

Scénario : Les Peupliers

I. Synopsis :

Masevaux est un petit village d'Alsace, il se trouve au centre d'une vallée remontant jusqu'au ballon d'Alsace qui jouxte quatre départements. Des deux cotés du village des montagnes protège ce petit paradis aux doux accents des Vosges. En principe ce village a de grands attraits touristiques. Mais voilà : depuis environ trois semaines, un brouillard plus ou moins épais par endroit persiste nuit et jour partout dans le village. Depuis la nuit des temps, caché dans une grotte, au nord-ouest de Masevaux, se trouve protégée par un étrange DraKaon, Balmung l'épée de Siegfried. Une secte des mystères d'Orient, dont les membres se sont surnommés les Peupliers, veillent au secret, ils attendent la venue de celui qui se saisira du Glaive Prométhéen et conduira les siens à la destruction des êtres-ka. En cela ils sont aidés depuis des millénaires par Ezéchiél, un sélénim haïssant au plus haut point les nephilim. Il y a environ trois semaines, des bohémiens sont venus s'installer sur le stade de la Doller. Cette venue a provoqué la vindicte des paysans, qui, armés par les peupliers ont décimé purement et simplement le peuple mémoire. Tous ? Non, un gitan, du nom de Tanzagan a pu s'enfuir. Les peupliers le recherchent activement. Après le massacre, un phénomène des plus surnaturel s'est produit : le DraKon s'est mis à produire des effets dragons qui ont attaqué les ka-brûme désincarnés, une fusion a eu lieu et le ka-brûme est devenu persistant, on pourrait parler d'une cristallisation du souffle. Ezéchiél attend patiemment la nuit de l'équinoxe (23 septembre 2001), durant cette nuit la protection du Glaive Prométhéen (le DraKaon) aura disparu et il pourra se saisir de l'épée et se assouvir une vengeance qu'il traîne depuis des siècles et des siècles.

II. La Légende de Siegfried.

Il y a des milliers d'années la guerre faisait rage entre les Kaïm et les disciples de Prométhée. Munis de glaives forgés dans l'orichalque les disciples tuaient sans relâche les êtres des Ethers. Parmi ces derniers se trouvait Siegfried, qui usa de l'He-Ka pour recouvrir son corps d'une épaisse couche de Ka-Soleil. Une seule partie de son corps n'en fut pas couverte : son omoplate gauche. En effet lors de l'incantation, une feuille de peuplier tomba d'un arbre pour se poser sur le dos de l'illustre Kaïm. Pour la réalisation de ce sortilège unique, Siegfried eut besoin de la sagesse de ses deux compagnons : Brunehilde et Krimehilde qu'il aimait par dessus tout. L'incantation eut lieu dans l'actuel forêt noire au lieu dit du BELchen (Un centre d'énergie solaire, bel est le soleil selon les druides). Les 3 kaïms se servirent d'un artefact (un vase) possédé aujourd'hui par un ar-kaïm du nom de Soledonne. C'est cet artefact qui permit à Siegfried de devenir invincible. Balmung, lui, était un des plus fidèle de Prométhée, il fut le premier possesseur du glaive qui portera son nom. Brunehilde aimait en secret Siegfried et jalousait la passion qui unissait les deux autres Kaïm. La haine rongea le pentacle de Brunehilde, celle-ci décida de dénoncer la cachette des deux Kaïm à Balmung. Balmung préserva la vie de Brunehilde estimant qu'elle pouvait lui être encore utile.

Balmung armé du glaive prométhéen se rendit au Belchen. Il extermina Krimehilde déchaînant la colère de Siegfried. Au terme d'un combat des plus âpres, Siegfried vint à bout de Balmung, le sortilège le protégeant des attaques d'orichalque. Siegfried en coupant la tête de Balmung eut la vision de la délation de Brunehilde. Il décida de se venger en utilisant le Glaive prométhéen « Balmung », mais c'était sans compter sur l'intelligence et la sournoiserie de celle-ci... Balmung avait un fils : Hagen. Brunehilde lui apprit la faiblesse de Siegfried. Au lieu dit de la tête de l'ours, Siegfried se reposa pour goûter au champ magique d'une source d'eau. Son glaive Balmung gisant à ces pieds.

Campagne Vae Victus, Scénario n°1, Les Peupliers

S'agenouillant puis plongeant les mains dans une flaque d'eau, il ne vit que trop tard Hagen dans son dos, surgir d'un fourré. Hagen profitant de cet instant d'inattention piqua avec sa lance l'omoplate gauche, là où jadis la feuille de peuplier était tombée, et transperça le Kaïm dont le pentacle se désincarna aussitôt. Mais dans un ultime sursaut de sagesse Siegfried emprisonna le glaive en sacrifiant son pentacle. Les descendants de Hagen comprirent que seul un non-humain, leur permettrait de libérer Balmung de sa gangue magique. Ils demandèrent à Brunehilde qui devint un onirime entre-temps de les aider. Celle-ci accepta car elle vouait aux nephilim une haine mortelle. C'est pourquoi elle devint un sélénim et prit le nom d'Ezéchiël. Celle-ci remarqua que la gangue magique perd de son pouvoir chaque équinoxe d'Automne. Voilà des siècles qu'Ezéchiël attend, le prochain équinoxe, elle compte libérer Balmung et conduire les mystères, les descendants de Hagen, surnommés les Peupliers, à l'éradication des fils des éthers. Ce qu'Ezéchiël ignore, c'est que dans la famille Hagen sommeille une Ar-Kaïm. Ce dernier peut-être joué par un joueur ou évidemment en tant que PNJ. Comme réagira-t-elle ?

III. La secte des peupliers

Il s'agit d'une faction un peu spéciale des mystères. La particularité de cette secte, hormis leur surnom : les peupliers, est qu'ils descendent tous du premier Hagen. Il faut bien comprendre à partir de là, c'est que même les filles de la famille ont gardé leur nom lors de leur mariage, nous pourrions dire qu'il s'agit là d'une tradition familiale ancestrale. A noter qu'il faut dissocier la ligne directe des Hagen de ceux qui ne sont que des cousins. La ligne directe est composée des aînés de la famille. Il existe un secret, enfoui au plus profond des cœurs et gardé jalousement par les aînés de la famille : le Glaive Prométhéen reviendra à la majorité de la première fille aînée de la ligne directe.

Tout au long de l'histoire familiale on peut constater que le premier né de la ligne directe n'a jamais été une fille. Aussi lorsque le dernier fils aîné de la dynastie, Friedrich Hagen, donne naissance en 1983 à une jolie petite fille du nom de (... à déterminer selon que le MJ veut la faire jouer par un de ses joueurs sinon on peut l'appeler Océane), nous pouvons imaginer alors tout le bonheur et l'inquiétude du père. A l'accouchement de madame Annie Hagen, Friedrich tue sa propre femme. Il fait croire au reste de la famille que la mort est due à des complications lors de l'enfantement. Quant à son premier né, il invente une trisomie et explique à la famille qu'il a du interner son enfant.

Serdidi Mehdi

En fait dans une petite maison près de la caserne des pompiers (rue de l'abattoir), connue de lui seul, il élève en secret Miss Hagen. Mais ce que ce dernier ignore est que la petite a trouvé une stase cachée par un ancêtre. Une nuit elle libère l'Ar-Kaïm qui s'incarne en elle. L'origine de cet Ar-kaïm est des plus obscure, car il est lié de manière indéfectible et mystérieuse à cette famille, et personne ne peut savoir comment il se comportera (MJ ou PJ ?). Que s'est il passé dans cette famille ? La prétendante au glaive aura 24 ans le 23 septembre. Mais dans l'ombre des cimetières, Ezéchiel pris les quatre vents et attend son heure de gloire où la protection tombera et où il se saisira du Glaive.

Aide au MJ : si l'Ar-Kaïm est joué par un PJ il sera libre d'interpréter comme il veut. Si l'Ar-Kaïm est un PNJ, ce dernier cherchera à évincer Ezéchiel pour se saisir du Glaive.

Autre chose : les relations avec la selenim Ezéchiel sont ancestrale celle-ci les a aidé à protéger le secret de glaive. Les peupliers croient en une loyauté sans faille d'Ezéchiel, par contre ils n'hésiteront pas à la poignarder dans le dos pour que la prophétie s'accomplisse (au cas où la selenim représenterait un danger). Evidemment Ezchiel n'est pas loyale. Personne ne l'est les PJs devront avoir l'impression d'avoir à faire à un panier de crabe.

IV. Concernant les bohémiens

Campagne Vae Victus, Scénario n°1, Les Peupliers

Il y a trois semaines, des gitans se sont installés sur le stade de la Doller dans le désaccord le plus complet avec la mairie. Certains fermier ont même essayé de barré la route de leur tracteur au peuple mémoire. Un excellent article de l'Alsace ("les gens du voyage et le problème foncier" Cf les doc complémentaires) traite justement de ce problème et particulièrement de la loi Besson sur l'obligation des mairies d'une certaine taille à indiquer une zone où les « gens du voyage » peuvent s'installer. Les peupliers crurent à un danger pour le secret qu'ils gardent. Ils décidèrent alors de les exterminer. Pour se faire, ils soulevèrent les fermiers qui n'attendaient que ça. Ils provoquèrent alors cet étrange brouillard et seul un gitan put s'enfuir : Tanzagan. Il pris soin au préalable de laisser un dessin (ne sachant écrire évidemment). Ce dernier s'est caché dans le domaine de l'Abbaye, il s'agit d'une espèce de zone mi-industriel mi-habité et certains bâtiments très lugubre sont purement abandonné, la croyance populaire veut même que cette zone soit hantée. Qu'ont fait les peupliers et les fermiers des cadavres ? Ils les ont emmenés dans une petite chapelle (rue du moulin) qu'ils ont condamnée prétextant des rénovations. A leur où les joueurs entre en scène, les cadavres gitans jonchent le sol de la chapelle (Cf plus loin).

V. Descriptions et intérêts des lieux où les PJ pourront glaner des informations¹

L'ordre des lieux est purement aléatoire

A. La mairie de Masevaux

Il s'agit du point n°1 sur la carte. La mairie se trouve sur la rue de Lattre de tassigny. C'est un grand vaisseau de pierre rose jouxtant un pont qui traverse la Doller (La rivière de la Vallée). Dans cette mairie travaille de façon perpétuelle deux secrétaires âgées d'une vingtaine d'année : Magali et Nadia ? Cette dernière est la plus jolie des deux, de longs cheveux bruns et bouclés lui tombent sur les épaules et un visage de poupée vous accueillera.

¹ . Pour la description des Pnj voir les feuilles jointes.

Serdidi Mehdi

Elles n'auront que peu d'informations à donner aux joueurs. Si les joueurs demande, ils peuvent avoir un annuaire (Dans lequel un jet d'intelligence assez difficile modifié par une éventuelle compétence de recherche d'Information leur permettra de découvrir qu'une page entière est consacrée à la famille Hagen).

Franck Dacuttet est le flic du village attaché à la mairie. Sa fiche de PNJ est jointe. Son bureau est en face du secrétariat c'est à dire à gauche de l'entrée. Si les joueurs regardent dans sa direction et en réussissant un jet d'Empathie (Intelligence peu difficile) peuvent deviner une grande tristesse et inquiétude. Si les joueurs lui pose des questions, il tentera d'éviter le débat, en utilisant un sortilège ou d'autres méthodes (un verre au bar de l'Etoile, qui se situe sur la place des alliés), les joueurs pourront avoir accès au cadastre et au livre des inscriptions des habitants, un jet de recherche plus ou moins difficile en fonction de ce que les joueur savent leur permettra d'apercevoir qu'une maison au bout de la rue de l'Abattoir n'est pas dessiné sur la carte, il s'agit évidemment de celle d'Océane Hagen, cette dernière n'existe pas non plus sur le registre des habitants.

B. La bibliothèque et le centre socioculturel

Les deux se trouvent dans un même bâtiment rue de l'École (point 4). Cette grande bâtisse au mur jaune et couvert de fenêtre et d'idiots dessins d'enfant sont dessinés sur la grande baie vitrée Est. La bibliothèque est tenue par une femme d'âge mure, Edith Faure qui regardera d'un mauvais œil ces étrangers, elle s'illustrera par des messes basses avec une commère du village, Margueritte Ditter, faisant sentir très clairement que les PJs ne sont pas les bienvenus. Nos immortels pourront découvrir un livre de légende « 365 contes et légendes pour endormir votre enfant », le MJ devra montrer au joueur qui trouve le livre, la longueur extrême de la légende de Siegfried. Attention Attention, ils ne pourront y trouver que la version allemande de la légende, sinon voici en résumé l'histoire :

Les traits essentiels

Siegfried, héros vaillant et fort, accomplit de merveilleux exploits. Il tue un dragon et se baigne dans son sang, ce qui le rend invulnérable (sauf entre les deux épaules, à un endroit où une feuille tombée d'un peuplier s'est collée). Il s'empare d'un trésor, d'une épée redoutable (Balmung) et d'une chape qui rend invisible celui qui la revêt. Épris de Krimhilde, sœur de Gunther, roi des Burgondes, il doit, pour obtenir sa main, tenter une aventure périlleuse: conquérir pour Gunther la terrible Brunehilde, vierge qu'une divinité refuse à tout autre qu'à l'homme prédestiné, à savoir le plus courageux des héros. Siegfried triomphe de toutes les épreuves dangereuses imposées aux prétendants puis laisse croire à Brunehilde que Gunther est l'auteur de ces exploits. Gunther épouse Brunehilde, et Siegfried, Krimhilde. Brunehilde se doute pourtant de quelque chose et ses soupçons sont confirmés lors d'une violente querelle qu'elle a avec Krimhilde, au cours de laquelle elle apprend la vérité. Outrée de ce forfait, Brunehilde obtient d'Hagen – l'un des nobles de Gunther – qu'il tue Siegfried. Krimhilde, qui voue aux meurtriers de son mari une haine féroce, épouse le roi des Huns, Attila (Etzel), dont elle a un fils, Ortlieb. Quelques années plus tard, Krimhilde qui n'a pas renoncé à sa vengeance fait inviter les Burgondes à la cour du roi des Huns. Hagen, comprenant que c'est un piège, tente de s'y opposer, mais l'honneur interdit de refuser l'invitation. Faits prisonniers, Gunther et Hagen sont tués par Krimhilde qui tombe à son tour sous les coups d'un chevalier.

Serdidi Mehdi

Deux livres intéresseront sans doute les joueurs : « Les hautes énergies d'Alsace » par Pierre Naegelen (Pnj voir fiche), un habitant de Masevaux résidant rue du Maréchal Foch (A coté du W jaune du plan) au dessus de la maison de la Presse. Une affiche au centre de la bibliothèque propose une séance de dédicace samedi prochain avec l'auteur du livre. Le livre utilise une mesure : la cosmo-tellurique pour déterminer la puissance des lieux d'Alsace. L'autre livre s'intitule « essai d'une biographie de la famille Hagen », l'auteur se prénomme Charles Dubosquet (Cf fiche)

C. Au lac Bleu

Le lac bleu est la zone riche de Masevaux (En bas de la carte partie n°41), un lac borde une dizaine de maisons très riches. Ce lac et ses maisons se trouve près d'une grande forêt qui descend jusqu'au prochain village par un sentier que beaucoup de personne ignore car peu emprunté. En cas de fuite il peut-être intéressant car il permet d'éviter les deux routes principales qui mène au petit village de Lauw. L'intérêt du lac bleu réside dans le fait qu'il héberge dans ses murs Charles Dubosquet, l'historien auteur de la biographie des Hagen. Sa maison est surveillé par un membre de la société des juges : Wilfried de Joncourt.

D. La chapelle, rue du moulin

La porte est bloquée par une masse de cadavre et protégée par des effets dragons tirés des pouvoirs d'Ezechiel. Si d'aventure Ezéchiel est au courant de la présence des immortels, elle ne se gênera pas pour profiter de cette petite armée et selon l'expérience (et le moment ou cela se passe) des joueurs on peut augmenter ou diminuer la puissance de son intervention, on peut même occulter la protection magique (joueurs débutants)... Les joueurs trouveront aussi sur les lieux des traces de sang et de Ka-Brûme qui prennent la direction de l'abbaye, il s'agit évidemment de Tanzagan. Grâce à « sentir » pour les magiciens...

E. Le domaine de l'Abbaye

Il s'agit d'une espèce de zone mi-industrielle mi-habitée et certains bâtiments très lugubre sont purement abandonnés, partie 39 du plan, la croyance populaire veut même que cette zone soit hantée. La quasi totalité des habitants ont fui depuis les récents événements et pour cause, un bâtiment désaffecté (ancienne scierie) est la proie d'événements surnaturels, d'un point de vue occulte, la bâtisse en béton gris sur laquelle des plantes grimpantes ont élu domicile est prise d'assaut chaque nuit par des effets dragons d'air qui cherchent à pénétrer l'enceinte pour dévorer le Ka de son illustre résident Tanzagan (cf fiche jointe), le patriarche des gitans est acculé, les PJs l'aideront-ils. En échange, s'il est sauvé, il leur révélera l'existence d'un homoncule appelé Chiron (prononcé Tchironne), il semble que Chiron connaîtrait un bout de l'histoire invisible, particulièrement la légende de Siegfried.

F. La tourelle du XVI^{ème} siècle

Un peu plus bas, au-dessus du point 39, il y a une vieille tourelle, faite de vieilles pierres qui menacent de s'effondrer, sur la carte c'est un petit carré rouge qui borde la Doller. La carte ne dessine par contre pas le pont en bois qui permet de rejoindre la rue du Général de Gaule, ce pont est très important car il permet une éventuelle fuite...

Dans cette petite tourelle se trouve un coffre en bois à l'intérieur duquel se trouve un collier avec un saphir. Il s'agit de l'Homoncule Chiron (Cf fiche jointe). Cf la chronologie car les PJ ne pourront le côtoyer que le 22 septembre. Il fait parti d'un piège manigancé par les peupliers. Ils se serviront de Chiron pour simuler un mirage de plexus, afin d'attirer les joueurs. Les PJ pourront s'ils déjouent le piège libérer Chiron. Mais cela n'est possible qu'en emmenant Chiron sur la table solaire du Ballon d'Alsace, là la stase sera rechargée et l'éolim sera libéré.

G. Le caveau des Hagen

En suivant un sentier se trouvant (en A6 sur la carte) et commençant derrière une vieille usine désaffectée (l'ancienne fonderie de Masevaux, numéro 42) on arrive au bûcher de la Saint-Jean et en continuant nous arrivons au Semersteckle. Il y a une espèce de petite esplanade qui permet en temps clair de voir tout le village mais avec le brouillard. Sur cette esplanade se trouve le caveau des Hagen alors que les reste des morts se trouvent au cimetière point 9. Le caveau est la demeure d'Ezéchiel, cf fiche jointe.

H. La maisonnette d'Océane Hagen

Au fin fond de la rue de l'abattoir caché après un début de forêt se trouve une petite bicoque en bois, où seule une personne peut loger. Océane Hagen (CF feuille joint) va avoir 18 ans le 23 septembre. Elle sera donc en âge de se saisir du glaive et de conduire les peupliers vers un nouvel holocauste.

I. Le manoir des Hagen

Au bas de la route Joffre, se trouve caché derrière de grands murets le manoir des Hagen, piscine couverte, terrain de tennis, golf agrémentent le lieu qui borde la piste cyclable. Le manoir se situe proche d'une ancienne fonderie, maintenant désaffecté. Le manoir, imaginez un peu l'over-look de shining de Stephen King. Il est surveillé depuis peu par trois peupliers et deux dobermans. Dans le bureau de Friedrich Hagen on peut trouver l'arbre généalogique, l'extrait de naissance d'océane Hagen, un carnet de bord d'un aïeul relatant l'existence étrange d'un esprit possédant parfois les corps des premiers né de la famille, et aussi un parchemin sur lequel est écrit la prophétie... Evidemment tout ça se trouve dans un coffre...

J. Pour aller encore plus loin : les R+C

Les R+C peuvent s'intéresser aussi à la légende de Siegfried, voici un extrait d'une lettre d'un phalanstère : William Mc Lloyd un rosicrucien irlandais, il est mort en mars 1914. Qui est ce siegfried dont parle les R+C ? C'est un mensonge, un message codé mais que signifie-t-il alors ? Mc Lloyd est victime d'une mort suspecte. A l'heure actuelle, un membre d'un collègue en quête à Masevaux son nom : Reno Raines (voir fiche joint). Il habite dans la rue de niederbrück.

LETTRE NO 39 - Février 1914

OU CHERCHER LA VÉRITÉ ET COMMENT LA RECONNAITRE?

A la fin de la leçon du mois dernier (devenue le chapitre 11 des "Mystères des Grands Opéras") nous avons vu Siegfried, le chercheur de vérité, atteindre l'objet de ses recherches: il avait trouvé la Vérité. En méditant sur ce sujet, il m'a semblé indiqué de consacrer cette lettre à une réponse à la question: "Où chercher la vérité, et comment savoir , sans l'ombre d'un doute, que nous l'avons découverte?"

Il est très important d'avoir une certitude absolue à ce sujet, car beaucoup d'entre ceux qui pénètrent accidentellement dans le Monde du désir, comme par exemple les médiums, sont la proie d'illusions et d'hallucinations, faute de savoir reconnaître la vérité. En outre, les Frères Aînés de l'Ordre de la Rose-Croix donnent aux candidats un enseignement défini et logique sur ce point et, afin de les prémunir contre les dangers en question, ils font passer à chacun une épreuve avant de l'accepter comme disciple: tous doivent arriver à un certain degré avant d'être admis à recevoir d'autres instructions. Vous serez sans doute surpris que cette discussion ne soit pas réservée aux candidats ou aux disciples, mais le Rosicrucian Fellowship ne croit, ni aux secrets, ni aux mystères. Tous ceux qui le désirent peuvent se rendre aptes à passer n'importe quel degré; et ce n'est pas une question de "forme" mais de "vivre la vie supérieure".

K. Pour aller encore plus loin 2 : La société des juges

Celle-ci par l'entremise du juge Wilfreid de Joncourt (Cf feuille pnj), s'intéresse de près à un sac de nœud : pourquoi une infirmière a donné un extrait de naissance à une personne, alors qu'elle n'est pas habilitée à permettre la lecture... Qui les a avertis... Le livre de Charles Duboscquet traite d'une grande famille alsacienne, étrange... Il appartient au MJ de les rendre plus ou moins actifs... A noter que plus les joueurs seront voyant et peu prudent et plus la chance augmentera de voir une instruction avec mise en examen etc...

VI. La chronologie

En temps que MJ vous êtes libre de laisser évoluer les PJs comme ils le veulent. Cette chronologie sert surtout à titre indicatif vous pouvez la modifier sauf les jours clef bien sur. Disons que dans Masevaux ils sont libre d'aller où ils veulent. A noter que tous ce qui se passent dans les jours précédents peut aussi arriver le lendemain sauf le dernier jour : le 23 septembre.

A. 20 septembre 2001

1. Le jour

- Arrivée dans la ville
- Découverte du brouillard
- Passage à l'office de tourisme : les pj pourront y obtenir la carte de Masevaux (Sans la carte il sera très difficile de s'orienter : à cause du brouillard)
- Il est possible que les pjs fasse au hasard un tour au stade de la Doller où s'était installés les bohémien. Les caravanes sont vides, il est possible de percevoir des traces de sang mais point de cadavre. Le brouillard est le plus épais à cet endroit.
- Il est possible de voir un vieil article du journal de L'Alsace derrière la vitrine de la journaliste de Masevaux. «les gens du voyage et le problème foncier» (cf doc complémentaires).
- Ils pourront aussi trouvé dans la caravane du patriarche, un dessin (tracé avec du sang) représentant un rébus : un chat et une pelle. Et oui, je rappelle que l'écriture n'est pas la tasse de thé des bohémiens. Il s'agit très clairement d'une indication :
- Découverte possible de nombreuses affiches : un concert d'orgue² jouée par la célèbre organiste : DELAIN Séréna à partir de de 20h00 à l'Eglise St Martin (point 21 de la carte)
- Une impression de ville fantôme

2. La nuit

- Les PJ feront la découverte d'effet dragon assez effrayant rodant dans la ville et particulièrement du côté du stade et de la chapelle rue du moulin.
- Ils pourront même entendre les esprits des bohémiens hurler à travers l'espace et le temps, se faisant les échos des hurlements de Siegfried et de leur propre mort, il s'agit du peuple mémoire ne l'oublions pas !!! Ex : le test ouïe-ka pour le selenim si un des joueurs en est. Certain joueurs peuvent être amenés à avoir un effet mnémovisualisant l'époque où Siegfried et ses deux acolytes utilisèrent le vas pour devenir invincible...
- Ils verront aussi des espèces de flammeroles (des âmes torturées). Ils se peut même que des chiens attaquent les PJ tellement ces flammeroles les effraient.
- Le concert envoûtant d'Ezéchiel. Les joueurs en payant leur place (150 Frs) pourront pénétrer cette magnifique Eglise aux superbes vitraux. Lorsque la divine Séréna jouera les joueurs seront envahis par des images mentales troublantes : mort, érotisme et sensualité (un peu comme le personnage de Lestat dans l'entretien avec un vampire). Qui est-elle ? (le morceau que je fais passer est la « Sturm Sonate » de Beethoven, l'appassionata est aussi intéressante). Chose étonnante : exceptionnellement la salle est vide. Sur le premier rang à droite se trouve Reno Raines et sur le premier rang à gauche Wilfried de Joncourt est venu se détendre.

² Je rappelle que l'orgue est l'instrument le puissant des sélénim conjurateurs

B. 21 septembre

1. Le jour

- Il est possible que les pjs fasse au hasard un tour au centre socioculturel.
- Un possible tour à la mairie
- Il est possible de rencontrer Pierre Naegelen ou Charles Dubosquet
- Il est possible que les joueurs se fassent repérer par les peupliers

2. La nuit

- Il est possible que l'enquête sur la disparition mène à la chapelle rue du moulin. Celle-ci est protégée par un effet dragon d'orichalque. Si les PJs parviennent à l'intérieur ils verront un tas de cadavre. A ce moment les PJs entendront la phrase suivante : «"des quatre vents, oh esprit souffle sur ces cadavres et qu'ils revivent", la voie est suave et chargée de peine, des sans repos se relèveront.
- Un tour à l'Abbaye est possible
- Il est possible de rencontrer Pierre Naegelen ou Charles Dubosquet
- Une attaque d'effets dragons d'orichalque est possible
- Il est possible que les joueurs se fassent repérer par les peupliers.
- Un tour au manoir Hagen est possible

C. 22 septembre

1. Le jour

- Un possible tour à la mairie
- Il est possible de rencontrer Pierre Naegelen ou Charles Dubosquet

Serdidi Mehdi

- Il est CERTAIN que les joueurs se fassent repérer par les peupliers (et ce même par un membre de la famille Hagen qui se pose des questions sur ces étrangers qui hantent la ville).
- Un tour à l'Abbaye est possible
- Un tour au manoir Hagen est possible

2. La nuit

- Les peupliers tenteront d'attirer les PJs dans un piège à la tourelle en servant de l'homoncule pour qu'il simule un plexus. Ils y aura une dizaine de peupliers dans le coup. Baston ou discussion ? Les peupliers pensent que les joueurs sont un danger pour le secret qu'ils gardent depuis la nuit des temps !!! Si les joueurs récoltent l'homoncule Chiron, ils pourront le libérer à la faveur d'un nexus se trouvant sur le ballon d'Alsace (à 20 Km de là) au lieu de la table solaire. Ce dernier cherchera à s'incarner et en le suivant il leur révélera l'histoire de Siegfried. Il sait en outre que la tête de l'ours n'est pas lion mais depuis le nom a du changer.
- Chapelle
- Observation discrète du rosicrucien
- Plus les habituels attaques d'effet dragons

D. 23 septembre

1. Le jour

- Libération possible de Chiron
- Rencontre avec Youkeï, un étrange humain qui prétend devoir emmener des anges au Baerenkopf, (Cf carte de la vallée) il se mettra à parler dans le dialecte Alsacien, « Baerenkopf » signifie tête de l'Ours, des joueurs très fort pourront le deviner avant.
- Il est possible que les joueurs empreinte le sentier pédestre menant au Barenkopf dans la journée encore, le circuit étant accidenté et très réduit les moyens véhiculés sont difficiles, voir impossible.

Campagne Vae Victus, Scénario n°1, Les Peupliers

- Océane Hagen (sauf PJ) récemment révélée et décide de mener les peupliers au Baerenkopf pour que la prophétie s'accomplisse.
- Ezéchiél tendra une embuscade près du cimetière si les joueurs ne sont pas prudents, ils devront comprendre la force de cet être millénaire.

2. Avant Minuit

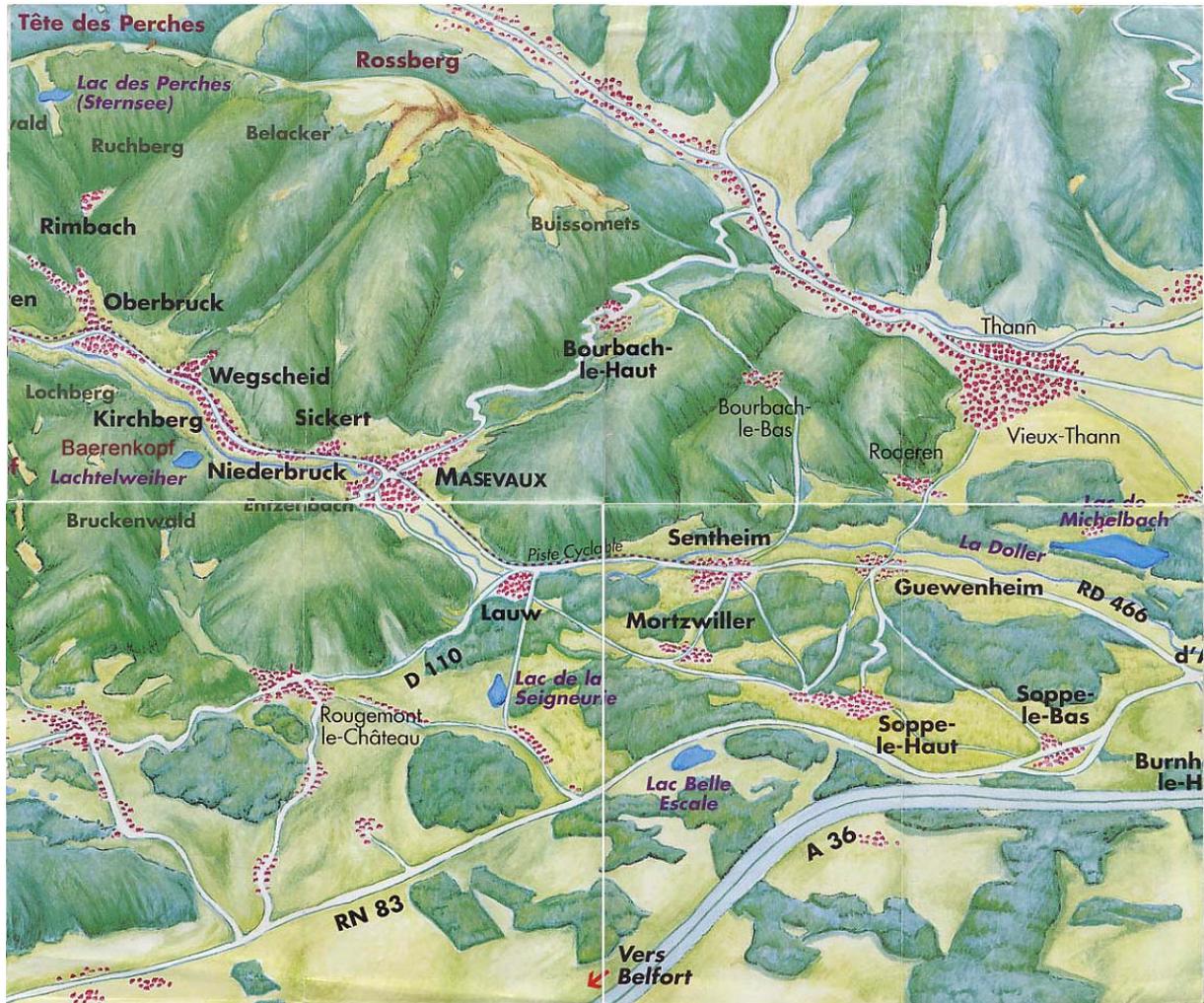
Ce moment est délicat car les amis peuvent devenir ennemis et vice-versa selon les moments où il y a rencontre

- Pendant la montée les joueurs ou les peupliers peuvent se rencontrer. Baston ou discussion ?
- Océane Hagen s'ils ne sont pas interceptés avant, tenteront d'abattre le Drakaon.
- Si les joueurs arrivent avant minuit le DraKaon sera là et gardera l'Entrée comme il le fait depuis des millénaire.
- Ezéchiél se rendra au Barenkopf pour minuit moment où le DraKaon mourra, moment où elle croit pouvoir posséder le glaive. Elle tuera toute personne s'interposant, s'il y en a bien sur...
- A minuit le DraKaon meure ou peut-être avant si les joueurs s'en charge (aidés, il est tout à fait possible par les peupliers !!!)
- Ezéchiél fera tout pour récupérer le glaive si elle arrive en retard.
- Chiron arrivera à minuit (s'il est libéré pour dire qu'il est possible de détruire l'épée à la faveur de la conjonction solaire de l'équinoxe au moment où le soleil apparaît, mais il ne connaît pas le lieu). Sans doute que le temps pressera, les joueurs devront déduire que le lieu où le glaive peut être détruit est la table solaire du Ballon d'Alsace (rappelle du livre des Hautes énergies et du Belchen) mais seulement à l'Aube où dans un éclat formidable le glaive sera détruit.

A noter mais les joueurs ne peuvent le découvrir mais ils ont réveillé un antique personnage Chiron qui fait partie d'un groupe de 5 personnes pour le moins étranges. Les joueurs auront des surprises sur leurs actes bientôt. Le Groupe de Siegfried est lié au vase.

To be continued : Scénario 2 Lion Heart.....

VII. Les aides de jeux



Campagne Vae Victus, Scénario n°1, Les Peupliers

