

Dias Irae

Ce scénario peut être joué de façon indépendante mais il ne peut être compris totalement qu'en ayant au préalable joué les deux autres¹...

Synopsis :

Clytemnestre Dandrae, mystère membre du Basileïs, est une spécialiste en génétique. Elle est député Européen et pressentie pour présider l'UE. En effet nous sommes en 2001 et l'Italie qu'elle représente a droit à son tour. Dans l'ombre elle récupère d'un fiasco (Cf scénario du Lion)... Durant les quelques mois qui suivirent l'avènement du Lion : solstice d'hivers, elle monte en secret un projet dénommé : « projet Minotaure »... Ce projet est la résultante de la trouvaille d'un nouveau type d'immortel : les Ar-Kaïms. Clytemnestre apprend grâce à une cellule myste qu'un personnage historique aurait pu être un Ar-Kaïm : ce personnage n'est ni plus ni moins qu'Attila le chef des Huns... Elle commence à ourdir un complot et contacte un ami R+C : Reno Raines (Cf Scénario des peupliers) et un ami Templier manteau rouge allemand (Branche Teutonique) : Von Dorf. Elle leur demande une réunion et prie Reno Raines d'amener quelques acolytes (= au nombre de joueurs).

Le projet qu'elle exposera est le parallèle occulte de la grande directive européenne qu'elle créera (Cf aide de jeu 1). En bref : au niveau européen : elle veut harmoniser les progrès génétiques, son bras droit secret est l'italien « Antinori », professeur spécialiste du clonage. Après avoir fait une déclaration tonitruante au parlement européen de Strasbourg, Clytemnestre Dandrae se précipitera au manoir Von Dorf pour proposer le projet Minotaure.

¹ Le scénario des peupliers et le scénario du Lion

Serdidi Mehdi

En présence de Von Dorf, Raino Raines accompagné des joueurs (vous comprendrez plus tard pourquoi) elle explique à Von Dorf sa trouvaille d'un type d'immortel, et sa volonté de cloner Attila à partir de cellule souche de ce dernier. Voilà pourquoi elle a besoin de Reno-Raines de la branche du temps pour cette entreprise.... Elle explique à Réno que l'homme parfait recherché peut être fabriqué à partir de cet Ar-Kaïm.... Von Dorf lui y voit l'occasion de monter une armée de Neo Templier....

Le problème pragmatique que pose Reno est : comment approché Attila. Clytemnestre lui explique alors comment ça peut-être possible et son raisonnement est effrayant : il y'a exactement 1550 ans Attila traversa le Rhin pour conquérir la Gaule. Après avoir marché sur Metz (cf. aide de jeu historique) et Strasbourg il se dirige pour prendre la capitale. Alerté de ce fait les parisiens voulurent s'enfuir mais une bonne âme en la personne de Ste Geneviève réussit à les empêcher de fuir Attila. Ce dernier décida de changer de cape et d'aborder Orléans qu'il conquiert. Néanmoins si d'aventure Geneviève n'aurait pas empêcher les parisiens de fuir, Attila aurait conquis après une âpre bataille la ville de Paris et après toute la Gaule et finalement l'Europe. Mais Attila aurait été affaibli et à ce moment là il est beaucoup plus facile de l'approcher pour lui piquer un morceau de peau ou de cheveux. Le lecteur attentif se rendra compte qu'il s'agit d'un leurre de Clytemnestre (vous comprendrez pourquoi plus tard).

Donc en résumant les joueurs retourne dans le passé grâce à un rituel du Rosicrucien. Leur mission a priori durera au dire de Reno une semaine en temps biologique car un corps ne peut exister et dans le passé et dans le futur², l'objet de cette mission : le meurtre de Ste Geneviève... Evidemment les joueurs feront tout pour éviter cela... Quoiqu'il arrive Clytemnestre sera dans le passé aussi, elle les aura suivi en catimini, son but devenir l'amante d'Attila afin de lui soutirer sa stase et de la ramener dans le présent (Vous comprendrez à la fin pourquoi).... Lorsque les joueurs reviendront dans le présent ils se rendront compte de la supercherie et tenteront d'empêcher l'armée Néo Templière d'être créée et de marcher sur les immortels, plusieurs fins³ seront possible donc maintenant que le scénario commence....

² A la différence de Retour Vers le futur, il ne s'agit pas vraiment de retour dans le passé mais de saut quantique, cf scénario n°5

³ Et oui il faut en garder sous la patte

Chapitre 1 DIAS IRAE J-8 : RENCONTRE AVEC EMETH : UN DINER AU CROCODILE

I AMORCE

Il s'agit ici d'exemples :

- 1) Dans mon cas un de mes joueurs joue le rôle de Soledonne, un ar-kaïm du gémeau (cf fiche PNJ), il est le possesseur du Vase (Cf aide de jeu), Emeth a des informations sur ce vase et demande à ce qu'il vienne le voir : il est avocat : cabinet De Joncourt, 13 rue de la cathédrale. Un autre de mes joueurs, aussi un ar-kaïm peintre à ces heures est la proie de rêves soudain, il se rend compte qu'une de ces peintures (cf aide de jeu) a des propriétés étrange, elle se modifie avec le temps (la modification date d'environ un an). Emeth visitant sa galerie décide de le contacter en effet il remarque qu'au centre de la peinture un vase ressemblant à celui de Soledonne semble irradier une lumière, il demande une audience auprès du joueur.
- 2) Emeth en temps que régent apprend que des informateurs agissant pour la force sont mort en enquêtant sur Clytemnestre Dandrae. Il demande au joueurs d'élucider la situation si par exemple ils font partis de la Force. L'arcane de la justice a eut vent d'un drôle de projet génétique se servant d'immortel elle veut enquêter et passe « un contrat » avec la force et dépêche un Nephilim : Damoclès pour informer Emeth de cette volonté. Emeth aura en charge de l'opération
- 3) Emeth quoi qu'il arrive fera tout pour prendre des nephilim qui ont peu d'influence dans l'histoire invisible. Il mentira de toute façon car il est de mèche avec Chiron, un archange (Cf scénario des peupliers)

Vous avez de quoi faire, vous aurez même des fiches pré-tirées au cas où...

II AU CABINET DE DE JONCOURT

Emeth réunit donc les joueurs dans son cabinet de la rue de la Cathédrale. Brève description il donne sur la place pavée contournant la cathédrale de Strasbourg et l'office de tourisme. Le grand monument étant en rénovation, on peut y voir des échafaudages.

Nous sommes 8 jours avant l'équinoxe du printemps de 2002 soit le dimanche 15 mars 2001. Emeth reçoit les joueurs vers 17 h. La nuit commence à tomber et dehors la cathédrale brille de mille feux....

La secrétaire demandera au joueur de se présenter et appellera Emeth qui s'occupera de faire sortir de son cabinet la veuve Schlossinger, qu'il emmerde avec ces histoires d'héritage. A la futilité de la vie humaine pense Emeth (Cf description PNj). Emeth dans la peau d'un vieil homme ventripotent, aux cheveux bruns et bouclé accueille les Pjs avec un grand sourire....

Au centre de la pièce trône une table vitrée, cernée de fauteuil en cuir. Dans le fond de la pièce à travers la vitre on devine la cathédrale, immense linceul surplombant le cabinet. A droite dans l'ombre un immortel regarde sans qu'être vu ne soit possible la scène. (Il s'agit de Chiron libéré dans le scénario des peupliers).

Emeth apporte un vin rouge Alsacien, un 1977. Sur la table autant de verre sont posés qu'il y a de joueurs. Emeth invitera les joueurs à s'asseoir on leur demandant au préalable s'ils désirent du vin à moins qu'ils ne préférassent boire du café ou thé. Puis Emeth en caressant son bouc éclaircit sa voix et commence :

Campagne Vae Victus, Scénario n°3, Dias Irae

« Je vous ai mandé aujourd'hui car l'arcane de la Force a eut vent d'une alliance pour le moins curieuse celle de mystes, de R+C et de templiers. Cette alliance naîtrait autour d'un étrange projet. Malheureusement tous les informateurs de La Force sont mort. Tous ceux qui connaissent l'existence de ce projet à part moi et vous ; maintenant sont mort. Je vous informe d'autre part que la présidence de l'UE passe à l'Italie. Pour la première fois une femme est toute désignée : Clytemnestre Dandrae (que certain reconnâtrons cf scénario du lion). Son investiture aura lieu la semaine prochaine. En attendant elle prépare son discours, qu'elle prononcera demain à 17 h... Mais secrètement, elle rencontrera demain un manteau rouge de la branche teutonique. Elle a aussi demandé l'audience d'un rosicrucien : Reno Raines qui sera accompagné de la branche du temps, membres qu'elle ne connaît pas... Cette réunion aura lieu demain soir vers 21h en la demeure du templier... Nous aimerions que vous éliminiez les compagnons de Reno Raines et que vous faites en sorte de prendre leur place. Vous devrez faire en sorte que Reno vous y amène, peu importe les moyens seule la fin nous intéresse. Votre mission : infiltration, observation et information. (Mission de routine en somme). En échange nous avons en notre possession une incantation permettant d'utiliser le vase de Soledonne (Si Soledonne n'est pas dans l'équipe, il sera un pnj qu'Emeth fera venir au besoin). L'incantation permettra à quiconque en est la cible de posséder un corps indestructible (Emeth leur expliquera que Siegfried un Kaïms, cf scénario des peupliers, s'en est servi dans le passé et à succès). Je vous laisse réfléchir et vous donnerai plus amples informations si votre réponse est favorable... »

Sur ce Emeth se retire. Si les joueurs refusent Chiron sortira de l'ombre et leur expliquera que quelque chose de grave se prépare, et les immortels ont besoins de neophytes ou d'inconnus au bataillon pour opérer... S'ils refusent encore il leur dira qu'il fait parti de la justice et qu'il lancera sur eux son jugement... (Me suis-je bien fais comprendre ?)

Lorsqu'il revient, les joueurs lui signifieront leur acceptation et éventuellement une négociation lucrative, Emeth montera jusqu'à 100 000 € par tête de pipe.

Au retour d'Emeth, celui-ci leur précise que Reno Raines a réservé une table au crocodile, un célèbre restaurant strasbourgeois pour 21h30. Une table est réservé au joueurs pour 21h00... En face du restaurant, les joueurs bénéficieront de chambre personnel à l'hôtel cinq étoiles : le George V, chambre 207, 208 et 209...

Serdidi Mehdi

« Votre mission, je le rappelle : infiltration et information, élimination des R+C. Maintenant faites votre devoir et notre communauté vous en sera reconnaissante »...

D'ici le lendemain les joueurs auront droit à tous ce qu'il est possible de trouvé en une nuit, pour une somme allant jusqu'à 100 000 €... Evidemment je rappelle la triste notoriété de la banlieue strasbourgeoise pour tout ce qui ne se trouve pas dans un intermarché.

III LE CROCODILE

Il est 20h30 quand les immortels quittent le bureau de De Joncourt... Il longeront une rue pavée et bordée de maison à poutre en bois, pour arriver enfin au restaurant des frères Jung. Ils seront accueilli par un serveur de petite taille avec une barbichette et le costard cravate de rigueur... Le serveur est souriant, presque trop... après une vérification sur le registre, les joueurs peuvent s'apercevoir que la table qui leur a été réservé est dans un coin, au contour d'un mur dissimulé par une plante verte, une autre table vide accueillera d'ici une demi heure Reno Raines.



Reno Raines se pointera suivi d'autant de R+C qu'il y a de joueurs. Le MJ n'a qu'à inventé des noms s'il veut... Reno Raines se dirigera vers sa table et commandera un kir royal aussitôt imité par ses congénères. Reno Raines ne s'attend pas à être observer toutefois si les joueurs deviennent trop entreprenant ou use malhablement des sciences occultes, Reno s'en ira à son hôtel où il se fera monté le repas pour sa petite troupe.

Voici deux exemples de menu proposé :

Le menu Victor Hugo

Avant-Propos gourmand

Foie gras d'Oie, Corolle d'Artichaut et Roquette,
"Les Feuillantines", Vinaigrette de Noix à la Truffe

Saint Pierre des Côtes, Moules et Encornets safranés,
Duxelles au Fumet de Guernesey

Caneton Fermier mitonné à l'Ancienne,
Maraîchère de Légumes oubliés

Moelleux de Pomme Meringuée, Coulis de Framboise,
Émotions partagées pour Adèle et Juliette

Esprit aux deux Chocolats, Coeur de Menthe poivrée, Hommage à Victor Hugo

Mignardises
(Petites poésies sucrées)

Ce menu est susceptible de changer en fonction du marché et de la saison.

Serdidi Mehdi

Les menus sont visible sur le net

Voici ce que peuvent entendre les joueurs moyennant leur intelligence, leur science occulte, leur perception :

Reno : le projet a des similitudes avec la quête de Siegfried (Cf scénario des peupliers), nous devront nous montrons très prudent car nous avons été contacté au sujet de nos techniques, Clytemnestre nous a demandé à nous Branche du temps de nous tenir prêt. Mais il faudra en livrer un minimum, car si le projet ne vaut pas le coup, on rempile ilico.

Si les joueurs ne font rien, Reno raines partira vers 23h00 après avoir finit le menu du jour cf plus haut... Et surtout après avoir remis à ces congénères une enveloppe contenant l'adresse de leur réunion de demain soir (Cf aide de jeu).

En ce qui concerne l'élimination, ou l'écartement des acolytes, les joueurs sont libres de décider de la procédure. A noter que Reno Raines vient de se marier, sa femme est enceinte de 2 mois. Le dossier médicale peut être obtenu sous 12 heures (L'arcane de la force par l'entremise de la tempérance obtiendra les papiers au CHU Hautepierre)....

Durant leur opération les immortels seront observés par Chiron. L'étape la plus dur sera de convaincre Reno Raines de les mener au point de rendez-vous et les faire passer pour des R+C...

La nuit risque d'être mouvementé pour les joueurs car « effacé les R+C risque de n'être pas si simple que cela »... En effet un peu de réalisme dans les conséquences d'assassinat éventuel

Reno Raines pourra accepter dans les cas où :

- Les joueurs tiennent sa femme en otage
- Les joueurs lui propose de partager avec lui le secret du vase
- Ensorcellement...

IV LE MANOIR VON DORF

Dans les enveloppes où grâce à Reno Raines, les joueurs peuvent apprendre que la réunion aura lieu au Manoir Von Dorf, il se situe dans la périphérie sud de Kehl en Allemagne.

Durant la journée, les joueurs sont libres de faire ce qu'il veulent, de chercher éventuellement ce qu'ils auront demandé à Emeth (dans ce cas les immortels se rendront compte de la facilité certaine d'obtention de ce qu'ils ont demandés). Une limousine noire attendra les joueurs et Reno près de l'arrêt République.

Les immortels se rendront très vite compte de la propreté légendaire des allemands dès qu'ils passeront le pont de l'Europe à Strasbourg et qui les mène en Allemagne. Kehl n'est pas loin de Strasbourg, une demi-heure en partant de Strasbourg tout au plus...

Reno les mènera pour 20h00. Une grande grille s'ouvrira pour laisser passer la compagnie. Les joueurs entendront la limousine crisser ses pneus sur le gravier les menant au bas d'un escalier que surplombe une magnifique demeure :



Deux Gardes templiers sont postés à l'entrée, oreillettes et tout le toutim. L'un deux murmure quelque chose et peu de temps après un majordome s'efforce de vous couler un « bonjour » avec l'accent du pays, ce qui donne :

« bonchour messsieux, doonnez fous la peine d'entrer »

La compagnie sera laissée dans un petit salon où les attend une table ma fois fort bien décorée. Le majordome propose l'apéritif et allume une petite Télévision dans le coin de la pièce. A l'écran les joueurs pour la première fois (sauf scénario du lion) perçoivent Clytemestre dandrae (cf feuille Pnj, en résumé elle ressemble comme deux gouttes d'eau à Miss Parker dans le Caméléon). Cette dernière met en ordre ses quelques feuilles de note, la tête baissée sur son pupitre au milieu de chambre du parlement Européen. Puis elle lèvera ses yeux bleus sur la foule et diras en français (un léger accent italien toutefois):

« Bonsoir, ma première décision à compter de demain est la création d'un Comité Scientifique Européen. Le but du CSE sera de coordonner particulièrement les avancées génétiques des différents chercheurs européens, des diverses universités. Au besoin le CSE pourra accréditer certains chercheurs de Fond Européen de Soutien. Ma volonté est d'éradiquer le cancer, les maladies héréditaires, [...] enfin, je souhaite l'intégration de Genève dans les progrès que nous ferons. Je suis sur que malgré leur réticences à l'égard de l'Europe, nos amis helvétiques souhaiterons profiter et nous faire profiter du CERN, [...]. Je vous remercie de votre attention... »

Des applaudissements d'abord timides, puis réellement enthousiaste ponctuent le discours de Clytemnestre qui prend congé de l'assistance avec un sourire mi-démon mi-ange...

Pendant le temps où Clytemnestre rejoindra le manoir Von Dorf les joueurs pourront se restaurer... quelques heures après, un carillon sonnera et le majordome se précipitera pour faire entrer la myste : Clytemnestre Dandrae. Il lui prendra son manteau beige et la fera pénétrer la pièce. Reno Raines se lèvera et ira faire une accolade chaleureuse à Clytemnestre... Clytemnestre l'espace d'un millième de seconde est surprise puis enchaîne en serrant très fort Reno avec un sourire chaleureux. On peut dire que le message est passé...

Le groupe sera bientôt rejoint par Von Dorf qui enjoindra les participants à passer dans la salle d'à coté, une immense pièce avec un vieux lustre attend les joueurs. Von Dorf s'enorgueillit chaque jour de l'immense table en chêne du 16è siècle qui trône au centre. Elle est entourée de fauteuil à dossier très haut. Les grades vitres qui cernent la pièce sont espacées par de jolis tableaux de la renaissance (dont un véritable Botticelli)...

Campagne Vae Victus, Scénario n°3, Dias Irae

Clytemnestre s'installera au bout de la table pour son exposé, Von dorf d'un coté et les R+C de l'autre.

Elle s'éclaircira la voix puis enchaînera :

« Voici une aire nouvelle, où en secret de nos société et de nos divergences, nous allons collaborer. Nous avons appris récemment l'existence d'un nouveau type d'immortel, nommé les Ar-Kaïm... »

- A bon qu'ont-ils de particulier ? demande tout simplement Von Dorf
- Il semblerait qu'ils soient constitués d'énergie qu'ils se transmettent de part leur descendance. Aussi j'ai demandé un audit génétique et mon bras droit pour cette opération est un illustre chercheur : le professeur Antinori... Selon lui, il suffit de métaboliser leur ADN et de l'injecter aux humains. En dopant leur capacité physique, ils pourront abattre les immortels, NOS ennemis.
- Ne risquerait-il pas de se retourner contre nous et contre les mortels ? Demande avec inquiétude Reno.
- Pas si on structure correctement le nouvel ADN. Imaginer pour vous Rose-Croix, l'intérêt d'une telle existence humaine et mortelle. Quant à vous imaginez....
- L'armée que je vais pouvoir lever (coupe Von Dorf), de véritables Néo-Templiers. Mais poursuivez, vous m'intéressez.

Si les joueurs interagissent de façon trop véhémence, curieusement des gardes templiers (manteaux noirs) et deux manteaux blancs apparaîtrons au balcon de la pièce (et oui il y'a un balcon !!!)...

« Donc, reprend Clytemnestre, tous repose sur le prélèvement d'un morceau de peau ou de cheveux d'un Ar-Kaïm, de préférence d'exception... J'ai donc fait planché mon ami Frédérique Jonas, président de la société d'histoire de Strasbourg. Selon lui, un seul dans l'histoire aurait toutes les caractéristiques pour être un Ar-Kaïm, il a émis d'autre hypothèse mais cet être à 90% de chance d'être un, il s'agit (et soudain les joueurs ont le flash d'un être assis sur un cheval imposant, le teint eurasiatique, cf photo) d'ATTILA le chef des huns... »

Serdidi Mehdi

Une vague de frayeur souffle soudain sur la pièce, un silence de plomb, s'abat, bientôt rompu par Reno :

« Je commence à comprendre... Nous devons retourner dans le passé pour prélever sur Attila cet ADN qu'il nous faut»

- Oui, excellent, ajoute Von Dorf avec un sourire carnassier...

Clytemnestre reprend :

« Tout à fait Reno, toutefois, il ne sera pas simple de l'approcher. Le professeur Jonas a précisé que Attila a toujours été fort ou mort. En clair Il est impossible a priori dans l'histoire de l'approcher sauf.... Sauf si on en change une composante.

- Je tiens à rappeler avant que vous nous soumettiez votre idée (précise Reno), que les voyages dans le temps sont très court.
- Justement, enchaîne Clytemnestre, Jonas explique que lorsque le chef des Huns à traverser le Rhin, il a marché sur Metz, qui s'est bien défendue, puis il l'a écrasée et voulu prendre la capitale. Mais une dénommée Geneviève, sainte Geneviève (Cf gravure que présentera Clytemnestre aux joueurs) 1550 ans avant notre ère a encouragé les parisiens à ne pas fuir devant Attila, ce dernier comprenant alors qu'il ne pouvait prendre Paris a décidé de descendre sur Orléans.
- Si j'ai bien compris il suffirait d'éliminer Sainte Geneviève... dispose Reno
- Afin qu'Attila marche sur Paris et s'affaiblisse en affrontant l'armée parisienne... Ajoute Von Dorf en bon guerrier....
- Tout à fait, Reno ?
- J'accepte... Et mes condisciples m'aideront n'est-ce pas ?
- De mon côté, enchaîne Von dorf je m'occupe de créer un centre d'entraînement avec un laboratoire... Je recruterai moi-même une elite...
- Je vous enverrai le professeur Antinori... Ce camp vous le placerez-où ?
- Le camp des violettes, en Ecosse...

Campagne Vae Victus, Scénario n°3, Dias Irae

Tout dépend des réactions des joueurs, si ceux-ci jouent les gros bras, Von Dorf fera intervenir tout son dispositif de protection. Sur le Balcon les manteaux blanc suivit de 5 manteaux noirs mettront en joue les PJ (Armes : famas). Un d'eux leur dira même (pensez à la scène catastrophique dans le film Rock où les « héros » sont en contrebas et se font tous éliminer) : nous sommes en haut et vous êtes en bas. A chaque sortie de pièce, trois templiers seront postés. C'est clair les joueurs mourront car en réalité, c'est ce qu'il se passerait... Un effet de surprise est éventuellement possible, mais les teutoniques sont très entraînés...

Reno fera un signe de tête à Clytemnestre qui utilisera une teckhné pour figer les muscles ichio jambiers des joueurs, les figeant donc sur place. A priori il fera ce geste avant que les joueurs n'aient l'idée d'agir (juste après sa dernière phrase : Et mes condisciples m'aideront n'est-ce pas ?)

Reno demandera à Von Dorf et ses subalternes de s'écarter un maximum. Clytemnestre regardera la scène de là où elle est...

Puis Reno prononcera un rituel latin

« Caelum ac terras miscere, Tempori servire. Initium sapientiae timor Domini »

Un tourbillon de fumé entourera les joueurs et Reno (Et Clytemnestre d'ailleurs). Lorsque la fumée se sera estompé les joueurs verront devant.

V DU RHIN A PARIS, IL N'Y A QU'UN PAS

Lorsque la fumée se dissipe, les immortels se trouve du coté français du pont de l'Europe (il ne portait évidemment pas ce nom à l'époque). Le pont est large et en bois massif recouvert de pierre. De l'autre coté, on peut percevoir un cavalier qui s'approche, mais c'est bientôt des milliers de sabots que les joueurs entendent... Le brouhaha augmente pour devenir un essaim d'abeilles. Le meneur de la troupe est un solide gaillard, sa monture ressemble à celle des nazguls dans le seigneurs des anneaux.

Serdidi Mehdi

En percevant les immortels à environ 150 m, il pousse un hurlement qui déchire l'espace. Ces congénères se mettent à meugler et accélèrent le pas.

Le meneur, vous l'avez deviné, est Attila, le chef vénéré des Huns. D'emblé il prend les joueurs pour des sentinelles avancées, ces dernières risqueraient de partir prévenir leur responsables !!!!

Les joueurs aspirés par l'évènement peuvent percevoir Reno foncé vers les bois (100 m) derrière la position des joueurs. Par contre il ne peuvent percevoir l'autre personne qui sitôt arrivé s'est caché derrière un talus (il s'agit de Clytemnestre Dandrae).

Bref libre à vous de faire jouer cette situation....

Les joueurs auront donc 7 jours pour rejoindre Paris. Disons qu'on aura ici sept jour de médiéval fantastique, avec tout ce que cela veut dire : un monde brutal, circulation rendue difficile par des attaques de brigands, taverne qui craignent. Bref Faites les arriver dans l'après midi du 7è jour (22 mars en temps réel). Sachant qu'il s'agit d'un saut quantique et qu'ils reviendront dans le futur au bout de ses 7 jours, sachant aussi que concernant Réno, on ne pourra le retrouver que le 7è jour.

Dans mon cas j'en ai profité pour faire jouer la naissance des blessures de certains pj... Voici ce qui se passe le 7è jour

A l'arrivée dans Paris, c'est l'effervescence, le peuple a peur, en effet une rumeur circule sur l'arrivée imminente d'Attila. Beaucoup songe à quitter la capitale. Mais ce soir dans une église (se situant dans l'actuel Nanterre), à 21h30, Geneviève, une sœur demande la venue de tous le monde. En effet elle nourrit le désir d'empêcher la désertification de Paris...

A 21h30, Sœur Geneviève commence son discours devant un parterre de sœur puis de moines. Derrière la population écoute, agité. Parmi les moines se cache Réno Raines. Il y'a un premier étage, sur celui-ci se trouve Emeth en discussion avec Chiron mais seul ce dernier est repérable, Emeth, lui est suffisamment discret pour se cacher en cas de risque d'être vu.

Campagne Vae Victus, Scénario n°3, Dias Irae

A 22h00 Réno passe à l'attaque, que feront les joueurs ? S'ils ne sont pas trop individualistes et assez malin, il ne devrait pas avoir de soucis à empêcher Réno de tuer Geneviève.

Puis quand vous le décidez ils repartent en saut quantique. La brume s'estompe et ils se retrouvent au manoir. Devant eux : un tableau : Attila est représenté avec une belle jeune femme aux cheveux noirs (Clytemnestre) qui tient un objet ressemblant à une tasse en cuivre et une touffe de cheveux bruns....

Au niveau du premier étage, les templiers mettent en jouent les joueurs, et leur disent de ne pas bouger. Aux pjs de montrer leur talent...

VI L'ERREUR ET LE DEPART

Bref après qu'ils aient évacué les lieux, ils retournent en principe chez Emeth pour lui raconter ce qu'ils savent. Emeth leur remet l'invocation permettant de déclencher le vase (où qu'il soit) afin de devenir invincible, comme Siegfried avant eux (cf scénar n°1 les peupliers). Emeth leur expliquera qu'en tant que régent de la force il n'a pas le droit d'utiliser l'invocation...

Voici ce qui se passe lorsque les joueurs prononcent l'invocation (à minuit du 23 mars) : si les joueurs sont en possession du vase (notamment si vous faites jouer l'ar-kaïm Soledonne). Il voit une lumière partir du vase et ils sont victime d'un flash. S'ils n'ont pas le vase ils sont simplement victime du flash :

Le flash : un faisceau de lumière part d'un vase (présent ou absent) et vient frapper, dans un train SNCF qui démarre, la stase d'Attila que tient une dame aux cheveux noirs : Clytemnestre Dandrae. Celle-ci se fait incarner par l'Ar-Kaïm du Taureau, elle fait effectivement partir de son sang, de sa lignée...

Serdidi Mehdi

La libération de l'ar-kaïm aura lieu avec ou sans les joueurs car s'ils ne le font pas Emeth s'en chargera collant cela sur le dos des joueurs, moyennant la magie, de préférence faites tout pour que ce soit les joueurs qui invoquent, ça leur fera les pieds...

Il y'a de grande chance qu'il croit en une trahison d'Emeth, mais est-elle certaine ?

Bref les joueurs comprennent que Clytemnestre part pour le camp des violettes afin de créer cette armée de neo-templiers.

Clytemnestre sera protégé par des gardes. Les joueurs vont donc en principe tout faire pour récupérer la touffe de cheveux. Il sera plus facile de lui la reprendre en Ecosse. En effet il s'agit du lieu du camp des violettes, en fait il est placé sur un terrain de golf dans la banlieue d'Edimbourg. Sur ce terrain de Golf s'entraînent le jour et la nuit une armée de douze futurs néo-templiers. Les quartiers sont dans un hôtel, le labo est au sous-sol. Le professeur Antinori travaille d'arrache pied. Dans le labo, une grosse bonbonne de gaz est utilisée. Clytemnestre lui remettra les cheveux d'Attila.

Après vous êtes libre de faire jouer l'opération destruction de touffe de cheveux. Templiers qui débarquent etc. En tout cas dès que ça chauffe une mercèdes débarque, Chiron et le capitaine Lion en sortent et Chiron lui dit « Viens avec nous, ton Destin n'est pas ici... ».

To be continued : scénario 4 : Hic et nunc dans la Florence des Médicis...