

agaZine

HORS-SÉRIE N° 0 – CHRONIQUES DES TÉNÉBRES

Crédits

Équipe de l'Agazine : Ariane 'Linden Oliver', Batro, Camille 'Laykaritz' Boillet, Caroline 'Laufey' Paës, Corbal, Delphine 'GinL', Vincent Lelavechef

Avec les idées et les photographies des souscripteurs de la précommande

CHANGELIN : LES DISPARUS :

- *L'akène laineux* par Meili
- *La maison troglodyte du Roi des pierres* par Colombe d'A.
- *La forêt dimensionnelle* par Arsen
- *La serpe d'or* par Awen
- *La Fae Máthaire* par Yann

Extrait du TESTAMENT DE LONGINUS traduit par Florian Cangelosi, version originale par l'équipe White Wolf.

Illustrations issues des jeux CHANGELIN : LES DISPARUS, DÉMON : LA DAMNATION et VAMPIRE :

LE REQUIEM : Pat Loboyko, Michael Gaydos, Brian Leblanc, Mark Kelly, Felipe Gaona, Drew Tucker, Andrew Trabbold, Luis Sanz, Ken Meyer Jr., Borja Puig Linares, Vince Locke, Cathy Wilkins, Chris Bivins, Mauro Mussi, Sam Araya, Alida Saxon, Mike Chaney, Michael Rookard, Rovina Cai, Cris Griffin, Lauren Cannon, Steven Stahlberg, Marco Mazzoni, Tilen Javornik, Patrick McEvoy, James Van Der Mewe, Mirko Failoni, Michele Giorgi

Photographies originales : Arsen (labyrinthe), Batro (Montpellier), Camille H. (couverture), Kalwrynn (forêts)

Mentions légales : Les Chroniques des Ténèbres et tous les contenus associés (textes, illustrations) appartiennent à Onyx Path Publishing et Paradox Interactive. © Copyright 2024.

L'Agazine est publié par le Studio Agate avec le soutien des souscripteurs des Chroniques des Ténèbres sur Ulule. Merci à eux !

ISBN : 978-2-38497-217-3.

Dépôt légal : 2024.

Imprimé en Lituanie.

Bienvenue dans l'Agazine hors-série n° 0 consacré aux Chroniques des Ténèbres. Il contient des aides de jeu non officielles afin d'enrichir vos chroniques. Bonne lecture et bon jeu !

Batro

Sommaire

Les Cours du Soleil

Introduction

Un cross-over sous le soleil

Préambule

L'Enfer est chaud, après tout

Trois saisons

Perdez-vous dans les rues

Aux abords de la ville

Les garrigues infinies : la Haie

Infrastructure : le tourisme

Infrastructure : la station sous-marine Blue Hope

Enfer : Malebolge

Un millénaire de soleils

V^e siècle

IX^e siècle

Du XI^e siècle au XVII^e siècle

XIX^e siècle

XX^e siècle

XXI^e siècle

Aujourd'hui

Politiques mystiques

Les pactes

Lois communes

Les Cours

Opposition vampirique

Politique démoniaque

Hubsoft

Personnages du Conteur

Personnages

Intégrer vos personnages dans les Cours du Soleil

Options suggérées

Règles complémentaires : Statut commun

Options supplémentaires : changelins

Options supplémentaires : vampires

4 Eifersucht

5 Nouer les fils à la trame

5 Résumé du scénario

6 Anoblissement : Princesse des blanches neiges

8 Chapitre 1 : Erreur sur la personne

9 Chapitre 2 : Investigation

10 Chapitre 3 : Dans la haie

17 Chapitre 4 : Lohr am Main

20 Chapitre 5 : Le Spessart faerique

24 Chapitre 6 : Les nains au fond du puits

25 Chapitre 7 : La Blanche Neige au ver dormant

26

30

31

31

31

32

32

33

35

36

37

38

39

43

46

48

50

58

59

59

60

60

64

66

69

70

70

71

72

72

73

75

76

77

Les Courts du Soleil

Je vais comme une pierre lancée au milieu des buildings
Je traverse la plaine comme un souffle sans bruit
Je vais comme une flamme sous la neige brûlante
Que nul ne peut éteindre

On ne m'a donné ni arme ni larme à mes yeux
Que ce cheval d'acier noir et ce corps sans visage
J'ai l'âme de l'enfant et la mémoire du vieux
L'éternité c'est long quand on marche sans cœur

— SAEZ, Le cavalier sans tête

Un cadre de campagne crossover pour **CHANGELIN : LES DISPARUS**,
DÉMON : LA DAMNATION et **VAMPIRE : LE REQUIEM**.

Introduction

Le Soleil. Astre hautement symbolique dans un univers où des monstres hantent les nuits et les recoins sombres de notre réalité. Il s'invite dans le ciel du Sud de la France 300 jours par an et ce compte s'allonge à mesure que les canicules se succèdent. Incendies, sécheresses, inondations, montée des eaux. Les mortels souffrent dans ce paradis artificiel, celui de la nostalgie d'une enfance passée à jouer sur les plages durant les vacances. Mais ils ne sont pas seuls à ressentir l'influence du Soleil... Les vampires brûlent et fuient ce fléau : les démons se demandent s'il n'est pas un signal de la Machine-Dieu ; et les changelins pactisent avec ses différentes facettes pour se protéger des Fae.

UN CROSS-OVER SOUS LE SOLEIL

Ce guide régional pour les *Chroniques des Ténèbres*, réservé aux seuls yeux du Conteur (excepté la dernière section à propos des personnages), décrit un cadre original idéal pour accueillir un cross-over de créatures surnaturelles – des Disparus, des Damnés et des Déchaînés – et fournir une toile de fond où intégrer vos propres scénarios. Les *Chroniques* insistent sur l'importance du drame personnel, privilégiant des campagnes focalisées sur une région « à taille humaine ». Nul besoin de mégapoles ou de continents entiers pour raconter des histoires intenses.

Sortons des sentiers battus, quittons la capitale – mise à l'honneur dans *Paris By Night* écrit par Tristan Lhomme pour **VAMPIRE : LE REQUIEM** – pour le Sud de la France, lequel n'avait encore jamais été utilisé pour les **CHRONIQUES**. Les **Cours du Soleil** désignent l'alliance des cours vampiriques et changelins locales contre des menaces communes : Stryges, Veneurs et le Sorcier des neiges : une Vraie Fae liée à l'Hiver. Les changelins et vampires respectent des lois communes. Leur alliance tient grâce à un pacte tripartite passé avec le Sorcier des neiges. Ce pacte oblige les changelins et les vampires à lui livrer des personnes dont ils sont proches en échange de l'impossibilité pour lui d'attaquer le franc-fief et l'Élysée, même durant la saison des neiges où le Sorcier s'impose naturellement.

Un autre pacte passé entre les changelins et les vampires avec la saison des inondations et de la sécheresse leur offre une protection supplémentaire : des défenses naturelles contre les Stryges, le Sorcier et ses Veneurs... sauf quand il neige sur la région. Mais moins les membres des Cours du Soleil respectent leurs lois communes, plus cela provoque l'arrivée de chutes de neige intempestives.

Les démons, eux, sont toujours un peu à part mais observent une position plutôt neutre vis-à-vis des Cours du Soleil et profitent de leur organisation pour se cacher de la Machine-Dieu. L'appellation couvre également l'Élysée et le franc-fief mis en commun, utilisés par les créatures pour leurs réunions ou leur retraite.

CONTENU DE CE GUIDE

Ce guide présente la métropole étudiante de Montpellier et ses environs, ainsi que les intrigues croisées des Disparus, des Damnés et des Déchaînés.

- › **Le Préambule** aborde des considérations générales telles que le matériel requis, les thèmes abordés et des pistes pour déterminer la démographie surnaturelle.
- › La première partie **L'Enfer est chaud**, après tout présente la région, ses lieux importants, notamment la Haie et l'Enfer locaux.
- › La deuxième partie **Un millénaire de soleils** retrace en détail les événements principaux qui ont bouleversé la région et qui ont mené à la fondation des Cours du Soleil.
- › La troisième partie **Politiques mystiques** décrit les trois organisations politico-mystiques qui lient les changelins et les vampires, ainsi que les Agences démoniaques.
- › La quatrième partie **Personnages du Conteur** présente les PNJ phares de la région pour les trois jeux, autant de relations compliquées à proposer à vos PJ ; mais aussi une série d'entités très dangereuses.
- › La cinquième partie **Personnages** explique comment créer des PJ taillés pour les Cours du Soleil et des options de personnages supplémentaires : un kith inédit, une lignée de sang vampirique touchée par la faerie, une ligue d'inspiration musulmane ainsi que quelques Gages.

FILS ROUGES

Chaque groupe de créatures possède son propre fil rouge qu'il peut explorer indépendamment, tout en étant lié aux autres par des problématiques communes dans une trame plus vaste.

- › **Intrigues croisées.** Les conséquences d'un possible « été infini » à cause des agissements des créatures surnaturelles. Les piratages des démons, les pactes des changelins avec les catastrophes naturelles et la corruption vampirique affaiblissent la société humaine.
- › **Changelins.** La menace des Fae (le Sorcier des neiges, Máthaire, le Roi des pierres) et le risque que le pacte commun avec les vampires soit brisé.
- › **Démons.** Le mystère de l'Œil d'or, le réseau de réalité augmentée Hubsoft, la lutte contre l'Infrastructure du tourisme, l'espionnage des Cours du Soleil et l'influence de l'Enfer de Malebolge qui souhaite un *statu quo*.
- › **Vampires.** L'instabilité de la Hiérophante, la venue des al-Hamasoun, la menace des Stryges mais aussi la chute possible de la dirigeante de l'Ordo Dracul, coupable de crimes envers les changelins.



PRÉAMBULE

MATÉRIEL & LECTURES RECOMMANDÉES

Pour utiliser ce cadre de chroniques, vous aurez besoin des livres de base des trois jeux.

- › **Livres de base.** **VAMPIRE : LE REQUIEM**, **CHANGELIN : LES DISPARUS**, **DÉMON : LA DAMNATION**.
- › **Compléments de lecture (facultatif).** Des lectures additionnelles peuvent aider le Conteur à développer sa campagne.
 - Les Conteurs de **VAMPIRE** devraient utiliser **UN MILLÉNAIRE DE NUIT** et **SEMI-DAMNÉS** pour préciser le portrait de certains PNJ importants.
 - **LE GUIDE DE LA NUIT** propose également de nombreux conseils pour mener et jouer une chronique ambitieuse dans ce genre de cadre complexe.

POUR ALLER PLUS LOIN

Ce guide offre avant tout des pistes d'intrigues et des éléments utilisables en jeu, propres aux trois jeux traités. Il n'a pas pour vocation d'être une encyclopédie sur la région de Montpellier. Il est possible de compléter les ressources fournies par des recherches sur Internet ou par la lecture de guides touristiques qui fourniront moult détails et plans sur les lieux cités.

Dans la même logique, les PNJ proposés disposent de profils résumés. Ils sont décrits par leur puissance surnaturelle, par les deux ou trois actions qu'ils maîtrisent le mieux ainsi que par leur appartenance à une faction et une sous-faction. Les livres de base des jeux correspondants fournissent toutes les règles nécessaires pour détailler les caractéristiques complètes des PNJ.

THÈMES

Le Soleil sous toutes ses facettes occupe une place centrale dans ce cadre de campagne.

- › **Le Soleil comme un outil aux mains d'Icare.** Toutes les créatures surnaturelles utilisent la puissance du Soleil pour une raison ou une autre, au risque de s'y brûler. Montrez comment les PNJ suivent ce cycle : « *Je me sers d'une arme incontrôlable contre mes ennemis, et je risque ma chute par la même occasion. Mais tant pis : c'est trop beau.* »
- › **Le Soleil comme piège.** La chaleur et l'attrait de la belle saison sont un réconfort. On souffre moins au soleil que dans le froid ; le froid ne vient jamais sur les côtes de la Méditerranée. Tout cela est complètement faux ! Les visions idylliques sont un piège, alors utilisez-les pour surprendre vos joueurs !
- › **Le Soleil comme symbole de savoir et de guérison.** La Faculté de Médecine de Montpellier est prestigieuse et son histoire remonte à plusieurs siècles, jusqu'aux savoirs grecs antiques apportés par les Arabes en Europe. Aujourd'hui, elle rassemble les Damnés et les Disparus. Les ruines de Rome recèlent encore des secrets et elles sont bien visibles à Nîmes. La concentration des entreprises de jeux vidéo et de technologie à Montpellier attire les Déchaînés. La région rayonne, attire, tous sont ici pour apprendre et découvrir des secrets.
- › **Le Soleil comme symbole de pureté et d'honnêteté.** Les vampires sont des menteurs qui se cachent dans les ombres. L'hypocrisie de la Lancea et Sanctum a fort affaire avec les vampires qui étaient musulmans dans leur vie d'avant et qui sont très critiques de Longinus : ils réclament de la pureté. Les démons sont encore pires : ils volent littéralement l'existence des mortels et la Machine, qu'ils le veulent ou non, représente leur Soleil : toujours là, rayonnante partout, fournissant l'énergie dont ils ont besoin. Les changelins, eux, essaient de trouver un peu de lucidité entre les illusions qu'ils ont subies et la réalité des mortels. Pourtant les changelins forment le ciment qui permet aux Cours de fonctionner, de maintenir la paix et un front commun contre la menace des Fae et des Stryges...

DÉMOGRAPHIE SURNATURELLE

Aucun manuel des *Chroniques des Ténèbres* n'indique le nombre de changelins vivants dans une ville ou une région. Ce parti pris est volontaire : le Conteur décide de ce paramètre selon l'ambiance qu'il désire offrir à ses joueurs. Nous faisons le choix de parier sur une démographie faible, afin de maximiser l'histoire et l'impact de chaque créature. Pour référence, la métropole de Montpellier compte 300 000 mortels environ, dont 90 000 sont des étudiants. Elle monte à 800 000 habitants pour la région entière. La moyenne d'âge est de 34 ans, c'est donc une population jeune.

CHANGELINS

La démographie des changelins n'a pas vraiment d'importance étant donné leur inclination à se fondre parmi les humains après leur retour d'Arcadie. Beaucoup arrivent dans la région sans papiers, sans aucun sou en poche, en suivant l'immigration, et vivent un moment dans les tentes et les bidonvilles que la métropole tente de cacher. Gardez en tête que les changelins sont transformés jeunes et la majorité ne dépassent pas vingt-cinq ans, à l'exception de leurs dirigeants. L'installation durable des changelins, rendue possible par le pacte des Cours du Soleil, est récente, et il est fréquent que des changelins soient repris par les Fae ou se perdent dans la Haie, les privant de l'occasion de vieillir. Les sévices subis en Arcadie leur apportent assez de maturité pour tenir tête à leurs interlocuteurs, qu'ils soient mortels, démons ou même vampires centenaires... On compte environ trente changelins à Montpellier, mais quasiment aucun dans les autres villes de la région : le franc-fief de Montpellier est le plus sécurisant. En dehors de ce lieu sacré, les changelins sont souvent obligés de passer des pactes avec les mortels pour échapper aux Veneurs.

VAMPIRES

Comptez entre vingt et trente vampires actifs dans la région de Montpellier, 5 à 10 dans la zone de Béziers, et autant à Nîmes. Leur âge d'Étreinte se situe entre 40 et 100 ans, parfois bien plus.

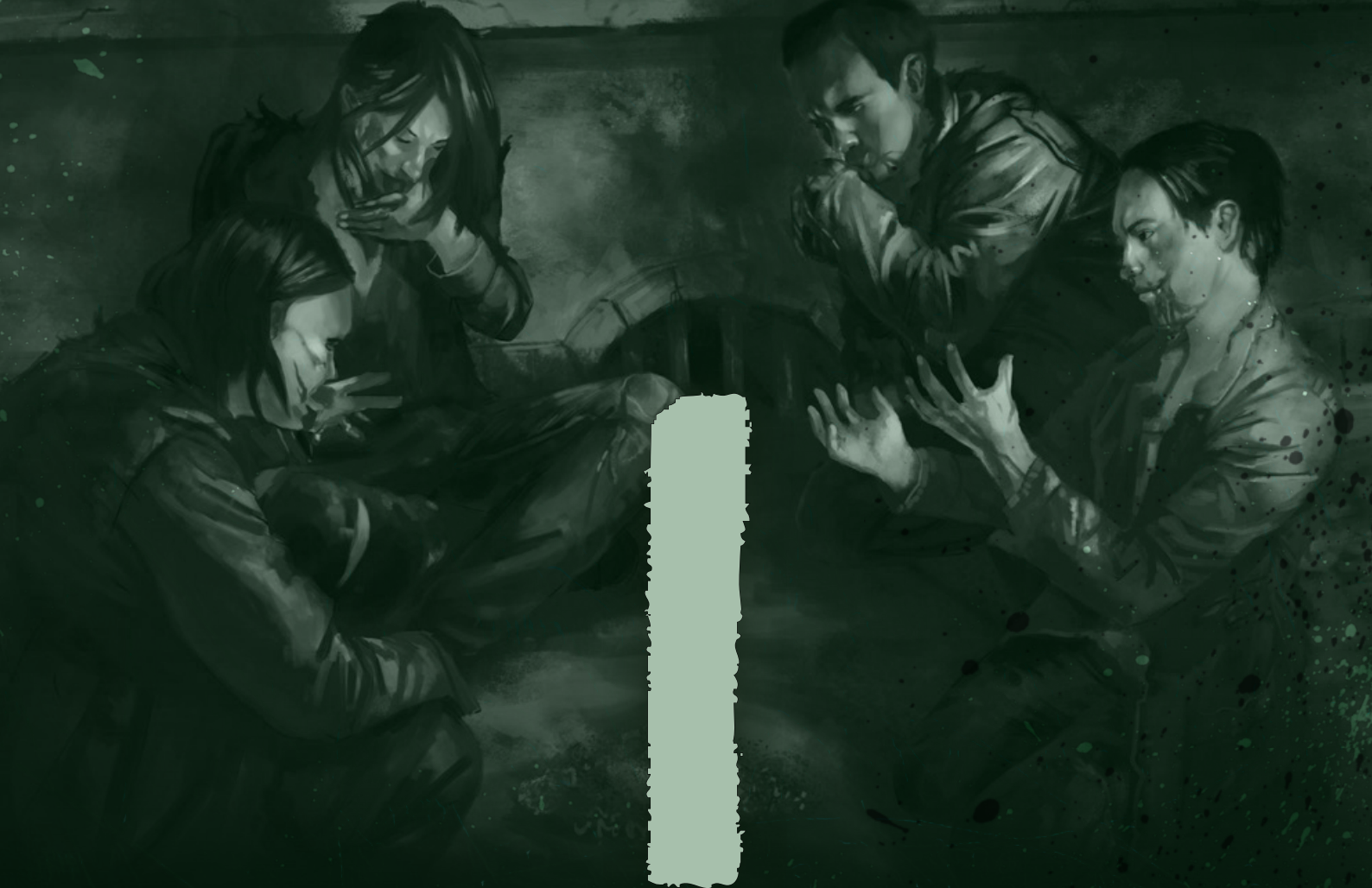
DÉMONS

Les démons sont rares et ne dépassent pas la dizaine. Beaucoup jouent à cache-cache depuis des siècles dans Montpellier, vivant plusieurs vies grâce à leurs Couvertures multiples, mais on trouve aussi quelques enfants démoniaques. Une Agence gérée par deux Démons et leurs enfants aident les Déchaînés nouvellement arrivés dans la zone. Les autres démons se sont retranchés dans l'Enfer high-tech de Malebolge, créé par le cercle de l'Œil d'or. En dépit de l'autarcie forcée revendiquée par ses créateurs, des missions d'infiltration sont mandatées, visant particulièrement la plateforme de recherche sous-marine Blue Hope de la Corporation Deva au large des côtes.

VARIER LES CURSEURS

À vous de moduler cette démographie selon vos besoins, mais prenez garde à l'ambiance qui en résulte ainsi qu'à la crédibilité de votre campagne : les vampires doivent se nourrir de sang et affaiblissent les mortels. Trop de personnes à l'hôpital, en psychiatrie pour une anémie ou un craquage émotionnel soudain, c'est un problème de santé qui se remarque vite dans les statistiques, les médias, les réseaux sociaux. Une telle situation risquerait de déclencher les représailles de chasseurs ou l'intervention de factions occultes qui n'aiment pas que des créatures surnaturelles soient trop voyantes (des chasseurs de monstres ou des anges, par exemple). Les démons ont besoin de mortels qui ne soient pas sous l'emprise des pouvoirs des Damnés et des Disparus pour profiter tranquillement de Couvertures de qualité. Trop de démons dans cette petite région attirera forcément l'œil des anges : la vision de monstres biomécaniques survolant la ville n'est dans l'intérêt de personne.





L'Enfer est chaud, après tout

Voici une description géographique et culturelle qui met en avant l'ambiance des lieux et qui fournit des idées de scénario plus que des détails encyclopédiques (que vous pourrez trouver en deux clics !).

Tous ces lieux peuvent servir de terrains de chasse, d'endroits où récolter des émotions fortes ou même installer un refuge pour les vampires.

Gardez à l'esprit que ce déroulé ignore volontairement une bonne partie de la ville — des quartiers-dortoirs sans trop d'histoires, des banlieues sans monuments, des rues qui se ressemblent, des petits parcs qu'on oublie aussitôt après les avoir vus. La majorité des lieux de la région ne sont troublés par aucune manifestation surnaturelle. L'idée est de mettre en exergue des décors iconiques et des situations problématiques dont les joueurs se souviendront longtemps.

L'ensemble des créatures et des situations surnaturelles entraîne un effet de zoom : cela ne veut pas dire que vous devez mettre dans votre chronique ! Triez ce qui vous intéresse et n'intégrez pas certaines choses sous peine d'overdose de surnaturel.

Astuce : pour chaque créature que vous mettez en scène, développez un humain intéressant qui lui est lié.

Vous pouvez paraphraser des morceaux du récit suivant ou leur faire découvrir les éléments au fur et à mesure, en complétant selon votre inspiration.

Mais avant cela, parlons des saisons !

TROIS SAISONS

Dans la région de Montpellier, les saisons traditionnelles se confondent. Le printemps et l'été, peu discernables l'un de l'autre, empiètent sur l'automne. Même l'hiver manque de pluie et apporte du sable du Sahara. Le réchauffement climatique amplifie ce phénomène d'année en année.

LA SAISON DE LA SÉCHERESSE

La **saison de la sécheresse** regroupe le printemps et l'été. Les étudiants y achèvent leur année scolaire, partent au loin dans leurs familles et sont remplacés par les touristes. La chaleur est intense, l'eau manque et les sols flambent à la moindre étincelle. Lors des canicules, le mercure grimpe jusqu'à 50 °C à cause de la réverbération de la chaleur sur le béton omniprésent. Le goudron et les câbles électriques fondent, des vapeurs toxiques remontent des poubelles qui s'entassent. Les nuits, effroyablement courtes, ne diminuent que trop peu les températures.

Les administrations et les trams ne fonctionnent plus. Les malaises se succèdent chez les mortels, ainsi que les hospitalisations pour déshydratation. Certains vampires, changelins et démons regardent les mortels tomber comme des mouches, refusant de partager leur souffrance, incapables d'aider leurs compagnons, leurs amis de pacotille ou leurs collègues de crainte d'attirer l'attention.

Lorsque les mortels se terrent chez eux et tombent malades, ce n'est pas bon pour les êtres des ténèbres. S'infiltrer chez un mortel est plus délicat que de l'approcher dans la rue ou dans un bar. Les vampires fuient le soleil intense, qui les brûle plus que d'habitude, comme si leur malédiction fluctuait. Les changelins se réfugient dans leur étrange garrigue, pleine de ronces et de refuges à l'ombre. Les démons, eux, s'en moquent. L'Enfer est chaud, après tout.

LA SAISON DES INONDATIONS

L'automne et l'hiver sont, selon le point de vue, trop courts ou trop longs. Montpellier voit ses artères grouiller de monde, tandis que les autres villes de la région se vident. Les touristes partent et les étudiants reviennent. Les trams sont bondés. Ici les mortels n'aiment pas le froid et n'y sont pas habitués, alors ils ne restent pas longtemps à l'extérieur.

La **saison des inondations**, comme on surnomme la période, connaît un démarrage brutal. Lorsque la pluie tombe, parfois sous la forme d'un véritable déluge, elle ruisselle sur les sols épuisés par la sécheresse. L'eau et la boue montent à une vitesse hallucinante et se déversent dans les rues, les maisons, les champs, les routes. Construire des milliers d'habitations sur des marais et des plages friables n'était pas une bonne idée ; mais la corruption humaine et vampirique, sans compter les systèmes grippés de la Machine à cause des piratages des démons, ont miné toute intégrité et toute prudence.

LA SAISON MAUDITE

Tous les cinq à dix ans, la neige tombe dans la région. Le moindre flocon provoque la panique. C'est la **saison maudite**. Elle étouffe tout, elle paralyse tout : la Machine est stoppée dans son élan. Les voitures restent à l'abandon, couvertes de poudre blanche. Aucun équipement n'est assez performant ou entretenu pour nettoyer les rues, aucune organisation d'urgence ne résiste au chaos provoqué. Les démons se cachent tout autant que les anges, car même l'Éther gèle.

L'arrivée de la Chasse sauvage provoque ce phénomène : le Sorcier des neiges et toute sa horde traversent la région, enlèvent quelques enfants mortels et traquent les changelins, voire quelques goules et quelques vampires. Des simulacres en profitent pour trahir ceux avec qui ils ont fait semblant de construire une vie et une relation. Tous sont livrés dans les griffes de la Fae et de ses serviteurs monstrueux.

Après chaque tempête de neige dans la région, les autorités, sur ordre de diverses factions surnaturelles, dissimulent les vrais chiffres des disparitions mystérieuses qui montent en flèche durant ces quelques jours de chaos.





PERDEZ-VOUS DANS LES RUES

Les nombreuses rues piétonnes de Montpellier regorgent de monde jusque tard dans la nuit, quand les lampadaires et les murs ocre teintent tout de jaune. On entend les fêtards et les étudiants crier au loin. Au sortir des bars et des restaurants omniprésents, des ombres accostent les passants ou les suivent dans des lignes de trams qui n'existent pas, et qui disparaissent dans de vastes avenues désertes et sans voitures, dont les bâtiments carnivores changent de place. Un groupe de jeunes se donne rendez-vous pour un *barathon* ou un restaurant réputé caché dans les rues médiévales... Bizarrement, leurs pas les mènent à un bar qu'aucun ne se souvient d'avoir choisi et dont la cave ancienne aménagée est carrément *swag*. Il est tenu par un vampire trop ancien pour connaître ce mot.

SAINT-ROCH, GARE D'ERRANCE

La **vieille gare** fourmille le jour de jeunes gens habillés à la dernière mode et de compositeurs amateurs qui s'emparent du piano pour offrir quelques touches d'émotion dans ce lieu impersonnel. Le soir, la gare devient le repaire de dealers faisant commerce, de SDF ou de gamins égarés cherchant un abri pour la nuit. Parmi eux se cachent des changelins qui cherchent des Gages ou des Gadgets laissés dans des valises abandonnées. D'autres sont simplement en quête de présence humaine, un pari risqué. Les grands halls de Saint-Roch sont un théâtre sordide de règlements de compte ou de mauvaises rencontres. On y croise des individus hagards alcoolisés ou drogués cherchant de l'argent, de la drogue ou parfois juste du grabuge.

L'église des Saints-François, catholique et à l'architecture moderne, attire des gens plutôt jeunes. Un vampire de la Lancea s'y rend régulièrement pour tenter des croyants et mettre leur foi à l'épreuve.

La vieille gare, pourtant appréciée des Montpelliérains à cause de son emplacement central, se vide petit à petit au profit d'une nouvelle. Située en périphérie de la ville, elle relie depuis peu les trams et les bus de la métropole à un réseau de rails cumulant un nombre effroyable de suicides. Les trains, les voyageurs et les sous-routines de la Machine doivent *accélérer*.

PNJ. *Jeunes SDF changelins en quête de Gages, un vampire de la Lancea, dealers.*

PLACE DE LA COMÉDIE, LE CŒUR POPULAIRE DE LA VILLE

Cette place aux bâtiments haussmanniens est à la frontière des deux facettes de Montpellier : d'un côté le vieux centre historique (l'Écusson) avec ses petites ruelles, et de l'autre les quartiers ultra-modernes d'Antigone et de Port Marianne. La place reste le centre névralgique de la ville où la population se donne rendez-vous avant d'aller en soirée.

- › L'**opéra** historique, qui servait autrefois d'Élysée aux Damnés du Corum, est désormais fréquenté par les mortels et parfois quelques vampires en quête d'un décor « traditionnel ».
- › Le **palais des congrès** est prisé par les changelins, lesquels orchestrent des opéras tragiques en poussant à bout les danseurs. La tristesse et la peur affluent, mais le spectacle doit continuer.
- › Le **Polygone**, centre commercial à l'américaine datant des années 1970, ruine par ses bâtiments hideux l'esthétique de la place. Si vous vous faufilez dans ses rayons toujours pleins à craquer de ses multiples étages, gardez-vous de déambuler au hasard. Certains ascenseurs mènent à de faux cabinets médicaux utilisés par une Agence de démons.
- › La **fontaine** illuminée au centre de la place voit se croiser une foule disparate, où se mêlent voyageurs pressés, badauds et pickpockets.
- › Des **arrêts de bus et de tram** permettent de se rendre presque partout dans Montpellier. Le centre-ville est fermé aux voitures. Mais le constat est sans appel... Le constat est sans appel : la ville est trop petite, peu importe la vitesse à laquelle les maires successifs construisent leurs folies architecturales inspirées par des cultes stigmatisés.

PNJ. *Architectes stigmatisés, pickpockets.*

LE MUSÉE FABRE ET L'ÉGLISE NOTRE-DAME-DES-TABLES

Juste à côté de la place de la Comédie, le grand **musée d'art moderne Fabre** (on y admire tout autant de l'expressionnisme que des monochromes) est relié à l'une des églises les plus anciennes de la ville : **Notre-Dame-des-Tables**, qui a été détruite puis reconstruite plusieurs fois au cours de l'Histoire.

Plusieurs employés sont des changelins placés ici par les Cours du Soleil afin d'apporter un peu d'argent au franc-fief. Ils ont remarqué que les figures peintes sur les toiles de certains tableaux emplis de Glamour s'animent la nuit ou à des dates précises (solstices, éclipses, etc.). Les monochromes « Noir-Lumière » de Pierre Soulage prennent ainsi vie à chaque équinoxe.

L'Ordo Dracul croit avoir l'explication : sous l'église et le musée, des catacombes secrètes datant de la fondation de la ville abriteraient un Nid de Dragon. L'Ordo Dracul contrôle les lieux pour poursuivre discrètement ses investigations.

PNJ. *Vampires de l'Ordo, changelins du franc-fief, portraits animés par des spectres de la Haie.*

SOUS LE CORUM : LES PARKINGS SOUTERRAINS STIGMATISÉS

Sous le Corum et la place de la Comédie, des **parkings** souterrains accueillent les voitures des conducteurs les plus téméraires qui, non contents d'avoir roulé des heures durant sur l'autoroute reliant toutes les villes de la côte, ont bravé le dédale des tunnels. Il est fréquent de se perdre dans ces voies obscures qui tournent et se tordent. Utiliser son véhicule ici est un enfer, sauf si l'on connaît les rythmes de la ville et les habitudes de la population. Pour circuler ici, il faut suivre les séquences insensées et les numéros calculés par la Machine-Dieu. De rares conducteurs sont des stigmatisés, qui veillent à ce que les ralentissements et les bouchons monstres produisent assez d'énergie pour alimenter les vastes Infrastructures qui descendent jusqu'aux plages, une dizaine de kilomètres plus loin.

PNJ. *Conducteurs stigmatisés.*

LA VIEILLE FACULTÉ DE MÉDECINE (FRANC-FIEF, ÉLYSÉE)

En suivant les ruelles tordues de la vieille ville, distrait par les conversations de couples bobos, le visiteur se surprend à déambuler dans un labyrinthe insoupçonné de boutiques de vêtements et de galeries d'art insipides. S'il parvient à s'extraire de ce dédale, il rejoint le bâtiment massif de la **Faculté de Médecine**, d'autant plus impressionnant qu'il est accolé à la cathédrale Saint-Pierre. Ancien monastère, il est constitué de trois bâtiments et d'une tour ceignant un ancien cloître, et de souterrains. Rabelais et Nostradamus ont étudié dans cet édifice illustre. Désormais, seuls les étudiants de deuxième

année et les thésards continuent de fréquenter les lieux historiques, tandis que la majorité des étudiants vont à la nouvelle faculté ultra-moderne au nord de la ville.

Le contrôle de la Faculté de Médecine est passé des mages locaux à l'Ordo Dracul – plusieurs anciens médecins sont devenus des vampires, il s'agit donc d'un attachement nostalgique pour eux – à la suite d'un pacte avec les changelins.

PNJ. *Changelins et vampires des Cours, Mandragores.*

LE FRANC-FIEF ET L'ÉLYSÉE

Le franc-fief et l'Élysée où se réunissent les Cours du Soleil s'étendent dans l'ancienne faculté, dans quelques salles dispersées dans les rues attenantes, dans le vaste Jardin des Plantes et même dans une portion de la cathédrale Saint-Pierre. Tous ces lieux sont chargés de symboliques liés au pouvoir, au savoir et aussi au mystère (le Jardin des Plantes ouvre sur la Haie). Le Glamour et le sang y coulent facilement.

LA SALLE DES ACTES

Les vampires ont réquisitionné la salle des Actes, qui leur sert de tribunal pour juger les contrevenants au pacte des Cours du Soleil. Y trônent des portraits et des bustes de médecins. Beaucoup savourent l'ironie de voir déambuler des cadavres suceurs de sang devant tant de symboles de guérison.

Elle est utilisée pour les réunions avec les changelins, qui ne l'apprécient pas trop. Cette friction latente est à l'image de toutes les tensions qui gangrènent les décisions communes, fruit des différences d'âge et de mentalité entre vampires et changelins.

LES AUTRES SALLES

La faculté a deux facettes. La première, lumineuse et cartésienne est l'apanage des étudiants et professeurs qui vont et viennent chaque jour, tandis que la seconde, tamisée et mystique, appartient aux ombres surnaturelles qui se faufilent par des passages dérobés. Des sections entières sont fermées au public et sécurisées de manière non conventionnelle.

- Des **chambres fortes** autrefois destinées aux cadavres hébergent plusieurs vampires qui dorment le jour (quand ils ne souhaitent pas aller dans la Haie durant la saison inondée).
- Les **cryptes** et les **toits de la cathédrale**, aménagés grâce aux goules de l'Invictus, ainsi que des **salles d'étude** délaissées, sont également prisés par les vampires, ou revendiqués comme dortoirs par de jeunes changelins. La désertion du bâtiment par les mortels se poursuit, libérant de nouveaux espaces répartis selon la logique du « premier arrivé, premier servi ».
- Une partie des **salles d'anatomie** sont fermées au public et réservées la nuit aux Damnés de l'Ordo Dracul qui dissèquent des vampires pour mieux comprendre le fonctionnement de la « maladie » du vampirisme.

FINANCEMENT

Des fonds sont détournés (ou échangés magiquement grâce à des pactes avec de riches mortels) depuis différentes administrations du Ministère de la Santé et des Universités pour financer de la nourriture, de faux papiers (les changelins connaissent des goules qui travaillent à la préfecture, non loin), des vêtements et divers matériels.

LE JARDIN DES PLANTES (FRANC-FIEF, ÉLYSÉE)

Le plus ancien jardin botanique du pays a été fondé par un médecin de génie, Richer de Belleval qui, de toute évidence, connaissait bien la Haie. Un tunnel discret relie le Jardin des Plantes à la Faculté de Médecine au sein même du franc-fief, un passage volontiers emprunté par les changelins qui préfèrent se réunir dans les jardins plutôt que de s'attarder dans les vieux bâtiments en pierre humides.

PNJ. *Changelins, vampires des Cours, Mandragores.*

LE GARDIEN

Le gardien, Jean, est un changelin grogneur au flair bien aiguisé. Il sent les problèmes de très loin. Il dirige une petite équipe d'Enchantés qui lui est très loyale, qu'il recrute lui-même. Bien que le jardin soit quotidiennement ouvert au public, Jean a veillé à ce que les horaires soient réduits pour que les changelins et les vampires soient plus tranquilles. Ayant évoqué la nécessité de préserver une flore et une faune sensibles, il estime n'avoir même pas menti.

LES SERRES

L'Orangerie au milieu du jardin et de multiples serres d'appoint abritent de véritables trésors botaniques, dont des plantes médicinales, et répartissent avec ingéniosité ombre et lumière solaire pour satisfaire toutes les plantes.

L'INSTITUT DE BOTANIQUE

L'Institut de botanique, un grand bâtiment ancien réputé, et désormais fermé au public, abrite de nombreuses réunions entre créatures surnaturelles. L'étage loge des cliques de changelins qui y dorment sur des lits d'appoint en attendant de trouver une meilleure solution.

LE LABYRINTHE

Le labyrinthe de plantes-goules et faeriques géré par le Cercle de la Guenaude et l'Ordo Dracul est caché au public. Il est situé en sous-sol et il abrite un lieu de réunion et même un passage permanent vers les garrigues infinies de la Haie.

L'entrée vers la Haie est considérée comme un Nid de Dragon par les héritiers de Dracula, Nid qu'ils partagent tant bien que mal avec les jeunes changelins et les autres vampires. Redoutant qu'un conflit entrave leur exploration assidue de la Haie, les Dragons se résignent à faire quelques concessions.

LES ABORDS DU JARDIN

Par la proximité du franc-fief, les abords directs du jardin sont très prisés des changelins.

- › La Croix Rouge loue un **bâtiment caritatif** jouxtant le Jardin des Plantes ; dans ses bureaux, plusieurs travailleurs sociaux sont des changelins qui utilisent cette organisation pour recueillir les jeunes Disparus jetés à la rue et les orienter vers le franc-fief.
- › Des raccourcis mènent du jardin à la **Panacée**, le musée d'art contemporain. Ce vieux bâtiment datant du Moyen Âge a hébergé l'ancien Collège royal de Médecine. Les ailes aux hauts plafonds et les dortoirs abandonnés dissimulent de jeunes Disparus recueillis depuis les différents réseaux d'entraide de la région.



LA PROMENADE DU PEYROU

En remontant les rues commerçantes à quelques pas de la Faculté de Médecine, on parvient à la vaste esplanade du Peyrou construite sur la plus haute colline de la ville par Louis XIV et dont la statue orne la place.

- › L'arc de triomphe et le château d'eau, monuments emblématiques de la place, attirent les touristes. Un souterrain situé sous le château d'eau, apprécié pour sa vue panoramique recèle la tombe de la **Mathusalem Hiérophante**.
- › Un impressionnant **aqueduc** débute au château d'eau et se prolonge par-delà le quartier des Arceaux. À sa base, des prostitués font le trottoir tous les soirs. Certains de leurs proxénètes sont des goules très influentes dans le milieu criminel local.
- › À l'ouest de l'esplanade, le nouveau **palais de justice** est fréquenté par des changelins obsédés par les affaires de maltraitance envers les enfants et soucieux du respect des peines infligées à l'issue des jugements. Plusieurs changelins ont déjà influencé des procès avec leurs pouvoirs ; les sentences sont réputées être les plus dures du pays.

PNJ. *Mathusalem durant le jour, changelins avides de justice pour les enfants.*

ANTIGONE, LA MÉGALOMANE NÉO-ANTIQUE

Depuis le centre historique, on peut traverser la ville en ligne droite à travers l'immense quartier **Antigone**, une sorte de revival néo-classique pensé par un architecte mégalomane stigmatisé (ou un mage, selon les versions).

- › À l'ombre des gigantesques statues grecques nues et taguées, des murs constellés de caméras (sans que personne ne puisse l'expliquer, excepté peut-être les démons) mènent à une allée colossale où l'on se sent tout petit.
- › Des **skateurs** improvisent des compétitions sauvages entre la titanesque médiathèque brutaliste et la piscine olympique, où s'entraîne l'équipe nationale de natation. Des changelins se rassemblent ici malgré les risques de se faire surprendre, quand ils en ont assez de leur vie cloîtrée dans la Faculté de Médecine.
- › La visite se poursuit sous des arches énormes, des **appartements** creusés dans des colonnes de béton qui sont autant de cages à poules, puis débouche sur les rives bétonnées et impersonnelles du Lez, qui déborde chaque hiver et disparaît chaque été.
- › Les volontés conjuguées des mairies successives ont permis l'émergence de l'**Arbre blanc**, un immeuble improbable qui s'élève entre prouesse hideuse et folie architecturale. C'est une tour aux balcons en « feuillage » situé au bord du quartier. Le bar chic au dernier étage est un endroit fréquenté par des Damnés et des Déchaînés. Un démon s'est porté acquiescent de plusieurs appartements hors de prix du dernier étage. Il multiplie les identités en pactisant avec la quasi-totalité des propriétaires de la tour.

PNJ. *Changelins skateurs, riche propriétaire démon, architecte mégalomane stigmatisé.*

LES UNIVERSITÉS

Huit facultés, des dizaines d'écoles et d'instituts proposent toutes sortes de cours à Montpellier. Leurs campus sont dispersés dans toute la ville. Quelques vampires contrôlent les administrations tentaculaires qui gèrent ces Universités, non pas pour profiter du sang des étudiants, mais plutôt pour détourner de l'argent et obtenir des lieux de réunion.

- › Les universités de Montpellier sont prisées par les mages européens. Même si les cabales locales semblent se réunir au sein de la nouvelle Faculté de Médecine, des cours de magie sont donnés partout dans la ville et certains même dans la Haie. Les mages ont de bons rapports avec les changelins, les démons et les vampires. Quelques-unes de ces créatures sont d'ailleurs invitées à donner cours aux jeunes apprentis Éveillés.
- › Certaines promotions sont très... spéciales. Un changelin peu averti pourrait s'inscrire à des cours intitulés « Contes & légendes modernes » en Littérature et s'apercevoir que ce sont des classes réservées aux simulacres et surveillées par Máthaire.
- › Un ange, Miss Circulation, supervise les étudiants en marketing et en tourisme dans le cadre de l'Infrastructure éponyme. Il ne se soucie que d'une chose : la qualité de ses cours. Démon, mortel ou vampire, peu lui importe, mais gare à l'étudiant qui fait du bruit, consulte ses emails ou utilise une IA pour tricher. Plusieurs changelins suivent ses cours, car il s'agit, il faut bien l'avouer, du meilleur professeur que l'Histoire ait jamais connu. Mieux encore : il connaît énormément de choses sur les légendes de l'Arcadie.

PNJ. *Changelins, mages, anges.*



LE MILLÉNAIRE HIGH-TECH

Le quartier **Millénaire** aux grands immeubles de verre et d'acier accueille les sièges de multinationales de la technologie et des jeux vidéo. Dans les nouvelles tours de la Deva Corporation, des silhouettes bougent, photocopient des papiers inutiles, tournent selon des cercles rythmés. Certaines sont des démons, d'autres des stigmatisés, d'autres des IA.

L'entreprise Hubsoft est partenaire avec la plus grande école de jeux vidéo du pays, l'Institut du Jeu Vidéo (IJV). Elle rassemble des centaines de créatifs et d'ingénieurs au sein d'un vaste campus high-tech. L'école IJV, Hubsoft, la Deva et plusieurs autres entreprises du quartier préparent avec des démons et des mages le lancement d'une technologie novatrice de jeux en réalité augmentée capable de concurrencer les réseaux sociaux actuels.

Les avatars associés aux gens permettront un jour de renforcer et de faciliter les Couvertures, sans même changer de corps. Les mages, eux, cherchent par ce biais à tromper la vigilance de ceux qu'ils appellent les « maîtres de la réalité ». Quelques changelins perfectionnent aussi le « BriarNet » : une Haie virtuelle.

PNJ. Stigmatisés, employés de la Deva, mages technophiles, changelins branchés au BriarNet.

ODYSSEUM : CINÉMAS ET STATUES DE DICTATEURS

Dans le quartier **Odysseum**, d'énormes cinémas réunis au sein d'un complexe moderne offrent la vision d'autres mondes, d'autres réalités, qui inspirent les talents du jeu vidéo autant qu'ils ouvrent des passages vers la Haie. Dans les salles noires adoptant la dernière technologie visuelle et sonore pour une immersion totale, des vampires percent le cou de quelques goules et des démons changent de Couverture à des heures toujours différentes. Parfois, des mortels entrent littéralement dans les films en touchant l'écran pour se retrouver prisonniers dans la Haie. Leur simulacre prend alors discrètement leur place dans la salle.

À deux pas des cinémas, les curieux découvrent une petite place où statues de dictateurs et de saints se regardent en chien de faïence. Certaines s'animent si on leur donne du Glamour, mais attention : elles pourraient vouloir diriger le monde si on leur en donne trop !

PNJ. Cinéphiles chargés en Glamour, vampires, Enchantés, simulacres.

LA PAILLADE (QUARTIER DE LA MOSSON), L'ENFER URBAIN

La Paillade et ses HLM grisâtres incarnent aujourd'hui le quartier le plus pauvre de la ville. Des travaux de réhabilitation des tours hideuses sont toujours en cours. Les tours s'effondrent, mais la misère reste.

Ce quartier est malheureusement gangrené par la délinquance et les trafics – ce qui encourage les consommateurs de drogues de la ville à venir « à la Paillade » acheter de la cocaïne et du cannabis.

Les passionnés de sport peuvent assister aux matchs organisés dans le grand stade de football qui a déjà accueilli des matchs d'une Coupe du Monde, ou trouver un peu de paix dans la mosquée très fréquentée, voire au sein de l'église pentecôtiste. Dans la rue, le quotidien offre un constat glaçant : des meurtres font la Une régulièrement, généralement à cause de règlements de comptes, de trafic d'armes et de drogues.

Plusieurs goules de l'Invictus et des Carthiens participent au trafic mais sont en conflit avec la coterie des al-Hamasoun, une ligue professant une foi musulmane vampirique, venue de Béziers. Elle tente de convertir les membres des Cours du Soleil en ciblant préférentiellement l'Invictus, la Lancea et Sanctum, mais prêche aussi auprès des changelins. Ces derniers bénéficient de l'aide d'un imam changelin, surnommé Al-Kitab (« le livre »), qui est aussi un artisan imprimeur, et qui n'apprécie pas les Cours du Soleil qu'il juge impures.

PNJ. *Vampires des al-Hamasoun, goules trafiquantes de drogue.*

HÔPITAUX

Grâce à leur contrôle de la Faculté de Médecine, les vampires étendent leur influence jusqu'aux **hôpitaux**. Ils détournent une partie des banques du sang afin de constituer des stocks d'urgence ou de nourrir les jeunes vampires qui refusent de boire sur les mortels. Plusieurs goules travaillent également comme médecins et secrétaires, postes stratégiques pour alerter leurs maîtres damnés en cas de soucis ou de blessures suspectes.

Les démons utilisent parfois l'hôpital pour changer de Couverture : ils passent d'un patient à un autre et leur promettent une meilleure santé en échange d'un bout de leur identité.

PNJ. *Goules voleuses de poches de sang, secrétaires liées par le sang, démons cherchant une Couverture de malade.*

PORT MARIANNE

Ce quartier sur le bord du Lez constitue, avec le Millénaire, la vitrine que la mairie est toujours fière de présenter. L'endroit est flambant neuf et réservé aux riches : les loyers sont les plus chers de Montpellier.

Port Marianne accueille des « folies architecturales », des immeubles et tours conçues par des architectes célèbres, mais aussi la Faculté d'Économie.

Beaucoup de façades et de vitres jouent avec la lumière pour produire des formes étonnantes. L'une d'entre elles – celle dont les couleurs changent en fonction du soleil – est d'ailleurs un démon sous Couverture « fixe » en sommeil. Sur la quinzaine de « folies » prévues, seulement deux sont achevées. La plus notable est l'Arbre Blanc. La dizaine de projets pharaoniques envisagés est un véritable nœud de vipères : conflit politique, économique et mafieux.

Les rumeurs parlent d'un plan de la Machine-Dieu ou de mages ambitieux voulant créer un réseau urbain mystique. Mais comme la corruption gangrène tout, même ce quartier neuf est à la merci des saisons : malgré la présence d'un parc étrangement désert, le béton omniprésent amplifie la chaleur et l'ensemble est construit dans une zone inondable. Comme le répète le Monarque de l'Inondation : « *Le jour viendra où la fierté de la ville se noiera dans sa propre vanité.* »

PNJ. *Démons hommes d'affaires, goule architecte, mages extrêmement riches.*

LES BERGES DU LEZ

Au nord-est de la ville, le vampire qui souhaite boire tranquillement peut se promener à la **réserve du Lez** qui est un des rares endroits de verdure et de forêt, loin de l'enfer urbain.

› Les jours de semaine et le weekend, un changelin rusé peut partager au sein du **parc** un pique-nique avec sa famille d'adoption ou un groupe de jeunes venus fêter un anniversaire à l'ombre. La nuit, des raves parties se déclenchent tels des feux soudains, la zone devient alors un vaste lieu de deal. Drogues hallucinogènes, pilules smiley et fioles récoltées dans la Haie sont de rigueur.

› Un **zoo** offre aux Damnés nouveaux-nés qui refusent de s'en prendre aux humains la possibilité de se nourrir.

› Un vieux **moulin** et un ancien **orphelinat** abandonné sont le terrain de chasse d'un hobgobelin qui ressemble à une araignée dont les pattes se terminent par des mains humaines. Avant, c'était une jeune fille qui s'était perdue dans la Haie. Elle reproduit ce cycle en forçant des gamines à entrer, au moins brièvement, dans la garrigue épineuse. Elles reviennent, mais elles sont changées pour toujours : elles deviennent des Enchantées et des proies faciles pour les Veneurs.

PNJ. *Changelins en plein trip, enfants perdus et enchantés, hobgobelin araignée.*

LE DOMAINE D'Ô

Initialement propriété d'un noble, le **domaine d'Ô** est resté longtemps abandonné jusque dans les années 1960 lorsque l'État en a acquis la propriété. Aujourd'hui ce magnifique parc boisé, propre et entretenu, et son château de la Renaissance accueillent durant l'hiver des représentations de théâtre et de danse. On raconte que quelques mages fréquentent le lieu.

L'été, des concerts éclectiques et du cinéma en plein air attirent les Montpelliérains et les étudiants cultivés. Les vampires et les démons, comme les changelins, fréquentent régulièrement ce lieu car il est facile de se lier avec des mortels grâce à l'ambiance détendue qui y règne.

PNJ. *Vampires, changelins et démons en chasse.*

LA ZONE INDUSTRIELLE

Saint-Jean de Vedas est une vaste zone industrielle laide, froide et bétonnée, qui donne accès à l'autoroute qui dessert toutes les grandes villes jusqu'en Espagne, au sud, et jusqu'à Marseille, dans sa portion nord. Un fouineur saura rejoindre la vieille ville en dépassant les entrepôts. Quelques goules fréquentent aussi une salle de concert et d'enregistrement rock dans la zone, le Stock'N'Rock ainsi qu'un sauna échangiste.

De nombreuses entreprises d'import-export, de réparation automobile et d'assurances, que tout le monde oublie, pullulent ici. Des voitures disparaissent et ressortent comme neuves, avec une nouvelle apparence.

L'AGENCE O

Une Agence de démons dispose de vrais-faux bureaux dédiés à une activité de fret internationale. Cette façade lui permet d'entretenir des communications avec d'autres régions par le biais des chauffeurs et d'un réseau crypté de messages *old school* que même les anges de la Machine ne comprennent plus. Cette Agence fournit des Couvertures aux démons empruntant l'autoroute et entrant en Europe depuis Gibraltar. Elle offre ainsi une escale, des informations et de quoi changer d'apparence en échange de secrets et de Gadgets.

L'Agence O se montre toutefois très discrète, même auprès de ses semblables, sur ses réelles activités, car elle est compromise. Les démons qui y travaillent sont des Intégrateurs voulant rentrer dans les bonnes grâces de la Machine. La plupart de leurs Couvertures sont piégées : elles sont liées à des stigmatisés, de près ou de loin.

L'ANGE ENDORMI

Les démons de l'Agence O ont trouvé un ange endormi (un énorme camion noir émettant des étincelles et du code informatique) accidenté en provenance d'Espagne, rempli de sacs de drogue. Ils le nourrissent d'informations et espèrent, à terme, le convaincre de les laisser réintégrer la Machine à son réveil. Ils se retiennent de lui voler de l'Éther ou de le détourner, et en surveillent scrupuleusement les abords.

C'est en réalité un piège : l'ange est déjà réveillé, il fait partie d'une vaste Infrastructure qui l'a généré puis attiré dans les mains de ce cercle. Il ne compte pas les kidnapper pour les réintégrer à la Machine-Dieu. Prochaine étape : il les enverra saboter les lancements de fusées pour freiner la Corporation Deva.

PNJ. *Conducteurs démons, trafiquants stigmatisés.*

UN PEU D'URBEX ?

La communauté pratiquant l'*urbex* - l'exploration illégale de bâtiments abandonnés - agace les Cours du Soleil, car elle fouine là où elle ne devrait pas. Il existe de nombreux endroits secrets et abandonnés à Montpellier :

- › Le Royal, un ancien **cinéma** en plein centre-ville abandonné aux squatters ;
- › Un vieux **lycée** bétonné par les soins d'un vampire qui médite avec son assemblée de goules stigmatisés en écoutant les signaux de la Machine-Dieu ;
- › Une **maternité** où erre un changelin devenu fou, qui croit revoir sa mère dans les fantômes de nouveau-nés qui hantent le lieu ;
- › Une **boîte de nuit** qui abrite un groupe de tagueurs qui se droguent aux fruits d'un arbre imprégné de Glamour qui pousse au milieu des ruines, et qui semble avoir emmagasiné des années de danses et de sensations avant la fermeture du lieu.

PNJ. *Fantômes, vampire et goules stigmatisés, chasseurs de monstres.*

DOMAINES ABANDONNÉS

Dans le quartier de l'Aiguelongue, la Villa des Cent Regards a été construite entièrement en béton par un maçon italien fuyant le fascisme. On y découvre des châteaux miniatures, des répliques de bâtiments de Montpellier ou d'Aigues-Mortes, des donjons tordus, de la végétation sculptée. C'est un lieu de squat, de performances artistiques sauvages et de rencontres inquiétantes, même si la mairie tente de la rénover.

Avant l'établissement du pacte avec les vampires, il s'agissait du repaire de plusieurs cliques de changelins de passage, mais la protection des Cours du Soleil est aujourd'hui plus attirante que cet endroit insécurisé. Les sculptures et les tags sont autant d'indications cryptiques qui mènent à la Haie pour les mortels les plus rusés.

Dans la banlieue nord, un lieu quelque peu similaire attire les explorateurs : le domaine d'un artiste atteint de nanisme, décédé depuis. Son domaine se compose d'une grosse maison avec un moulin, des mosaïques qui dépeignent l'Arcadie, une fontaine, un atelier, une serre et des statues d'extérieur. Il creusait également des galeries dans sa cave, mais pourquoi ?

AUDACIEUX EXPLORATEURS

L'*urbex* n'a pas fini d'exaspérer les Cours. Les êtres surnaturels l'ignorent encore, mais au moins un groupe de jeunes pratiquants l'*urbex* fait partie d'un réseau de chasseurs de monstres qui adorent filmer les créatures qu'ils surprennent. Pire encore, un autre groupe pratique de l'*urbex*... dans la Haie ! Mais où ont-ils trouvé une entrée ?



AUX ABORDS DE LA VILLE

GORGES DE L'HÉRAULT

À trente minutes en voiture depuis la ville en direction des terres, les explorateurs découvrent la **vallée de l'Hérault**.

- › Au milieu des **garrigues**, des rivières qui débordent ou s'assèchent en fonction de la saison recèlent des Gages oubliés qui datent de l'époque romaine.
- › Des **grottes** magnifiquement préservées comme celles des Demoiselles, de Clamouse et plusieurs autres inconnues des mortels, abritent des lieux de culte du Cercle de la Guenaude qu'investit également un nécromancien mortel. Ces grottes mènent au monde des morts ou dans la Haie. Le nécromancien – un mage contrôlant les fantômes – cherche désespérément un Gage, une serpe d'or qui a été cachée quelque part dans les grottes par un de ses amis, un changelin. Elle lui permettait d'entrer facilement dans la Haie. Qui la lui a volé ? La serpe n'est de toute façon pas à lui, et son véritable propriétaire, un Veneur, le Roi des pierres, le traque...
- › Plusieurs villages médiévaux comme Saint-Guilhem le Désert sont envahis par les touristes et ont malheureusement perdu tout intérêt surnaturel, excepté pour les rares démons qui y observent des matrices occultes (le chemin de Saint-Jacques de Compostelle est la plus ancienne) ou volent l'identité des touristes durant les escales des bus.

PNJ. *Pratiquantes du Cruac, mage nécromancien, touristes démoniaques.*

PLAGES DE SANG, PLAGES POUR ENFANTS

À une dizaine de kilomètres du centre-ville en direction de la mer, les **plages** de sable semblent interminables, et la mer est d'un ennui à toute épreuve : on voit la côte jusqu'à l'horizon où que l'on regarde. Pas une seule vague ne dépasse l'autre. La Méditerranée est une deuxième mer morte, excepté en hiver, lorsque les tempêtes et la montée des eaux grignotent petit à petit les cabanes et les maisons de vacances placées là par des promoteurs véreux. Certains de ces lieux abritent les cadavres de victimes de monstres estivaux de passage, qui sévissent sur les plages avant de retourner dans leur région d'origine. Les Cours du Soleil redoublent de vigilance pour préserver le secret de leur existence malgré l'irresponsabilité de ces touristes surnaturels. L'été, les vacanciers de tout le pays descendent sur le sable pour attraper un cancer de la peau ou fornicer dans les dunes polluées de Montpellier, dans la puanteur de la presqu'île de Sète et du Cap d'Agde. Patrons et mafieux profitent de la main-d'œuvre bon marché ; boîtes de nuit éphémères, alcool, simulacres, drogues, goules, prostitution et VIP abondent. Ce vivier offre un festin aux changelins et vampires en quête de sang, d'oubli et d'émotions fortes, mais surtout du besoin de se sentir encore proche de tous ces sourires et de ces odeurs de sexe, de transpiration, bref : de *vie humaine normale*.

PNJ. *Fêtards glauques et excessifs de toutes espèces, VIP vampiriques.*

DANS LA PUANTEUR DE SÈTE

La première chose que l'on sent en traversant les étangs qui mènent à la presqu'île de **Sète**, au sud de Montpellier, c'est une puanteur constante d'œuf pourri qui donne mal à la tête. Sète est l'utopie des SDF attirés par des souvenirs de vacances, et qui préfèrent aller dans cette ville « familiale » plutôt que dans l'enfer urbain de Montpellier.

UNE ÎLE SOUS EMPRISE FAERIQUE

Nombre de jeunes changelins atterrissent dans cette presqu'île tout en pente, et sont vite repris par les Veneurs (comme le Roi des pierres) qui hantent les canaux pittoresques et les ruelles serrées sous l'apparence de travailleurs sociaux. Ils profitent des refuges de sans-abri vétustes et les brûlent sans vergogne pour débusquer les changelins naïfs qui s'y réfugient.

Les jeunes changelins de Sète n'ont pas connaissance de l'existence du franc-fief ni même d'un réseau organisé de leur espèce. Les Cours du Soleil tentent d'agir sur place, mais les serviteurs faeriques sont trop nombreux, trop rapides.

L'été, des joutes de péniches, des concerts, du théâtre de rue et des réunions de vieux bateaux sont organisés, autant de rites populaires qui attirent une Fae en particulier. Elle se prétend « reine du bal et reine des canaux », et elle place des simulacres partout sur la presqu'île, même sans les échanger contre des enfants mortels.

PNJ. *La Fae Máthaire, ses simulacres.*

L'ÎLE SANS MACHINE

Les Sétois cultivent une mentalité insulaire, en opposition à la métropole montpelliéraine qu'ils perçoivent comme prétentieuse, comme une machine urbaine qui veut tout engloutir. Ils n'ont pas tort, puisqu'on ne trouve aucune Infrastructure ici. Cause ou conséquence ?

NÎMES LA ROMAINE

Le blason de **Nîmes** affiche un crocodile enchaîné, vieux souvenir de la conquête de l'Égypte par Rome, au temps où cette ville était une de ses grandes colonies. La marque de l'empire antique est présente partout, même deux mille ans après.

ANIMATIONS ESTIVALES

Plusieurs soirs d'été, des férias sanglantes sont organisées et sanctifiées par des Damnés. Les foules se concentrent, jouent avec les taureaux selon des rites anciens, possiblement inspirés par le Cercle de la Guenaude. Les taureaux sont sacrifiés en l'honneur de Mithras, un vieux culte de la Rome antique. Les deux dirigeants vampiriques s'y rendent régulièrement ensemble pour présider aux cérémonies. La plèbe humaine est en extase et ne voit pas que des monstres se nourrissent autant sur les animaux que sur les mortels. Les vampires en profitent mais personne n'espère plus que la Camarilla renaisse de ses cendres. Ici, les Carthiens sont respectés.

Des concerts grandioses se produisent chaque été aux arènes romaines, et les démons piratent cette Infrastructure abandonnée. Les ruines séculaires sont magnifiquement bien conservées, elles sont situées en plein milieu de la ville et elles contrastent avec des quartiers d'immeubles insalubres où la délinquance explose, bien que les al-Hamasoun et les Carthiens, qui contrôlent désormais l'endroit, tentent de calmer les choses. La gloire du passé et la réalité crue de notre présent cohabitent : un mélange parfait pour les vampires.

HÉRITAGE VAMPIRIQUE

À Nîmes se tenait l'ancienne cour vampirique qui dominait la région durant les âges médiévaux, sous la direction de la future Hiérophante. Elle organisait l'Élysée sous le Sanctuaire de la fontaine, et les vampires curieux pourront explorer ce qu'il en reste après avoir traversé un labyrinthe à moitié inondé...

PNJ. *Vampires païens adeptes de taureaux sacrifiés, Carthiens et al-Hamasoun.*

AGDE LA FRIVOLE

Agde est une petite ville portuaire au sud de Montpellier, plutôt déserte hors saison, comme beaucoup d'autres lieux côtiers de la région. Mais du printemps jusqu'à la fin de l'été, elle accueille la plus grande zone naturiste du pays — son fameux Cap — et plusieurs rendez-vous échangistes connus. Le village naturiste est une ville dans la ville, une culture radicalement différente et séparée du reste d'Agde.

Quelques cliques de changelins s'y retrouvent et, malheureusement, y disparaissent en plein trip de sexe et d'amour partagés. Les simulacres de toute la région s'y rassemblent, car il leur est bizarrement plus facile d'imiter des gens nus. Le spectacle de pantins affreux copulant avec des mortels persuadés de profiter de jeunes éphèbes est... particulier.

PNJ. *Changelins échangistes, simulacres nudistes.*

BÉZIERS ET SES SPECTRES

Au sud-ouest, **Béziers** se voit de loin, avec ses écluses antiques et ses splendides murailles médiévales qui surplombent la zone. Il s'agit probablement de la plus vieille ville du pays et de la deuxième ville la plus peuplée après Montpellier. Béziers a été colonisée un nombre incalculable de fois par les Étrusques, les Grecs, les Romains, les Espagnols. Au Moyen Âge, alors cité cathare, elle a subi le tristement célèbre massacre des Albigeois où plus de 5 000 personnes ont été tuées par les catholiques, ce qui a généré d'innombrables fantômes et ouvert une porte vers le monde des morts.

PNJ. *Vampires des al-Hamasoun, changelins cachés dans des quartiers populaires, ange psychopompe, fantômes albigeois, Stigmatisés dans les usines de carburant pour fusées.*

LA MACHINE EST ABSENTE

Notez également que la Machine-Dieu n'entre ni ici ni en Arcadie : les Fae semblent assez puissantes pour lui résister. Les démons hésitent à y entrer sans l'aide d'un changelin ; il n'y a pas d'Éther et même leurs Couvertures se dégradent rapidement dans la Haie.

RIVALITÉ LATENTE

Les extrémistes de tous bords pullulent ici. Le chômage, la délinquance grimpent en flèche et la répression policière avec. Béziers a perdu la lutte politique face à Montpellier, laquelle a récolté tous les projets de rénovation dans les années 1990, et un écho de cette rivalité affecte même le monde occulte. Béziers subit des crues et des incendies plus intenses que Montpellier et le pacte des Cours du Soleil n'a fait qu'amplifier ce phénomène. Certains changelins isolés, effrayés par les vampires, refusent de rejoindre les Cours du Soleil et préfèrent se cacher dans les quartiers populaires (dont une partie importante en sont issus) en aidant les gens par toutes sortes de services : protection magique, nourriture fae de la Haie, et d'autres accords plus insolites comme une simple présence auprès des plus âgés.

Le territoire de Béziers et les petites villes environnantes sont désormais contrôlés par une coterie de trois vampires d'al-Hamasoun. Ils n'apprécient pas du tout la mainmise du Cercle de la Guenaude sur Montpellier et ils se méfient des changelins, qu'ils identifient comme les Fae à des *djinn*s. Un premier contact a été établi avec l'émissaire de la Lancea et Sanctum, dont les enseignements sont assez proches pour espérer une alliance religieuse fructueuse.

LA PORTE AVERNE

La **Porte Averse** mène au royaume des morts. Elle se situe sur le site d'une usine chimique et de transports d'hydrocarbures, qui sont autant de matrices occultes générant l'énergie nécessaire à l'Infrastructure logistique présente. Cette dernière tente de combler la Porte Averse depuis des siècles en activant régulièrement un ange qui repousse les fantômes un par un. Sa mission est plus subtile qu'on pourrait l'imaginer : il doit d'abord comprendre la plainte de chaque fantôme puis le convaincre de retourner dans les souterrains macabres de l'Outremonde, sans contraindre l'âme en peine. Après plusieurs tentatives infructueuses, la Machine sait qu'employer la force envers les morts ne fait qu'empirer le problème.

Une fois la zone libérée de la hantise, l'ange garde la porte des deux « côtés ». Mais malgré ces efforts, trop de fantômes hantent encore des maisons de la ville et angoissent la population.

Parmi les ouvriers, mêlés aux stigmatisés, on trouve deux jeunes vampires obsédés par le bruit blanc émis par la Machine-Dieu. Son Pilier : la Porte elle-même, d'où sortent des horreurs spectrales et d'étranges chamignons phosphorescents, est très difficile à contrôler.



LES GARRIGUES INFINIES : LA HAIE

Les **garrigues infinies**, c'est ainsi que les changelins surnomment cette étrange dimension où s'étendent de nombreux royaumes étranges. C'est aussi par là qu'arrivent leurs ennemis : les Fae et même les Stryges, hostiles aux changelins par qui ils estiment avoir été floués. Quelle que soit la saison, des silhouettes de bâtiments, de monuments et d'autres lieux iconiques de la région de Montpellier apparaissent envahis de ronces et de vignes. Lorsqu'il pleut abondamment, ils sont à demi engloutis dans un vaste marais puant, qui rappelle les marécages sur lesquels sont construites toutes les villes de la côte. Des collines rocailleuses se répètent jusqu'à l'horizon où elles se muent en un impressionnant chaos rocheux. L'eau des cours d'eau a creusé ces reliefs, les ponctuant d'une constellation de grottes et de passages qui mènent au monde des morts.

Montpellier revient à l'époque médiévale – voire romaine, si des vampires passent par-là, car la Haie réagit aux désirs enfouis des passants. On aperçoit des chariots ou des barques tirés par des flamants roses géants doués de parole, qui transportent toutes sortes de Gages et de plantes récoltées par des hobgobelins. De petits ponts étroits, entretenus et gardés par des diabolins (ou des satyres ?) espiègles, enjambent les ruisseaux.

Lorsqu'il fait beau, un sentiment de frustration et d'impuissance envahit le voyageur. Lorsqu'il pleut, c'est la *nostalgie* et le *regret des vacances idéales* – des vacances dont il ne profitera plus jamais – qui alourdissent son chemin. Même si c'est la première fois qu'il vient dans la région, il ressent ce regret comme s'il était venu toute son enfance ici. Les sentiers (ou les rivières de boue) de la Haie permettent de rejoindre plusieurs villes comme Nîmes, Agde ou Béziers. On les surnomme les « sphères », à cause de leurs spirales et cercles qui délimitent leur accès. Ils peuvent être tracés au sol, sur un arbre ou une ruine. Le tout est de savoir les activer avec du Glamour, mais la méthode n'est jamais simple : parfois il faut faire une offrande, ou danser, rire ou chanter en suivant leur tracé. Certains raccourcis et méthodes d'activation sont connus et sûrs, comme celui qui rejoint le franc-fief de

Montpellier à celui de Nîmes ou aux plages d'Agde. D'autres le sont beaucoup moins, car des Stryges, des Veneurs et autres hobgobelins féroces les parcourent. La plupart sont assez protégés du soleil pour que les vampires les empruntent le jour. On raconte même qu'une sphère mène sur la Lune, dans un mystérieux franc-fief, vers le monde des rêves, des morts, ou que d'autres morcellent les voyageurs en les dédoublant à travers plusieurs destinations.

ENTRÉE

Les changelins peuvent entrer dans la Haie à partir de n'importe quelle porte ou ouverture, mais ce n'est pas le cas des vampires, des démons et des mortels.

La principale entrée, à la fois « fixe » et protégée, est située dans le labyrinthe, sous le Jardin des Plantes. Il s'agit d'une simple voûte florale décorée de chardons, joliment entretenue et gardée en permanence par deux changelins qui jouent aux cartes la plupart du temps.

Côté Haie, le portail magique donne sur une arche en pierres à moitié écroulée et les ruines de la Faculté de Médecine envahie de ronces et d'herbes jaunies. Si c'est la saison des inondations, les ruines apparaissent noyées par l'étang, il faut alors rapidement trouver une barque auprès d'un goblin du marché. Durant la saison maudite, les ruines sont prises dans les glaces.

Des hérons parlants ont élu domicile à côté et essaient de piéger les changelins en leur demandant leurs secrets inavouables en échange de conseils pour s'orienter dans les garrigues. Depuis cette entrée, un sentier mène au marché des garrigues ou aux différents postes de garde changelins.

SAISON DE LA SÉCHERESSE

Durant le printemps et l'été, les garrigues de la Haie locale sont parsemées de champs de vignes qui chantent, survolées par des papillons magnifiques mais hypnotiques. Aucun soleil n'est visible dans le ciel, mais une luminosité et une chaleur forte, indistincte et sèche s'imposent. L'odeur des plantes embaume l'air, portée par un vent chaud. Une pluie inépuisable de pollen doré tombe au ralenti sur le paysage, comme autant de reflets solaires. La vue est captivante, d'un expressionnisme qui ferait rougir Van Gogh. Les nuits sont courtes.

DEMEURES DE PIERRES : ABRI OU PIÈGE

De nombreuses petites « maisons de pierre sèche » essaient au milieu des champs et des vignes. Le changelin malin peut s'y réfugier s'il est poursuivi par une créature hobgobeline, car elles n'y entrent jamais, sans que l'on sache pourquoi. La plus grande est celle qu'on surnomme « la maison troglodyte du Roi des pierres », un Veneur qui semble avoir gagné son indépendance des Fae, mais qui reste dangereux. Juchée à flanc de falaise, cette maison transcende les saisons, bien que son maître apparaisse plus volontiers durant la saison des inondations. Cette étrange bâtisse possède deux yeux, une bouche, et est douée de parole. Elle déteste les changelins qui investissent irrespectueusement ses murs. Elle est capable de les y enfermer en prévenant son maître par télépathie.

LE DISPOSITIF DE SURVEILLANCE

Les champs sont gardés par des changelins élémentaires du franc-fief qui se relaient. Ils ont construit des postes de garde dans les arbres ou sur les gros rochers. Ils déclenchent un incendie avec leurs bénédictions dès qu'un Veneur ou une Stryge apparaît ou pire : une Fae et toute sa garde rapprochée.

Les fumées produites interdisent à ces créatures de passer vers le monde matériel en vertu des accords passés avec le Grand Incendie. Ensuite, malheureusement, il faut éteindre les feux gigantesques et lutter contre les fumées étouffantes qui obscurcissent les cieux. Heureusement, une clique de changelins s'est spécialisée dans cette tâche en apprenant auprès des gobelins et des flammes des Contrats permettant de calmer le feu.

Malheureusement, les pyromanes et l'obsession pour le feu existent aussi chez les changelins, et en particulier chez les élémentaires liés aux flammes. Ils sont interdits d'office chez les Cours du Soleil, un rejet et une exception durement ressentis par les concernés. Certains se vengent en provoquant des incendies dans la Haie, ce qui rend inutilisable ce système de protection « naturel ». Une clique de pyromanes est d'ailleurs activement recherchée au moment où les PJ arrivent à Montpellier et la Cour pourrait leur demander de l'aide pour les traquer.

L'HERBIER DE LA GARRIGUE

La saison de la sécheresse permet de récolter de nombreuses plantes magiques. Pour un type de plante, le joueur doit réussir un jet étendu d'Astuce + Survie ou Occultisme, 10 succès requis. Chaque jet représente une demi-heure de recherche, chaque échec signale l'apparition d'une créature à proximité.

Le **romarin** et le **thym** sont jetés dans les incendies de la Haie car ils sont réputés éloigner les Stryges et toutes sortes d'entités porteuses de maladies ou susceptibles de posséder des gens.

L'**akène laineux**, le gland du chêne laineux, donne à celui qui le mange la possibilité de percevoir son avenir. Il perdra toutefois la vue un certain temps.

La **gueule-de-loup**, permet d'endormir les enfants et les faire rêver profondément, assez pour affaiblir leur Bastion et manipuler leurs songes... ou simplement les kidnapper.

L'**armoise des champs** est bien connue des changelins d'origine algérienne qui s'en servent pour soigner des troubles digestifs liés à l'absorption de fruits gobelins bizarres.

La **vergerette** est récoltée par les simulacres et les changelins loyalistes au service des Fae, qui s'en servent pour fouetter les enfants dans leurs rêves (en porter une lorsqu'on médite ou lorsqu'on passe la Porte de la Corne la transforme en fouet spécialement conçu pour battre les jeunes).

La **soude brûlée** doit être jetée dans un incendie de la Haie. Ses cendres produisent un liquide blanc et acide qui a l'étonnante capacité de faire fondre n'importe quel corps ou structure liée à la Machine-Dieu (y compris la Couverture des démons).

L'**aubépine** sert d'outil sacré pour le Cruac, la sorcellerie vampirique païenne. Elle est aussi utilisée au cours des messes de la Lancea et Sanctum, car elle représente la couronne d'épines du Christ.

Malheureusement, le cueilleur imprudent pourrait croiser les Hobgobelins suivants.

Couleuvres multicolores à souhaits. Ces serpents reflétant la lumière peuvent exaucer des souhaits du moment qu'on les laisse mordre. Leur poison est redoutable.

Mangeurs de menteurs. Ces vautours lancent des pierres énormes pour assommer ceux qui mentent. Ils sont capables de sentir quelqu'un ayant menti dans les dernières 24 heures.

Lézards explosifs. Ces petits lézards aveugles emmagasinent la chaleur, gonflent, puis explosent. Ils se re-compose ensuite. L'effet de l'explosion est identique au Tumulte. Beaucoup de changelins en capturent pour faire de mauvaises blagues et s'en servent de « grenades ».

SAISON DES INONDATIONS

À l'automne et durant l'hiver, la garrigue vire au borborygme à cause des sols argileux. Des torrents de boue la transforment en marais dès que le déluge s'abat dans le monde matériel. Un vaste étang se forme dans la Haie, le reflet de l'étang de Thau dans le monde matériel.

Les **ruines de Montpellier** disparaissent sous l'eau ou se muent en plages pour rejouer les souvenirs nostalgiques des Damnés et des Disparus. Chaque goutte est un souvenir d'un passé volé par les Fae et l'Étreinte.

La luminosité est faible et, dans les cieux, de gros nuages produisent des visages maléfiques qui épient le voyageur. Cela permet aux Damnés de se réfugier et de rester actifs durant le jour. On trouve donc nombre de vampires à cette saison dans la Haie, à n'importe quelle heure.

En vertu du pacte avec l'Inondation, les pluies diluviennes interdisent la venue des Veneurs (qui sont incapables de reconnaître les passages vers notre monde, cachés par l'eau) et le vol des Stryges (la pluie déchiquette leurs ailes de fumée) jusque dans le monde matériel. Ces ennemis sont toutefois libres d'aller et venir dans la Haie.

QUELQUES RENCONTRES SOUS LA PLUIE

- › Des changelins s'amuse à faire la **course à travers le marais** à dos de cygnes géants. Il faut leur tordre le cou d'une certaine manière pour qu'ils accélèrent ou plongent, couvrant de boue leurs plumes blanches et leur dresseur.
- › De nombreux **spectres de la Haie** errent ici, empreints de la nostalgie de leur enfance. Ils forcent les gens qu'ils voient à se noyer dans leurs propres regrets ; pour la plupart ce sont des enfants portés disparus lors de pluies diluviennes et de crues ayant dévasté des villages au cours des siècles. Ils se sont retrouvés dans la Haie, emportés par les eaux, mais se sont noyés ou ont été achevés par des bêtes surnaturelles.
- › Des nuées de **moustiques gros comme le poing** harcèlent les passants entre deux averses. Leur piquûre fait grandir ou rapetisser, ou amplifie les attributs étranges de la victime : les dents d'un vampire s'allongent de manière ridicule, les changelins voient leur kith ou leur semblance amplifiée de manière grotesque pour une heure ou deux. Certains hobgobelins vendent d'ailleurs des potions de sang de moustique au marché le plus proche, qui reproduisent ces effets secondaires.
- › Le vent ne faiblit pas et le changelin est vite gelé s'il n'est pas chaudement habillé, surtout des pieds : les bottes sont indispensables. Il devient obligatoire de se munir d'une des **barques** fabriquées par les hobgobelins du coin et vendues (contre 1 dette) au marché goblin local, installé sur des pilotis.
- › Des portions du paysage ressemblent fortement à l'étang de Thau, immense et plat, avec des « tocs » – bancs de sable – envahis par des **pêcheurs hobgobelins** peu recommandables. Ils placent des objets volés dans le monde matériel ou échangés à des changelins dans les moules ou les huîtres, puis attendent une saison.

- › La saison inondée suivante, les objets sont devenus des Gages : enchantés par la magie des lieux. Cette technique est aussi utilisée par quelques changelins férus de technologie du Millénaire, qui y placent des smartphones pour se connecter au BriarNet.
- › La pluie forme la **silhouette d'une cité** moderne, en ruines, à l'horizon... une réminiscence de Sète ? Ces lieux sont considérés comme maudits et pullulent de dangers : le Roi des pierres y rôde et on raconte qu'il règne sur une colonie de simulacres faits de cailloux. Lorsque vient le printemps et que l'eau descend, la cité se dissipe comme si elle n'était faite que de brume.

SAISON MAUDITE

Les rares jours de neige arrivent toujours soudainement, mais les changelins surveillent la météo l'hiver pour tenter de prévoir de cette catastrophe ou invoquent des Contrats de divination. De la neige ensanglantée tombe à la place du pollen solaire. La luminosité diminue, une épaisse couche nuageuse couvre les cieux. La garrigue et les vignes gèlent, l'étang se transforme en glace. Les imprudents sont pris dedans, paralysés jusqu'au dégel s'ils ne sont pas tués sur le coup.

De nouveaux passages s'ouvrent vers l'Arcadie. De **vastes châteaux portés par des milliers d'enfants enchaînés** se déplacent dans la neige, entourés par des destriers carnivores, des ogres et des chauves-souris géantes. Les cors faériques retentissent. De grands loups hurlent à l'horizon. Les hobgobelins se cachent ou se déchainent sur les changelins présents en détruisant les postes de garde. Des portails glacés s'ouvrent partout dans la région : dans les reflets du Lez gelé, dans les allées d'ifs des domaines viticoles, dans les écluses de Béziers, dans les arènes de Nîmes. La Chasse sauvage arrive, prête à prélever son tribut dans notre monde !

LES VIGNES

Les vignes sont cultivées à la saison sèche par des gobelins-lézards du marché des garrigues et des changelins des Cours du Soleil. Leurs racines plongent dans les rêves des mortels et y puisent du Glamour. Les changelins peuvent toucher les racines pour être emportés directement dans ces milliers d'Oneiros, comme si c'était la Porte de la Corne. Ils y voient alors les racines jouer avec les rêves et épuiser les dormeurs – les « assécher » comme disent les gobelins. Le liquide est capable de sustenter un vampire comme si c'était du sang humain (sauf que le Damné ressent toute une palette d'émotions) et les vampires qui en boivent trop deviennent petit à petit, selon la légende, des Enfants des épines (cf. p. 64). Le vin fae ne sustente plus les vampires en dehors de la Haie mais ils peuvent toujours en boire et ressentir les émotions. Durant la première semaine qui suit l'arrivée au pouvoir de la Cour de la Sécheresse, les Damnés ont l'habitude de boire le vin fae plutôt que de boire au cou des mortels afin de respecter le rite.

LE MARCHÉ DES GARRIGUES

Selon la saison, l'ambiance et les vivres de ce marché goblin connu de la région changent radicalement. Durant la saison de la sécheresse, il s'abrite à l'ombre des ruines de ce qui ressemble vaguement à l'aqueduc du Peyrou et durant la saison des inondations, il est monté sur pilotis, couvert de tentes imperméables, au milieu de l'étang qui se forme dans la Haie.

Les vendeurs gobelins ressemblent à des gnomes dont les cheveux sont des bruyères bleues, des sauterelles dressées sur deux pattes aux ailes multicolores ou des lézards humanoïdes aux yeux très perturbants. Une reine goblin aux formes généreuses, Marie, et ses frelons géants veillent à ce que personne ne déclenche de bagarre ou ne commette de violence sous peine d'être banni à jamais de ce marché vital pour la région. Elle est obsédée par le fait de « ranger ses contrats le jour des raisins ».

SUR LES ÉTALS DU MARCHÉ

Une trentaine d'étals proposent toutes sortes de choses :

- › Vins et raisin fae ;
- › Gages récoltés dans l'étang et extirpés de moules énormes, fraîchement ouvertes devant le client à la saison inondée ;
- › Contrats gobelins rusés, drôles mais piégés ;
- › Une carte indiquant un royaume ou un raccourci à travers la Haie ;
- › Des potions préparées à partir d'herbes magiques récoltées durant la belle saison ;
- › Des barques gobelins indispensables pour dompter les flots.

CLIENTÈLE DU MARCHÉ

Le marché attire une foule hétéroclite. Au gré de ses visites, le voyageur curieux pourrait faire les rencontres suivantes :

- › Des changelins en fuite, qui cherchent quelque chose pour les aider à retrouver le chemin de la Terre, qui ignorent tout des Cours du Soleil ;
- › Des changelins des Cours du Soleil venus acheter quelques ressources pour leur monarque ou leurs compagnons de clique ;
- › Un vampire des Enfants des ronces achetant du sang de moustique ;
- › Un simulacre en train d'acheter du poison ou au contraire une potion de guérison pour la famille mortelle chez laquelle il s'est introduit ;
- › Deux cliques de changelins en train de rire et de se moquer des vampires ou des démons tandis qu'on leur sert des boissons parfumées aux émotions joyeuses ;
- › Un Veneur colossal, furieux de ne pas pouvoir attraper le changelin qui le nargue à l'autre bout du marché ;
- › Des mortels enchantés surpris de rencontrer des créatures faériques qui ne cherchent pas à les dévorer à la moindre occasion.

LE ROYAUME DES STRYGES

Quelque part dans les Épines (la zone la plus profonde et dangereuse de la Haie), il existe un royaume d'ombres, d'épines et de cendres gardé par des Stryges. Les Hiboux nichent en masse dans cette zone reculée après avoir été repoussés par le stratagème de la Machine durant le Moyen Âge. Les Stryges semblent ne pas vouloir revenir dans leur mystérieuse dimension, et ne peuvent plus aller et venir dans le monde matériel à cause des pactes forgés par les Cours du Soleil.

Coincées dans la Haie dont elles ne peuvent sortir qu'à la saison maudite, les Stryges attendent leur heure en chassant les voyageurs imprudents perdus dans les Épines. Ces excursions malheureuses sont très profitables aux Stryges qui sont parvenues à posséder suffisamment de mortels, de vampires et de changelins pour obtenir des corps variés en plus ou moins bon état. Les cendres produites par les incendies, notamment celles des vignes chargées en émotions négatives, sont canalisées jusqu'aux Épines par les Stryges et amoncelées dans un grand puits de pierre, dans lequel un feu froid et néfaste s'est ravivé. Le puits crache des souvenirs malheureux. Sa fumée nourrit les Stryges autant qu'il obscurcit ciel et humeur. Les Stryges prétendent qu'il s'agit d'un passage vers Dis, le royaume d'où elles viennent.

LES ÊTRES SURNATURELS AUX MAINS DES STRYGES

- › Tout vampire qui atterrit dans les Épines risque de déboucher ici. Son Élégie est exacerbée. Inversement, il perd sa Bête intérieure, toute envie, tout désir, à part peut-être celui d'être guidé par des Stryges moqueuses qui le manipulent avec des fils d'ombre, comme une marionnette. Ironiquement, il devient une sorte de simulacre.
- › Les changelins qui perdent de plus en plus de Glamour, voient leur Fil exacerbé et risquent d'être possédés par les Hiboux.
- › Des scènes du passé de la victime se forment à partir des ailes et de la fumée noire des Stryges afin de tourmenter les victimes – de quoi dégrader l'Humanité d'un vampire, de quoi attaquer la Lucidité d'un changelin à travers des comparaisons entre sa vie mortelle et sa monstruosité. Un démon, lui, voit sa Couverture brisée. Des souvenirs enfouis de ses missions d'ange et des existences humaines qu'il brise aujourd'hui lui éclatent au visage, certains possiblement liés à son Énigme. Paradoxalement, les Stryges lui proposeront de s'allier avec lui pour pirater des Infrastructures liées au Soleil durant la saison maudite. Est-ce que ses camarades vampires et changelins verront cela d'un bon œil ? Sûrement pas ! Même si aucun PJ n'accepte ce marché, imaginez qu'un PNJ démon (ou un ange exilé ?) l'ait déjà fait.



INFRASTRUCTURE : LE TOURISME

Type. Logistique.

Fonction. Les flux de vacanciers qui arrivent puis repartent de la région durant la saison de la sécheresse sont favorisés par l'imbrication de nombreuses matrices occultes interdépendantes. Ces dernières produisent une formidable énergie qui permet, entre autres, de générer et d'entretenir un ange dédié à leur protection, ainsi que deux autres anges (Monsieur Méditerranée et Madame Code) dévolus à la traque des démons de la région.

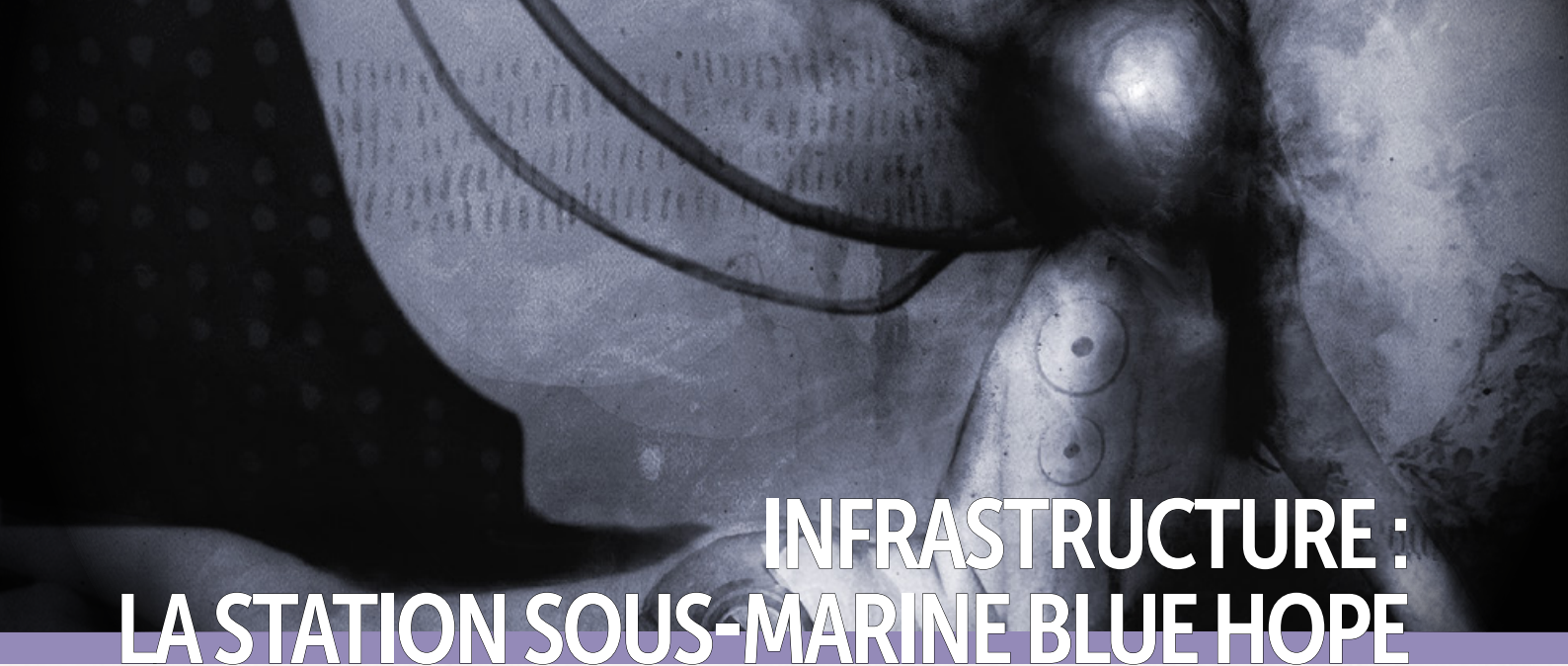
Cette Infrastructure attire en effet les démons locaux qui mènent des missions de sabotage à leurs risques et périls, souvent sous la houlette du cercle de l'Œil d'or. L'énergie détournée est alors utilisée pour alimenter Malebolge.

Voici des exemples de ces matrices occultes :

- › Les suicides réguliers de personnes sur les rails à chaque signal radio de la Machine émise sur une fréquence spéciale ;
- › Les carambolages de vacanciers provoqués par des stigmatisés ;
- › La construction de ronds-points, de morceaux de routes qui ne mènent nulle part ;
- › La construction de quartiers identiques, totalement ignifugés, qui ne sont pas reliés aux réseaux électriques et hydriques, qui accueillent d'étranges rassemblements de touristes pyromanes ;
- › Les péages d'autoroutes qui apparaissent la nuit, s'extirpant de l'asphalte et qui réclament aux conducteurs autre chose que leur argent, comme un doigt ou une carte postale avec la Lune mal photoshopée ;
- › La vente de souvenirs de pacotille qui dissimulent des modificateurs de mémoire, non pas fabriqués en Chine, mais conçus dans des entrepôts souterrains de la Machine ;
- › Les visites guidées de monuments historiques qui dissimulent des anges et qui suivent des tracés, qui s'ils sont retranscrits en chiffres, correspondent à la fois à des dates de massacres médiévaux et à des dates de tueries qui ne se sont pas encore produites.

Hors saison, lorsque les touristes sont partis, l'Infrastructure s'adapte pour cibler les étudiants. Voici quelques matrices « hivernales » :

- › Un réseau internet « sécurisé » utilisé par les professeurs au sein des universités de la région absorbe les notes de leurs élèves. Cette compilation de chiffres débite des codes qui permettent de produire des clones obéissants de ces étudiants, au service des cultes de stigmatisés de la région. Les clones remplacent petit à petit leur modèle original qui est rapidement kidnappé puis sacrifié à des éoliennes parlantes, en cours de construction au large.
- › Une autre matrice occulte profite du désespoir et de la perte de sens des étudiants. Leur avenir paraît incertain, le réchauffement climatique est une apocalypse annoncée par tous les scientifiques et par l'horloge mystique dont parle le Prophète de New Delhi. Montpellier est déjà une fournaise la moitié de l'année, elle sera invivable bientôt. À quoi bon étudier ? La Machine a donc prévu une alternative : des associations étudiantes qui proposent toutes sortes d'activités !
- › Photographier des gens à une heure précise du jour et de la nuit, des gens qui sont en fait des Couvertures suspectées de démons ;
- › L'aide aux jeunes migrants et la détection de changelins parmi eux ou d'autres créatures plus étranges encore ;
- › La réécriture collective de prières du livre saint pour intégrer un code visant à prier la Machine au lieu de la divinité classique ;
- › Le cassage de vitres de camions à un rythme particulier diffusé par la radio Machine-Dieu FM, le dimanche soir près de l'entrée d'une autoroute ;
- › La préparation de rodéos urbains organisés dans les rues de Montpellier vers 3 heures du matin par des banlieusards, une goule, des riches qui s'ennuient et des stigmatisés. Ils suivent un circuit communiqué à l'avance par la voix d'un ange, sur lequel par miracle aucune autre voiture ne circule si on respecte strictement le chemin et les excès de vitesse demandés.



INFRASTRUCTURE : LA STATION SOUS-MARINE BLUE HOPE

Type. Transport.

Fonction. Cette ambitieuse Infrastructure est le bébé de la corporation Deva dont le siège est installé depuis quelques années à Montpellier. Après avoir étudié sans trop de succès les restes d'un ange archaïque trouvé dans une crypte sur la Lune par Apollo 17, la famille de Marco Singe, fondateur de la Deva, et sa secte de stigmatisés (qui n'est pas sous le contrôle de la Machine) ont rapidement compris qu'un autre ange similaire reposait au large de Montpellier. La création de Blue Hope s'est imposée comme une nécessité pour poursuivre l'étude de ce second ange : l'Œil d'or, aussi surnommé le « Soleil englouti » par les gens de la base.

La station Blue Hope est composée de deux bâtiments : une plateforme en surface où accostent les bateaux et l'hélicoptère de service, et une base sous-marine posée sur le fond. Celle-ci contient des scaphandres et un petit sous-marin de recherche.

Le carburant utilisé par le projet est produit dans des usines de dernière génération construites à Béziers. Officiellement il s'agit d'hydrogène écologique. Il est produit grâce à des rituels particuliers, qui nécessitent le sacrifice de touristes et d'étudiants, mais aussi, plus étonnant, la « liquidation » de fantômes, fréquents à Béziers. Des vans noirs conduits par des stigmatisés sillonnent la côte pour en capturer un peu partout.

L'Œil d'or repose dans une fosse profonde difficile d'accès. Les stigmatisés de la Deva tentent d'activer le satellite-ange (une énorme sphère de métal) et de lui parler. En dépit de récents progrès, l'équipe progresse lentement. Les sabotages répétés provoqués par les agents de Malebolge n'arrangent rien.

DÉFENSES

- › L'Œil d'or est capable d'ouvrir un portail vers le monde des rêves et des cauchemars. Des entités éthérées, ou parfois matérialisées, des monstres des profondeurs, des manifestations des peurs humaines en surgissent : des sirènes, des calamars géants, des cadavres animés de marins noyés... L'une de ces apparitions a déjà attaqué des plongeurs et menacé de briser plusieurs compartiments de la station avant de disparaître soudainement, juste parce que quelqu'un regardait un documentaire à ce sujet. Des changelins pourraient entrer dans le monde astral de ces victimes afin d'apaiser la situation ou de récolter leur Glamour...
- › L'Œil est aussi capable de posséder des gens à distance et de les pousser à des actions pouvant sembler absurdes ou irréfléchies. En général, il provoque des incendies et allume les lumières. C'est en quelque sorte la manifestation du besoin de l'Œil d'éclairer le monde, coûte que coûte, et de purifier ses ennemis via le feu solaire.
- › Une vingtaine d'employés, ingénieurs, plongeurs, administrateurs et gardes parcourent le site de Blue Hope. Deux navires militaires et leurs patrouilles croisent en permanence au large. Dix drones-espions capables de tirer des flèches paralysantes ou des EMP anti-démons survolent le complexe à toute heure du jour et de la nuit. Un ange gardien dirige l'ensemble dans les coulisses.

Pilier. Étrangement, il s'agit de l'hélicoptère qui sert d'antenne-relais à l'Infrastructure.



ENFER : MALEBOLGE

Il y a vingt ans, dans cette région, la Machine-Dieu a été déclarée vaincue. Des démons – le Cercle de Miss Bone – sont parvenus à bâtir leur Enfer, leur monde idéal, loin de l'oppression mécanique de la réalité après avoir résolu et suivi leur Énigme. Ils ont désactivé des Infrastructures et en ont pris le contrôle. De temps en temps un ange traque un nouveau démon, mais ne se fatigue pas trop et repart très vite après une ou deux tentatives infructueuses. En tout cas, c'est la légende que le cercle de l'Œil d'or raconte et que l'Agence O explique aux PJ démons.

CIBLE : L'ŒIL D'OR ENGLOUTI

La plateforme Blue Hope travaille sur un ex-four solaire spatial, une sorte de satellite doté d'une grande voile réfléchissante construit par des anges, envoyé en orbite au cours du Moyen Âge avant d'être saboté par des démons après à peine un siècle d'activation.

CRÉATION DE L'ŒIL D'OR

Cette Infrastructure ambitieuse était à l'origine une réponse de la Machine au désarroi grandissant des religieux face à la prédation vampirique à l'époque médiévale. Les vampires et les Stryges, au nombre toujours croissant, représentaient alors une menace pour la région méditerranéenne.

L'objectif de l'Infrastructure : augmenter la luminosité dans le spectre infrarouge afin d'amplifier la malédiction des vampires et des Stryges. Puisant dans les vibrations nécromantiques des massacres de Béziers, la Machine-Dieu construisit le satellite puis amplifia le rayonnement solaire sur une bonne partie de la Méditerranée, mais sans varier la luminosité visible naturellement afin de dissimuler l'Infrastructure. Oui, vous avez bien lu : les vampires étaient atteints de brûlures solaires même en pleine nuit !

Ainsi, les Damnés, persuadés d'être frappés du fléau du Soleil 24 h/24, fuirent la région. Les Stryges, elles, se réfugièrent dans la Haie, dont l'entrée leur était permise en vertu d'un pacte avec une Cour de l'Automne changelin – un pacte et un monarque aujourd'hui oubliés. C'est ainsi que les Hiboux fondèrent leur royaume de cendres et harcèlent les Fae depuis des centaines d'années.

DÉTOURNEMENT DE L'ŒIL D'OR

Un siècle après son activation, le satellite souffrit d'une première attaque de démons. Les assaillants périrent, mais les dégâts qu'ils avaient causés étaient tellement complexes à réparer que l'installation fut abandonnée par la Machine-Dieu.

C'était sans compter l'intervention, à la fin du XXe siècle, du cercle de Miss Bone, des démons expérimentés et bien préparés. Après avoir découvert, lors du détournement d'un ange, des indices sur l'existence d'une installation en orbite capable de produire de grandes quantités d'Éther, ils enquêtèrent durant de longs mois sur les plans de la Machine jusqu'à trouver le **Pilier** de l'Œil d'or aux États-Unis, dans un des espaces-temps fragmentés de Seattle.

L'infiltration tourna au vinaigre et un ange nommé ORA les détecta. Deux démons furent détruits. Malgré tout, le cercle triompha et prit le contrôle du satellite abandonné.

Infrastructure piratée. L'Œil d'or.

Type. Élimination à l'origine, mais aujourd'hui reconvertie en production d'Éther.

Fonction. Satellite qui transporte une arme anti-vampires (ou toute autre variante comme les Stryges), capable de diffuser la malédiction du fléau du Soleil même en pleine nuit sur une région de la Terre, en recyclant et transformant les rayons du Soleil qu'ils soient directs ou reflétés par la Lune. Sa technologie est similaire à celle de l'ange retrouvé sur la Lune par la Deva : archaïque mais bien plus exploitable et vulnérable que tout ce que peut concevoir aujourd'hui la Machine.

L'arme est camouflée derrière une sous-Infrastructure de dissimulation : elle se charge grâce à une série d'éclipses solaires naturelles qui doivent être visibles dans la région ciblée, et ses effets sont progressivement plus puissants à chaque nouvelle éclipse.

Aujourd'hui le satellite est immergé au fond de la mer mais il est toujours très utile : son Éther a permis la construction de Malebolge.

CRÉATION DE MALEBOLGE ET CONVOITISES

N'ayant cure de sa fonction d'arme anti-vampires et ne désirant que son Éther, les démons du cercle de Miss Bone précipitèrent l'Œil d'or vers la Terre, le faisant sombrer à l'abri des regards au fond de la Méditerranée. Ils changèrent de Couverture et de continent ; ils fondèrent leur petit Enfer commun – Malebolge – grâce à l'Infrastructure volée et se firent oublier.

Enfin c'est ce qu'ils croient... L'ange ORA remonta leur piste jusqu'à Montpellier et envoya les informations récoltées à son dieu. La création du consortium Blue Hope attira l'attention de la Machine et lui révéla la présence de l'Œil d'or. Dès lors, la Machine n'aurait de cesse de chercher à s'emparer de la Deva Corporation et récupérer ainsi le satellite perdu. À moins qu'il ne s'agisse que d'une rumeur flatteuse répandue parmi les stigmatisés de Blue Hope...

L'ENFER AUJOURD'HUI

La vérité, est-ce l'Enfer ? Les trois démons restants du cercle de Miss Bone, devenu **cercle de l'Œil d'or** ont répondu « oui » à cette question. Ils ont bâti ce qu'ils nomment **Malebolge**, en référence au huitième cercle de *l'Enfer* écrit par Dante (celui qui punit la tromperie, dont ils estiment s'être débarrassés). L'ambition des démons est de permettre à l'humanité et aux démons de vivre ensemble, sans le contrôle de la Machine.

SE RENDRE À MALEBOLGE

On accède à Malebolge par bateau, via un parc éolien maritime construit récemment au large de Sète : il faut entrer dans l'une de ces éoliennes à une heure précise, alors qu'une brume épaisse entoure la zone et prononcer une phrase codée qui change régulièrement. Des détecteurs permettent d'analyser la nature de la personne présente. Un escalier en colimaçon rudimentaire mène ensuite à un labyrinthe de couloirs bétonnés et blancs sous la mer. Un bathyscaphe automatique vient chercher les personnes dans un sas, passe par un vortex sous-marin puis ressort dix minutes plus tard à la surface de Malebolge.

UN TORE AUX ALLURES DE TERRE

Malebolge s'étale tout de même sur dix mille kilomètres carrés environ. Il adopte la forme d'un vaste anneau posé dans le vide, un Tore de Stanford. Les lois physiques sont les mêmes que sur Terre : gravité, oxygène, cycle des saisons, jour et nuit avec la présence de lumière solaire artificielle, etc.

La ville principale est située dans l'anneau, dont les contours ronds délimitent le ciel, et l'on aperçoit l'autre partie par transparence, en levant les yeux. À l'intérieur, dix sphères qui lévitent au-dessus de la mer sont reliées par des ponts de cristal. Elles accueillent des écoles, des distributeurs alimentaires, des bureaux administratifs, des amphithéâtres, des salles de loisirs et des appartements luxueux.

Deux statues immenses trônent à l'horizon : il s'agit de la représentation des deux démons détruits dans la bataille de Guyane, un hommage qu'on voulut le cercle de l'Œil d'or à leurs compagnons tombés.

UN MONDE LIBRE

Dans la réalité parallèle de ce royaume de poche, les démons n'ont pas besoin d'adopter une Couverture et peuvent vivre avec des humains curieux d'en connaître plus sur le monde et la Machine-Dieu (la plupart sont recrutés parmi des stigmatisés indépendants). À l'intérieur du « monde libre » comme le nomment les habitants de Malebolge, aucun ange, aucune installation ni aucune matrice occulte ne fonctionne — ils sont automatiquement déconnectés du Dieu s'ils y rentrent.

Malebolge abrite deux milliers d'humains, la plupart stigmatisés, qui ont accepté l'invitation des démons au cours des années. Ils viennent du monde entier et parlent de nombreuses langues différentes. Beaucoup ont vu et craint la Machine, se sont rebellés, ont pris part sans le vouloir à des Infrastructures ignobles.

Tous ont été sauvés au fil du temps par le cercle et amenés dans l'anneau à condition de ne plus jamais en partir. Ceux qui le souhaitent se voient offrir l'immortalité et la guérison de toute maladie grâce à des Gadgets implantés dans leur corps.

PAYSAGES INFERNALX

Le cercle de l'Œil d'or a recréé ce que les projections du futur volées à la Machine montrent : la région de Montpellier en proie à une dégradation majeure de son climat, entre inondations constantes et l'avancée du désert sur la mer.

« C'est une vérité que vous devez vivre pour rester empathique avec vos semblables et continuer à vous inquiéter pour eux : le triste futur que la Machine réserve à vos congénères » expliquent les démons aux humains surpris et inquiets.

Mais les démons n'imposent pas aux habitants de Malebolge de vivre *exactement* comme les gens de l'extérieur : ils ont construit dix sphères contenant de vastes terrasses, des bulles de verdure, des oasis et des jardins luxuriants. Mais l'éloignement culturel entre ceux de l'intérieur et ceux de l'extérieur existe malgré ce que prétendent les trois démons.

UN HAVRE EXTRA-DIMENSIONNEL

Les spécificités métaphysiques de Malebolge coupent cet espace-temps des autres dimensions : ici il n'y a aucun Crépuscule, pas de Haie, pas de monde des esprits chamaniques, etc. Si un fantôme ou un esprit entre dans Malebolge par erreur ou est créé à cause de la mort d'un habitant, il se matérialise puis est jeté par l'un des démons fondateurs dans un grand puits au milieu de l'océan qui rejoindrait le monde des morts... Ironiquement, sans que le cercle le sache, il existe bien des passages secrets vers l'Enfer, le vrai, et des esprits du Vice sont déjà présents. Parmi eux, des Stryges, coutumières des Infrastructures de la Machine et capables de les grignoter comme si c'était du carton. Elles sont assez discrètes pour le moment et ont échappé à la surveillance des habitants et des démons. Elles ont déjà possédé des gens. Elles attendent quelque chose, mais quoi ? Attirer ici leurs consœurs coincées dans la Haie ? Quelques créatures surnaturelles sont aussi parvenues à passer sous le radar des démons. Au moins un changelin y réside et après une période de doute face aux démons, il apprécie aujourd'hui d'y vivre en paix. Il prend garde à se nourrir d'émotions sans trop épuiser les humains afin de ne pas attirer l'attention. Personne n'a remarqué sa véritable nature. Il ne voudrait pas voir les démons obligés de statuer sur son sort.

ORGANISATION INTERNE DE MALEBOLGE

La création extrêmement énergivore de ce monde parallèle a été rendue possible par le détournement de l'Œil d'or, il y a une vingtaine d'années, et par une succession de victoires lors de manœuvres très risquées, impliquant des vols de Gadgets et des piratages de l'Infrastructure du tourisme. Pour avoir orchestré ces exploits, les démons du cercle de l'Œil d'or sont des figures emblématiques de Malebolge, que d'aucuns considèrent comme des dirigeants, voire des dieux, sans que les intéressés aient voix au chapitre.

LOIS DE MALEBOLGE

Les démons fondateurs ont édicté des lois au sein de l'anneau. Bien qu'ils soient parfois idolâtrés dans cette position d'autorité, leur seule motivation est la pérennité de Malebolge.

Aucune créature surnaturelle ne peut entrer dans Malebolge par l'entrée conventionnelle, mais cette règle n'est pas vraiment appliquée et les démons fondateurs décident au cas par cas.

Les visites à l'extérieur sont strictement encadrées et rarement accordées. Les démons fondateurs redoutent, à raison, que ces déplacements révèlent à la Machine l'emplacement de l'Enfer. Il n'est pas permis de parler de Malebolge à quelqu'un de l'extérieur une fois membre de l'Enfer. Malheureusement, la Machine connaît déjà son existence mais elle est lente à réagir.

L'obligation pour les humains d'intégrer des Gadgets et des modifications dans leur corps et leur psyché afin d'améliorer leur santé et leur connectivité avec Malebolge et ses services (notamment la capacité de parler toutes les langues, comme les démons).

Les démons fondateurs estiment que le monde a trop souffert des mensonges, des manipulations, des vols d'âme et des complots véhiculés par les anges et les Déchaînés. Ils imposent donc l'obligation d'être honnête, ils punissent le mensonge par l'exil sur des îlots, voire par la reprogrammation de la personne pour que le mensonge lui soit impossible à l'avenir.

Les fantômes et les esprits doivent être abandonnés dans le grand puits au milieu de l'océan pour qu'ils poursuivent leur traversée vers le monde des morts... Cette coutume est aujourd'hui questionnée par les religieux présents.

RÔLE DU CERCLE DE L'ŒIL D'OR

Les démons fondateurs eux-mêmes respectent les règles qu'ils imposent à leurs habitants. Ils ont juré de ne plus passer de pacte d'âme avec les humains et n'adoptent plus d'apparence humaine. Ayant renoncé à tout vol d'identité, ils favorisent les communications à distance ou via des intermédiaires stigmatisés pour éviter d'effrayer leurs habitants par leur apparence monstrueuse. Sortir de Malebolge est également inenvisageable pour eux. Ils utilisent leur Agence et des stigmatisés pour passer leurs demandes à l'extérieur.

Les trois démons du cercle de l'Œil d'or ne veulent pas gérer la politique interne de Malebolge. Ils œuvrent à entretenir leur monde – ou le développer par l'ajout de nouveaux anneaux – et souhaitent que les habitants définissent eux-mêmes leur gouvernement. Déjà, une démocratie s'est formée. Les fondateurs répètent qu'ils ne sont pas des anges bibliques et que la Machine ne semble pas être une vraie déesse. Ce refus de prendre les commandes est bien sûr l'héritage de leur mauvaise expérience vis-à-vis des ordres inexécutés et impérieux imposés par leur créatrice : après tout, ce n'est pas pour rien qu'ils ont Chuté !

INSTABILITÉ POLITIQUE ET CONTESTATION

La population vit plutôt bien les restrictions imposées, car les habitants bénéficient en échange d'un petit paradis, où ils sont soignés, nourris, logés. Les transports (des navires) et l'électricité sont disponibles sans restriction.

Cette reconnaissance enthousiaste ne fait toutefois pas l'unanimité. Une **faction** réclame la liberté de sortir et d'abandonner Malebolge pour « libérer et éduquer les gens esclaves de la Machine ». Une autre clame la supériorité des « élus malebolgeois » sur le reste de l'humanité à cause de leurs modifications corporelles. Et puis il y a les enfants des démons, assez nombreux puisque chaque démon a eu au moins une partenaire humaine au sein de Malebolge, lesquelles ont étonnamment toutes accouché de septuplés.

L'on dénombre donc vingt et un enfants démoniaques tout aussi rebelles que leurs parents, dotés d'Encodages et de pouvoirs très surprenants que même leurs pères ne comprennent pas. Malgré leur jeunesse protégée dans cette cage dorée, les vieux vices des Déchaînés rejailissent dans leur comportement : volonté de refaire le monde, tricherie, rejet de l'autorité et attrait pour tout ce que leurs parents ont dénigré, comme l'héritage de la Machine-Dieu que certains considèrent comme leur « grand-mère »... Certains humains craignent qu'une fois en âge de procréer, plusieurs de ces enfants ingrats fondent de véritables lignées infernales destinées à prendre l'ascendant sur ce monde et à renverser le cercle de l'Œil d'or, avec d'autant plus d'aisance que le pouvoir a peu d'attrait sur leurs aînés.

UNE ÉDUCATION SOUS CLOCHE

Une **éducation** complète est prodiguée à tous les enfants par les professeurs et par certains démons, avec un focus sur la « philosophie de la vérité, du mensonge et de ses conséquences », quoique cela puisse vouloir dire.

Mais les choses enseignées à propos du monde extérieur font beaucoup débattre les élèves. Les enfants de la première génération nés dans l'Enfer (pas seulement la lignée des démons) atteignent l'adolescence et demandent à explorer la Terre, ce qui préoccupe leurs parents.

Une vaste **bibliothèque** reliée à toutes les autres du monde offre un savoir inestimable aux curieux. Chose étrange : tous les écrits sont liés de près ou de loin à la Machine-Dieu, ce qui constitue donc une forme de tri d'informations, un point de vue biaisé qui donne l'impression que la Machine est derrière toute chose (surtout derrière les grandes tragédies, ce qui n'est pas tout à fait vrai).

Personne n'a accès à **Internet** : les communications vers l'extérieur sont impossibles et de toute manière trop dangereuses pour la discrétion de Malebolge. Aucune IA n'est autorisée car les démons ont peur que la Machine-Dieu puisse les pirater facilement à distance.

COURANTS RELIGIEUX

La **religion** fait aussi son apparition :

- › Un groupe vénère les trois démons fondateurs comme s'ils étaient des messagers divins – ce que les démons ont réfuté, mais l'obstination des gens à voir ce qu'ils ont envie est parfois désarmante.
- › Une communauté fondée par un thérapeute charismatique livre des interprétations publiques d'extraits du *Manuel de la Machine-Dieu* volés à la Corporation Deva.
- › Trois groupes catholiques, musulmans et juifs demandent depuis des mois une audience avec les trois démons fondateurs pour établir une entente religieuse et une explication de ce qu'ils savent sur la Machine, leur rôle en tant qu'anciens « agents divins » et définir si toute cette entreprise n'est pas finalement l'œuvre de... *démons*.

AMBITIEUX DESSEINS

Les habitants de Malebolge peuvent participer à des projets qui ont pour objectif d'améliorer la condition des humains à l'extérieur : expérimentations technologiques et philosophiques de gouvernement avec les démons comme conseillers, ou simplement de loisirs. Le but est de changer le fonctionnement de la Machine-Dieu sur une zone bien plus conséquente que ce petit monde de poche !

La plupart des archipels et des ruines de l'anneau sont peuplés de cryptides conçus par les habitants, car la faune et la flore sont reproduites imparfaitement : certaines de ces créatures pourraient remplacer des espèces disparues et s'intégrer dans la chaîne écologique. D'autres sont devenues dangereuses et sont chassées pour les loisirs et le défi.

Certains habitants préparent des machines pour transformer massivement l'eau salée en eau potable, des médicaments pour stopper les maladies futures projetées par la Machine et bien d'autres projets de ce genre, qui partent d'une bonne intention. Enfin quelques-uns préparent des systèmes révolutionnaires permettant aux stigmatisés accros aux signaux de la Machine d'être déconnectés rapidement et en masse.

Aucun projet destiné à « améliorer la condition humaine » n'a pour le moment été testé à l'extérieur, car le cercle estime que la Machine-Dieu est en train de déplacer beaucoup trop d'infrastructures dans la région après une longue période d'accalmie.

Ils ont dû avorter plusieurs tests après avoir entendu le projet de récupération de l'Œil d'or, par exemple, et la venue de la Corporation Deva.



Un millénaire de soleils

Voici une chronologie approximative qui explique pourquoi et comment les Cours du Soleil - une improbable alliance entre deux espèces surnaturelles qui est aujourd'hui incontournable dans la région - se sont formées. Elle retrace également le parcours du cercle de démons fondateur de Malebolge et le rôle transversal que les Stryges jouent avec toutes ces factions.

Des accroches de scénarios et des pistes de réflexion sont fournies pour développer des événements passés pouvant avoir des répercussions jusqu'à l'époque contemporaine. Les dates de la chronologie sont volontairement floues afin que le Conteur puisse les ajuster pour s'appropriier les événements comme il l'entend.

VE SIÈCLE

- Une Julii (sous l'identité d'un Ventrue) fuit le sac de Rome et les Stryges qui exterminent les vampires. Une nuée de Stryges la suit mais ne se révèle pas, attendant le bon moment pour frapper. La Julii remonte les routes romaines jusqu'à Nîmes, où elle évince facilement ses concurrents Damnés, puis établit sa cour. Elle y règne durant presque quatre siècles.

Qu'est devenu l'ancien Élysée de Nîmes ?

IXE SIÈCLE

- La coterie nouvellement formée autour de la Julii règne désormais sur la région depuis Montpellier, elle garde Nîmes uniquement comme refuge. Nostalgique de Rome, la Julii souhaite fonder une « petite Camarilla » et pousse les ligues à fusionner. Les vampires affluent car elle n'impose que peu de restrictions, organisant une sorte de sénat vampirique qui doit gouverner sans son autorité directe. Certains membres de la coterie sont déjà infestés par des Stryges et des conflits internes émergent. Le projet de nouvelle Camarilla est abandonné. La Machine-Dieu détecte un trop grand nombre « d'anomalies » surnaturelles. Elle élabore un plan de régulation qu'elle prépare durant deux siècles.

Les lois édictées en ce temps-là ainsi que des artefacts romains intéresseraient vivement l'Invictus et les Carthiens. Où sont-ils aujourd'hui ?

DU XI^E SIÈCLE AU XVII^E SIÈCLE

- La Machine-Dieu achève la construction de l'Œil d'or, une Infrastructure « four solaire spatial » durant les temps médiévaux alors que les vampires se répandent. La Machine profite d'une série d'éclipses visibles dans la région durant plus de quatre siècles : 1044, 1153, 1178, 1239, 1386 et 1415. Il s'agit d'une matrice occulte qui charge l'arme du satellite et l'intensité augmente à chaque éclipse. Les vampires se réveillent durant l'éclipse, en plein jour, et sont instantanément brûlés. Les survivants fuient la région mais la Julii y échappe et tombe en torpeur à Nîmes. Les Stryges, irrésistiblement attirées vers l'éclipse, se matérialisent et se consomment comme une brume dans le vent. En 1415, très peu de vampires sont encore présents après ces « éclipses maudites ».

L'enquête des PJ sur l'Œil d'or ou des pouvoirs de divination pourrait révéler ces dates. Enfin l'étude de cette matrice occulte utilisant les éclipses est indispensable à toute faction souhaitant utiliser l'arme du satellite.

- À cause de l'Œil d'or, les Stryges se réfugient massivement dans la Haie en vertu d'un pacte avec le franc-fief local qui n'apprécie pas les vampires et qui demande aux Hiboux de surveiller l'arrivée des Veneurs. La Machine place le satellite en sommeil et semble l'abandonner.

Une nouvelle alliance avec les Stryges est envisageable si les documents mystiques de cet ancien pacte sont utilisés. Ils se trouvaient dans les archives de l'ancien franc-fief et des Cours saisonnières de Nîmes. Bien sûr, elles ont changé de mains après la destruction du lieu...

- En 1209, des milliers d'habitants périssent lors du Massacre de Béziers. Une porte vers l'Outremonde s'ouvre. La Machine installe un ange pour tenter de combler le trou, mais le problème revient encore et encore.

Enquêter sur cette Infrastructure et la Porte Averte est une aventure en soi. Si elle était détruite, comment endiguer le flot de fantômes qui se déverserait sur Béziers et les usines alentour ?

- Les nuées de Stryges ont établi leur royaume dans la Haie et y restent même après la désactivation de l'Œil d'or. Elles concluent avec les changelins le pacte des Hiboux, favorisant leurs excursions dans le plan matériel. Les rares vampires qui explorent la région de Montpellier, toujours réputée maudite, sont contraints de prendre la fuite lorsqu'ils ne sont pas simplement détruits par les Stryges qui surgissent des portes de la Haie.

- La région est vite connue comme « doublement maudite par les fléaux du Soleil et des Hiboux » dans les domaines vampiriques alentour. Durant des siècles, aucun Damné ne réclame de domaine dans la région.

L'absence des vampires durant des siècles a certainement favorisé d'autres espèces surnaturelles prédatrices. Mais lesquelles ?

- En 1622, la Julii se réveille en profitant des flots de sang déversés par le siège de Montpellier pour lever des centaines de cadavres. Les Stryges surgissent par surprise, toujours obsédées par la destruction de la Julii. Celle-ci en réchappe de justesse et se place à nouveau en torpeur, jurant de trouver un moyen pour éloigner les Stryges et fonder son royaume vampirique. Elle est patiente, très patiente.

Le siège de Montpellier a laissé des traces sous la ville contemporaine et il est possible de trouver d'anciennes caches appartenant aux goules de la Julii ou de la vampire elle-même.

XIX^E SIÈCLE

- Un couple de changelins échappe à la vigilance du Sorcier des neiges, une Vraie Fae. Sa Chasse sauvage les poursuit l'hiver suivant jusqu'à Nîmes, mais les Stryges préviennent le franc-fief de l'arrivée de la Vraie Fae. Après un siège infructueux, le Sorcier maudit les changelins de la région et kidnappe deux autres enfants : tant que les deux esclaves ne lui seront pas remis, il reviendra à chaque neige et enlèvera deux autres enfants à leur place qui portent leur nom. Fidèles à leur serment de protection, les quatre Cours des saisons refusent de céder au Sorcier des neiges qui repart.

Les noms de ce couple sont évidemment tenus secrets et ont été soigneusement effacés de toutes les archives changelins, dans l'espoir de briser la malédiction. Et si les PJ ou une de leurs Ancres portait leur nom ?

- Soutenus par leurs pairs, les deux changelins s'investissent dans un réseau de protection de refuges pour les enfants perdus ayant leur nom. Ils réfléchissent à la manière de stopper la malédiction. Dans cette optique, les deux changelins se mettent en quête d'un titre de noblesse légendaire lié à l'hiver. Ils explorent la Haie à sa recherche. Un jour, ils ne reviennent pas. Les tempêtes de neige exceptionnelles cessent.

Ont-ils échoué et ont-ils été capturés par le Sorcier des neiges ? Quel était ce titre de noblesse hivernal ? Pourquoi est-ce que les deux changelins ne l'ont jamais trouvé ?

- Un cercle de démons sud-américain découvre l'existence de l'Œil d'or par hasard en détournant un ange. Ils reprogramment l'ange et ils tentent alors de contrôler le satellite. L'essai endommage sérieusement le satellite qui est désactivé. Les démons sont détruits par des anges envoyés en renfort, mais la Machine abandonne définitivement l'installation.

Des débris du satellite sont sans doute tombés dans la région de Montpellier et ont été gardés par des paysans, fascinés par cette technologie surnaturelle. Que peuvent en faire les PJ ?

XX^E SIÈCLE

- Les deux changelins sont de retour, mais n'ont pas trouvé ce qu'ils cherchaient. Ils ont cependant vécu de nombreuses choses et exploré de nombreux royaumes étonnants. Ils mettent du temps à comprendre qu'un siècle s'est écoulé en leur absence. Ils s'installent dans la cour saisonnière de Nîmes.

Les deux changelins ont écrit ou conté leurs aventures dans la Haie, autant de lieux et de créatures que vous pouvez introduire aujourd'hui ; imaginez par exemple que des hobgobelins soient à leur recherche car ils n'ont pas honoré un pacte.

- Une Fae, Máthaire, parvient à échapper à la vigilance des Stryges (probablement grâce à un changelin loyaliste) et place discrètement de nombreux simulacres un peu partout dans les villes côtières.

L'intrigue des simulacres de Máthaire est indépendante de celle du Sorcier des neiges. C'est une aventure en soi : que faire de ces simulacres qui sont pour la plupart, soit hostiles aux changelins, soit prêts à fonder leur propre franc-fief, mais sous la direction de la Fae ? Comment est-ce que cette Fae est parvenue à échapper aux Stryges ? Pourquoi l'aurait-on aidée ?

- L'Agence O est établie par le cercle d'un démon – Monsieur Cadre. Sous son impulsion, Montpellier accueille de plus en plus d'entreprises de l'informatique et du jeu vidéo, dont des multinationales : l'ambition est de créer une Seattle à la française. L'une d'entre elles, par l'entremise des démons, conceptualise une réalité augmentée et virtuelle révolutionnaire qui servira de Couverture. Mais des espions dont l'identité n'est toujours pas claire à ce jour sabotent les projets, qui prennent du retard.

De nombreuses personnes testent ces expérimentations dans la ville, à commencer par les employés eux-mêmes. Et si aujourd'hui encore il restait des technologies abandonnées quelque part chez d'anciens employés ?

- Après avoir découvert l'existence des Stryges en espionnant les changelins, l'Agence O scelle une alliance parallèle avec les Hiboux (sans le révéler aux changelins) pour surveiller et endommager toute nouvelle Infrastructure que la Machine construirait. Effectivement, plusieurs installations sont détruites au cours du temps. Certaines, comme celle qui « bouche » la porte de l'Outremonde à Béziers, sont laissées en place car elles sont utiles aux démons.

L'Agence O a découvert l'existence des Stryges grâce à un informateur changelin, qui veut sa propre place au sein de Malebolge. Mais ce changelin n'en est pas un : c'est un simulacre de Máthaire...

- L'Agence O détecte les matrices occultes que déploie petit à petit la Machine-Dieu pour créer l'Infrastructure dite « du tourisme ». Pouvant en profiter en piratant et volant de l'Éther, l'Agence laisse faire, pensant qu'elle n'est pas une menace directe.

L'Agence O connaît plusieurs points de « collecte » où il est facile de voler de l'Éther dans la région et elle organise des « raids » réguliers. Partants ?

XXI^E SIÈCLE

- Au Brésil, en pleine forêt amazonienne, tous les membres du cercle de Miss Bone résolvent leur Énigme, qui leur indique clairement que la construction de Malebolge, un royaume de poche basé sur la vérité et l'honnêteté, est la voie à suivre. Leur indice : une vision d'un œil d'or.

Les Énigmes de tous les membres du cercle ont indiqué la même voie : fonder Malebolge. Coïncidence ? Et si c'était un piège programmé depuis le début par la Machine-Dieu ?

- Les démons de Miss Bone remontent la trace du cercle disparu et découvrent à leur tour l'existence de l'Œil d'or. Ils décèlent la présence du Pilier de cette Infrastructure abandonnée (un œil doré, justement) au centre spatial de Guyane, base de lancement des fusées européennes. Deux démons sont détruits dans le braquage mais l'opération est une réussite : ils acquièrent le contrôle de l'Œil d'or. Les trois autres démons fuient et changent d'existence dans la région de Montpellier, là où « stationne » le satellite abandonné en orbite. Ils le font chuter dans la mer.

Les deux démons n'ont pas été détruits mais réintégrés, recyclés par la Machine-Dieu. Ils viennent à présent pour retrouver leurs anciens camarades... sous l'apparence de démons.

- À Montpellier, l'Agence O aide le cercle de Miss Bone à recruter des stigmatisés, des humains prometteurs et des enfants de démons pour l'Enfer, en échange de nombreux Gadgets dont le cercle de Miss Bone n'aura plus d'utilité une fois dans l'Enfer. Bien sûr l'Agence O ne connaît pas la véritable raison de ce recrutement mais enquête activement.

La sélection des candidats pour intégrer Malebolge est un processus complexe et long. Et si les PJ perturbaient ce processus sans le vouloir ? Et si l'enfant d'un PJ était sélectionné ?

- Le cercle de Miss Bone devient le cercle de l'Œil d'or et construit Malebolge, un royaume de poche où des humains vivent en paix avec les démons et où l'on refuse toute forme de mensonge. L'ensemble puise l'Éther depuis le satellite remis en état de marche. Quelques Stryges s'insinuent dans le royaume de poche à l'insu de tous. Un ange, à partir de projections et d'indices, théorise l'existence de Malebolge et transmet son rapport à la Machine-Dieu. La Machine active une Infrastructure liée à la Corporation Deva.

La construction de ce royaume de poche a nécessité de nombreuses opérations louches, des vols, des mensonges, des trahisons, des Couvertures, des piratages, des braquages, ainsi que la création de Gadgets inédits. Quelles sont les conséquences de tout cela ? Qui veut se venger ?

- La corporation Deva installe la plateforme sous-marine Blue Hope sous le couvert de recherches archéologiques au large de Montpellier après avoir détecté la présence de l'Œil d'or au fond de la mer.

Des États intéressés par le satellite tombé ont pu envoyer des espions pour ralentir le projet, qu'ils soient humains, vampires ou démons. Ils ne resteront pas sur un échec et pourraient débarquer dans la région.

- Une nouvelle coterie menée par un couple de Daeva, accompagnés par une doctoresse de l'Ordo Dracul très intéressée par les trésors de la Haie, s'installe sur Montpellier. Les Anneaux du Dragon lui permettent de se dissimuler des Stryges. Ils commencent leurs études et contactent le franc-fief de Nîmes. Quelques premiers échanges timides ont lieu entre les deux factions, mais les Stryges refusent de maintenir leur pacte si les changelins font affaire avec les Damnés.

Un vampire serait très intéressé d'apprendre les Anneaux du Dragon permettant d'échapper aux Stryges : la Julii, qui maîtrise déjà la Veneficia, une magie du sang romaine, ancêtre du Cruac.

- Un hiver, une tempête de neige frappe la région : c'est le chaos. Le franc-fief de Nîmes (qui n'existe plus aujourd'hui) disparaît presque entièrement dans une attaque de la Chasse sauvage menée par le Sorcier des neiges. Les deux changelins traqués survivent, fuient à Montpellier, mais ils comprennent que tout est de leur faute. Le Sorcier ne les a pas oubliés malgré leur séjour dans la Haie.

Et si le Dragon était derrière cette attaque de la Fae afin de favoriser une alliance avec les changelins ?

- Le Dragon, avec l'accord des deux Princes Daeva, propose aux changelins survivants de rompre leur pacte avec les Stryges, vu qu'elles n'ont pas su prévenir de l'attaque massive du Sorcier des neiges. Les changelins, après maintes hésitations, pactisent avec les Damnés. Les changelins passent un pacte avec le Sorcier des neiges : il ne doit pas attaquer le franc-fief et empêcher les Stryges de venir. En échange, les Cours du Soleil n'abriteront pas les fugitifs échappés de son domaine arcadien. Ce faisant, les changelins renoncent volontairement à l'appui direct des saisons qui pourraient tourner cycliquement en faveur de leur ennemi, car il maîtrise les neiges, les incendies et les inondations. Les ligues vampiriques s'alignent avec le rythme des Cours et investissent les mêmes lieux de réunion afin d'être également protégées des Stryges.

D'autres Fae, plus associées aux éléments (feu et eau) qu'aux saisons, ne pourraient-elles pas tourner à leur avantage les défenses de la Haie ?

- Une nouvelle tempête de neige survient, un an après. La Chasse sauvage est de retour et les Cours du Soleil s'aperçoivent que la Fae kidnappe de nombreux mortels, même si le franc-fief est sûr. Sur les conseils d'un mystérieux changelin (un simulacre de Máthaire ? Un démon sous couverture ?), les deux changelins se suicident rituellement en pensant que cela annulera la malédiction.

Et si les PJ souhaitaient retrouver les spectres des deux changelins ? Et s'ils étaient revenus à la vie par quelque magie impie ?

- Le Sorcier des neiges se sent floué et estime que le pacte n'est plus respecté à cause du suicide des deux changelins qu'il cherchait. Catastrophées, les Cours, à l'issu d'un rendez-vous houleux et épuisant qui dure des mois, concluent un nouveau pacte avec le Roi-sorcier, qui perdure jusqu'à aujourd'hui. Le Roi-sorcier accepte de renoncer à son contrôle sur les esprits de l'Inondation et de l'Incendie pour qu'ils servent de protection aux Cours du Soleil. Il ne peut pas non plus attaquer le franc-fief. Mais désormais, deux otages humains qui comptent aux yeux des changelins et des vampires (autrement dit, une situation chargée en Glamour) lui sont remis par les Cours à chaque saison maudite. Jusqu'à la fin des temps !

Le nouveau pacte est étonnamment profitable au Roi-sorcier, comment a-t-il obtenu l'aval des Cours du Soleil ? Les membres des Cours de l'époque se sont-ils laissés acheter par les largesses du Sorcier ?

- Les Stryges furieuses imaginent pouvoir à leur tour contourner le pacte. Elles tentent d'attaquer les Cours, mais elles sont surprises de voir l'Inondation et ses pluies mystiques les coincer dans la Haie. Elles jurent de se venger des changelins.

Quel plan machiavélique les Stryges sont-elles en train de préparer pour assouvir leur vengeance ?

- L'Élysée, autrefois dans l'Opéra Comédie, déménage pour s'installer conjointement avec les cours changelins dans la Faculté de Médecine et ses bâtiments liés : le Jardin des Plantes, la cathédrale. Le deuxième effet du pacte est de protéger tous ces lieux des attaques des Stryges et des Veneurs s'ils viennent de la Haie. Les vampires offrent leur soutien matériel aux changelins qui les aident à vivre au quotidien et à se réintégrer au sein de la société humaine. Les changelins renoncent à utiliser des pouvoirs qui génèrent du feu ou la lumière du soleil. Les vampires renoncent à boire du sang, créer un lien de sang ou transformer en goule les proches des changelins membres des Cours.

Un vampire peut facilement contourner ces accords. Quelles conséquences si cela arrive aux PJ ? Le détail du pacte cosmique précise « s'ils viennent de la Haie ». C'est important : un ennemi déjà présent dans notre monde peut attaquer le franc-fief.

- La Julii se réveille après que le deuxième pacte avec les changelins ait été scellé et les Stryges coincées dans la Haie. Elle se présente brièvement aux Cours du Soleil, et prend rapidement la tête du Cercle de la Guenaude avec le titre de Hiérophante. Mais elle s'en prend aux démons, qu'elle croit à tort responsables des éclipses et de leur effet dévastateur durant les siècles passés, à cause des visions trompeuses durant sa torpeur. Les démons ne comprennent pas pourquoi cet ancien vampire les attaque soudainement.

D'où venaient les visions qui ont permis à la Julii de découvrir l'existence de l'Œil d'or ? Est-ce la Machine qui veut semer la discorde ?

- La Julii détruit deux démons et tout un culte de stigmatisés liés à l'Agence O. Une trêve est négociée dans l'intérêt de tous car le conflit provoque trop de « bruit ». Le cercle de l'Œil d'or témoigne du fait que ce sont des démons qui ont désactivé le satellite et informe la Julii de l'existence des anges et de la Machine-Dieu. En échange de ces connaissances, les vampires des Cours consentent à la création d'une liste restrictive de mortels dont les démons se servent pour leurs Couvertures et leurs espionnages. Les vampires des Cours renoncent à se nourrir sur ces mortels à ou à les influencer. Des accords ponctuels d'aide réciproque sont également scellés, pour dissiper tout nouveau malentendu fâcheux entre démons et vampires. Pour faciliter les liens entre les trois espèces et éviter une nouvelle guerre, des rendez-vous réguliers entre les porte-paroles de chaque partie sont programmés.

Certains Damnés ne sont pas contents de voir autant de mortels « réservés » à la fois aux changelins dans le cadre des Cours et à la fois aux démons avec cette alliance parallèle. Que vont-ils faire pour changer les choses ? Et si la Machine les poussait à dévoiler un maximum de Couvertures ?

- Le vampire de l'Ordo Dracul établit son centre de recherches dans la Faculté de Médecine, dont il connaît tous les couloirs et où il gère un jardin botanique lié la Haie. Il est secondé par des changelins qui l'aident sans se douter de sa dangerosité.

L'ambition et les tracas de ce personnage peuvent être la source de nombreux conflits au sein des Cours.

- Malebolge se développe sous l'impulsion du cercle de l'Œil d'or mais regarde avec inquiétude la Corporation Deva se rapprocher d'eux en étudiant le satellite englobé avec Blue Hope.

- Des vampires venus d'autres régions arrivent, notamment des coteries d'al-Hamasoun. Les ligues vampiriques locales (Invictus, Cercle de la Guenaude) se refondent avec trois coteries et leurs goules. Les vampires des Cours du Soleil s'échangent deux fois par an environ, depuis Montpellier, le contrôle des domaines de Nîmes, Béziers, Arles, Agde. Ces villes secondaires sont gérées par des fidèles des ligues pour le compte des dirigeants de Montpellier. Sète est à part, car les Carthiens s'y installent. La direction de Nîmes et de Béziers est contestée par les Carthiens et al-Hamasoun, mais sans trop de succès.

Si la transition des dirigeants est une tradition chez l'Invictus, ce n'est pas forcément le cas pour la Julii, qui a attendu assez longtemps de gagner sa place. Et si elle était folle et préparait un « coup d'État » du Cercle, quitte à briser le pacte avec les changelins ?

- Un évêque de la Lancea et Sanctum, envoyé par un vampire d'Avignon descendant d'un des apôtres noirs de la Lancea, installe une première église dans la crypte de Notre-Dame-des-Tables après avoir demandé l'autorisation aux Cours du Soleil. La Julii et la Guenaude refusent, mais l'Invictus accepte que l'église se tienne durant son règne à condition de ne pas « mélanger politique et religion ». L'évêque débute une enquête discrète sur les démons et la Machine, qu'il estime « blasphématoires ». Il découvre que certaines installations produisent un sang délicieux. Il commence à en boire mais se sent affreusement coupable.

L'évêque cherche un PJ démon pour l'interroger sur sa nature, ses motivations et tente même d'en faire un dévot de Longinus !

AUJOURD'HUI

- Les démons considèrent qu'ils ont gagné leur tranquillité. La corporation Deva avance dans ses projets. La Machine-dieu prépare le lancement d'une bombe qui détruira l'Enfer.
- Les changelins pensent qu'ils ont trouvé la paix mais les Stryges sont patientes. Elles trouveront un moyen de se venger.
- Les Damnés sont égaux à eux-mêmes : rien n'est assez suffisant pour donner un sens à leur non-vie. Religion, sorcellerie, crimes. Le sang doit continuer à couler.





Politiques mystiques

Changelins, démons et vampires se divisent en plusieurs sous-factions politiques, religieuses ou mystiques. Les Cours du Soleil désignent l'alliance des trois « gouvernances » changelins avec trois ligues vampiriques.

Les bénéfices réciproques de l'alliance conjuguée à la menace commune des Fae et des Stryges confortent les vampires et les changelins dans la nécessité de maintenir coûte que coûte cette étrange fusion, en dépit de leurs multiples dissensions.

LES PACTES

Les changelins et les Stryges sont friands de pactes, et leur histoire s'écrit par l'encre qui les signe. Le premier, le **pacte des Hiboux**, liait les changelins et les Stryges. Le deuxième, le **pacte du Sorcier**, est celui forgé entre les Cours du Soleil et le Sorcier des neiges. Ce pacte a connu deux versions.

LE PACTE DES HIBOUX

Les membres des Cours du Soleil tendent à nier l'existence du pacte ancien passé entre les changelins et les Stryges, aujourd'hui révolu. La majorité des changelins considèrent défavorablement cet ancien accord et préfèrent éviter de raviver ce passé honteux qui pourrait froisser les vampires. Les rares changelins à regretter l'appui des Stryges n'en parlent pas, car ils estiment que les Hiboux n'ont jamais failli à leur serment. Or, au moment de rompre ce pacte, les changelins ont reproché aux Stryges d'avoir manqué à leur engagement de surveillance. Les Hiboux étant en faute, les changelins étaient assurés d'échapper à la sanction de l'Estrange. Ce dernier a finalement puni les Stryges car elles sont aujourd'hui condamnées à ne jamais retourner dans la dimension d'où elles sont sorties et à errer dans la Haie locale.

LE PACTE DU SORCIER

Le Sorcier des neiges, comme son titre l'indique, incarne la saison maudite. Il est la neige. Mais il avait également passé des pactes avec les esprits de l'Incendie et de l'Inondation afin de les affaiblir, des accords qu'il transmet aux changelins lors des renégociations. Les vampires et les changelins sont donc désormais protégés des Stryges et des sbires fae par l'Inondation et le Grand Incendie dans la Haie. Le Roi-sorcier n'a pas le droit d'attaquer le territoire du franc-fief : la Faculté de Médecine et ses dépendances, la cathédrale Saint-Pierre, la Panacée et le Jardin des Plantes. La protection s'étend aussi aux vampires présents dans les Élysées choisis par les représentants des Cours du Soleil dans les autres villes sous la direction de Montpellier. Par contre, elle ne s'étend pas là-bas pour les changelins. Les Disparus doivent obligatoirement s'abriter au franc-fief de Montpellier s'ils veulent être protégés.

BÉNÉFICE DU SORCIER DES NEIGES

Le pacte originel offrait simplement au Sorcier des neiges la liberté de traquer les deux changelins fugitifs qu'il recherchait. Après le décès des intéressés, le Sorcier des neiges est parvenu à imposer des termes avantageux, d'autant que les vampires redoutaient la suppression du pacte qui les exposerait aux Stryges, et les changelins le contrecoup de l'Estrange, les deux fugitifs l'ayant payé de leur vie.

En vertu du nouveau pacte, outre l'interdiction d'attaquer le franc-fief et l'Élysée, le Sorcier offrit aux Cours du Soleil son contrôle sur l'Inondation et l'Incendie, deux de ses anciens ennemis légendaires. Lui-même ne les utilisait pas, il muselait leur puissance afin que ses neiges maudites ne rencontrent aucune résistance. Par contre la Vraie Fae n'est plus contrainte d'éloigner les Stryges. C'est aux changelins et aux vampires de compter sur la Haie pour cela.

En échange, les Cours sont obligées de livrer au Sorcier des neiges ou à ses serviteurs un proche des vampires et changelins membres de la Cour dès les premiers flocons. Et cela pour toujours.

Si ce sacrifice est refusé, le pacte est caduc : l'Inondation et l'Incendie retournent sous le contrôle de la Vraie Fae, lui procurant de nouveaux Titres et faisant de lui le maître des saisons. La protection mystique du franc-fief et de l'Élysée disparaît aussi pour le reste de l'année. Autrement dit : mieux vaudrait qu'une telle rupture n'arrive jamais...

CHOIX DES OTAGES

Le choix des otages débute le règne de la Cour des Neiges, devenant l'objet d'interminables discussions dès que le ciel annonce la neige, et les critères de choix sont extrêmement variables selon les décisionnaires : sacrifice solennel, instrumentalisation politique ou tirage au sort. Le pacte lui-même est flou et ne définit ni ce qu'est un « proche », ni s'il s'intéresse aux proches des dirigeants en place ou à ceux des cours passées, pas plus qu'il n'invalide un choix au prétexte que le décisionnaire posséderait des êtres plus chers que celui désigné. Toutefois, risquer le déplaisir du Sorcier des neiges est une menace de taille et à ce jour, les Cours ont été plus enclines à distordre les règles pour leur profit personnel qu'à risquer de provoquer le Roi-sorcier.

MODALITÉS SAISONNIÈRES

Les quatre saisons traditionnelles ne sont pas incluses dans le pacte, mais elles amplifient la puissance des barrières conférées par le Grand Incendie et l'Inondation, ou les estompent lors de la saison des neiges.

Pour renforcer les protections de la Haie et repousser la survenue de la saison des neiges, les changelins et les vampires rendent grâce à la Sécheresse et à l'Inondation en accomplissant des rites réguliers, en laissant les catastrophes naturelles s'étendre et en respectant des lois communes.

DÉSÉQUILIBRES NATURELS

Malheureusement pour les mortels, ces pactes cosmiques amplifient les catastrophes naturelles dans la région : incendies, pénuries d'eau, infestation de moustiques, vagues de chaleur caniculaires, inondations dans les villes et les champs. La Machine-Dieu ne se rend pas compte de ce déséquilibre, alors que cela désagrège lentement l'infrastructure touristique. S'ils tiennent en respect les Stryges et les Fae locales, le Grand Incendie et l'Inondation sont des alliés à double tranchant et leur appui aura tôt fait de transformer durablement le climat de la région. Ce qu'il se passe dans la Haie est une vision assez juste de ce que vont devenir les alentours dans quelques années à cause des Cours du Soleil, si le pacte n'est pas rompu.



LOIS COMMUNES

Les lois communes sont connues de tous les membres des Cours du Soleil, mais l'importance de leur respect échappe à beaucoup. Enfreindre ces règles affaiblit le pacte et provoque l'imminence de la saison des neiges, déclenchant la venue du Roi-sorcier durant l'hiver suivant. Nous laissons le Conteur évaluer au cas par cas en fonction de ses besoins scénaristiques quel degré d'incartade est nécessaire pour appeler la saison maudite. Ces lois communes s'appliquent à tout membre des Cours du Soleil. Bien entendu, certains les enfreignent et ne se font pas prendre, et certaines situations sont assez complexes pour que des négociations entre les dirigeants des Cours évitent un jugement public...

RESTRICTIONS

- › Aucune agression n'est permise entre membres des cours.
- › L'usage de pouvoirs d'influence mentale ou « menaçants » est interdit au sein de la Faculté de Médecine et de ses dépendances, ce qui comprend aussi les lieux de pouvoir inféodés à Montpellier dans les différentes villes de la région.
- › Les pouvoirs changelins créant le feu ou la lumière du soleil sont interdits au sein du franc-fief. Les Élémentaires de feu sont d'ailleurs refusés s'ils demandent à faire partie des Cours, une requête des vampires très contestée.
- › Les vampires ne doivent pas se nourrir sur les changelins ou leurs Consciences, créer un lien du sang ou en faire des goutes.
- › Les changelins ne doivent pas se nourrir sur les serveurs des vampires et leurs Consciences. Bien sûr, il y a des « accidents » car tous ne peuvent se reconnaître instinctivement. Ce sont autant d'affaires que les dirigeants des Cours doivent trancher.
- › Toute alliance avec des Fae ou des Stryges (ou leurs serveurs) est interdite.

ÉDICTION DES LOIS ET JUSTICE

Les lois communes sont décidées ensemble. Lorsque des lois concernent uniquement les vampires ou les changelins, le dirigeant de l'autre espèce peut donner un avis consultatif, surtout si cela peut impacter indirectement ses sujets.

Si un membre d'une Cour enfreint les lois, il est jugé par sa propre espèce au sein de la salle des Actes de la Faculté de Médecine, mais un représentant de l'autre espèce est toujours présent pour donner un avis et écouter ce qui s'y passe.

TRÊVE DÉMONIAQUE

En marge des Cours, les démons ont signé un accord de non-agression avec les vampires des ligues régnautes à qui ils fournissent parfois des informations.

Tous les Disparus n'ont pas connaissance de l'existence des démons ou ne s'en soucient que s'ils apprennent les similarités des pactes démoniaques avec les manigances des Fae. Les changelins acceptent de toute manière rarement un pacte venant d'une créature surnaturelle : ils sont trop méfiants et voient des Fae partout ! Pour le moment, les deux espèces s'évitent ou s'ignorent, les démons ne s'intéressent pas aux changelins eux-mêmes, sauf lorsqu'il s'agit d'explorer la Haie qui semble dénuée de toute intervention de la Machine-Dieu.

Des incidents isolés et larvés entre démons et changelins sombrent régulièrement dans l'indifférence et l'oubli, les démons étant moins susceptibles d'aller quêrir la justice des Cours du Soleil. Les rares exceptions qui pourraient dégénérer en conflit ouvert sont réglées ou étouffées par la ligue régnaute.



LES COURS

Le règne des vampires et des changelins est conjoint, aucun des deux dirigeants ne saurait être consigné à un rôle figuratif. Cela signifie par exemple que le Prince vampire décide des territoires de chasse, du nombre de vampires, tandis que les souverains changelins punissent les serments brisés et gèrent la surveillance de la Haie.

- › L'Invictus règne avec le monarque changelin de la Sécheresse.
- › Le Cercle de la Guenaude règne avec le monarque changelin de l'Inondation.
- › L'Ordo Dracul règne avec le souverain changelin durant la saison des neiges.
- › Les deux dirigeants de chaque espèce siègent ensemble dans la Faculté de Médecine de Montpellier pour recevoir les plaintes ou les demandes des membres des Cours.

LA COUR DE LA SÉCHERESSE

LA COUR DE LA FRUSTRATION, LA COUR DU GRAND INCENDIE

La frustration naît de l'impuissance et provoque des émotions brûlantes. Le silence de la neige est brisé. Les nuits sont trop courtes. La chaleur paralyse, les pyromanes s'agitent. Les lézards-gobelins ricanent. Nous dansons, mais nous ne voyons pas nos pas à travers la fumée. Le sang se raréfie, les mortels se cloîtent. Nous avons soif, nous avons envie d'étaler notre beauté.

Comme nous, nos ennemis fuient les flammes.

PÉRIODE

Printemps, été, parfois moitié d'automne. C'est la Cour qui règne le plus longtemps.

ÉMOTION

Les Damnés et les Disparus sont des addicts à leur drogue. Ils n'en ont jamais assez. Ils ressentent la **frustration**. La frustration est la racine de l'explosion émotionnelle et des effusions de sang.

GOVERNANCE CHANGELIN

On surnomme le couple formé par le Prince vampire Axelle et la souveraine changelin Aya « la Belle et la Bête », du fait de la semblance de cette dernière. Aya et Axelle règnent conjointement selon un régime féodal. Tous les changelins doivent prêter magiquement fidélité à Aya et s'engager à respecter les lois communes et le fonctionnement classique du franc-fief. Les changelins qui refusent de s'allier à des morts-vivants suceurs de sang (et ils ne sont pas rares !) quittent Montpellier pour tenter leur chance ailleurs. La plupart disparaissent.

GOVERNANCE VAMPIRIQUE

L'Invictus élabore des lois et une hiérarchie stricte pour les Damnés. En plus de l'accord mystique avec les changelins, le Prince Axelle a contracté un serment de mariage (cf. **SECRETS DES LIGUES**, p. 190) interespèce avec la souveraine changelin (et uniquement elle). Le Prince connaît bien les changelins, accepte de plus en plus de compromis avec eux et reste relativement humain.

La ligue exige que tout vampire du domaine de Montpellier (ce qui comprend de nombreuses autres villes alentour jusqu'à Béziers au sud et Nîmes au nord) accepte un serment de loyauté jusqu'à l'arrivée de la saison des inondations. Cette politique représente une contrainte majeure et plusieurs vampires quittent les domaines de Montpellier durant la sécheresse puis reviennent après, ou rejoignent la rébellion montante des Carthiens à Sète et Nîmes.

RELATIONS DES VAMPIRES AVEC LES CHANGELINS

Deux Daeva se relaient tous les cent ans grâce à une dynastie cyclique à la tête de l'Invictus local. Ils apprécient particulièrement le fait que les changelins aient eux aussi l'exigence de la loyauté à la Cour via des serments faériques et qu'ils soient des êtres émotionnels. Cependant, ils n'apprécient pas trop d'être restreints à siéger depuis une « vulgaire université » et préfèrent donc le musée d'art contemporain de la Panacée (que le Prince Louis possède via des sociétés-écrans), qui est une dépendance de la Faculté de Médecine, pour gérer les affaires qui ne concernent que les vampires ou s'amuser avec les mortels.

LIMITE DU NOMBRE DE VAMPIRES

Le nombre de vampires est également limité (actuellement il n'y a de la place que pour les PJ s'ils viennent d'arriver) et chaque nouveau-né doit se présenter au plus tôt devant le Prince.

Certains quartiers (en plus de la Faculté de Médecine) sont interdits à la prédation, et certains mortels également, via une liste publique qui est énoncée à chaque audience. Cette liste comprend les « personnes d'intérêt » demandées par les Déchaînés : non pas leurs Couvertures qui doivent rester secrètes, mais des cibles pour leurs opérations d'espionnage.

L'Invictus tisse un vaste réseau dans le monde de la nuit mortel, et entretient des goules au sein des hôpitaux, de la mairie et des administrations de la région, qu'il soit au pouvoir ou non.

PROTECTION CONTRE LES FAE ET LES STRYGES

Si l'alerte est donnée dans la Haie, les changelins allument des incendies dont les feux et les fumées empêchent les Fae de voir le chemin, tandis que les Stryges fuient le feu et sont paralysées lorsqu'elles passent dans la fumée. Les vampires se réfugient dans le franc-fief, loin des flammes.

RITES

Durant la première semaine où la Cour de la Sécheresse arrive au pouvoir, les vampires et les changelins doivent observer un jeûne purificateur. Les Damnés ne doivent pas boire le sang des mortels et les changelins ne doivent pas aspirer leurs émotions plus que le strict nécessaire, malgré le désir que la Sécheresse inspire. Les goules ne doivent pas non plus être nourries.

Le pacte de la Sécheresse demande également de nourrir les plantes qui souffrent du manque d'eau... avec un sacrifice de sang ; c'est ainsi qu'un vaste jardin de plantes-goules s'étend dans la Haie et le franc-fief.

LA COUR DILUVIENNE

LA COUR DE LA NOSTALGIE, LA COUR DE L'INONDATION

Les jours heureux sont partis. Les jours ensoleillés aussi. La tristesse nous noie. Il pleut du sang, il pleut des souvenirs d'enfance. Nous dérivons dans le déluge. L'Humanité dégringole comme les gouttes sur le cou d'un mortel. L'eau fait fondre la neige, l'eau efface les traces de pas et les chemins secrets.

PÉRIODE

Automne, hiver

ÉMOTION

Les pluies diluviennes du monde matériel et de la Haie ont le goût de la **nostalgie**. Elles emportent les traces du passé et le réécrivent. Chaque goutte est un souvenir de jours heureux, mais déformés et embellis.

GOVERNANCE CHANGELIN

Le monarque de cette cour est toujours élu parmi plusieurs candidats. L'un des critères les plus étonnants est que tous doivent être venus en vacances dans la région lorsqu'ils étaient petits. Même s'ils ont été enlevés par une Fae loin de cette région, lors de leur fuite l'Estrange les a poussés jusqu'ici, à cette saison. Ils y sont restés car la nostalgie de leur enfance agit sur eux comme une drogue, sans cesse rappelée par les pluies émotionnelles de la Haie.

Les décisions sont prises par vote, dans la limite de ce que permettent les lois communes établies avant l'arrivée au pouvoir du monarque. Le monarque laisse les vampires juger de leurs affaires et a tendance à manquer des réunions importantes avec les Damnés sur les questions de gouvernance.

GOVERNANCE VAMPIRIQUE

Parmi les ligues religieuses, seul le Cercle de la Guenaude pouvait comprendre les changelins. Ses cultes vénèrent des figures féminines liées à la médecine, comme la Chazotte, une guérisseuse issue des vieilles traditions païennes de la région, ou encore Valétudo, la déesse de la santé romaine apportée par la Hiérophante elle-même, un vestige du vieux Culte des Augures de la Camarilla.

Les vampires du Cercle de la Guenaude se voient avant tout comme les intermédiaires entre les déesses et les vampires, des guides spirituels et non des dirigeantes politiques. La Hiérophante (la Julii) ne fait pas exception et préfère également voir les décisions prises collégialement, avec les changelins, par vote. Elle est nostalgique de la Camarilla mais fait les choses à moitié. Elle ne voit pas encore comment elle pourrait reproduire une telle institution ici tant que les Stryges menacent tout le monde. Elle passe plus de temps à explorer la Haie qu'à gérer les affaires courantes, qu'elle délègue souvent à une autre membre du Cercle ou au dirigeant changelin.

Peu de choses sont décidées par le Cercle durant son règne : le nombre de vampires n'est pas limité (c'est en fait le souverain changelin qui impose un nombre), les nouveau-nés n'ont pas à être présentés, chacun s'organise comme il l'entend, dans la limite des lois communes. Les affaires de justice et de conflits sont résolues avec l'aide d'un membre haut placé du Cercle qui invoque des « esprits de la pluie et du sang » et prononce des augures.

L'ESPOIR D'UNE NOUVELLE CAMARILLA

La majorité des vampires apprécie les conseils et les augures du Cercle, même lorsqu'il n'est pas au pouvoir. Même si beaucoup ne vénèrent pas sincèrement les déesses, tous reconnaissent l'utilité et la liberté donnée par cette ligue, voire espèrent qu'une nouvelle Camarilla sera fondée à Montpellier.

Ils voient en l'alliance avec les changelins un premier pas vers une vaste organisation surnaturelle. En effet, quelques changelins assistent aux rituels du Cruac, car ils y retrouvent la puissance primale de la Haie.

Lorsque la Hiérophante tient audience pour les vampires, elle choisit les marais de la Haie ou les campagnes environnantes, mais reste rarement dans Montpellier malgré le risque de ne plus être sous la protection du pacte cosmique des changelins.

RELATIONS AVEC LES DÉMONS

Après maintes négociations avec l'Invictus, le Cercle de la Genaude a finalement accepté de tenir à jour la liste des « personnes d'intérêt » demandée par les démons, mais elle oublie parfois de la présenter, ce qui peut provoquer des problèmes avec les Déchaînés.

Les vampires en cette période ne se réunissent que très rarement tous ensemble, sauf pour les audiences communes avec les changelins. Ils préfèrent régler les affaires au sein des cultes du Cruac ou laisser faire.

RELATIONS ENTRE LES VAMPIRES ET LES CHANGELINS

Le Cercle collabore avec les changelins et l'Ordo Dracul pour élever des plantes faériques (comme les vignes) et des Mandragores (des plantes-goules, cf. SEMI-DAMNÉS, p. 116) pour défendre le franc-fief, l'Élysée, les entrées vers la Haie et pour trouver des remèdes à des maladies surnaturelles.

PROTECTION CONTRE LES FAE ET LES STRYGES

Dès le premier déluge de l'été dans le monde matériel, une tempête s'abat dans la Haie qui s'inonde en quelques instants. C'est une pluie qui empêche les Stryges de voler et les Fae de voir le chemin qui mène au monde matériel. Si cela ne suffit pas, les prêtresses du Cercle de la Genaude ont la capacité de transformer le déluge de la Haie en pluie de sang toxique qui brûle les Stryges et les Veneurs.

RITES

Lorsque l'Inondation arrive au pouvoir, les vampires et les changelins doivent choisir un des cultes de la Guenaude et participer à ses rites durant trois nuits d'affilée.

LA COUR DES NEIGES

LA COUR DE LA PEUR, LA COUR DU FLOCON DE SANG

Les cors de la Chasse sauvage retentissent. Les descendants de Dracula déversent leur sang dans la neige. Les Hiboux couvrent les cieux de leurs ailes de fumée. Nous traînons les sacrifiés et chacun de leurs cris est une déflagration de culpabilité.

Mais les pactes sont les pactes, l'Estrange nous regarde, les pactes doivent être respectés.

PÉRIODE

Tant qu'il neige, bien que cette définition soit laissée à l'avantage du Sorcier des neiges.

ÉMOTION

Chaque flocon qui tombe a le goût de la **peur** et impose le silence de la mort.

GOVERNANCE CHANGELIN

Le souverain des neiges se soumet au Prince de l'Ordo Dracul. La seule règle est d'offrir une Conscience au Roi-sorcier. Certains changelins ou jeunes vampires refusent et sont livrés à la place à la Fae. Ne pas respecter le pacte met tout le monde en danger.

GOVERNANCE VAMPIRIQUE

L'Ordo Dracul ne règne pas vraiment, il est là pour offrir une protection durant les quelques jours de neige. Le Dragon impose le choix des otages selon des critères opaques. L'Ordo Dracul veille à la survie des Cours plus qu'à celle des individus.

Malheureusement, cela incite certains Damnés et Disparus à régler leurs comptes en l'absence d'autorité réelle : les Stryges sont une excellente excuse si quelqu'un disparaît ! Le nombre de vampires n'est pas limité par la loi, mais ce n'est pas un problème car beaucoup fuient la ville dès que possible et les nouveau-nés préfèrent se cacher plutôt que de se soucier du Prince.

LORSQUE L'ORDO NE RÈGNE PAS

Lorsqu'il ne règne pas, l'Ordo Dracul cherche des Nids de Dragon ou les étudie avec minutie, développe des expériences dans la Haie et cherche le légendaire Jardin des Amoureux, l'endroit où auraient été forgés les deux pactes qui ont permis la fondation des Cours du Soleil. En toutes saisons, l'Ordo collabore avec les changelins et le Cercle de la Guenaude au jardin des plantes pour élever des plantes faériques (comme les vignes) et des Mandragores (des plantes-goules, cf. SEMI-DAMNÉS p. 116) pour trouver des remèdes à des maladies surnaturelles affectant les changelins, développer de nouveaux Anneaux liés aux plantes et mieux comprendre la Haie.

PROTECTION CONTRE LES FAE ET LES STRYGES

Le Sorcier des neiges ne peut pas attaquer le franc-fief tant qu'ils offrent volontairement deux humains (des Consciences) liés à des membres de la Cour. Le choix est imposé par le Dragon (le souverain changelin refuse de le faire) qui règne selon des critères opaques.

Quelques heures après les premiers flocons, de jour comme de nuit, les Veneurs sortent de l'étang de Thau gelé comme si c'était un miroir entre les mondes, puis ils galopent vers Montpellier en remontant la côte.

Ils rendent fous les mortels alors qu'ils grimpent sur les voitures paralysées par la neige ou se taillent un chemin à travers des murs comme si c'était du beurre. Ils s'arrêtent ensuite devant les portes de la faculté en réclamant leur dû.

Dès que les Dragons entendent le cor de la Chasse sauvage, ils débute le rituel qui protège la Faculté de Médecine des Hiboux, qui viendront à la suite des Fae, au crépuscule : tous les membres de l'Ordo Dracul se couvrent de vignes sanglantes et de boue de la Haie afin d'utiliser une écaille de l'Anneau du Ver qui libère leur Bête intérieure sous forme d'une « fausse » Stryge.

Certaines Stryges luttent contre les Veneurs pour avoir le privilège d'obtenir la proie qu'ils aiment le plus, voire sont tentées de briser le pacte en possédant les otages désignés pour le Roi-sorcier. Elles ne sont pas tenues par le pacte qui lie les Fae et ne les apprécient pas spécialement. Elles essaient de pénétrer dans la faculté par les fenêtres et toutes les ouvertures qu'elles pourraient trouver. Le Cercle de la Guenaude se retient d'utiliser le Cruac car la magie du sang excite encore plus les Stryges et agit comme un phare dans la nuit.

S'ensuit alors une incroyable lutte nocturne contre les oiseaux de Dis, car elles doivent repousser (ou attirer, car les Hiboux ne sont pas très malins) ces ennemis jusque dans leur royaume grâce à des portails vers la Haie ouverts par plusieurs changelins astucieux... ou vers des Infrastructures, car les démons fournissent toujours une liste de cibles à l'Ordo Dracul.

RITES

Le choix des mortels sacrifiés au Sorcier des neiges est fait en premier par la Doctoresse et le souverain changelin. Des réserves de sang frais volées aux hôpitaux sont toujours prêtes dans les réfrigérateurs de la Faculté de Médecine, et chaque vampire est invité à en boire dès que l'alarme sonne afin de limiter les risques de frénésie durant cette période stressante.

Les vampires et les changelins se rassemblent et leurs porte-parole racontent l'histoire du sacrifice des deux changelins qui ont retenu l'attaque du Sorcier des neiges afin que chacun comprenne l'importance de livrer deux personnes à leurs ennemis communs.

ADAPTER LES CONTRATS DE COUR

Le livre de base *CHANGELIN : LES DISPARUS* propose de nombreux Contrats liés aux saisons classiques. Inutile de tout réécrire : considérez que l'Été et le Printemps sont équivalents à la Sécheresse, l'Automne à l'Inondation et l'Hiver à la Cour des Neiges.



OPPOSITION VAMPIRIQUE

Les ligues vampiriques sont anciennes et leurs velléités politiques le sont tout autant. Bien que les Cours du Soleil reposent sur un pacte profitable au plus grand nombre, les avantages qu'il offre ne suffisent pas à étouffer la voix des ligues qui n'ont pas su gagner la gouvernance des Cours ou à effacer les dissensions politiques internes en vigueur chez les vampires. Plusieurs ligues vampiriques lorgnent les Cours du Soleil avec jalousie ou mépris, attendant l'occasion de tourner la situation à leur avantage.

LANCEA ET SANCTUM

L'Église vampirique a une mission : tenter les mortels pour évaluer s'ils sont dignes de Dieu. Son influence dans la région a longtemps été réduite par la présence de la puissante Hiérophante et de son alliance avec l'Invictus. La Lancea veut donc convaincre l'Invictus de changer d'alliance, voire d'abandonner les changelins.

Le siège de la Lancea le plus proche se situe à Avignon et il n'est pas inclus dans le pacte des Cours du Soleil. Ses représentants ont décrété que les changelins devaient se repentir de leur influence païenne avant de pouvoir être dignes aux yeux de l'Église et d'accepter une alliance comme celle de Montpellier.

Le Testament de Longinus avertit les croyants que les changelins peuvent devenir exactement comme leurs bourreaux arcadiens : des Fae maléfiques. Il doit donc y avoir un moyen différent de repousser les entités faériques, une méthode qui plairait à Dieu, mais laquelle ? Enfin la Lancea enquête secrètement sur les démons, les Infrastructures et la Machine-Dieu.

Des grimoires évoquant la malédiction solaire de l'époque ont révélé des indices troublants sur l'existence d'une technologie anachronique. Les rumeurs d'un conflit passé entre la Hiérophante actuelle et des êtres capables de changer d'identité ont convaincu l'Église qu'une force démoniaque était à l'œuvre dans la région. Malheureusement, la Machine a déjà corrompu un des prêtres en l'abreuvant d'un sang fabriqué par ses matrices occultes...

Le Testament de Longinus évoque les Disparus ainsi :

« Nous atteignîmes une grande montagne. Une grande porte de fer se trouvait sur son flanc. Mille fois un millier d'hommes et de femmes qui avaient la peau de neige et de pluie, des griffes et des pieds des bêtes, et les yeux emplis de nuit et d'autres choses. Ils martellèrent la porte et exigèrent qu'on les laisse entrer. La porte s'ouvrit et ils s'y jetèrent. Les créatures derrière la porte avaient l'air de démons. Certaines d'entre elles étaient belles, d'autres étaient hideuses. Les démons supplièrent qu'on les épargne. Ils jurèrent qu'ils avaient toujours aimé les gens et ne leur avaient point voulu de mal. Les arrivants prirent d'assaut l'endroit dans la montagne et passèrent les démons au fil de l'épée, puis ils prirent leur place. Ils souillèrent la terre, sortirent et prirent des esclaves, tout comme les démons l'avaient fait avant eux. »

— Livre de l'Eschaton, 7:11

Un vieil apocryphe du Testament de Longinus, dont la fin est perdue, évoque la Machine et les Déchaînés ainsi :

« Nous traversions un gouffre pour nous rendre dans la cité la plus proche. Quelqu'un gardait le pont : une femme aux multiples visages. L'ange fit un geste et je vis ce qu'elle était vraiment derrière son masque : un être fait de poulies et de grincements. Elle venait de Malebolge, me dit l'ange, une enclave de faussaires et d'hypocrites qui a tourné le dos à Dieu.

Lorsque je plongeais mon regard au fond du gouffre, il était noir. Alors la femme s'envola avec des ailes de toile, vola jusqu'au Soleil, se consuma, puis soudain la lumière se fit bien plus forte. Je souffrais. Le gouffre fut éclairé et je vis un pont-levis de cristal, entouré par des anges torturés dans des vierges de fer. Leur sang était divin, avec un goût métallique. Je résistais de toutes mes forces à l'idée de descendre et le lécher. L'ange me répéta : "Le Soleil est Son œil qui s'ouvre et se referme..." »

CARTHIENS

Montpellier est une ville jeune, pleine de projets et de démocratie. Les Carthiens aimeraient que sa gouvernance vampirique lui ressemble. Selon eux, l'Invictus est un monolithe esclavagiste qui fait honte à l'esprit de la ville. Le Cercle de la Guenaude se perd dans le passé, avec une Hiérophante obsolète, tout droit sortie de l'Antiquité.

Les Carthiens considèrent que les changelins ont très mal choisi leurs alliances. Alors ils courtisent les Disparus dans l'espoir que leur pacte offre une meilleure place aux Carthiens. Mais les changelins sont comme les Fae : prisonniers de leurs propres pactes. Le changement que proposent les Carthiens n'est pas si facile.

RELATIONS POLITIQUES

Pour le moment, ces derniers ont réussi à faire fuir les trois représentants des Cours du Soleil à Nîmes et organisent une petite démocratie au sein de l'Élysée nîmois, qui n'est plus sous la protection du pacte du Sorcier des neiges. La plupart des Disparus ont refusé de s'allier avec les Carthiens vu la violence dont ils ont fait preuve et ont fui pour rejoindre Montpellier. Les Cours n'ont pour le moment pas réagi, mais cela ne saurait tarder : elles ont besoin d'en débattre lors d'une réunion extraordinaire.

Presque la moitié des Carthiens sont sympathisants envers (ou vont rejoindre) les al-Hamasoun de Béziers, car leur dogme islamique, pro-Humanité, parle aux jeunes vampires et instille l'idée de combattre un ordre établi par des monstres, pour des monstres. Les al-Hamasoun sont apparemment plus convaincants que la Lancea et Sanctum sur ce terrain.

Les Carthiens qui passent à Montpellier restent discrets sur leur allégeance mais quelques-uns, contre toute attente, ont entamé des négociations secrètes avec le Prince Axelle. D'autres parlent aux démons, car eux aussi aiment la révolution...

AL-HAMASOUN (OU DOGME IBLIQUE, OU BANU SHAITAN)

La population humaine musulmane est importante dans la région de Montpellier, mais peu de vampires musulmans se convertissent à un dogme vampirique, quel qu'il soit. La raison est simple : contrairement à la Bible, le Coran édicte un interdit clair à propos du sang et de l'impureté des cadavres, ainsi que des normes sociales et politiques qui s'imposent au quotidien, au-delà de la croyance en Allah.

Un vampire étant par nature un mort-vivant sucer de sang, les deux sont difficilement conciliables sans accepter une interprétation flexible du Coran et une bonne dose d'hypocrisie.

Ces vampires à la moralité douteuse rejoignent donc les al-Hamasoun (« les Respectueux »), un crédo enseigné par une coterie influente dans la région, basée à Béziers. Ses racines plongent dans le règne islamique d'Andalousie et du Maghreb.

UNE CONVERSION DIFFICILE

Selon cette ligue, un vampire (« div ») est automatiquement considéré comme impur. Étant impur, il ne peut pas réaliser les piliers de l'islam, ses restrictions alimentaires, la période de jeûne, le pèlerinage ou prétendre enseigner une version adaptée aux Damnés :

seul Allah édicte les lois religieuses, pas les prophètes. Les Damnés locaux qui Étreignent des musulmans le font par cruauté et moquerie, car beaucoup de croyants ne supportent pas leur condition et se suicident au soleil après avoir compris la malédiction qu'ils portent. Ceux qui restent rejoignent les al-Hamasoun car ils sont guidés par un vampire capable de le convaincre de son nouveau rôle sacré.



L'ORIGINE DES DIVS

Les al-Hamasoun croient donc à une origine séparée pour les divs. Ceux-ci descendraient tous de l'ange Iblis, qui aurait proposé à Allah de tenter les mortels et de châtier les pécheurs en son nom.

Allah lui offrit le Karamat mais le maudit en le condamnant à devenir impur : mort et assoiffé de sang. Encore aujourd'hui, beaucoup de divs refusent d'utiliser les Disciplines et le Karamat à cause du tabou musulman.

La 72^e sourate du Coran évoque effectivement les *djinns* (des esprits descendants de Iblis ou de Shaitan, un homonyme de Satan tel que le conçoit l'Ancien Testament), qui écoutaient et appréciaient la parole de Mohammed.

Les vampires (ou « divs » dans leur jargon) des al-Hamasoun évoluant dans cette région prétendent que leur école coranique est issue du malikisme, d'après un imam sunnite appelé Malik qui aurait écrit dans des ajouts posthumes à son ouvrage *al-Muwatta* des règles que doivent suivre les divs et leur mission sacrée.

LES DIFFÉRENCES ENTRE LE DOGME IBLIQUE ET LONGINIEN

Il est facile de prétendre que les div suivent un dogme similaire à la Lancea, mais le diable est dans les détails, dit-on. Voici quelques différences :

Les divs doivent montrer qu'ils sont dignes de la repentance d'Allah en maintenant haute leur Humanité et en aidant les autres à la garder. Le but de tous les divs est de trouver sa place au Paradis et d'être débarrassé de sa malédiction en mourant une seconde fois, une fois pardonné. Sans cela, ils iront en Enfer auprès d'Iblis.

Ils ont l'interdiction de créer des Goules, lier par le sang ou Êtreindre chez les musulmans : ils ne doivent pas transmettre la malédiction d'Allah au sein de l'oumma... sauf si des anges le leur demandent. En effet, des entités éthérées mystérieuses apparaissent parfois aux divs pour leur demander d'Êtreindre des musulmans. Sont-ils de vrais anges, des djinns, des mathusalems manipulateurs ou des agents de la Machine-Dieu ?

Chaque div fait partie de l'oumma, la « communauté religieuse », et veille sur les autres divs et les rappellent à l'ordre s'ils pèchent, même en l'absence d'imam. C'est une fraternité qui transcende les origines, les cultures et le temps, et qui rassemble énormément de jeunes vampires. Elle donne un sens simple à leur malédiction, correspond à la tradition qu'ils suivaient lorsqu'ils étaient vivants, leur montre ce qu'il ne faut pas devenir (les monstres qui règnent actuellement sur la région !) et l'espoir d'atteindre le Paradis malgré leurs péchés.

Les divs agissent comme des conseillers auprès des autres vampires pour qu'ils conservent leur Humanité et se convertissent à la vénération d'Allah. Certains vont jusqu'à détruire les vampires à l'Humanité trop faible.

Ils ne reconnaissent ni Longinus comme un prophète ni son testament comme une parole révélée. Seul le Coran l'est. Même le livre *al-Muwatta* n'est qu'un *hadith* : un commentaire du Coran.

Un de leurs rites principaux consiste à se laver dans de l'eau de source tout en priant Allah avant et après chaque utilisation du Karamat, mais aussi avant le lever du soleil et juste après leur réveil au crépuscule. Durant ce bain, ils se tournent, comme les musulmans, vers la Mecque. Ils ont aménagé des sources non découvertes par les mortels dans les souterrains de Montpellier, de Béziers et de Nîmes.

À PROPOS DE LA LANCEA ET DES CARTHIEUS

Les al-Hamasoun perçoivent la Lancea comme une institution qui partage nombre de leurs valeurs, à l'image des chrétiens et des musulmans. Mais ils pensent qu'elle est malheureusement corrompue et qu'elle doit être sauvée. Ils considèrent tous les mortels musulmans comme étant « leur » troupeau qu'ils doivent guider et s'énervent si d'autres vampires les approchent.

À Montpellier, ils sont alliés de circonstance avec l'émissaire de la Lancea et font du prosélytisme auprès des changelins et des Carthiens. Ils cherchent aussi un moyen de repousser le Cercle de la Guenaude.

AUTRES DOGMES ISLAMISQUES

Il existe d'autres ligues d'inspiration musulmane, mais elles ne sont pas (encore) présentes dans la région de Montpellier. La Reconquista aragonaise n'a pas suffi à faire fuir les mathusalems divs du sud de l'Europe et les liens entre la France et le Maghreb sont nombreux encore aujourd'hui. Marseille est par exemple dirigée par le Califat du Croissant, une dynastie Invictus partagée entre le dogme al-Hamasoun et celui de Longinus. Des coteries se réclamant de sectes chiites existent également en Espagne et au Maghreb.

VII

Outre les théories évoquées dans la gamme de **VAMPIRE : LE REQUIEM**, le VII peut dissimuler deux vérités dérangeantes dans l'univers des *Cours du Soleil*. Le Conteur est libre de choisir :

Le VII est une Infrastructure de la Machine-Dieu qui a produit sept changelins mécaniques, dont l'apparence est celle de pantins constitués d'horloges et de vieilles montres. Ce sont en quelque sorte des Stigmatisés fae. Leur objectif : tromper la vigilance psychoactive de la Haie et fonder un royaume au sein de cette dimension pour ses serviteurs. Les vampires qu'ils détruisent sont en réalité possédés par des Stryges, car les Hiboux essaient d'empêcher la création de ce royaume qu'ils perçoivent comme un concurrent territorial.

Le VII est une fraternité de jeunes vampires musulmans refusant leur état et l'explication fournie par al-Hamasoun. Ils sont aidés et poussés à l'extrême par des Stryges. Ils veulent donc exterminer le plus de vampires possible avant de provoquer leur propre fin.



POLITIQUE DÉMONIAQUE

Dévoués à leur conflit contre la Machine-Dieu, les démons se sentent peu concernés par l'emprise des Cours du Soleil sur la région. Ils considèrent les changelins avec pragmatisme, prenant ce qu'ils ont à leur offrir, sans se soucier d'engager des relations diplomatiques.

Leurs relations passées avec les vampires, notamment le quiproquo avec la Julii et la nécessité de protéger leurs Couvertures et leur réseau d'influence, les ont convaincus d'engager des pourparlers avec les Damnés.

TRÊVE DÉMONIAQUE

En marge des Cours du Soleil, les démons ont signé un accord de non-agression avec les seuls vampires à qui ils fournissent volontiers des informations. Le cercle de l'Œil d'or, quant à lui, cherche un *statu quo* pour garantir la discrétion de Malebolge et maintenir la guerre froide entre les différentes factions. Ils n'apprécient pas l'alliance des Cours et cherchent un moyen de provoquer une rupture de leur pacte.

AGENCE : O

L'Agence O est officiellement gérée par un couple de Déchaînés et leur fille demi-démone. En réalité, cette Agence est contrôlée par les démons du cercle de l'Œil d'or et sert à protéger Malebolge des interférences surnaturelles.

L'Agence emploie une quinzaine de Stigmatisés répartis à travers de multiples entreprises d'import-export basées à Saint-Jean de Védas, Nîmes et Béziers, l'administration de Montpellier, quelques bureaux de faux docteurs du Polygone et le quartier du Millénaire.

Voici quelques exemples de leurs activités « officielles » : Échanger différents aspects de l'identité des mortels pour les proposer aux démons de passage ou souhaitant s'installer dans la région, en contrepartie d'informations ou de Gadgets.

Développer aussi un « programme émotionnel de retournement d'anges » ou PERA. Ils proposent ou forcent des changelins à interférer avec des anges en mission. Les changelins lâchent leur déferlement émotionnel sur les anges, qui ont alors de grandes chances de Chuter. Certains changelins sont volontaires, mais l'Ordo Dracul capture et livre à l'Agence O ceux qui ne lui servent plus. Bien que contraires aux lois communes des Cours du Soleil, les démons parviennent à tricher avec l'Estrange sans se faire remarquer.

Espionner les activités de la Corporation Deva au Millénaire et tenter d'entrer dans la zone de lancement de fusées.

Infiltrer le projet de réalité augmentée et virtuelle de Hubsoft pouvant à terme fournir des Couvertures intangibles aux démons.

Voici quelques activités secrètes :

- » Infiltrer les Cours du Soleil pour récolter des informations sur les peuples surnaturels.
- » Encourager d'autres démons et membres des Cours du Soleil à infiltrer et saboter la plateforme Blue Hope.
- » Saboter des opérations menées par d'autres démons et par les Cours du Soleil si cela leur permet de récupérer des Couvertures ou de pirater les plans de la Machine-Dieu. Ils peuvent, de manière exceptionnelle, aider des anges exterminateurs à traquer des démons trop curieux ou menaçant Malebolge.
- » Détourner l'énergie des matrices occultes de l'Infrastructure du tourisme pour alimenter Malebolge (ce qui implique la protection de cette Infrastructure, et donc un *statu quo* qui contrecarre les opérations d'autres démons).

AGENCE : AIM

Elle espionne toutes les gares de la région, depuis l'Espagne jusqu'à Avignon et Lyon. Elle possède les rails et même des trains conçus spécialement pour surveiller les voyageurs. Les informations récoltées sont ensuite revendues à divers clients : démons ou autres créatures surnaturelles. Leur gérant s'appelle le Directeur. Il s'agit d'un ange exilé qui se fait passer pour un démon.

Il reçoit ses « employés » dans une de ses installations, un wagon qui se détache et qui roule tout seul le long des voies ferrées de la région. Aucun jet de Compromission n'est nécessaire à l'intérieur.

Les autres agents, des démons principalement, appartiennent à un cercle nomade, qui voyagent constamment dans les trains du Sud de la France. Ils détournent les Infrastructures liées aux distributeurs de canettes dans les gares, qui leur fournissent un peu d'Éther.

Plusieurs de ses agents entretiennent des Couvertures de vampires et de changelins membres des Cours du Soleil.

LA CORPORATION DEVA

La corporation Deva est le mélange d'une dynastie familiale qui se déchire de l'intérieur et d'une secte dédiée à l'adoration de son « prophète », un Stigmatisé, Marco Singe. Elle a été fondée dans les années 1960 par le père de Marco, Sindar, un entrepreneur de génie produisant des photocopieurs à New Delhi. Sindar a plus tard fait fortune via une autre entreprise aux États-Unis pour participer aux débuts de l'informatique puis d'Internet. Marco, dès son plus jeune âge a manifesté des aptitudes hors normes et une capacité à voir les Infrastructures. À vingt ans, il était aussi compétent qu'un ingénieur diplômé. Après des études aux États-Unis, il est retourné en Inde. Son père lui a déjà transmis le contrôle de la Deva lorsqu'il reçoit des visions troublantes de la Machine-Dieu liées à la conception d'une « horloge de l'Apocalypse ». Son père est ravi de savoir que son fil est lui aussi un « élu ». Grâce à l'argent accumulé par la famille, Marco a financé de nombreuses expéditions et recherches autour du monde pour dénicher des Infrastructures abandonnées et construire l'horloge. Il est devenu célèbre pour ses prêches publics et télévisés en Inde où il distillait ses visions et des vérités transmises par la Machine-Dieu. Les anges laissent faire, sans que les démons puissent l'expliquer. Il a échappé à plusieurs tentatives d'assassinat par des Déchaînés au cours des années.

LA COURSE À L'ESPACE

Petit à petit, Marco apprend comment utiliser et détourner les anges, et surtout à créer des Stigmatisés indépendants de la Machine. Il est même parvenu à construire des pièges à anges et à démons, et toutes sortes d'armes pour se défendre contre ces entités.

Grâce aux relations de son père, il s'est introduit dans le programme spatial américain en 1972 pour que les astronautes d'Apollo 17 récupèrent les restes d'un ange psychopompe abandonné de la Machine-Dieu sur la Lune. L'opération est coordonnée avec la CIA dans le plus grand secret. Il s'est allié à un démon pour que la cargaison lui soit envoyée en Inde au lieu de disparaître dans les réserves de la CIA. Il a ensuite trahi ce démon et est parvenu à le capturer puis à le démanteler avant de subir sa vengeance.

La Deva était désormais libre d'exploiter les secrets de l'ange lunaire, un modèle inédit qui n'a jamais été activé. Les secrets découverts ont encore accru les capacités de la Deva, qui est progressivement devenu une multinationale déployant ses succursales dans de nombreux domaines à travers le monde entier.

DIRECTION MONTPELLIER

Au cours du temps, Marco est venu régulièrement en vacances à Aix-en-Provence, puis à Montpellier, car il y suivait sa femme d'alors, une Montpelliéraine.

C'est dans les années 2000 que la Deva a ouvert un bureau à Montpellier pour rejoindre plusieurs autres entreprises d'informatique et de technologie dans le quartier du Millénaire afin de toucher le secteur de la Méditerranée. L'objectif à long terme : retourner sur la Lune car Marco est convaincu qu'il existe là-haut d'autres installations abandonnées de la Machine, et convaincre l'Europe et la France de l'aider dans cette ambition.

La Deva, sous sa direction, a déjà organisé un programme de voyages privés en orbite à destination des millionnaires, ainsi qu'un lanceur spatial réutilisable capable de rivaliser avec deux autres entreprises du secteur. Mais la Deva a besoin de la technologie de l'Œil d'or pour explorer sans risques le tombeau lunaire.

UNE SUCCESSION DIFFICILE

Désormais âgé de 70 ans, Marco organise sa succession, mais il s'y prend très mal : ses six enfants se bagarrent pour la reprise de la Deva alors qu'il est aujourd'hui alité, atteint par une maladie que ses médecins ne comprennent pas. Les deux praticiens habitent Montpellier et disposent d'un poste administratif au sein de la succursale. Marco a passé peu de temps avec ses enfants et paye aujourd'hui ses absences en constatant leurs luttes fratricides et leur envie de saccager son héritage. Leur mère, son ex-femme, lui intente également procès sur procès pour obtenir une partie de sa fortune et motive les enfants à se retourner contre l'œuvre de sa vie.

La majorité des héritiers de Marco ne se doutent pas qu'une secte de Stigmatisés contrôle les postes clés de la Deva et qu'ils devront lutter avec des fanatiques disposant de Gadgets surnaturels.

LES OBJECTIFS DE LA DEVA AUJOURD'HUI

- › Gagner de l'argent, comme toute entreprise, dans de multiples domaines (pas seulement celui de la technologie ou de l'espace).
- › Les restes de l'ange lunaire sont conservés sur la plateforme Blue Hope et servent à communiquer avec l'Œil d'or. Il commence à se reconstituer sans que les ingénieurs puissent l'arrêter. Chaque aiguille de l'horloge de l'Apocalypse se rapproche de minuit alors que l'ange se répare : est-ce lié à la mort de Marco ? Au fait d'aller sur la Lune ? Au réveil de l'ange ? La Deva cherche les réponses.
- › Trouver un remède pour soigner Marco.
- › Repousser les intrusions des démons locaux et de l'Agence O.
- › Trouver des Infrastructures et les démanteler pour en retirer du pouvoir et des secrets.
- › Contrôler l'Œil d'or, le remonter à la surface et le placer à nouveau en orbite.



HUBSOFT

Surnommé « Hubrisoft » par ses employés pour ses ambitions, Hubsoft est leader du marché des jeux vidéo d'aventure utilisant la réalité augmentée et la réalité virtuelle. L'un de ses multiples studios est basé à Montpellier. Elle a été fondée à Athènes par une informaticienne de génie – une mage, dit-on – sur la base de plusieurs brevets informatiques qui ont créé une petite révolution. Hubsoft fait partie de la vague du « metavers », une nouvelle interface mondiale capable de remplacer et d'améliorer Internet, lancée par plusieurs réseaux sociaux. Le projet inclut des mages et des démons, et même quelques changelins. L'un des premiers jeux à paraître sera bien entendu une aventure d'espionnage taillé pour des Déchaînés et des Stigmatisés. Le studio de Montpellier est également partenaire d'une grande école de jeux vidéo dans le quartier du Millénaire : l'Institut du Jeu Vidéo.

En termes de règles : le fait de jouer régulièrement aux jeux utilisant cette technologie augmente le niveau de Couverture du démon sans qu'il ait à conclure de pacte, voire maintient une Couverture de 1 même lorsqu'il ne devrait plus en bénéficier. Le Déchaîné développe pour cela des identités alternatives au sein du jeu et la technologie influe alors sur la surveillance de la Machine-Dieu, qui semble confondre réel et virtuel.

KITHS & COMMUNAUTÉS

Le BriarNet est décrit plus en détail dans le supplément *KITHS & COMMUNAUTÉS*. Vous y trouverez également le Kith du Gremlin, qui perturbe la technologie.

LE BRIARNET

Mais ce n'est pas tout : la technologie de Hubsoft offre également aux changelins une Haie parallèle : le BriarNet, dans leur jargon. Un reflet de notre monde matériel et de ses réseaux de communication enchantés par la faerie.

Pour y accéder, il faut normalement entrer dans la Haie puis la tisser, en accumulant 6 succès au moins. Le changelin doit « dessiner » une métaphore des communications et la lier symboliquement au lieu où il se trouve (dessiner des traits entre des étoiles ou de nouvelles sorties à une route de la Haie par exemple).

CRÉER UN GAGE CONNECTÉ

Mais la technologie de Hubsoft facilite ce transfert. Après avoir fait « mariner » son smartphone dans la Haie proche du quartier du Millénaire durant une saison pour qu'il devienne un Gage, il faut ensuite télécharger l'application Hubsoft et l'activer dans le monde matériel en dépensant 1 Glamour pour que le BriarNet apparaisse sans besoin de tisser.

À QUOI RESSEMBLE LE BRIARNET ?

Le BriarNet de Montpellier n'est pas celui que l'on trouve dans les autres villes imprégnées de technologie. Ce n'est pas une dimension séparée mais une réalité augmentée, où les éléments faériques se superposent au monde matériel.

Tous les appareils de communication, Internet, mais aussi toutes les Infrastructures de la Machine-Dieu qui se situent dans le champ de perception immédiat du changelin sont clairement visibles aux yeux du changelin connecté au BriarNet. Parfois cela va plus loin : les êtres dans le Crépuscule comme les anges, les fantômes ou les esprits y apparaissent aussi. Le changelin n'a pas besoin de lunettes ou d'implants spéciaux autres que d'avoir son smartphone en poche. Il peut les pirater via son smartphone-Gage en utilisant les règles de tissage de la Haie !

QUELQUES ACTIVITÉS SEMI-VIRTUELLES

Un marché gobelin s'installe sur l'Arc de triomphe ; des hobgobelins-virus provoquent le chaos dans les trams bondés ; des sentiers oniriques relient facilement le BriarNet aux rêves des gens dormant à côté de leur smartphone ; chasse aux fruits gobelins ou créatures bizarres à collectionner en pleine ville ; des pactes sont conclus pour que les changelins protègent les mortels du piratage ou de la surveillance ; un Veneur est piégé par des changelins grâce à des attaques de virus programmés sur le tard ; des créatures de jeux vidéo prennent vie au milieu des passants ; des jeux de piste à la recherche de Gages virtuels sont organisés, etc.

Le changelin peut aussi récolter du Glamour sur des êtres connectés à la réalité augmentée et physiquement proches de lui, comme s'il était dans les rêves (adaptez les règles de tissage onirique pour cela).

Étrangement, contrairement à la Haie qui est une zone inaccessible pour les anges, le BriarNet ne l'est pas : des cryptides et des anges éthérés apparaissent grâce à la réalité augmentée. Heureusement, les Déchaînés peuvent accéder au BriarNet s'ils sont invités par un changelin, ce qui peut mener à des missions communes aux deux espèces, par exemple contre des Infrastructures.





Personnages du Conteur

Arcturus-fils, le Terrifiant Sorcier des neiges (Fae)

Aspirations

- › Amplifier la saison des neiges en déstabilisant le pacte des saisons, sans toutefois briser le pacte du Roi-sorcier (qui lui permet de créer de la neige dans une région qui ne devrait plus en avoir et d'obtenir des victimes sans effort).
- › Ramener les deux changelins fondateurs des Cours du Soleil dans son domaine.
- › Capturer le plus d'enfants, de vampires et de changelins possible à chaque saison des neiges.

Titres

- › Le Terrifiant Sorcier des neiges
- › Le Géant pleureur aux enfants-marteaux
- › L'Empereur haineux aux traîneaux de sang

Estrange : 8

Les changelins racontent que le Roi-sorcier est le fils maudit d'une étoile, Arcturus. Celle-ci est une étoile brillante visible depuis Montpellier pendant la plupart de l'année. Elle se trouve plus bas dans le ciel pendant l'hiver et le début du printemps, et elle disparaît derrière l'horizon pendant l'été. Son nom provient du grec ancien et signifie « gardien des ours » en raison de sa position dans le ciel, car elle se trouve près de l'étoile Polaire.

Arcturus répudia son fils, qu'elle trouvait hideux et bien trop brutal pour devenir une étoile. Alors Arcturus-fils

tomba sur Terre, dans les Pyrénées, et fut adoré par nombre de peuples qui vivaient là autrefois. Mais Arcturus demanda au Soleil, sa cousine, d'empêcher son fils maudit d'étendre son empire terrestre. Le réchauffement qui suivit le repoussa en Arcadie pendant longtemps. Depuis, Arcturus-fils cherche à vaincre le Soleil et sa mère qu'il hait au plus profond de son cœur de glace. D'abord, il enchaîna les esprits de l'Inondation puis de l'Incendie pour augmenter sa puissance, mais le Soleil était toujours plus fort. Alors il construisit une gigantesque échelle constituée d'enfants paralysés dans la glace, dont chaque corps est un barreau. Il veut atteindre le ciel depuis son domaine d'Arcadie, étouffer le Soleil et décrocher sa mère pour la faire tomber à son tour.

Mais au cours du XIX^e siècle, le Soleil, obéissant à Arcturus, dégela une partie de l'échelle afin qu'elle ne monte pas plus haut. Deux changelins qui faisaient partie de l'échelle, une fois dégelés, s'enfuirent dans les Pyrénées, puis arrivèrent jusqu'à Montpellier, là où la chaleur les protégeait des chutes de neiges maudites. Furieux, le Terrifiant Sorcier des neiges tente depuis de les retrouver... quitte à abandonner son contrôle sur l'Inondation et l'Incendie. Le reste de cette légende est raconté dans les autres chapitres.

Máthaire, la Façonneuse de simulacres (Fae)

Aspirations

- › Trouver et abriter le plus de simulacres perdus que possible.
- › Étendre sa « famille » de simulacres.
- › Établir un domaine discret à Sète.

Titres

- › La Façonneuse de simulacres à jamais choyés
- › La Bonne Mère au cœur de pierre

Estrange : 7

« Mange ta soupe ou je parlerai de toi à Máthaire. » Une phrase qui sort sous le coup de la colère mais qui résonne dans la Haie à travers une faille... pour atteindre les oreilles de la tendre et attentive Máthaire. Une ancienne Fae qui a toujours son nom originel « >+...< » gravé sur certaines pierres. Des prières à une déesse de la famille de l'Antiquité. Une promesse. « Un échange ».

Máthaire est attentive aux familles instables pour la simple et bonne raison que ça lui permet de mettre en avant sa plus grande fierté. Ses « simulacres » qu'elle ne voit pas comme des outils pour obtenir des humains, mais comme ses propres enfants. Ses créations propres qui sont meilleures en tous points que les engeances chaotiques et emplies d'hormones émergeant des entrailles des humains.

Elle échange avec le Terrifiant Sorcier des neiges des enfants kidnappés pour de nouveaux simulacres ou alors elle traque et récupère des simulacres pourchassés par des Disparus — elle n'a elle-même aucune envie de créer des changelins. Le nombre de simulacres qu'elle a introduit dans la zone de Sète pourrait lui permettre de faire nombre de choses...

Máthaire habite dans la Haie, car elle semble avoir perdu son domaine arcadien, à cause d'une sombre histoire avec une autre fae, peut être le Sorcier des neiges. Elle a construit un royaume dans les Épines, proche de celui des Stryges.

Veneur : le Roi des pierres

Aspiration

- › Sauver des simulacres menacés par des changelins rebelles.

Vertu : Aimant (Le Roi porte le Titre de sa maîtresse Máthaire : la Bonne Mère au cœur de pierre).

Vice : Fourbe

Estrange : 3 (10 dés pour résister aux pouvoirs surnaturels)

Glamour 8/3

Pouvoirs impies : Cœur de fer, Commandement du Héraut, Horrible camouflage (environnement de pierres uniquement), Maître des bêtes (modifié de manière à ce qu'il agisse uniquement sur les simulacres), Mettre le Glamour en bouteille (Myriam est la bouteille), Parmi les moutons.

Panoplie : Manteau de pierres et cheval de pierres

Il n'y a pas si longtemps, dans le chaos rocheux du Vieux Montpellier, vivait un Veneur contrôlé par Máthaire : le Roi des pierres. C'était un être cruel qui avait juré de capturer toutes les créatures faériques qui avaient fait du mal à des simulacres.

Le Roi des pierres était un chasseur dissimulé sous son manteau de pierres, une sorte de cape caméléon qui le rendait invisible à chaque fois qu'il s'agenouillait contre des rochers. Il était aussi capable de provoquer des trompe-l'œil au sein des chaos de pierres du Vieux Montpellier. Puis il attendait le moment opportun pour bondir sur ses proies.

Un jour, il aperçut une changelin, Myriam, connue pour tuer des simulacres dans la Haie. Mais elle était si belle et si gracieuse qu'il en tomba immédiatement amoureux. Mais le Roi n'était pas du genre à laisser ses émotions le distraire de sa mission. Il la captura et l'emmena dans sa maison troglodyte, où il l'enferma dans une cage faite de dents d'enfants cristallisées. La changelin était désespérée et implora le Roi de la libérer, mais il refusa. Il avait l'intention de la garder prisonnière pour toujours et de l'utiliser comme appât pour capturer d'autres ennemis des simulacres. Petit à petit, au fil du temps, la changelin subit le syndrome de Stockholm et sa fascination pour le Roi des pierres se transforma en amour tordu. Un amour partagé, donc. Cet amour toxique se matérialisa dans un Gage, une serpe d'or fabriquée par la changelin. Mais la serpe a été volée ou perdue. On raconte que quiconque la retrouvera pourra briser la confiance qui lie les deux amoureux...

Tous les deux sauvent des simulacres des griffes des changelins vengeurs et les abritent chez Máthaire. Ils volent les dents de changelins « méchants » et en font une funeste collection. Aujourd'hui, Myriam retourne chaque soir dans sa cage, heureuse d'être prisonnière et de collectionner des dents de méchants changelins.

Le Veneur, lui, rassemble une véritable armée de simulacres qu'il abrite dans la Haie : des pantins recrutés chez la grande, très grande famille de Máthaire...

Penelope, Prince-Doctoresse de l'Ordo

Clan : Enfant des épines (Gangrel)

Ligue : Ordo Dracul (Statut 5)

Puissance du sang 4

Humanité 3

Anneaux du Dragon favori : Mystères du Ver

Connaissance des Stryges et de leurs faiblesses 5

Trouver les faiblesses de tout ce qui est fae 4

Chirurgie sadique sur les créatures surnaturelles 4

Discrétion et effacer ses traces 4

La doctoresse Penelope, une petite femme d'origine mexicaine, qui chante lorsqu'elle autopsie quelqu'un comme si elle était sous la douche, était une médecin de Montpellier ayant accumulé les procès et les erreurs dans sa vie passée. Elle a quitté la ville peu avant sa mort et l'Étreinte l'a fait rejoindre la coterie du couple de Daeva. Ensemble, ils sont revenus à Montpellier et ont établi leur domaine avec le soutien durement acquis de la Hiérophante.

Son sire, amoureux d'elle, l'a finalement protégée puis Étreinte, plus par nostalgie que par reconnaissance envers sa compétence. Il avait tort : l'Étreinte a permis à Penelope de « devenir une vraie médecin » comme elle le prétend. En effet, son expertise hors du commun l'a rapidement fait grimper dans la hiérarchie de l'Ordo Dracul et elle a déjà voyagé dans plusieurs autres domaines vampiriques. Son ambition : tout connaître du vampirisme, des changelins, des Stryges et protéger les Damnés de la région. Elle étudie notamment l'effet du vin fae et la naissance de la lignée des Enfants des épines, et a conçu l'Écaille des fausses Stryges. Elle aide la Hiérophante à cultiver sa serre de Mandragores dans le jardin des plantes. Elle est évidemment très respectée autant chez les vampires que chez les changelins ; cependant, ses méthodes cruelles et le kidnapping discret de quelques changelins pourraient rapidement mettre fin à sa carrière vampirique... et du même coup menacer les deux pactes des Cours du Soleil.

La souveraine de la Sécheresse

Nom : Aya

Âge : 26 ans

Semblance : Bête

Kith : Notaire

Estrange : 4

Tabard de la Sécheresse 5

Invoquer des nuées de sauterelles 4

Contourner les lois et tricher avec les règles 3

Parkour 5

Avant son enlèvement, Aya était une Montpelliéraine étudiante en Droit. Aujourd'hui, elle est une sauterelle géante à tête humaine qui se tient sur deux pattes, d'où son surnom de la « Bête ». Sa peau mate et ses yeux verts brillent comme des émeraudes. Ses cheveux sont noirs et raides, et elle les tresse de façon complexe. Elle a un visage rond et des lèvres charnues, et elle rayonne de vitalité.

Elle est capable d'invoquer des nuées de sauterelles et de contrôler les plantes et les insectes qui vivent dans les garrigues. Mais ce qui lui sert le plus ce sont ses connaissances en Droit, ce qui lui a permis d'affirmer son autorité au sein de la Cour de la Sécheresse et de tenir tête aux vampires et au prince Axelle, qu'elle n'apprécie pas. Elle les considère comme des monstres maléfiques proches des Fae, fourbes et indignes de confiance. Mais elle n'a pas le choix : elle respecte les anciennes traditions et sait que cette alliance contre-nature est pour le bien de tous... le Prince Axelle lui a fait prêter serment de mariage vampirique pour assurer ses arrières au cours d'une cérémonie publique. Aya ne le voulait pas, mais sous la pression politique, elle a cédé. Elle le regrette. Mais bizarrement, Axelle change. Le Prince est de plus en plus enclin à la négociation et s'éloigne des traditions de l'Invictus. Aya l'a même vu discuter avec ce qu'elle pense être un émissaire Carthien – secret qu'elle garde au cas où elle devrait s'en servir contre le Prince. Elle enquête dessus.

Le souverain de la Neige

Nom : Souverain Ecchymose

Semblance : Ténébrin

Kith : Peau-de-givre

Estrange : 6

Tabard de la neige 5

Se faire passer pour un bonhomme de neige 5

Donner des leçons aux enfants 4

Fuir les Fae et les Stryges 3

Âge : 120 ans (selon lui)

Ecchymose est le plus vieux changelin de la région et il est probablement immortel. Il a l'apparence d'un bonhomme de neige maléfique immense dont les yeux sont deux puits sans fond. Il est capable de se changer en brume poudreuse, de congeler ses ennemis et de disparaître avec le vent de l'Hiver.

Il s'amuse aussi à terrifier les enfants « pas sages », comme il dit, à Montpellier, en se plantant comme une statue devant leurs maisons et en observant leur comportement. Il prétend chercher des simulacres appartenant à Máthaire, mais peu de monde à la Cour le croit vraiment. De toute évidence, il règne rarement, et cela lui va très bien. Les changelins l'ont élu à ce poste parce qu'il est le seul à tenir tête aux Veneurs, aux Stryges, aux manigances de l'Ordo Dracul. Il laisse lâchement le choix des sacrifices à la Doctoresse, mais cela lui pèse de plus en plus : beaucoup de changelins le détestent pour cela, mais le résultat serait sans doute le même si jamais il assumait cette terrible décision.

Le souverain de l'Inondation

Nom : Souverain Hylas

Semblance : Élémentaire

Kith : Peau-de-miroir

Estrange : 3

Tabard de l'Inondation 5

Natation sous-marine 4

Orientation dans la Haie 4

Âge : 21 ans

Hylas est un jeune homme aux traits fins et élégants. Ses cheveux sont courts et noirs. Il est de petite taille. Sa peau semble être faite d'eau miroitante, dont les motifs forment des cartes de la Haie.

Il prétend qu'elles le guident vers des royaumes sous-marins lorsqu'il pleut, où vivent des Fae amicales envers les changelins qui pénètrent dans leur domaine. Il s'entend particulièrement bien avec la Hiérophante damnée, assez pour que les rumeurs disent qu'ils entretiennent une relation (ce qui est vrai). Leur différence d'âge tout autant que leurs natures étranges sont la source de moqueries et de critiques. Il tente de ramener chez la Hiérophante un peu d'Humanité, d'apaiser sa démente grâce à la faerie et de lui faire renoncer aux rites du Cruac qu'il considère comme horribles et dégradants.

Al-Kitab

Semblance : Rabougri

Kith : Étincelant

Estrange : 3

Fabriquer un livre obsessionnel 4

Adapter l'islam à la faerie 3

Les Fae et les enlèvements d'enfants qu'elles commettent se déroulent partout dans le monde.

Même l'islam et ses penseurs médiévaux, en particulier durant leur règne en Andalousie, ont eu affaire à ces entités. Les divs les considèrent comme étant des djinns, de lointains cousins des divs, des descendants d'Iblis qui cherchent à corrompre les plus jeunes.

Les al-Hamasoun voient les changelins comme des victimes des djinns et les guident vers un lieu de culte réservé aux changelins. Il existe en effet une petite mosquée à la Mosson dont l'imam, qui se fait appeler Al-Kitab, est un changelin, un imprimeur connu pour ses éditions magnifiques du Coran. Il refuse de se lier aux Cours du Soleil et cherche à fonder son propre franc-fief musulman, avec l'aide (forcée) des al-Hamasoun. Il fait des aller-retour jusqu'à Béziers pour « sauver » les changelins perdus et les ramener à Montpellier.

Ironiquement Al-Kitab n'apprécie pas les al-Hamasoun qu'il considère comme impurs et n'a pas confiance en leur volonté de rédemption. Pour le moment, vu leur pouvoir et leur influence, il leur obéit mais il leur demande de ne pas intervenir au sein de la mosquée.

Les changelins qui ne sont pas croyants se voient enseigner l'islam comme moyen de sauver leur âme. L'imam vient régulièrement à la Faculté de Médecine pour expliquer sa démarche et tenter de stopper l'alliance avec les « impurs » : les vampires du Cercle de la Guenaude en particulier. Sans succès.

Ses fidèles forgent des pactes complexes avec les musulmans de leur quartier pour échapper aux Veneurs étant donné qu'ils ne bénéficient pas de la protection des Cours. C'est aussi leur moyen de respecter l'un des piliers de leur religion : l'aumône aux pauvres.

Al-Kitab et sa communauté cherchent dans la Haie les traces du Prophète – les sables infinis qui s'étendent au-delà des garrigues, au plus fort de la sécheresse.

Lorsque l'Inondation vient, c'est le temps du pèlerinage. Al-Kitab guide les siens à travers les rivières de boue pour trouver des raccourcis menant aux francs-fiefs d'Alger ou de Casablanca. Après cette escale, il les mène jusqu'à la Mecque.

La Hiérophante

Clan : Julii

Ligue : Cercle de la Guenaude

Puissance du sang 7

Humanité 4

Cruac 5

Utilisez **UN MILLÉNAIRE DE NUIT** pour le Clan Julii p. 30, le profil d'Érudit p. 21, du Ventrue p. 27 et du Cercle p. 32. La Hiérophante a toujours une Mandragore au cou capable d'attaquer.

La Hiérophante, une noble Julii, fut Étreinte peu avant le sac de Rome. Bien que destinée par son sire à régner au sein du Senex, elle s'intégra rapidement dans le Culte des Augures, l'aile religieuse et païenne de la Camarilla. Elle prit l'habitude de négocier avec des changelins et même des Veneurs qui chassaient à Rome. Elle se sent à l'aise avec les Fae.

Lorsque les Stryges déferlèrent au même moment que les barbares, elle fuit en sacrifiant nombre de ses protégés. Son chemin la mena à Nîmes et elle changea d'identité pour devenir une « Ventrue » lorsque cette lignée mérovingienne devint majoritaire en Gaule, puis une Volquarie sous l'influence du vin magique et de quelques Contrats faeriques.

Son ancienneté, son charisme et ses connaissances de la Veneficia – une version romaine du Cruac – lui permirent de dominer rapidement les cours vampiriques locales. Mais les Stryges la suivirent et maudirent cette région à cause d'elle.

Bien qu'elle échappât sans cesse aux Hiboux, la folie attaqua son esprit et elle dut tomber en torpeur plusieurs

fois pour diminuer sa Puissance du Sang et préserver sa santé mentale. Aujourd'hui La Hiérophante est victime d'obsessions (pour les Fae, principalement) et sa mémoire, sous le poids des siècles, a flanché. Elle ne se souvient que très peu de la Camarilla et enrage à cette idée.

À quoi bon l'immortalité si l'on devient folle ou amnésique ? Une deuxième personnalité naissante la trouble de plus en plus, celle d'une jeune sorcière qu'elle imagine sortie de sa vie à Rome. Elle cherche un moyen de calmer ses troubles mentaux dans la Haie, mais de toute évidence ce n'est pas le bon endroit. La faerie ne fait qu'amplifier sa folie mais elle ne peut pas s'empêcher de parcourir les garrigues infinies. Elle l'ignore, mais il s'agit d'une malédiction imposée par une Fae il y a plusieurs millénaires... sa deuxième personnalité n'est donc pas une sorcière mais une Fae qui se réveille, comme un cauchemar tenace.

La Hiérophante se repose beaucoup sur les conseils de son « amant » Hylas, le souverain changelin qui encourage ses « bons côtés » et qui préserve ce qu'il lui reste d'Humanité. On raconte qu'il tente de soigner sa démente grâce à des Contrats faeriques, et que cela fonctionne. Il est patient et bienveillant envers elle, mais il a déjà failli se faire tuer lors d'une crise de frénésie. Ils restent discrets sur leur relation et ne l'affichent jamais en public. La différence d'âge entre eux n'est pas aussi criante que l'on peut le penser : outre son corps similaire à celui d'une femme de 40 ans, les amnésies de la vampire et surtout une deuxième personnalité émergente – celle qu'il surnomme la « *petite guenaude* » – l'ont

« rajeunie » psychologiquement.

La Hiérophante entretient une bonne relation avec la Doctoresse de l'Ordo Dracul, avec qui elle cultive des Mandragores dans les souterrains du Jardin des Plantes. Ces plantes-goules permettent de lutter contre les Stryges et de protéger les lieux en cas d'attaque.



Les deux Princes solaires : Louis le mécène et Axelle, la star

Clan : Daeva

Ligue : Invictus

Puissance du sang 5

Humanité : Axelle 6, Louis 5

Consultez **UN MILLÉNAIRE DE NUIT** pour utiliser l'artiste (p. 20), la star (p. 23), l'ancien Daeva (p. 23) et l'ancien de l'Invictus (p. 32).

L'amour coule dans leurs veines et irradie autour d'eux. Approcher d'eux est comme s'approcher du Soleil, dit-on. Louis et Axelle forment un couple de Daeva qui s'aiment depuis deux siècles et qui gouvernent depuis quelques années le domaine de Montpellier selon les traditions féodales de l'Invictus. Avant cela, ils dirigeaient le domaine de Lyon depuis deux siècles. Comme beaucoup, ils ont été happés par la nostalgie : il y a très longtemps, ils ont joué, enfants, sur les belles plages de la côte.

Penelope, le Prince de la Neige, fait partie de leur coterie, même s'ils ne communiquent plus que par des émissaires interposés. Un froid s'est installé entre eux, car le couple n'apprécie plus trop la « cruauté inutile » de leur camarade.

Axelle est appréciée de ses sujets et préfère la diplomatie et les compromis plutôt que les châtiments brutaux. Elle a d'ailleurs fait des concessions avec les Carthiens et refuse d'agir brutalement contre eux, comme le demandent ses alliés. Sa proximité avec plusieurs Consciences et les collaborations avec les jeunes changelins lui permettent de conserver une bonne part de son Humanité. Mieux encore : Axelle est fascinée par la faerie, qu'elle trouve incroyablement enivrante. Si bien que les membres de l'Invictus d'autres domaines frontaliers se demandent si elle ne va pas trahir la ligue pour rejoindre les Carthiens.

L'apparence du couple est tellement similaire que personne ne les distingue sans user de l'Auspex.

Ils se partagent le pouvoir tous les 100 ans, afin de limiter leur Puissance du sang et les contraintes qui vont avec.

L'un plonge en torpeur tandis que l'autre règne. Aujourd'hui, c'est Axelle qui siège dans l'Élysée mais leurs détracteurs murmurent que le mécène Louis, son partenaire qui possède tout ce qui a trait à l'art dans la région, aurait déjà dû reprendre le pouvoir. Lorsqu'un partenaire est en torpeur, il transmet une partie de ses émotions et de ses souvenirs dans une goule qu'il façonne pour lui ressembler. Une astuce qu'ils ont apprise d'un changelin. Ainsi, ils ne se quittent jamais... par l'intermédiaire d'un proxy.

Axelle possède beaucoup d'influence dans le monde de la nuit local : vente de vin (elle possède sa propre marque qui utilise du raisin fae), boîtes de nuit, prostitution, échangisme, mafia, rave parties. Elle anime elle-même ces dernières en tant que DJ, ainsi que des rassemblements VIP l'été. L'une de ses fausses identités, Precious, est une star de la nuit locale connue des mortels, ce qui inquiète d'ailleurs de nombreux vampires peu habitués aux mœurs de la région, en particulier les autres membres de l'Invictus.

La menace des Stryges a poussé le couple à s'allier avec les changelins et à maintenir le pacte. Axelle et Louis connaissent bien les changelins et pactisent avec leur espèce depuis des siècles. Ils apprécient particulièrement leur capacité à ressentir les émotions fortes, et en invitent régulièrement à « s'abreuver » lorsqu'ils usent de leur Majesté sur les mortels.

Louis a poussé la dirigeante changelin à prêter serment de sang selon les habitudes de l'Invictus. Leur relation avec la Hiérophante est plutôt cordiale, mais ils ne s'apprécient pas particulièrement et chacun respecte strictement, sans passion, le cycle des Cours imposé par les changelins.

Les Aimants, une équipe mixte recrutée par l'Agence AIA

Ce groupe hétéroclite rassemble un changelin, un vampire et un démon sous la férule du Directeur et de son Agence des croisements. La changelin et le démon habitent en colocation. Le vampire, lui, est protégé par les al-Hamasoun.

KHADIJA, L'ESPIONNE ÉMANCIPÉE

Semblance : Ténébrin

Kith : Organisateur d'événements

Cour : aucune

Estrange : 1

Conscience : Mathilde, conseillère insertion

Icône (non récupérée) : en fuyant, elle a trouvé le chemin du royaume des Stryges dans la Haie. Les Stryges, dérangées, ont ralenti les simulacres qui la poursuivaient.

Allié 2 : Isabelle, vampire de la Cour de l'Inondation, un des gardiens de nuit du Jardin des Plantes

Un soir, Khadija est tombée sur un policier étrange, en réalité un simulacre. Il lui a demandé d'espionner les trafiquants de drogue en échange d'argent. Puis une nuit, le Roi des pierres et Myriam, tous deux à la solde de la Fae Máthaire, ont kidnappé Khadija, soi-disant pour la « sauver » des trafiquants qui auraient eu vent de ses indiscretions.

Bien sûr, elle s'est retrouvée en Arcadie chez la Fae. Mais Máthaire n'a pas l'habitude de créer des changelins. Elle voulait une espionne au sein des Cours du Soleil afin de repérer des simulacres menacés.

Khadija a donc livré des secrets à Máthaire en infiltrant le franc-fief. Lorsqu'elle a failli être confondue à cause des effets d'un Contrat, Máthaire l'a renvoyée en Arcadie. Elle lui a demandé d'organiser des fêtes somptueuses pour ses enfants simulacres, d'horribles pantins. Un jour, Khadija a fui.

Elle a tenté de retourner dans son quartier mais elle avait trop changé, trop vécu de choses éloignées de l'humanité. Après plusieurs engueulades ou moments d'incompréhension, elle a failli être reprise quand elle a baissé sa garde.

Heureusement, Khadija a été recueillie chez un ami à elle, à l'autre bout de la ville, avec lequel elle a forgé un pacte pour que sa trace disparaisse.

Aujourd'hui de retour, elle a trouvé un emploi à la nouvelle gare de Montpellier. Elle suit une formation pour organiser des fêtes et des visites dans la région. Elle a peur de revenir au sein du franc-fief, la famille idéale à ses yeux, car elle craint que les changelins apprennent qu'elle a livré certains de leurs secrets aux Fae.

#FF0000, TRAFIQUANT D'INFORMATIONS

Incarnation : Analyste (cf. **INTERFACE**, p. 60)

Dessein : Inquisiteur

Primum : 1

Couverture 7 (Théo Coudrait, étudiant éternel à la faculté de Montpellier)

Allié 2 : Maxime, un historien vampire de la Cour de la Sécheresse

Séduction 5, Soirées étudiantes 3, Extraction & analyse de données 4

Énigme (1 Encodage découvert sur 4) non découverte : « Les démons ont plusieurs vies. Chacune doit être soignée ».

Faillie : un professeur de la faculté soupçonne le démon de ne pas être un étudiant. De plus, la petite-amie de sa Couverture connaît la véritable identité : un monstre biomécanique.

Glitch : les ampoules brillent plus fort en sa présence.

Sa Couverture actuelle est un étudiant éternel de la Faculté de Médecine. En cinquième année, il présente des conférences. Il propose des pactes aux étudiants prêts à passer leur diplôme : examen facile, notoriété, découvertes médicales, cabinet bien placé.

Ironiquement, il se rend régulièrement à la vieille faculté (puisque les examens se font toujours dans les vieux bâtiments). Il évolue parfois parmi les vampires et les changelins qui ne l'ont évidemment jamais remarqué !

Chute : #FF0000 fournissait de l'Éther pour la société Expert Sud Rail, une Infrastructure logistique ayant pour but d'entretenir le réseau ferroviaire. Mais cette Infrastructure a été piratée par les démons de l'Agence AIM. Les fuites trop importantes ont poussé la Machine-Dieu à débrancher d'un coup toute l'Infrastructure et l'ange avec.

Choqué par ce « licenciement » brutal et sans explication, plein de colère, #FF0000 rejoint l'Agence AIM, qui, ironiquement, est la cause de cette situation. Bien sûr, il l'ignore et pense que les coupables sont ceux de Malebolge.

HAMZA, GUIDE RELIGIEUX, MAIS DAMNÉ

Clan : Mekhet

Ligue : al-Hamasoun

Puissance du sang 1

Conscience : son frère Nassim

Allié 2 : Léonard, vampire de la Cour de la Sécheresse

Goule : Mathieu, chauffeur de taxi

Hamza a vécu un choc religieux. Musulman pratiquant dès son adolescence, il fut Étreint par un membre des al-Hamasoun, sous le commandement d'un « ange ». Il n'a pas pu résister à l'envie de créer une Goule, ce qui le remplit de honte. Il voudrait trouver sa place au sein des Cours du Soleil mais il n'apprécie pas du tout le Cercle de la Guenaude et l'Ordo Dracul.

Sa foi diminue petit à petit car sa condition vampirique lui semble bien trop éloignée de l'islam.

Il a été récemment recruté par l'Agence AIM pour rassembler divers mouvements religieux vampiriques et former une cour indépendante avec les Carthiens et les démons. Il pense pour le moment que les Déchaînés ne sont pas de vrais « démons », mais cherche toujours des réponses sur leur origine dans de vieux textes coraniques. Il apprécie travailler avec Khadija qui est issue elle aussi de la Mosson.



V

Personnages

Ce chapitre présente d'abord des idées pour intégrer vos personnages aux Cours du Soleil puis une série d'options de personnages supplémentaires.

Tous les personnages doivent arriver à Montpellier au début de la Chronique, afin qu'ils découvrent petit à petit ce cadre. Certains peuvent avoir vécu dans la région il y a plusieurs années, mais tous doivent « redécouvrir » les Cours du Soleil.

INTÉGRER VOS PERSONNAGES DANS LES COURS DU SOLEIL

Voici un exemple d'accroche crossover : les PJ sont recrutés par l'Agence AIM. L'Agence veut que la saison des neiges disparaisse totalement. Cet objectif est en apparence bénéfique pour tous :

- › Le Sorcier des neiges ne pourra plus venir dans la région et kidnapper des changelins comme des vampires.
- › Les humains seront heureux de pouvoir partir en vacances à la plage, en plein hiver.
- › La Machine-Dieu profitera de son Infrastructure du tourisme toute l'année et se débarrassera des Stryges qui grignotent ses installations.
- › Les vampires verront également la menace des Stryges s'éloigner.

Pour recruter les PJ, l'Ange nommé le « Directeur », sous les apparences d'un démon, sauve chaque PJ d'une situation dangereuse liée à l'un des prédateurs de chaque espèce :

- › **Les PJ démons** : il leur offre leur « première » Couverture qui est liée au Jardin des Plantes, au tourisme ou aux universités de Médecine.
- › **Les PJ changelins** : il éloigne un Veneur puis il leur offre une fausse identité, un peu d'argent et un petit studio discret, dont le frigo est rempli de fruits gobe-lins. Ils contiennent au moins un point de Glamour.
- › **Les PJ vampires** : il éloigne une Stryge qui les traque puis offre un abri souterrain quelque part dans la ville, avec quelques poches de sang volées à l'hôpital.

Pour réaliser cette ambition, l'Agence utilise ces moyens :

- › Une équipe inter-espèces composée par des PJ jeunes et qui ne sont pas encore liés à la politique des ligues et des Cours présentes.
- › Pirater des Infrastructures ou forger des pactes avec des entités de la Haie pour empêcher qu'il neige, pour toujours.

- › Enquêter sur la légende du Soleil ayant plongé dans la Méditerranée. Il pourrait être un instrument idéal à activer en cas de risque de neige. Bien sûr, le cercle de Malebolge en a besoin et refusera d'en lâcher le contrôle. La corporation Deva et au moins un ange le cherchent également pour leurs propres ambitions.
- › Convaincre la Fae Máthaire de repousser pour de bon le Sorcier des neiges et les Stryges.
- › Convaincre les Cours du Soleil de changer le pacte et d'en passer un nouveau, de manière à bouleverser le *statu quo* et d'attaquer le Roi-sorcier une bonne fois pour toutes.
- › Trouver des rituels oubliés ou des gardiens surnaturels pour fermer le passage entre la Haie et l'Arcadie.
- › Retrouver les deux changelins dont le nom est identique à celui des fondateurs du pacte et les livrer au Sorcier des neiges pour stopper la malédiction. Cela ne marchera pas, mais ils l'ignorent.
- › Intégrer les démons aux Cours du Soleil de manière officielle.

En échange de ces missions visant à amplifier l'été, « le Directeur » fournit des ressources et de la protection à ses membres : une place au sein des Cours du Soleil, car l'Agence les a toutes infiltrées via des Couvertures vampiriques et changelins ; mais aussi de l'Éther, des Couvertures et des invitations à des fêtes étudiantes où il est facile de se nourrir sur des humains.

Travailler pour l'Agence n'est pas contradictoire avec la loyauté envers les Cours. Cependant, l'Agence demande bien entendu de garder le secret de sa mission, de peur que les souverains refusent ces changements.

Si les PJ refusent la mission, l'Agence recrutera une nouvelle équipe qui tentera de mener à bien l'objectif. Ces PNJ feront d'excellents rivaux contre les PJ.

OPTIONS SUGGÉRÉES

Changelins : des kiths spécifiques sont fournis un plus loin ainsi qu'une sélection de kiths officiels adaptés à ce cadre de campagne. Les Consciences et les Icônes des PJ devraient être liées aux trois saisons locales, aux souvenirs de jeunesse durant les vacances sur les plages idylliques du Sud, ou à un vampire des Enfants des ronces qui sauve des changelins dans la Haie. Au moins un simulacre ayant remplacé un PJ devrait appartenir à Máthaire, la Fae.

Démons : comme expliqué plus haut, la première Couverture des PJ démons devrait être fournie par l'Agence AIM, être liée au Jardin des Plantes ou à la Faculté de Médecine. L'Énigme devrait être liée aux autres PJ, à une alliance avec les Cours du Soleil, à l'Œil d'or, à Malebolge ou à Hubsoft.

Vampires : l'Étreinte et les Consciences des PJ devraient être liées aux changelins, au besoin d'une des Cours pour se renforcer, de l'un des réseaux de Goules.

Le sire d'un des PJ peut aussi être un Enfant des ronces, une nouvelle lignée « fae ».

Atouts crossovers offerts : offrez 2 points d'Atout (en plus des 10) à chaque PJ afin qu'il achète un Contact et/ou un Allié lié à l'une des deux autres espèces surnaturelles afin de forger des relations entre les factions dès le début de la chronique.

Pas d'initiation dans une faction : à moins que vous ne souhaitiez aller vite, aucun PJ ne devrait pouvoir acheter un Atout dans une ligue ou un Tabard de Cour sans avoir joué l'entrée dans cette faction et gagné sa confiance. Leur première « faction » pourrait être l'Agence AIM qui les redirigera vers les Cours du Soleil.

Lien collectif : chaque joueur doit proposer un lien avec le personnage du joueur situé à sa droite au début de la première partie.

RÈGLES COMPLÉMENTAIRES : STATUT COMMUN

Être vampire membre de l'Invictus, du Cercle de la Guenaude, de l'Ordo Dracul dans les domaines de Montpellier et alentour, ou être changelin portant le Tabard de la Cour de la Sécheresse, équivaut à avoir passé un Engagement fae (avec un niveau d'Estrange de 5) et politique envers *tous* les autres membres des trois cours/lignes ayant au moins 1 point dans l'Atout Statut correspondant.

Autrement dit, un vampire ou un changelin membre qui ne respecte pas les lois communes est considéré comme un traître et doit être jugé par l'une ou l'autre des parties. Il sera puni par l'Estrange en plus d'être puni socialement.

OPTIONS SUPPLÉMENTAIRES : CHANGELINS

Les kiths de Peau-de-givre (cf. **CHANGELIN : LES DISPARUS**) en lien avec la saison de la neige, Absinthial en lien avec le vin fae, Veneficus et Asclepian en lien avec la médecine (cf. **KITHS & COMMUNAUTÉS**) sont recommandés. Nous proposons cependant de nouvelles options pour enrichir la création de vos personnages :

TABARD DE LA SÉCHERESSE (• À •••••)

Votre personnage gagne 1 point de Glamour lorsqu'il flirte avec un plaisir ou une addiction, mais s'arrête au dernier moment. Cela comprend le fait de se retenir de récolter du Glamour chez un mortel lorsqu'il vit une émotion intense.

- Gagnez l'Atout « Moisson gobeline » (cf. **CHANGELIN : LES DISPARUS**) au premier rang. Les « fruits » sont bien sûr des raisins ou du vin fae de la Haie.

- Gagnez autant de dés bonus égaux à votre Tabard sur les actions qui encouragent le partage de ressources entre groupes, communautés ou espèces surnaturelles.

- Tant que vous vous tenez immobile en plein soleil, guérissez autant de dommages infligés à votre Lucidité que le niveau de votre Tabard.

- Un vampire affamé (2 Vitae ou moins dans sa réserve) ayant le Statut : Invictus à 1 ou plus, réussit automatiquement son test de frénésie s'il est proche de vous.

- Vous ne gagnez pas l'État *En manque* lorsque vous tombez à 0 point de Glamour tant que vous restez à l'ombre durant le jour.

TABARD DE L'INONDATION (• À •••••)

Votre personnage gagne un point de Glamour lorsqu'il entend une histoire de jeunesse empreinte de nostalgie de la part d'un humain qui se tient sous la pluie.

- Gagnez autant de dés bonus égaux à votre Tabard sur les jets pour voir des souvenirs de l'enfance de n'importe quel changelin ou humain. Sur un changelin, cet avantage diminue d'autant les dés de dégâts de Lucidité relatifs aux souvenirs d'enfance.

- Gagnez autant de dés bonus égaux à votre Tabard sur les actions qui encouragent un vampire ayant le Statut : Cercle de la Guenaude (• ou plus) à récupérer une Conscience perdue.

- Si vous nourrissez de votre sang une plante-goule régulièrement (cf. **SEMI-DAMNÉS**, p. 116, pour plus d'informations), vous pouvez la contrôler comme si vous étiez un vampire.

- Un vampire ayant le Statut : Cercle de la Guenaude (• ou plus) avec qui vous concluez un Engagement fae gagne autant de Vitae que votre niveau de Tabard.

- À chaque fois que votre Cour siège au sein du franc-fief, vous pouvez décider que le sang de tous les changelins de l'Inondation provoque des hallucinations (des réminiscences d'enfance) si un vampire en bois. C'est un point de rupture d'Humanité 3 (2 dés).

TABARD DE LA NEIGE

(• À •••••)

Votre personnage gagne un point de Glamour lorsqu'il neige et que vous effrayez quelqu'un en racontant l'histoire (vraie ou fausse) d'enfants disparus alors que la neige paralysait la région.

- Vous pouvez offrir autant de points de Glamour à une plante-goule que votre Tabard. Pour chaque point de Glamour, elle peut infliger automatiquement l'État Secoué à une cible non fae.
- Gagnez autant de dés bonus égaux à votre Tabard sur les actions de déplacement silencieux.
- Toutes les communications technologiques, radios, téléphones qui ne sont pas surnaturelles cessent de fonctionner autour de vous si vous le souhaitez.
- Un vampire ayant le Statut : Ordo Dracul (• ou plus) avec qui vous concluez un Engagement fae inflige un malus de -4 à un Veneur qui le traque.
- Vous pouvez briser n'importe quel Engagement fae actif entre un changelin ou vampire de votre Cour et une Stryge. Une telle chose est bien sûr très mal vue si cela s'apprend.

KITH : ORGANISATEUR D'ÉVÉNEMENTS

Vous organisiez des repas pour votre Gardienne, des excursions sportives, des fêtes somptueuses ou des compétitions de chasse à l'enfant afin d'égayer ses voisines. De retour sur Terre, vous faites de même pour votre franc-fief ou pour les mortels que vous appréciez. À Montpellier et grâce au soleil, les étudiants s'amuse continuellement. Les touristes aussi. Après tout, les fêtes ou les défis sportifs sont un excellent moyen de récolter du Glamour, ou de faire mousser votre réputation envers votre souverain et sa Cour.

Bénédictio : lorsque vous utilisez la compétence Entregent pour organiser une fête, vous obtenez un succès exceptionnel sur 3 au lieu de 5.

Venez comme vous êtes : rédigez un carton d'invitation puis dépensez 1 point de Glamour pour inviter à distance des créatures surnaturelles d'espèces différentes à un événement. Chaque créature que vous souhaitez inviter et que vous devez connaître (au moins de vue et de nom) recevra une copie de votre carton d'invitation dès qu'il entre dans un endroit public. Le carton est une forme d'Engagement magique qui inclut des règles de respect mutuel (comme l'interdiction de la violence, de se nourrir sur les invités ou de la contrainte surnaturelle mentale).

Dès qu'ils signent le carton, vous connaissez instinctivement leurs contraintes surnaturelles « classiques » (comme l'heure à laquelle un vampire devrait quitter l'événement lorsque l'aube arrive ou bannir la présence d'argent si des loups-garous sont invités) de manière à satisfaire leurs mœurs délicates.

KITH : VIGNERON

Vous avez appris l'art du bon vin dans le Sud de la France ou au cours de votre séquestration en Arcadie pour délecter le gosier de votre Gardienne.

Mieux encore, vous avez appris comment planter, récolter et traiter les vignes faeriques, un sous-genre de fruits gobelins, de manière à produire des vins à haute intensité émotionnelle.

Bénédictio : lorsque vous produisez du vin fae à partir de vignes de la Haie, vous obtenez une réussite exceptionnelle sur 3 succès au lieu de 5.

Vigneron sanglant : une fois par scène, vous pouvez dépenser 1 point de Glamour pour que le vin fae que vous produisez sustente un vampire (il gagne autant de Vitae que votre EStrange). Cependant, les émotions du vin lui rappelleront sa ou ses Consciences ou peuvent infliger l'État Accro. Cela peut constituer un point de détachement, au choix du Conteur.



GAGE FORGÉ DANS LA HAIE : AKÈNE LAINEUX •

Ce gland fait de laine pousse sur des chênes laineux que l'on trouve dans la Haie lors de la saison des neiges. Lorsqu'on l'avale, il offre une vision de l'avenir concernant la prochaine saison maudite ou celle en cours. De plus, un changelin Rabougri peut concevoir des manteaux de laine (qui réduisent de 1 dé tout dommage contre la Lucidité du porteur), s'il récolte suffisamment d'akènes laineux. La protection ne fonctionne que durant la saison des neiges.

Entorse : le consommateur doit savoir comment tricoter pour que le gland déclenche une vision.

Revers : le consommateur oublie la dernière scène vécue jusqu'à ce qu'il absorbe du Glamour, sauf la vision offerte par l'akène.

GAGE FORGÉ DANS LA HAIE : SMARTPHONE FAE • •

Ces smartphones sont équipés de l'application de Hubsoft puis laissés dans la Haie le temps qu'ils « mûrissent ». Au bout d'une semaine, le smartphone devient un Gage qui permet de se connecter à la réalité augmentée de Hubsoft.

Entorse : l'utilisateur doit murmurer un secret (qui lui fait honte) au smartphone pour l'activer.

Revers : tous ceux qui sont connectés au BriarNet via un autre smartphone fae savent qui est et où se trouve l'utilisateur. Cela diminue la Couverture d'un démon de 2 et si c'est un simulacre, tous ceux qui observent bénéficient d'un bonus de +2 pour percer à jour sa nature.

GAGE FORGÉ DANS LA HAIE : SERPE D'OR

La serpe d'or est enchantée par l'amour toxique entre le Roi des pierres, un Veneur, et Myriam, une changelin. La serpe permet à son porteur, soit :

- › D'être immunisé aux dégâts infligés par le Roi (durant la saison des inondations) ;
- › De trouver automatiquement un sentier vers la maison troglodyte (en toutes saisons) ;
- › De sortir de la zone des Ronces automatiquement (durant la saison de la sécheresse).

Entorse : l'utilisateur doit embrasser quelqu'un qu'il aime dans les Ronces pour l'activer.

Revers : le Veneur tombe amoureux de l'utilisateur : il le voit dans ses rêves. Son « amour » ressemble plus à de l'esclavage qu'à autre chose...



OPTIONS SUPPLÉMENTAIRES : VAMPIRES

Si vous possédez le supplément **JUSQU'AU SANG** pour **VAMPIRE : LE REQUIEM**, proposez aux joueurs la possibilité d'incarner des Jharana, une lignée mineure qui croise la Machine-Dieu avec le Requiem.

LIGUE : AL-HAMASOUN

Voici leurs avantages et inconvénients en termes de règles : Le Karamat est l'équivalent de la Sorcellerie thébaine utilisée par la Lancea et Sanctum. Il est accessible à partir du niveau 1 en Statut de ligue : al-Hamasoun. Modifiez les symboles et l'esthétique chrétienne pour adapter les pouvoirs à ceux de l'islam.

Nous suggérons que les al-Hamasoun considèrent qu'un Damné est « impur » en dessous d'une Humanité de 7. Le div fera son possible pour aider ce vampire à remonter la spirale infernale. Il n'hésitera pas à le détruire si son Humanité est inférieure à 4.

Un div qui ne respecte pas les ablutions et les restrictions quant à l'utilisation des Disciplines, des Goules, de l'Étreinte, du Karamat risque une diminution de son Statut de ligue.

Les al-Hamasoun autorisent leurs membres à acquérir un Statut dans une autre ligue (excepté le Cercle de la Guenaude ou autre ligue païenne), mais l'inverse n'est pas forcément vrai.

Les lignées manifestant des liens avec la maladie, d'autres divinités non abrahamiques ou d'autres créatures surnaturelles telles que les Volquaries ou les Morbus sont refusées au sein de la ligue.

ÉCAILLE DE DRAGON : FAUSSE STRYGE

Anneau requis : Mystère du Ver.

Procédure : Retirez la peau du vampire à la manière des « écorchés », les modèles anatomiques présents dans la Faculté de Médecine. Invitez une Mandragore à se lover sur ses nerfs à vif (qui lui prélève 2 points de Vitae) puis on lui remet sa peau. L'Écaille ne fonctionne que dans le Nid de Dragon du Jardin des Plantes de Montpellier. Le rituel est évidemment une source de frénésie à -4.

Le vampire doit alors chevaucher la vague (cf. **VAMPIRE : LE REQUIEM**, p.105) avec succès pour activer l'Écaille.

Résultat : La Bête du vampire se détache et devient une créature éthérée dans le Crépuscule jusqu'à la fin de la scène. Elle a l'apparence et le comportement d'un Hibou mais c'est le vampire qui la contrôle. Les Stryges l'écoutent et sont fascinées par elle, sauf si elles réussissent un jet d'opposition contre la puissance surnaturelle du Dragon.

LIGNÉE MINEURE : VOLQUARIES (ENFANTS DES ÉPINES)

Les « Enfants des épines » ou Volquaries (dont le nom emprunte aux Volques, une ethnie celte locale du temps de Rome) sont une lignée de sang fae, qui peut apparaître lorsqu'un vampire ayant au moins 3 en Puissance du Sang boit régulièrement du vin fae produit par les vigneron de la Haie, puis qu'il Étreint un humain. Le nouveau-né a de petites chances d'appartenir aux Volquaries au lieu du clan de son sire (au choix du Conteur).

Surnom : les Enfants des épines

Clan parent : au choix

Fléau : s'il blesse ou trahi un changelin, la prochaine fois qu'il voit le soleil, le soleil le blesse d'autant de dommages aggravés supplémentaires qu'à subit le changelin (ou que son niveau d'Estrange en cas de trahison). Ces dommages sont cumulatifs.

Disciplines : *Épines de l'âme* en plus des 3 Disciplines du clan du sire.

DISCIPLINE : ÉPINES DE L'ÂME

• Ouvrir un portail vers la Haie

Le vampire peut ouvrir un portail vers la Haie en peignant une porte ou un miroir de sa Vitae.

Il peut faire passer d'autres personnes.

Coût : 1 Vitae ou 1 Dette gobeline

•• Honnêteté solaire

Le soleil ne le blesse pas dans la Haie et les incendies de la Haie ne déclenchent pas la frénésie.

Coût : 1 Dette gobeline, ou aucun coût s'il fait partie des Cours du Soleil

Groupement de dés : Vigueur + Survie + Puissance du sang

Action : instantanée

Résultats du jet : Chaque succès permet au vampire de rester sans dommages dans la Haie durant une journée.

••• Tissage de la Haie

Le vampire est capable de tisser la Haie de la même manière que les changelins (cf. **CHANGELIN : LES DISPARUS**), mais uniquement le jour. Chaque succès en sus du premier au jet d'activation peut être dépensé pour modifier l'environnement de la Haie.

Ajoutez à la table des résultats de changements de paradigme celui-ci :

Pour 4 succès, les arbres de la Haie peuvent se tordre pour abriter du soleil la coterie du vampire, durant toute la durée de leur voyage.

Coût : 1 Dette gobeline ou aucun coût si membre d'une Cour du Soleil.

Groupement : il dépend de la modification voulue.

•••• Rêves sanglants

Le vampire peut s'introduire durant le jour en méditant dans les rêves (dans l'Oneiros uniquement, un « Bastion ») d'un vampire en torpeur et absorber sa Vitae.

Coût : 1 Dette gobeline ou 1 Volonté

Groupement : Résolution + Calme + Puissance du Sang, jet résisté par la cible, égale à sa Puissance du Sang + Résolution. Le nombre de succès restants est le nombre de points de Vitae volés.

••••• L'entente

Durant la journée, en torpeur, vous rêvez de l'Arcadie. Vous pouvez alors appeler un Veneur et lui désigner une cible changelin ou humaine qui se trouve hors de la Haie ou hors d'un franc-fief protégé par un pacte de Cour, en la marquant avec votre Vitae.

Si c'est un changelin, le vampire subit, comme le Fléau des Volquaries l'indique, autant de dommages aggravés que l'Estrange de la cible.

Le Veneur doit trouver sa cible avant que vous vous réveilliez de la torpeur, sinon elle lui échappe à tout jamais : il ne pourra plus jamais la traquer. Ce pouvoir est bien sûr très utile pour protéger les victimes des fae, mais peu le possèdent ou sont au courant de son existence. Ceux qui le maîtrisent ont peur d'être manipulés par toutes les factions en présence.

Coût : 2 Dettes gobelines

Groupement : aucun

NOUVELLE ÉCAILLE DU DRAGON DU MYSTÈRE DE L'ASCENDANT : FAUSSE STRYGE

Anneau requis : Baiser oublié du soleil

Système : le vampire saigne une dizaine de jeunes changelins et remplit un bain avec leur sang, et une concoction complexe à base de fruits de plantes gobelines/goules sont alors mélangées. Ces plantes doivent avoir été nourries au soleil et aux émotions fortes selon un cycle complexe.

Ce rituel doit avoir lieu en plein jour, et dans la Haie.

Le Dragon s'y plonge puis verse lui-même assez de Vitae pour avoir Faim puis dépense 1 Volonté. Il tombe alors en torpeur durant autant de nuits que sa Puissance du Sang dans le bain, puis se réveille la nuit d'après.

La prochaine fois que le Dragon Étreint, son enfant sera de la lignée des Volquaries. Un seul enfant peut être Étreint par rituel.

Eifersucht

Un scénario pour **CHANGELIN : LES DISPARUS**

Durée. 6 heures environ, ou davantage selon le temps consacré aux intrigues secondaires.

Style. Enquête, diplomatie.

Thématique. Contes de Grimm, forêts enneigées.

Nombre de PJ. 2 à 4.

Types de personnages. La présence d'au moins un Superbe ou Étincelant est conseillée.

Expérience. Tous niveaux.

Bibliographie. La lecture du supplément **CHÊNE, ÉPINE ET FRÊNE** est recommandée pour utiliser et comprendre le fonctionnement des anoblissements.

L'obsession pour la beauté et la jeunesse est aussi puissante et aussi vaine que l'attrait qu'exercent les Vraies Faes sur les changelins, une leçon que chacun peut tirer de la lecture des contes de Grimm.

*Cette histoire indépendante pour **CHANGELIN : LES DISPARUS** lance les PJ sur les traces d'une figure historique ayant inspiré la légende de Blanche Neige, Maria Sophia. En chemin, ils font la connaissance de sa descendante, une changelin nommée Lisbeth Wallon, coincée dans une région où aucune Cour n'est là pour la protéger. Lisbeth redoute sa destinée, mais l'intervention des PJ la conduit à un choix : assumer son héritage en trouvant le tombeau de Blanche Neige, ou y renoncer.*

LA LÉGENDE DE MARIA SOPHIA

Il était une fois **Maria Sophia**, une adolescente réputée pour sa beauté et ses qualités morales. Cette princesse de Bavière du XVIII^e siècle, du royaume de Kurmainz, fut promise par son père Philippe-Christophe d'Erthal à un prince voisin qu'elle détestait.

Mais la nouvelle épouse de son père, **Claudia** von Venningen, jalouse de sa beauté et de l'amour que lui portait son mari, la fit enlever et livrer à une Fae. En échange de la jeune fille, Claudia gagna un miroir magique et, dit-on, des pouvoirs incroyables.

En Arcadie, Maria Sophia fut transformée en changelin. Un simulacre à la figure balafrée la remplaça parmi les humains, afin que nul ne dise plus jamais que Maria Sophia était la plus belle. Le simulacre renonça aussi à toute ambition politique et le mariage fut annulé.

LA COUR DE LA BEAUTÉ ET DE LA LAIDEUR

Amadouant ses geôliers par sa candeur naturelle, Maria Sophia parvint à s'enfuir d'Arcadie. Elle se réfugia dans la montagne de la Haie, dans un franc-fief gardé par une clique de changelins alliée à des hobgobelins, des Nains mineurs et forgerons qui récupéraient des Gages et des Contrats figés dans la glace et la roche. Ils l'accueillirent et tombèrent sous son charme, acceptant même de la suivre sur Terre. Maria Sophia mena ses nouveaux alliés dans le royaume de Beiber, voisin de Kurmainz. Sous une autre identité, elle y fonda la Cour de la Beauté et de la Laideur sur laquelle elle régna pendant cinq ans. Elle fit construire un miroir magique semblable au premier pour observer les faits et gestes de ses ennemis. À l'inverse du premier, ce miroir indiquait qui était « laid », confortant Maria Sophia dans son obsession pour sa propre beauté, à l'image de celle qu'elle haïssait.

LA RANCUNE DE MARIA SOPHIA

Maria Sophia n'était pas satisfaite de son nouveau royaume. Elle souhaitait toujours récupérer celui que sa belle-mère lui avait volé. La changelin empoisonna d'abord son simulacre pour se venger, mais son père, croyant avoir perdu sa fille, se suicida de chagrin. Claudia, ironiquement, devint la seule héritière du royaume de Kurmainz.

La Lucidité de Maria Sophia dégringola et elle perdit le sens des réalités, se noyant dans des visions nées de son envie malade ou de ses souvenirs. Dans son esprit, sa belle-mère et la Fae fusionnaient pour ne former plus qu'une entité haïe dont elle adoptait malgré elle tous les vices. Sourde aux paroles dissuasives des membres de sa cour, Maria Sophia s'entêta dans sa vengeance. Elle échoua à assassiner sa belle-mère, sa venue révélée par le miroir magique. Cette vision parvint à la Fae qui comprit que Maria Sophia était toujours vivante.

La Fae remonta sa piste jusqu'au royaume de Beiber. La Vieille Veneuse à son service, sous les traits d'une sorcière âgée et gâteuse, empoisonna Maria Sophia lors d'un banquet. La Fae s'estima satisfaite et crut cette histoire close. Mais l'Estrange, nourri par la légende qui naissait chez les petites gens de cette pauvre enfant sacrifiée par sa cruelle belle-mère, permit à Maria Sophia de survivre en sombrant dans un coma magique.

FUNÉRAILLES DE VERRE

La peau de Maria Sophia se transforma, adoptant une blancheur nacrée, et il neigea abondamment en ce jour funeste. Des sept Nains, ses « gardiens » amoureux, cinq lui construisirent un magnifique sarcophage, fait du même verre magique que le Miroir parlant. Ils affirmaient qu'elle se réveillerait grâce à des héros à la beauté incontestable.

Depuis, Maria Sophia sommeille encore sous une forteresse montagnaise, dans la Haie, en Bavière, mais elle se transforme lentement en Fae à cause de sa légende, désormais connue dans le monde entier...

DE L'HISTOIRE À NOS JOURS

À la mort de Claudia, la Fae récupéra son Miroir parlant et tomba dans le piège de son propre artefact. Le miroir avait pris l'habitude de traquer avec zèle la beauté parmi les habitants de Bavière et la Fae vivait chaque vision comme une provocation personnelle. Elle fut à son tour obsédée par l'idée d'être la plus belle, arrachant leur beauté à tous les concurrents éventuels dont elle avait connaissance.

Deux à trois fois par siècle, la Fae demande à son miroir qui est la plus belle dans la région pour l'éliminer. Cette fois-ci, le Miroir parlant aurait dû viser la changelin Lisbeth. Mais cette dernière, prévenue par un Contrat ou par l'exploration de ses rêves, est parvenue à contraindre le miroir par un Contrat Gobelin qui l'incite à désigner les PJ à sa place. La Fae désire obstinément arracher leur beauté aux PJ. Elle demande donc à la Vieille Veneuse de les capturer et de les châtier, et c'est ainsi que les héros entrent dans cette malheureuse histoire...

LES PNJ

LES FAE

- › **La « Fae du Spessart »** incarne la force brute de la Nature dans toute sa splendeur : la pureté froide de la neige, la majesté des pics et des falaises, l'horreur du vent qui vous glace la moindre portion de peau à découvert, l'immobilité des colosses de pierre... Elle inspire aux mortels la solitude, le suicide, ou la recherche de l'illumination. Les Nains à la peau de pierre et d'autres hogobelins faits de roche et de mousse, sont ses enfants.

L'histoire de Maria Sophia et de sa belle-mère lui a laissé un goût amer et le miroir magique la rend extrêmement jalouse de toute personne pouvant être plus belle qu'elle.

Estrange 7, Trouver qui est le plus beau ou la plus belle 12, Invoquer les forces de la montagne 12.

- › **La Vieille Veneuse** est le Veneur favori de la Fae du Spessart. Autrefois créature fantasmagorique née des rêves des montagnes et du froid, elle a été réduite en esclavage par la Fae. La Vieille Veneuse prend l'apparence d'une femme âgée montée sur un corbeau gigantesque (de la taille d'une moto). Elle voyage par les airs, et profite toujours d'un vent froid venu de la montagne. Elle vomit littéralement de la glace et des pierres qui se brisent en mille morceaux, coupants au visage de ses victimes. Son but : les défigurer, leur crever les yeux et leur couper le nez et les oreilles !

Estrange 5, Vomi glacé et coupant 6, en plus des capacités décrites dans le profil du Veneur du livre de base.

- › **Maria Sophia dite « Blanche Neige »** est désormais davantage une Vraie Fae qu'un changelin. La dégradation de sa santé mentale, l'influence de sa propre légende et son cercueil magique l'ont transformée en monstre de vengeance et de beauté terrifiant. Elle n'a qu'une envie : détruire la Fae du Spessart et régner à nouveau sur la région au sein de sa Cour de la Beauté et de la Laideur...

Estrange 3, Lucidité 3. Contrats : Aperçu d'un miroir lointain, Clairon du Veneur, Cour royale, Passe-miroir, Roue de la destinée, Stratagème de la tête pensante.

LES NAINS (HOBGOBELINS)

- › **Hogard, le marchand goblin**, anciennement « Avare » est un des sept Nains, qui vend toutes sortes de fruits magiques récoltés dans le Spessart. C'est un grand voyageur et il propose son étal dans tous les marchés gobelins d'Europe. Il l'ignore, d'autant qu'il a oublié jusqu'au nom de Maria Sophia, mais il amène avec lui une part de la malédiction de la Fae du Spessart et de Blanche Neige : l'Estrange tisse les fils du Destin entre ses clients, comme Lisbeth et les PJ. C'est à cause de lui que les PJ peuvent être ciblés par le Contrat goblin invoqué par Lisbeth ou que le miroir peut déceler leur existence même hors de Bavière.

Estrange 6, vendre des Contrats piégés ou maudits à n'importe qui 10, Subterfuge 4.

- › **Les cinq Nains** restés gardiens du cercueil de verre ont fait vœu de patience et de silence, tels des moines éternels. Ils n'ont plus de noms et réagissent comme un seul être ; l'Estrange a effacé leur individualité plutôt que de laisser Walt Disney imposer sa version irrespectueuse. Désormais, ils sont liés au tombeau de Blanche Neige et ont promis magiquement de le défendre jusqu'à son réveil.

À chaque fois que des intrus ont découvert l'endroit, ils les ont transformés en statues de glace qui s'ajoutent à leur équipe. Certains étaient des changelins, d'autres des mortels attirés par la légende.

Les Nains détestent la Fae du Spessart qui les a maltraités durant des siècles, mais ils se montrent hostiles envers toute personne qui n'apporte pas une solution pour réveiller Blanche Neige.

Estrange 7, Casser des têtes et des bras 12, Manipuler la pierre comme si c'était de la glaise 5.

- › **Le corbeau**, anciennement « Orgueilleux », le 7^e Nain, a été transformé en oiseau par la Fae du Spessart après qu'il ait tenté de la détruire pour venger Maria Sophia. Il serait susceptible de venir en aide aux PJ, si le souvenir de son ancienne identité lui revenait.

Estrange 6, Voler des choses 8, Fuir par les airs 4, Se souvenir de sa vie passée de Nain et de Blanche Neige 3, Communiquer télépathiquement avec la Vieille Veneuse 5.

LA CHANGELIN

- › **Lisbeth** est une changelin à l'apparence d'elfe, aux oreilles longues, au visage hypnotique, à la peau délicieusement argentée et brillante. Elle a été transformée par une Fae qui a été « détruite » ou « absorbée » depuis par la Fae du Spessart, par jalousie. C'est grâce à l'attaque de la Fae du Spessart sur le domaine de sa maîtresse que Lisbeth a pu s'enfuir et revenir sur Terre. Elle est la descendante de Maria Sophia mais n'assume pas cet héritage. Elle sent que son destin est lié à l'anoblissement issu de la légende de Blanche Neige mais elle n'ose pas aller plus loin.
- › Lisbeth vit désormais chez Mme Schneider, une retraitée avec qui elle a forgé un pacte et qui devient petit à petit une Enchantée. En échange du pacte, la changelin vit paisiblement, sans payer de loyer, dans un studio neuf collé à la maison, jadis loué à des touristes.
- › Malheureusement, Lisbeth a commis l'erreur de remporter un concours de beauté à Lohr am Main et depuis, la Fae du Spessart et la Vieille Veneuse la recherchent. Lisbeth profite de la vie tant bien que mal, vivant dans l'angoisse d'être retrouvée. Elle limite ses sorties, mais déprime. Elle se sent effroyablement seule car il n'y a aucun autre changelin ni aucun franc-fief. L'espoir lui est revenu quand elle a senti le Contrat gobelin marcher et éloigner la traque loin d'elle.
- › *Semblance : Superbe, kith : Étincelant. EStrange 2, Séduire 10, Fuir 10.*

L'ENCHANTÉE

Il y a bien longtemps, la vieille dame a eu la visite brève de son fils qui avait été kidnappé par la Fae du Spessart. Il était transformé en changelin. Il s'était échappé mais était poursuivi. Il lui fit promettre de ne pas le chercher, car ses poursuivants s'en prendraient à elle. Il reviendrait, dit-il. Bien sûr, elle ne l'a plus jamais revu. Aujourd'hui, elle voit en Lisbeth quelqu'un qui pourrait l'aider à retrouver son fils car elle a visiblement subi la même expérience tragique. Elle se réjouit d'avoir une « Fae du logis » chez elle, qui lui permet de « partir à l'aventure » pour faire de la cueillette magique dans la Haie et qui lui cuisine de délicieux repas... Lisbeth l'empêche de partir seule dans le royaume faerique et l'encourage à ne pas rompre sa promesse. En attendant, la Haie la transforme petit à petit. À vous, Conteur, de développer l'intrigue de Mme Schneider si vous souhaitez ajouter de la complexité au scénario.

NOUER LES FILS À LA TRAME

LOCALISATION

Ce scénario est prévu pour 2 à 4 personnages ayant au moins vécu la fuite en Arcadie et l'installation dans un franc-fief. Ils peuvent vivre n'importe où dans un pays proche de l'Allemagne (ou en Bavière, plus précisément). L'idéal est de démarrer le scénario dans un paysage montagneux et enneigé, comme les Vosges.

IMPLICATION

Un (ou plusieurs) PJ est désigné par le Miroir parlant, déclenchant l'ire de la Fae du Spessart à l'égard du groupe (ses compagnons sont forcément complices). Cette infortune peut avoir plusieurs causes :

- › Un (ou plusieurs) PJ est le plus bel individu de la région après Lisbeth. Il peut s'agir d'un Superbe, Étincelant ou tout autre kith/semblance qui rappelle un certain idéal de beauté.
- › Un (ou plusieurs) PJ présente une similitude avec la Maria Sophia de la légende et l'idéal qu'elle incarne, sans nécessairement être en lien à sa beauté (par exemple : sa candeur, son sort tragique, etc.).
- › Les PJ ont accumulé trop de Dettes gobelines auprès de Hogard.

INTÉGRER CETTE HISTOIRE AUX COURS DU SOLEIL

Lisbeth visite Montpellier l'été via un chemin de la Haie et croise les PJ sur le marché des garrigues. Ils sympathisent et font commerce chez le marchand gobelin. L'EStrange lie leurs destins, même s'ils ne le savent pas encore.

Ce scénario peut très bien débiter durant n'importe quelle saison, où une Veneuse inconnue, venue d'Allemagne, cible le groupe sans qu'ils ne comprennent pourquoi. Sous les conseils et la pression des Cours qui ne veulent pas qu'une nouvelle Veneuse incontrôlable erre dans la région, les PJ sont missionnés pour résoudre le problème jusqu'en Bavière.

Bien sûr, la figure du Sorcier des neiges ressemble à celle de la Fae des montagnes. N'hésitez pas à fusionner les deux, voire à transposer l'histoire de Maria Sophia dans les Pyrénées, quitte à sacrifier un peu la réalité historique.

RÉSUMÉ DU SCÉNARIO

Chapitre 1. La Vieille Veneuse désire enlever les PJ qu'elle prend pour des héritiers de Blanche Neige pour les livrer à la Fae du Spessart.

Chapitre 2. L'enquête sur la légende de Blanche Neige conduit vers la ville de Lohr Am Main, en Allemagne, où aurait vécu la princesse Maria Sophia, à l'origine de la légende.

Chapitre 3. Les PJ voyagent vers Lohr Am Main, par exemple via la Haie.

Chapitre 4. Les PJ rencontrent une foule de gens, dans une ville en liesse. Il font également la connaissance de

Lisbeth. Rongée par la culpabilité, elle demande leur conseil : est-ce qu'elle doit assumer son héritage en tant que descendante de Blanche Neige ou doit-elle fuir ?

Chapitre 5. Le chemin menant au tombeau de Blanche Neige passe par la Haie, peuplée d'étranges créatures.

Chapitre 6. Face au sarcophage de verre, l'heure est au choix : les PJ doivent décider s'il faut finalement ouvrir le tombeau ou non.

Chapitre 7. L'ouverture du sarcophage déclenche le réveil de la belle, qui est devenue une Vraie Fae !

ANOBLISSEMENT : PRINCESSE DES BLANCHES NEIGES

Héraldique. Une pomme rouge entourée de flocons de neige, sur un miroir.

GAGE D'HÉRALDIQUE : LE MIROIR PARLANT DE LA COUR DE LA LAIDEUR (••••)

Ce miroir parlant est la copie de celui détenu par la Fae du Spessart. Toute personne ayant subi la jalousie de la Fae peut le réclamer, du moment qu'elle remplit les prérequis listés ci-dessous. Il a été forgé pour la Cour de la Laideur et permet d'observer les gens « laids », à l'inverse de l'autre miroir. Parfois, ce sont des critères de laideur physique correspondant à l'époque et au lieu, d'autres fois ce sont des critères moraux déterminés par la tradition ou la classe sociale.

Il permet aussi d'entrer dans la Haie sans dépenser de Glamour. Les changelins utilisant ce miroir peuvent aussi, en payant 1 Glamour, demander au miroir à entrer directement dans le domaine arcadien de la Fae du Spessart (ce qui est suicidaire) car les deux miroirs parlants sont évidemment liés.

Entorse. L'utilisateur commet un acte moralement « laid » ou s'enlaidit physiquement (assez pour écoper d'un malus de -1 sur tous ses jets sociaux jusqu'à la fin de l'utilisation du miroir).

Prérequis. Survie 3, Intimidation 2, Occultisme 1

Cet Atout d'anooblissement offre ces bénéfices traditionnels (cf. *CHÊNE, ÉPINE ET FRÊNE*, p. 33) :

- › Gain de Glamour.
- › Nouvelle Spécialité. Intimidation (secrets), ce qui représente la « laideur » dévoilée à propos de l'interlocuteur par le miroir.
- › Un Fil supplémentaire.

- › Trois légendes à propos de Maria Sophia : au choix du Conteur, par exemple des détails sur la manière dont elle a fondé sa Cour de la Beauté et de la Laideur, comment elle est devenue de plus en plus tyrannique, etc.

Mais aussi des bénéfices spécifiques à ce scénario :

- › Le Statut « Cour de la Laideur » (au choix) 5. Cela signifie simplement que le changelin peut fonder cette cour et un franc-fief dans une région où il n'en existe pas et qu'il sera respecté dès le départ par les autres changelins, qui reconnaîtront son ambition comme noble et respectable.
- › L'Atout Alliés (les cinq Nains) dont le niveau sera égal à la moitié de l'Estrange du changelin.
- › Un Serment hostile envers quelqu'un (un mortel, une Fae ou un changelin) qui est jugé plus beau qu'elle par le Miroir parlant.

Conscience. Lisbeth

Malédiction. Les attaques contre la Lucidité liées à l'émotion de la jalousie ajoutent un nombre de dés de dégâts égal aux rangs investis dans cet Atout.

Battement. La Princesse des blanches neiges fait passer son obsession pour la laideur en priorité avant les affaires de sa clique ou de sa Cour.

Entorse. Il faut prononcer la phrase « Ô Miroir, mon beau miroir, dis-moi qui est le plus laid... » pour l'activer. Il se met alors à susurrer à son utilisateur la réponse et le pousse à harceler cette personne.

CHAPITRE 1 : ERREUR SUR LA PERSONNE

Objectif des joueurs. Négocier avec la Vieille Veneuse et partir en quête de Lisbeth.

Objectif du Conteur. Introduire la Vieille Veneuse et faire comprendre aux joueurs que c'est une mauvaise idée de lui résister ou de la suivre en Arcadie.

UNE INVITATION DANGEREUSE

Fin juillet. Cette scène débute *in media res*. La Vieille Veneuse, une vieille femme avec un panier de pommes à la main et un corbeau sur l'épaule cueille les PJ au détour d'un sentier de la Haie, à l'orée d'une forêt ou aux abords d'une ruelle sombre. Il est même possible qu'elle frappe à leur porte, si leur demeure se situe hors d'un franc-fief.

La Vieille Veneuse pointe du doigt le PJ que le miroir a désigné et lance sans préambule, en allemand : « *Au nom de l'Estrange, au nom de la Petite Mère des montagnes à la beauté cruelle, de Sa Majesté Faerique gardienne du Spessart, je vous ordonne de venir vivre avec elle, en votre qualité de descendant de Maria Sophia Margaretha Catharina d'Erthal.* »

Répondre favorablement à cette invitation serait bien entendu suicidaire. La Vieille Veneuse accepte l'idée qu'il puisse y avoir erreur sur la personne, mais une argumentation rondement menée est nécessaire pour lui faire renoncer – provisoirement – à la capture du ou des PJ.

DISCUSSION COURTOISE

Pour peu qu'on lui demande poliment, la Vieille Veneuse peut fournir les informations suivantes.

- » Le Miroir Parlant a désigné un ou des PJ à sa maîtresse comme étant « plus beaux » qu'elle, et sa maîtresse est très jalouse. Le fait qu'ils soient possiblement les descendants d'une noble allemande est en réalité secondaire.
- » La Fae possède un domaine dans le massif du Spessart, en Bavière.
- » Si les PJ mentionnent Blanche Neige, la Vieille Veneuse admet que Maria Sophia a fait naître cette légende, mais que la Fae n'apprécie pas cette histoire (sous-entendu : cette légende menace les Titres de la Fae). La Vieille refuse de raconter la véritable histoire (telle que décrite dans **La légende de Maria Sophia** ci-avant) et de prononcer le nom de Blanche Neige, car la Fae le lui a interdit. La Veneuse sait toutefois que sa propre apparence de sorcière à la pomme est issue de cette légende comme si cette dernière influençait la Fae.

COMMENT CONVAINCRE LA VENEUSE ?

Un Contrat faerique, une bénédiction de semblance ou de kith, un Gage invoqué par les PJ capables de révéler les manipulations du Destin, de la chance, ou de l'effet de pactes permettent de gagner du temps.

Si vraiment les PJ n'ont rien d'utile, faites-en sorte que leur discours convainque la Veneuse sans jet de dés. En cas de confrontation surnaturelle contre le Contrat goblin, comptez un groupement de dés adverse de 7. Une réussite leur dévoile une vague image de Lisbeth et Hogard, une belle elfe et un marchand Nain. Ils se souviennent avoir croisé ces deux individus près de leur franc-fief, voire de leur avoir parlé ou acheté quelque chose.

ÉCHANGE DE BONS PROCÉDÉS

Si les PJ convainquent la Vieille Veneuse, elle leur demande de trouver le ou les véritables descendants de Maria Sophia. Elle leur promet en échange de ne pas kidnapper d'enfants dans la région (elle ne comptait pas le faire mais sait que c'est un bon argument face à des changelins). Elle est prête à signer un Serment magique. Elle projette de suivre les PJ de loin dans l'espoir de les kidnapper avec la véritable descendante de Maria Sophia, pour faire un cadeau à sa maîtresse.

AFFRONTEMENT OU FUITE

Si les PJ se montrent agressifs ou fuient, la Vieille Veneuse leur lance d'abord une pomme, qui explose en crachant une brume chargée de fer. Le corbeau, lui, largue aussi des pommes explosives depuis les airs.

Afin que les PJ aient une chance de réagir, décrivez comment les premières pommes ratent leur cible de justesse, et permettez-leur d'identifier le poison qui se répand.

La Vieille part en les maudissant : « *Apportez-moi l'héritier avant le solstice ou ma maîtresse déchaînera la Chasse sauvage et les cruautés de l'Hiver sur tous les innocents ! Elle vous voit à travers son miroir. Vous ne lui échapperez pas.* ». Puis elle disparaît dans un tourbillon de neige.

CHAPITRE 2 : INVESTIGATIONS

Objectif des joueurs. Trouver des informations sur la Fae du Spessart et comprendre le lien avec la légende de Blanche Neige. En option, stopper l'espionnage du miroir magique.

Objectif du Conteur. Fournir les indices indispensables aux joueurs, peu importe la manière dont ils orientent leurs recherches. Développer les relations des PJ avec les PNJ de leur cour locale. Les inciter à se rendre en Allemagne.

ENQUÊTER SUR LA LÉGENDE DE BLANCHE NEIGE

Les PJ découvrent facilement de nombreuses versions et spéculations historiques sur la légende de Blanche Neige. Un jet d'Investigation réussi ou des recherches ciblées peuvent offrir des informations supplémentaires.

- Les PJ découvrent l'histoire du conte classique et ses variantes.
- **Information supplémentaire.** Blanche Neige se réveille lorsque le morceau de pomme empoisonnée ressort de sa gorge.
- Dans la version relatée dans les livres d'Histoire, Maria Sophia a grandi à Lohr am Main dans l'ancien royaume de Kurmainz. Elle a été défigurée avant de mourir jeune d'un empoisonnement, entraînant le suicide de son père.
- **Information supplémentaire.** La ville de Lohr am Main organise un concours de beauté annuel.
- En recourant à des Contrats ou en croisant des informations de source hobgobeline, il est possible de confirmer les similitudes entre la Fae du Spessart et la belle-mère jalouse du conte et l'existence d'un Miroir Parlant.
- **Information supplémentaire.** Le corbeau est apparu aux côtés de la Vieille Veneuse à l'époque de Maria Sophia. Il serait surprenant qu'il ne soit pas lié au conte.

RETROUVER L'HÉRITIER

Lohr am Main s'impose alors comme une destination de choix pour rechercher l'héritier de Maria Sophia. La cour locale encourage les PJ à partir pour régler l'affaire. C'est à la fois une conséquence de leurs Dettes et un moyen d'éviter que l'ire de la Fae du Spessart s'abatte sur la région par la faute des PJ.

Un PJ désigné par la Veneuse peut vérifier son arbre généalogique avec l'aide de son monarque, lequel finance l'investigation via un cabinet spécialisé : non, décidément, le PJ n'a aucun lien familial avec Maria Sophia !

CONTRER L'OBSERVATION MAGIQUE DU MIROIR

Permettez aux PJ de déceler un miroitement fugace, comme s'ils regardaient le monde derrière une vitre et dites-leur qu'ils se sentent observés, sans source apparente. La Fae les observe à distance, comme la Vieille Veneuse peut leur avoir dit.

L'achat de Contrats gobelins, l'utilisation de Contrats changelins ou de Gages jetant une sorte d'invisibilité magique est bien sûr chaudement recommandée. Cette confrontation sera un jet d'opposition de groupe contre un groupement de 10 dés. Une réussite permet d'empêcher le Miroir de transmettre l'image des PJ jusqu'à la fin du scénario.

Contrer l'effet du miroir par des Gages implique une Dette gobeline élevée (3).

AIDE EXTÉRIEURE

Si les PJ sont démunis, la cour locale peut les aider en échange d'un gros service (trouver un Gage dans la Haie, défaire un simulacre ou un Veneur local, etc.), car l'un des quatre monarques connaît un Contrat capable de contrer la surveillance durant un temps limité.

Il est possible de nouer des pactes avec des mortels pour disposer de lieux protégés de la Veneuse, notamment à Lhor am Main (qui rappelons-le est une région où les francs-fiefs sont absents).

CHAPITRE 3 : DANS LA HAIE

Objectif des joueurs. Voyager saint et sauf jusqu'en Allemagne.

Objectif du Conteur. Pimenter le voyage grâce à des rencontres et des obstacles dignes de la Haie, lieu à la fois enchanteur et cruel.

Comment aller en Allemagne ? Si vos PJ habitent loin, la Vieille Veneuse ou quelqu'un de la cour locale peut leur ouvrir un raccourci via la Haie. Acheter un guide hobgobelin est une autre option, en échange d'un peu plus de Dette envers l'Estrange.

Si les PJ sont en conflit ouvert avec la Veneuse, elle les harcèle et cherche à les attirer dans les Ronces qui seront alors pleines de pommes au lieu d'épines.

La Haie locale reflète la ville comme si elle était envahie par la forêt et les contreforts de la montagne proche. Au sortir de la Haie, les PJ arrivent par une forêt proche ou par l'un des miroirs (ordinaires) associés à Blanche Neige dans le musée de la ville, ce qui effraie des touristes en pleine visite.

Peu importe comment ils s'y rendent, les PJ trouvent régulièrement des indices qui signalent la surveillance de la Vieille Veneuse : plumes de corbeau, trognons de pommes, etc.

CHAPITRE 4 : LOHR AM MAIN

Objectif des joueurs. Trouver Lisbeth, comprendre ses motivations, la pardonner ou non. Choisir de l'aider ou non.

Objectif du Conteur. Faire le portrait de cette ville allemande typique et envahie par des touristes. Dresser un portrait nuancé de Lisbeth, qui doit être attachante malgré le sale coup qu'elle a fait aux joueurs. Bien faire leur comprendre les effets du Contrat gobelin utilisé par Lisbeth, et la vraie origine du Nain. Donner aux joueurs les indices nécessaires pour trouver Maria Sophia peu importe la piste qu'ils suivent.

Vous trouverez de nombreuses vidéos de « Lhor am Main » et du « Spessart » sur YouTube. Montrez-les à vos joueurs, elles sont très parlantes sur l'ambiance locale !

Lohr am Main est une petite ville industrielle connue pour son hôpital psychiatrique accueillant des malades de toute la région mais aussi pour ses industries chimiques. Heureusement, la légende de Blanche Neige associée à son passé éclaire la ville d'une ambiance plus fantasque. De nombreux touristes allemands, et parfois internationaux, visitent le musée consacré à la princesse et viennent ici admirer le massif et les forêts ténébreuses du Spessart.

PROFITEZ DE LA FÊTE ET RÉCOLTEZ DU GLAMOUR !

La ville est en pleine ébullition : la fête populaire annuelle bat son plein (en théorie le 1er août, à adapter si nécessaire). Les rues sont animées et ensoleillées. On y trouve des marchands de sucreries, des manèges, un défilé costumé et même une chorale traditionnelle.

Cet événement est un bon moyen pour récolter du Glamour et forger des pactes de protection avec des mortels alcoolisés. Voici une technique d'improvisation pour animer cette scène d'ambiance :

- › Chaque joueur invente un PNJ humain, lui donne un nom, une émotion principale et une motivation problématique.
- › Puis, avec l'aide du Conteur, il invite son camarade de gauche à expliquer comment il en vient à pactiser avec le PNJ durant la fête. Idéalement cela devrait leur fournir un endroit où loger le temps de leur séjour, gratuitement et sans attirer l'attention de Faes.
- › Une fois que la dynamique redescend, mentionnez les affiches qui annoncent un concours de beauté. Assurez-vous que cela mette la puce à l'oreille des joueurs.
- › Ensuite, laissez les PJ enquêter dans la ville comme ils le souhaitent. Vous trouverez ci-dessous des indications sur les lieux les plus intéressants.

LE MUSÉE ET L'ANIMATION PERMANENTE

Le musée propose des mises en scènes d'époque et la description historique de la région et de l'histoire de Maria Sophia connue par les mortels. Quelques représentations et statues kitsch à destination des touristes complètent la visite. Son seul intérêt : un Gage, une piètre copie du Miroir parlant que possède la Fae.

Contrairement à l'original, il ne parle pas, et il n'offre pas une surveillance à distance. Il peut cependant ouvrir un passage vers l'Arcadie ou la Haie. Mais pour l'utiliser tranquillement, les PJ risqueront de se faire repérer par les employés du musée et par Heinrich, le simulacre qui siège au conseil municipal.

Les PJ croisent à nouveau la Vieille Veneuse au musée ou dans les rues de la ville, car elle y passe souvent et se nourrit de – voire amplifie – la légende de la vieille sorcière aux pommes empoisonnées. Elle enlève de temps en temps des enfants, généralement des touristes, qu'elle remplace aussitôt avec des simulacres. Elle ignore les PJ, sauf hostilité de leur part ou ordre de la Fae. Les habitants et la mairie sont persuadés qu'il s'agit d'une actrice embauchée par Heinrich.

LE CONCOURS DE BEAUTÉ

L'événement est très prisé dans la région. Le concours est dirigé par un homme bedonnant d'une cinquantaine d'années (en fait un simulacre), Heinrich, un membre du conseil municipal influent. Il alerte la Vieille Veneuse si les PJ l'importunent.

Si les PJ assistent au défilé ou enquêtent, ils apprennent les secrets suivants.

- › Le concours a été créé il y a une trentaine d'années, à l'initiative de Heinrich. Il permet à la Fae de repérer facilement les mortels susceptibles de lui faire de l'ombre.
- › Les gagnants sont enlevés puis remplacés par des doubles qui subissent comme par hasard peu de temps après un « accident » qui les défigure. D'autres sont défaits de leur titre par un scandale qui révèle leurs vices odieux. Cette dernière information est importante : cela signifie que la « beauté », selon le jugement de la Fae, peut aussi être *morale* et pas forcément physique.
- › La dernière reine de beauté est une jeune femme du nom de Lisbeth Wallon qui, semble-t-il, dément les rumeurs. Aucun scandale ni accident n'est relié à elle.

TROUVER LISBETH

Lisbeth est bien sûr introuvable sans utiliser de moyens Faériques... sinon, voici quelques pistes :

- › La gagnante du concours d'il y a deux ans a été défigurée dans un accident de moto.
- › Elle avait sympathisé avec Lisbeth, mais une fois couronnée, cette dernière a coupé les ponts et a abandonné le milieu des concours.
- › Mme Schneider, une Enchantée qui ne maîtrise pas son pouvoir, charme un auditoire hétéroclite par des contes du Spessart. Elle ne tarit pas d'éloge sur Lisbeth, sa locataire « discrète » qu'elle considère comme sa fille. Cette dernière s'est absentée au matin et elle ne sait pas où elle est.
- › Les photos des candidats au concours de beauté sont disponibles sur le site internet de la boîte de nuit locale, laquelle organise une fête en leur honneur. C'est l'endroit le plus vivant de la ville où les jeunes peuvent fuir les « vieux » de la ville.

LA BOÎTE DE NUIT ET LA RENCONTRE AVEC LISBETH

Une elfe magnifique au regard triste, Lisbeth, danse au ralenti sur un rythme techno, au milieu des mortels subjugués par sa beauté. Son ennui, sa solitude, les risques inconsidérés qu'elle prend en s'exposant de la sorte n'importent plus ici. Elle est la reine de la piste de danse. Le Glamour déborde de ses prétendants.

Si nécessaire, placez la rencontre avec Lisbeth dans un autre lieu prisé par la jeunesse.

CONFRONTATION

Dès que Lisbeth voit les PJ, le charme se brise. La peur la submerge et elle prend la fuite. Jouez une course-poursuite dans la foule de la boîte de nuit, puis jusqu'à sa moto. Les PJ finissent par la rattraper, quitte à ce qu'elle subisse un accident superficiel mais impressionnant sur la route de nuit. Une fois calmée, Lisbeth explique qu'elle craint non seulement pour sa vie mais aussi pour son hôte, qui n'a rien à voir là-dedans.

Si les PJ avouent à Lisbeth qu'ils viennent de la part de la Veneuse, elle les accuse de trahison ou de « loyalistes » et cherche à fuir à la première occasion.

À l'inverse, s'ils se présentent comme des proies traquées par la Veneuse, Lisbeth culpabilise d'avoir détourné cette menace sur d'autres changelins. Jouer de ce sentiment contre elle fait craquer Lisbeth. S'ils lui pardonnent, elle est prête à leur confier tout ce qu'elle sait contre la promesse d'être accueillie dans leur franc-fief.

LE DILEMME

Une fois mise en confiance, Lisbeth révèle qu'elle cherchait le tombeau de Blanche Neige, son ancêtre. Il se trouve quelque part dans la Haie montagneuse du Spessart. Mais elle a finalement renoncé, car elle n'ose pas assumer son destin (et qu'elle est tombée sur le Loup, qui a failli la manger). Alors elle reste dans la ville, coincée entre l'envie de fuir très loin, la menace de la Fae qui la traque et le désir de partir en quête de son ancêtre.

ET SI LISBETH DÉCIDE DE QUITTER LA RÉGION ?

Lisbeth peut être convaincue de renoncer à son héritage et de demander asile auprès de la cour des PJ. La changelin étant la cible véritable de la Fae du Spessart et non le fruit d'un malentendu corrigible, comme précédemment, la cour accepte de les protéger.

Vous pouvez entamer un nouveau scénario intégrant Lisbeth alors qu'elle découvre son nouvel environnement ou vous limiter à un court interlude. L'Estrange rattrape inéluctablement Lisbeth : ses rêves et ses cauchemars seront hantés par Blanche Neige qui attend qu'elle ouvre son tombeau, et la changelin se résout à quitter sa cour d'adoption pour repartir en quête de son ancêtre...

La Vieille Veneuse, quant à elle, ne renonce jamais et harcèle les PJ et le franc-fief. La cour pousse les PJ à aider Lisbeth. Retour en Allemagne garanti !

BIEN INTERPRÉTER LISBETH

Dans le cas où Lisbeth poursuit l'aventure aux côtés des PJ, développez ses tourments intérieurs et son hésitation entre fuite, vengeance et anoblissement. Poussez les PJ à manifester leur rancune ou au contraire leur pardon. N'oubliez pas d'utiliser les Contrats de Lisbeth afin de lui permettre d'agir à son échelle.

RENCONTRES HOBGOBELINES

LE GRAND MÉCHANT LOUP COQUET

Lisbeth peut guider les PJ vers une créature hobgobeline qui l'effraie, le Loup coquet, un loup des neiges intelligent qui a tenté de la manger plusieurs fois. C'est un loup capable de marcher sur deux pattes, bien habillé et toujours friand de discussions culturelles tout comme de bons plats. Bien sûr, son instinct le pousse à manger ses interlocuteurs s'ils l'ennuient. Il a un petit faible pour la bière locale, un PJ pourrait en profiter pour le rendre saoul.

Il connaît nombre de secrets du Spessart.

- › Il connaît les Nains et leur forteresse et n'entre pas sur leur territoire. Il s'est déjà cassé une dent en essayant d'en manger un (ils sont faits de pierre).
- › Il raconte l'histoire des deux Nains ayant refusé de prêter serment envers les cinq autres et protéger le tombeau.
- › Il ne sait pas précisément où est le tombeau, mais sait que l'un des deux Nains disparus, Orgueilleux, n'est autre que le corbeau au service de la Veneuse.

Si les PJ parviennent à forger un engagement magique avec lui, il peut par exemple les emmener sur son dos jusqu'à la forteresse, leur évitant ainsi une pénible ascension et de mauvaises rencontres.

AVARE, LE NAIN MARCHAND

Ce Nain peut être rencontré dans le marché local sous le faux nom de Steff. Sa description concorde avec le marchand hobgobelin qui a vendu le Contrat à Lisbeth. Les PJ doivent beaucoup insister pour lui faire admettre sa véritable identité et lui faire raconter la véritable histoire de Blanche Neige (cf. **La légende de Maria Sophia**).

ORGUEILLEUX, LE NAIN CORBEAU

Trouver le corbeau est facile, mais l'approcher sans que la Vieille Veneuse soit au courant l'est beaucoup moins. L'attirer avec des fruits gobelins qu'il adore devrait faire l'affaire (il suffit de l'espionner lorsqu'il passe dans la Haie).

LE SERMENT BRISÉ

Les PJ doivent argumenter ou forger un Engagement solide pour convaincre les deux Nains de livrer le même indice : une carte qui indique le chemin à suivre pour explorer la forteresse sans tomber dans un piège ou un cul-de-sac. Le Nain qui s'y risque rompt un serment passé avec ses camarades : celui de ne pas jamais révéler l'emplacement du tombeau. Il est donc maudit par l'Estrange et se transforme en statue de pierre. Seule Blanche Neige pourrait briser cette malédiction (ou toute idée intéressante que proposeraient vos joueurs !). Les Contrats des PJ peuvent leur permettre de percevoir une faille dans l'engagement passé. Faites en sorte que les PJ comprennent bien le sacrifice que les Nains font pour la clique afin d'amener de l'émotion à la scène.

CHAPITRE 5 : LE SPESSART FAERIQUE

Objectif des joueurs. Arriver au tombeau de Maria Sophia sans trop de dégâts.

Objectif du Conteur. Utiliser tout ou une partie des idées ci-dessous pour mettre en scène un voyage différent du chapitre 3 mais tout aussi étonnant, inquiétant, et magique.

Avant d'aller plus loin, dites aux joueurs de trouver un moyen pour semer la Veneuse (un pacte avec un mortel peut faire l'affaire) et la scrutation du miroir. Même s'ils ont déjà contré la surveillance du miroir, la vieille sorcière est assez compétente pour les retrouver par des moyens traditionnels. Si la Vieille Veneuse les suit et prend le contrôle du corps de Maria Sophia, ce serait une tragédie.

Le tombeau de Maria Sophia est situé dans un royaume de la Haie. Le principal accès à ce royaume est bien sûr le portail produit par le miroir du musée (mais il est tout à fait possible d'y accéder par une autre région de la Haie : Lisbeth, un Nain ou le Loup peuvent les guider) mais le chemin qui serpente sur les flancs boisés n'est connu que par les Nains.

Si Lisbeth n'accompagne pas les PJ, elle est susceptible de changer d'avis pour se joindre à eux, tiraillée par le besoin insistant de marcher dans les pas de son ancêtre.

CRÉATURES DE LA HAIE

La Haie ressemble à un vaste massif montagneux majestueux où passent quelques créatures étranges :

- › Des vautours à tête humaine qui balancent des œufs de lézards sur les PJ.
- › Des ours au pelage de fleurs sauvages, dont le pollen dessine un portail vers le monde des rêves.
- › Des bouquetins faits de flocons de neige dont les crottes en chocolat sont... consommables, et font l'effet de fruits gobelins.
- › Des sapins qui chantent en chœur des chansons traditionnelles locales à propos des bienfaits de la solitude et qui embaument l'air d'une mélancolie paralysante (assez pour que les écureuils nichés dans les branches volent des objets aux PJ somnolents).

Poussez les PJ à interagir avec ces créatures, car chacune peut être source de Faerie, d'émotions ou de peur.

LA FORTERESSE NAIN

La forteresse est située au bord d'un glacier majestueux, lui-même coulant entre deux sommets enneigés. Des portes et des statues de Nains massives témoignent de la grandeur des lieux dans l'ancien temps, celle du peuple Nain aujourd'hui presque disparu. Aujourd'hui, la forteresse est en ruines, et vide. Ses immenses halls sont couverts de stalactites et le glacier a percé plusieurs de ses murs.

Les Nains peuvent révéler que leur peuple, façonné par la Fae du Spessart, creusait les souterrains de la forteresse afin d'en extraire des pierres très spéciales qui renfermaient des Contrats minéralisés, mais aussi du Glamour à l'état pur, préservé comme de l'ambre dans les épines fossilisées... Le Miroir peut également livrer cette information. Les anciennes mines Naines qui se situent sous la forteresse recèlent un autre trésor : le Miroir de la Laideur et son anoblissement créés par Maria Sophia (cf. **Anoblissement : Princesse des Blanches neiges**) préservés dans une sorte de Glamour cristallisé.

Si Blanche Neige se réveille, elle se rend dans les mines pour récupérer son miroir. Si Lisbeth l'a trouvée avant elle, la changelin détient le Titre et affaiblit Blanche Neige, qui ne se réveille que si Lisbeth le souhaite.

CHAPITRE 6 : LES NAINS AU FOND DU PUIITS

Objectif des joueurs. Obtenir l'amitié des Nains. Aider Lisbeth à choisir entre sa destinée créée par la légende de Blanche Neige et un futur incertain, mais possiblement libérateur.

Objectif du Conteur. Surprendre les joueurs grâce au portrait des Nains différent de la version Disney ou même du conte originel. Ils devraient pouvoir les influencer ou provoquer leur colère.

Le sarcophage se situe au fond d'un puits lumineux sous la forteresse, décoré de fresques racontant le règne de Maria Sophia et l'histoire (résumée) des Cours de la Laideur et de la Beauté. Si les PJ n'ont pas encore eu toute la légende, complétez les morceaux en expliquant que la fresque dépeint la légende.

Si vous estimez que la scène manque de rythme, introduisez les attaques spectrales d'un changelin « hideux », autrefois membre de la cour de la Laideur et qui a été déçu par Sophia Maria. C'est un spectre de la Haie qui s'en prendra à Lisbeth en priorité lors de la descente du puits.

Les cinq Nains gardiens, des statues de pierre cristalline, sont figés autour du sarcophage de cristal situé au fond du puits. Les Nains représentent les Fils successifs de Maria Sophia : Acceptation, Revanche, Famille, Haine, Mémoire. Interprétez-les en fonction de ces Fils.

LE RÉVEIL DES NAINS

Les Nains se réveillent à l'arrivée des PJ. Il faut les calmer, car ils sont pleins d'émotions froides et violentes, dures comme la roche. Ce sont leurs larmes de cristal qui ont formé les cristaux du tombeau.

Les Nains préviennent les PJ que Maria Sophia ne semble plus être la « jeune beauté » qu'ils ont connue. Instinctivement les PJ ressentent la puissance de l'Estrange qui exsude du sarcophage : celle d'une Fae et non d'une changelin... Car tous les vœux, les récits et les destins liés à sa légende depuis trois siècles ont alimenté son Estrange et définitivement effacé sa Lucidité. Son âme a sans doute voyagé dans le monde des rêves durant son coma, et un peu trop joué avec les Fae qui y chassent. Elle porte désormais des Titres arcadiens...

LE CHOIX DE LISBETH

Les Nains sont fous amoureux de la princesse dans le coma et Lisbeth ou les PJ sont leur seul espoir après ces siècles d'attente. La légende veut que Blanche Neige soit un jour réveillée et délivrée de son empoisonnement. Il faut que sa descendante ou aux PJ, s'ils sont assez « beaux » ouvre le tombeau. Des Contrats prophétiques (ou les Nains rebelles) pourraient prévenir les PJ des risques.

Poussez les PJ à débattre après cette révélation. Est-ce vraiment une bonne idée de réveiller Blanche Neige ? C'est un moment important pour Lisbeth : sa destinée l'incite à réveiller son ancêtre. Un (ou plusieurs) PJ peut être digne de la beauté de Sophia Maria et envisager d'ouvrir le tombeau. Les Nains gardiens les poussent aussi dans cette direction.

ROMPRE LE FIL DU DESTIN

Une autre alternative est de détruire le Miroir parlant (de la laideur) caché dans les mines. Le cas échéant, Blanche Neige ne se réveille jamais, car il fait partie de sa légende, l'intensifie et la transforme en Vraie Fae. Lisbeth perd aussi son héritage, qu'elle le veuille ou non. Les Nains loyalistes le savent mais ne l'avoueront que sous la contrainte. Des Contrats pourraient révéler cette information, voire, pourquoi pas, la Vieille Veneuse.

Lisbeth peut également renoncer officiellement à son héritage en en faisant la promesse à l'Estrange, devant le tombeau. Elle serait susceptible de partir en quête d'un nouveau Pacte pour fonder des cours faériques à Lohr am Main et fournir ainsi un abri aux changelins de la région. Les PJ peuvent l'aider, notamment en convaincant Avare et Orgueilleux de la suivre – voire, avec un peu de chance, l'ensemble des Nains gardiens. C'est une voie bien plus ardue, car Lisbeth repart de zéro et doit également convaincre des entités puissantes (les différents aspects de la Montagne par exemple) de forger un pacte durable et des cours qui n'ont rien à voir avec l'obsession de la beauté ou de la laideur...

CHAPITRE 7 : LA BLANCHE NEIGE AU VER DORMANT

Objectif des joueurs. Réveiller Blanche Neige. La fuir. Sauver Lisbeth.

Objectif du Conteur. Faire comprendre aux joueurs que Maria Sophia a été transformée en Vraie Fae par la légende populaire et qu'elle est très dangereuse. Laisser aux joueurs le plus de choix possible concernant Lisbeth. Redéfinir ce qu'est la « beauté » pour elle.

Il existe plusieurs façons de réveiller Maria Sophia. Ouvrir le sarcophage de verre n'est pas suffisant. Lui expliquer que les PJ ou Lisbeth ont besoin de son aide pour repousser la Fae du Spessart ne suffit pas non plus. Nous listons ci-après quelques exemples mais si vos joueurs vous surprennent, validez leur idée comme si nous l'avions prévu !

- › Enlever le bout de pomme coincé dans la gorge de Blanche Neige, qui a pourri. Un ver fae iridescent y a élu domicile et dévore son Glamour afin de se transformer en monstrueux papillon de jalousie. L'embrasser infecte le PJ (ou Lisbeth) avec le ver, et ne réveille pas Blanche Neige. Les Nains deviennent jaloux et attaqueront les PJ.
- › Expliquer à voix haute en quoi Sophia Maria a failli en devenant identique à la Fae du Spessart la réveille, submergée par la culpabilité et la tristesse d'avoir « raté » sa vie de changelin.
- › Raconter un conte moqueur plein d'émotion qui lui rappelle sa jeunesse ou le prince qu'elle devait épouser (et qu'elle détestait).
- › Endommager son tombeau la réveille mais les Nains attaquent alors les PJ.
- › La Vieille Veneuse est capable de réveiller Sophia Maria, mais elle n'a pas d'intérêt à réveiller l'ennemie de sa maîtresse... à moins que les PJ l'aient convaincue du contraire ?

ELLE EST DE MAUVAISE HUMEUR AU RÉVEIL

Lorsque Blanche Neige se réveille, les PJ doivent calmer cette nouvelle Fae à la beauté terrible. Ils acquièrent automatiquement l'État Charmé et ont envie de ramper à ses pieds et de l'embrasser, de devenir son prince ou sa princesse chamant-e ! Mais ce n'est pas tout : la Vieille Veneuse surgit (si les PJ n'ont pas trouvé un moyen de la repousser sur le long terme). Elle veut amener Blanche-Neige chez sa Gardienne, la Fae du Spessart, car elle est désormais « la plus belle » de la région. Lisbeth peut souffler !

- › Si les PJ ou Lisbeth n'ont pas courroucé Blanche Neige ou les Nains, la nouvelle Fae les considère comme ses alliés et leur demande leur aide pour « *exiler une bonne fois pour toutes cette mégère* », c'est-à-dire la Fae du Spessart. Vont-ils choisir entre deux terribles maux ?
- › Blanche Neige exige que le Miroir de la Laideur lui soit rendu. Elle en a besoin pour faire face au pouvoir de la Fae du Spessart et régner sur la région. Le partage de territoire ne se fera pas sans heurts, c'est le début d'une longue guerre faerique.
- › Si Lisbeth est avec eux, Blanche Neige veut l'emmenner avec elle de force pour la « protéger » de la Fae du Spessart, car elle est sa descendante.
- › Il est possible de s'allier avec la Vieille Veneuse pour stopper Blanche Neige grâce à un Engagement magique.
- › Les Nains gardiens peuvent repousser la Vieille Veneuse au prix de leur destruction...

BLANCHE NEIGE, LA VRAIE FAE

Terrible de beauté, elle est, dès son réveil, définie par les Titres de *Blanche neige à la beauté terrible* et de la *Cruelle au bois dormant*. Elle peut influencer les contes régionaux et les faire devenir réalité, prendre le contrôle de la Vieille Veneuse et des Nains gardiens, imposer un sommeil léthargique sur une victime à chaque scène, provoquer de la jalousie obsessionnelle chez les gens pour qui l'apparence physique est importante. Autrement dit : les changelins ne devraient pas l'affronter directement (prévenez les joueurs).

CONCLUSION

Si rien n'est fait pour la contrer, la Vraie Fae Blanche Neige ouvre un chemin vers l'Arcadie et marche vers le royaume de beauté et de folie. Il est tout à fait possible de suivre Blanche Neige dans sa quête de vengeance jusque chez la Fae du Spessart en Arcadie et d'en ressortir vivants, mais au prix de quelques dégâts de Lucidité... et sûrement de nouveaux Engagements ou de Dettes gobelines !

Concluez à la manière d'un conte à la narration partagée. Proposez au groupe ou à chaque joueur de raconter ceci : À quel prix peuvent-ils sauver Lisbeth si Blanche Neige s'est réveillée ?

S'ils s'échappent en France avec Lisbeth, est-ce que la Fae du Spessart ou même Blanche Neige les suit ?

Que devient son personnage après avoir vécu cette aventure et en quoi ces événements l'ont changé ? Qu'a-t-il appris de la nature de la beauté ? Est-ce qu'il aide Lisbeth ? Quelles émotions a-t-il ressenties ? Que devient le mortel avec qui il a conclu un pacte ?

Racontez un élément un peu cruel mais poétique qui participe à la conclusion et qui complète les ajouts apportés par les autres joueurs. Exemples : *que devient Lisbeth ? Que devient la Vraie Fae ? Blanche Neige ? Les deux miroirs parlants ? L'annoblissement ? Les Nains gardiens ? Les Nains rebelles ? La Vieille Veneuse ?*

Puis rassemblez ces événements en racontant la fin de l'histoire, comme un conte au coin du feu...



www.studio-agate.com

Hors-série n° 0 - GRATUIT