.). Peut également brisé les *Pactes* des *Imprégnés*.

**Malédiction :** Idem *Veilleur 1*, p.35 mais malus de –2 dés au lieu de –3. Certaines drogues peuvent amenuiser ce malus.

**Bénéfice d'Ordre :** Psychométrie comme dans Second Sight, p.41 ou comme Niv. 3 d'Augure. Coût: *1pt Conviction*, prend la forme de visions et peut être actionné par le Conteur sans coût.

**Contrepartie :** Idem *Veilleur 1*, p.36
**Voie d'Art Sacré :** *Boni Spiritus*
**Attribut d'Ordre :** Calme

#### L'Oculi dei

**Pré requis :** Investigation 2, Discrétion 2, Subterfuge 2, Larcin 1, Expérience de la Rue 1, Ressources à 2, Langue : Latin

**Faveur Divine :** Idem *Veilleur 1*, p.37 à Diff. 8
**Malédiction :** Idem *Veilleur 1*, p.37
**Bénéfice d'Ordre :** 3 pts à répartir en Ressource, Contact, Alliés et Statut
**Contrepartie :** Dérangement Suspicion (Léger)
**Voie D'Art Sacré :** *Sophia Patris*
**Attribut d'Ordre :** Calme

# ADDITIF 1

## LES ATOUTS

Les Inquisiteurs ont accès à tous les atouts des humains classiques, ainsi que ceux listés en tant qu'Historiques p. 39 du Veilleur 1 avec les modifications suivantes :

### Maison du Chapitre (1 et +)

Les Maisons du Chapitre ayant une Terre Sanctifiée, sont considérées comme des *Terres Sacrées* (*Hallow*) et *Nids de Dragons* de même niveau.

### Rang (1 à 5)

Le Rang est désormais déterminé seulement par le score de Vraie Foi comme explicité dans le chapitre *Recrutement*. Il est remplacé par le Statut (Ordre) correspondant aux divers grades au sein d'un ordre et le Statut (IV) correspondant aux fonctions suivantes :

### Arts Sacrés (4 voies de 1 à 5)

| Statut (IV) | Fonctions |
|---|---|
| 1 | Recteur |
| 2 | Conseiller de la Foi, Sica Dei |
| 3 | Officialis Maximus, Ministre de la Foi |
| 4 | Légat, Gladius Dei |
| 5 | Conseil Suprême |

Les Arts sacrés sont désormais des Atouts ayant en pré-requis à la création de personnage l'adhésion à un Ordre les enseignant. Ils peuvent être ensuite achetés avec des Xp en trouvant un enseignant de l'Ordre adéquate. Ils fonctionnent comme décrit dans le Veilleur 1 et ci-contre mais n'offre plus accès aux Ritae. Les Conteurs peuvent créer d'autres voies.

### Sang des Murnaü (3 ou 5)

Le personnage est un descendant des Murnaü. A 3 il possède gratuitement la Faveur Divine de la Maison décrite P.36 du Veilleur 1 et la Malédiction liée. A 5 il est libre de la Malédiction. Ce nouvel avantage ne peut être pris qu'à la création du personnage et a pour pré requis l'Atout *Optimate*. Notez que le Leg permet désormais d'également évaluer le Niveau de Vrai Foi d'un individu (3 succès nécessaires pour obtenir le score exacte).

### Optimate (1 ou 2)

Atout ne pouvant être pris qu'à la création. Le personnage est le descendant d'inquisiteurs ce qui lui accorde un bonus de +1 à tous ses jets sociaux envers un Officialis informé de sa parenté. Pour les Chevaliers d'Acre cet atout vaut 2 mais offre gratuitement l'Atout *Statut (Épée) à 1, 1pt en Armes blanches* et les avantages décrits dans le passage sur cet ordre.

## LA VRAIE FOI

### Contre les Avantages Surnaturels

La Vraie Foi devient un avantage surnaturel semblable à la Puissance du Sang des Vampires ou à la Gnose des Mages. Elles s'oppose selon les règles habituelles aux avantages et pouvoirs des autres créatures surnaturelles.

### La Répulsion

De plus tout être qui n'est plus un être humain vivant (Vampires, Loups garous, Prométhéens, Esprits, etc.) se trouvant à moins de son [Avantage Surnaturel] mètre d'un inquisiteur doit faire un jet de *Résolution + Calme - Vraie Foi de l'Inquisiteur* pour ne pas fuir. Selon le type de créature cette fuite peut prendre la forme d'une sorte de frénésie. Un seul succès permet à la créature de ne pas fuir, mais elle a alors un malus égal à la Vraie Foi de l'Inquisiteur à tous ses jets tant qu'elle aura l'Inquisiteur à vue.

### La Résistance

Comme décrit p. 40 et 41 du Veilleur, la Vraie Foi permet de résister à l'Asservissement, à la Terreur et à l'Oubli par la dépense de pts de Conviction. Cette résistance inclut la résistante à la lecture des pensées, à l'Addiction à la Vitae et aux tentatives de transformer le béni en goule. Dans ce dernier cas le jet de Calme + Vraie Foi est pénalisé par le Puissance du sang du Vampire et un seul succès est suffisant.

Comme toujours la dépense d'1 pt de Conviction permet d'ajouter 3 dés au jet.

Un béni devenant une goule perd immédiatement sa Vraie Foi et toutes ses caractéristiques surnaturelles d'Inquisiteur (Faveurs Divines, Arts sacrés...).

Un inquisiteur ne peut être étreint que s'il y consent et perd évidemment toutes ses caractéristiques alors. Il ne peut jamais devenir un fantôme.

### La Conviction

La Conviction obéit aux règles décrites dans le Veilleur1 p.40 et 41 si ce n'est qu'il faut *Nouveau Score x 8* pt de Convictions pour augmenter la Vraie Foi et que la dépense d'1 pt de Conviction confère un bonus de 3 dés aux jets impliquant Vraie Foi et non un succès. Aucun pt de Volonté ne peut ajouter des dés à ces mêmes jets.

### L'Exorcisme

Tout béni peut tenter d'exorciser un humain posséder par un esprit ou un fantôme comme décrit dans la section sur les fantômes du le livre de *Règle du Monde des Ténèbres*. Il n'a pas à satisfaire aux pré requis décrits et ajoute sa Vraie Foi à son jet de Résolution + Calme. Il peut également dépenser 1 pt de Conviction pour gagner 3 dés à un de ses jets. Pour tout le reste l'exorcisme fonctionne comme décrit dans le livre de règle du MdT2.

### La Bénédiction

En dépensant 1 pt de Conviction et en priant 5 mn sur un objet, un inquisiteur peut le bénir pour une scène. Un objet béni suit les règles décrites dans le chapitre des fantômes, son score étant égal à la Vraie Foi de l'Inquisiteur.

### Le Fanatisme

De part son fanatisme religieux un Inquisiteur a un Malus égal à sa Vraie Foi à chaque fois qu'il traite avec un non chrétien ou une créature surnaturelle. Ces malus ne s'appliquent qu'aux relations amicales et non pas aux intimidations et autres manipulations.

Texte :
Chrysal

Illustrations :
p.11, Betterdayz
P.17, Mikachubaka
p.9, Chrysal
P.15, tirée de *MdT : Antagonistes*

VALEUR AJOUTÉE

### Fiat Lux

Voici une nouvelle voie d'Art Sacré enseignée par tous les ordres : **Fiat Lux**
Avec un 1 pt de Conviction et 1 jet de *Présence + F.L.* (pour D.A. : *Charisme + F.L., diff.7* ) une lumière invisible aux humains normaux s'étend pendant 1 tour/succès sur *[Vraie Foix4]*m du béni qui révèle à tous, y compris aux humains, les choses, personnes et apparences cachées surnaturellement et chasse les ténèbres surnaturelles. L'Avantage surnaturel de la personne à l'origine du pouvoir est un malus à ce jet.
Cette lumière est considérée comme une lumière solaire occasionnant [Fiat Lux-2] dégâts aggravés aux créatures qui y sont sensibles et les fait fuir quelque soit le niveau selon règles habituelles.

# INQUISITIO UMBRAE

L'Inquisition de l'Ombre

Nom:
Age:
Joueur:

Concept:
Vertu :
Vice :

Chronique:
Ordre :
Rang :

## ATTRIBUTS

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Pouvoir | Intelligence | 00000 | Force | 00000 | Presence | 00000 |
| Finesse | Astuce | 00000 | Dexterite | 00000 | Manipulation | 00000 |
| Resistance | Resolution | 00000 | Vigueur | 00000 | Calme | 00000 |

## COMPETENCES

### Mental

(incompetent -3)

Erudition_____00000
Informatique_____00000
Artisanats_____00000
Investigation_____00000
Medecine_____00000
Occulte_____00000
Politique_____00000
Science_____00000

### Physique

(incompetent -1)

Sports_____00000
Bagarre_____00000
Conduite_____00000
Armes à feu_____00000
Larcin_____00000
Discrétion_____00000
Survie_____00000
Armes blanches_____00000

### Social

(incompetent -1)

Animaux_____00000
Empathie_____00000
Expression_____00000
Intimidation_____00000
Persuasion_____00000
Entregent_____00000
Exp. de la rue_____00000
Subterfuge_____00000

## AUTRES CARACTERISTIQUES

### Atouts

-_____00000
-_____00000
-_____00000
-_____00000
-_____00000
-_____00000
-_____00000
-_____00000
-_____00000

### Vraie Foi

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0

### Handicaps

_____

Taille :_____
Vitesse :_____
Initiative :_____
Défense :_____
Expérience : Reçue :_____ Restante:_____

### Santé

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
□□□□□□□□□□□□□□

### Volonté

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
□□□□□□□□□□

### Piété

10 0
9 0
8 0
7 0
6 -_____0
5 -_____0
4 -_____0
3 -_____0
2 -_____0
1 -_____0

### Conviction

□□□□□□□□□□

Réservée_____ Cruel ?_____

## Armes & Armure

| Arme/Attaque | Dégâts | Portée | Munit. | Taille | Force | Spé. |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |

Armure

Solidité :_____
Taille :_____
Structure :_____
Pénalités :_____
Description :
_____
_____

### Faveurs Divines & Malédictions

_____
_____
_____

### Arts Sacrés

_____00000 _____00000
_____00000 _____00000
_____00000 _____00000

Attributs 5/4/3 • Competences 11/7/4 (+3 Specialites) • Atouts 7 • (Acheter le cinquieme niveau coute deux points)
Sante = Vigueur + Taille • Volonte = Resolution + Calme • Taille = 5 pour un humain adulte • Defense = Dexterite ou Astuce (score le plus bas)
Initiative = Dexterite +Calme • Vitesse = Force + Dexterite +5 • Piété de depart = 7

Feuille VF par Austin Power modifiée par Chrysal

# Dark ages Inquisitors

**Nom :** **Nature :** **Ordre :**
**Joueur :** **Attitude :** **Concept :**
**Chronique :** **Impulsion :** **Chapitre :**

## ATTRIBUTS

### Physique
Force_____ ●○○○○
Dextérité_____ ●○○○○
Vigueur_____ ●○○○○

### Social
Charisme_____ ●○○○○
Manipulation__ ●○○○○
Apparence____ ●○○○○

### Mental
Perception____ ●○○○○
Intelligence____ ●○○○○
Astuce_____ ●○○○○

## CAPACITES

### Talents
Vigilance_____ ○○○○○
Athlétisme_____ ○○○○○
Bagarre_____ ___ ○○○○○
Esquive_____ ○○○○○
Empathie_____ ○○○○○
Expression_____ ○○○○○
Intimidation_____ ○○○○○
Commandement__ ○○○○○
Passe-Passe_____ ○○○○○
Subterfuge_____ ○○○○○

### Compétences
Animaux_____ ○○○○○
Archerie_____ ○○○○○
Commerce_____ ○○○○○
Artisanats_____ ○○○○○
Etiquette _____ ○○○○○
Mêlée_____ ○○○○○
Représentation____ ○○○○○
Equitation_____ ○○○○○
Furtivité_____ ○○○○○
Survie_____ ○○○○○

### Connaissances
Erudition_____ ○○○○○
Sagesse Populaire___ ○○○○○
Investigation_____ ○○○○○
Droit_____ ○○○○○
Linguistique_____ ○○○○○
Médicine_____ ○○○○○
Occulte_____ ○○○○○
Politique_____ ○○○○○
Sénéchal_____ ○○○○○
Théologie_____ ○○○○○

## AVANTAGES

### Historiques
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○

### Vertus
Maîtrise de Soi__ ○○○○○
Conscience_____ ○○○○○
Courage_____ ○○○○○

### Vertus Supérieures
Sagesse_____ ○○○○○
Foi_____ ○○○○○
Zèle_____ ○○○○○

---

### Faveurs Divines / Malédictions
_____ _____
_____ _____
_____ _____
_____ _____
_____ _____

### Art Sacré
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○

### Piété
○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

### Volonté
○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

### Conviction
☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Epargnée_____ Vraie Foi ___
Cruel ?_____

### Santé
Contusion ☐
Blessure légère -1 ☐
Blessure moyenne -1 ☐
Blessure grave -2 ☐
Handicap -2 ☐
Infirmité -5 ☐
Invalide ☐

### Experience

Traduit par Chrysal pour Tenebrae : tenebrae-mund

# ADDITIF II

## LIEUX SOMBRES

### LES HUITS ASTRE DE ROCHE

VEILLEUR 1, P.23

# La Caravane des Papillons

[Un Scénario pour Changeling: Le Songe]

VALEUR AJOUTEE

Ce second additif est un scénario pour Changelin : Le Songe basé sur le Lieu Sombre « Les 8 astres de Roche » du Veilleur 1, p.23.
Notez qu'une nouvelle introduisant ce lieu, et donnant donc un élement d'ambiance supplémentaire à ce scénario, est présente dans le Veilleur 1, p.29.

Avertissement

Cette introduction de scénario aboutit sur l'arrivée dans le royaume des *Huit Astres de Roche* décrit dans la version papier du fanzine ***Veilleurs N°1***.
En l'absence de cet article, le Conteur prend le risque de ne pas pouvoir complèter l'histoire de *la Caravane des Papillons*.

# ADDITIF II

*Si tu pouvais abandonner ton monde et ses chagrins, si tu pouvais tout être et tout devenir, le ferais-tu? Je sais comment naissent les dieux, Louis. Je sais comment ils naissent et je sais comment les tuer.*

## INTRODUCTION
### UN DERNIER SOUPIR AVANT LA CHUTE

A chaque révolution apparaissent ceux qui craignent le changement. Ceux-là veulent conserver toute chose telles qu'elles ont toujours été, telles qu'ils les ont toujours connu, même s'ils se privent ainsi de la promesse d'infinies possibilités, et d'un nouveau commencement. Comme chacun, ils pressentent la vague qui se lève, et se dressent pour y résister.

Et pourtant, il arrive qu'ils n'aient pas tord de s'opposer. Une vague peut se montrer cruelle - ronger l'âme, la faire chuter jusqu'aux plus sombres tréfonds de l'océan. Telle se terminera peut-être l'histoire des habitants d'Elenia, la ville évanescente, absorbée du monde des hommes par la gravité du royaume d'un Perdu, et de ses étranges étoiles.

Avant de lancer ses joueurs dans les mésaventures proposées par ce début de scénario, le Conteur est invité à en mesurer pleinement les risques. Le destin final des personnages sera littéralement et sous leurs yeux déterminé par un jeu de pile ou face. Le perdre équivaut à devenir un résident du sombre royaume des Huit Astres de Roche, probablement pour l'éternité. En effet, même s'ils parvenaient à s'arracher physiquement du royaume à la suite de cette histoire, leurs esprits seraient tordus à jamais par ses corruptions. C'est pour cette raison que, même si rien n'est jamais perdu d'avance, ces événements sont à placer idéalement à la toute fin d'une chronique, offrant une finalité peut-être sordide mais romanesque à des personnages en bout de parcourt.

## LIEUX
### LA MORSURE DU PREMIER NÉ

**· Elenia, la Ville Évanescente**

*"Elenia"* n'est proposée ici que comme nom de code de la petite ville, réelle ou imaginaire, que le Conteur souhaitera utiliser pour dévoiler ce scénario. Elle peut se trouver dans n'importe quel pays, mais il est conseillé qu'elle ne contienne que peu d'habitants, ce qui rendra sa disparition éventuelle plus simple à gérer. Elenia est en effet destinée à s'évanouir définitivement du présent, passé et futur du monde des hommes, du moins si le sort en décide ainsi.

D'un point de vue chimérique, seuls cinq Kithain habitent Elenia. Le régent de cette bourgade sans le moindre intêret pour la politique féerique est ***Louis ap Eiluned***, chevalier sidhe mal-aimé par sa propre maison.

Les quatre autres changelings sont des roturiers qui se côtoient régulièrement: ***Marga***, une Gamine troll de 7 ans et demi; ***Slamiesh***, Vaurien sluagh de 16 ans; ***Biboko***, boggan Vaurien de 20 ans et ***Blim***, un pooka-canard Grincheux de 48 ans. Ce dernier héberge tout le monde dans le second Lieu Enchanté d'Elenia, ***Fontis***, une école primaire désaffectée, sublime palace exotique pour les yeux enchantés. Alors que l'âme féerique du pooka Blim semble sur le point de s'éteindre, chacun fait tout son possible pour maintenir son Glamour incandescent.

La manière dont les PJ arrivent à Elenia est à laisser à la discrétion du Conteur. Idéalement, ils y sont arrivés pour des raisons totalement indépendantes du scénario, car celui-ci débute vraiment lorsqu'ils tentent de quitter la ville. Et étant donné qu'il s'agit peut-être de leur dernière vision du monde qu'ils connaissent, il serait adéquat de leur présenter quelques subtiles symboles de leur destin alors qu'ils se dirigent vers la ville, la bientôt évanescente Elenia.

> **Et les autres?**
>
> De par la complexité métaphysique de ce scénario, il est déconseillé d'ajouter d'autres créatures du Monde des Ténèbres dans la petite ville d'Elenia. Un Conteur avide de cross-over est toutefois invité à les ajouter s'il se sent la force de planifier leurs réactions face aux éléments décrits ci-dessous.

**• Les Huit Astres de Roches**

Des lustres avant l'Éclatement, ***Ksindeh*** a décidé de s'enfermer en ses terres magiques avec son amante, une dénommée ***Glasta***, divisée en huit entités. Pour les Kithain, il s'agit du royaume d'un Perdu*, mais leur vision distordue du passé les limite dans leur compréhension des étrange-

*Voir les *"Losts"* de ***Dark Ages: Fae*** et les *"Lost Ones"* de l'extension ***Nobles: The Shining Host*** pour ***Changeling: Le Songe***.

**Louis Ap Eiluned**

Le chevalier gardien d'Elenia est un sidhe Vaurien de 19 ans torturé, isolé, recroquevillé dans son désespoir. Les mèches blanches et argent de ses cheveux mi-longs tombent dans ses yeux cernés, aux pupilles totalement grises, et il est le plus souvent vêtu d'un long manteau noir qui traîne sur le sol derrière lui, sous lequel il alterne plusieurs tuniques vieillies. Deux dagues sont constamment à sa ceinture.

VALEUR AJOUTÉE

Refusant la perfidie de sa propre maison et en quête d'une solide identité Seelie, Louis s'est vu renié par ses paires et limogé à la tête de la morne Elenia, dans un minuscule Lieu Enchanté, qui se résume à un simple grenier sans accès à un Sentier, et dans un état qui ravirait le plus vil sluagh. Emmitouflé dans le chant des corbeaux et de ses pleurs, Louis gratte sa vieille plume sur des kilomètres de parchemins. Quoiqu'il ne fasse autorité qu'en cas de problèmes trop fastidieux pour les quatre roturiers de la ville, il ne serait pas exact de dire qu'il est seul à remplir sa fonction. Le chevalier a un très bavard compagnon, dont la présence se fait tant ressentir qu'on ne parle de Louis ap Eiluned qu'en ajoutant:

**...et son Sou**

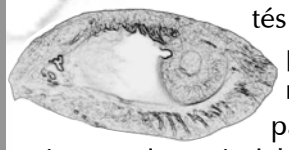
"Sou" est un Trésor incroyablement puissant et dangereux, offert à Louis par sa Maison lors de son

# ADDITIF II

départ vers Elenia. Pour les yeux non-enchantés, il apparaît sous la forme d'un Louis d'or (ce qui n'est que la plus innocente moquerie qui accompagnait ce "cadeau"). Sous sa forme chimérique, Sou est une sublime pièce dont la partie face est celle d'un homme constamment éméché, très bavard et souvent très drôle, mais relativement de bon conseil. On suppose qu'il s'agissait soit de quelqu'un d'important pour se retrouver ainsi frappé sur une pièce d'or, soit d'une pauvre âme prisonnière d'une terrible malédiction, mais lui même a oublié son histoire. La partie Pile change constamment, représentant un élément symbolique du lieu dans lequel il se trouve, ou de l'action qui est en train de s'y dérouler.

Le pouvoir de Sou est tout simplement de pouvoir renverser le destin, ou de le sceller définitivement, en un jeu de Pile ou Face. L'utilisateur est censé jeter la pièce en annonçant l'évènement qu'il désire inverser ou renforcer. Face renverse spectaculairement la tendance et de manière définitive, pile la rend totalement inévitable. Comme si le risque n'était pas suffisant, le porteur ne peut pas lancer Sou lui-même, il doit désigner un lanceur en qui il a confiance.

Louis ne faisant confiance à personne, il est incapable de l'utiliser pour changer son destin grâce à ce trésor. Telle est la sordide cruauté que ses suzetés de ce lieu ne faisant ni partie de la terre, ni réellement du Songe. A la fois paradis et enfer, le vaste univers de Ksindeh est source de toute puissance et d'ultime désespoir, de connaissance infinie et de dernière stagnation.



## Le premier jour
### Les ailes de Psiom

Le scénario débute alors que les personnages tentent de quitter Elenia. Quel que soit leur moyen de transport, ils tournent en rond et finissent par retourner à l'une des entrées de la ville. En plissant les yeux (et en réussissant un jet de Perception + Acuité diff.7), les personnages peuvent apercevoir des nervures dans le ciel ressemblant à des toiles d'araignées. *Une faible mais étrange émanation de Glamour semble transpirer de la ville toute entière, rendant plus difficile la différentiation entre ce qui est réel et chimérique.*

Si les PJs leur demande, les humains qui auraient pu vouloir sortir d'Elenia pendant la journée diront avoir changé leurs plans, donnant des explications sincères, mais peu convaincantes. Les cinq Kithain de la ville n'avaient pas de raisons de quitter la ville, mais seront confrontés à la même réalité si elle leur est présentée.

Plus inquiétant, le Sentier vers le Songe de Fontis est bloqué par une épaisse toile mauve similaire dans ses motifs à celle que les personnages ont pu discerner précédemment dans les cieux. Un personnage tentant de la couper par un quelconque moyen sera projeté en arrière comme si quelqu'un l'attrapait par le bras et le lançait violemment, et entrera dans un coma de quelques secondes pendant lequel il verra clairement se tourner vers lui le regard ambré d'un être aux cheveux brumeux et luisant, la peau bleue et parcourue de spirales. Toute nouvelle tentative requiert un jet de Volonté diff. 8, et cause 1 Niveau de Blessure, se manifestant par des traces de doigts écarlates sur le bras.

C'est une fois ce phénomène avéré que les roturiers d'Elenia décideront de confier la situation au chevalier Louis ap Eiluned qui, à ce stade, sera très peu loquace et coopératif. Ce que les PJs lui diront ce jour là sera pourtant déterminant sur la confiance qu'il pourra leur porter par la suite. Le Conteur est invité à faire ressentir à ses joueurs la détresse de ce sidhe malgré ses airs inhospitaliers, et son réel désir de devenir un être guidé par l'honneur et la justice.

Dépourvus de pistes, les personnages décideront probablement d'errer dans la ville pour trouver plus d'indices. Au détour d'une ruelle, ils voient une femme aux traits résolument humains, encapuchonnée dans un manteau noir, les mains posées sur un mur en une sorte d'incantation. Ils ne parviendront pas à déterminer s'il s'agit d'une mortelle ou d'une chimère, comme si l'*étrange Glamour* tout entier venait d'elle. D'une manière inexplicable, ils savent instinctivement que son nom est Glasta. Elle tourne la tête vers eux, et l'autre bout de la ruelle est traversée par son reflet exact. Elle ne répondra à aucune locution, mais alors que les Pjs tentent de s'approcher, elle partira en courant. S'ils la poursuivent, les joueurs pourront voir l'image de Glasta et de son "clone" se distordre et se brouiller dans leur course, pour finalement disparaître en *entrant* littéralement dans le corps d'un encore plus étrange individu, comme s'il s'agissait d'une porte de sortie.

Cet être "portail" a un long bec d'oiseau en guise de bouche, ses yeux se résument à deux grandes sphères rouges, sa tête est ornée de larges cornes de bouc et de fines, longues ailes s'élancent derrière son dos. Le reste de son corps musculeux et vêtu de loques semble humain. Une fois encore, il ne semble être ni chimère, ni Kithain, ni évidemment mortel. Il dira simplement :

*Je suis Psiom. Vous ne pouvez comprendre. Vous ne pouvez me comprendre. Je ne veux de mal à quiconque. Je veux vivre, comme je vivais avant...*

Il hésitera plusieurs fois avant de déplier ses ailes, et de disparaître à son tour dans une tornade de murmures, alors que plusieurs sculptures à son image jailliront de la pierre des bâtiments environnements, y demeurant définitivement.

Cette rencontre fatigue inexplicablement les personnages. S'ils ne se décident pas à trouver un endroit où s'allonger, ils s'endormiront tout bonnement dans les rues d'Elenia.

## Le deuxième jour
### Je suis ce que je suis

La première chose que remarqueront les personnages à leur éveil est que l'étrange émanation de Glamour s'est considérablement renforcée. Les toiles sont maintenant clairement visibles dans le ciel, et Elenia semble s'être éloignée du reste du monde.

La seconde chose qu'ils remarqueront probablement est que les humains voient clairement

# ADDITIF II

leur apparence féerique, ainsi que toute chose chimérique. Les fils d'Adam et filles d'Ève sont fascinés par ces nouvelles visions, et adulent les Kithain d'Elenia comme des divinités. Les quatre roturiers de la ville profitent joyeusement des avantages qui s'offrent à eux, et les PJs ont toute liberté d'exploiter eux aussi les multiples situations que leur nouvelle condition leur offre; le Conteur est même encouragé à les tenter dans leur dégustation d'une vie à visage découvert.

Mais malgré tous les délices qui les attendent, quelque chose ne tourne clairement pas rond. A ce stade, les personnages ont probablement compris que la ville est en train d'être déplacée par une ou plusieurs entités, et ils peuvent clairement ressentir que la destination n'est pas le Songe. Si les personnages ne se sont pas déjà faits détester par Louis, ce dernier viens les trouver, leur **révèle le pouvoir de son Sou**, et demande leur avis quant à la situation. Il dira avoir lui aussi vu Glasta, et même s'être entretenu avec elle. Cryptique dans ses paroles, elle lui aurait demandé de s'allier à elle, et révélé que la situation de la ville était liée à la capture d'une créature nommée…

"Ps'iom!" hurle la foule dans les rues. L'étrange homme-oiseau cornu que les personnages ont croisé la veille a révélé sa présence aux humains, et son succès auprès d'eux dépasse largement celui des Kithain d'Elenia. La raison est simple: ses pouvoirs semblent illimités, et il les utilise pour exaucer leurs voeux.

Un homme hurle vouloir la richesse, et ses poches enflent de liasse de billets alors que ses pupilles se teintent d'or. Une vieille femme demande jeunesse et beauté éternelle, et ses rides la quitte sous forme de traits lumineux s'enroulant les uns autour des autres et se transformant en plumes. Un autre demande que sa sœur guérisse, et une onde de lumière blanche jaillit de la paume du dieu, se répandant dans toute la ville. Le Conteur est libre d'imaginer les innombrables demandes que la foule pourront lancer, et de quelle manière elles seront exaucées. Si le classique "mon vœux et d'avoir tous les vœux" ou toute autre exploitation de ce genre est prononcée, le bec esquisse un demi-sourire alors que Ps'iom fait doucement non de la tête.

Dans ces conditions, les PJs auront bien du mal à solliciter l'attention de l'étrange créature (qui, comme par hasard, n'entend pas leurs vœux) ou de ses nouveaux fidèles. S'il parvenaient à se faire remarquer par un acte violent ou désagréable, un mortel souhaitera qu'ils disparaissent, auquel cas ils deviendront temporairement invisibles, incapables d'émettre des sons audibles pour les autres ou d'interagir avec le monde qui les entoure.

Un jet de Perception + Acuité diff. 6 leur fera remarquer que Glasta, l'une des étranges jumelles de la veille, est présente parmi la foule, observant tranquillement la scène. C'est le seul personnage avec qui il pourront communiquer s'ils sont invisibles. Elle leur fera un courtois salut de sa tête encapuchonnée en guise de bonjour. Glasta choisira précautionneusement les questions auxquelles elle répondra toutefois, tournant dédaigneusement son regard vers le spectacle de la rue si le sujet ne lui convient pas.

**–Qui est Ps'iom?–**

Ps'iom est une Vrai Fée venant d'un temps passé, dangereusement corrompue par la folie et qui n'a pas sa place dans le monde des hommes. Le laisser libre serait folie, aussi, il doit être capturé quel qu'en soit le moyen.

**–Comment comptez-vous le capturer/ quelle est la situation d'Elenia?–**

Elenia sera ôtée du monde lorsqu'elle sera suffisamment préparée pour l'arrivée du roi Ksindeh.

**-Où ira Elenia?-**

Dans le royaume du Dôme Céruléen régit par le seigneur Ksindeh. Ce royaume est également connu sous le nom des Huit Astres de Roche.

La scène clef qui suit est à moduler selon les interventions des PJs, mais représente l'interraction qu'auront les PNJs par défaut. Le Conteur doit bien sûr se sentir libre de réinterpréter les dialogues, qui ne sont présents que pour donner une idée du phrasé des personnages.

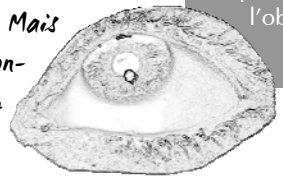
*- Qu'adviendra-t-il alors de mes sujets? demande le chevalier Louis ap Eiluned. Je ne peux les abandonner. Les protéger est mon devoir.*

*Glasta plonge son regard dans le gris des nobles pupilles sidhe.*

*- Ils ne seront plus tes sujets, Louis, mais ceux de Ksindeh. Ton devoir est autre désormais. Le sacrifice pour le destin du monde est ta nouvelle tache.*

*- Quel sacrifice?*

*- Celles de tes aspirations, afin d'en satisfaire d'autres en toi, bien plus importantes. Mais entend mon offre. Si tu pouvais abandonner ton monde et ses chagrins, si tu*



VALEUR AJOUTÉE

rains avaient en tête lorsqu'ils lui offrirent Sou.

Quoique personne ne le sache vraiment mis à part Sou lui-même, la pièce fondra tout de suite après utilisation. Il réapparaîtra "à un moment opportun" dans la chaussure du lanceur, devenu le nouveau porteur (et qui devra donc à son tour désigner un héritier). Sou ne peux avoir deux fois le même porteur, mais il est possible de le transmettre à une autre personne déléguée non pas pour l'utiliser, mais pour désigner un autre utilisateur du pouvoir...

Une fois un événement changé ou confirmé, Sou n'a plus aucun pouvoir sur son déroulement. De par un emprisonnement magique, Sou ne peut expliquer son fonctionnement, mais il fera savoir qu'il n'est pas tout à fait joyeux à l'idée d'être utilisé ("Hep hep hep WOAH, DOUCEMENT L'AMI! T'es sûr de ce que tu fais? Non attend, réfléchis! Tu vas pas lui faire confiance à LUI quand même! Regarde ses yeux! Regarde!").

Qu'un PJ ou PNJ utilise la pièce, le Conteur est encouragé à laisser le jeu de pile ou face visible au reste de la table. N'importe quelle pièce fera l'affaire, mais l'ambiance bénéficiera sans doute de la sophistication de l'objet.

# ADDITIF II



pouvais tout être et tout devenir, le ferais-tu? Je sais comment naissent les dieux, Louis. Je sais comment ils naissent, et je sais comment les tuer.

- Pourquoi vous ferais-je confiance? demande le sidhe. Quelle preuve ai-je que le danger de Ps'iom est supérieur au votre?

Un humain parmi la foule hurle son vœu:

- Je souhaite que le monde soit plus beau!

Le dieu lève la tête, ouvre son bec, et souffle ce qui devient un puissant coup de vent. Une poussière d'or se lève, et change totalement l'architecture d'Elenia en une ville féerique et dorée, la plus somptueuse que les Kithain présents aient jamais connu.e

- La paix dans le monde! Je souhaite qu'il y ait la paix dans le monde! lance un autre Fils d'Adam.

Pour la première fois, Ps'iom semble déconcerté devant la demande qui lui est faite.

- La paix? répète le dieu avant de s'accorder un long silence de réflexion. Je ne pourrais le faire que d'une manière. Anéantir toute créature de ce monde.

Il avance sa main.

- Est-ce vraiment ce que tu veux, mortel?

L'humain s'y prend à plusieurs reprises pour retrouver sa voix, et dire faiblement:

- N... Non!

Glasta touche l'épaule du chevalier.

- Ses dangers ne sont-ils simples à percevoir? Et observe ceci. Ps'iom! hurle-t-elle.

Ps'iom remarque enfin Glasta. Il recule, trébuche et bat des ailes pour retrouver son équilibre. Il pousse un hurlement et place ses mains devant son visage, horrifié.

- Voyez comme la créature me craint! dit Glasta. Pourquoi serait-ce la cas si son âme n'était alourdie de crimes et culpabilités!

- Ne t'approche point de moi, Glasta! Va, va t'en! Quitte mon existence, quitte la à jamais!!

La créature enroule la foule dans ses ailes et disparaît avec elle au milieu d'une fracassante onde de choc qui souffle sur tous les personnages restant, faisant tomber en arrière la capuche de Glasta. Ses sublimes cheveux bouclés se révèlent.

- Pas d'inquiétude, il ne pourront s'échapper de la ville. Viens avec moi, Louis, dit Glasta, triomphante. Je te ferai visiter mon royaume, et tu jugeras par ton âme la direction qui te sied. Viens.

Louis se tourne vers les personnages, et leur fait un signe de tête amical. Les dernières paroles qu'ils lui diront pourraient être déterminantes plus tard dans l'histoire. Il offre sa main à Glasta. Elle remet sa capuche. Tous deux commencent à léviter, deviennent graduellement translucides, et disparaissent enfin.

Désormais seuls dans les rues, les PJs sont abordés en catastrophe par la Marga, la Gamine Troll résidente d'Elenia. Blim, le vieux pooka-canard, semble avoir été attaqué, et ses jours sont en danger. Les deux autres roturiers, Slamiesh le sluagh et Biboko le boggan veillent sur lui dans leur Lieu Enchanté, Fontis. Marga supplie les PJs de venir à son secours, et de tenter tout ce qu'ils peuvent pour le sauver.

Quoique son accès au Songe soit toujours bloqué, Fontis a indéniablement profité de la nouvelle vague de Glamour sur Elenia. Sa contrepartie réelle, l'école primaire désaffectée, a entièrement disparu, laissant place à un palais d'or, de marbre et de rubis plus époustouflant encore que la ville reconstruite par Ps'iom. Son entrée est désormais un large jardin, luxuriant d'arbres exotiques offrant des fruits tous différents les uns des autres, et aux saveurs et couleurs inédits sur terre.

Derrière un large voile, les PJs découvrent le pooka Blim allongé sur un lit, chacune de ses mains tenue par les deux Kithain à son chevet. Inconscient, transpirant et fiévreux, sa bruyante respiration élargi et rétracte alternativement la blessure sur sa poitrine: une trace de main ayant brûlé sa chair. Une réussite sur un jet d'Intelligence + Gremayre** diff.6 révèlera aux PJs que la blessure ressemble à une brûlure de Glamour pur, comme si Blim avait été touché par le Feu Sacré d'un Lieu Enchanté. Pourtant, la forme des doigts semble exclure cette possibilité.

Lentement, Blim entrouvre un œil, puis l'autre. Il prend une grande respiration, ses sourcils s'écarquillent soudain, et sa bouche s'ouvre, énorme et monstrueuse alors qu'il pousse un hurlement faisant vibrer les murs. D'immenses tentacules pourpres jaillissent de sa lange, se plantent dans le plafond et y ouvrent de noirs portails, qui s'élargissent, laissant tomber de nombreuses chimères monstrueuses. Des têtes géantes et grimaçantes, soutenues par des pattes velues d'araignée, du sang en apesanteur se regroupant par instant pour former des silhouettes, des corps d'animaux sans tête et couverts de cornes se ras-

***La seconde édition de Changeling considère désormais Gremayre comme une Connaissance, celle de la magie féerique. Si vous utilisez les règles de la première édition, remplacez Gremayre par Enigmes sur ce jet.*

# ADDITIF II

semblent, prêts à attaquer. Il n'est nul doute que ces chimères sont des *Nervosa* créée par Blim, ce qui ne peut que vouloir dire que le pooka se trouve à un stade critique – en théorie incurable – du Tumulte. Les PJs et leurs alliés sont contraints de tuer ces chimères pour leur propre survie.

Alors que tombe la dernière Nervosa, Ps'iom entre dans le palais Fontis.

*"Pardon", dit-il. "J'ai voulu sauver son âme féerique, mais je l'ai brûlé par ma folie. Pardonnez-moi, je vous en prie."*

Ayant enfin la possibilité de discuter avec lui, les PJs pourront en apprendre plus sur l'étrange fae. Par ses souvent étranges élucubrations, ils pourront comprendre qu'il était autrefois une Vrai Fée, qu'il s'est trouvé enfermé dans le royaume de Ksindeh, simplement en en trouvant l'entrée, et que bien d'autres sont prisonniers de ces terres fascinantes au premier abord, infernales en réalité. Ps'iom répondra sincèrement à toutes leurs questions sur les Huit Astres de Roche, qu'il connaît parfaitement. Il leur parlera des huit Glasta, et de leurs royaumes distincts, de Ksindeh dont la peau est faite de cieux et les cheveux de nuages luisants (ils pourront peut-être reconnaître par ces descriptions la créature qui semble bloquer le Sentier de Fontis). Il leur parlera enfin de sa chute dans la Perdition, du lieu ou toutes les *fae* devenues folles s'entredéchirent, et comment il fut sauvé par une troupe d'*Inanimae* venus établir un comptoir dans le royaume, et qui furent probablement massacrés à leur visite suivante pour avoir commis le crime de l'avoir délivré.

Toutefois, Ps'iom dira avoir été porté par ses délivreurs vers un lieu magique qui l'aurait partiellement guéri de sa folie: son sang est encore marqué par la pureté de cet endroit, et dans sa mort cette énergie pourrait être libérée. C'est donc à la fois pour guérir le pooka Blim et pour éviter la disparition d'Elenia, que Ps'iom demande aux PJs de le tuer. Une fois mort, Ksindeh n'aura plus de raisons de vouloir intégrer la ville à son univers, et le sang de son cadavre pourra être versé sur la plaie de Blim, libérant son âme du Tumulte.

Ps'iom s'agenouille, et attend la mort. A chaque coup que les PJs lui porteront, ils ont une brève vision pendant laquelle ils sont transportés dans le royaume des Huit Astres de Roche. Pendant l'une d'elle, ils peuvent voir Louis semblant ravi par la vision d'une forêt paradisiaque, accompagné de l'une des Glasta. La dernière vision qu'ils auront sera celle d'un paysage sanglant et distordu ou s'affrontent pour l'éternité des fae rongées par le Tumulte, incapables de mourir.

VALEUR AJOUTÉE

Il apparaît vite évident qu'aucun de leurs coups ou de leurs Charmes ne pourront blesser le corps de Ps'iom. Des frissons dans la voix, il leur dira alors qu'il reste une chose à tenter pour achever sa vie; une arme faite de fer pur.

Le Fer Froid n'est pas chose souvent recherchée par les Kithain, pourtant Slamiesh le sluagh adolescent dispose d'une piste, quoique minime: le nom d'un Dautain d'Elenia. Johan Nergasi, autrefois un nocker, tombé dans une ignoble Banalité il y a des années suite à un Serment de haine envers toutes les créatures du Songe. Sa sœur humaine était littéralement morte de son unique Enchantement, terrorisée par une chimère de cauchemar, ne laissant qu'un sombre désir de vengeance en son âme. Johan avait été combattu par Blim et Biboko il y a cinq ans, et dans cet affrontement avait perdu sa jambe droite. Slamiesh ne connaît que le nom de l'hôpital dans lequel il séjourna avant de ne jamais plus donner signe d'existence.

Que ce soit par le biais de la magie ou d'une enquête parmi les mortels, les PJs doivent main-

tenant localiser ce Dauntain pour le contraindre à leur fournir une arme capable de vaincre Ps'iom.

Johan Negarsi vit dans un minuscule appartement situé dans un immeuble grisâtre de béton – du moins l'était-il avant les changements architecturaux d'Elenia. N'en sortant jamais, il se fait livrer chaque lundi à 10h très exactement 5 paquets de 5 saucisses et 2 paquets de 20 tranches de pain de mie.

L'intérieur de son appartement et sa cave sont parmi les rares lieux d'Elenia tellement enduits de Banalité qu'ils sont restés inchangés par la magie de Ps'iom. Si les PJs abordent le Dauntain de façon diplomatique, il ne réclamera qu'une chimère à sacrifier en échange d'une dague de Fer Froid. Qu'ils accèdent à sa demande ou qu'il le contraignent par la force, Johan les amènera à sa cave, où est perceptiblement stocké le matériaux qu'ils recherchent. Une fois qu'ils sont entrés, Johan démontre que son état d'esprit nocker n'a pas tout à fait disparu alors qu'un complexe piège ce met en place: des chaînes filent rapidement le long des murs et du plafond, plusieurs petites trappes s'ouvrent sous leur pieds, les faisant méticuleusement trébucher jusqu'à l'endroit ou tombera la cage de Fer Froid qui les enfermera. Ce piège extrêmement bien conçu est quasiment impossible à éviter s'il n'a pas été anticipé avant d'entrer dans la pièce. Pour échapper à ses engrenages, un PJ devrait séparer son groupement de dés sur trois actions pour le tour afin d'effectuer un jet de Perception + Esquive diff. 7 (esquiver une étape), un jet de Perception + Énigmes diff. 8 (repérer la prochaine étape) et Dextérité + Énigmes diff. 8 ( bloquer le piège à sa prochaine étape). Si l'un des joueurs y parvient, Johan sera totalement décontenancé et facile à mettre hors d'état de nuire. Vous pouvez alors sauter tout le passage suivant – les personnages se saisissent de l'arme qu'ils sont venus quérir, sortent dans la rue et sentent une vague de Glamour les plaquer au mur avec la force d'un Tsunami. Ils restent alors évanouis jusqu'au Troisième Jour.

S'ils ne parviennent pas à contourner le piège, une voix grinçante se moque de leur échec. "Pourquoi je me contenterais d'une chimère alors que je peux vous avoir vous?" dit l'ancien nocker triomphant, faisant sonner la lame de la dague promise sur les barreaux de la cage. "Mais je ne vais pas vous tuer tout suite, non... Je vais déguster vos grimaces, vos souvenirs qui dégagent, avant de vous découper avec ça."

# ADDITIF II

Entourés de tant de Fer Froid, les PJs doivent faire un jet de Vigueur pure diff. 6 pour éviter de vomir, et de Volonté diff. 7 (augmentant toute les demi-heures) pour éviter de s'évanouir. Ils gagnent un point de Banalité temporaire tous les quart d'heure pendant lesquels ils sont endormis. Johan Negarsi reste assis devant la cage, hors de portée, les observant avec délectation. Tous les personnages endormis sont réveillés pour un cour instant par ce qui ressemble à un véritable tremblement de terre alors qu'une vague de Glamour plus puissante encore que les précédentes frappe la ville d'Elenia. Une fois de plus, ils sont assomés jusqu'au lendemain.

## LE TROISIEME JOUR
### UN SOU EST UN FOU, UN FOU EST UN SOU

S'ils sont restés prisonniers de la cave de Johan, les PJs se rendent compte que la vague de Glamour a guéri le Dauntain de sa Banalité, et qu'il est redevenu le Kithain qu'il était autrefois. Se remémorant l'affreux cauchemar qu'il vient de traverser, il les libère promptement, et leur souhaite bonne chance dans leur quête, incapable de les suivre à cause de sa jambe toujours manquante.

Sur la grande place faisant face à Fontis se tient Ps'iom, les bras et les ailes déployées. Blim est allongé sur le sol, soutenu par ses amis changelings.

*"Vite, vite!" dit Ps'iom. "Le roi Ksindeh approche! Sa présence, je la sens! Proche, si proche!"*

Les PJs peuvent effectivement sentir une puissante entité s'approcher à toute vitesse. Celui qui s'apprête à frapper fait un jet d'Initiative (si un charme de *Vif-Argent* est déjà activé sur lui, ce jet est rendu inutile, le personnage est suffisamment rapide pour réussir).

**• Initiative de 12 ou plus (règles MdT 3ème édition) ou de 6 succès ou plus (règles MdT 1ère et 2ème éditions):**

Le personnage est plus rapide que Ksindeh. Ps'iom positionne son corps de manière à recevoir la lame de Fer Froid en plein cœur et meurt sur le coup. La lame de Fer Froid fond dans la plaie. Biboko réceptionne le corps et le place au dessus de Blim, qui s'éveille aussitôt, guéri.

Ksindeh, les huit Glasta et Louis ap Eiluned arrivent par la suite. Les mortels sont attirés par la scène.

**• Initiative de 11 ou moins ou de 5 succès ou moins:**

Ksindeh apparaît entre le PJ et Ps'iom. Sa chevelure tranchante luit comme un faible nuage tentant de cacher le soleil, l'entourant telle une aura, jusqu'à ses épaules. Sa peau est de l'azure de tous les cieux, mêlés en infinies courbes, torsades et spirales, et son corps est recouvert d'un long voile blanc. Il attrape le bras prêt à mettre Ps'iom à mort, et projette le personnage vingt mètres devant lui (un Conteur voulant cruellement renforcer l'impression de toute puissance de Ksindeh peut laisser ce dernier arracher le bras du PJ). La dague de Fer Froid se brise en mille morceaux sur le sol. Il tend la main nonchalamment, et la tête de Ps'iom y est attirée comme par un aimant. Les huit Glasta et Louis ap Eiluned se placent autour d'eux. Les mortels sont attirés par la scène.

**La Colère**

Que Ps'iom soit vif ou mort ne changera que l'intensité de colère dans la voix de Ksindeh.

*- Peuple d'Elenia, de par la sage décision de votre régent, le chevalier Louis, vous avez été choisis pour rejoindre le royaume éternel des Huit Astres de Roche, où votre jeunesse et votre éclat, à l'image des cieux, ne flétrira jamais.*

*Louis avance d'un pas et prend la parole.*

*- Il n'est rien à regretter en ce monde, et nulle manière de le conserver tel que l'ont toujours connus nos yeux...*

A cet instant, si le Conteur considère que les PJs ont été suffisamment convaincants pour gagner la confiance de Louis, il ajoutera:

*- ...cela est, si nos yeux étaient aveuglés par la crainte, trop aveuglés pour voir le danger d'une vague prête à nous dévorer. Mais en ces jours troublés, mes yeux m'ont enfin permis de voir à quel endroit peut-être placée ma confiance. Et c'est ici qu'elle réside!*

Louis tourne son regard vers le PJ qui l'a le plus séduit, et lui lance son trésor légendaire, Sou, qui hurle son mécontentement durant son envol.

*- Retourne ou confirme notre destin, c'est maintenant à toi, et à toi seul, qu'il appartient.*

Le personnage reçoit le puissant trésor, et son joueur une pièce de monnaie. Il doit maintenant désigner la situation avec laquelle il désire jouer à Pile ou Face.

Face la renversera totalement et pour toujours, pile la rendra inévitable.

Le PJ devra précautionneusement choisir ses

# ADDITIF II

Alors que tout dépend des paroles d'un seul personnage, le Conteur devrait s'assurer qu'il n'y a pas de concertation avec les autres joueurs présents autour de la table. Il peut, toutefois, laisser une ou deux minutes de réflexion au joueur désigné après l'avoir isolé, afin de simuler l'état hautement dramatique dans lequel se trouve son personnage alors que le trésor lui est lancé.

VALEUR AJOUTÉE

Texte
& Illustrations :
Betterdayz

mots, mais il peut potentiellement annuler tous les événements qui ont eu lieu pendant les trois jours. De ces paroles et du résultat de son lancé dépend, littéralement, le futur de toute chose présente autour de lui.

## EPILOGUES
### LES PAPILLONS DE LA CARAVANE

**• Face: Succès Total**

Le PJ a parfaitement formulé son jeu, et est tombé sur face. Sou fond dans la main de son lanceur, et réapparaîtra plus tard dans sa chaussure comme décrit précédemment. Elenia revient à la normale, complètement séparée du royaume de Ksindeh et seuls les Kithain et les chimères se souviennent des événements. Les PJs peuvent maintenant quitter la ville y ayant rétabli la communication entre noblesse et roture, et gagné d'éternels alliés.

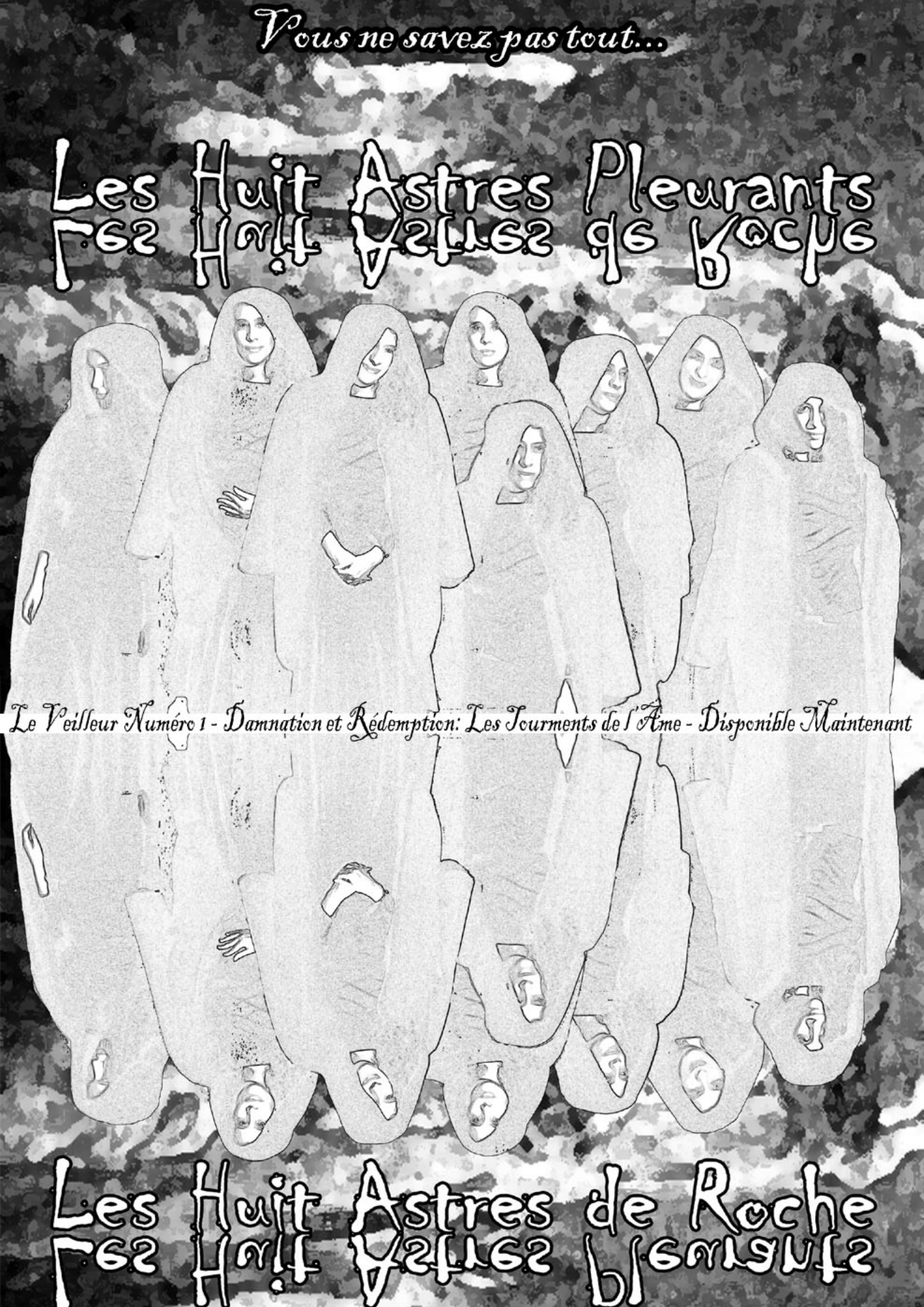
**• Face: Succès Partiel**

Le PJ est tombé sur Face, mais le Conteur considère qu'il n'a pas suffisamment bien formulé son jeu pour régler tous les problèmes posés par les événements. Il est beaucoup d'alternatives possibles dans ce cas, notamment le fait que les humains restent marqués par la magie de Glasta et de Ksindeh, capables de voir la réalité chimérique, ou que la ville d'Elenia elle-même reste gorgée de Glamour comme au Deuxième Jour du scénario. Une telle entrave au *Droit d'Ignorance* devra être rapidement traitée avant que la noblesse environnante vienne s'en mêler.

**• Pile: La Disparition d'Elenia**

Quelle que soit la formulation du PJ, il a échoué, tombant sur Pile. La ville d'Elenia, ses habitants et les PJs font maintenant partie du Royaume des Huit Astres de Roche, et ne peuvent s'échapper grâce à la solution décrite dans le paragraphe ***Deus Ex Machina: L'impossible Fuite*** *(Veilleur 1, p.30),* déjà employée par Psi'om avant eux.

Ils gardent un atout néanmoins: la réapparition prochaine de Sou. Le trésor n'aura plus aucun pouvoir sur la dernière situation mise en jeu, mais les PJs seront-ils suffisamment malins pour formuler une nouvelle échappée des griffes de Ksindeh et de Glasta, voire la destruction de leur royaume? Ou bien le sort s'acharnera-t-il sur eux, les gardant inexorablement prisonniers de la morsure du premier-né?


Vous ne savez pas tout...
Les Huit Astres Pleurants
Le Veilleur Numéro 1 - Damnation et Rédemption: Les Tourments de l'Ame - Disponible Maintenant
Les Huit Astres de Roche

# INEDIT !

## PRETS A JOUER :

## LES MANGEURS D'ESPOIR

UNE MEUTE SABBATIQUE POUR VAMPIRE : LA MASCARADE

### LA MEUTE

#### DE LA TRISTE HISTOIRE D'UNE MEUTE

Les *Fils de la république* sont nés il y a de cela plusieurs siècles, en 1789 pour être précis.

*Anguerant de Saint Mont la Moselle*, était un leader né. Il fut étreint par un lasombra de passage à Paris. De lui même le jeune homme entra sur la Voie du Pouvoir et de la Voix Intérieure puis parvint à convertir plusieurs caïnites du bien fondé des idées révolutionnaires. Elles donnaient des droits au peuple et ceci permettrait de mieux resserrer la laisse autour du cou de la plèbe (toujours donner l'impression de lâcher du mou). Rapidement il rassemble plusieurs caïnites d'origine noble mais idéalistes, un certain nombre appartenant à la loge maçonnique du Grand Orient, d'autres à des survivances des idéaux d'Adam Weissaupt (*NdR : fondateur des Illuminatis, une petite recherche Internet vous fournira les bases de cette société secrète, sinon il faudra attendre que j'écrive un article sur eux dans un prochain fanzine*).

Mais durant la Terreur ce groupe se trouve proche de Robespierre et de Saint Just, son gentil toutou, et la situation se retourne contre eux. St Just et Robespierre sont soumis à la colère du peuple lors de l'assaut de l'Hôtel de ville et au passage deux membres de la coterie (ou plutôt de la meute) connaîtront la mort ultime.

La meute, ou tout du moins ce qu'il en reste, part s'exiler en Angleterre. Mais quand rien ne va, rien ne va! et leur véritable nature politique est reconnue. Ils sont contraints de quitter l'Angleterre pour une nation plus aimable quant à leur nature sabbatique : l'Espagne. La meute se réfugie à Grenade où ils connaissent quelques années de tranquillité avant qu' Anguerant ne rencontre un caïnite des plus intéressants ce faisant passer pour un Illuminati. Celui-ci lui propose un marché très simple : vendre son âme au Diable en contrepartie d'incommensurables pouvoirs qui lui permettront de renverser les pouvoirs mondiaux...

Sans vraiment s'en rendre compte Anguerrant se met a glisser sur la Voie de Révélations Maléfiques. En 1826, Il présente sont projet aux plus vieux membres de sa meute mais épargne le sujet devant *El Gato Loco* le jeune prêtre de meute et *Pedro Enriqué* un ancien ventrue anti-tribu qui a rejoint les idéaux "officiellement " loyalistes de la coterie. Le reste de l'histoire de la meute de déroule aussi bien dans le sang (Cf les guerres d'Espagne, y compris les guerres carlistes) que dans la lutte politique (période du franquisme).

Bien sur tout les infernalistes de la meute font leurs rituels à part et se prêtent aux jeux et rituels du Sabbat en faisant bonne figure. Leur influence est telle qu'Anguerrant est devenu Archevêque de Grenade et Pedro dit l'*Hidalgo* est devenu son Paladin . Mais c'est un autre qui va découvrir le pot aux roses puisque El gato loco les infernalistes de sa meute. Il en parle à Pedro qui visiblement est le seul avec lui àne pas participer aux cérémonies démoniaques. Nous sommes alors en 2005 et bien que se sentant responsables de l'ignorance des réels motivations de leurs camarades de meutes ils décident de prévenir un inquisiteur de passage du nom de *Redneck*.

Après enquête ce dernier met en place un procès où tous, sauf Pedro et El Gato loco lavés de tous soupçons, connaissent la mort ultime. L"hidalgo y perd toutefois sont statut de paladin.

#### LES MANGEURS D'ESPOIR AU QUOTIDIEN

Le coup du sort fut dur pour les deux survivants de la meute. El Gato loco s'offrit même par désespoir aux rayons du soleil. Il ne fut arrêté in extremis que grâce à Pedro qui encore vaguement éveillé parvint à sortir au soleil levant, récupérer le prêtre.

Après plusieurs nuits de discussions ils finirent par ce décider à survivre sous le nom de *Mangeurs d'espoir* et d'être a la tête de tous les assauts pour laver dans une mort honorable les anciennes salissures impies de leur meute.

El gato accepta d'endosser en plus de son rôle de prêtre celui de ductus. Pedro lui sous le nom de l'Hidalgo devint une sorte de chevalier désespéré. Ils n'étaient pourtant que deux et il leur fallait enrôler une nouvelle recrue.

Tout d'abord aucun sabbatique n'accepta de rejoindre la meute déchue mais ils finirent par rencontrer *Mounia* une assamite un peu perdue

PRETS A JOUER

*Prêts à jouer* vous fourni des personnages capables d'illustrer le thème et pouvant tout aussi bien vous servir de Pnj ou de Pj pré-tirés.

Ici il s'agit d'une meute du Sabbat déchue à la recherche de leur rédemption… sabbatique il s'entend!

# INEDIT !

et en schisme avec son clan depuis le retour d'Ur-Shulgi.

En effet Mounia est musulmane (non pratiquante) et refusa de renier sa foi. Elle eu aussi un mentor très « old school » qui lui avait appris que lorsque quelqu'un avait survécut a un contrat il fallait refuser un autre contrat sur la dite personne. Cette noblesse et cette droiture plurent à nos deux sabbatiques qui initièrent l'assamite aux rituels du sabbat .

Maintenant trois aucun n'a plus rien a perdre et lorsque l'un souffre c'est un autre qui pleure pour lui. Leur statut au sabbat est quasi inexistant. Ils doivent retrouver leur honneur perdu et pour cela rien ne leur coûtera trop cher. Ils ne craignent en rien la mort ultime et forme une coterie certes mal vue mais d'une solidarité exemplaire qui va bien au-delà de la simple Vaulderie.

## LES PERSONNAGES

### EL GATO LOCO

De son vivant Juanes s'intéressa dès son plus jeune age à l'hermétisme. Issu d'une famille de la moyenne bourgeoisie de Grenade, il eut une très bonne éducation et s'intéressa de près aux événements de la révolution française.

Lors de la guerre franco-espagnole il s'engagea cependant dans l'armée espagnole face à Napoléon. C'est durant cette période qu'il intéressa les fils de la République qui commencèrent a l'observer. En 1824, après les guerres napoléoniennes, Juanes fut "choisi" par les fils de la république. Il était alors âgé de 52 ans. Rapidement il devint l'apprenti de *Pierre-Maxime,* un tzimisce prêtre de la meute.

En effet en 1826 ce dernier avait rejoint la cabale infernaliste d'Anguerant et il lui fallait un alibi. En abandonnant la prêtrise à Jûanes il pouvait se consacrer secrètement à leur plan : anéantir les pouvoirs mondiaux avec l'aide des démons. El gato Loco prit son nouveau poste très au sérieux et en devint même aveugle au point d'ignorer jusqu'a la moindre parcelle de doute quand aux véritables activités de la meute.

Un autre ignorait tout de leurs activités. C'était *Pedro El hidalgo* un ancien Ventrue anti tribu d'une droiture exemplaire. Immédiatement les deux caïnites se sentirent très proches. L'hidalgo avait même demandé le droit d'étreindre Juanes lors de son recrutement mais les compulsions monomaniaques du futur caïnite firent que St Mont la Moselle préféra choisir *Emmanuel "le soleil sanglant"* un malkavien de la meute. L'hidalgo ravala sa rancoeur et laissa faire. Il n'empêcha en rien qu'ils devinrent amis et partaient souvent chasser ensemble pendant que le reste de la meutes se prêtait à ses rites diaboliques. Et ainsi les siècles passèrent ...

Cependant en 2005 il se passa une chose terrible qui amena la meute à sa dislocation. En effet le 30 octobre 2005 El Gato loco et l'Hidalgo, partis ensemble en chasse, se disputèrent. La querelle était née du choix d'une proie. A la limite de la frénésie, El Gato loco repartis vers le refuge de la meute et en arrivant entendit d'étranges mélopées. Ses connaissance en ésotérisme lui permirent de reconnaître ce qui se passait. Regardant au travers des barres d'un volet il assista a l'invocation d'un démon. Pris d'une indicible frayeur il s'enfuit et retrouva l'Hidalgo. Ce dernier croyant a un coup de colère d'El Gato loco sortit son Famas et commença à copieuse-

# INEDIT !

El Gato Loco

**Nature:** Architecte
**Attitude:** Risque tout
**Génération** IXeme (diableries 1Toreadors,1 giovanni)
**Attributs :**
For 2 /Dex 2/Vig 4
Cha 3/ Man 4/App. 2
Per 4 / Int 3 / Ast 4 (
**Talents :** Vig 1/ Bag1/ Esq 3/ Emp 3/ Int 2/ Comdt 3/ Exp. Rue 1
**Compétences:** Cond 1/ Etiq 2/ A. a feu 1/ Fur 2/ D. du feu 1/ Malkavian time 2
**Connaissances :** Eru 3/ Inv 2/ Langues 4 Occ 4 / Pol 2/ Con. Sabbat 2/ Sag. Pop 1/ Con. Malkaviens 2
**Historiques :** Gén 2(4)/ Age 1/ Rites 3
**Vertus :** Conv 3/ Inst 5/ Cou 5
**Voie de Caïn :** 6
**Volonté :** 8
**Disciplines :**
Alie 4/ Dissi 3/ Aus 4/ End. 1/ Nécr 2/ Prés 1

PRETS A JOUER

**Texte :** Efflam
**Illustration :** Tirée de Lancea Sanctum

ment l'arroser. C'est à moitié mort qu'El Gato arriva à son niveau, et ignorant les blessures attrapa a pleine mains l'hidalgo :

*-"Putain l'hidalgo c'est grave, très grave connard! Arrête de me tirer dessus faut qu'on parle. J'ai mal trouve moi une canette de jus que je récupère de ta connerie et je t'expliquerai trou du cul".*

Sans chercher à comprendre l'Hidalgo jeta El Gato derrière un mur non sans l'avoir désarmé, et revint un quart d'heure plus tard avec un jeune « métaleux » assommé. El Gato le bue jusqu'à la lie. Il se remit de ses blessures et expliqua a l'Hidalgo ce qui se passait. Ils réfléchirent longuement soupesant toutes les conséquences possibles avant de décider de prévenir l'Inquisiteur Brujah Redneck qui se trouvait non loin. Immédiatement l'inquisiteur leur prêta audience (il faut dire que les fils de la république étaient une très ancienne meute très respectée et que l'Hidalgo était Paladin.)

Ils expliquèrent les actes que commettaient leurs frères de meute. Redneck fut atterré des faits reprochés à l'Archevêque et à sa meute. Il initia immédiatement une enquête tandis que les deux "balances" retrouvaient leur meute comme si de rien n'était. L'Hidalgo prétexta une chasse au sang sur un ancien toréador pour s'éloigner de la meute, tandis qu'El Gato restait seul dans la fosse aux requins. Il joua parfaitement son rôle de prêtre de meute jusqu'a ce que débarque Redneck et sa meute. Soumis à la question les membres finirent par tout avouer (et même plus encore). Étant donné l'ancienneté et la réputation de la meute ils furent condamnés le 16 novembre 2005 avec des circonstances atténuantes à simplement connaître la lumière du soleil. El gato loco et l'Hidalgo quant à eux perdirent tout statut au sein du sabbat.

### El Gato Loco au quotidien

La meute réduite a deux membres plongea El Gato dans une profonde dépression. Il tenta même de mettre fin a ses nuits a l'aube du 24 décembre 2005, il fut sauvé in extremis par l'Hidalgo. Ils décidèrent alors de changer de nom et de se rebaptiser *Les mangeurs d'espoir* et en plus d'être prêtre El Gato en devint le ductus. La meute déchue tenta bien de recruter mais personnes ne voulut rejoindre les parias, pas même les plus mal vus des caïtifs, jusqu'a cette nuit de mars 2006 où l'Hidalgo lui présenta *Mounia ibn Sawari* , une assamite en rupture avec son clan. Après une nuit de discussion elle accepta sa première vaulderie. El Gato et l'Hidalgo tentent chacun de lui expliquer les valeurs de leurs voies de l'illumination respectives mais il semblerait qu'elle se rapproche plus de la Voie de Caïn. En attendant El Gato Loco n'a plus rien à perdre et est prêt a se lancer dans n'importe quel assaut pour recouvrer l'honneur perdu de sa meute. L'Hidalgo est son indéfectible frère d'arme et Mounia une nouvelle petite soeur un peu perdue.

### Pedro Enrique dit El Hidalgo

Pedro naquit en Galice en 1052. Ce 3e fils d'une famille de basse noblesse eut une éducation limitée et à l'âge adulte on lui offrit un cheval, son épée et hop! Bon vent!

Pedro devint l'un de ses innombrables hidalgos et rejoignit en 1072 Rodriguo Diaz de Vivar autrement connus sous le nom du Cid et son bras droit *Tierco Bravo*. Avec leur armée ils devinrent la terreur des Taïfas lors de le Reconquista. C'est alors que l'Hidalgo,comme on le surnommait, intéressa un ventrue du nom de Carlos Santa-Sangre. Ce dernier l'étreint en 1096. L'hidalgo suite à sa nouvelle condition s'éloigna de l'armée du Cid. Rodriguo le pardonna mais pas Tierco qui le traita de lâche et de déserteur.

Ils se revirent à peine un an plus tard Tierco étant devenu un lasombra. Il comprenait alors ce qui était arrivé a l'Hidalgo et lui demanda le pardon pour sa colère. L'hidalgo fut heureux d'entendre ces paroles et au nom du christ et de leur amitié le pardonna. Le Cid mourut 2 ans plus tard (1099). Tierco Bravo et L'Hidalgo se retrouvèrent tous les ans à la date anniversaire de la mort du Campeador sur son tombeau pour prier toute la nuit (chose peux évidentes lorsque l'on sait le sort à l'époque que les lasombra musulmans réservés aux vampires chrétiens qui faisaient ainsi."

Puis vinrent les guerres anarchs. Croyant à un idéal de justice l'Hidalgo prit part au conflit du coté des anarchs. Après des années de lutte (où il en profita pour diabler des adversaires valeureux dont un brujah) il se rendit à la Convention des Épines. Il y eu de longues discussions avec diverses personnes dont *Rafael de Corrazone* ou encore *Frederico di Padoue* et bien d'autres. La naissance acceptée de la Camarilla et la vision des anarchs rentrant la queue entre le jambes dans le giron de cette dernière, le mit en colère mais Il se refusa de se laisser aller à la rage et de participer au massacre des pauvres innocents de Thoron.

Durant les 50 années suivantes il combattit à la loyale les forces naissantes de la Camarilla

# INEDIT !

puis, lassé, sombra en torpeur. Il ne s'éveilla qu'une nuit par an pour aller prier sur la tombe du Cid où il rencontrait son vieux compagnon d'arme Tierco Bravo.

Il s'éveilla définitivement en 1810 et découvrit ce qu'était réellement devenu le sabbat . Il se joignit aux *fils de la république* et ses compétences firent de lui rapidement un Templier puis un Paladin dévoué à la protection de St Mont la Moselle.

Aveugle est un mot faible car en effet il ne vit rien de la descente aux enfers de ses compagnons d'armes. Puis cette nuit du 30 octobre 2005 où son destin et celui de sa meute sombra.

### El Hidalgo au quotidien

C'est un paladin déchu qui eu du mal à survivre à son déshonneur, mais en compagnie d'El Gato loco ils décida de former les Mangeurs d'Espoir.

Quand il rencontra *Mounia ibn Sawari* il passa la nuit à discuter avec elle et décida le lendemain soir de la présenter à son ductus. El hidalgo tenta bien (et tente toujours) de lui inspirer la foie en sa voie de l'illumination mais au fond de lui même il sait que c'est peine perdue car Mounia semble préférer écouter les enseignements d'El Gato Loco. El Hidalgo est prêt à tout pour recouvrer son honneur perdu et ira si nécessaire jusqu'a la mort ultime sans sourciller un instant. L'Hidalgo a perdus son titre de Paladin mais pas tout son statut.

## MOUNIA IBN SAWARI

Mounia est originaire d'une petite communauté du désert saharien marocain . Elle avait une mère aimante et un père gardien de chèvre tout aussi aimant du nom de Sawari. Son enfance se passa en toutes tranquillité. Une nuit par an une tribu bédouine venait leur rendre visite. Ses gens venaient rendre visite aux anciens du village, s'ensuivait un grand méchoui et la prise d'un enfant qui accompagnaient peu avant le lever du jour les bédouins. Un soir trop curieuse la petite Mounia, âgée alors de 8 ans, partit écouter sous les fenêtres. Ces gens parlaient une langue qui bien que mêlée de mots arabes étaient incompréhensible. Du peu qu'elle pu comprendre, ils parlaient d'un choisi et énumeraient plusieurs noms d'enfants.

C'est alors que cachée sous cette fenêtre la petite Mounia se sentit attrapée par le cou et emmenée a l'intérieure de la pièce. Un vieillard des bédouins dit alors en parfait arabe :

- *Quel est ton nom jeune enfant?*

La petite effrayée répondit en affouillant puis prise d'un courage dont elle ignorait jusqu'a l'existence regarda droit dans les yeux le vieux bédouin et lui dit

- *Je suit Mounia fille de Sawari le chevrier et de Gibraillia la taneuse!.*

Le vieillard jugea de son regard quelques instants la petite fille.

- *Le choix est fait! Ce sera elle!*

La petite fille fut enfermée dans la cave de la maison des anciens. Complètement effrayée elle y passa la nuit entendant les rires et les cris autours du méchoui.

Le lendemain matin elle fut enchaînée sur un dromadaire ses parents eurent à peine le temps de lui dire adieux.

La suite est simple. Mounia rejoignit le Nid d'aigle, la cité secrète du vieillard de la montagne où elle fut étreinte. Nous sommes en 1810 et Mounia apprend durant 10 années avant de devenir une goule pendant 10 autres années.

Puis elle connût les affres du vampirisme. Elle entrepris pourtant tout pour devenir une parfaite assamite. Elle remplit contrat sur contrat et gagna rapidement du statut au sein du clan mais la fin du 20e siècle sonne le glas de son influence sur le clan. Ur-Shulgi s'est éveillé alors que Mounia était en mission. Un assamite schismatique lui apprit alors les nouvelles directives d'Ur-Shulgi et la destruction de son sire. Mounia décida de rompre avec son clan, décision qui fut lourde de conséquences pour son état psychologique. Elle décida d'aller au bout de son contrat (honneur assamite oblige), en l'occurrence un toreador de Grenade, avant d'aller se réfugier dans la Camarilla. Mais c'est le sabbat qui lui tomba dessus un soir par une rencontre avec l'Hidalgo qui commença par un affrontement et se termina par une nuit de discussion. Entre paumés il y eu des atomes crochus et Mounia accepta d'être présentée à El Gato loco. Ce dernier lui offrit refuge pour la journée et décida le lendemain de la "tester". Ils discutèrent toute la nuit tous trois et peu avant l'aube pratiquèrent leur première Vaulderie.

### Mounia au Quotidien

Mounia est un peu paumée. Elle a pour des raisons religieuses et philosophiques abandonnée son clan et bien que sur la voie de l'Humanité elle suit les cours de l'Hidalgo sur la voie de l'accord honorable, mais plus encore l'approche d'absolu qu'est la voie de Caïn enseignée par El Gato. Son choix est déjà secrètement fait et la voie de Caïn lui semble plus proche de ses idéaux. Elle ignore que la Main Noire, via le Dominion malkavien C4 a un oeil sur elle...

**El Hidalgo**

**Nature:** Martyr
**Attitude:** Risque tout
**Génération** IXeme (1 diablerie sur un Brujah)
**Attributs :** Physiques à 5 Cha 4/ Man 2/App 5 Per 4/Int 3/Ast 3
**Talents:** Vig 4/ Ath 2/ Bag 3/ Esq3/ Int 3/ Comdt 1
**Compétences:** Cond 2/ Etiq 3/ A a feu 4/ Mêl. 4 / Sécu 3 Fur2/ D. du feu 5 /
**Connaissance :** Eru 2/ Inv. 2/ Droit 1/ Ling 2 / Occulte 2/ Pol 2/ Con. Sabbat 3/ Con. Main noire1
**Historiques :** Gén 4/ Age 4/ Res 3/Statut 1/ Serv.2/ Elder statut 2
**Vertus:** Con 5/ M. de soi 5/ Courage 5
**Accord honorable** 6, **Volonté** 8
**Disciplines :** Pre 5/ Dom4/ End 5/ Cél 2/ Puis 4/ Auspex 4
**Avantage :** Vrai foi1

PRETS A JOUER

**Mounia**

**Nature:** Conformiste
**Attitude:** Juge
**Génération** Xeme
(**Attributs :** For 3/ Dex 5/ Vig 3 Cha 2/ Man 2/App 3 Per 4/Int 4/Ast 5
**Talents:** Vig 3/ Ath 2/ Bag 5/ Esq 5/ Int 2/ Emp 1/Exp. Rue 1
**Compétences:** Con 1 Etiq 2/ Mêl. 5 / Séc 3 Fur 4/ Sur 2 /Ani 2
**Connaissance :** Eru 1/ Ling 1/ Occulte 2/ Pol 2/ Con. Assamite 3
**Historiques :** Gén 3/ Age 2/ Serv.1/ Cont 2
**Vertus:** Con 2/ M. de soi 3/ Courage 5
**Humanité** 6, **Vol.** 8
**Disciplines :** Quie 5 Cél 2/ Diss. 3/ Puis 4/ Auspex 4/ Anim. 2

# INEDIT II

## SCENARIO :

## HAUT DÉBIT POUR L'ENFER / ADSL TO HELL

POUR LOUP-GAROU : L'APOCALYPSE

**Ce scénario est largement inspiré d'un épisode de la série télé, New York : unité spéciale. Il est prévu pour se dérouler à New York avec une meute de jeunes garous en quête de reconnaissance. Il peut facilement être adapté à d'autres lieux ou d'autres gammes du Monde des Ténèbres. En cas de besoin, deux jeunes Marcheurs sur verre Pnjs pourront se joindre aux protagonistes afin de les aider. De quoi s'agit il ? Des flaiels liés à des logiciels de messagerie mènent des opérations de « télé-corruption ». Un triste fait divers donnera l'occasion aux joueurs de remonter la piste jusqu'au « fournisseur » du mal.**

### CHAPITRE 1, LA VALISE BLEUE

*Un samedi en fin d'après-midi, dans une banlieue résidentielle du New Jersey.*

*Quelques stations avant le terminus d'une ligne de bus, la présence d'une large Samsonite bleue, visiblement oubliée, finit par susciter l'inquiétude des derniers usagers. Une fois sur place, les forces de police et l'équipe de déminage font un macabre découverte : la valise contient le corps sans vie d'une fillette de 11 ans qui n'est pas arrivé là tout seul.*

*Un tel fait divers n'est pas une priorité absolue pour un sept sous pression comme celui de Central Park, quotidiennement confronté à de redoutables menaces et à de nombreuses sources de corruption. Les garous urbains ont néanmoins pour habitude d'être à l'affût des faits divers car ils savent qu'aucun évènement sur leur territoire n'est à négliger.*

**References**

**Supplément recommandé :** Rage sur New York (RsNY).
**Nombre de joueurs requis :** Comptez au moins trois joueurs + les deux Pnjs Marcheur sur Verre à partir du second chapitre.

SCENARII

Deux possibilités d'introduction s'offrent à vous.

Soit une introduction « in action » : un ou plusieurs Pjs peuvent se retrouver dans le bus quelques minutes avant qu'un passager ne signale la valise. Pour des garous, un tel hasard ne pourra être qu'un signe du destin lié d'une manière ou d'une autre à leur lutte contre le Ver…

Soit par le biais du sept, lors d'une réunion au Caern.

#### SCENE 1 REUNION A CENTRAL PARK

Le samedi au soir, un Rongeurs d'os signale l'affaire au responsable de la réunion, Undo Chanders (RsNY). Celui-ci mentionne l'affaire à l'assistance clairsemée et demande si une meute ou un garou serait prêt à flairer cette piste.

Si les Pjs ne sautent pas sur l'occasion, ils s'apercevront que cela n'a pas l'air de passionner grand monde. Deux jeunes Seigneurs de l'Ombre s'offusquent même que l'on puisse penser une seconde leur confier une tâche aussi subalterne. Undo n'insiste pas et passe rapidement à un autre sujet.

Ce sera finalement un ancien du sept (contact ou mentor par exemple) qui demandera à la meute ou à l'un de ses membres de se charger de l'affaire. Si les joueurs ne voient pas l'intérêt qu'ils peuvent avoir à accepter, faites-leur comprendre que la considération des anciens à leur égard passe par ce genre de services. Si les Pjs comptent un jour solliciter leur enseignement ou leur intercession au près des esprits du Caern, l'implication dans la vie du sept est le minimum que leurs aînés attendent de leur part.

# INEDIT II

Le contact des pjs leur apprendra que de nombreux suppôts du Ver aiment s'en prendre aux innocents : divers gangs de kidnappeurs opèrent ou ont opéré dans l'état de New York, et il recommande aux jeunes garous d'être prudents et de ne pas attirer sur eux et le sept l'attention de la police ou d'autres humains susceptibles de renseigner les ennemis des garous. Enfin, percer le Voile serait au mieux pour les Pjs, synonyme de bannissement.

On leur remet l'édition du soir du New Jersey News dont la couverture est passablement souillée de mayonnaise et de soda (un Rongeur se l'est procurée dans la poubelle d'une sortie de métro).

### L'article du New Jersey News (Samedi soir - Jour 1)

Le décès de la victime remonte à samedi matin. Elle n'a pas été identifiée. Son signalement est celui d'une fillette portant un costume de ballerine. Un appel à témoins est lancé. Le journal montre une photo du bus (dont on peut lire le numéro) et de policiers notant les dépositions des quelques passagers (si les Pjs étaient sur place, il se peut qu'ils aient déjà été interrogés par la police et figurent eux-mêmes sur la photo).

### L'enquête de police (Samedi soir - Jour 1)

L'affaire a été confiée à l'unité spéciale dite « d'aide aux victimes » en charge des crimes à caractère sexuel du N.Y.P.D.

La victime est probablement âgée de 11 ans et sa disparition n'a pas été signalée. Elle a été retrouvée méthodiquement ficelée. Attachée et abusée de son vivant, la cause du décès, l'étouffement, fut probablement provoquée par son bâillon. Elle portait effectivement un costume de ballerine, et les radiographies révèlent qu'elle a subit l'an passé une opération de chirurgie esthétique (on lui a refait le nez), ce qui n'est pas courant à cet âge. Des fibres textiles et végétales (de l'herbe) ainsi que des traces de sperme ont également été retrouvées et sont en cours d'analyse.

## SCENE 2 L'ENQUETE

Les pjs ont désormais toute latitude pour agir. Ils peuvent utiliser leurs contacts ou demander des informations à des frères Rongeurs ou Marcheurs, mais cela ne sera sûrement pas gratuit et sans garantie de réussite. S'ils piétinent, vous pouvez vous contenter de leur fournir les informations contenues dans la presse moyennant un jet d'Investigation difficulté 6.

# INEDIT II

**Le Dossier Adam Pierce**

Condamné il y a 5 ans pour agression sexuelle sur mineur, M. Adam Pierce était interdit de séjour dans l'état et résidait officiellement en Floride, où s'effectuait son contrôle judiciaire et son traitement médical. Ayant réussi à trouver un emploi sur New York en dissimulant son passé, il décida d'enfreindre les règles de son contrôle judiciaire pour emménager clandestinement chez sa mère dans le New Jersey (à quelques pâtés de maisons de la résidence O'Neil).

SCENARII

### Lundi matin : New Jersey News la victime identifiée !

Informations disponibles : L'identité de la victime : Sandy O'Neil. Les O'Neil habitent le New Jersey. La valise a été découverte à une dizaine de miles de chez eux. Des détails sur l'enlèvement entre chez elle et l'arrêt de bus. Un paragraphe sur les O'Neil, une mauvaise photo de l'inspectrice chargée de l'enquête sur le seuil de M et Mme O'Neil. La police réitère son appel à témoins précisant l'heure et le lieu probables de l'enlèvement (le samedi vers 10h entre la résidence O'Neil et l'arrêt de bus).

### Mardi soir (optionnel) : un ami qui vous veux du bien

Si les pjs n'ont pas d'autres informations que celles des journaux mais qu'ils ont sollicité l'aide de garous locaux, un membre du sept les contactera pour leur proposer de l'aide. Il peut se procurer des informations de première main (il les a déjà) : le rapport du laboratoire dont un ami a pu faire des copies. Si les Pjs piétinent, passez les jours en avance rapide jusqu'à l'arrestation.

### Samedi matin. : New Jersey News Un suspect appréhendé par la police !

Les journaux publient un article sur l'arrestation du meurtrier présumé, un récidiviste du nom d'Adam Pierce. L'affaire semble résolue. Le journaliste mentionne le fait que l'assassin aurait été inspiré par un film trouvé sur Internet mais ne donne pas plus de précisions. Par contre, il précise qu'Adam Pierce aurait reconnu les faits. Son arrestation a eu lieu sur son lieu de travail, un cabinet financier réputé de Manhattan. Ses collègues se disent choqués et la direction n'a pas commenté les faits. L'adresse du cabinet est mentionnée mais pas son nom mais celui-ci ne sera pas dur à trouver.

### L'enquête de la police

Vous trouverez ci-dessous, en parallèle, l'enquête complète de la police durant la semaine. Si les Pjs ont de bonnes sources, peut-être réussiront-ils à bénéficier de ces informations. Cela vous donne également une idée de ce qu'il y a à trouver si les pjs mènent leurs propres investigations.

**Dimanche** : Les O'Neil

La victime est identifiée. Sandy O'Neil avait quitté la maison samedi matin pour se rendre a son cours de « défilé » car elle faisait des concours de « miss » catégorie junior, d'où l'opération de chirurgie esthétique. Elle était censée passer le reste du week-end chez une copine de classe. M et Mme O'Neil n'ont réalisé la disparition de leur fille que le dimanche midi.

- Les inspecteurs demanderont à M. O'Neil (le premier fan de sa fille) de bien vouloir se prêter une comparaison d'ADN avec celui du violeur.

- Mme O'Neill déclara devant la police : « tout cela ne serait jamais arrivé sans ces foutus concours ! C'est de ta faute ! Je ne te le pardonnerai jamais !».

- 12 h plus tard, la comparaison ADN met hors de cause M. O'Neil.

- La piste « Concours de Miss » est un cul-de-sac, hormis quelques vampires amateurs de chair fraîche, qui n'ont rien à voir dans ce crime-là.

- Le couple de M. et Mme O'Neil ne se relèvera pas de ce drame, leurs vies sont brisées, à moins qu'on ne les aide à surmonter ce drame (un défi pour Enfants de Gaïa ?).

**Lundi** : résultats d'analyse de la police scientifique

La police scientifique découvre dans le sperme de l'agresseur des traces d'œstrogène et de testostérone de taureau ! Les fibres végétales appartiennent à une graminée sauvage que l'on ne trouve qu'en Floride.

Si les pjs obtiennent ces informations brut (rapport d'analyse du labo), ils devront faire un jet de Médecine pour comprendre de quoi parlent les rapports.

- *2 succès :* ils savent que les hommes « transsexuels » utilisent couramment les œstrogènes pour développer leurs attributs féminins secondaires : hanches poitrine, etc.

- *3 succès :* il savent que les testostérones peuvent être prescrites dans le traitement de certains troubles physiologiques comme fortifiants.

- *3 succès supplémentaires en Droit ou Investigation ou une réussite en Criminologie*, ils savent que les œstrogènes sont utilisés comme

# INEDIT II

« castrateur chimique » pour le traitement des délinquants sexuels (notamment dans l'état de New York).

*-avec 5 succès* ou plusieurs réussites en Criminologie, l'investigateur peut émettre l'hypothèse que les injections de testostérone aient servies à annuler une castration chimique.

***Conseil :*** laissez les joueurs se creuser les méninges et aidez-les ou non en fonction de leur réussite aux dés.

### Le reste de la semaine :

Si les joueurs n'ont pas compromis l'enquête des forces de police, celles-ci vérifient durant la semaine les alibi de différents suspects. La police recherche un pédophile ayant purgé sa peine de prison et condamné à un traitement médical dit de castration chimique. Les vérifications, interrogatoires et recoupements prennent la semaine. Finalement, les inspecteurs découvrent dans le garage de la mère d'un suspect un van Volkswagen qui aurait pu être utilisé pour l'enlèvement. Les prélèvements effectués dans le véhicule confirment les soupçons de la police. Des flacons de testostérone commandés à l'étranger par Internet sont retrouvés dans les poubelles de cette dame, Mme Pierce.

Adam Pierce, son fils, est finalement arrêté dans la journée du vendredi à son bureau, cabinet de courtage de la city du nom de Pearson & Fritz.

Il avoue les faits, et déplore la tournure qu'ont pris les évènements : « elle était si jolie dans son tutu rose…je l'aimais, et elle aussi m'aimait….jamais je n'ai voulu lui faire de mal….si vous l'aviez vu, elle était si belle … c'est un horrible accident !».

Devant l'évidence du drame dont il est responsable, Adam s'effondre en sanglots. Logiquement, Adam est « teinté par le Ver ».

Interrogé sur la manière dont il a procédé à l'enlèvement, il déclare qu'il a suivi les instructions qu'il a trouvé sur Internet dans « L'histoire de Lucie », un roman photo X téléchargeable sur le site de la société de production et diffusion xxHell.com.

### Pearson & Fritz, Manhattan

S'ils n'ont pas déjà trouvé un moyen d'obtenir les informations dont dispose la police, les pjs pourront avoir l'idée de se renseigner sur Adam Pierce. L'investigation au domicile de sa vieille maman ne donnera pas grand-chose. Par contre, si les pjs on l'idée de se rendre à son lieu de travail, qu'ils n'auront pas de mal à localiser, ils pourront trouver des informations dans son ordinateur portable resté au bureau et que la police n'aura pas encore saisi.

En examinant le bureau d'Adam, les pjs s'apercevront immédiatement que la police n'a pas saisi son ordinateur portable. S'ils ont le temps de consulter l'ordinateur sur place ou de copier ses fichiers, ils peuvent obtenir les informations contenues dans le pc (voir ci-dessous). Par contre, si les pjs tentent de voler l'ordinateur au lieu de le consulter sur place ou de copier ses fichiers, ils croiseront en partant les officiers de police revenus chercher l'ordinateur. Les pjs DEVRONT comprendre que la disparition du portable peut à la fois éveiller les soupçons de la police en même temps que compromettre l'enquête. S'ils décident de remettre l'ordinateur à sa place, ils le pourront moyennant un coup de stress et quelques jets de dés.

### Le contenu du portable

- (jet d'Informatique et d'Investigation) L'examen des navigateurs Internet révèle de nombreu-

Newton

**Marcheur sur verre parent loup**
**Nature :** dirigiste
**Attitude :** juge
**Attributs :**
Fo/3 Dext/3 Vig/3
Cha/3 Man/2 App/2
Per/2 Int/1 Ast /3
**Talents :**
bagarre 3
empathie 1
esquive 2
intimidation 1
sport 1 vigilance 3
**Compétences :**
survie 3
**Connaissances :**
investigation 1
**Historiques :**
fétiche 3 : collier chromé permettant à son porteur de passer dans l'Umbra pour un esprit du Tisserand.
**Volonté** 8
**Gnose** 2 Équilibre parfait
**Aversion :** pour les autres mâles, il se voit comme le mâle alpha du secteur.

# INEDIT II

Tam

**Marcheur sur verre**
**Théurge/ Homid**
**Nature :** jeunot
**Attitude :** explorateur:
**Attributs :**
For 2/Cha 3/Per 3
Dex 2/Man 2/Int 3
Vig 2/App 3/Ast 4
**Talents :** Emp1, bag1, esq 2, sport1, expr 1 subt 1, vigil 2, Con rue 3
**Compétences :** rép 1, fur 1, sur 1, A à feu , mêlée 1
**Connaissances :** info 3, éni 1, inv 2, ling 1, sci2 occult 2, rit 1, méd 1
**Historiques :** Parents 1 ress 1, fét 1, allié 2 (scorpio, simon )
**Rage** 2
**Gnose** 6
**Volonté** 4
**Dons :**
persuasion
filet de la tapisserie
langage des esprits
**Avantages**
mémoire / sang froid
Appren. rapide
don pour l'info
**Défauts**
voile déchiré
Transfo. forcée (Lupus)
Ennemi

Tam vit avec ses parents à Brooklyn, s'arrangeant pour être bien vue par ses professeurs et ses parents. Elle mène une double vie de trafics (logiciels, dvd, jeux vidéo) et se défoulait par divers actes de cyber-vandalisme avant que son oncle ne l'aide à accomplir sa première transformation lors de ce qui fût officiellement une fugue. Elle ne fût pas pour autant officiellement admise par les siens, faute d'avoir accompli son rite de passage…

SCENARII

ses connexions vers le site xxhell.com durant les mois précédents, ainsi que le téléchargement de fichiers X, dont l'un s'intitule « l'histoire de Lucie ». Les fichiers ne figurent plus sur le pc.

- La boite mail. Avec plus de 3 réussites sur le jet d'Informatique ou d'Investigation, les pjs trouvent également de nombreux mails d'Adam datés de plusieurs mois au site Internet xxHell, réclamant de ne plus recevoir leurs publicités. En vain puisque la corbeille est pleine de ces mails « racoleurs » reçus quotidiennement par Adam jusqu'au jour de son arrestation.

## SCENE 3
## BESOIN D'UN COUP DE PATTE

### Rencontre avec Tam (PNJ optionnel)

Si les pjs ne comptent pas dans le groupe un théurge et un informaticien compétent de type Marcheur sur Verre, la suite risque de s'avérer délicate. Les pjs vont donc êtres contactés par un Pnj qui leur sera sans doute indispensable pour la suite.

Tam a 16 ans, c'est une théurge Marcheur sur Verre de NY, elle vit chez ses parents (kinfolks) à Brooklyn et elle a entendu parler des pjs et leur propose son aide. Elle a besoin d'eux pour faire ses preuves car elle n'a pas encore accompli son rite de passage. Son oncle, Simon Gentils (R.S.NY), un charismatique Philodox rang 3, Marcheur sur Verre du sept de NY la trouve encore « trop jeune » pour rejoindre le sept. Tam brûle donc de prouver ce dont elle est capable. Elle a déjà réussi à consulter à distance la boite mail d'Adam Pierce et peut apprendre aux pjs l'existence du site xxhell. Si les pjs ont déjà l'information, elle ne demande qu'à mettre ses compétences en pratique pour les aider à continuer leurs recherches.

Tam est accompagnée de son « chien » un genre de berger blanc du nom de Newton. C'est en fait un kinfolk de sa tribu dont elle a la responsabilité. Il peut passer dans l'Umbra avec elle (car il possède de la Gnose) et porte un collier Fétiche qui lui donne dans l'Umbra l'aspect chromé d'un esprit du Tisserand.

Tam est très liée en secret à un second Marcheur sur Verre de rang 1, surnommé Scorpio. Ils ont pour projet de former une meute ayant Cafard pour totem. Scorpio est un métis Ragabash originaire de Hollande. Le problème est qu'il est recherché par les Marcheur sur Verre de NY qui ne lui font aucune confiance et le suspectent de préparer un mauvais coup dans la région (vol d'un Fétiche ? espionnage pour le compte d'autres Septs ou de garous étrangers ?). Simon Gentils ne le connaît que de réputation et n'apprécie pas du tout qu'il tourne autour de sa nièce. Scorpio est connu pour avoir accompli son rite de passage dans le Cyber-Royaume ainsi que pour ses nombreuses entorses à la litanie (non respects des anciens, des territoires, de la hiérarchie).

Simon ne manquera pas de questionner les pjs au sujet de Scorpio dés qu'il en aura l'occasion et les priera de l'avertir s'ils croisent ce Ragabash de «l'euro-hub » comme disent ceux de sa tribu. Si les pjs lui demande ce qu'il veut à Scorpio, il changera de sujet car les affaires des Marcheurs ne regardent qu'eux.

Tam ne parlera de pas de son ami aux pjs, ou alors sans citer son nom. En cas de besoin, il est possible que Scorpio intervienne si son aide devient indispensable, ou si Tam est en danger. Il n'est jamais loin d'elle et il communique avec elle par oreillette ou par pc (chat, mail, etc.). Si les pjs rencontrent son ami, elle leur demandera bien sur de ne pas en parler à Simon.

Idéalement, ce mystérieux Ragabash sortira de nulle part lors de la bataille finale ou juste après pour venir en aide aux pjs. Il sera tout disposé à répondre à leurs questions sur les événements. Il en profitera d'ailleurs pour examiner les esprits liés, ou copier les informations obtenues par les pjs (voir l'épilogue).

## CHAPITRE 2, WWW.XXHELL.COM

Avec ou sans l'aide de Tam, les pjs devraient à ce moment connaître l'adresse du site Internet incriminé. Ils n'ont plus qu'à cliquer…

## SCÈNE 1
## DU CUL, ET PAS DU LIGHT

### Le site web

Ce site est payant. Il va falloir sortir la carte bancaire ou bien pirater le serveur (jet d'informatique). Le contenu du site est de nature pornographique et interdit aux mineurs. DVD, photos et films visionables en ligne sont formatés dans le genre romans-photos, reportages, ou fiction plus ou moins réaliste, mettant en scène toutes sortes de thèmes très spécialisés. Avec une réussite en investigation, les pjs trouvent dans la rubrique fiction « l'histoire de Lucie », un roman photo

# INEDIT II

très réaliste décrivant les différentes étapes du kidnapping, du ligotage et des abus infligés à une écolière du nom de Lucie qui fini par prendre goût aux sévices infligés par son tortionnaire.

En fonction des informations dont disposent les pjs (jet d'investigation plus ou moins difficile), ils réalisent qu'Adam Pierce à suivi étape par étape le mode opératoire du roman photo.

### Autres informations disponibles sur le site web :

xxHell produit ses films et ses romans-photos en interne, le studio est à la même adresse que les bureaux et la VPC, dans le Queens état de NY.

La présentation du site est propre, toutes les coordonnées commerciales de l'entreprise y figurent. S'ils font des vérifications, registre de commerce, etc., tout est clean. Le site présente même une liste de questions-réponses au sujet de la distribution afin de recruter de nouveaux « acteurs »: montant des cachets, horaires, pièces administratives à fournir, etc.

Les pjs auront sans doute envie d'allez voir de plus près les locaux de xxHell. S'ils n'y pensent pas, vous pouvez leur suggérer qu'il est peut être temps de prévenir le sept de leurs projets.

## SCENE 2
## REUNION AU CAERN

En fonction de l'habileté dont ils auront fait preuve jusqu'ici, les pjs seront blâmés ou félicités par Mère Larissa, la doyenne des Rongeur d'Os et meneuse du sept de NY. A cette occasion, encouragez les pjs à donner à tour de rôle leur avis RP sur l'enquête : la scène se déroule au Park en présence d'une quinzaine de garous de plusieurs tribus. C'est l'occasion de se faire mousser pour gagner un peu de renom ou au contraire de chercher à rester dans l'ombre. En un mot, de jouer la personnalité des personnages et de jeter quelques jets « sociaux » en fonctions des buts recherchés par les pjs.

Un jet (astuce+étiquette) leur permettra de constater que les garous présents écoutent avec attention ce qu'ils ont à dire. Selon leur état d'esprit lors de leur élocution, Mère Larissa trouvera les paroles justes pour les inciter au calme ou au contraire leur remonter le moral. Elle approuvera ou demandera donc qu'ils poursuivent leur enquête sur xxHell. Alors que le sujet semble clos, un jeune Seigneur de l'Ombre rang 2 du nom de « Ioni Pattes de Velours » demande la parole au nom de sa meute : « la meute des sept ombres ».

Il propose d'abord, pour rendre service, de soulager le groupe meute des pjs de leur tâche ingrate. Il saura y mettre les formes pour que cela puisse passer comme une honnête proposition alors qu'il s'agit en fait de s'approprier l'enquête des joueurs ! Si pjs ne sont pas intéressés, il soulignera ensuite le fait que xxHell se situerait sur le territoire de sa meute et que cette piste leur revient donc naturellement.

Que les pjs se laissent ou non convaincre par Ioni, Mère Larissa écartera sa requête et conclura que les jeunes garous doivent apprendre à finir ce qu'ils ont commencé. Pour ce qui est du soi-disant territoire revendiqué par la meute de Ioni, le sujet ne pourra être tranché que lors de la prochaine grande réunion, en présence des chefs de tribus.

Si les pjs veulent faire ami avec Ioni, il tentera de les manipuler afin d'en apprendre le plus possible sur eux, leur enquête et leur projets, mais il s'esquivera s'ils lui proposent de faire équipe.

Dés lors, le site de xxHell sera surveillé par deux parents Seigneur de l'Ombre (genre homme de main) et Karl, le gros bras de la meute des sept ombres. Leur but est de laisser les pjs fouiller les lieux, et d'employer la force si nécessaire pour mettre la patte sur ce qu'ils auront trouvé. Telles sont les instructions du chef de la meute, Olaf, un Galliard Homidé de rang 3 relativement influent au sein de sa tribu et particulièrement arriviste.

Karl

Scorpio

**Marcheur sur verre**
**Ragabash/ Métis**
**Nature :**Déviant
**Attitude :**Angegardien
**Attributs :**
Fo / 2 Dext/ 4 Vig / 2
Cha/ 3 Man/ 4 App/ 3
Per / 2 Int / 2 Ast / 2
**Talents :**
Empathie1 bagarre 1 con, rue 3 esquive 3 intimidation 1 sport 1 subterfuge 1 vigil 3
**Compétences :**
réparation2 furtivité 3 survie 2 arme a feu 2 mêlé 1 conduite 2
**Connaissances :**
Énigme1 info 3 occulte2 rituel 1 Investigation1 Conn. du cyber-royaume 1
**Historiques**
cicatrice fétiche 4 (bras cyber)
**Rage** 3; **Gnose** 5
**Volonté** 6
**Dons**
contrôle de machine simple
ouverture de sceau
sentir le ver

Ostracisé par sa tribu, sa (future) meuteSera sa seule famille
**obsession :** Bientôt le tisserand pourra se passer de Kaos et du Corrupteur, un nouvel âge d'or s'annonce…

# INEDIT II

Karl

**Seigneur de l'ombre**
**Aourn Lupus**
**Nature :** Fanatique
**Attributs :**
Fo / 3 Dext/ 4 Vig / 3
Cha / 2Man / 3 App / 2
Per / 3 Int / 2 Ast / 3
**Talents :**
Appel primal 2,
bagarre 4
con, rue 3, esquive 4
intimidation 3, sport 1
subterfuge 4,
vigilance 3
**Compétences :**
animaux 1, furtivité 6
survie 4 arme a feu 2
**Connaissances :**
énigme 1 linguistique 1
occultisme 2 rituel 1
**Rage** 6
**Gnose** 6
**Volonté** 6
**Historiques :**
Ligné pure 2
totem (renard) 2
**Dons :**
sens intensifiés / saut de kangourou / sens du surnaturel /
griffes rasoir / âme de la bagarre /crainte véritable
Aura de confiance

SCENARII

## SCENE 3
## XXHELL VOUS OUVRE SES PORTES

Les locaux se situent dans une zone type pépinière d'entreprise avec parkings, verdure, et ronde de vigile la nuit. Le bâtiment d'un étage est de style moderne et chaleureux, briques, bois apparent, secrétaire avenante à l'accueil. Les locaux comprennent la partie administration, bureau, comptabilité, archive, les studios photos, vidéo, l'entrepôt stock de vidéo, accessoire, et l'informatique où se situe à la fois le montage/ production et le serveur du site.

-l'examen de la paperasse ne révèle rien d'illégal dans l'activité de cette dynamique entreprise, le nom des employés et des intermittents se trouvent dans les fichiers.

-L'examen des fichiers clients, mailing, etc. ( jet d'informatique, et d'investigation) révèle que le traitement des fichiers clients est sous traité à une boite informatique de la région (Filcom) dont XXL utilise également le logiciel (Legio 9.9.9). On peut lire sur la page de démarrage du logiciel une citation en latin qui signifie traduite « Mon nom est légion car nous sommes nombreux». S'ils pensent à le chercher, les pjs peuvent trouver le nom de l'agent commercial qui s'occupe de xxHell (M. John Garcia).

Dans l'Umbra, les pjs peuvent découvrir la présence d'un esprit du ver (un kalus) qui habite le disque dur du PC central et plus particulièrement l'application Legio 9.9.9. Si les pjs sont discrets, il pourront s'en retourner sans avoir été repérés par le kalus. S'il l'attaquent, il bénéficieront d'un tour de « surprise » mais il seront obligé de détruire son nid, le pc, ce qui détruira de l'autre coté le disque dur de l'unité centrale et toutes les infos qu'il contient. Si les pjs ne se font pas repérer par le kalus dans l'Umbra, il ne découvrira la présence de garous que s'ils utilisent le logiciel Legio 9.9.9 de façon inhabituelle (en le copiant par exemple).

Une fois les pjs repérés, l'esprit envoi immédiatement un mail à son « supérieur », ce mail sera totalement illisible genre « …..('§ (§§df'(« '((*****……. », mais un jet d'Empathie ou « langage des esprits » permet d'en comprendre le sens. En gros : « alerte ! alerte ! garous ! » le mail lui même est adressé à « legio@filcom.com ».

S'il est détruit avant d'avoir eu le temps de donner l'alerte, les pjs disposent de 12 heures avant que le kalus ne se reforme et ne prévienne les esprits qui se trouvent à Filcom.

### Lier l'esprit

Une fois que le kalus est découvert dans l'Umbra, si les Pjs prennent le temps d'examiner le pc (jet d'Occultisme et d'Informatique), ils pensent que l'esprit est lié à quelque chose dans l'ordinateur comme une application. Avec deux autres jets d'Informatique et de rituel difficulté 7, Tam ou les pjs pensent pouvoir remettre l'esprit sur le cd d'installation par lequel il est arrivé sur le pc, en effaçant l'application Legio 9.9.9 du disque et après avoir introduit le cd dans la machine. Si les pjs optent pour cette solution, le garou qui tente l'opération devra réussir un jet de gnose difficulté 7. Le kalus sera alors transféré du disque dur au cd sans avoir eu le temps de comprendre ce qui se passait. En cas d'échec, l'esprit est libéré et file dare-dare !

## SCENE 4
## L'ALTERCATION

Karl, le seigneur de l'ombre (un énôôrme Ahroun Lupus) rode dans les parages surveillant l'Umbra alors que ses kinfolk surveillent le quartier. Comptez pour Karl 6 réussites en Discrétion et 6 en Vigilance, il aura à priori l'avantage de la surprise.

C'est Ionie qui a proposé ce plan à son chef de meute et celui-ci lui a confié à Karl le soins de récupérer « l'os » des pjs.

Si les Pjs trouvent et parviennent à lier l'esprit, ils seront donc interceptés à la sortie par Karl et les deux parents (prenez des profils d'homme de main) armés d'un fusils à pompe et d'une batte de base-ball ornée de boucles de ceinturon en argent. Karl a vu où se trouve l'esprit lié car il a observé la scène dans l'Umbra et si les pjs n'obtempèrent pas, il viendra chercher de force ce qu'il réclame.

Karl apparaîtra soit en loup pour roder dans les parages, soit en Crinos pour menacer les pjs. Il réfléchira tout de même à deux fois avant de tuer un pj, à moins qu'il n'ait lui même à défendre sa vie.

-En fonction de leur talent, les pjs ont plusieurs options : fuir (le plus simple), se battre (dangereux), discuter (pas facile), ou arnaquer Karl en lui faisant un tour de passe-passe par exemple.

-Si les pjs semblent partir les mains vides, Karl viendra tout de même les intimider en Glabro pour les faire parler et savoir ce qu'ils ont découvert. Si l'esprit est toujours à sa place, il leur ordonnera de le capturer. Si au contraire il s'est enfuit, Karl saisira la moindre provocation de la

# INEDIT II

part des pjs comme prétexte pour en venir aux mains et se défouler de sa frustration.

-Si les Pjs tuent Karl ou un parent, cela leur vaudra de gros ennuis avec les Seigneurs de l'Ombre de NY.

## CHAPITRE 3, THE EVIL CONSULTANT

### SCÈNE 1 CAERN

-Si les pjs ont lié l'esprit, Mère Larissa le fera interroger au Caern par un théurge compétent comme Orson Gravely (fondation valkenbourgh). Si les Seigneurs de l'ombre leur ont extorqué le cd, leur chef Sylvania Ivanovitch enverra un émissaire à Central Park pour communiquer non sans condescendance vis à vis des pjs les informations obtenues.

Dans les deux cas, les pjs apprennent que le kalus harcelait par le net certaines personnes influençables comme Adam afin de les pousser à réaliser leurs pulsions. Le kalus montre d'étranges aptitudes pour l'informatique. Il semblait également rendre des comptes à quelque chose ou quelqu'un qui l'a envoyé nicher où les pjs l'ont trouvé grâce au logiciel de Filcom.

Il est probable que la prochaine étape des pjs soit l'entreprise Filcom et peut-être ont-ils également le nom de John Garcia, le responsable en charge du dossier xxHell.

### SCÈNE 2 LE CENTRE COMMERCIAL

Les bureaux de Filcom se trouvent au 10ème étage d'un complexe immobilier regroupant centres commerciaux, restaurants, parkings, bureaux, et logements.

Dans les tours réservées aux bureaux à chaque étage, ascenseurs et escaliers débouchent sur un openspace secrétariat ou un bureau oriente les visiteurs. Chaque étage est occupé par une ou plusieurs sociétés. La nuit, les hôtesses sont remplacées par des agents de sécurité.

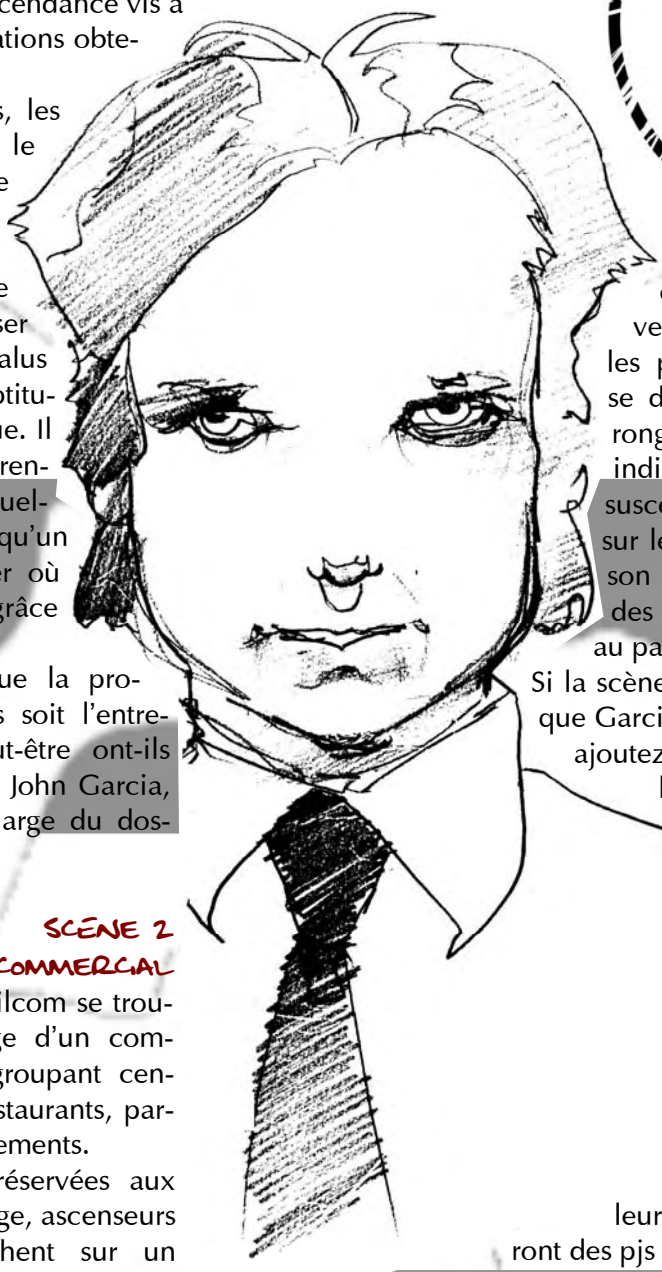
Si les pjs cherchent à contacter Enrique Garcia, il est en déplacement pour 48h.

Si l'esprit s'est échappé ou si les pjs tardent à agir (+de 24h), l'esprit du ver qui réside a Filcom (une psychomachiae) sera avertit qu'il se passe quelque chose d'anormal. Il enverra deux scrags pour tuer Enrique Garcia dès son arrivée au parking en fin de journée, 48 h après la visite des pjs à xxHell. L'esprit du ver connaît ses habitudes et dès qu'il le sentira dans le secteur, il commandera aux deux scrags de s'en occuper. Les scrags possèderont deux sdf habitués du centre commercial puis s'en prendront à Garcia au parking, la psychomachiae ne veut pas que Garcia puisse parler aux garous. Même si les pjs n'ont pas prévus d'intercepter Garcia, ils peuvent être amené à visiter les parkings au moment où se déroule l'embuscade. Un rongeur d'os aura pu leur indiquer une connaissance susceptible de les rencarder sur le centre. Les pjs trouvent son coin désert, sa piste et des traces de sang, mènent au parking, etc.

Si la scène du parking n'a pas lieu, que Garcia ait été déjà tué ou non, ajoutez les deux scrags lors de la scène finale.

Les possédés prendront Garcia au piège en déboulant par les deux extrémités du parking.

Leur but est de tuer leur victime. Ils ne s'occuperont des pjs que s'ils s'interposent.



**Toni Poque le velours**

ou langue de velours

**Seigneur de l'ombre**
**Philodox / homid**
**Nature :** autiste
**Attitude :** juge
**Rang:** 2
**Attributs :**
For/ 2 Dext/ 3 Vig/ 2 Cha/3 Man/ 5 App/ 3 Per/ 3 Int / 2 Ast/ 3
**Talents :**
Empathie 2 bagarre 2 con, rue 4 esquive 2 intimidation 1 sport 1 subterfuge 6 vigilance 4
**Compétences :**
réparation2 furtivité 2 survie 2 arme a feu 2 mêlé 1 conduite 1 étiquette 2
**Connaissances :**
énigme 1 linguistique 1 occultisme 3 rituel 1 investigation 2 politique 3
**Historiques :**
lignée pure 3 contact 1 ressource 2 allié 1 fétiche 1 totem (renard)1
**Rage** 3 **Gnose** 4
**Volonté** 7
**Dons :**
contrôle de machine simple / ouverture de sceau /sentir le ver persuasion / vérité de Gaïa /aura de confiance / Langue fourchue

# INEDIT II

## SCENE 3
## AU COEUR DE LA TOILE

Les pjs peuvent choisir divers stratagèmes pour se rendre jusqu'aux locaux de Filcom. Voici donc ce qui les y attend.

### Progression jusqu'aux bureaux

- Tam aura du mal à rentrer dans la galerie commerçante avec Newton, il faudra passer par l'Umbra ou une sortie de secours.

- Pour se rendre jusqu'aux bureaux en dehors des heures d'ouvertures, les pjs devront éviter vigiles, caméras, alarmes et ouvrir diverses serrures.

- Si les pjs utilisent l'Umbra pour progresser jusqu'au 10ème étage, faites leur comprendre que sans un Marcheur sur Verre pour les guider au travers des toiles du tisserand, ce périple serait des plus périlleux.

Le loup de Tam porte un collier Fétiche qui le fait passer dans l'Umbra pour un esprit du Tisserand, ce qui donne à son pelage l'aspect un aspect chromé et permet d'ouvrir la voie aux garous qui le suivent.

Chaque joueur devra faire deux jets d'Astuce + Occultisme et Dextérité + Furtivité pour éviter de se prendre les pieds dans une toile ou d'effrayer les araignées. Un échec provoquera un remous dans l'Umbra locale qui sera perçu par la psychomachiae. En cas d'échec critique, le pj est attaqué pendant 2 tours par une araignée.

### Option 1

Si les pjs arrivent par surprise sans s'être fait remarqués dans l'Umbra, sans avoir combattu les scrags au parking, ni sans avoir eu de problème avec la sécurité, les bureaux leur sembleront normaux jusqu'à ce qu'ils passent dans l'Umbra. Là, il réaliseront que le réseau d'ordinateurs est habité par un puissant esprit du ver : la psychomachiae, et de nombreux esprits mineurs 10 kalus. Ils bénéficieront donc d'un certain effet de surprise tant que nul esprit n'aura donné l'alerte ou n'ait de raison d'être méfiant et d'attendre les pjs.

La présence des deux scrags dépend du déroulement des événements. La psychomachiae appelle les scrags pour monter la garde au plus tard 24h après le passage des pjs à xxHell. Ils ne seront donc pas là avant.

### Option 2

Si les pjs viennent de combattre les scrags ou se sont fait remarqués, ils seront attendus.

De jour la psychomachiae, aidée des kalus aura possédé plusieurs membres du personnels qui se mettent à se battre et détruisent les ordinateurs au milieu de leurs collègues éberlués.

De nuit, la psychomachiae aura possédé l'un des deux gardes de l'étage pour assassiner son collègue dont le corps gît en face des ascenseurs. Une surtension aura en même temps fait sauté la plupart des installations électrique de l'étage, plongeant les bureaux dans l'obscurité. Lorsque les pjs arrivent, la psychomachiae s'est maintenant incarnée dans le matériel informatique des bureaux qui ne forme plus qu'un enchevêtrement de câbles électriques, de plastique et d'écrans brisés. La scène est éclairée par les décharges électriques, et les quelques écrans en veille de cet amas de débris animés qui constituent le corps physique de l'esprit. Au milieux des bureaux renversés se trouve le second garde inconscient qui est en train d'être étranglé par un câble.

Seules les attaques contondantes (poings, barre de fer, fusils à pompe) font des dommages normaux. Le résultat des dommages des attaques de taille (griffes, glaive) est divisé par 2 et les attaques d'estoc ( flèches, revolver, poignard) par 3.

Il devrait s'ensuivre un premier combat pour renvoyer l'esprit dans l'Umbra ( l'esprit possède 7 niveau de blessure matérialisé ).

### Option 3

Si les pjs arrivent par l'Umbra, ils tombent sur les kalus rendus frénétiques par la destruction de leurs nids (les pc). Une fois renvoyée dans l'Umbra, la psychomachiae leur tendra une embuscade, si elle en a le temps, en se cachant parmi les débris. Elle aura par conséquent une initiative de 6 au premier tour et les pjs devront réussir un jet de perception contre un jet de volonté de l'esprit pour le repérer.

### Tam

En fonction de l'évolution du combat, Tam tentera probablement de lier la psychomachiae pour la neutraliser et pour pouvoir ensuite lui soutirer des informations. Si l'esprit ne peut attaquer Tam, il tentera de s'enfuir en brisant la baie vitrée. Tam n'a pas l'habitude de lier de tels esprits et si elle le tente, cela lui prendra plusieurs rounds et elle devra réussir un jet de rituel difficulté 10 en plus du jet de Gnose difficulté 8 pour vaincre l'esprit.

# INEDIT II

## EPILOGUE

Mr Enrique Garcia, est à la fois astucieux et sans scrupules, spécialiste du marketing et de la constitution de fichiers. Il utilise entre autres des informations provenant de l'administration fédérale pour inclure dans ses fichiers clients les profils d'un maximum de personnes ayant eu affaire à la justice pour des crimes et délits. Ces précieux renseignements lui permettent d'optimiser grandement la pertinence de ses listings. Tout cela est bien sur illégal. Il niera avoir eu connaissance de l'affaire d'Adam Pierce, même s'il se souvient très bien avoir ajouté au fichier clients de XXL des centaines de noms de délinquants sexuels, voyeurs, violeurs et autres pédophiles. Il est même très fier de la précision et de l'efficacité de « son œuvre ».

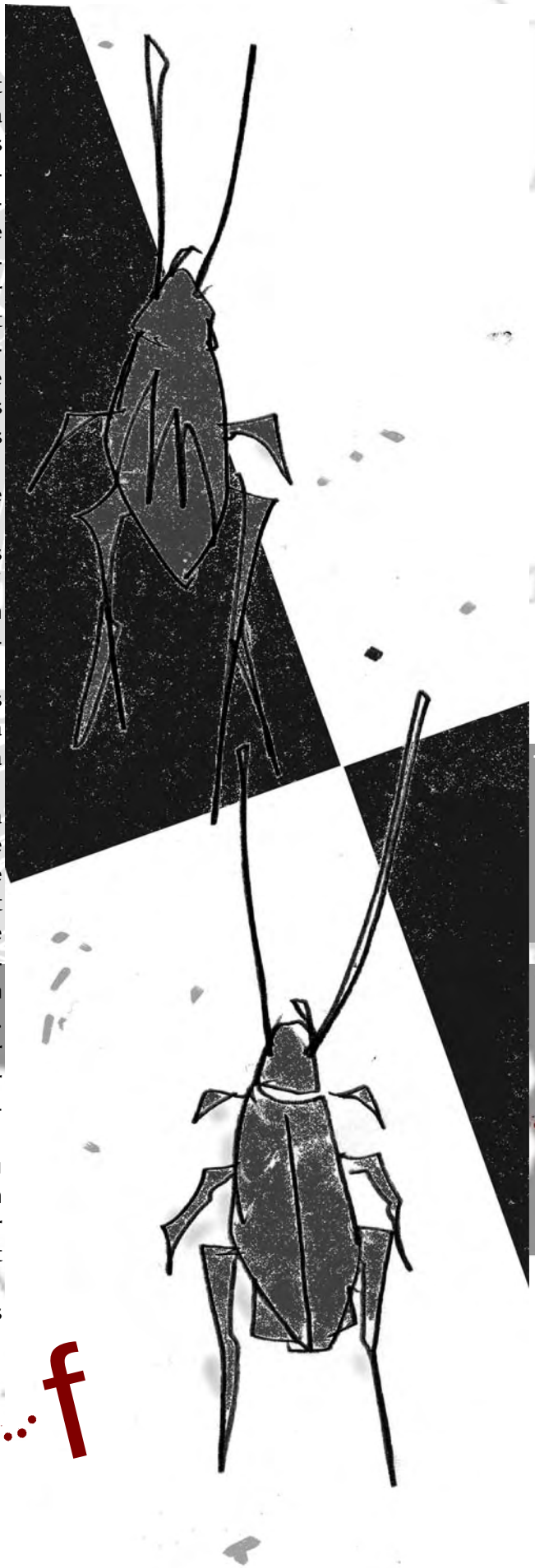
S'ils le font parler, les pjs auront quelques vagues informations sur de mystérieux amis qui lui ont donné quelques coups de pouce dans son travail en lui fournissait nombre de fichiers confidentiels : « nous sommes nombreux…».

Les esprits du Ver, quant à eux, se sont greffés sur les agissement de Garcia tout en huilant la machine pour pousser des sujets comme Adam à la récidiver.

Si les pjs n'ont pas compromis l'enquête de la police en subtilisant l'ordinateur d'Adam, le jeune et dynamique patron de xxHell sera arrêté et condamné au maximum pour harcèlement commercial (suite au spaming pratiqué par le kalus). Par contre, la police ne connaît pas l'existence de Garcia ni comment le nom d'Adam Pierce s'est retrouvé dans le fichier client de XXL. Cela peut être l'occasion pour les pjs de nouer de nouveau contact ou de renvoyer l'ascenseur s'ils ont déjà des alliés dans la police ou la justice.

Si Tam a survécu, elle sera admise au sein du sept et de sa tribu comme ayant accompli son rite de passage, et les pjs pourront à l'avenir compter sur son aide, surtout s'ils ne trahissent pas sa relation avec Scorpio auprès de son oncle.

Enfin les pjs seront récompensés selon leurs mérites par le sept de Central Park.



Texte : Stéphanie
Illustrations : Jassou



F g f

# INEDIT III

## RÈGLE D'OR :

## IMPRÉGNÉS : LA DAMNATION

POUR TOUTES LES GAMMES DU NOUVEAU MONDE DES TÉNÈBRES

### Le Pacte

-Sceller un **Pacte** avec un serviteur spirituel des Maeljins ou un Infernaliste revient à accepter volontairement de servir le Vice qu'il représente.

-Le Pacte est scellé par la dépense d'1 pt de Volonté permanente du corrupteur, ou **Parrain** et la perte automatique d'1 pt de Moralité du Corrompu, ou **Imprégné**.

Cette perte de Moralité implique un jet contre l'obtention d'un dérangement mais jusqu'au dernier moment le Passionné peut refuser le Pacte sans aucun jet.

-L'Hybris de l'Imprégné a le même Vice que celui de son Parrain.

-Un Imprégné peut voir et communiquer avec tous les esprits liés à la Légion de son Vice ou de celui de son Hybris, crépusculaires ou non, tant qu'ils sont dans le monde matériel.

-A chaque fois qu'un Imprégné gagne 3pts de Corruption son Parrain en gagne 1 supplémentaire.

-Corrompre autrui par un Pacte est un péché de niv. 3 quelque soit le type de Moralité.

**Règle d'Or présente des systèmes originaux créé par des Conteurs du MdT.**

**Ici il s'agit d'un système destiné à faire de vos personnages des serviteurs de démons répandant l'enfer sur Terre : les Imprégnés**

REGLE D'OR

### Références

La lecture préliminaire de l'article « *Nouvelles Ténèbres, Nouveaux Démons* » p.50 du *Veilleur 1* peut être utile mais n'a rien d'obligatoire –d'où l'insertion de cette aide dans la section inédit !

D'autre part *Antagonistes* et *Lore of the Forsaken* donnent plus d'informations respectivement sur les Ombres de la Passion et sur les Maeljins et leurs serviteurs.

**Cette aide de jeu, créée à l'origine pour les mortels du MdT2, a vu son système modifié pour qu'elle puisse être adaptée à toutes les gammes cet univers. Elle part du principe que les démons sont des esprits incarnant un Vice, les Ombres de la Passion, et gouvernées par les Maeljins, les neuf entités mystérieuses.**

**Pour ne pas trop dénaturer l'excellent travail de l'auteur, les adaptations apportées à cette aide de jeu sont notées dans les encarts ou en italique .**

« Où allons-nous ?
- Nulle part
- Ce sera long ?
- sans fin »

– Maurice Renard

Jouer un Infernaliste, *ici nommé* ***Imprégné***, n'a pas pour but d'interpréter un personnage dans la plus extrême débauche de vices, de corruption ou de jouer le mal à l'état pur. Comme le dit Machiavel, un homme n'est ni entièrement bon, ni entièrement mauvais. Si les Imprégnés s'approchent dangereusement de ce mal, ils n'en connaissent vaguement qu'une facette. Un Imprégné est un personnage plongé dans une situation des plus sombres et comme Dieu il doit extraire la part de lumière qui est en lui ou « sombrer » à jamais.

Jouer un Imprégné peut aussi avoir l'avantage de faire comprendre aux joueurs que peu importe les personnages qu'ils ont interprétés ou qu'ils interpréteront, la part de ténèbres, le côté sombre, les faiblesses, sont les éléments principaux pour rendre un personnage crédible. Superman malgré son invincibilité et toute l'armada de supers pouvoirs qu'il possède, a, en plus de la Kyptonite, sa charge de faiblesses. Les joueurs ont souvent tendance à construire leurs personnages comme un phantasme, à modeler un être qui n'a pas de peurs, ni d'angoisses. Malgré cette structure idéale, ils sont loin de faire agir leur personnage de façon toujours juste, et s'il doit choisir entre lui et les autres… le choix est vite fait. L'Imprégné est battit à l'inverse et bien des personnages de tous jeux devrait passer par cette étape, chercher, trouver et sortir la lumière de leur personnage mais en ayant toujours en vue qu'il est faible et pas si différent des gens qui l'entourent.

Pour le Conteur l'enjeu est de renverser sa vision des choses, de voir en ces personnages les méchants de l'histoire. Les voir agir et interagir et finalement ne pas être que les « méchants de fin de niveau », donner un alibi à leurs actions et même les justifier, permettra au Conteur d'envisager différemment les antagonistes de ses joueurs. Il les construira sûrement de façon plus réaliste à l'avenir car quoi qu'on en dise, personne n'agit sans raison, ni le méchant vampire qui veux massacrer une famille, ni ces salops de chasseurs qui ont massacré un nombre incalculable de goules. Les méchants aussi ont le droit à de nobles buts et nos Imprégnés en ont tout intérêt. Ils tirent leurs pouvoirs de leurs damnations et en sont les artisans, mais ils doivent rester à la surface s'ils veulent conserver leur âme…

# INEDIT III

## LES HYBRIS

«Les maisons les plus hautes, et les arbres aussi : sur eux descend la foudre, car le ciel rabaisse toujours ce qui dépasse la mesure.»

*Histoire, VII, 10*

Tout Imprégné est possédé par un ***Hybris***, une démesure de ses vices, un attrait passionnel et souvent violent. *Cet Hybris est acquis lors d'un*

***Pacte*** *avec son* ***Parrain****, qui peut être un autre imprégné, ou un serviteur spirituel des Maeljins. Si l'Hybris, en tant qu'* ***Ombre de la passion*** *fondue à une âme, est lié à un vice, il n'est pas obligatoirement lié à celui du personnage.*

*En fait l'Imprégné acquiert un nouveau Vice représenté par l'Ombre de la Passion qui parasite son âme. C'est pour cela que le pactisant est appelé Imprégné. L'Hybris de l'Imprégné grandira ainsi dans son coeur à mesure que le personnage agira selon le Vice qu'il représente. Plus l'Hybris grandira et plus les pouvoirs de l'Imprégné, appelés* ***Procurations****, seront grands. Les choses iront ainsi jusqu'au jour où l'Hybris aura entièrement corrompu l'âme de l'Imprégné qui deviendra une nouvelle Ombre de la Passion tandis que son corps ne sera plus qu'un automate commandé par son Hybris. C'est en fait à ce moment là que le personnage sera réellement et irrévocablement damné.*

Ainsi, quand il est pris dans le labyrinthe de l'Hybris, l'Imprégné peut et doit en trouver la sortie, mais le chemin est sinueux et dallé de nouvelles tentations, qui n'ont qu'un but, le faire sombrer plus profondément.

## LES LEGIONS

Il répondit :
«Je m'appelle Légion, car nous sommes beaucoup.»

– Marc 5.9

On dit que le plus grand pouvoir du Malin est de faire croire qu'il n'existe pas plus que Dieu. *Cela est certainement vrai car la plupart des Imprégnés modernes ne savent même pas si le diable existe. Ils n'ont en fait de rapports directs qu'avec leur Parrain, l'esprit ou l'Imprégné avec qui ils ont noués leur Pacte, et quelques autres Imprégnés et esprits démoniaques qui croisent leurs chemins. Oh certes, ils savent qu'ils servent une entité puissante et que ce service implique des sacrifices et de répandre une forme de vice, mais peu savent ce que sont réellement leurs maîtres, les Maeljins, qui peuvent prendre bien des formes dans bien des croyances, ni même le sort qui les attend quand leur Hybris aura dévoré leur âme.*

*Peu également ont appris que leur Pacte ne pouvait pas les forcer à obéir à leur Parrain ou aux Maeljins et qu'il ne servait en fait qu'à planter la graine du mal, l'Hybris, dans leur cœur. Beaucoup, ne souhaitant pas risquer les conséquences imaginaires ou inventées de la rupture d'un Pacte, servent aveuglément la longue hiérarchie quasi féodale qui remonte de leur Parrain aux Maeljins eux-même et demandent à leurs propres Imprégnés d'en faire autant. En intégrant cette chaîne de la tromperie, ils deviennent des membres à part entière de la Légion de leur Maeljin, l'armée secrète qui répand son Vice à travers les mondes.*

*Les Imprégnés ne sont pas tous directement rattachés a une légion, certains d'entre eux ayant compris que leur Pacte n'induisait pas du tout un service à sa hiérarchie. Mais ces* ***Affranchis****, se privent ainsi d'un pouvoir supplémentaires, la*

### L'Hybris

-L'**Hybris** est l'Avantage surnaturel propre aux infernalistes, qui se rajoute à tout autre que le personnage pourrait posséder au lieu de le remplacer.
-Lors d'une confrontation surnaturelle c'est le plus haut Avantage du personnage qui est pris en compte.
-Son niveau initial est de 1 et un Vice lui est associé.
-La Moralité (ou Humanité, Harmonie...) de l'Infernaliste ne peut jamais dépasser [10-Hybris]. Quand le dernier pt de Moralité est perdu, l'Infernaliste perd son âme qui se transforme en Ombre du Vice.
-L'Hybris donne accès à une réserve provisoire de 10 pts nommée **Corruption**.
-Un Infernaliste perd 1 pt de Volonté temporaire à chaque fois qu'il ne cède pas à son Vice ou à celui de son Hybris alors qu'il aurait pu le faire. Agir selon son Vice ou celui de son Hybris ne lui fait pas gagner de Volonté
-Agir selon son Vice lui apporte 1 pt de ***Corruption***, tandis qu'agir selon le Vice de son Hybris lui en apporte 2.
-L'Hybris exalte également le Vice de l'Imprégné lui donnant accès à l'***Effluve*** de sa ***Nature*** et lui imposant sa ***Faiblesse***
-Intégrer une ***Légion*** confère un autre pouvoir, la ***Lame***.

REGLE D'OR

# NEOIT III

*Lame de sa Légion. Cet « appât » suffit parfois à faire rentrer les Affranchis dans les rangs. Toutefois un Affranchi décidant de rester indépendant ne sera jamais châtié par les Maeljin (bien qu'une vengeance de leur Parrain reste possible!) car quoiqu'il arrive l'Hybris qui est en eux les poussera inexorablement à répandre leur Vice et à donc à servir indirectement leur Légion.*

*Il est par ailleurs possible de trahir sa Légion pour rejoindre celle correspondant à son Vice plutôt qu'à celui de son Hybris. Ceux qui font ainsi sont considérés comme des* ***Apostats****, et sont paradoxalement plus mal vus par le Maeljin de leur Hybris que les Affranchis, car ils s'engagent dans une voie qui non seulement peut servir un Maeljin adverse mais qui également retarde le moment où âme de l'Imprégné se transformera en Ombre de la Passion –suivre son Vice apportant moins de points de Corruption que suivre celui de l'Hybris.*

*Par ailleurs, il semble que le nombre des Légions ait peu varié, contrairement à celui des Maeljin qui les dirigent. En effet les Légions étant principalement constituées d'Ombre de la Passion incarnant des Vices, il en eu toujours environ sept, déclinant dans leur rang toutes les variations possibles de chaque Vice. Les Maeljin quant à eux semblent être des entité puissantes n'ayant jamais été des Ombres de la Passion mais s'étant hissées au sommet de la Hiérarchie des Légions dans lesquelles ils se sentaient le mieux. Ainsi les Maeljin n'incarneraient pas réellement le Vice qui leur est attribué, mais ce dernier serait plutôt leur titre au sein d'un légion. Ainsi Reine ou Roi de la Colère, serait le titre alloué au dirigeant de la Légion de la Colère et Architecte de la Violence à un de ses Lieutenants. Asmodai pourrait en fait n'avoir le titre de reine, que parce qu'elle a détrôné le précédent Roi, et le Thurifuge être l'Architecte de La Violence car il n'a pas réussi à se hisser à une place importante dans la Légion de la Colère. Le nombre véritable des Maeljin, tout comme leurs véritables apparences et domaines d'influences étant incertains, on ne peut dire combien des officiers des Légions sont en fait des Maeljin capable d'arracher sa couronne à leur chef actuel. Il par contre évident que le but de chaque Maeljin est de dominer ses pairs… et que les personnages Imprégnés risquent d'être les victimes de ces ambitions…*

*Voici donc les sept Légions actuelles, dont au moins deux des officiers sont reconnus comme étant des Maeljin de grande puissance.*

### La Légion de l'Eclat
### Ou IVe Légion -Envie

L'être le plus puissant de la Légion de l'Éclat est appelé **Maastraac,** *le Maître de l'Envie*. On le dit seul mais présent sous de multitudes de facettes. Il règnerait en véritable despote sur sa multitude d'Ombres et de Passionnés de L'Envie. Il serait appelé aussi *Foebok* celui qui implante la peur ou encore *Karnalaa* celle dont la morsure provoque les désirs les plus puissants ou encore *l'Artiste des Spirales* qui invite à se montrer jaloux de la possession matérielle des autres.

***Symboles :*** *Le 4e arcane du Tarot ou Une étoile à quatre branches traversée verticalement par un bâton au bout duquel se trouve une main tentant d'attraper un globe couronné surmontant l'étoile.*

***Lame de l'Empereur :*** *En gardant sur soi une partie du corps d'un être conscient (Péché de Niv.4), permet d'acquérir un Attribut, une Compétence, un Atout ou un pouvoir correspondant de la victime (un seul trait par partie de corps dérobée) tant que cette dernière reste vivante. Par exemple voler la peau du visage de la victime permettrait d'acquérir son score en Présence, tandis que garder sa main sur soi permettrait d'acquérir son score en Ressource. Chaque point du Trait ainsi dérobé coûte 1 pt de Corruption par jour.*

### La Légion des Chaînes
### Ou Xe Légion - Avarice

L'entité la plus puissante de cette légion est **Mammon**, le Pourvoyeur de l'Avarice. L'un des subordonnés de Mammon se fait appeler le *Prêtre Mourant* qui incarne la faim de possession Ces démons ont de nombreux trônes mineures liés aux concepts de l'avarice et de la cupidité, c'est donc naturellement qu'ils s'intéressent aux affaires des Enchaînés, entre autre…

**Symboles** : Le 10e arcane du Tarot ou Une Étoile à 16 branches aiguisées avec en son centre un coffre fort encerclé de chaînes.

***Lame de la Fortune*** *: Les membres de la Xe Légion peuvent faire des Pactes d'Achat, et les sceller avec 1 pt de Volonté temporaire des deux partis et 2 pts de Corruption de la part du Légion-*

## La Corruption

-Les points de Corruption peuvent être utilisés pour activer les *Lames, Effluves* et les *Procurations*, ou être épargnés lors d'un sacrifice animal ou humain fait en l'honneur du Maeljin gouvernant l'Infernaliste (ou son Hybris pour les Affranchis.)

-Le ***Sacrifice*** demande un jet de *Résolution + Hybris*. Chaque succès à ce jet permet d'épargner 1 pt de Corruption (1 seul jet/jour). Si le sacrifice est une créature consciente (humain, vampire, mage, etc.) et que le jet de sacrifice est réussi, l'Infernaliste reçoit en plus de ses succès un nombre de points de Corruption égal à la Moralité du sacrifié qu'il peut soit automatiquement épargné, soit placer dans sa réserve.

-Quand la réserve est pleine, tout pt de Corruption ajouté est épargné automatiquement.

-Les points de Corruption épargnés peuvent servir à acheter des procurations ou à augmenter l'Hybris.

-Augmenter l'Hybris coûte Nouveau score x 8 pts de Corruption

-Acheter une procuration coûte nouveau score x 4 pts de Corruptions

-Si les pts épargnés suffisent à augmenter l' Hybris ils sont automatiquement dépensés pour augmenter ce Trait.

-Quand la Corruption dépasse la Moralité, le Pj est ***Passionné***. Il doit alors faire un jet de Volonté-Hybris pour ne pas suivre son Vice d' Hybris. S'il réussit, il perd 2 pts de Volonté.

## REGLE D'OR

# INEDIT III

*naire. La pacte implique que le Légionnaire offre une chose à sa victime en échange de laquelle il pourra disposer de son âme. Quand la victime a obtenu satisfaction, ses points de Moralité permettent au légionnaire d'obtenir gratuitement une Procuration de son niveau divisé par deux (arrondi à l'inférieur). L'âme de la victime quant à elle est détruite (Péché de Niv.1), son corps devenant un espèce d'automate vivant démuni de volonté propre. Les Maîtres de la Légion incitent leurs subalternes à utiliser cette Lame avec parcimonie car elle favorise beaucoup moins l'expansion de leur Vice que les Pactes classiques.*

## La Légion de la Bête

### Ou XVIIIe Légion -Colère & Violence

La Reine de la Colère, **Asmodaï**, est une gigantesque araignée tissant de manière désordonnée mais chaque fil tendu est un lien de tension naissant et ceux qu'elle a filés ne se briseront jamais. Régnant sur les légions de la Bête, elle dirige de nombreuses bêtes de guerre, tel que le *Grand Veneur* initiateur de la Violence préméditée et Le *Revenu* qui lui règne sur les rêves et cauchemars générateurs de colères. Elle a également soumis le Malejin nommé **Thurifuge**, auquel elle a donné le titre d'Architecte de la Violence, mais la force grandissante de ce dernier l'inquiète, d'autant que le serviteur de ce dernier, *Loup terrible*, incarnant la colère meurtrière, semble dangereusement proche des Loups Garous (Cf. *L'Ivresse du Sagruth* dans le *Veilleur 1*, ou *Blasphemies*). Les hordes d'Asmodai règnent sur la folie, la cruauté et la colère.

**Symboles** : *Le 18e arcane du Tarot ou* Une étoile à huit branches ondulée stylisant des flammes, en son centre le chiffre 666.

***Lame de la Lune:*** *En dépensant 1 pt de Volonté temporaire et 2 pts de Corruption au moment du meurtre, et en réussissant un jet de Présence + Intimidation - Résolution de la victime, le légionnaire a le pouvoir d'invoquer le fantôme de l'être qu'il vient de tuer (Péché de Niv.3) afin qu'il abatte sa colère sur une cible désignée qu'il prendra pour l'Imprégné responsable de sa mort. Il aura pour ancre l'objet avec lequel l'Imprégné l'a tué. Le fantôme aura un Pouvoir égal à la Force du sacrifié, une Finesse égal à son Manipulation, une Résistance égale à sa Résolution, 10 pts d'Essence et un Numen. Chaque point de Corruption dépensé en plus du coût initial accorde au fantôme un Numen supplémentaire (Cf. Monde des Ténèbres , section fantômes.)*

## La Légion de l'Étang de Feu

### Ou XVe Légion -Luxure & Tromperie

La Dame de la luxure, grande maîtresse de la décadence et de la douleur, est connue sous le nom de **Carnala**. Elle aime admirer son reflet dans les étangs de feu et de sang provoqués par la perversité des hommes. L'un de ses chevaliers est connu sous le nom de *l'Adoré* qui règne sur les frustrations et les colères liées aux désirs et à la luxure. *Leviataan* quant à lui règne sur ceux qui se réjouissent de la douleur qu'ils provoquent. **Pseulak**, Maeljin Ministre de la Tromperie et amant de Carnala, règne sur l'infidélité. Il a sous son influence *Le Connaisseur* qui incarne les mensonges qui grouillent comme des insectes. Les Ombres de la Luxure aiment prendre l'image de démons polymorphes torturés dans des délires sadomasochiste.

**Symboles** : *15ème arcane du Tarot* ou Mouvements et tempêtes

***Lame du Diable*** *: En dépensant 1 pt de Corruption et 1pt de Volonté lors d'un rapport sexuel ou d'une consommation partagée de drogue, et en réussissant un jet de Présence + Persuasion –Astuce de la victime, le légionnaire peut rendre son partenaire dépendant (Péché de niv.8). Pendant Succès jours, il fera tout pour pouvoir à nouveau réitérer l'expérience avec l'Imprégné. Ce dernier peut prolonger la durée de 2 jours par point de Corruption dépensé immédiatement après le jet. Cette lame fonctionne même si l'expérience initiale n'était pas consentie par la victime (Péché de Niv. 3 pour un viol et 4 pour une prise forcée de drogue)*

## La Légion du Sang

### Ou XIIIe Légion –Gloutonnerie

Le plus grand Glouton devant l'éternel est **Baalphegor**. On dit qu'il aurait bien moins d'Ombre de la Passions que les autres, tant il en aurait dévorées. Il est infecté de nombreux vers qui sont voués à habiter en lui, tel que le *Ver de Sang* incarnant la faim sauvage et bestiale ou le *Ver Galaak* qui s'occupe des « péchés mignons » ou encore la multitude de vers blancs qui lui trouent la peau. Sous son empire la faim démesurée de l'humanité, qui ne cesse de se développer bien au delà des besoins, entraîne la mort de la Terre.

**Symboles** : *Le 13ème arcane du Tarot* ou un énorme chaudron bouillonnant et dégoulinant au centre d'une étoile à cinq branches retournées.

**La Lame Sans Nom**: En mangeant un tiers de

Les Procurations

-Les Procurations simulent les effets des autres pouvoirs surnaturels (Disciplines, Dons, Atouts psioniques etc.) sauf ceux propres aux bénis (Cf. p.16 et 17).
-Leur coût en points de Corruption épargnés est égal à leur *[Niveau x 4]* mais un Infernaliste ne peut acheter de procuration d'un Niveau supérieur à son *Hybris/2*.
-Les Procurations simulant un pouvoir à niveau (Disciplines, Arcana, etc.) doivent être achetés dans l'ordre des niveaux.
-Elles s'utilisent comme les pouvoirs originaux, le niveau de la Procuration remplaçant le niveau du Pouvoir, et le niveau d'Hybris remplaçant l'Avantage surnaturel (Puissance du Sang, Appel Primal, etc.) normalement requis.
-Leurs éventuels coût s d'utilisations (en Volonté, Vitae, Mana ...) sont convertis en coût e pts de Corruption. Les pouvoirs initialement sans coût d'utilisation coûtent quant à eux 1pt de Corruption.
-Grâce aux Procurations un personnage à accès à tous les pouvoirs du MdT2, même ceux normalement inaccessibles à sa catégorie
-Il bien sûr toujours possible d'acquérir selon les règles normales et avec une dépense en Xp les pouvoirs originaux.

REGLE D'OR

# INFOIT III

Imprégnés

**Atout à 2 ,4 ou 5**

Cet Atout octroie à un Infernaliste des imprégnés dont il est le Parrain et qui lui fournissent 1 pt de Corruption à chaque fois qu'ils en gagnent 3.

Le nombre d'imprégnés ne dépend pas de l 'Atout mais du nombre de pts de Volonté permanents qu'aura sacrifié le personnage à l'issue de la création (1 Imprégné par pt) ou lors de Pactes qu'il aura conclu en cours de jeu.

A 2, les Imprégnés du personnage ne lui obéissent pas.

A 4, seule la moitié de ces derniers (arrondi à l'inférieur) lui sont soumis.

A 5, tous lui obéissent.

son poids en chaire humaine et en dépensant 2 pts de Corruption, l'Imprégné peut soigner une blessure, quelque qu'en soit le type. Cela se déroule lors d'un festin cannibale qui peut durer des heures. Pas plus de trois niveaux de Blessure peuvent être ainsi guéris par heure.

### La Légion des Sommets
### Ou XVIe Légion –Orgueil

**Lamasthu** est le Calife de l'Orgueil et règne sur une multitude de sujets, tel que *l'Ange de Verre* incarnant la peur liée à l'orgueil. Son règne semble particulièrement puissant depuis le milieu du XXe, la technologie ayant enivrée l'orgueil des hommes et leur volonté de tout soumettre à leurs diktats.

**Symboles** : *Le 16e arcane du Tarot* ou un sceptre au centre d'un tas d'ossements.

***Lame de la Maison Dieu*** *: En dépensant 1 pt de Corruption et de Volonté, et en réussissant un jet de Manipulation + Intimidation– Résolution de la cible, le légionnaire peut forcer une personne à exécuter un ordre (Péché selon l'Ordre donné).*

### La Légion des Cendres
### Ou XIIe Légion –Paresse

Nombreux sont ceux qui s'occupent des Paresseux qui peuvent laisser le monde s'écrouler et tomber en poussière plutôt que de bouger un petit doigt. **Beliar** est quant à lui l'esclave de la Paresse, et règne également sur l'ignorance. Un de ses hérauts est *le Messie* qui provoque les émotions génératrices de Paresse telles que la dépression.

***Symboles :*** *12e arcane ou un squelette traîné par un âne.*

***Lame du Pendu :*** *En se coupant un doigt, un organe ou un membre, et en dépensant 1 pt de Volonté et 1 pt de Corruption, le légionnaire peut créer un serviteur homoncule de la même taille que la partie de son corps coupée et ayant autant de pts dans ses Attributs que le nombre de niveaux de Santé perdus. Ce serviteur dont l'apparence parodie celle de l'Imprégné, obéira aveuglément aux ordres de son maître qui pourra ressentir tout ce qu'il ressent. Il ne vivra qu'un jour et n'aura aucune Compétence mis à part 4 en Discrétion. Par point de Corruption dépensé en plus, l'Homoncule aura 1 pt de Compétence supplémentaire ou vivra 1 jour de plus. Si l'Imprégné mange son Homoncule il récupérera autant de niveaux de santé que ceux qui resteront à l'Homoncule.*

## LES NATURES

*Lorsque l'Hybris pénètre l'âme de l'Imprégné, il exalte son Vice. Les Imprégnés derniers peuvent donc être classés en* ***Natures****, correspondant à leur Vice propre et leur apportant un autre avantage, l'****Effluve****, ainsi qu'une* ***Faiblesse****.*

### Les Enchaînés
### -Avarice, Orgueil et Envie

*Aucun homme ne peut servir deux maîtres ; car toujours il haïra l'un et aimera l'autre. On ne peut servir à la fois Dieu et Mammon.*

– Mathieu 6:24

Sujet aux convoitises de toutes sortes, les Enchaînés sont motivés par le besoin de posséder, toujours plus. Ils ont besoin de tout posséder que ce soit leur prochain, le pouvoir, l'argent ou tous autres types de chose. Ceux qui pèchent ainsi plongent de plus en plus profondément, repoussant les limites de leur moralité pour en tirer toujours plus d'avantages. Ils aiment sortir de la marge, que ce soit en bien ou en mal, ils doivent être révérés ou craints, les deux parfois. Les missionnaires comme on les appelle ne sont jamais assez riches, assez connus, assez puissants ou assez érudits et ils doivent souvent amener de nombreuses personnes dans leurs tourmentes pour s'approcher toujours plus prêt de leurs objectifs.

***Effluve du Dessus****: Lorsque l'Enchaîné doit accomplir une action en opposition pour satisfaire son vice (détruire ou voler le bien d'autrui, obtenir plus de choses, imposer sa supériorité), il peut dépenser 2 pts de Corruption et faire un jet de Résolution + Hybris. Chaque succès lui apporte un bonus de 2 dés à l'action en question.*

**Faiblesse** : Obnubilés par une situation, un pouvoir, une personne ou un objet il ne peut se détourner d'un objectif satisfaisant son Vice tant qu'il ne l'a pas atteint. Il ne peut dévier de cet objectif que sur un jet de Volonté-Hybris, et à chaque échec il obtient un malus de un dé (max 5 dés) au prochain jet de résistance à son objectif de la journée.

**Citation** : *Tu es un rêveur… la fin a toujours justifié les moyens, et cela n'a rien de monstrueux, c'est humain ! Allons suis moi et allons nous venger de ce qui t'ont fait ça ! Ensuite tu me donneras ce que je veux ! D'accord ?*

# INEDIT III

## Les Enragés
### -Colère

*Par la grandeur de ton commerce Tu as été rempli de violence, et tu as péché; Je te précipite de la montagne de Dieu, Et je te fais disparaître, chérubin protecteur, Du milieu des pierres étincelantes.*

– Ezechiel 28.16

Aimés de la colérique Asmodaï, dominés par leur rage, par les sentiments puissants et destructeurs, ont les appels aussi les *Berserker* ou les *Amok*. Peu importe comment ils sont désignés ces enfants de la colère ont sombrés bien malgré eux dans l'Infernalisme, souvent par un sentiment de vengeance ou par haine. L'instinct les pousse à fondre sur ce qui peut leur nuire physiquement ou socialement, mais parfois il y a plus puissant que soit. L'enragé est très vite rongé par des sentiments de vengeance et rêve de renverser la situation contre celui qui a osé le mettre en péril. Ces personnes sont dominées par l'envie de mettre à terre par tous les moyens possibles leurs ennemis, qu'ils soient réels ou imaginaires. Cette violence n'est pas toujours physique et peut aussi être sociale, voir intellectuelle. Leurs vengeances deviennent vite disproportionnées... mais il est difficile de raisonner un Amok.

***Effluve de la Rage** : Quand il suit sa colère, qu'il réussit un jet de Résolution + Hybris et qu'il dépense 2 pts de Corruption, l'Enragé peut bénéficier pendant 3 tours de [Succès x2] pts à répartir entre ses Attributs physiques. Cette augmentation peut être prolongée de 3 tours pour chaque point de Corruption dépenser. Par tranche de 2 pts de Corruption dépensés en plus, l'Enragé augmente d'1 pt supplémentaire un de ses Attributs physiques pour la période spécifiée*

**Faiblesse** : En cas de frustration, insulte ou simple provocation, le Conteur demande au joueur de faire un jet de Volonté - Hybris.

*-Echec critique :* Il entre rage Amok avec pour seul bonus de ne pas ressentir les malus de blessures. Il ne se calmera qu'en ayant détruit l'objet de sa frustration le plus proche.

*-Echec :* Incapable de se maîtriser, il entre en Amok mais peut relancer le jet le tour suivant.

*-Réussite :* Il se maîtrise mais il est visiblement à la limite de la colère.

*-Réussite Exceptionnelle :* Il n'a plus à se maîtriser pour la scène, il résiste sans trop de difficultés.

**Citation** : *Le Feu de la vengeance et de la colère brûle sans cesse en mon sein ! Essaye de vivre avec ça, et cesse de sourire !*

## Les Exquis
### -Gloutonnerie et Luxure

*Elles avaient sur elles comme roi l'ange de l'abîme, nommé en hébreu Abaddon, et en grec Apollyon.*

– Apocalypse 9 : 11

Appelés les Amants de Carnala même s'ils sont soumis à d'autres démons, les Exquis sont les plus pervers des Imprégnés. Ils recherchent les excès pour eux même comme pour leur entourage. Ils sont poussés par un besoin de faire ce qui est mauvais, non pas dans le sens d'un acte gratuit mais afin de trouver dans cela un certain plaisir. Tous les interdits ne le sont pas sans raison, mais le plaisir est bien trop intense de les franchir ! Mais le problème est que quand des règles morales ont étaient brisés, qu'il n'y a plus rien à en tirer, il faut continuer vers de choses plus risqués, des choses que l'on n'a pas encore vues ou franchies ! Les Exquis ne se fixent que peu de limites, voire aucune pour les plus « avancés ». Les Exquis forment souvent des groupes de « recherches » des plaisirs. Ils ont en général une réputation des plus sulfureuses et les autres Imprégnés les voient comme ce qu'ils pourraient devenir s'ils sombraient plus profondément dans leurs vices

**Effluve du Goût** : Les Exquis ont une connaissance étendue de ce que peux convoiter l'homme. Sur un jet d'Astuce + Hybris-Calme de la cible, et en dépensant 2 pts de Corruption, ils peuvent apprendre une information par succès concernant les Vices, les Faiblesses, les Handicaps, les Dérangements et les simples goûts de leur cible. Le nombre de succès est de surcroît un bonus aux jets sociaux visant à manipuler la cible en utilisant ces informations.

**Faiblesse** : Les Exquis doivent faire un jet de Volonté - Hybris pour s'arrêter de s'adonner à leur Vice, quelque soit les circonstances

**Citation** : *Tu peux partir maintenant si tu le souhaites et rentrer chez toi pour ressasser ton passé, ou rester avec nous et essayer cette pilule qui efface toutes les mauvaises vibrations. Ah bon, tu y avais déjà pensé ! Tu vois les grands esprits se rencontrent...*

**Rédemption ?**

Un infernaliste peut lutter contre son Hybris, bien que les Légions l'interdise. A chaque fois qu'il regagne tous ses points de Volonté en suivant sa Vertu, l'Imprégné peut faire un jet de Moralité - Hybris. En cas de succès il peut baisser son niveau d'Hybris de 1. Il peut ainsi retarder sa damnation et même se débarrasser totalement son Hybris et rompre son pacte. Mais l'Ombre ainsi repoussée dénoncera à coup le personnage aux Maeljins...

REGLE D'OR

# INEDIT III

## Les Associations

Les Imprégnés vivent dangereusement.
En effet la plupart des habitants du MdT tolèrent mal ceux qui servent des entités démoniaques et rares sont ceux prêts à discuter de la véritable nature des Ombres ou des Maeljin. Leurs vies doivent donc être voilées de secrets et ils ne peuvent même pas avoir confiance en leur Parrain ou en leur Légion tant il évident que ces derniers cherchent à les manipuler pour leurs propres intérêts.
Face à tant d'adversité, les Imprégnés se regroupent parfois en *Associations*. Il s'agit de groupes pouvant aller de trois à des dizaines d'Imprégnés. Les membres d'une Association jurent de s'entraider et de ne pas agir à l'encontre de leurs intérêts respectifs sous peine d'être pourchassées, torturés et exécutés par leurs Associés. Cette menace suffit à installer une relative confiance entre des Imprégnés, même s'ils servent différentes légions ou Parrains.
On murmure que certaines de ses Associations seraient même de sombres familles servant les Maeljins depuis des générations...

**Texte :** Mael
**Adaptations :** Chrysal
**Illustrations :** Mikachubaka p.46-47, tirée d'*Antagonistes*

## Les Paresseux
### -Paresse

*Les désirs du paresseux le tuent, parce que ses mains refusent de travailler.*
– Proverbes 21:25

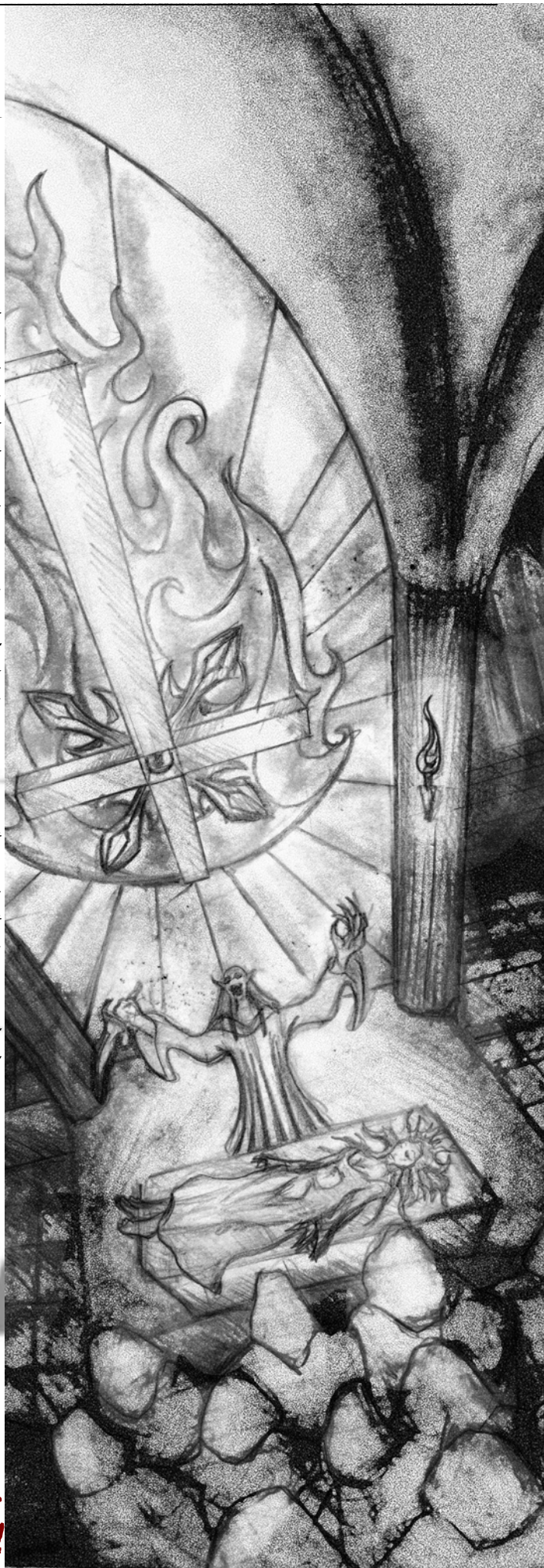
Comme Beliar, les Paresseux sont poussés à ne pas accomplir les tâches qui leur incombent. Ceux qui pèchent par paresse sont peut être les Imprégnés les plus pathétiques qui soient *et sont en général ceux qui paraissent les plus faibles, mais cette apparence est souvent trompeuse. Ils sont devenus maîtres dans l'art de préserver leurs forces et de faire agir autrui à leur place. Ils sont donc souvent très intelligents et manipulateurs et il est difficile de savoir quelles sont leur véritables capacités tant qu'ils n'ont pas été poussés dans leurs derniers retranchements. Confiants en leur capacité à éviter la majeure partie des problèmes et à affronter les autres, il regarde avec un certain amusement les travailleurs qui s'affairent en tout sens et qui les méprises avec un air supérieur. Qu'ils se fatiguent tous, les Paresseux seront comment les traiter quand leurs forces seront épuisées !*

**Effluve de la Moindre Résistance** : Détestant faire trop d'efforts les paresseux désirent savoir exactement ce qu'ils doivent attendre de telle ou telle action. *En dépensant 2 pts de Corruption et en réussissant un jet d'Astuce + Hybris ils peuvent sentir si une action peut être accomplie sans leur intervention. Avec deux succès ils auront quelques indices sur la façon ou les personnes qui l'accompliront et avec trois ils pourront estimer quand elle sera accompli .*

*Avec quatre succès ils pourront déterminer quelle est le meilleur moment pour l'accomplir (à déterminer par le Conteur) et fournir aux personnes qui suivront leurs conseils ou à eux-mêmes un bonus de Hybris/2 (arrondi au supérieur) dés.*

**Faiblesse** : Ils ne peuvent jamais dépenser de pts de Volonté pour obtenir un bonus à une action à moins de réussir un jet de Volonté-Hybris.

**Citation** : *Tu peux me filer la télécommande ?*



REGLE D'OR

## FICHE DE PERSONNAGE

Pour finir voici une fiche pouvant être adjointe à tout personnage du MdT2 de devenir un Imprégné. Bon jeu et ...

SEE YOU LATER...
... IN HELL !

# IMPREGNES
## LA DAMNATION

Nature : Faiblesse : Parrain : Légion :

## PACTE

### Hybris

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0

Vice :_____

### Corruption

☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Epargnée:_____Passionné ?_____

## PROCURATIONS EFFLUVE LAME

Nom :_____
Détails :_____

Nom :_____
Détails :_____

Nom :_____
Détails :_____

Nom :_____
Détails :_____

Nom :_____
Détails :_____

## PROCURATIONS

Nom :_____
Détails :_____

Nom :_____
Détails :_____

Nom :_____
Détails :_____

Nom :_____
Détails :_____

Nom :_____
Détails :_____

## ARMES ET ARMURE

| Arme/Attaque | Dégâts | Portée | Munit. | Taille | Force | Spé. |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |

**Armure**

Solidité :_____
Taille :_____
Structure :_____
Pénalités :_____
Description :

_____
_____

Déterminer sa Nature selon son Vice; Noter son Effluve et sa Faiblesse;Choisir un Vice d'Hybris; Hybris initial =1(+1/ 3pts dAtout); Corruption initiale = Hybris; Choisir éventuellement une Légion; Noter sa lame; Si Atout Imprégné, dépenser 1 pt de Volonté permanente/ Imprégné. La Moralité doit être inférieure à 10-Hybris

# INEDIT IV

ATTENTION : PROPOS EXPLICITES RESERVES A UN PUBLIC ADULTE

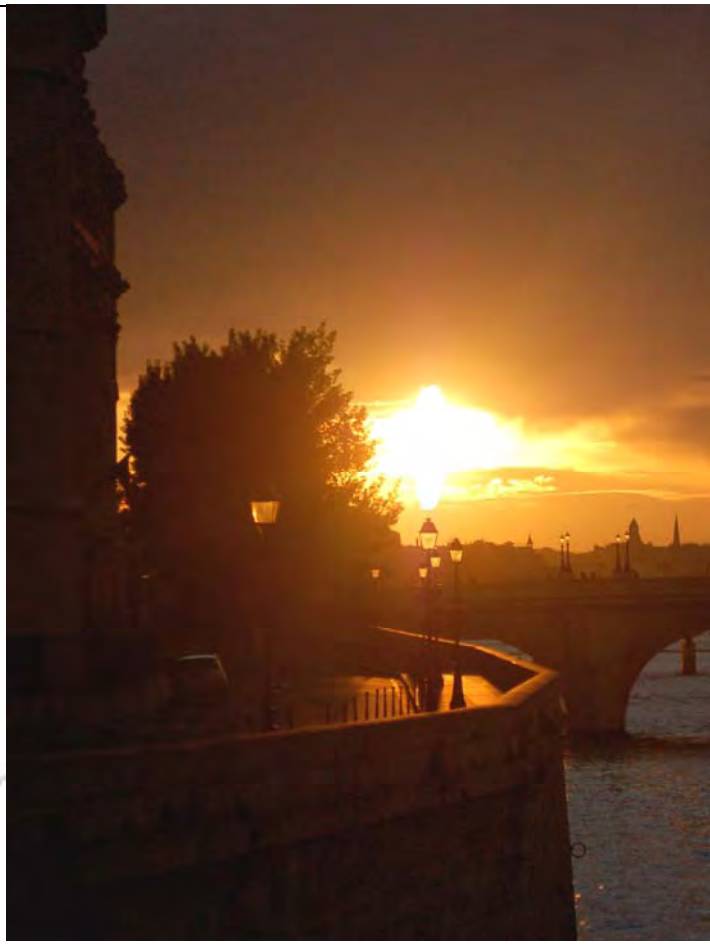
Graffitis regroupe des textes romancés et des illustrations que nous n'avons pas pu inclure dans le Veilleur.

Ici il s'agit d'une nouvelle pour le moins explicite d'Efflam suivie d'illustrations de Mikachubaka et Fx.

## NOUVELLE:

## UNE SOIRÉE COMME LES AUTRES (DAMNATION AU QUOTIDIEN)

POUR VAMPIRE : LA MASCARADE



*Un debut de soirée de plus.*

Je salue André, Jacqueline, Nanette, Pierre-Alexandre, Françoise, Mithras, Gustav, Joseph, Kemintiri, René, François-Xavier, Lucie, Villon, et toutes mes autres goules. Machinalement je m'approche de l'aquarium vide au dessus duquel je m'écorche le poignet droit et je laisse couler un peu de sang. Mes limaces se "précipitent" vers leur obole. Cette taquine de Zoé est comme toujours la plus rapide... Ça me fait toujours sourire de voir une limace ayant développé la célérité.

La musique que je n'ai pas éteint en me couchant hier matin hurle en boucle du Discharge et du Exploited.

Putain plus d'électricité! Faut dire qu'en plein mois d'Août, le soleil se couche bien après la fermeture des bureaux d'EDF. Promis l'hiver prochain je m'ouvre un compte en banque et je file un RIB à cette satanée EDF. En attendant je prend une douche rapide et froide (pourquoi j'ai pas le chauffage central putain de bordel!) je me sape rapidement et comme ci cela était un rituel je prends un bâton de dynamite que je me met négligemment dans le cul (je ne suis pas le seul moustique de Paris à avoir une fouille rectale en allant en Elyseum pour rien), prend mes deux Beretta F92- le premier parce que l'on est jamais trop prudent et le second légèrement modifié chargé de balles au phosphore parce que l'on est VRAIMENT jamais trop prudent!- ainsi qu'un pieu que je planque vite fait dans ma botte et glisse ma vieille grenade pinapple dans une des poches intérieures de ma veste de treillis au dos de laquelle est écrit à la bombe Div. Nada.

*Que faire ce soir?*

J'ai bien un fly de Bluemoon, un barge de mon clan (c'est pas peux dire) pour une putain de rave du coté de Montmartre mais franchement la techno ça me dit rien. J'opte pour une soirée goth a la Péniche du côté de concorde. Après un rapide trajet en métro j'y arrive. Il y a une putain de queue bourrée de Wannabees et de spookies un rapide clin d'oeil à la goule qui gère l'entrée et je passe la file sans problèmes sous le regard jaloux des pseudos moustiques qui croient se prendre pour des vrais. Si ils savaient!

Une fois en bas je commande une vodka pomme histoire de respecter la mascarade et déambule un joint au bec dans cette sinistre soirée bourrée de pseudo goths que je voie comme des satanistes de carnaval ou des vampires d'opérettes. J'ai trop pitié d'eux pour vouloir me nourrir dessus. Je croise finalement un petit groupe de vrais bas de cave; il faut dire que eux aussi m'ont remarqué. C'est vrai qu'avec ma brosse à la Sid Vicious, mon

## La Division Nada

La **division Nada** est assez récente, elle est née en 1936 durant la guerre d'Espagne. A la base il s'agissait d'un conglomérat venant de la camarilla, du sabbat et des Anarchs sans distinction de sectes combattant du coté des anarchiste face aux franquistes. Elle était essentiellement composée de Brujah, de Malkavian et de Nosferatu et de quelques rares idéalistes Ventrue ou encore Lasombra anti tribu.
Elle s'entendait assez mal avec les caïnites soutenant les brigades internationales, mais ce n'est qu'un "détail de l'histoire" Puis vint la seconde guerre mondiale la plupart des membres de la division rejoignirent le POUM (*Partido Obrero de Unificación Marxista,* activistes communistes espagnols) les autres le maquis. Quelques un des rares gangrels de la division servirent de passeurs entre la France et l'Espagne ou sous forme de chauve souris transportèrent des messages entre la France et l'Angleterre durant ces sombres années.
Apres la fin de cette

# INEDIT IV



tatouage en forme de toile d'araignée qui ceint la moitié droite de mon visage, mes lèvres tatouées de noir et mon teint naturellement livide, je ne passe pas inaperçu au milieu du tas de bouffons.

L'une d'elle est vêtue d'une robe de mariée tachée de sang et ses effluves m'enivrent. Vient un moment où elle s'absente aux toilettes. Je la suis subrepticement, profitant de mes facultés surnaturelles me rendant invisible. Elle était simplement partie changer son tampon qu'immédiatement après son départ je récupère...

Miam! un tampon usagé, la Chuppa Chups du vampire! Je le porte à ma bouche puis en le suçotant je regagne la salle de danse, j'hésite un instant au milieu de ce mélange de sueur et de vitae mais non, les seuls à être véritablement digne que je me nourrissent sur eux méritent trop mon respect; il reste si peu de vrais gothiques en France. Je leur souhaitent une bonne soirée et leur file gentiment au passage quelques grammes de coke et deux ou trois micro pointes. Les autres m'attirent par leur odeur de sueur mêlée de sang mais à mon regard ils ne sont rien d'autres que des poupées qui reverraient un jour de connaître le baiser d'un vampire sans véritablement oser se l'avouer. Si ils étaient face au fait accompli... Je refrène mon instinct bestial. Ils ne me méritent pas. Je préfère les laisser à ses fiottes de toréadors. J'en ai vus deux ou trois qui rodaient à la recherche de viande facile... Eux m'ont savamment évité. Il faut dire que bien que je sois dans les petits papiers de Villon je ne suis certainement pas le caïnite le plus respectable de la ville des lumières, ça c'est sur. Un "vieux" punk de mon clan ça s'évite comme une putain de peste. Quand je pense qu'ils ne valent pas le quart de la moitié de ce que je vaux... Saloperie de torés qui pètent toujours plus haut que leur cul, je leur dégueule à la face.

Je quitte la Péniche et suis les quais au bord de la seine.

### J'hésite...

Vais-je aller me taper une petite provo au Louvre, du genre un petit bris d'Elyseum pour le fun en me fightant avec un brujah qui me fera entrer en frénésie, histoire de faire piailler les harpies sur ce déchet que l'on laisse tout de même entrer aux soirées du Prince, ou continuerais-je mon chemin jusqu'au marais? Bof on verra bien en route.

Et puis je suis bien sur les quais, le temps est lourd et la seine pue mais je l'aime ce fleuve. Les paroles de la chanson des dix petits indiens sur cette épaisse coulée d'eau me reviennent. Je gère ma vitae pour en siffloter l'air tandis que me revient en mémoire le passage du noyé des chants de Maldoror.

Ah ce bon vieux Lautreamont! Il est mort avant que je ne naisse et pourtant je suis tellement plus vieux que lui.

### Lassitude...

Être un moustique n'est pas une joie, c'est un état; no futur and fuck all! Les camaristes me prennent pour un anarch, les anarchs pour un sabbatique et les sabbatiques pour un camariste...

tragédie certains quittèrent le mouvement, mais la plupart restèrent, devenant des chasseurs de caïnites ayant collaboré avec le régime nazi.

D'années en années la division Nada est devenue une simple organisation terroriste allant de la simple chasse aux boneheads (skinhead d'extrême droite) à l'assassinat commandité de goules ou de caïnites ayant participé aux régimes Nazi, Fasciste, Franquiste ou de quelques autres mouvements d'extrême droite que ce soit (y compris les mouvements Neo-paiens). Ils se firent remarquer par quelques actions d'éclat, dont des attentats avec des bombes incendiaires, qui mirent certains princes de la camarilla dans l' embarras

Les membres de la division appartiennent comme précédemment dit à toutes les sectes et clans (bien qu'il n'y ait par exemple, pas de filles de la cacophonie ou de Tremeres dans l'organisation) et ont un accord tacite de non agression voir d'entraide mutuelle.

Les réunions entre membres de la division sont très aléatoires et il est rare que plus de trois ou quatre membres se réunissent ensemble régulièrement., sauf dans le cas des cellules.

Les membres de la division Nada sont au mieux tolérés dans les cités, mis a part quelques rares exceptions comme Barcelone, Paris ou encore Miami où elles sont officieusement protégées par

# INEDIT IV

les princes ou archevêques de ses domaines. Parfois plusieurs cellules s'organisent entre elles pour une action concertée mais cela reste rare. la plupart des membres de la division Nada partent dans des pays comme la Syrie ou l'Afghanistan afin de recevoir un entraînement militaire à l'instar de groupes comme F.L.N.C., E.T.A ou encore le Hezbollah ou le Hammas.
En gros c'est une belle bande de terroristes disséminés à travers le monde et qui utilisent tous les moyens pour se « bouffer du facho » au propre comme au figuré. Il ne sont pas plus d'une centaine dans le monde dont la plupart se trouvent à Paris, Los Angeles ou bien sur Barcelone. Dans ces villes ils sont mieux organisés et l'ont peux y trouver plusieurs cellules.

**Texte :**
Efflam
**Illustrations :**
p. 54-55, Jonzornow
p.56 , Stanthejeep
Licence Creative Commons

C'est la joie! Moi, je suis moi c'est déjà pas si mal. Heureusement ou malheureusement Villon m'aime bien, c'est sans doute pourquoi je suis toujours de ce monde. Je dois lui rappeler sa jeunesse à ce vieux con!

Je croise quelques clochards et trois ou quatre homos sans intérêt lorsque je tombe sur un pitoyable spectacle: Quatre skinheads d'extrême droite en train de fracasser un petit pédé à grand coups de pieds.

Putain les fachos j'ai jamais pu blairer!

Je ne suis pas membre de la division Nada pour rien! Profitant de mes dons d'invisibilité je m'approche flingue à la main. Je butte le premier à bout portant d'une balle dans la nuque ce qui me fait apparaître. Les trois autres sont plus que surpris par cette apparition spectrale. Je tire alors par trois fois, une rotule chacun! Je les regarde souffrir avec un sourire béat et profite de mes dons de moustique pour amplifier leur sentiment de peur et de douleur. C'est bon de voir des nazbrock souffrir. Grâce à un autre de mes dons je leur impose de gober une micropointe chacun puis leur jette des visions de cauchemar plein la tête.

Eux ils vont faire un bad trip de chez bad trip.

Je dépense un peu de mon sang afin de me fortifier, attrape le malheureux petit soldat perdu des nuits fauves et l'enveloppe de mon invisibilité. Quelques centaines de mètres plus loin je le dépose. Il souffre, il râle, il doit avoir quelques côtes brisées et la mâchoire fracturée. Je prépare un fix et lui injecte directement l'héroïne dans l'oeil. Il hurle comme il peut et je joue encore de mes dons pour intensifier cette situation.

Ne suis-je pas l'ange salvateur?

Celui qui ouvre les consciences?

Au loin il y a des sirènes de police, visiblement j'ai fait un peu trop de bruit tout à l'heure.

J'ai dépensé beaucoup de vitae ce soir, j'ai faim, trop faim. Lui ne ressent plus la douleur. Il est foncedé, c'est visiblement son premier trip à l'héro et il se vomit dessus comme il peut avec sa mâchoire en petits morceaux. Je lui demande en sondant son aura si il est séropo ou si il a une saloperie d'hepatite. Il me répond vaguement par la négative, je sens qu'il dit vrai. C'est alors que je m'approche de lui et lui offre tandis qu'il est en plein délire un dernier et ultime baiser. J' avale sa souffrance, son délire... Le con en joui, il faut dire que j'ai tout fait pour. Je recrache le trop plein dans une seine par déjà trop polluée.

Je me réveille chez bluemoon une enfant de cinq ou six ans morte dans mes bras.

Une nuit de plus...

Une nuit de merde comme d'habitude...

Un jour un pote nosferatu m'a dit "on est pas immortel, on crève tous un jour ou plutôt une nuit, c'est simplement différent"

Et moi quand pourrais-je mourir? J'existe et je me hais! Cependant le moustique se doit d'être...

Isidore Morteliere de saint loup Comte d'Angers, Tenant des traditions du mirrroir brisé, Fils de la lune, Infante de Maman, Xleme génération du clan Malkavian... et j'vous encule tous...

Recherche dangereuse, Mikachubaka

The Forbiden book 1, Mikachubaka

The Forbiden book2Mikachubaka

Nouvelle Eglise, Fx

PROCHAIN NUMERO

# CRIME ORGANISE

## Histoires mafieuses

# Sortie prévue Janvier 2007

**L'affaire ne sera résolue que lorsque toutes les pièces seront assemblées...**

LE VEILLEUR II

LE FANZINE DE TENEBRAE