

HIC ET NUNC¹

Ils sont quatre maintenant (grâce aux joueurs pour deux d'entre-eux)...

- Chiron, archange éolim, incarné dans le corps de Wilfried de Joncourt
- Démos, un humain chevalier lion
- Attila, ar-kaïm du taureau, incarné dans le corps de Clytemnestre Dandrae

Les trois premiers se sont retrouvés et partent à la recherche du 4è. Les joueurs quand à eux vont se retrouver embrigadés dans une histoire rocambolesque dans la Florence des Médicis, à travers 3 époques historiques et un monde akashique particulier.

Tous le monde ignore qui est le 4è mais un joueur a une inspiration artistique qui les aidera à voir plus clair.

Acte 1 ON N'EST JAMAIS MIEUX QUE CHEZ SOI !

Il s'agit ici de voir les différentes entrées en matières. La dernière est l'exemple de Soledonne un ar-kaïm. Il s'agit des exemples tirés de ma campagne

Scène I UN PEINTRE DANS L'EXERCICE DE SES FONCTIONS

Alors que tout le monde ignore qui est le 4è, un des joueurs possède un tableau qu'il finit au fur et à mesure de ses aventures. Il est tranquillement installé dans son atelier, lorsqu'il est pris d'une inspiration fugace, il décide dans le coin en bas à droite (cf aide de jeu) une petite fille à l'ombre menaçante. IL comprend qu'il vient de percevoir la 4è. Mais pourquoi et qui est-elle ?

¹ En aide de jeu : les fiches et listes pnj, lieux, dessins, plans, et une liste des musiques jouées

Serdidi Mehdi

Un test d'écoute : endurance VS peu difficile. Le joueur entend quelque chose près de la porte, sous celle-ci il remarque qu'une carte à été glissée, elle représente une dame de pique tenant une balance, la carte de jeu est signé di Mariano Felipepi...



S'il sort de son appartement ou maison, en courant il voit en vision ka devant lui, un éolim qui marche paisiblement, ce dernier expliquera qu'il a reçu pour mission d'amener l'immortel à Colmar au sein de l'arcane de la justice. Il est lui même un adopté... A noté que dans notre cas le joueur habite à Strasbourg... L'explication que donne l'adopté est un intéressement sur la validité eso-juridique de l'artefact du peintre (la toile notamment)...

Scène II QUAND VOUS SEREZ BIEN VIEILLE, AU SOIR A LA CHANDELLE

Un des immortels regarde paisiblement la télé, lorsqu'il est attiré par un reportage de 20h00. D'après le reportage : un homme a tué sa femme, bourré de remord il en a pourtant discuté au bar, il disait qu'il allait l'étripé, qu'il était obligé. Apparemment une sombre affaire d'héritage tombera dans les mains d'un cousin qu'on interroge d'ailleurs en ce moment . Au même moment son imprimante se met à crépiter le sonnet pour Hélène : le papier que crachote l'imprimante est jauni :

Quand vous serez bien vieille, au soir, à la chandelle,

Assise auprès du feu, devisant et filant,

Direz chantant mes vers, en vous esmerveillant:

Ronsard me célébroit du temps que j'estois belle.

Lors vous n'aurez servante oyant telle nouvelle,

Desja sous le labeur à demy sommeillant,

Qui au bruit de mon nom ne s'aille réveillant,

Benissant votre nom de louange immortelle.

Je seray sous la terre, et, fantosme sans os,

Par les ombres myrteux je prendray mon repos:

Vous serez au foyer une vieille accroupie,

Regrettant mon amour et vostre fier desdain.

Vivez, si m'en croyez, n'attendez à demain:

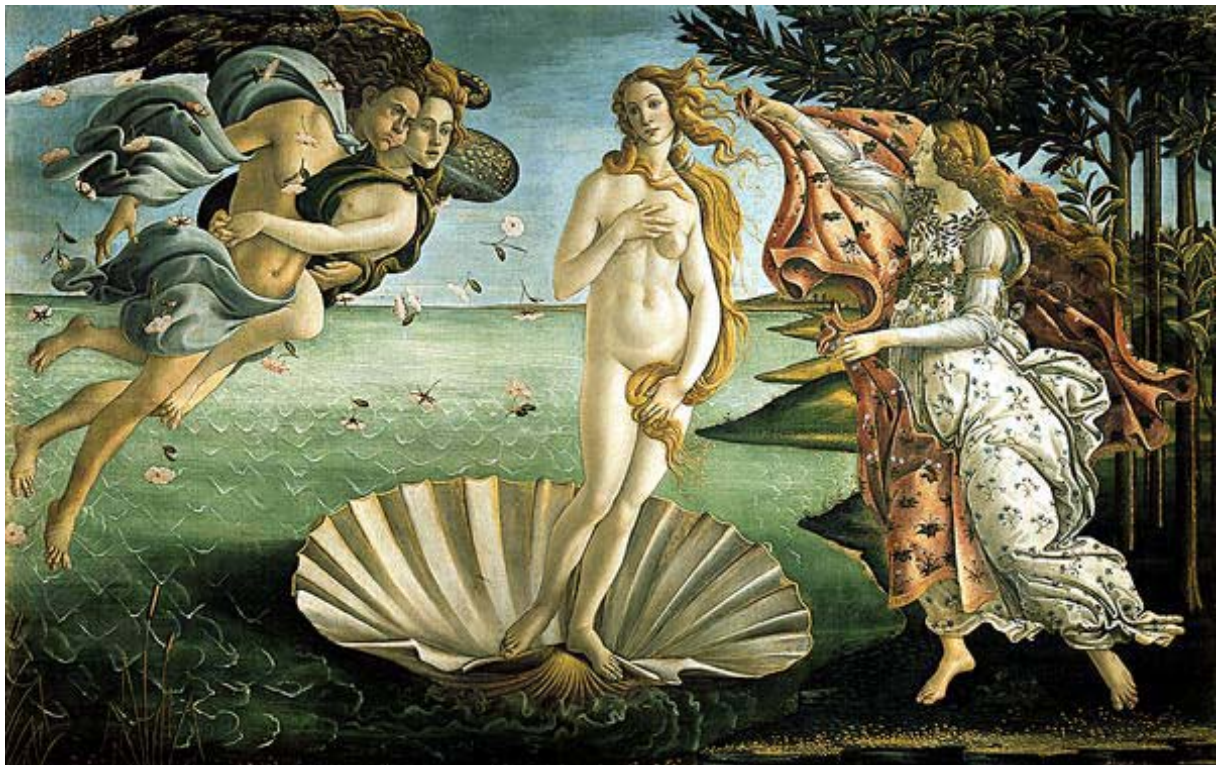
Cueillez dès aujourd'hui les roses de la vie.

Un **test int VS très difficile modulé par des connaissances en archéologie**, signale que le papier à l'air d'époque et que l'écriture est faite d'encre plume.

Au même moment alors que le joueur tient dans la main le papier, on toque à la porte. Il s'agit d'un adopté de la justice venu pour les mêmes raisons que plus haut.

Scène III UN IMMORTEL BIEN CHANCEUX, ÇA FERA BIEN DANS LE SALON, ÇA !!!

Alors qu'il regarde journal de 20h00, le pj est attiré par une émission de culture où intervient Jack Lang qui parle d'un duc exceptionnel. Derrière lui le placard s'est entre ouvert, un test endurance VS peu difficile permettra au joueur d'entendre les gonds du placard grincé. En s'approchant, il percevra un rouleau de papier fermé par une ficelle en son milieu, en l'ouvrant l'immortel constate qu'il s'agit de la naissance de Vénus de Sandro Botticelli s'il réussi un test d'intelligence VS peu difficile modulé par la compétence peinture. Un test int VS très difficile pour reconnaître qu'il s'agit de l'authentique naissance de Vénus !!!!!!!!!!!



Evidemment les joueurs devront la ramener à Florence. Si les joueurs ont peur de se jeter dans la gueule du loup (notamment parce que autant d'artefacts paraît bizarre), demandez-leur dans quelle ville l'entité qui leur as remis est sur de ne pas voir les joueurs ? Ils devraient être assez intelligent pour comprendre qu'il faut ramener la peinture eux-même.

Campagne Vae Victus, Scénario n°4, Hic et Nunc

On toque à la porte il s'agit encore d'un adopté de la justice venu pour parler des artefacts et emmener les joueurs à Colmar...

Une mission de Poliorcète !!!!

Aux alentours de 22h00, les joueurs se feront déposer dans une annexe de la cour d'appel de Colmar. Dans une antichambre les joueurs peuvent se rencontrer ou se retrouver le cas échéant.

Au bout d'un moment, un homme mur, les cheveux châtain se présente comme étant :

Deucalion, hydrim, régent de la justice.

Ce dernier enjoint les immortels à le suivre dans une belle pièce, très 19è, les joueurs peuvent prendre place sur les fauteuils.

Deucalion restera debout l'air inquiet. A sa droite un homme Wilfried de Joncourt prend des notes. Vous l'aurez compris, il s'agit du fameux Chiron. Ce dernier utilise le voile prométhéen pour se donner une apparence humaine en vision ka. A noter que le simulacre fait partie de la société des juges. Deucalion commence par dire :

« Nous nous intéressons particulièrement à la possession des artefacts que les nephilim possèdent. Nous tentons d'en faire une liste ésotérique dont certains seront exclus et détruits. Pourquoi vous ? Pour vos artefacts ? Non !!! Nous avons été aussi surpris que vous car les ordres émanent directement de Poliorcète. Vos noms, nous ont été communiqué en haut énochéen par le prince, lui-même. Il s'intéresse de près à vos artefacts et à votre destin. Il souhaite vous donner une mission. Poliorcète a précisé aussi qu'il n'est en rien responsable du fait que vous possédez ces artefacts. La mission est la suivante : trouvez la dame noire et ramenez-la. Il n'a rien dit de plus sur la dame noire, par contre il a tenu à préciser deux choses, si votre réponse est positive :

- 1) vous aurez le droit d'appeler la justice une et une seule fois
- 2) seul l'Hic et nunc est important.

Serdidi Mehdi

Deucalion semble nerveux, il bafouille de temps en temps. Wilfried aura des yeux plus perçant lorsque Deucalion prononcera la « dame noire ». Si aucune question n'est posée, il poursuivra en disant :

- Il nous est évidemment curieux qu'un ordre émane de si haut et qu'une mission soit donnée à des fils d'autres arcanes. Toutefois ainsi il a été décidé, puis-je voir les artefacts ?

Les immortels sont libres de lui montrer ou non. Je rappelle les artefacts : le tableau de vénus et celui du vase, la dame de pique et le sonnet pour hélène...

S'il regarde le tableau du vase, Deucalion sera interpellé par le vase dont il connaît (et peut-être les joueurs aussi) le possesseurs : Soledonne, un ar-kaïm du poisson, son simulacre est celui de Laurence Reeves, un riche écossais. Deucalion propose de le retrouvez, ses connaissances vous seront nécessaire si vous accepter sa quête, maintenant je me retire et vous laisse délibérer. Vous avez 20 mn.

20 mn plus tard Deucalion revient. Les joueurs sont bien sur libres de refuser, mais ils risquent d'en payer le prix, poliorcète n'appréciera que modérément un refus, pour une mission aussi simple !!!

Si acceptation voici ce que dit Deucalion :

- Bien, je ne saurai que vous proposé le serment-ka qui vous permettra d'avertir vos essences si un de vous est en péril.

Est-ce que Soledonne apparaît sur la liste de de Poliorcète ? la réponse est : non. Ce dernier voulant mystérieusement le protéger. Wilfried se proposera pour suivre les pjs et noté leur découverte. Deucalion acceptera en disant :

- Votre ordre et la justice doivent coopérer et la neutralité sera respectée. Questeurs : l'autorisez-vous à vous accompagner ?

Les joueurs sont libres d'accepter ou de refuser. Si la réponse est non, Wilfried les pistera...

Enfin Deucalion demandera s'ils sont tenté par un serment ka maintenant, ou plus tard.

- En outre et si cela est possible nous vous indiquerons la présence d'un adopté de la ville la plus proche de votre destination

A partir de là si les joueurs ont accepté la compagnie de De Joncourt, ce dernier sera le parfait animal de compagnie. Si les joueurs demandent s'ils ont des infos sur Soledonne, Deucalion les amènera au sous-sol. En prenant l'escalier les joueurs découvrent une salle totalement informatisée avec deux grands écrans, une vingtaine de TV. Des adoptés avec des écouteurs et micro surveillent tout cela.

Pendant ce temps là en Angleterre...

Scène IV UN HEUREUX EVENEMENT ?

Soledonne est le possesseur du vase, un artefact au pouvoir et au destin terrifiant, cf l'histoire du vase (à paraître)...

Soledonne est Laurence Reeves un anglais genre Pierre Brosnan James Bond... Il se recueille devant la tombe de sa femme près de son manoir, au loi il entend une douce musique « Dis-moi lune d'argent (mécano)² », lorsqu'il entend les hurlements de sa belle fille. Celle-ci a perdu son fiancé sur le pont de l'Europe à Strasbourg sous les yeux d'un Soledonne impuissant. Mais le fils (le fiancé) de ce dernier a eut le temps la nuit précédente de faire l'amour une dernière fois. La belle-fille se prénomme Samia, elle est la fille d'un grand professeur d'archéologie français, le professeur Jacquemin. Elle a aussi perdu son père juste après que ce dernier eut fait faire un test au carbone 14 du vase de Soledonne. Samia est donc tombé enceinte il y'a 8 mois et 3 semaines. Cette dernière hurle donc, elle s'accroche au canapé de la grande salle d'une main, elle est à genoux à coté en se tenant de l'autre main le ventre. Elle grimpe péniblement sur le divan et hurle le prénom de Laurence. Que fera-t-il ?

Equivalent de notre samu ou voiture perso ?

Elle arrivera à l'hôpital ou elle a réservé une chambre, vers 18h30. On demandera à Soledonne d'aller régler les papiers d'inscription et de régler les frais, dans la hâte il n'aura sans doute pris que la CB.

² La musique sonne comme un avertissement et rien de plus

Serdidi Mehdi

Soledonne se rongera donc les sangs dans la salle d'attente, (faire jouer la musique de la diva dans le 5^{ème} Element). Au bout d'un moment un médecin s'approche, son regard est dur et triste :

- J'ai une mauvaise nouvelle... votre femme a été victime d'une rupture de la poche placentaire, elle risque de mourir d'un instant à l'autre, nous avons pu sauver votre fils, il va très bien.

Si Soledonne ne dit rien, le médecin ajoute :

- Elle vous réclame, elle a tenu à garder son fils près d'elle malgré nos réticences, si vous pourriez lui faire comprendre que nous devons procéder à des analyses....

Dans la chambre de Samia, c'est une jeune fille avec le masque de la souffrance que Soledonne voit. Samia essaie de sourire en regardant son fils qu'elle a posé sur sa poitrine. Elle lève la tête vers Soledonne, le grand-père et lui demande de s'asseoir. Elle tente de dire :

- Laurence..... je vais mourir..... j'ai une grande demande à te faire..... j'ai fait un rêve étrange..... des gens dont le corps est un peu différent du notre et des moines derrière eux, ils portent une croix rouge..... les hommes bizarres sont autour d'un autel..... Mon bébé est nu dessus..... il pleure..... il a peur..... un être aux yeux et cheveux d'or..... il sent le miel..... il dit : nous les prométhéens devons empêcher le fléau..... il lève un poignard (Samia se met à pleurer)..... il l'abat sur mon enfant..... Et après je me suis réveillé.

Soudain Samia s'affole, les bips cardiaques s'accroissent, elle reprend péniblement :

- promets de garder mon fils auprès de toi..... stp ne t'en sépare jamais.... Ils le cherchent et le tueront s'ils le peuvent..... grâce à ton changement tu pourras le protéger.... Ne le confie à personne..... jamais, jamais.... Promets le.....

Samia souffle un long râle, elle tousse et du sang vient tacher sa chemise blanche raillée bleue

- Sauve Lorenzino..... finit-elle par dire avant de fermer les yeux. Définitivement.

Campagne Vae Victus, Scénario n°4, Hic et Nunc

Que fera Soledonne ? Les médecins conseilleront à Soledonne de laisser Lorenzino aux soins des infirmières.

En vision ka sélective, Soledonne verra que le ka soleil de son petit-fils est du type très initié... L'enfant porte sur le cœur un tatouage : un lys rouge, dans lequel un trident noir est dessiné, et lorsque l'enfant se sent en danger, son corps se met à léviter et une boule de ka soleil se projette contre son ennemi...

Lorenzino sera au moins mis dans la salle des couffins. Derrière la vitre s'il le désire Soledonne pourra tranquillement surveillé, assis sur un banc son enfant...

Un test de sommeil sera très vite fais. S'il échoue Soledonne s'endort. A chaque heure le test sera fais mais avec un niveau supplémentaire de difficulté... Au bout d'un temps, l'ar-kaïm s'endort....

Scène V RETOUR A COLMAR

Au sous-sol de l'annexe de la cour d'appel de Colmar, les immortels peuvent avoir de l'unité de recherche de la Justice les informations suivantes :

- Utilisation possible de la carte bancaire de Soledonne à l'hôpital
- Samia Reeves est hospitalisée à 18h30

En voiture il faut 9 heures pour rejoindre Londres en voiture et 9 heure en train, s'il les horaires correspondent. Test de fatigue...

Test de fatigue pour la voiture après 4 heures de conduites puis un niveau supplémentaire s'il n'y a pas de changement de conducteur

Endurance VS peu difficile +- compétence pilote

Serdidi Mehdi

Si les joueurs passent d'abord au manoir des Reeves (probabilité infime), ils vont devoir faire face au système de protection du manoir. Un plan suivi d'une petite explication qui servira un peu plus tard peut-être est dispo en aide jeu... A noter que sans Soledonne, il est impossible de prendre le vase sans mourir, théoriquement.

Campagne Vae Victus, Scénario n°4, Hic et Nunc

16 Juin 7h00

Les joueurs seront sans bricol majeure à l'accueil de l'hôpital. Un deux en vision ka sélective peut percevoir 3 types qui ont chacun un collier qui pulse une lueur plombée, de couleur gris sombre. Sans vision ka, en test de perception simple, ils ont l'aire de moines, ils sont là a priori pour les derniers sacrement d'un confrères... Au moment où le cling de l'ascenseur raisonne au rez-de-chaussée, les joueurs obtiennent (s'ils réussisse les tests adéquat ou bon roleplay) que le petit Lorenzino Reeves est dans la chambre des nouveaux-nés en maternité. Si les joueurs ne se hâte pas un petit peu, les moines pousseront les portes de la maternité.

Concernant Soledonne, il fait le rêve suivant :

Il est sur une terre désolée et tient Lorenzino dans les mains, devant lui une longue procession de moines qui arrivent. « Il est à nous », hurle le cortège. Derrière Soledonne, un autel. « Il est à Nous, La terre est à nous ». Que fait-t-il ? N'oublions pas qu'il est ar-kaïm et qu'il se trouve dans un akasha...

En se réveillant, il se frotte les yeux, la pendule numérique marque un 7h09 rouge digitale. A sa droite la porte du couloir s'ouvre sur un médecin et deux infirmiers. En vision ka même description que tout à l'heure.

Que fera-t-il ? Où seront les autres joueurs ? Ils auront peut-être réveillé Soledonne avant. Mais juste après les moines pousseront la porte... Sauveront-ils l'enfant ? Quoiqu'il en soit, on aura droit à une belle scène d'action en guise de retrouvaille ou de connaissance. Il est possible qu'une ou deux mamans soient dans la salle des couffins.... Cf fiche pnj pour les moines, par contre si le bébé se sent en danger les joueurs verrotn en vision ka un rayonnement de ka soleil peu puissant sortir de Lorenzino....

Après cette grande séance d'action, les joueurs passeront peut être au manoir des Reeves. Dans ce cas le système de protection se mettra en marche car des moines ont suivis les joueurs, ces templiers chercheront à s'introduire et éliminer Lorenzino. 95 % de chance que les templiers restent sur le carreau....

Fin de l'Acte1, l'amorce est terminée.

Acte 2 DE MEDICIS OCCULTA

Après ses (re)trouvailles, Soledonne se demandera sans doute s'il doit suivre les autres immortels ? Mais pourquoi son petit-fils est-il chassé ? Pourquoi s'appelle-t-il Lorenzino ? Pourquoi un lys rouge ?

Les indices a priori mènent tous à Florence :

Botticelli, peintre à Florence, Lorenzino (l'assassin Florentin qui a fait basculé le commandement de Florence sur l'autre branche des Médicis), le lys rouge (le symbole de la Florence de Laurent le Magnifique), di Mariano Felipepi (dit Botticelli)... Le poème, on peut le dater, mais les joueurs comprendront pourquoi il se rattache à Florence plus tard.

Sauf surprise les joueurs prendront la voiture (Soledonne en a une). Mais par Avion ou Train les problèmes seront sans doute les mêmes.

Scène I ITALIA, TI AMO

A la frontière italienne, c'est la surprise : des contrôles d'identités sont effectués. Un des cabinieri s'approche de la voiture et demande en français pitoyable : carte d'identité svp. Un autre cabinieri chuchotera quelque chose à son collègue , ce dernier se retourne vers les aventuriers pour demander la carte d'identité du bébé ! Et ils seront obtus : « pas de carte, pas passe, bambino reste ici ! » Le baratin ne donnera rien. En regardant autour d'eux, les joueurs peuvent voir à gauche et devant eux les Alpes se dresser, autour d'eux des jeunes en habits folklo et écoutant de la musique tecquenos passent la frontière, voir la dépêche afp en aide de jeu. A noter que si les joueurs se rebellent, on parlera d'eux dans la dépêche en question (les fameux six qui se rebellent). Imaginons les journalistes avec micros, caméras TF1 etc.... Le bordel total en somme.

Teknival 2002: 15.000 ravers réunis pour une free party géante... sans "murs de sons"

DIGNE, Alpes-de-Haute-Provence (AP) - La "free party" géante de la 15 août à la frontière italienne prend de l'ampleur: les "teufeurs" affluent mais le "son" reste le grand absent de l'édition 2002 du Teknival.

De plus en plus nombreux, quelque 15.000 amateurs de musique techno étaient rassemblés samedi en fin d'après-midi sur le site du Teknival 2002, selon la préfecture des Alpes-de-Haute-Provence.

Dans la nuit de vendredi à samedi, plusieurs milliers de jeunes avaient pris le chemin départemental CD900 menant au col franco-italien de Larche, pour rejoindre la plus grande "rave party" de l'été, installée cette année en Italie pour éviter une éventuelle saisie de leur matériel de sonorisation: ultime pied de nez aux autorités françaises qui ont interdit par décret toute "free party" sans autorisation préalable en préfecture.

Pour l'édition 2002 du Teknival, les "teufeurs" français se sont donc installés en territoire italien, sur un site magnifique, mais situé à 1.900m d'altitude et d'accès difficile. La circulation sur la route étroite du col est en effet particulièrement perturbée depuis jeudi, début du Teknival, suscitant l'inquiétude des services de secours et d'évacuation sanitaire.

Dans la nuit de vendredi à samedi, l'arrivée massive des milliers de jeunes, à raison de 300 à 400 véhicules par heure, a notamment créé un bouchon de deux heures (entre 2h30 et 4h30), avec des embouteillages de deux kilomètres au niveau du col.

Le passage était également ralenti par des barrages filtrants installés par les policiers et CRS français, dans le but de "réguler la circulation" et "conserver la voie libre pour les équipes de secours", selon la préfecture, qui a mis en place plus d'une centaine de représentants des forces de l'ordre.

Six personnes ont été interpellées depuis jeudi: un pour "rébellion" lors d'un accrochage entre jeunes et policiers français; deux pour "vol à la roulotte"; et trois pour "vol à l'essence". Samedi en fin d'après-midi, la préfecture et l'antenne de Médecins du monde (MDM) installée sur le site du Teknival ne signalaient aucun incident majeur. "La plupart des interventions se cantonnent à la bobologie", notait un responsable de MDM, Valère Rogissart.

Mais l'humeur restait plutôt morose samedi du côté des "teufeurs", qui déploraient l'absence de véritables "sound systems", grands absents du Teknival 2002.

"C'était pas génial; l'endroit est extra mais les sound systems ne sont pas venus", regrettait Sébastien, 29 ans, qui a "préféré partir avant la fin". "Les gens étaient assez déçus parce qu'il y avait très peu de sons: cela ressemblait plus à un grand camping qu'à une véritable teuf", renchérissait Laurent, 28 ans, avant de lancer: "on a vu les camions, bloqués par la police, qui s'étaient pris de gros coups de matraques."

Depuis le début du rassemblement, de nombreux ravers accusent les autorités françaises d'avoir empêché les camions de "sons" (platines, amplificateurs, enceintes) de rejoindre le site.

L'an dernier, l'édition 2001 du Teknival avait rassemblé entre 10.000 à 15.000 personnes, près de Florac (Lozère). Cette année, les organisateurs espéraient réunir d'ici dimanche 20.000 "teufeurs".

Selon les responsables italiens et français, ces milliers de jeunes ont d'ailleurs l'intention de laisser le site propre et ramener leurs poubelles... en France, en signe de protestation contre le décret "anti-rave" du député Thierry Mariani. AP

Sauf magie bien trouvée, ou la Justice invoquée au titre du service autorisé, le bébé et les joueurs auront du mal à passer... Le groupe peut se séparer.... Le seul col est évidemment surveillé. En cas d'action musclée voici le nombre de cabinieri présent sur le site : 25. A noter qu'ils se feront fouillés de fond en comble, les ca

Une fois passer la frontière. A la radio, un incident s'est passé à Florence : l'horreur : la vénus de Botticelli a été volée, des barrages commencent à être positionnée. Les joueurs rencontreront à 100 km de Florence un barrage policier. Ces derniers font comprendre aux joueurs qu'ils ont ordres de fouiller les individus passant par ce tronçon. La toscane est littéralement en état de siège. L'armée pour l'instant n'a pas été prévenue, des tractations ont lieux en ce moment même au parlement italien. D'après la radio, Berlusconi et le président Ciampi se rencontrent actuellement à Rome.

Une fois de plus que feront les joueurs ?

On peut imaginer qu'ils arriveront en fin de journée à Firenze (Florence en Italien). Concernant la ville, toutes les sorties de ville sont contrôlées, il flotte dans l'air une excitation inhabituelle. Toute sortie de Florence est momentanément interdite. Les entrées sont possibles. Concernant les voitures, celles-ci doivent rester en dehors. Ouf, voici une proposition d'hôtel : l'hôtel di spagna se situe à quelques pas du centre historique. A noter qu'un coup de fil à la justice pour demander qu'il leur communique l'adopté dont Deucalion leur a parlé, Deucalion leur dira qu'il s'agit de Giuseppe Marconi, 16 via Borgo San Frediano. Cf fiche pnj. Il s'agit de Lycaon, faerim.

Ce dernier sera prêt à aider les joueurs et à les héberger...

Les joueurs attendront peut-être le lendemain pour commencer leur enquête. Mais pour l'instant le repos sera sans doute de mise. Des pistes sont possibles à partir des artefacts possédés par les immortels. Notamment s'ils font le rapproche entre ces artefacts et des lieux potentiels. Les deux scènes qui suivent peuvent être interchangé chronologiquement, il faut simplement réorganisé la chronologie en fonction... Par facilité la scène 2 voit les joueurs plongé au temps du plus puissant des Médicis : Laurent le Magnifique.

Scène II L'AIGUILLE DE LA BALANCE ITALIENNE

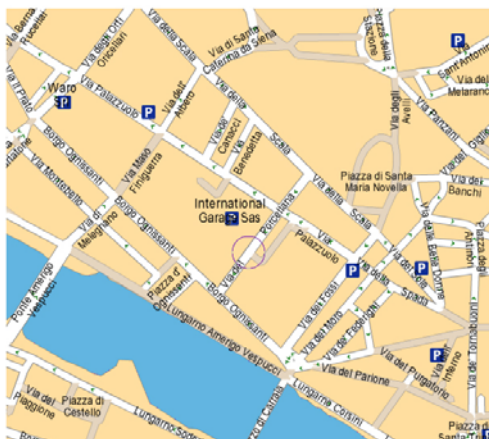
La première piste est la plus simple, il s'agit du lieu de la création de la Vénus possédé par un joueur. Botticelli est un contemporain de Laurent le magnifique. En outre la carte dame de pique représente une balance dont l'aiguille est proéminente, la dame étant italienne d'après la signature di mariano felipepi, une fois de plus Botticelli. Il s'agit d'une énigme, d'un rébus : « l'aiguille de la balance italienne ». Or à la bibliothèque de San Lorenzo, les joueurs pourront apprendre que l'aiguille de la balance italienne est le surnom de Laurent le Magnifique.

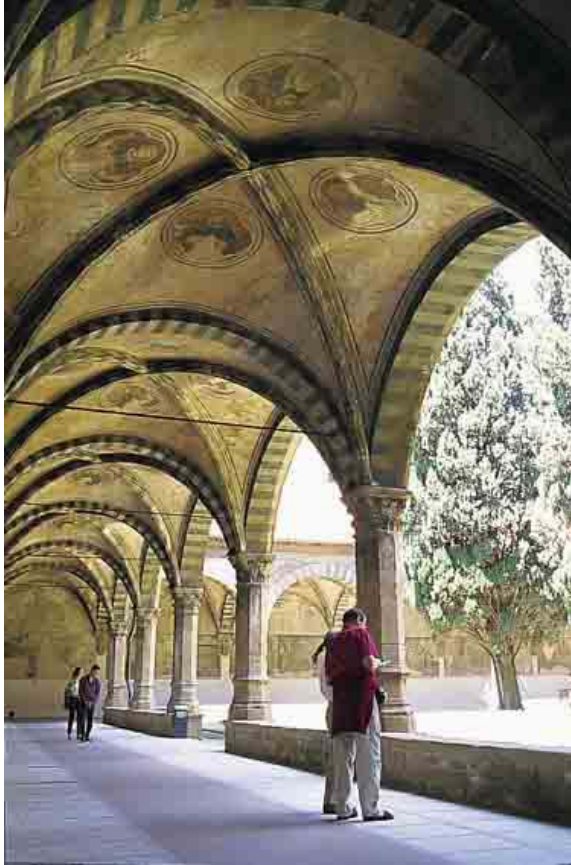
En principe deux chemins sont possibles :

- 1) directement à Laurent le Magnifique (mais ce n'est pas vraiment logique ou du moins apparent), mais cette piste ne donnera rien en dessous aide de jeu
- 2) S'intéresser à la vie de Sandro Botticelli, cf biographie. En se documentant à la bibliothéca de San Lorenzo ou avec un coup de chance sur Internet, les joueurs peuvent recevoir l'aide de jeu sur la biographie du grand peintre. C'est notamment dans l'atelier où il a peint la naissance de Vénus que se trouve la solution... C'est à dire dans l'actuelle via del Porcellana

Aide jeu Laurent le Magnifique

"Il y a, pour moi, un mystère Laurent le Magnifique. Comment ce citoyen d'une République atteint-il au pouvoir des plus grands princes ? Comment arrive-t-il à gouverner l'Italie par le talent de sa diplomatie, sans presque recourir aux armes en un temps si guerrier ? Comment devient-il le partenaire politique des papes, du roi de France et des souverains de l'Europe du Nord ? Pourquoi, surtout, associe-t-on le nom de Laurent à la Renaissance florentine et à un âge d'or qu'aucun prince italien ne suscitera plus et qui se compare seulement au siècle de Louis XIV ou à l'Espagne de Philippe II ? Certes, il y a la puissance de la banque familiale, les réseaux et l'expérience du grand-père, Cosme, une conjoncture artistique qui transforme Florence et ressuscite, autour de Laurent, une cour idéale où l'esprit le dispute à la courtoisie. Mais ce sont les moteurs et les idéaux de cet homme d'Etat que j'ai voulu déceler. En partant sur les pas de Laurent, dans ses villas familiales, à la bibliothèque Laurentienne, en lisant ses oeuvres comme l'abondante littérature qui lui a été consacrée, en mobilisant tout ce que ma fréquentation assidue de l'Italie et de Florence m'a appris depuis quarante ans." Jack LANG.





En passant par l'Église Santa Maria Novella. Derrière la belle façade Renaissance dessinée par Alberti, le vaisseau gothique illuminé de vitraux colorés a été décoré par plusieurs grands noms de la Renaissance se dresse. Puis les joueurs traverseront le cloître de Santa Maria Novella, avec ses cyprès et ses arcades rayées de noir et de blanc, c'est un des plus harmonieux cloîtres de la ville. On y voit les extraordinaires scènes du Déluge peintes par Uccello ainsi que la chapelle des Espagnols décorée des fresques glorifiant l'ordre dominicain. Les moines sont représentés par des chiens blancs tachetés de noir qui gardent les brebis. En passant sous l'arcade, l'immortel possédant la peinture est victime d'un étrange malaise, il doit résister à son corps test d'initié difficile. Quoi qu'il arrive des badeaux s'approchent, deux s'il réussit, une dizaine s'il échoue (Dans ce cas il passe en vision ka, tremblement, yeux révulsés). S'il réussit le test, les deux passants suggèrent que le malaise est lié au syndrome de Stendhal. En cas d'échec, la dizaine de badeaux s'affole et par à la recherche de cabinieri. Mais voici ce que voit le joueur en vision ka, y compris ceux qui voudront passer en vision ka, mais celle-ci doit être selective : ka-soleil :

Serdidi Mehdi

Au bout de l'arcane, comme au bout d'un tunnel, le joueur voit une aura dorée émanée d'une bâtisse (la deuxième de la rue via del porcellana en partant du croisement d'avec la rue Palazzuolo). Si un sélénim regarde la scène il peut percevoir des effluves minime de ka lune noire. En s'approchant de la bâtisse, les joueurs peuvent s'apercevoir, qu'il s'agit d'une épicerie. De toute façon même sans vision ka, la rue semble chargée magiquement, les pjs peuvent tranquillement inspecté la rue où Botticelli à créer ses plus grandes heures. Quand les joueurs pousseront la porte et pénétreront dans l'épicerie voici ce qu'il verront :

Le soleil irradie de ses rayons obliques l'intérieur de la pièce, où très vite vous respirez des effluves de peinture. De très jeunes peintres aux cheveux à la coupe florentine de Renaissance s'active sur des étreteaux. La plupart des œuvres sont marqués de traits anguleux. Sur le sol, une fine couche de poussière rend l'athmosphère légère. Au fond de la pièce un être aux cheveux blonds d'1M70 discute avec un prêtre assez âgé. Le blondinet a l'air assez triste. Un test d'histoire assez difficile pour Soledonne ou joueur ayant la compétence histoire ou peinture. Le blond, c'est Sandro Botticelli !!!! Il s'agit donc d'un effet mnémos.

A noter que les effets mnémos auront un arrière goût de directif, j'ai pris le parti de donner des rôles importants aux joueurs, le prix en fut une certaine directivité, celle-ci permet de faire des parties historiques relativement envolées, bien que cet état d'esprit soi critiquable. En effet je pense que l'histoire, c'est du passé donc les joueurs ne peuvent pas faire n'importe quoi, quoi qu'il arrive telle chose doit se passer. Mais nous reviendront dans le prochain scénario sur cette histoire de temps.

Scène III LA NAISSANCE DE VENUS

Le prêtre à coté est un autre peintre célèbre Fra Filippo Lipi. La raison de sa visite peut être entendue si un pj a dressé les oreilles ou par magie, voici ce que dit Lippi :

- Sandro, mon élève, si aujourd'hui je te rend visite, ce n'est point pour te dire que je n'ai plus rien à t'apprendre, car ceci tu le sais, mais pour te révéler que la peinture cache parfois des pouvoirs qui dépassent le peintre et appartiennent au malin. Aussi soit prudent, Sandro, voici mon ultime enseignement...

Campagne Vae Victus, Scénario n°4, Hic et Nunc

- Non Maître, j'ai encore beaucoup à apprendre
- Je crains que l'élève à dépasser le maître... Je vais bientôt mourir mais je sais que tu me survivras, veux tu bien t'occuper de mon fils filipini. Au revoir mon élève.

Sur ce Fra Lippi s'en va en jetant sur les immortels, un regard où perce l'angoisse. Le blondinet s'approche des joueurs, que font ces derniers ? Comment expliqueront-ils leur présence.

Deux des joueurs sont connus :

- Le général de l'armée Florentine.
- Julien, le propre frère de Laurent le Magnifique. Mais ce rôle est un peu difficile à jouer, mais pratique... Julien est un être très beau (contrairement à son frère qui est pourtant surnommé le Magnifique), il a 16 ans quand la scène se passe, c'est à dire décembre 1469. Il est épris de Simonetta Vespucci.

L'ar-kaïm joue évidemment un de ces ancêtres : Möron Reeves âgée de 15 ans, il peut inventer une raison où laisser libre le Mj, ex : elle représente une filiale londonienne d'une banque médicis, qui coulera à la fin du siècle. Elle est venue expliquée les déboires de son père, elle venue quémander des florins.

Un joueur peut être très bien Fra Lippi, notamment le peintre (si de plus il est satyre de part son métamorphe, cf fiche pnj ça colle pas mal tant ce prêtre défroqué était un amateur de chair), dans ce cas lui dire pourquoi il est venu dans l'atelier de Botticelli et particulièrement le fait que la mise en garde est la croyance que la peinture est un artefact idéal et doit être utilisé avec parcimonie. A noté que lorsque Filippo rentre chez lui il boira un breuvage empoisonné et mourra.

Vers la fin des explications des présences respectives à Sandro, un être d'une laideur certaine pousse la porte de l'atelier, tenant dans la main un sachet en toile (En vision ka sélective, il semblerait que des effluves orangé soit légèrement discernable)... Julien reconnaît tout de suite son frère...

- C'est un signe du destin que tu sois là mon frère, dit-il en faisant l'accolade généreuse...

Serdidi Mehdi

Tout de suite après il ira directement voir Sandro...

- Alessandro, je dois m'entretenir avec toi au plus vite.

Le regard de Laurent s'assombrit, il entraîne Botticelli dans l'arrière salle, un vrai bric à brac...

Les joueurs seront sans doute tentés d'écouter. Les parois attenantes (entre l'arrière salle et l'atelier) sont en bois très fins, un couloir longeant les deux salles mènent à une cour intérieure. Moyennant un peu de discrétion ou de magie, certains pjs peuvent entendre ceux-ci :

- Monseigneur, que me vaut donc votre présence
- Ecoute moi bien, aie l'amabilité de réaliser pour moi au plus vite une représentation de la naissance de l'amour³
- Une femme ?
- Très bien !
- Hum Aphrodite alors ?
- Parfait, la demoiselle Vespucci, l'aimée de mon frère fera l'affaire. Mais il est très important que tu vernisse le cadre de ce produit, mélange en aussi à la peinture. Il me la faut dans 5 mois

Scène IV ESCYLLA

On fera ici un bon de 5 mois direct, on peut éventuellement jouer la mort et la réincarnation de Filippo Lippi....

Julien est dans sa chambre et la femme de Laurent : Clarisse Orsini entre en petite tenue. Julien n'est pas surpris, les intentions de Clarisse paraissent claires. Que fera Julien ?

Campagne Vae Victus, Scénario n°4, Hic et Nunc

Möron Reeves est toujours là, elle est d'ailleurs dans le couloir car étant devenue la confidente d'Orsini. Quant aux restes des joueurs au mj de décider où ils sont. Un d'eux surveillera l'atelier des Botticelli.

Voilà ce qu'il pourra voir s'il est malin la nuit du 18 juillet 1470 dans l'atelier de Botticelli, il pourra se cacher dans l'arrière salle par exemple. Les volets sont fermés et quelques bougies jettent une lumière blapharde

- as-tu fini ? Demande Laurent
- oui regardez

Sandro au milieu de l'atelier lève un voile sur une peinture

- Magnifique

Laurent se met à dessiner un pentacle puis ouvre le volet, la pleine lune jette sa lumière sur le pentacle. Le tableau pulse et irradie. En vision ka, une lueur orangée tourbillonne autour du tableau et bientôt l'essence magique se détache. Elle plane un petit peu et pénètre le corps de Laurent ses yeux se révulsent, il tremble, s'effondre sur le sol. Sandro est prostré, effrayé dans le fond de l'atelier. Puis Laurent se relève, ses yeux clignote, puis se dirige vers Sandro, lui tend la main avec un rictus terrifiant, un charisme inhabituel semble émané de l'ancien Laurent, ce dernier dit :

- Je suis Escylla, lève toi. Ai-je besoin de préciser de ne point révéler ce que « vous » avez vu.

Comprenez cher lecteur que le charisme sur dimensionné permis à Laurent de devenir aux yeux de tout le monde, le Magnifique. L'onirisme allait bouleverser l'histoire de Florence et par là une partie de la renaissance italienne. Escylla réfléchit un instant puis dit :

- Sandro, il est temps, le pouvoir est ma destinée et le commandement ma loi..... Je prends congé de vous maintenant, je dois mon.... Frère et lui exposer mes desseins.

Or Julien sera sans doute avec Orsini. La scène risque d'être marrante. Si Julien faute Orsini sera enceint du pape Clément VII, fils donc illégitime.

Serdidi Mehdi

Voici ce qu'Escylla compte expliquer à Julien (allié naturel) de ses futurs actions :

- 1) Diminuer la puissance des grandes familles
- 2) Modifier les institutions républicaines
- 3) Pour la fin de l'été il espère créer un conseil majeur dont il fera partie afin de commencer les réformes.
- 4) L'année prochaine je crée une entreprise familiale et développerai les filiales de la Banque de notre famille (Laurent ne dira rien de plus sur cette entreprise et ce n'est que en jouant l'effet mnémotechnique de Lorenzino, l'acte 3, qu'on peut en savoir plus)

Au MJ donc de jouer cette partie, on peut rigoler aussi, c'est pas interdit... Quand il le jugera utile aura lieu la prochaine glisse

En 1474, Laurent montre son habileté politique en concluant des alliances (Venise et Milan), Il continue à drainer et favoriser les plus grands artistes.

Mais la famille des Pazzi d'après les historiens envie la popularité et la confiance. Mais l'explication occulte est tout autre :

Laurent a acquis le charisme grâce au ka dominant lune d'Escylla. Les techniques militaires (notamment la répression de la rébellion de Volterra et les différentes annexions) sont celle de l'empire romain. La diplomatie est de type athénienne, elle fut la compagne de Clysthène (inspiré lui-même par Chiron). Quant à l'art c'est un amour irraisonné pour Botticelli qui lui fit comprendre l'importance du « beau ».

Scène V CI GIT CELUI DONT LE NOM EST ECRIS DANS L'EAU

Dans cette glisse, le chapitre à faire jouer est la mort de Julien

On pourrait dire que l'on fait le cycle de la vie...

Campagne Vae Victus, Scénario n°4, Hic et Nunc

On peut jouer ici une petite enquête. Les pazzis sont des banquiers. Ils font partie d'un ordre qui n'est pas encore un arcane mineur : La société des juges, ils ont un rôle proche de celui du Talamasca d'Anne Rice, ils observent mais jugent aussi. Pour eux les immortels doivent rester en retrait de l'histoire qui elle appartient aux mortels. Lorsqu'ils estiment l'ingérence trop forte dans les affaires politiques humaines, ils déclenchent une opération Damoclès qui visent à éliminer le simulacre. Note : ils ne veulent pas tuer l'immortel mais rééquilibrer la balance ésotérique.

Voilà pourquoi les Pazzi suspectent un phénomène paranormal :

- 1) Laurent préférait la poésie et ne supportait pas le pouvoir. D'ailleurs un poème sera joint au dossier écrit de la main de Laurent
- 2) Laurent n'a jamais l'âme du conquérant
- 3) Il n'a jamais su prendre la moindre décision avant 1470

Le lecteur averti remarquera qu'effectivement les historiens s'interrogent sur le pourquoi de ce revirement. Autre sujet de suspicion

- 4) Le conseil majeur dont les Pazzi sont volontairement exclus
- 5) La révolte de Volterra (Les Pazzi découvrent qu'il s'agit d'une provocation de Laurent pour asseoir son autorité. Laurent a interdit à ses troupes d'aller au combat, il a envoyé sa garde personnelle « que personne ne connaît » composé de sans repos. Un des pazzi a espionné et consigné cela dans un rapport occulte).
- 6) La stratégie économique de Laurent, la multinationale qu'il crée à partir d'une entreprise de jouet et de la reprise de la banque familiale. Il crée un certain nombre de filiales : Londres, Paris, Madrid, Berlin....

Tous ça est consigné dans des dossiers détenus dans une belle maison près de là où sera construite la chapelle des Pazzi. Escylla demande à Julien d'aller enquêter sur les Pazzi et de faire disparaître des preuves compromettantes, on se s'est jamais ce que cache un ennemi. Escylla permet à Julien de s'entourer de personnes sûres...

Deux options : soit les dossiers sont détruits soit ils ne le sont pas. Mais il est sûr par contre que si les joueurs s'approchent trop près ils se feront repérer. Pourtant les pazzi ne leur donneront pas la chasse. Mais en secret la mort de Julien sera décidée....

Serdidi Mehdi

26 avril 1478

Nous sommes au Duomo. L'archevêque qui officie (en présence sur le balcon du pape Sixte IV) prononce un énième dont il remerciera la paternité à Laurent (C'est à ce moment qu'une lueur morbide passe dans les yeux de l'archevêque et qu'Escylla jette un regard inquiet autour de lui) :

Puis porche tu trouveras, jeunesse nous sauvera

Notre espace mon bel ange, aime nous, brûle et venge

L'enfance nourrira, le désert de l'effroy

Peu après Francesco Pazzi (avec derrière lui une vingtaine de son clan) s'approche avec une amulette d'orichalque, mais c'est Julien qui doit faire un test d'initié très difficile pour se contrôler, s'il échoue il est victime d'une frayeur qui le pousse à s'éloigner. Francesco après une surprise passagère, comprend : l'immortel : c'est Julien (Escylla protéger par le ka lune noire n'a pas eut de réaction de peur) et non Escylla, c'est donc Julien qui a tiré les manettes occultes. Il doit mourir, que l'opération Damoclès commence ! Armé d'un couteau Francesco immédiatement suivi de sa cohorte se jette sur Julien. Alors que Julien se meurt et se défend, les immortels sont libres de faire ce qu'ils veulent (cf caractéristiques des pazzi). Escylla échappe à la mort en se réfugiant dans la sacristie avec quelques fidèles et réussit à s'enfuir. Puis dans l'échauffourée. Les conspirateurs tentent de soulever le peuple au cri de «Popolo e libertà» (Peuple et liberté) afin qu'on tue Laurent le magnifique.

Julien mourra sans doute dans les bras d'un des immortels... Alors qu'il expirera son dernier souffle. Les joueurs se retrouvent dans l'épicerie en 2002.

Fin de l'acte 2

Campagne Vae Victus, Scénario n°4, Hic et Nunc

La fin de la journée verra sans doute le retour des joueurs au sein de la maison de Lycaon. Mais voilà celle-ci a été mise à sac, le simulacre de Lycaon gît au milieu du salon, son sang est encore tiède. Si les joueurs n'ont pas été prudent il va de soit que leurs artefact a été volé. D'ailleurs ils entendent du bruit à l'Etage supérieur. En se dépêchant les joueurs, peuvent éventuellement partir à la poursuite de deux types qui fouillent la chambre du haut (cf aide de jeu maison)... Ceux-ci tenteront de prendre la poudre d'escampette par une fenêtre donnant sur le toit, avec les artefacts des joueurs si ceux-ci les ont laissé dans le coin. Si les joueurs arrivent à rattraper les deux gusses, ils s'apercevront moyennant des moyens persuasifs qu'il s'agit de deux membres de la société des juges ayant pour ordre de subtiliser des preuves que les immortels bouleversent l'équilibre ésotérique, ils ont pour cela un talisman / homoncule émettant une lumière bleue à proximité d'artefact chargé par les champs magiques... A noter qu'il s'agit donc des pazzi et que ceux-ci on placer leur repère sous la chapelle des Pazzi (vers laquelle il se dirige si les joueurs joue la discrétion).

Acte 3 DE OCCULTA LORENZACCIO

Soit donc cette épisode se passe chronologiquement après l'acte 2 soit il devient l'acte 2.

En reposant à plat les énigmes du début : deux (voir trois) pistes convergent vers Lorenzaccio :

- Le reportage qui ressemble à la pièce Lorenzaccio
- L'enfant qui s'appelle Lorenzino (le vrai nom de Lorenzaccio)
- Le sonnet d'Hélène car crée par Ronsart contemporain de Lorenzaccio

Evidemment c'est plus difficile

Scène I GIARDINO DI BOBOLI

Serdidi Mehdi

En se renseignant un peu sur la pièce de théâtre Lorenzaccio, les joueurs peuvent très bien mettre une journée entière à faire des recherches, en fin d'après-midi on pourra leur donner l'aide de jeu sur la pièce de théâtre. On se rend très vite compte que l'histoire de Lorenzaccio commence dans un jardin au clair de lune. Les joueurs seront tentés d'aller voir le plus beau des jardins florentins, c'est à dire le jardin de boboli... Si les joueurs pense au tatouage du petit Lorenzino ils comprendront que le trident symbolise neptune. Or sa statue se trouve dans le jardin du Boboli !!! En cette période il y'a moins de monde, étant proche de la fermeture il n'y a plus personne mais l'atmosphère est comme chargée...



En arrivant à une cinquantaine de mètre de la statue, les joueurs peuvent faire un test de perception (la pénombres tombe) :

Derrière eux, sur leur gauche et leur droite des individus, habillé de blanc avec une croix rouge au centre de leur vêtement arrivent. Des faisceaux rouges commencent à zébrer l'espace.

Les joueurs peuvent fuir ou mourir... Et dans ce cas ci, c'est une fuite en avant.

Au fur et à mesure que les joueurs courent vers la statue, Neptune semble leur ouvrir ses bras. Son trident se pointera vers les joueurs, dont le cerveau commence à s'embrumer, petit à petit il bascule dans la Florence de Lorenzino dit par méchanceté : Lorenzaccio (Lorenzino le cochon)...

Scène II ALEXANDRE DE MEDICIS

Résumé occulte de ce qui va se passer car c'est relativement compliqué :

Alexandre de Medicis est officieusement Escylla, une onirim. Ce que les joueurs ignore c'est qu'elle deviendra une capitaine au même titre que Chiron, Démos ou Attila.

Escylla est devenue de plus en plus tyrannique, le pouvoir la gangrène, ces actions sont à la fois celle d'un horrible personnage et douées d'une séduction à toute épreuve. Imbu de son pouvoir politique et sachant utiliser son potentiel luxure, Escylla s'abandonne à la luxure. La société des juges va découvrir sa nature surnaturelle et comprendront qu'avec Laurent le magnifique il n'ont fait que retarder le problème. Comment faire pour le bouter hors de Florence ? Commence alors une sinistre alliance avec les templiers....

Nous sommes le 17 janvier 1537, la neige couvre le sol. Escylla dans le corps d'Alexandre à une main passée autour des épaules d'une dame (Louise Strozzi). Au loin on entend la musique donné au palais pitti. Dans les bois Lorenzino (joué par Soledonne) surveille la scène, il vient d'acheter une jeunette de 14 ans à sa mère, son intention est de la donner à Alexandre, c'est alors qu'il constate que ce dernier est en charmante compagnie, un doute le fait observer celui qu'il sert, il murmure alors la phrase suivante : *Au milieu du chemin de notre vie je me retrouvai dans une forêt obscure (Dante Ndlr)*. Alexandre tente de séduire la belle :

- Dame Louise Strozzi, vous êtes si belle que je crois que nos peintres n'ont pas assez de talent pour transcrire votre beauté !
- Il n'en est rien, je vous assure
- Vous êtes bien trop modeste, Lorenzino mon cousin avait raison de me présenter à vous. Puis je voir vos yeux témoins d'une intelligence qui rendrait jaloux Salomon ? (Alexandre s'approche d'elle, son aura de séduction est telle que Lorenzino la ressent)

Serdidi Mehdi

- Monseigneur.... (elle veut finir mais Alexandre l'embrasse, son corps se cabre vers l'arrière, ses cheveux noirs de jais tombent en arrière, elle sent une main se glisser sur son sein droit, son dos repose sur la main droite d'Alexandre puis...)

Puis Louise le repousse !!! Le regard d'Alexandre devient plus dur, on devine son intelligence diabolique à travers ses yeux d'onirisme. Alexandre, duc de Toscane se fâche et colle une gifle à Louise. Que fait Lorenzino ? Interviendra-il ou non ?

Infos à donner à Lorenzino: Pierre-François DE MEDICIS est né environ 1470. Il est décédé en 1525. Pierre-François a épousé Möron Reeves (qui possède une des filiales londonienne créée par Laurent le Magnifique) . Möron Reeves est née en 1455 et non en 1470. Elle a épousé Pierre-François DE MEDICIS. Ils ont eu les enfants suivants: Lorenzino DE MEDICIS est né en 1512, et est décédé en 1547. Julien DE MEDICIS Archevêque, d'Albi est né environ 1500. Il est décédé NC, NC est tout à fait normal pour des raisons purement occultes car cela fait partie de la lignée des Reeves... Möron Reeves est morte mais il ne le sait pas au début sous les coups traitres d'Alexandre...

Campagne Vae Victus, Scénario n°4, Hic et Nunc

Quoi qu'il arrive Alexandre apprécie son dévoué au service de sa luxure. Au mj donc de jouer cela. La nuit passe, nous sommes à la tombée de la nuit suivante. Lorenzino doit traverser la pizza della Signora pour se rendre à un dîner chez les Strozzi (cette famille n'apprécie pas beaucoup que Pierre Strozzi a été envoyé en prison, aussi invite-t-elle un représentant de la famille des médicis). En chemin sur la piazza, il rencontre un peintre (Tebaldeo jouer par un nephilim, qui avant fut fra lippi) expose son œuvre. Lorenzino aura peut-être l'idée de l'inviter pour le présenter au Strozzi. S'il n'en a pas l'idée, le peintre devra rejoindre le dîner à la tombée de la nuit, il sera présenté par Philippe Strozzi qui voudra faire sensation lors de son repas. 15 heures avant, un nephilim (dans mon cas il s'agissait d'un Eolim : Nalanjaël) est entrain de se promener sur le ponte vecchio, quand en vision ka il perçoit une activité magique près du corridoio Vasariano. Une entreprise possède une porte protégée par de l'orichalque, c'est alors qu'il s'approche et qu'il constate qu'il s'agit d'une simple fabrique de jouet en bois, du nom de Pinochio gioco (c'est à ce moment que la naphilim prend le contrôle du jeu avant c'est le mj qui lui dit), fleuron de la diversification initiée en secret par Laurent le Magnifique et poursuivi par la famille... Ensuite la nephilim se fait remarquer par des gardes d'Alexandre qui ont ordre de chasser et d'éliminer tout intrus. Ceux-ci (une petite douzaine), et ce malgré une fuite quasi certaine n'auront aucun mal à la rattrapée et la tuer, mortellement blessée sera jetée inconsciente en prison. A son réveil son compagnon de cellule n'est ni plus ni moins que pierre Strozzi. Ce dernier s'est jeté en prison par Alexandre... Au bout d'un moment Alexandre rend une visite aux deux bagnards. Seul avec eux il passe en vision ka et dis :

- Tient un Strozzi et une nephilim, la pêche aura été bonne. Sache, nephilim que je n'ai rien contre toi mais tu étais au mauvais endroit au mauvais moment. Quant à toi Strozzi, tu seras libéré pour le dîner de ce soir (ndlr : dans 3 heures) où mon cousin Lorenzino a été invité, ceci suffira à prouver ma puissance, aussi prie ta famille de ne pas t'approcher des affaires des Médicis ou ton jugement aura lieu !!!
- Sur quelle accusation ? demande Strozzi
- J'en sais rien je trouverai bien une, c'est moi qui les paie les juges, alors, hahaha, dit-il d'un haussement des épaules.

Puis Alexandre s'en va, et... revient sur ses pas, il sort de sa poche un liquide (en orichalque) et en imprègne les barreaux.

Serdidi Mehdi

- Je t'ai presque oublié nephilim, hihhi, plaisante-t-il avec un horrible rictus.

La nephilim voit son hémorragie la tué petit à petit, un garrot ne suffira pas, elle perd tout son sang (Alexandre n'a pas remarqué cela). Faute de soin, elle meure deux heures après. N'ayant plus de choix elle s'incarne dans Pierre Strozzi et sera libéré comme convenu par un geolier à la tombée de la nuit. Elle sera donc attendu au repas du soir... Nul doute qu'elle ira pour ne pas attirer sur elle des soupçons d'autant que Lorenzino sera au courant dans la journée de la libération de Pierre Strozzi.

Scène III LE DINER DES STROZZI

S'il reste un immortel à introduire voir plus loin ma solution....

Philippe Strozzi est un vrai patriarche gros et sympathique, mais aussi féroce.

Il sera assis en bout de table et Lorenzino sera placé à gauche de Louise Strozzi, elle-même en face de Pierre, qui aura la surprise de voir à sa droite un peintre Tebaldeo. 5 membres de la familles complémentent la table dont la femme de Philippe, celle de Pierre, celle de thomas le frère de Pierre Strozzi, avocat de son état, et un prêtre appartenant à la famille des Pazzis, portant autour du coup un médaillon en orichalque .

Philippe commencera par :

- Bienvenu à tous, y compris vous digne fils des Médicis (Il s'agit évidemment ici qu'un superlatif de politesse) . Je souhaiterai vous présenté : Teobaldeo, ce peintre m'est recommandé par monseigneur Lorenzaccio, scuzzi ma langue a fourché (La famille Strozzi rit en sous main). Veuillez me pardonner. Le peintre sera chargé de me faire un portrait. Bienvenu à vous aussi mon père, comment va la chapelle des Pazzis dont vous êtes le digne représentant et de la famille et de notre seigneur.
- Très bien, grâce à vos dons généreux.
- Dis-moi Pierre, Alexandre t'a libéré ?

Campagne Vae Victus, Scénario n°4, Hic et Nunc

Et bien mangeons. Puis il tape des mains et les pâtes sont amenés par des domestiques. Puis une demi-heure après suivra le gibier... C'est alors que Louise est pris d'une quinte de toux et s'effondre la tête dans sa viande. Un long filet violet coule de ces lèvres. La belle vient de mourir. Le prêtre se signe et hurle :

- C'est diablerie, noster pater quer
- On l'a empoisonné, mugit Philippe Strozzi. Qui a pu faire ça, ma propre fille ! Qu'on me donne des explications. (Sa femme est en larme, les cousins sont outrés).
- C'est un coup d'Alexandre, gueule Thomas le frère
- Encore faut-il le prouver, Lorenzino que savez-vous ?

S'il n'avoue pas les avances d'Alexandre, le prêtre prendra la parole :

- Ce matin lors de la messe, Alexandre s'est vanté de sa luxure, il nous a gratifié qu'il était certain que Louise céderait à ses charmes... Oh mon dieu
- Sachez mon père, dit la femme de Pierre, que Louise haïssait Alexandre.

Que ma famille revête sa tenue de cérémonie, je dois vous entretenir d'un plan de la plus haute importance, vous Lorenzo et vous mon père aussi, car il suffit, cela a que trop duré, rendez-vous ici dans quelques minutes, cherchez vos habits dans vos chambres et revenez de suite.

Pierre se rendra alors compte que la robe de cérémonie comporte une croix du temple en son centre.

Quelques minutes plus tard, la réunion a lieu.

Scène IV QUI A DIT MACHIAVELISME ?

Les joueurs ont l'obligation d'y assister. La famille Strozzi porte les mêmes robe à croix rouge que ceux qui ont chassé les joueurs avant le passage en effet mnémos.

Philippe Strozzi prend la parole :

Serdidi Mehdi

- Ma décision est prise, nous devons éliminer Alexandre. Mon père sera ravi de savoir que le duc est un immortel. Les signes semblent clair : l'empoisonnement est de nature surnaturel car personne d'autre n'a été empoisonné
- Nous enquêterons et lanceront une opération Damoclès s'il y'a lieu. Mais je puis vous assurez déjà de notre plein soutien.
- Merci mon père, maintenant occupons nous de son assassinat. Lorenzino vous vous en chargerez. (Si Lorenzino a la moindre hésitation voilà comment Philippe continue :) Je répugne à dire la chose suivante mais j'ai le cœur meurtri, aussi dois-je vous révéler que j'ai de bonne raison de penser que votre mère n'est pas morte de manière naturelle. Elle a été assassinée pour des raisons que j'ignore ; Je crois qu'elle n'a jamais vu son meurtrier. Teobaldeo, je te somme de proposer tes services à Alexandre. Alors que tu peindras sa sinistre trogne, Lorenzino le prendras en traître. Pour vous aider dans votre quête je vous réserve une surprise, je reviens dans quel instant (Philippe libère dans la pièce d'à coté un homoncule et lui demande le service d'annihiler Alexandre, il peut s'incarner dans Thomas, une des femmes ou le prêtre s'il s'agit d'un ar-kaïm. Quand il reviendra il présentera celui qui les aidera dans cette tache. Pierre sera votre référent, ainsi ai-je parlé, avez vous des questions. Il ajoutera finalement, Lorenzino, vous ferez une bonne action, vous chasserez de Florence ce tyran.

Scène V L'ASSASSINAT

Ici les joueurs sont libres de tout mouvement.

Quelques indications :

Alexandre passe son temps au palais Pitti, en général en charmante compagnie, les joueurs le rencontreront avec Catherine, sa sœur, en visite officieuse à Florence. D'ailleurs il entretient des relations assez incestueuses avec celle-ci, il se peut même que les joueurs.

Il acceptera d'être peint mais en présence de son fidèle Lorenzino et de Catherine, sa sœur âgée alors de 18 ans, une très belle femme aux longs cheveux noirs et au regard froid.

A un moment donné Catherine se mettra à chanter

Et par le ciel, la terre, notre monde j'espère

Que le lion dévore, les enfants des Ethers

Le sang de notre mère, bientôt que vive notre ère

Enfant trace l'amer chemin des nouveaux êtres.

Lorenzino sera mystérieusement en crise sur un quai du bord de l'Arno, il avouera qu'il tuera bientôt Alexandre, mais personne ne le croit.

Thomas se trouvera dans le même endroit au moment de l'assassinat (à proximité de la fontaine de Neptune serait un bon choix). Les joueurs devront recourir à la magie pour se débarrasser d'Alexandre. Thomas sera mortellement blessé par un des joueurs, il retournera chez lui aidé du prêtre Pazzi (qui lui aussi a vu la scène en annonçant que son frère est possédé et qu'il croit que tous étaient des immortels. Il meurt dans les bras de son père, provoquant une haine indicible pour ses immortels là que la famille retrouvera près de 500 ans plus tard.

A sa mort, Escylla quittera le corps d'Alexandre pour prendre celui de Catherine. Dans le corps de celle-ci il, Escylla s'enfuit, et les gardes s'ont avertit par Catherine qui use de toute sa séduction surnaturelle et hurle « on a assassiné le duc, Lorenzino est dans le coup ». Les gardes au nombres de 10 puis 20 avec les renforts. Les ar-kaïm devront s'enfuir et de grande chance aussi que les nephilim dussent se réincarner. Alors chasser, alors que les simulacres de certains passent de vie à trépas, tout se brouille et on se retrouve à la fontaine.

Fin de l'Acte 3

La chasse à l'immortel commence, ils vont devoir ruser pour sortir du jardin de Boboli, dont les grilles sont fermées, s'en souviendront-ils ? Comprendront-ils la haine de ces templiers familiaux que sont les Strozzi ? Ils vont devoir se cacher pour finir leur enquête...

Acte 4 CATHERINE DE MEDICIS

Evidemment ça se complique maintenant, vers quoi les joueurs tourneront-ils leur recherche ? En fait il ne reste qu'à s'informer sur l'entreprise où la nephilim a été pourchassé...

Scène I PINOCCHIO GIOCCO

Les jouets en bois, Pinocchio Giocco sont réputés dans le monde entier. La firme mère est installée bien sur à Florence. Son histoire, en bref est la suivante :

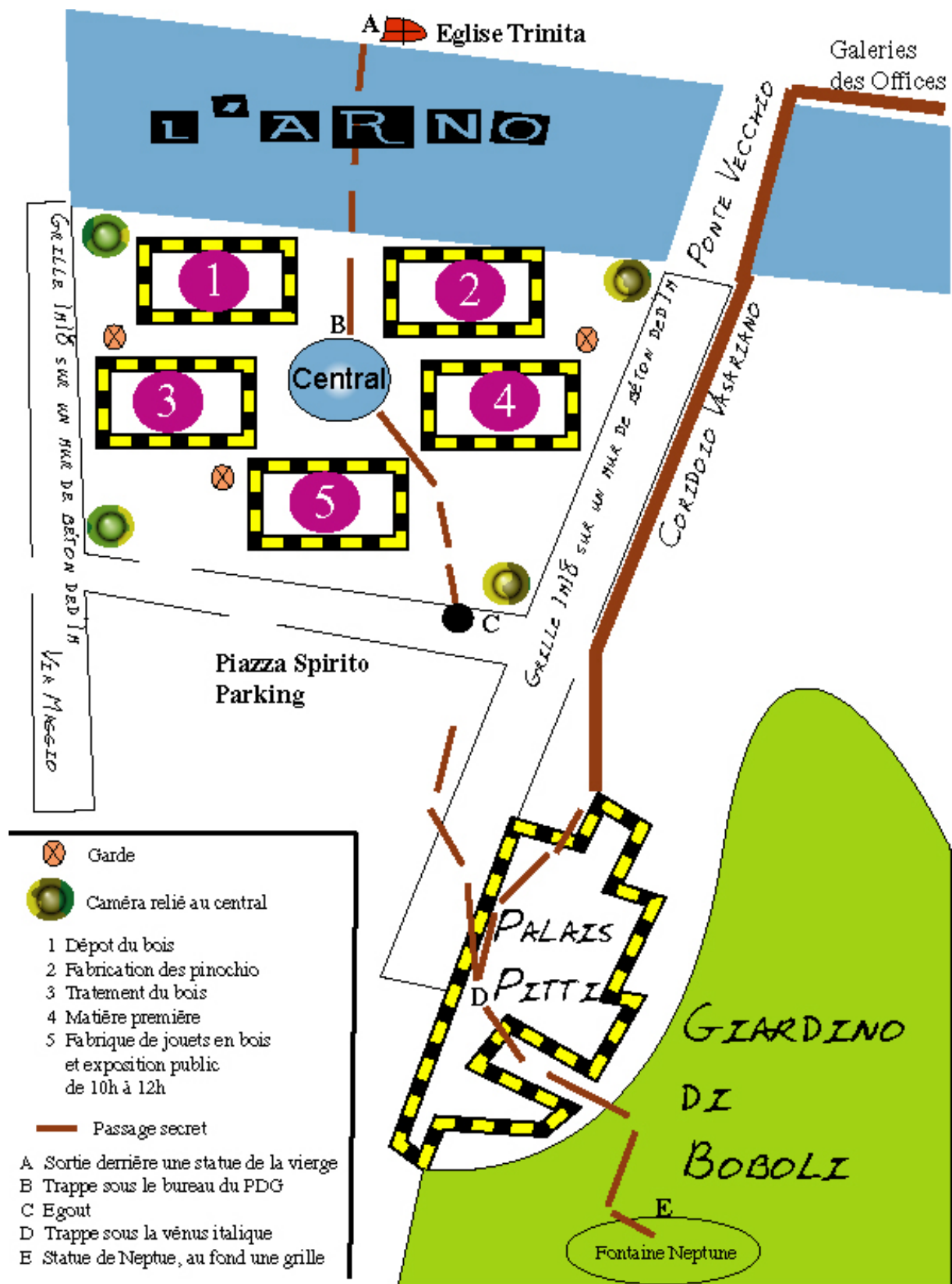
Vers 1471 Laurent le magnifique crée l'entreprise car il aime profondément les enfants. Puis sous l'impulsion d'Alexandre en 1534 des filiales à l'étranger sont créées : Londres, Paris, Berlin, Madrid. En 1883, un Florentin, journaliste et critique théâtral, doit sa notoriété à son roman pour enfants, les Aventures de Pinocchio, inspiré de l'entreprise, qui a alors l'idée de commercialiser des Pinocchio en bois. En 1940, Pinocchio Giocco a l'intelligence de délocaliser sa production, en effet Walt Disney réalise avec succès un dessin animé et les commandes affluent de toute part. Les entreprises résiste toutefois bien à la mondialisation et Pinocchio Giocco reste en 2002 la 1^{ère} entreprise de jouet en bois.

L'entreprise excelle dans la communication qu'elle contrôle. Personne ne peut dire exactement qui est le PDG de l'entreprise, on peut simplement apprendre que la famille Médicis tient encore cette entreprise. Les informations que peuvent glaner les joueurs, sont celles de sa cote en bourse : assez stable, une valeur sûre. Par contre aucune info ne filtre sur le Chiffre d'Affaire, les fournisseurs, les bénéficiaires, l'organigramme. Par contre il paraîtrait d'après les gens qui vivent aux abords de l'entreprise (qui se trouve toujours dans le cœur stratégique de Florence au bord de l'Arno) que l'entreprise embauche des spécialistes des nouvelles technologies, particulièrement pour faire de la veille informationnelle. Au tribunal de commerce italien, on peut apprendre que l'entreprise est protégée par une armée d'avocat. Les contrats sont durcis au possible, aucun licenciement n'est à déplorer, la close de non concurrence est particulièrement féroce, de plus une obligation de prendre la banque familiale est précisée.

Campagne Vae Victus, Scénario n°4, Hic et Nunc

Dans le nazionale, on peut apprendre qu'un des employés s'est pendu hier, d'après l'article il s'agit d'un dénommé Francesco Tutti, père de 3 enfants, les dettes contractées étaient telles qu'il ne voulait pas annoncer à sa femme la ruine. Sa femme vit dans la crainte via degli Alfani. En interrogeant la femme, celle-ci leur révélera (moyennant un peu de psychologie) qu'il voulait partir de l'entreprise et qu'on l'a assassiné, (bien sûr concernant les dettes, elles ont été inventées, les comptes ont été truqués par la banque contrôlée par la famille Médicis. Alors qu'elle discute avec les joueurs (si c'est le cas bien sûr), un appel téléphonique du type (une voix genre grave et sec): « nous vous conseillons de ne parler à personne de l'entreprise Pinocchio, ou vos enfants disparaîtront de la même manière, nous avons les moyens et vous non, aurevoir. »

Le complexe de l'entreprise Pinoccio :



Campagne Vae Victus, Scénario n°4, Hic et Nunc

L'entrée est public de 10h à 12h pour visiter le bâtiment 5, il s'agit du lieu où on montre au gens et enfants surtout comme on construit, les jouets en bois, les senteurs de bois sont délicieuse. Il n'est pas possible pour des raisons officiel de sécurité de pénétrer dans les autres bâtiments.

D'un point de vue magique, le lieu est protégé des intrusions astrales.

Scène II CENTRAL

Au centre trône un bâtiment en forme de cylindre plein de vitre, genre la défense en tout petit puisqu'il n'y a que 3 étages. Officiellement il s'agit des bureaux de compta et de management.

Les immortels auront l'impression de sentir une puissance magique phénoménale à l'intérieur, son aura est très désagréable et pourtant attirante.

Les 3étages :

Le RDC : Comptabilité et accueil salarié

1^{er} étage : ressource humaine (porte coupe feu avec le RDC et le 1^{er} étage)

2^{ème} étage : secteur juridique et relation commercial

3^{ème} étage : Bureau du pdg, La porte du 3^{ème} est protégée par de l'orichalque

Le RDC, 1^{er} étages et 2ème étages communiquent par un ascenseur et un escalier

Le 3^{ème} étage communique par un escalier en circonvolution, placé au centre du bâtiment

Au niveau des relations commerciales, on peut voir que les fournisseurs sont hormis les classiques vendeurs de bois, la société Novem Technologie basée à Tanis (à la grande surprise des joueurs).

Le sous-sol communication par escalier uniquement.. La porte du sous-sol est simplement blindée.

Un garde costaux par étage (sauf 3^{ème}) relayé toute les 8 heures, un trou de 5mn entre les changements.

Au sous sol : c'est la surprise du chef : un vaste complexe de plusieurs hectares couvrent les souterrains. Un gigantesque labo, des machines derniers cris fabrique des espèces de jouet, pour le moins particulier. Les joueurs peuvent s'apercevoir qu'il s'agit de petit fusils en nanotubes de carbones d'après les plans du labo. D'après Soledonne on retrouve la même structure que le vase. De gigantesques entrepôts contiennent plus de 30 millions de fusils (estimation à donnée à un joueur compétent en mathématique) en nanotubes (petit et ultraléger, on dirait des jouets, les poignets ont été fait pour des petites mains), les balles sont à fragmentation de nano tubes, elles blessent surtout. Grenades nanocolles (1000 fois plus collant qu'un tube de colle forte), estimation : 10 millions, capable de bloquer n'importe quel mécanisme. Drones Fullerenes.

Mais bordel de Dieu qu'est-ce que cela signifie-t-il. Les armes n'ont apparemment pas été prévue ergonomiquement pour des adultes mais des enfants !!! Les joueurs pourront remarqué que des capteurs thermiques et hydrométriques sont placé tous les mètres. Evidemment les entrepôts sont protéger par des caméras, des portes avec vérification oculaire, des lasers à la métal gear solid ou mission impossible sillonnent les entrepôts. Il est pratiquement impossible de pénétrer à l'intérieur...

D'un point de vue purement pratique il est sans doute plus simple de faire « visiter » le 3è étage en dernier. Il est impératif que tôt ou tard les pjs découvrent le sous sol...

Alors que les joueurs pénètrent dans le bureau du PDG, une impression nauséuse les gagne, A droite de la pièce les joueurs en vision ka peuvent sentir une forte évanescence de ka eau derrière une tenture, devant eux un bureau et derrière un siège, dont on ne voit qu'un grand dossier. Apparemment il n'y a personne dehors le nuit tombe l'Arno, brille de mille feux. A droite l'ombre de la bibliothèque personnelle du PDG projette son ombre menaçante. Puis les immortels voient le siège pivoter vers eux, ils n'arrivent pas à voir celui qui le retourne, c'est à cet instant qu'il bascule dans les méandres du passé....

Scène III LA MORT D'HENRI II

Voici les rôles possibles :

Gabriel de Montgomery, l'homme qui tua Henri II

Pierre de Ronsart, poète à la cour...

L'amiral Gaspard de Coligny

Margueritte de Valois dite Reine Margot

Soledonne est un conseiller anglais. A la demande de François 1^{er} en 1547 peu avant sa mort, il lui demande de prendre le nom de Gabriel de Montgomery, il se sait pas encore qu'il sera détesté par Catherine de Médicis. François 1^{er} apprécie ce diplomate anglais mais il a peur pour sa vie et lui propose pour de prendre ce nom quand il est en France. C'est un nom commun...

L'effet mnémos commence alors que le soir tombe sur... Blois. A la veille du tournoi de la St Antoine (29 juin 1559), un bal a lieu. Pierre de Ronsard (éventuellement ar-kaïm) a 35 ans, il est dans son manoir de la Posonnière. Son physique est curieusement vieilli, ses dents commencent déjà à s'édenter. Il est entrain de réaliser un poème sur Hélène sa maîtresse (Cf début du scénar)... Nous sommes le 28 juin, Pierre est attablé, a la lueur de sa bougie il finit le sonnet pour hélène. Un page du roi vient lui amener une lettre lui demandant de se rendre au palais pour proclamer un poème d'amour éternel pour les deux mariages (Elisabeth de France et Marguerite de Valois), quel coup de chance le poème d'Hélène convient toutafait... On peut jouer la montée sur Blois, l'habillage etc.

Gabriel de Montgomery (William Reeves à l'époque) se fait passer pour un Duc. Il est dans un hôtel à Orléans le 28 juin. Il reçoit une invitation (pour le bal de Blois du 29 juin) d'un écuyer de Marguerite de Valois (celle-ci se fait incarner peu après par un nephilim chassé par les R+C qui élimine sont précédent simulacre). La lettre :

« Je vous aime Gabriel et ce demain soir miséricorde ma mère annoncera mes épousailles lors d'un grand bal à Blois, où je vous invite afin de me reconforter de mon malheur. »

Le surlendemain il doit aller au tournoi de la Saint Antoine. A noter qu'il doit automatiquement porter les armes d'une hypothétique famille Montgomery, son symbole est le lion.

Serdidi Mehdi

Marguerite de Valois, 27 juin 1559. Celle-ci marche dans les rues du château de Blois, elle n'est pas encore incarnée, elle doit voir Catherine qui a quelque chose d'important à lui dire. Le contenu du message de Catherine : « tu devras épouser Henry de Navarre, le chef des Huguenots, j'ai tout mis au point, après demain sera organisé un grand bal en ton honneur et celui de ta sœur, j'en profiterai pour annoncer à la France cet événement qui nous assure la paix du seigneur ». Mais Marguerite ne supporte pas ça et envoie une lettre à Gabriel de Montgomery afin qu'il vienne la reconforter pendant le bal. Alors qu'elle donne une lettre à un de ses écuyers, une chasse entre une paysanne (nephilim) et des individus en toge noire (des R+C) a lieu, faire jouer un peu la chasse puis la faire mourir dans une ruelle. Le ou la nephilim se désincarne et prend le corps de Marguerite de Valois.

Au cas où un joueur est l'amiral Gaspard de Coligny. Il est en charge de la sécurité du château de Blois, il est le fidèle du roi Henri II. Il filtrera les personnes au bal. Le jour d'avant (le 28) il doit faire une expédition punitive des protestants rebelles. Ceux-ci ont élu domicile dans une taverne. Ils sirotent calmement une bière, lorsque Gaspard attaque, ces espèces de terroristes ourdissent un plan pour pourrir le bal et mettre la pression à Catherine de Médicis. Il peut les envoyer en taule ou les éliminer, il a carte blanche. A son introduction d'effet mnémotechnique. Il se trouve devant le roi Henri II quand celui-ci lui dit de débarrasser la France de dangereux auteurs de troubles, d'après ses renseignements, ils logeraient dans une taverne de l'espérance. Gaspard devra donc faire fesse à une rixe....

En principe vous devriez avoir de quoi faire jouer les immortels jusqu'à la tombée de nuit prochaine, c'est à dire la nuit du 29 juin 1559.

Le château de Blois, en cette (très) chaude nuit, brille de mille feux, le sol est animé par des bougies, les arbres bordant l'allée principale s'ébrouent sous une brise légère. L'amiral Gaspard fait entrer les convives émerveillés. D'abord Gabriel de Montgomery, l'amiral salut ce concurrent du tournoi du lendemain, auquel sa propre participation est requise. Puis Ronsard, le poète. Puis Gaspard voit: Marguerite de Valois s'approcher. On assiste donc aux retrouvailles 22 ans après l'assassinat d'Alexandre exécuté par les joueurs. Si les joueurs ne passent pas en vision cas, nul doute que la rencontre Marguerite / Gabriel soit très cocasse, le second venant pour une lettre envoyée par Marguerite.

Campagne Vae Victus, Scénario n°4, Hic et Nunc

Imaginons donc la salle royale avec ses beaux chandeliers en cristal. Les portes du château sont grandes ouvertes, les dames vêtues de robes bouffantes font semblant de discuter et de rire au propos de beaux et riche jeunes garçons. Alors qu'ils s'avancent dans la salle. Des trompettes retentissent, un membre de la garde royal hurle :

Dames et Seigneurs : le Roi.

Henri II s'avance et se place devant le trône. Sur sa droite il jette un coup d'œil à Diane de Poitiers sa concubine qui lui sourit en retour. A sa gauche se tient debout Catherine encore très belle à l'époque, ses longs cheveux noirs légèrement bouclés lui tombent sur les épaules. Elle fut bien plus fine à l'époque qu'elle sera dessinée plus tard (mais est-ce la même personne ?). Catherine tient à la bouche un long et cylindre de cuivre d'où une fumée monte en des volutes étranges pour l'époque (un espagnol découvre le tabac en tant que médicament pour les maux de tête et sachant Catherine souvent prise de maux de tête, et oui être onirim cela provoque des désordres neuronaux, lui en enverra une grande quantité).

Les joueurs en vision ka pourront voir Catherine en tant qu'onirim mais la lune noire gangrène peu à peu le pentacle.

Catherine est bien trop occupée à son discours de la soirée pour se rendre compte de la présence des immortels, au bout d'un moment elle se lève et s'avance un peu, d'un ton solennel et sur d'elle, elle dit :

« Aujourd'hui je suis la plus heureuse des mères, Ma fille Elisabeth et ma fille Marguerite³ vont épouser sa majesté le prince Philippe II d'Espagne et de le Monseigneur Henri de Navarre⁴ (à qui elle fait successivement un signe de la tête, en effet ils sont tous les deux dans la salle). Je vous souhaite à toutes les deux, à tous les deux, un bonheur sans limite. Aussi ai-je demandé à Monseigneur Pierre de Ronsard de prononcer un poème en l'honneur de l'amour éternel. Et à Monseigneur enfin Michel de Nostre Dame, de prononcer sa conviction comme Delphé le fut en son temps. Maintenant je laisse la parole à Pierre de Ronsart, puisse son art saluer ses unions sous le sceaux de cupidon »

³ A noter qu'ici des libertés sur que certain événements se passent 10 ans plutôt

⁴ Evidemment officieusement l'histoire retiendra un mariage forcé pour une paix des religions, en reconnaît ici tous l'art de la diplomatie de notre cher onirim...

Serdidi Mehdi

Elle glisse un rictus en direction de Ronsard, notre nephilim saura-t-il ne pas attirer l'intérêt surnaturel de Catherine (Escylla l'onirime) ? Henri II quitte un instant la causette d'avec Diane. Ronsard sera tenté de dire le sonnet d'Hélène. Catherine s'en offusquera car n'étant pas dirigé vers ses filles et demandera à la garde de jeter ce soir Ronsard au cachot.

Poème de Ronsard !

Ensuite Michel de Nostre Dame (dit Nostradamus) prendra la parole et prononcera le quatrain qui le rendra célèbre. Il devint dès cette nuit l'astrologue attiré de Catherine. Sa voix est grave, énigmatique :

1. Le lion jeune le vieux surmontera,
2. En champ bellique par singulier duelle,
3. Dans cage d'or les yeux lui crèvera,
4. Deux classes une puis mourir mort cruelle.

Le public pensera à une prise de pouvoir d'Henri de Navarre. Mais Catherine comprendra trop tard que le lion est le symbole de Gabriel de Montgomery et que le vieux est Henri II.

Le reste de la soirée se passe normalement, tout le monde devra se retrouver au tournoi de la Saint Antoine, demain à Paris. Dans la nuit en rentrant chez à son hôtel, Ronsard se fait attaquer par la garde royale. Au même instant une tentative d'assassinat sur la personne de Marguerite a lieu, des protestants n'ont pas apprécié la mini-rafle d'hier.

Le lendemain à Paris, Henri II organise une fête le 30 juin 1559 en l'honneur de deux mariages : celui de sa fille Marguerite de Valois avec Emmanuel-Philibert - duc de Savoie-, et celui d'Élisabeth sa fille avec Philippe II d'Espagne.. A Paris il fait très chaud. Mais la foule arrive pour assister au tournoi organisé pendant celle-ci.

Gaspard peut participer au tournoi mais se fera éliminer au 2^{ème} tour par le duc de Guise. Henri II bat le duc de Nemours et celui de Guise. Il veut un troisième assaut. Gabriel de Montgomery affronte le duc d'Anjou, Gabriel gagnera forcément, l'épargnera-t-il

Campagne Vae Victus, Scénario n°4, Hic et Nunc

Pour le troisième assaut, Henri II rencontre Gabriel de Montgomery. Les deux adversaires se heurtent violemment et le roi a failli tomber. Furieux, Henri II veut un deuxième affrontement. Montgomery veut s'avouer vaincu, la reine le supplie de ne pas continuer. Mais Henri II déterminé, ne change pas de position. La lance de Montgomery pénètre à travers la visière du casque du roi. Celle-ci a touché le cerveau d'Henri II. Ambroise Paré ne pourra rien faire pour sauver le roi. Voici ce qui s'est passé d'après les livres d'histoires. En réalité vous mènerez le combat jusqu'au bout, l'essentiel est que Gabriel (notre ar-kaïm Soledonne) gagne. Mais voilà Catherine aidé de ce mystérieux Nostradamus, soupçonne la nature magique d'avoir joué dans la mort de celui qu'elle aimait. Elle passe en vision ka et dans la foule reconnaît tous les immortels (sauf Montgomery / Soledonne) qui jadis l'ont assassiné et rompu son règne de Florence. Sa colère sera noire. En vision ka, la lune noire se met à manger le pentacle puis Catherine se coupe une veine et murmure des paroles en énochéen. Le pentacle d'Escylla/Catherine disparaît peu à peu au profit du noyau de Lune noire. Dans les derniers instants elle usera de la magie pour ordonner mentalement à 8 gardes d'attaquer le groupe d'immortel... Puis elle disparaîtra pour finir sa transformation... Si les joueurs survivent un saut dans les effets mnémos a lieu....

Scène IV LA SAINT BARTHELEMY

La scène commence 13 ans plus tard, nous sommes le 22 août vers midi. Les immortels sont à proximité de la cour, en fait ils ont compris que pour lutter contre Escylla, il fallait faire des concessions et noyauter...

Ronsard est toujours Ronsard, ce nephilim artiste doit préparer un poème pour une grande nouvelle que fera ce soir Catherine (22 août 1572). Elle lui demande un poème d'amour mais le poème qu'il écrit au début de la scène est pour le moins curieux :

Si tu sais que tu rêves, la lune, elle se lève

Oh vois je suis Arès, point d'amour ne connaisse

C'est pour moi l'autre rive, j'ai bien peur je dérive

Mon Aphrodite laisse, que notre amour renaisse.

Marguerite de Valois a grandi, elle est toujours nephilim bien sur et est prise de fulgurance avec le colonel Coligny. Mais ce soir Catherine (qui a découvert cette fulgurance) doit annoncer une grande nouvelle. Une fête est organisée au Louvre.

L'amiral Coligny (lui aussi nephilim) au début de la scène est dans sa chambre d'hôtel de la rue Rivoli, en charmante compagnie : Marguerite de Valois est dans son lit....

Des bruits de pas lourd dans le couloir.... On va tenter de l'assassiner à vous mj de faire jouer la scène, Marguerite ne sera pas touchée. Catherine a donné l'ordre à sa garde personnelle (des guises) d'éliminer l'amiral.

Gabriel de Montgomery est dans Une prison, il s'est récemment fait arrêter et sera exécuté ce soir à minuit. Raison officielle : le meurtre 13 ans plutôt du roi, en effet Catherine dispose qu'elle a des preuves maintenant qu'il s'agit d'un meurtre. Les preuves sont créées évidemment. Officieusement elle a découvert la nature d'immortel de Montgomery / Soledonne et décide qu'il est un risque trop important. Ce soir, lors de la fête il sera exécuté.

Le jeu va donc consisté pour lui à essayé de se sortir de ce mauvais pas.

Informations utiles :

Il mourra quoi qu'il arrive ce soir

Il a eu un enfant de Diane de Poitiers qui (au courant qu'Henri II, lui a accordé sa confiance et certaine que la mort de son aimé Henri II était un accident contrairement aux médisances de Catherine) tomba amoureuse de lui. Cet enfant s'appelle : Meredith (Louise de Brézé officiellement), dit la dame d'Anet. Cette dernière est invitée en tant que digne fille de Diane à la fête de ce soir, elle a 13 ans. Mais qu'à fait Soledonne de sa stase ? Où est le collier...

Voici une explication de ce qu'a fait Diane :

Campagne Vae Victus, Scénario n°4, Hic et Nunc

La mort brutale du monarque, tué accidentellement dans un tournoi, en 1559, porte un coup fatal au prestige de la Dame d'Anet, Diane de Poitiers. Le nouveau roi, François II, n'a que quinze ans et demi et, bien que majeur, n'est point en état de gouverner. Sa mère, Catherine, avec l'appui des Guise, dirige maintenant les affaires de l'Etat. Va-t-elle enfin prendre sa revanche sur la favorite ? A peine le roi a-t-il rendu le dernier soupir que Diane, mesurant l'étendue de son malheur et s'attendant au pire, renvoie à la reine-mère les bijoux de la couronne et, humblement, lui demande pardon de ses offenses. Mais, en mariant sa fille cadette en 1564, Louise, à Charles d'Aumale, frère du duc de Guise, elle a su se ménager une alliance qui devient sa plus sûre protection. Catherine se contentera de lui réclamer Chenonceaux qu'elle lui échangera d'ailleurs contre Chaumont.

Réfugiée à Anet, loin de la cour, humiliée mais non écrasée, Diane se consacre à l'administration de ses nombreux domaines. Elle assiste au déchaînement de la guerre entre les Catholiques et les Protestants, amie des uns, haïe des autres. Elle pense aussi à la mort et, en 1565, à Limours, elle dicte son testament dans lequel elle institue de nombreuses fondations pieuses et demande que soit construite à Anet une chapelle pour abriter son tombeau. Elle trouve encore la force d'aller, à l'automne, jusqu'en Dauphiné, mais, de retour à Anet, elle est atteinte à la fin de l'hiver d'une brusque maladie et elle meurt, le 25 avril 1566.

Résumé vite fait :

Attaque des Guises sur l'ordre de Catherine. Que fera les nephilim incarnés dans les personnes de Coligny et Marguerite ? Seul Coligny sera visé.

En prison avec Montgomery / Soledone... Ce dernier devrait rejoindre le manoir de Ronsard pour escorter son grand ami... Il reçoit la visite de sa fille Meredith Reeves pour lui (officiellement Louise de Breze). Elle est évidemment en pleur... Il sera jugé vers 16h00. Ce soir vers 22h00 on viendra le chercher...

Ronsard finit son poème dans son manoir, il fait tourner dans sa main un verre de liqueur de citron, il a une impression d'inachevé ... Il doit donc aller maintenant au château... En principe, son ami le colonel Montgomery aurait du lui rendre une visite pour l'escorter au château. Ce dernier est emprisonné....

Serdidi Mehdi

A vous donc gérer ce qu'il se passera. En principe tous survivent jusqu'au soir de la fête. Mais voici des renseignements sur la parodie de jugement. Vers 16h00 Soledonne sera amenée au tribunal royal, genre de cours martial. Un juge, deux assesseurs, des gardes, Catherine. Le juge dira à peu de chose près ceci : « Colonel Gabriel de Montgomery reconnaissez vous avoir préméditer l'assassinat du Roi feu Henri II ? ». Sans doute répondra-t-il que non. C'est alors que le juge brandit une lettre (qui fait sourire Catherine). « Colonel, j'ai ici une lettre signé de votre main, lettre que vous avez remise à votre concubine Marguerite de Valois (Evidemment cette dernière est absente) d'époque. Dans cette lettre vous déclarez « il ne fait nul doute, Marguerite, que j'affronterai le roi, je débarrasserai les chrétiens de cet ignoble personnage, ce chien de fils de Satan ». Le public dans la salle hurle des hou hou. Une tomate vient s'écraser sur sa tête. « Silence dans la salle, hurle le juge, qu'avez vous à déclarez pour votre défense ? » Quoi qu'il dise Escylla/Catherine usera de son pouvoir pour manipuler l'esprit du juge. Ce dernier finira sa sentence par un : « A partir de maintenant vous êtes déchu du titre de colonel et mourrez ce soir par décapitation...

Les joueurs se verront refouler les entrées au palais royal dans le journée, faites leur simplement comprendre qu'ils ne sont pas les bienvenus et qu'une activité anormale agitent les casernes de l'armée...

La fête du 22 Août au soir

Les gardes à l'entrée laisseront passer les joueurs... La fête a bien sur lieu, le bal a commencé, il est 22h00. Dans la salle les joueurs peuvent remarquer que des phalanstères de la maison dieu sont présents, ces derniers côtoient des catholiques. Catherine prend la parole, je rappelle maintenant qu'elle est sélénim (les joueurs peuvent remarquer que le khaïbe la rongé, elle est assez enkhaïbaté :

- Bien cher convive, c'est une grande nouvelle que je vous annonce ce soir, Marguerite du Valois épousera ce soir Henry de Navarre (tous le monde sait qu'il s'agit d'un grand chef des huguenots, protestants donc). Demain à la nuit tombée à Notre Dame auront lieu leurs fiançailles devant Monsignore l'Edit de Nantes. J'invite donc Protestant et Catholique a venir honorer et fêter cette union. J'espère que le seigneur fera naître dans notre cœur la paix du Christ ...

Campagne Vae Victus, Scénario n°4, Hic et Nunc

Noter bien ici que contrairement à ce que dit l'histoire, d'un point de vue occulte, Escylla veut raffermir son pouvoir et surtout se débarrasser des immortels. Aussi veut-elle la guerre entre les 2 branches religieuses, et non la paix !!!!

Dans ces yeux brillent une lueur maligne et diabolique. A ces cotés de part et d'autres d'elle 4 phalanstères de la maison dieux « assure » une garde rapprochée, le roi Charles IX est en retrait presque absent... Pourquoi sont-ils là ? Vous le saurez bien plus tard...

Les deux heures suivantes s'écourent doucement... puis Catherine reprend la parole :

- Afin de prouver aux protestants ma bonne fois, je vais maintenant donner l'ordre d'exécuter un criminel catholique, le colonel Montgomery, qui par a été jugé comme étant le meurtrier de mon défunt mari. Dehors on entend le peuple crier.

Dehors le peuple crie, imaginer la scène finale de Braveheart de William Wallace. Sur un promontoire on amènera le prisonnier Soledonne, un bourreau est là, la guillotine aussi. Dans le public aux abords de la scène figure sa fille Meredith. On ne pourra échapper à la mort de Montgomery. En principe il aura l'opportunité de transmigrer si il a été suffisamment malin pour demander à sa fille de chercher sa stase...

La soirée se finira, à vous de faire jouer le suspense. Mais les joueurs devront subodorer que demain est un piège pour les huguenots / protestants...

Les joueurs tenteront-ils d'avertir les protestants (Attention ceux-ci sont des templiers, et sont surveillé par des phalanstères), quoi qu'il arrive ils ne seront pas pris au sérieux car catholique (mais repérer par la maison dieu comme étant des collaborateur, on peut même imaginer qu'il soit tout bonnement chassé voir pourchassé... A la rigueur un Huguenot aura une écoute attentive et dit qu'il fera son enquête, elle débouchera sur la véracité des propos des joueurs. Le résultat est qu'à Saint Germain le tocsin sonnera vers 22h30 le 23 août 1572

Serdidi Mehdi

Le lendemain soir une nervosité étrange gagne notre capitale. Nous sommes à Notre Dame. Les cloches n'ont pas encore sonné les fiançailles. Soudain Charles IX sort de l'Eglise (derrière lui comme une ombre : Catherine) et donne un ordre à son capitaine. Dans l'instant qui suit on entend le tocsin à Saint Germain (si les joueurs ont convaincus). Dans le silence de « cathédrale » des lieux on entend très bien. La panique s'élève chez les protestants. Ces derniers ainsi que les joueurs remarquent qu'ils sont encerclés par l'armée. C'est alors que début l'holocauste des protestants. Les immortels constatent que le prince de l'arcane maison Dieux est présent, il utilise les pouvoirs d'un homoncule pour terrasser des humains, en effet la maison Dieu croit pouvoir se débarrasser d'un grand maître qui se cache parmi sa confrérie de huguenots. Les joueurs seront quasiment obligé de fuir... ils seront chassé par l'armée. Alors dans l'actuel bois de Boulogne. Les joueurs s'arrêtent, devant eux : Catherine/Esylla, les 4 phalanstères de la Maison Dieu, 2 magiciens et 1 kabbaliste et 1 alchimiste. Mais dans l'ombre des bois deux autres immortels sont là : Chiron et Emeth, ce dernier est un faërim et interviendra pour aider les immortels. Les phalanstère fuiront si cela tourne en leur défaveur laissant Esylla seule contre les joueurs. Au bout d'un moment alors que le combat fait rage, la magie des joueurs conjugué à une maladresse d'Esylla provoque un drôle de phénomène, celle-ci est terrorisé. Sous son regard hagard, son corps se met à rapetissir, elle est victime d'une forme de nanisme, son corps de Sélénim ressemble maintenant à celui d'une petite jeune fille. Celle-ci terrifiée s'enfuit dans le bois en criant « JE NE SUIS PAS DE VOTRE MONDE, MAUDITES CREATURES, JE VOUS HAIS »...

L'effet mmémos se termine, nous sommes à nouveau en 2002, dans la tour de l'entreprise Pinocchio Giocco, le siège à haut dossier continue de tourner et voilà que fait fasse maintenant : Esylla, son corps est toujours celui d'une petite fille, elle porte un petit imperméable noir...

Scène V L'ULTIME PARCHEMIN

Une petite discussion aura lieu, voici ce qu'Esylla leur dira d'une voix espiègle :

Campagne Vae Victus, Scénario n°4, Hic et Nunc

- Je vous attendais, je sais que vous me cherchez, je connais notre passé, je suis d'ailleurs. Nos chemins vont encore se croiser, nos destins sont liés, je les sens approcher. Si vous ne voulez pas mourir je vous prierai de repartir. Je ne veux point vous tuer, alors ne me forcez-pas. Sachez toutefois que mon pouvoir a grandi. Mais aujourd'hui je ne vous en veux plus. Repartez c'est plus sur....

Les joueurs n'obtiendront aucune réponse seule une question sur « je les sens approcher ». Elle répondra qu'elle doit bientôt partir. C'est alors que les joueurs sentiront la présence des 3 autres capitaines, ils ne sont pas encore dans la ville. Elle rajoutera enfin.

- Ils viennent me chercher, mais voici ma petite surprise (elle lève le doigt vers le haut), la maison Dieu sera ravi de vous voir ici, je leur est bien sur révéler votre alliance passées avec les Templiers Strozzi, vous n'y verrez pas d'inconvénient. (Maison Dieu + Templiers qui leur enlève pour l'époque d'Alexandre + Société des juges qui veulent toujours chassé les immortels de Florence, ça commence à faire beaucoup)

C'est à ce moment que les joueurs remarquent sur le mur du fond en haut, un tableau qui s'efface mécaniquement, une caméra apparaît, puis Escylla dit :

- Souriez, les phalanstères viennent vous cherchez !!!

Puis elle disparaît par une trappe sous son bureau, la trappe est en orichalque, celle-ci fuira par le nord et passera sous l'ARNO pour s'échapper par l'Eglise Trinita. Avant de parler de la trappe et son conduit. Les joueurs en vision ka voient une forte évanescence de ka-eau dans un coffre à droite de la pièce caché classiquement derrière une tenture représentant la Florence du 15è s. A l'intérieur il découvre le dernier morceau de l'énigme : il s'agit d'un parchemin (avec en encre sympathique : la phrase suivante seul le deuxième compte)

Sur l'œuvre de l'artiste, clef tu dessineras

Fais couler ton espoir, mais jamais n'oubliera

Que dans le grand secret, un autre se cachera

Serdidi Mehdi

Derrière les joueurs une minute après des gardes montent l'escalier, soit ils affrontent les 10 gardes qui débarquent, soit ils passent par la trappe.

Le réseau souterrain (cf plan) est composé de la manière suivante. La trappe a été construite par Escylla en 1980, ladite trappe mène à un réseau construit au début par Laurent le magnifique, pour la tranche palais Pitti à Fontaine de Neptune. Alexandre a poursuivi le travail de palais au centre de l'entreprise. Enfin avec les moyens modernes Escylla a créé un souterrain qui mène de Central à l'église Trinita. Le souterrain passe sous l'arno. La trappe cache un conduit en métal en forme de cône qui tombe dans un bac de boue. Malheureusement, le conduit a été fait pour la gamine avec une large d'enfant.... Résultat si un joueur se laisse glisser il se retrouve coincé !!!! Les pieds battant dans le vide. Il faut élargir le trou. Espérons que le ou la magicienne saura faire fasse... Toutefois la petite aura foutu le camp....

A noter que les gardes ignorent bien sur l'existence de la trappe qui se referme automatiquement après 20 secondes. La trappe s'ouvre par un bouton sous le bureau.

Acte 5 LA VERITE VIENT SOUVENT DE LA BOUCHE DES ENFANTS

Au cours de cet acte, les joueurs devront résoudre l'énigme pour survivre... A tout moment vous pouvez accéder à la scène 2 qui explique la résolution de l'énigme

Scène I LE SOUTERRAIN

Sauf surprise les joueurs passeront par là.

Alors que dehors vous devinez toutes les factions, arcane majeur, mineur, sté des juges qui sont à votre poursuite, vous avez l'impression que finalement le souterrain n'est pas si mal. Ce dernier est humide. Il est toute fois possible d'y entrer par 4 endroits dont seulement 1 est possible à ce moment du jeu. Voici la description des 4 morceaux :

Campagne Vae Victus, Scénario n°4, Hic et Nunc

Pitti à Fontaine : le tronçon a été taillé en forme de catacombe, on n'y sent le ka-terre, il est surveillé par un effet dragon de terre dont la mission est éliminer toute personne qui n'est pas de la famille Médicis.

Pitti à central : le tronçon est recouverts de bois, il faut passer à quatre patte car des fléchettes partent des murs latéraux si on passe, apparemment les flèches sont paramétrées pour toucher à hauteur d'épaule. Une simple jet de vigilance peu difficile les fait découvrir.

Central à Trinita : le conduit tout en métal a un piège en son centre : un trou de 40 cm de diamètre, il est caché par une fibre d'aluminium, jet de vigilance difficile pour le repérer. Le joueur peut se rattraper le cas échéant sur le rebord métallique du trou jet d'agilité peu difficile. Mais s'il tombe il déclenche une ouverture en haut. De l'eau tombe du plafond par une espèce de cylindre surmonté d'une trappe qui s'affaisse, de l'eau suffisamment pour noyer complètement le conduit pour une durée de 3mn, après l'eau est absorbée par la boue d'un côté et évacuer par le sous-sol de l'église Trinita qui la rejette dans l'Arno.

Enfin Pitti à Corridaio. Il s'agit d'un tronçon qui mène directement à la galerie des offices. Il n'y a pas de piège à éviter mais une énigme à résoudre, la porte est protégée par un effet Dragon de ka-air aveugle qui demande en enochéen : quel est ton ren-ka⁵, enfant ?

Pour chaque erreur la porte génère un effet dragon d'air assez puissant. La bonne réponse est Escylla, car seul le nom de la sélénim enfant compte. L'énigme n'est pas difficile en soit si on écoute bien la question... hihhi. La porte permet aux joueurs d'accéder par le sud au musée, ils devront longer le coridaio jusqu'à la galerie des Offices.

Scène II L'ENIGME D'APHRODITE

Les joueurs possèdent donc les 4 morceaux de l'énigme cf aide de jeu. En fait à travers l'histoire soit ils s'en souviennent oralement soit ils l'ont écrit. Voici donc l'énigme complète :

⁵ nom de l'être ka

*Si Tu sais que tu rêves, la lune, elle se lève
Oh vois je suis Arès, point d'amour ne connaisse
C'est pour moi l'autre rive, j'ai bien peur je dérive
Mon Aphrodite laisse, que notre amour renaisse.*

*Et par le ciel, la terre, notre monde j'espère
Que le lion dévore, les enfants des Ethers
Le sang de notre mère, bientôt que vive notre ère
Enfant trace l'amer chemin des nouveaux êtres.*

*Puis porche tu trouveras, jeunesse nous sauvera
Notre espace mon bel ange, aime nous, brûle et venge
L'enfance nourrira, le désert de l'effroy*

*Sur l'œuvre de l'artiste, clef tu dessineras
Fais couler ton espoir, mais jamais n'oubliera
Que dans le grand secret, un autre se cachera*

Seul le dernier morceau dans le bureau est différents des 3 premières strophes. Même si le tout est un sonnet rappelant l'art de Ronsard, et même si toutes les strophes sont en alexandrin, la dernière est différente car il n'y a pas de rimes dans la césure. En fait la dernière explique ce qu'il faut faire et en encre sympathique pousse le questeur à s'intéresser au 2^{ème}, c'est à dire 2^{ème} mots on forme donc la phrase suivante (en ne prenant en compte que les 3 premières strophe car homogène dans la structure) :

Campagne Vae Victus, Scénario n°4, Hic et Nunc

Tu vois pour Aphrodite, par le sang trace, porche, espace, enfant.

Il faut donc essayer comprendre que dans le porche (le cadre du tableau d'Aphrodite, donc vénus et donc le tableau que possède un joueur) il faut tracer le symbole de l'enfant pour que son espace s'ouvre (sous entendus le fameux akasha où seront propulser les joueurs, cf plus loin). La dernière strophe aide à résoudre, elle précise qu'il faut faire couler quelque chose sur l'œuvre de l'artiste (mais attention l'œuvre de l'artiste est un ensemble le cadre du tableau est aussi important que la peinture elle même, d'ailleurs le terme porche y fais référence).

Donc l'énigme est la clef de l'akasha qu'il faut prononcer oralement mais il faut aussi retrouver le cadre pour y remettre la peinture et tracer avec son sang le symbole de l'enfance et de son monde. Pour un érudit de joueur : jet d'intelligence peu difficile modifier par ésotérisme donne : la constellation d'Orion, il faut donc tracer celle-ci avec son sang sur la peinture, voici la dite constellation :



A noter que la 4^{ème} strophe précise que dans le grand secret un autre se cache, les joueurs pourront être aidé grâce au passage dans le monde akashique (donc seulement à la fin de la scène 4 ils pourront découvrir) : mais voici la solution au cas où, je met verticalement tous les mots :

Tu

VOis

PoUr

AphRodite

Par

LE

SaNg

TraCe

PorcHe

EspacE

EnfancE

Il s'agit d'une suite arithmétique de raison $r=1$

Soit la **TOUR PENCHEE** et donc la tour de pise, cf acte 5 scène 5 elle donne accès au monde akashique de la tour sombre et au prochain scénario

Au niveau du poème on peut découvrir la présence de tous les éléments, mais l'analyse plus en avant de la signification du poème est ambiguë. Il s'agit d'une prophétie, les joueurs le comprendront-ils, le prochain scénario expliquera tous ça...

Mais revenons à nos apprenti sorcier, seul le cadre et la peinture ensemble peuvent s'ouvrir vers le monde akashique de l'enfance, avec tout ce que ce monde réserve de surprises...

Ils devront donc récupérer le cadre de la naissance de vénus qui se trouve à la galerie des offices.

Scène III LES LARMES DE SANG D'APHRODITE POUR ORION

Campagne Vae Victus, Scénario n°4, Hic et Nunc

En dehors d'un périmètre la galerie des offices est cernée par les militaires une zone de 400 mètres alentour du fameux musée est sous loi martial. Un hélico, batterie de missiles, 1000 militaires dans le coin, accès interdit pour la population. Ce déchaînement est lié à la décision qui date d'une heure de renforcer la protection de la zone, apparemment on craint une attaque terroriste. Cf chronologie....

En principe sauf joueurs morts, nous sommes le 20 juin 2002 lorsque les joueurs tenteront soit par le haut soit par le bas d'atteindre la galerie des offices et particulièrement la salle 10-14 des Offices cf plan du musée. A droite dans la salle, le cadre de la naissance de Vénus. Il n'y a priori plus personne dans le musée et pour cause, on ne veut personne à l'intérieur !

Si les joueurs passent par le souterrain, très vite ils auront l'impression d'être suivi (jet de vigilance peu difficile, il s'agit des templiers qui ont retrouvé leur trace.

Le souterrain débouche donc sur un long corridor qui mènent les joueurs à la galerie des offices (cf plan). A peine ils débouchent que des tirs nourris viennent les titiller. Laissons les joueurs voir à travers les vitres du coridaio, un milliers de militaires, des projecteurs balaye la zone, un hélico fait la ronde. Le corridor est tout droit et même à un autre couloir. Les joueurs speederont pas mal pour échapper aux tirs. Lorsqu'ils seront dans le couloir qui longe les salles 3 à 24, ils verront au bout 3 nephilim et un ar-kaïm adopté de la Maison Dieu finirent le travail commencé il y'a plus de 400 ans. Les joueurs les verront à hauteur de la salle 2, les templiers seront derrière eux à hauteur de la salle 23, les joueurs eux-mêmes seront à hauteur de la salle 17. Les templiers comme les phalanstères (qui répondent à la blessure collaboration avec les templiers). La priorité des deux camps est l'élimination de nos chers immortels. Cf fiche PNJ. S'ils arrivent dans la salle de Boticelli, ils pourront pratiquer le rituel, une aura bleue se dessinera autour du tableau qui semble prendre vit et acquérir comme une profondeur. Les joueurs se jetteront sans doute dans cet espace crée, il est certain qu'il faut faire en sorte que ce soit la planche de salut...

Les templiers et les phalanstères ne suivront pas les joueurs. En fait pour l'histoire ils s'entretueront, seul un ou deux d'un coté comme de l'autre pourront s'enfuir. Par contre personne ne remarquera la petite fille qui s'est introduit juste après les joueurs dans la salle.

Scène IV SICYONE D' HARPOCRATE

Bienvenue dans le monde akashique de Sycione d'Harpocrate. Ce monde est prégnant. C'est le monde de l'imaginaire de l'enfant.

Le plus simple pour vous décrire ce fabuleux monde, est d'imaginer un monde où les adultes n'existent pas, la population est immortelle au sens où elle est rêvée. Il n'y a qu'un SEUL adulte : Clithène, lui aussi est rêvé. Ce dernier a une fonction précise. Le système politique est monarchique : la reine Antiope exerce son pouvoir éternel avec le roi Epopée. La religion

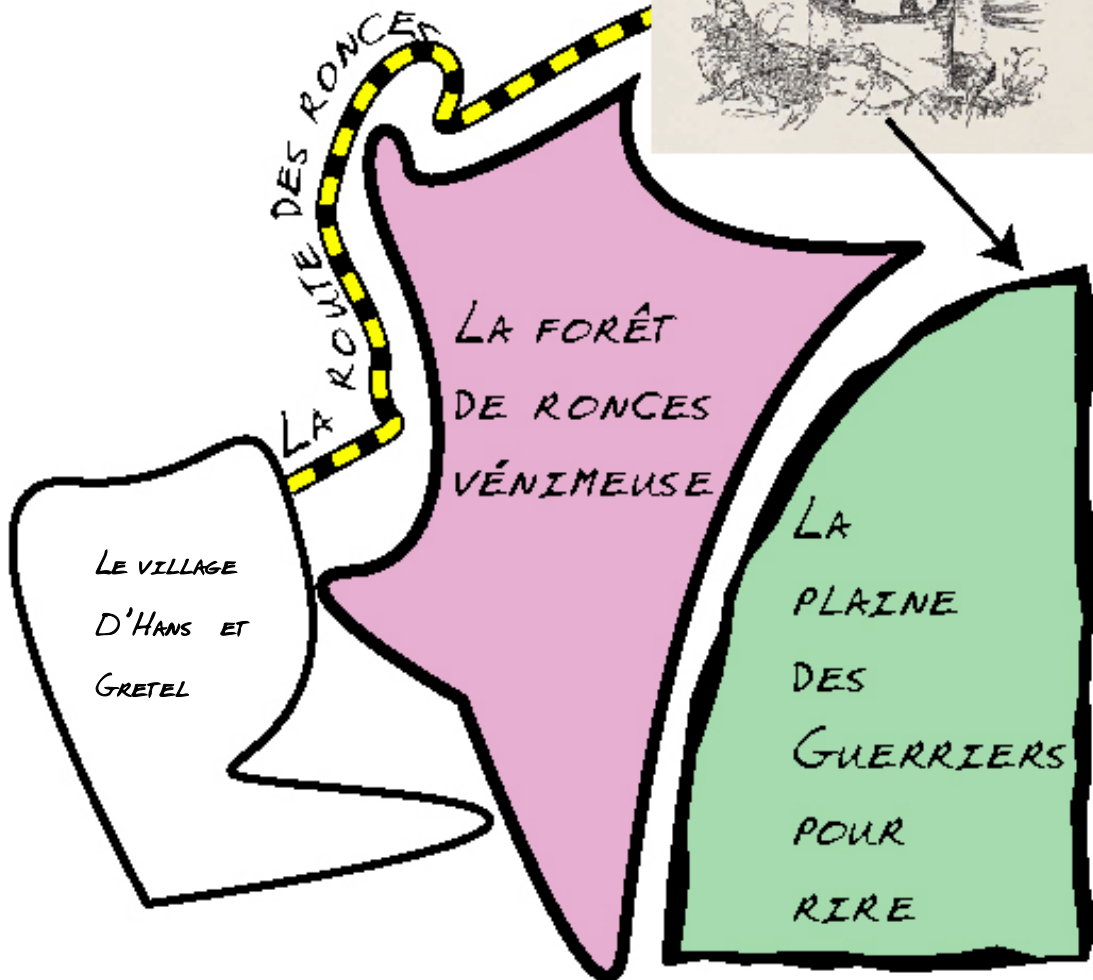
Les joueurs débarquent dans une ruelle (le soleil brille au dessus d'eux, il est midi), au loin (à 3km) sur le mont Sycione se trouve le château (il ressemble trait pour trait au château de la belle au bois dormant) A gauche du château en suivant la route des crêtes on trouve 5km plus loin le temple d'Harpocrate. Les couleurs partout ont l'air d'être surfaites, trop pétantes, trop chatoyante. L'air a presque l'air plus léger. Voici un plan :

LE MONDE DE SYCZONE D'HARPOCRATE (LA CAPITALE)

LE TEMPLE D'HARPOCRATE



LA ROUTE DES CRÊTES



Serdidi Mehdi

Le village, dans lequel les joueurs sont, c'est à dire en contrebas de la colline, est constitué de maison en chocolat, en biscuit, en amande... Le village est la réplique de Hans Gretel, la sorcière en moins. Dans la rue les enfants travaillent avec des nounours, des Pinocchio, des schtroumfs, des lapins qui parlent, ils travaillent particulièrement le bois.

Ce monde sacralise les rêves de tout enfant. Ce monde rejette instinctivement les adultes comme nous le verrons plus tard. La vie économique est partagé entre les guildes (la guilde du pain d'épice, guilde du chocolat etc...)...

Les joueurs se feront très vite remarqué par des enfants qui hurleront à la mort : « DES ADULTES, DES ADULTES !!! » Dans l'instant qui suit 300 enfants se jetteront sur les jours les pourchassant jusqu'à les emprisonnés. Sauf magie prévue, ils se retrouveront dans une taule en chocolat noir. Et oui ce sont des enfants avec les travers de l'enfance. On supposera que les joueurs voudront s'enfuir, ils risqueront donc une indigestion de chocolat pour sortir. Ils devront par la suite être très discret. Dehors ils entendront les enfants parler du grand événement la fête de la déesse Escylla (23 septembre 2002) qui aura lieu ce soir au temple d'Harpocrate (le dieu enfant chez les Egyptien). Pour y aller il faut d'abord passer par le château où la reine conduira les enfants au temple via la route des crêtes.

Campagne Vae Victus, Scénario n°4, Hic et Nunc

Les joueurs seront sans doute tentés de monter au château (donc aux environs de 17h00). La montée est périlleuse, des ronces bordent le chemin, ceux-ci s'attaquent aux joueurs, elles griffent et sont assez meurtrière, elles ont un poison peu virulent. Le château est ouvert à tous, des chevaliers enfants sont les gardes, il est très amusant de constater qu'ils ont des épées en bois. Par contre dès l'arrivée des joueurs au châteaux ils entendent des clameurs venant de la de l'Est : au loin s'étend une plaine immense. Aussi loin qu'on peut voir, des enfants sont en rang d'oignons, estimation à donner aux joueurs : plusieurs dizaines de millions sans aucuns doute. Ils hurlent quelque chose d'incompréhensible : Né..AMORT. Au bord de la plaine du coté château (environ 500 mètres), un homme est sur un promontoire. En s'approchant discrètement (Si les joueurs ne sont pas prudent ils se feront amener sur une espèce de bûcher par des dizaines de gardes enfants, et ce devant des millions d'enfants). De plus près, les immortels constatent que les enfants ont l'habillement des gardes de la reine de pique dans Alice aux pays des merveilles. C'est effrayant, mais ce n'est rien comparé à ce que comprennent les joueurs : ils hurlent / scandent : NEPHILIM A MORT, NEPHILIM A MORT. Devant eux L'homme que certain lié à des effets mnémos d'époque peuvent reconnaître l'artisan de la démocratie athénienne : Clysthène, le fameux résident de Sycione. Celui-ci fait apparaître (magiquement) devant lui en taille de plus de 100 mètre de haut au dessus de la plaine une scène holographique : on y devine un adulte, un nephilim. Il est très clair que d'après le métamorphe il s'agit d'un nephilim. Le nephilim se met à tuer deux enfants. La scène est particulièrement effrayante et réaliste, c'est évidemment une propagande. Les enfants sont rodés depuis maintenant des millénaires à haïr les nephilim, pour une raison qui est bien simple ils croient depuis toujours qu'ils sont responsables de l'holocauste qui se finit par la disparition de leur déesse Escylla... Clysthène fait hurler la foule : qui sont nos ennemis : NEPHILIM répond celle-ci en cœur. Puis Clysthène chef des armées infantiles, leur demande de passer à l'entraînement, et tel de fier guerrier aguerris, ils s'entraînent à coup d'épée en bois...

Les joueurs feront s'en doute le lien avec l'entreprise Pinocchio gioco, et oui vous ne devinez pas à quoi vont servir les armes de l'entreprises, hyper légère etc.... Vous inquiétez pas le dénouement est proche.

Au bout d'un moment Clysthène fait arrêter l'entraînement pour dire l'heure du repas et dans une heure soit vers 22h00 ils montrons vers le temple d'Harpocrate (il faut environ une heure de marche) pour le défilé de la fête d'Escylla tous les 23 septembre il fête sa disparition...

Les joueurs prendront sans doute la direction du temple ensuite :

Scène V LE TEMPLE D'HARPOCRATE

Le long du chemin, ils se feront attaquer par des ogres qui se cachent dans les buissons bordant la route des crêtes.

En principe il devrait précéder la venue des enfants d'environ une demi-heure. Ce qui laisse largement le temps de visiter le temple. Devant l'entrée une statue représentant Escylla petite marque l'entrée, elle a la coiffe d'Harpocrate en plus. Le temple est composé d'une anti-chambre qui donne sur une immense pièce à colonne (Genre la salle de pharaon dans le prince d'Egypte), celle-ci est longue de près de 500 mètres et s'ouvre dans son fond sur une plaine, des nuages s'amoncellent au loin, ils n'y a pas de porte et on peut voir dès le début du temple la plaine au loin. A droite et à gauche deux grandes fresques sont dessinées.

Sur la gauche on voit au début de la fresque Escylla se faire enlever par un être adulte, l'être a une particularité : un particularité : sur son corps est dessiné vulgairement un pentacle. Cet être mais les joueurs ne peuvent a priori pas le savoir sauf exception est PROMETHEE ! Vous en saurez plus dans le prochain scénario... Sur la fin de la fresque Escylla est emmenée dans un autre monde, l'être tient dans ses mains une réplique du vase de Soledonne !.... On peut en déduire que Escylla s'est fait enlever il y'a longtemps...

Campagne Vae Victus, Scénario n°4, Hic et Nunc

Sur la droite l'immense fresque est composée de trois parties : à gauche les guerriers enfants, au milieu le vase resplendit, le vase est détenu par l'être de la fresque de gauche, une arche ou pont traverse l'artefact créant ainsi un lien entre les guerriers enfants qui commencent à grimper sur l'arche (à gauche) et la partie droite constituée par un monde peuplé par des nephilim (des êtres avec des pentacles sur le corps). Le peintre reconnaît la tour qu'il a dessiné en arrière plan de sa peinture. La même tour est dessinée en fond de fresque (derrière le vase), elle jette une ombre menaçante sur l'artefact. Les joueurs formuleront des hypothèses. Voici donc l'explication (bien que tout ne ce sera définitivement expliqué que dans le scénario n°5) : Le vase a la particularité (et bien plus encore) de permettre dans le futur de relier physiquement par une ouverture le monde réel et le monde des enfants. Les joueurs supposeront sans doute que l'usine Pinoccio Giocco servira à fournir en armes légères (car les guerriers sont des enfants, le nano tubes est ultra léger). Mais pour comprendre qui ? Les nephilim dessinés par le coté droit ? Vous le saurez dans le prochain épisode, en tout cas c'est ce que peuvent supposer légitimement les joueurs, mais qu'en est-il des autres capitaines ? Pourquoi le vase a une constitution, en mélange de nano tubes et de terres rares (Cf scénario 3 dias irae) ? C'est à dire comment se fait-il qu'il est d'une composition que la technologie n'a pas encore ? En effet il est daté de plus de 10000 ans. Une partie de l'histoire du vase (et de ses propriétés) vient d'être découverte : la création d'un passage réel entre les mondes.

Laissons donc les joueurs se perdre en conjoncture. Très vite ils entendent une clameur qui s'élève en direction de la route des crêtes. Le couple royal arrive suivi de très prêt par la foule d'enfant. Les joueurs peuvent se cacher s'ils veulent.

Le couple se positionnera sur une scène du fond du temple. La reine prononcera le discours suivant :

- Mes biens chers sujets. Comme chaque ans nous allons fêter la disparition de notre déesse Escylla. Voilà maintenant près de 10000 ans qu'elle a disparu, nous laissant pour seul message de vivre comme nous le souhaitons et de prévenir toutes attaques de nos démons les immortels. Mais aujourd'hui n'est pas une nuit comme les autres, elle est la dernière où nous fêtons sa disparition (des clameurs de surprise parcourent la salle maintenant remplit par des milliers d'enfants).

Serdidi Mehdi

La reine sort une coiffe de son sac et la brandit au dessus d'elle (la coiffe d'Harpocrate) et se déplace vers la gauche. Des éclairs zèbrent l'espace au fond. Au loin, on distingue une petite silhouette qui s'approche, on remarque qu'elle porte un imperméable noir. Alors qu'elle s'avance près du bord de la scène : tout le monde la reconnaît (y compris les joueurs) : Escylla (cette dernière a suivi les joueurs à travers le tableau). Escylla se voit remettre la coiffe. Tous les enfants s'agenouillent dans un silence de cathédrale, provoquant un espèce de souffle rauque, un frottement impressionnant. Escylla prend la parole :

- Mes biens cher enfants, vous m'avez attendus pendant des millénaires mais je suis enfin de retour. D'en peu de temps mes compagnons de l'autre monde trouveront le vase qui nous permettra d'y aller et d'éliminer nos ennemis. Bientôt je vous emmènerai dans un paradis, tel qu'il y'en eu jamais et tel qu'il n'y en aura jamais plus pour vous. En attendant j'interdis à tous d'aller dans la plaine du bout du monde (elle se retourne en pointant un doigt vers les eclairs), nous y iront tous ensemble quand le temps sera venu. Et maintenant répéter après moi : NEPHILIMAMORT.

La foule en cœur répète dans un hurlement de joie retrouvée...

Au loin dans la plaine foudroyée, les joueurs voir une forme humaine avec un manteau et une capuche noirs, celui-ci lève la main et leur fait signe d'approcher. C'est alors qu'ils se font repérer par Escylla qui lance les enfants sur les joueurs. Une course va donc commencer pour rejoindre la silhouette noire.

Voici ce que leur dira l'homme en noir avant de disparaître:

- Le monde de la tour sombre vous attend, Fais couler ton espoir, mais jamais n'oubliera Que dans le grand secret, un autre se cachera, vous avez les clefs de la tour, affronter votre destin, protéger le jeune Lorenzino car de lui nous dépendront, vous êtes ses gardiens et en un sens il ne pourra vivre sans vous. On se reverra très bientôt. Maintenant empruntez la nef pour retourner dans votre monde. (il point un doigt vers l'ouest)

Campagne Vae Victus, Scénario n°4, Hic et Nunc

Alors que les joueurs regardent vers l'ouest, un immense bateau volant attend les immortels. Le rush commence, les enfants courent vers les joueurs, c'est clair ils veulent les passer à tabac. S'ils arrivent à la nef, une échelle en corde attend les immortels, faites jouer la scène à la hollywood . Les joueurs poseront le pied sur le pont et la nef partira en direction d'une immense rosace. Au bout d'un moment un brouillard envahit tout alentours. Les immortels sombrent dans l'inconscience. A leur réveil, il est une heure du matin, ils sont sur une place, devant eux se dresse la cathédrale de Strasbourg... S'ils ont compris le message de l'homme en noir, le scénario se termine alors que les joueurs partent en quête de la tour sombre.

L'homme en noir est Entée d'Orion, et son message étrange trouve sa solution dans la résolution de l'énigme cachée dans la solution du sonnet (cf acte V scène II) : la tour penchée et donc la tour de Pise. Quelle est l'origine du vase ? Pourquoi entée d'Orion les a-t-il aidé ? Que réserve la tour sombre ? Que nous réserve le futur et Lorenzino ? Les autres capitaines trouveront-ils le vase, mais est-ce vraiment cela qu'ils cherchent ?

Prochain et ultime scénario : la tour sombre

Liste des PNJs

Ici je recense les pnjs de premier et second rôle, ceux marqué d'une astérisque ont une feuille de pnpj qui va dans les détails, notamment pour les caracs....

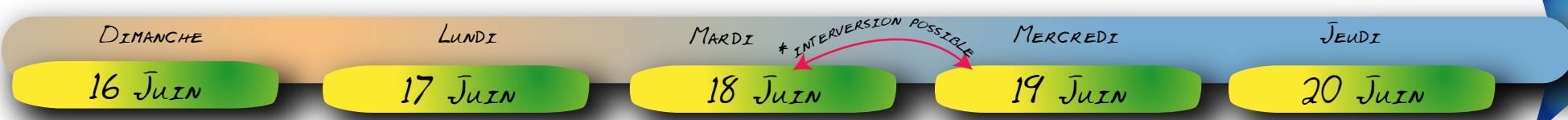
Nom et prénom	Nature	Fiche	Rôle	Acte	Scène
Deucalion	Hydrim de la justice	*	chargé de mission de Poliorcète	I	1,2,3
Les moines	Templiers	*	Eliminer Lorenzino, le petit fils	I	5
Lycaon	Faërim de la justice	*	Accueillir les joueurs	II	1
Sandro Botticelli	Peintre Humain		Peindre l'artefact Vénus	II	2,3
Escylla / Laurent le magnifique	Onirim	*	Laurent réveille Escylla	II	2,3,4,5
Clarisse Orsini	Humaine		Amante de Julien	II	4
Les Pazzi présents et passés	Société des juges	*	Cf fiche pnpj de Francesco Pazzi, enquêteurs de père en fils	II	5
Francesco Pazzi	Société des juges	*	Assassin de Julien	II	5
L'archevêque	religieux		Officie lors de la mort de Julien et prononce un morceau de l'enigme	II	5
Pape Sixcte IV	religieux		Regarde la mort de Julien	II	5
Les Strozzi	Templiers présents et passés	*	Dans le passé : éliminer Alexandre, dans le présent éliminer les joueurs	III et V	1,5 // 3
La jeunette (maria della rosa)	humaine		Cadeau de Lorenzino pour Alexandre	III	2
Escylla / Alexandre de Médicis	Onirim	*	Régner sur Florence	III	2, 5
Louise Strozzi	Templière		Elle se fait draguer par Alexandre puis meurt empoisonnée	III	2
Les gardes d'Alexandre	Humain	*	Prendre feuille Strozzi, gardien de l'entreprise	III	2
Thomas Strozzi	Templier	*	Feuille des Strozzi, il attentera à la vie d'Alexandre et se fera tuer par un des joueurs	III	3
Les Femmes de Pierre et Thomas	Templier		Convive	III	3
Philippe Strozzi	Templier		Patriarche	III	3
Catherine	Humaine		Elle chantera et deviendra Escylla	III	5
Francesco Tutti	Humain		Employé de Pinocchio Giocco et assassiné	IV	1

Campagne Vae Victus, Scénario n°4, Hic et Nunc

Monica et les enfants Tutti	Humaine		Femme de Francesco	IV	1
Secrétaire Pinocchio	Humain		+ comptable, DRH, avocat, commerciaux	IV	2
Garde de l'entreprise	Humain	*	Ben protéger l'entreprise	IV	2
François 1er	Humain		Roi de France qui guide Soledonne	IV	3
Philippe II d'Espagne	Humain		Doit épouser Elisabeth de France	IV	3
Nostradamus	????????????		Il prononce la prophétie	IV	3
Henri II	Roi de France		Il meurt lors d'un tournoi, mari de Catherine	IV	3
Escylla / Catherine de Médicis	Onirim puis Sélénim	*	Gouverner, elle se transformera en Sélénim à cause des joueurs	IV	3,4,5
Duc de Nemours	Humain		Perd lors d'un tournoi	IV	3
Duc de Guise	Humain		Perd lors d'un tournoi	IV	3
Duc d'Anjou	Humain		Perd lors d'un tournoi	IV	3
Diane de Poitiers	Humaine		Amante de Henri II et de Soledonne	IV	3
Ambroise Paré	Humain		Médecin d'Henri II	IV	3
Meredith Reeves (Louise de Brézé)	Humaine		Enfant de Soledonne et de Diane de Poitiers	IV	4
Les guises	Humains	*	Prend feuille Strozzi, chargé d'éliminer l'amiral Coligny	IV	4
Huguenots	Templier	*	Prend feuille Strozzi, ils seront décimés par la Maison Dieu, sur ordre de Catherine	IV	4
Juges, assesseurs, gardes	Humain		Procès de Soledonne	IV	4
Henri de Navarre	Humain		Futur mari de Marguerite de Valois et chef des Huguenots	IV	4
Charles IX	Humain		Roi de France sous Catherine	IV	4
Les 4 phalanstères de la Maison Dieu	4 pyrim de la MD	*	Eliminer Les joueurs	IV et V	4 // 3
Escylla	Sélénim	*	Prend la poudre d'escampette	V	1 et 5
Reine Antiope	Humaine enfant		Regne	V	4 et 5
Roi Epopée	Humain enfant		Regne	V	4 et 5
Clystène	Adulte		Dogmatise, chef des armées enfants	V	4 et 5
Les enfants	Enfants du monde De Sycione	*	Obéissent aux ordres	V	4 et 5
Entée d'Orion	Nephilim		Guide les joueurs vers la sorties	V	5

CHRONOLOGIE PRÉSENT CONSEILLÉE*

= GRANDE CONJONCTION
NB : EN HAUT LES MOIS
EN DESSOUS LES JOURS



DIMANCHE 16 JUIN		LUNDI 17 JUIN		MARDI 18 JUIN		MERCREDI 19 JUIN		JEUDI 20 JUIN	
20h00	22h00	7h00	14h00 AU SOIR	AM / PM	PM / SOIR	AM / PM	PM / SOIR	AM / PM	PM / SOIR
Reportages TV et aides de jeux.	Rencontre avec Deucalion à l'arcane de la justice	Attaque des moines à l'hôpital	Arrivée vers 14h à la frontière italienne.	Découverte de Florence	La fouille des appartements des pazzis	Suite de l'enquête des indices mènent à Lorezzaccio	La suite de l'attaque, chasse à travers Florence par les templiers pazzis	Suite de l'enquête : Pinoccio gioco	La fuite d'Escylla
Première contractions pour Samia, la belle-fille de soledonne	Départ pour Londres 23h00	Rencontre avec Soledonne	Technival	Enquête sur Laurent le magnifique	Chasse sur le toit, de ces gentils pazzis	Attaque au jardin de Boboli	Hôpital civil sans doute, blessure eventuelle	Francesco tutti	Le dernier morceau de l'énigme 4
		Départ pour l'Italie	Bouclage de la police italienne et surtout florentine	Vision KA sur la place Santa Maria	Hôtel probable	Effet Mnémos Lorenzaccio		10 h 12h visite possible de la firme	Le souterrain
			Hôtel ou Lycaon	Effet Mnémos Laurent le Magnifique				Dans l'entreprise !	La résolution de l'énigme
								Effet Mnémos Catherine de Médicis	Le combat contre les adoptés de la maison Dieux et les templiers
								Passage Akashique	

L'Akasha de sycione d'Harpocrate
Débarquement à 12h00
Prison
Montée au château vers 17h00
La plaine des guerriers pour rire
22h00 montée au temple d'Harpocrate
La fresque Prométhéenne
La fête de la disparition
Le retour d'Escylla
Antée d'Orion et la nef retour par la rosace de Strasbourg



1469		1470		1478		17 ET 18 JANVIER 1537		28, 29 ET 30 JUIN 1559		22 ET 23 Août 1572	
18 / 12	18 / 07	26 / 04									
Rencontre avec Botticelli	La naissance de Vénus	Le meurtre de Julien (la conjuration des pazzis)	Lorenzino et son cadeau à la nuit tombée	Sonnet pour Hélène	Le bal	Tôt le matin Ronsard finit son poème	Le mariage chrétien				
La commande de Laurent la Magnifique	L'enquête sur les	L'archevêque prononce une partie de l'énigme 1	Vers 5h00 Nalanjaël au pont Vecchio est mortellement blessée et en prison avec Pierre Strozzi	L'invitation de marguerite de valois	Annnonce des épousailles d'Elisabeth de France	Hotel Coligny et Marguerite, attaque des guises	L'holocauste des protestants				
			19h00 Rencontre Lorenzaccio / peintre Tébaldeo	la poursuite et l'incarnation	sonnet pour Hélène	Montgomery en prison, visite de sa fille, jugement vers 16h00	Le combat contre les adoptés de la maison dieux				
			20h00 Diner chez les strozzis. La mort de Louise	Expédition punitives de Coligny	Speech de Nostradamus	La fête, l'annonce du mariage de marguerite	La transformation du corps d'escylla en petite fillette (nanisme khaïba)				
			22h30 la crise de Lorenzaccio		Attaque sur ronsard	Le poème de Ronsard, le 3è morceau de l'énigme 3					
			Le chant de Catherine (2è morceau de l'énigme) 2			La Guillotine					
			Assassinat dans la fin de la nuit d'Alexandre / Escylla l'onirim			Avertissement de joueurs aux protestants (templiers)					

Scénario de la tour sombre