

Au bal masqué

Avertissement

Cette histoire sensée se dérouler en plein carnaval de Venise est conçue de manière à laisser s'exprimer les talents d'improvisateur du maître de jeu.

Au sommaire ce soir, un jeune couple en danger poursuivi à travers les vastes plaines par deux tribus d'indiens assoiffés de sang et d'organes chargés de mana, les tuniques bleues qui cherchent désespérément à les sauver, un envoyé du grand manitou qui veut punir un indien et nos héros qui arrivent dans cette histoire qui ne manque déjà pas de sel comme une poignée de cheveux dans un plat de haricots aux lardons.

Mesdames et messieurs, veuillez attacher vos ceintures, il va y avoir de l'action, du sang, des larmes, du suspense et peut être que certains trouveront la mort en relevant un masque de carnaval.

Toujours un peu d'histoire

De nombreuses histoires circulent à propos des vampires et parmi celles ci celle du "calice de l'empaleur" ou "Gaal Maudit". Cet objet de sinistre facture aurait servi au fameux Vlad Tepes, lors de ses repas devant des centaines d'empalés, à se repaître du sang de ses victimes. En effet, cet objet est lié à un sort d'anaérobiose qui associé à du sang permet, entre autre, à tout ceux qui en boivent de se passer de nourriture et de boisson pendant quelques jours. Cet objet aurait été perdu bien des années après la mort de son possesseur pour ne refaire sur-

face qu'après la chute du régime dictatorial et sanglant de Ceucescu. Et maintenant il est à nouveau la propriété d'un vampire.

Cet individu, Patrick Lane (car il faut bien l'appeler par son nom) est un peu particulier par son appartenance à un gestalt sans dragon. Petite explication : ce gestalt fut formé on ne peut plus normalement autour d'un père féérique et prospéra pendant une bonne dizaine d'années jusqu'au moment où il fut frappé par une terrible vendetta qui laissa notre bon papa sur le carreau.

Le gestalt continua à se développer tant bien que mal et d'ailleurs même plutôt bien puisque plusieurs de ses membres sont totalement transformés comme ce cher Patrick. Il est resté en bon termes avec la famille de son dragon. On peut même affirmer sans grands risques de se tromper qu'il a effectué quelques missions undercover pour Wiesärek. Missions dont ils se sont la plupart du temps plutôt bien sortis.

Pour en revenir à notre petit vampire, le moins qu'on puisse dire c'est que depuis qu'il a récupéré la coupe, il est franchement dans la panade.

En effet, il semblerait qu'un dragon du nom de Rudolf Wiesemann (allez voir, il est dans les règles de base) veuille cet objet et le pourchasse depuis la Roumanie afin de le récupérer. Ils ont eu une petite altercation dans la gare de Vienne et, depuis lors, se livrent à une variante amusante des aventures de Tom et Jerry. C'est nettement moins gentil que dans Toon vu que les armes qui tuueent envoient vraiment des petits bouts de métal qui font bang et qui tuueent.

Et en plus, une jeune technomancienne du nom de Andrée Arnett-Johnson est à sa recherche afin de lui piquer quelques dents et plus si affinités. Elle a été mise sur la brèche par un de ses "amis" draconique qui avait eu des démêlés avec le gestalt de Patrick. Comme il devait un service à Andrée et qu'il n'aime pas se salir les mains pour une basse vengeance, il a jugé que c'était la solution la plus économique et la moins fatigante.

Quant à la vieille blague de l'arroseur arrosé, elle est sans cesse réactualisée car ce cher Wiesemann est poursuivi par un nouveau né qui est sur l'affaire depuis ses débuts et qui ne veut absolument pas la lâcher tant qu'il ne l'aura pas éliminé. Cela fait quelque temps déjà qu'il se fait balader d'un bout à l'autre de la planète et il a pu s'aguerrir pour devenir l'un des meilleurs de sa série. Et peut être même l'équivalent de certains individus des dernières séries.

Pour essayer de se dépêtrer de tout ce noeud de vipères, Patrick a eu (bien évidemment) l'idée de faire appel à son gestalt et pour des raisons géographiques (ses péripéties l'avaient amené en Vénétie) autant que pratiques (ils s'y étaient tous rendus au moins une fois et y ont tous des contacts), il choisit la ville de Venise.

Cette ville lui tient d'autant plus à coeur qu'y habite un de ses congénère qu'il connaît très bien et chez qui il pourra se réfugier en cas de problèmes réellement insurmontables. L'un des seuls petits problèmes, c'est que la plupart des membres du gestalt ne connaît pas le nom des contacts des autres membres.

Comme il fallait s'y attendre, un des membres du gestalt étant en danger tous les autres rappliquent aussi sec, s'installent à l'endroit prévu et ne trouvent personne. Étant certains grâce aux pouvoirs du gestalt que leur ami est encore en vie et à Venise mais n'arrivant pas à le localiser plus précisément, ils s'empressent d'écûmer la ville en tout sens mais n'ont vraiment pas de chance car c'est la période du carnaval.

La foule est très chamarrée, compacte et Patrick semble s'ingénier à les semer et à ne pas répondre aux différents messages télépathiques. De plus essayer de retrouver quelqu'un parmi des milliers de personnes déguisées peut vite s'avérer dangereux pour la santé mentale.

Ils sont donc passablement nerveux, sont armés quasiment en permanence et commence à voir des technomanciens partout. Un petit malfrat laissé une balle dans la tête dans un petit canal aurait pu le confirmer mais vous savez comment c'est dans ces moments là, on oublie beaucoup de choses.

C'est à peu près à ce moment là que l'un des personnages reçoit un coup de téléphone en provenance d'une de ses anciennes petites amies dans la panade. Ne me dites pas qu'ils sont tous célibataires et l'ont toujours été, je ne vous croirai pas.

Elle a l'air réellement désespérée. toutes ses phrases sont entrecoupées de sanglots et quelques fois de fous rires nerveux. Il semblerait qu'elle croit être plus ou moins en train de se transformer. Elle dit ne plus pouvoir sortir dans la journée (là, elle exagère un petit peu quand même !) et pouvoir parler aux gens sans avoir besoin de s'exprimer (télépathie, c'est hâchement coool !).

Elle a vraiment l'air d'être au bord de la crise de nerfs et annonce d'ailleurs qu'elle pense à se suicider. Encore une affaire qui pue la mana à cent lieues à la ronde.

Bien évidemment, personne n'est obligé d'aller à son secours mais dans ce cas là, sortez le Monopoly ou changez de joueurs, ça ne vous ferez aucun mal.

Sortez les cotillons et les plus beaux déguisements que vous possédiez, les voilà partis pour cette bonne vieille république sérénissime et son carnaval.

Petite note sans rapport mais tout de même : Si le gestalt n'a franchement pas un sou en poche, ce scénario risque de le mettre rapidement sur la paille

avec les huissiers sur le dos sinon faites baisser de façon conséquente leur compte en banque tout au long du scénario, ça pourra vous être utile pour la suite.

In a different place

Pour une fois soyons précis. Il y a un vol deux fois par jours au départ de Roissy et qui coûte 1905 F. Voila, voila.

La jeune femme leur a donné rendez vous dans un hôtel céléberrissime : le Cipriani (98 chambres et 7 suites au luxe phénoménal, le tout variant entre 1250000 liras pour la suite et 390000 liras pour la chambre simple, et c'était avant les dévaluations et l'euro !). Mais, vu que toutes les auberges de jeunesse sont pleines et que tout le monde ne s'appelle pas Rotschild, je pense que la plupart des personnages préféreront des hôtels comme la Pension Seguso ou l'hôtel San Stefano (chambre double dans le premier et triple dans le second entre 100000 et 150000 liras , supplément de 15000 liras pour l'air conditionné).

Vous pouvez de toutes façons légèrement majorer tout ces prix, ce scénario se déroule dans le cadre du carnaval, combien de fois faudra t il que je le répète ? Et faites leur bien comprendre qu'ils ont beaucoup de chance d'avoir une chambre à cette période là de l'année sans avoir réservé au moins un an à l'avance.

Une fois installés et rendus au Cipriani, les personnages risquent d'avoir une petite surprise. La demoiselle n'était pas inscrite dans cet hôtel. Elle a juste omis de préciser qu'elle était là pour un romantique petit voyage de fiançailles et que c'est son petit ami qui paye. Donc avec une bonne description et quelques billets bien placés, ils arriveront à se faire indiquer la chambre où logeait le couple de tourtereaux.

Toute action violente verra l'apparition d'un service de sécurité composé uniquement de profes-

sionnels qui arriveront sans peine à faire gicler les personnages au dehors. Enfin, espérons qu'ils savent se tenir dans le monde et qu'ils ne feront pas étalage de toute leur puissance comme ça, là, devant tout le monde .

Enfin, après maintes et maintes discussions avec le réceptionniste et un maximum de roleplay (le réceptionniste étant l'archétype du petit chef vicieux, borné et chiant), ils pourront accéder à la chambre de l'élue de leurs coeurs.

Decay

Dans la chambre, fermée à clefs, règne une atmosphère post apocalyptique. Le sol est jonché de cadavres de bouteilles et de sous vêtements sales. On y entend en permanence la télé et des borborrygmes prononcés par un truc qui ressemble vaguement à un homme d'une trentaine d'années, affalé sur le lit (qu'il a d'ailleurs du prendre pour la cuvette des w.c. vu ce qui traîne dessus. Un conseil gratuit, comme ça, pour le fun : Sortez les masques à gaz !) une bouteille de tequila à la main, le noeud papillon défait et la chemise maculée de remontées gastriques particulièrement peu ragoûtantes.

Après une bonne douche dans la baignoire en marbre et quelques bons (bof) cafés commandés à l'office, le jeune homme se répandra en détails futiles sur tout ce qui s'est passé avec celle qui allait devenir sa femme depuis leur arrivée à Venise. Elle a soudain changé, tant physiquement que moralement. Elle refusait de sortir dans la journée, ne mangeait presque plus et passait son temps à se contempler dans la glace. Ce qui le choquait le plus, c'était son refus d'ouvrir les volets, disant que le soleil allait la tuer. Elle était certaine d'être désormais maudite et démente (démente, ça au moins, c'est certain ! Ils n'ont peut être pas tort, ça doit attaquer les neurones !). En revanche, il raconte qu'il entendait des voix, il ne sait s'il devenait fou mais il avait l'impression qu'il arrivait qu'elle lui parle sans ouvrir la bouche.

Un soir qu'il avait réussi à la tirer du lit pour la conduire dans une riche réception donnée par des amis de ses parents au palais Querini Stampalia, elle fit la connaissance d'un homme avec lequel elle a sympathisé. A chaque fois qu'il parle de cet individu, il ne peut s'empêcher d'être grossier ('Quel salaud ! Me faire ça à moi !') et de prendre les personnages comme témoins ('Vous ne trouvez pas ça dégoûtant vous ? Alors qu'on allait se marier !').

Il ne se souvient pas très bien de son nom mais ça devait être quelque chose comme Lyne ou Lane. En revanche, il se souvient très bien de son visage et en fera une description précise. Il s'est absenté pendant quelques instants dans la soirée pour satisfaire un besoin on ne peut plus pressant et à son retour, elle n'était plus là. On lui a dit qu'elle était parti précipitamment avec cet homme et il a beau avoir couru pour les rattraper, ils l'avaient distancé.

Depuis, elle n'est pas revenu prendre ses affaires et un homme est venu lui demander des renseignements sur son amie et sur l'homme avec lequel elle est parti. Il voulait absolument savoir s'il savait où ils pouvaient être et s'il n'avait repéré personne qui lui paraisse bizarre lors de cette soirée. Il lui a aussi dit qu'ils étaient sans doute liés à une affaire d'espionnage industriel, lui a laissé une carte au nom de Ronald Halley et dit de le faire prévenir à l'hôtel Flora si jamais il se souvenait de quelque chose.

En fait, ce cher Ronald s'est débrouillé pour foutre la trouille à ce jeune con afin qu'il lui dise absolument tout ce qu'il sait et qu'il lui foute la paix par la suite. Et le résultat est que maintenant, il a une peur phénoménale de cet homme et il ne veut surtout pas être mêlé à une histoire d'espionnage qui met sans doute en péril le monde libre tout entier, sans compter toutes les répercussions que cela peut avoir sur la couche d'ozone !

Si vos personnages n'ont vraiment pas le sou vous pouvez faire en sorte qu'il les engage pour retrouver Christine et casser la gueule à Lane mais en étant d'une discrétion absolue vis-à-vis de Halley. Cette possibilité n'est vraiment à utiliser qu'en dernier ressort s'ils ne peuvent franchement pas suivre

sur le plan financier ou s'ils ont envie de tout laisser tomber maintenant.

Le plus dur dans tout cela sera de réussir à extraire des informations intéressantes au milieu du monceau de rappels de leur vie passée, des informations sur sa famille qui a l'air très riche, des détails de tout ce qu'ils ont fait et vu dans la ville et, plus généralement, des tonnes de conneries que cette larve, ce pauvre déchet, peut déballer en moins de temps qu'il ne faut pour l'écrire (en particulier à propos de l'un des hobbies de son amie).

Like a day dream

Situé sur la place Querini, ce superbe palais possède une très riche bibliothèque et une superbe pinacothèque. Il ne sert qu'occasionnellement pour des réceptions et de toute façon elles sont d'un très haut niveau (social pas intellectuel). La dernière en date (prenez le soir de l'appel aux PJ) était organisée par la très riche famille Panovelli et les invités étaient triés sur le volet.

Au moment où les PJs se rendront au palais se déroulera une petite réception costumée. Et devinez comment il faut être pour rentrer. Costumé et invité. Dans le pire des cas on peut juste demander à voir une responsable et après une bonne demi heure de palabres, une responsable arrivera. Celle ci très gentiment les fera entrer dans son bureau mais à la seule condition qu'ils soient déguisés.

La responsable est une jeune femme vraiment charmante et serviable. Elle sera ravie d'accéder à toutes les requêtes des personnages comme par exemple voir le registre des invités à la réception pour peu qu'ils soient polis et courtois.

La lecture du registre ne sera de toute façon pas d'une grande utilité dans l'immédiat car Patrick n'y est pas inscrit. Et pour cause, s'aidant de ses pouvoirs, il avait réussi à se faire inviter par une certaine comtesse Gracconi dont il était le cavalier

et pour apprendre ça, il suffit de le demander à la responsable, comme ça, poliment.

Au moment où les personnages entreront dans son bureau, ils croiseront un jeune homme d'environ vingt cinq ans entièrement costumé qui sort du bureau voisin. Il s'agit de Rudolf mais nous y reviendront par la suite.

Chelsea Girl

La comtesse Graconi habite dans un luxueux petit appartement de Trévis (charmante ville à 18 KM de Venise où d'ailleurs se trouve l'aéroport par lequel sont sans doute arrivés les personnages). Elle doit avoir une quarantaine d'années, est plutôt bien conservée et recevra les personnages avec une grande classe. Elle fait partie de cette aristocratie à qui il ne reste plus que les bonnes manières. Elle leur offrira une tasse de thé, des petits gâteaux et leur dira absolument tout ce qu'elle sait, c'est à dire pas grand chose.

Elle a connu Patrick Lane dans un café de la place Saint Marc où il l'a accostée, ils ont beaucoup parlé, ont visité la ville ensemble, sont allés au théâtre et (facultatif) ont passé la nuit ensemble à son hôtel, le Concordia, ils ont passé la journée du lendemain ensemble et se sont retrouvés le soir même pour la soirée au palais. Elle l'a vu s' intéresser à une jeune fille qui était soit disant sa cousine puis l'a vu partir avec elle.

Deux petites remarques intéressantes : à chaque fois qu'il sortait, il était particulièrement couvert (chapeau, lunettes noires, écharpe en soie blanche et gant en cuir très fin.) et, seconde chose, les personnages ne sont pas les premiers à poser des questions. Un jeune homme un peu bizarre (genre schizophrène) les a précédé chez elle et voulait lui aussi avoir des renseignements sur Patrick. Et devinez qui c'est.

Dreams burn down

Interroger le réceptionniste fera apparaître un léger problème. Monsieur Lane a quitté l'hôtel le soir de la réception et n'a pas laissé d'adresse (pourquoi l'aurait il fait ?).

Making Judy smile

On peut trouver le sieur Halley à la chambre 42 en compagnie d'une jeune femme nommée Evana Karminski qui sera très dure à faire sourire. Ces personnes sont on ne peut plus courtoises et prêtes à discuter. Ils ne diront rien de leurs origines tant qu'ils ne connaîtront pas la véritable nature des personnages. Il faut quand même être prudent quand on traite une affaire où trempent des technomanciens (même si on laisse des cartes de visite un peu partout.)

Ils diront rechercher Lane car il est un espion qui aurait volé des secrets à la société qui les emploie et dont ils ne diront pas le nom. Ils penseront sans doute avoir affaire à des détectives privés employés pour retrouver Christine.

Faisons le point sur leurs découvertes. Ils savent que leur ami à séjourné à l'hôtel Concordia et en est parti le soir de l'appel aux PJ . Ils supputent que la jeune femme doit être un vampire ce qui a dû le faire réagir. Ils ne savent toujours pas si le technomancien l'a rattrapé et ne savent pas qu'un dragon est à sa recherche.

Ils sont tout à fait prêts à donner ces renseignements en échange d'autres ou tout simplement d'aide. Si les personnages sont vraiment du genre apathique, vous pouvez à la rigueur leur faire poursuivre la recherche avec eux mais c'est une possibilité à n'utiliser qu'avec parcimonie. En revanche, il est tout à fait possible et même souhaitable qu'ils les rencontrent à nouveau tout au long de leurs pégrinations.

Ils sont actuellement en train de faire le tour des personnes que Patrick fréquentait à leur connaissance mais ça n'a pas vraiment l'air d'aboutir.

Et que peut-on faire ?

La seule chose qui foire dans leur raisonnement est qu'ils vont faire des recherches auprès des amis qu'ils connaissent et qui sont des humains et c'est là que les joueurs peuvent intervenir. Patrick s'est en effet réfugié chez un de ses amis dont j'ai déjà parlé en introduction et qui lui est un vampire. Ils pourront, s'ils y pensent, avoir quelques noms grâce à The Claw et à une rubrique de traque particulièrement efficace.

Là, contre quelques informations intéressantes, un dragon habitant à Oxford (dont le pseudo est OX4) leur indiquera très gentiment le nom de quelques personnalités (pas uniquement des vampires, ce qui peut servir à vos êtres magiques pour rencontrer des individus de leur race) de Venise dont le peu reluisant Antonio Raphaelli, vampire en phase de la connaissance et tenancier d'une petite boîte. Ce nom peut être obtenu assez rapidement car c'est un individu bien connu de tous les dragons qui passent à Venise car il fait du trafic d'arme. On leur demandera de se rebrancher dans environ six heures pour avoir de plus amples renseignements

Ces renseignements concernent le triste sire Alfredo Rudolfo, ami de longue date de Patrick et receleur notoire chez lequel il s'est réfugié avec sa protégée afin de finir de lui apprendre ses origines au calme. Il compte prévenir ses amis lorsqu'il sera vraiment dans la mouise jusqu'au cou et surtout qu'il en aura fini avec Christine.

La technomancienne

Et bien, elle avance petit à petit, faisant elle aussi jouer au maximum ses relations afin de connaître

un maximum de choses sur les vampires de Venise (qui ne sont jamais que deux ou trois et qui ne sont pas utilisables car pas encore totalement transformés). Elle connaît en effet la totale implication de Patrick dans toutes les affaires touchant de près ou de loin à sa race et se doute qu'il a dû faire appel à ses semblables.

Elle connaît quelques personnes à l'aéroport et à la gare qui lui permettent de savoir si il quitte la ville. Elle a réussi à avoir le nom de l'un des vampires, un certain Antonio Raphaelli et compte bien lui faire dire le nom de tous les autres. Elle compte s'en servir pour avoir des monnaies d'échanges lors de prochaines demandes de renseignements et surtout pour localiser Patrick.

Elle n'est absolument pas au courant du fait que Patrick a encore un gestalt (ses contacts lui avait assuré que son dragon était mort et que son gestalt devait sans doute avoir été décimé), ni qu'il est poursuivi par un dragon, ni qu'il possède un objet magique.

Le dragon

Notre cher Rudolf quant à lui suit sa proie à la trace. Trace qu'il a d'ailleurs perdu lors de la réception où il avait réussi subrepticement à s'introduire. La dernière personne qu'il ait vu au bras de Patrick étant la comtesse, c'est donc chez elle qu'il s'est rendu dès le lendemain après midi afin d'en finir avec cette affaire.

Et quelle ne fut pas sa surprise d'apprendre que le vampire avait disparu sans laisser d'adresse. Tout à refaire ! Il s'est donc à nouveau rendu au palais, y a obtenu l'adresse du petit ami de Christine et a croisé les PJ. Il s'est empressé d'aller voir à l'hôtel du fameux petit ami et l'a interrogé on ne peut plus brutalement. Il en a donc profité pour apprendre l'existence des personnages et des individus de l'hôtel Flora. Après une petite filature et quelques renseignements pris à la réception de

l'hôtel Flora, il en a déduit que ce doit être un gestalt et, tant qu'à faire, pourquoi pas celui de Patrick.

Il a donc décidé de se faire tout petit, de ne pas s'occuper des personnages et de suivre la bande à Halley histoire de n'avoir pas trop à se fatiguer avant de tous les exterminer à grands coups de Colt 45. Simple et efficace.

Le nouveau-né

Simple et efficace. C'est la devise du nouveau né d'ailleurs. Il s'est lui aussi renseigné sur la venue de Rudolf à Venise et s'est lui aussi mis à rechercher Patrick après avoir appris que Rudolf lui en voulait, se disant que s'il trouvait l'un, l'autre ne serait pas loin. Ce en quoi il n'a pas totalement tort.

Pour l'instant, il a juste réussi à repérer un des vampires résidant dans la ville et essaye de remonter la filière comme le fait Andrée qu'il a aussi repérée par ailleurs (quand on vous dit qu'il est réellement bon). Il pense faire une petite association provisoire mais ne sait toujours pas s'il doit la faire maintenant avec le technomancien ou plus tard avec Patrick.

Nowhere

Vous devez comprendre que cette partie dépend trop des actions des joueurs pour pouvoir être décrite précisément. Voici néanmoins les réactions des différents intervenants vis-à-vis des personnages.

-S'ils ne trouvent vraiment rien, ils seront contactés par le gestalt qui risque d'avoir besoin d'aide et qui a retrouvé Patrick. Direction the final scene.

-La technomancienne, si elle arrive à les découvrir fera tout pour ne pas se faire remarquer et continuer son enquête le plus discrètement possible. Si les

personnages la remarquent, ils peuvent soit tenter de conclure un pacte avec elle (risqué mais pas impossible), soit tenter de la tuer ce qui risque d'être difficile car elle n'hésite jamais à utiliser une quelconque force de frappe classique ou magique.

-Le nouveau né, s'il les découvrent, sera totalement abasourdi et mettra quelques heures à trouver une solution (il a encore quelques défauts). Celle ci, selon l'humeur du master pourra passer de l'extermination totale des gêneurs (peu probable) à l'alliance sans condition (guère plus) en passant par une surveillance discrète et une poursuite de son but (le plus évident).

-Rudolf sera totalement imprévisible et quand ils le rencontreront il sera sous l'influence d'une des ses têtes les plus chaotique.

En pénétrant chez Antonio, ils le trouveront attaché, bâillonné et drogué. C'est un coup de Andrée qui est venu chercher des renseignements et qui les a eu.

S'ils arrivent jusque là, ils seront sans doute surpris par le nouveau né (qui ne se montrera tout de même pas).

Unfamiliar

Pour les maîtres un peu flemmard, voila une idée de développement pour la suite. Au moment où Andrée et les joueurs savent où se trouve Patrick et sa protégée, le nouveau né les contactera pour leur mettre un marché en main. Il aide tout le monde si tout le monde l'aide, un point c'est tout. Au fait, il se présentera comme un dragon noir chargé d'éliminer l'hydre.

Here and now

S'ils arrivent à remonter la filière, ils parviendront dans un palais de Murano (une autre petite île de la lagune qui est réputée pour ses maîtres verriers) en bordure du canal où se trouve toute la petite troupe de vampires. S'ils se présentent à la porte, Christine sautera au cou de son ex, trop heureuse de voir enfin des visages connus.

Il faut bien comprendre qu'elle n'est pas convaincue du tout de ce que lui raconte les deux acolytes et a énormément envie de reposer les pieds sur terre. Elle n'a suivi Patrick que parce qu'elle avait besoin qu'on s'occupe d'elle.

Elle veut rentrer chez elle et se reposer, reprendre une petite vie normale et ne plus entendre parler de tout ça.

C'est à ce moment que Rudolf attaquera suivi quelques secondes après par le gestalt de Patrick. La technomancienne attendra de voir la situation se clarifier et enverra un sort de paralysie. Le nouveau né interviendra si Rudolf a des chances de s'en tirer sinon, il ne fera que ramasser les morceaux à la fin du scénario.

Bien entendu tout cela est fonction des alliances passées entre les différents protagonistes. On peut par exemple imaginer que le nouveau né défendra les vampires ou alors qu'il s'est entendu avec la technomancienne qui sera très contente d'utiliser ses talents sur une hydre ou encore tout pleins de petites choses que je laisse à votre discrétion.

Petite note concernant le palais : Le hall est assez grand pour qu'une hydre puisse s'y polymorpher et deviner quelle sera la première action de Rudolf (ce qui aura l'énorme avantage de finir de convaincre Christine et de la faire tomber dans les pommes).

Perfect time

Le vampire n'est pas trop enclin à céder son calice à qui que ce soit, mais si les personnages lui ont sauvé la vie de façon évidente, il pourra le leur donner (s'il est encore vivant sinon son acolyte le leur remettra) comme récompense pour services rendus. Si Christine est encore vivante, elle partira prendre quelques jours de repos histoire de décompresser, rompre avec son fiancé et se décider à partir accomplir sa phase de voyage.

Rudolf n'aura sans doute plus grand chose à faire vu son état, le nouveau-né pourra repartir le coeur léger vers d'autres missions et se souviendra des personnages que ceux ci l'aient aidé ou non et agira avec eux en conséquence. Si Patrick est encore vivant, son gestalt sera très reconnaissant et selon la coutume devra une faveur aux personnages.

La technomancienne se sera sans doute précipité sur le cadavre de Rudolf pour en tirer la quintessence et se fera oublier par la suite sauf élément apparu dans le scénario qui pourrait justifier autre chose.

Ben voilà, c'est fini. N'oubliez surtout pas, même si cet aspect n'est pas trop développé dans le scénario, de faire vivre l'ambiance du carnaval de Venise et de ses fastes ; de ses soirées dans certains palais, de ses animations nocturnes et autres réjouissances.

N'hésitez surtout pas à peupler la ville de tout un petit peuple déguisé, de nombreux cortèges de musiciens sillonnant la ville, de jongleurs, d'équilibristes, de personnes dans des costumes flamboyants, de gens qui finissent de se maquiller dans la rue (et qui pourront même proposer aux personnages de les maquiller) et toutes les autres choses qui vous passent par la tête.