



DawnFall Chronicles

Blood Cycle - Murder Vampires IV *Magus Night*

AZUR*

Avertissements et pré-requis

Cette murder est une œuvre de fiction. Les personnages décrits et les situations développées sont purement imaginaires : toute ressemblance avec des personnages ou des événements existants ou ayant existé ne serait que pure coïncidence.

Cette murder peut présenter du contenu mature, et est donc destinée à un public averti.

Cette murder est longue, complexe et détaillée. Elle nécessite une implication de la part du joueur dans la lecture et la compréhension de la fiche générale et de sa fiche de personnage. De plus, il s'agit d'une murder très narrative où le RP a une grande importance, et demande alors au joueur de s'investir dans l'appropriation et l'interprétation de son personnage. Cet investissement demandé au joueur vise toutefois à lui faire apprécier le contenu qui lui est proposé afin de proposer la meilleure expérience de jeu possible.

Cette murder nécessite d'avoir lu et d'être familier avec les documents suivants pour être à l'aise avec l'univers des **DawnFall Chronicles**, en particulier en ce qui concerne la Triade, qui est au cœur de cette murder :

- DawnFall Chronicles - Lore général
- DawnFall Chronicles - Triade
- DawnFall Chronicles - Tour d'Argent

En ce qui concerne la fiche de la Tour d'Argent, seules les sections consacrées aux lignées évoquées dans cette murder sont nécessaires, à savoir les lignées Czaplá, Devries, Dressmond, Mezsaros, Morgenstern, Rivera et Tsepes. Une compréhension partielle de ces lignées est suffisante, excepté les Dressmond qui sont centraux à l'intrigue. Si besoin, il est possible de se référer à la fiche Histoire pour plus de détails à certaines références temporelles, mais cela n'est pas nécessaire pour pleinement apprécier et comprendre la murder. Ces documents sont disponibles sur mon site personnel : TESTAMENT D'UN VAMPIRE.

Trigger Warnings : Cette murder aborde et confronte les joueurs aux thèmes suivants : mort, sacrifice, désespoir, vengeance et trahison. L'ambiance est destinée à être sombre, où dénoncer et trahir, et même tuer les autres joueurs, est très probable. Certains personnages sont personnellement plus ou moins concernés par certains de ces éléments que d'autres, mais l'atmosphère générale de la murder orbite autour de ces thématiques.

*Pour toute demande, retour, suggestion ou proposition concernant la murder, que vous soyez joueur, MJ ou seulement intéressé, n'hésitez pas à me contacter à l'adresse suivante : azur.q3@gmail.com.

Cette murder est également disponible sur mon site personnel : TESTAMENT D'UN VAMPIRE.



Influences musicales

Deadlock [Grisaia no Kajitsu], *Fujita Junpei* (Source : (Youtube))

Synopsis

Moins d'un siècle s'est écoulé depuis la création de la Triade en 1710, mais la nouvelle faction se retrouve déjà dans une impasse face à une Tour d'Argent conservatrice n'acceptant aucun compromis parmi ses revendications émancipatrices. La voie diplomatique n'étant ainsi toujours pas envisageable malgré l'influence grandissante de la faction rivalisant presque avec sa némésis, elle n'eut d'autre choix que de recourir aux méthodes qui avaient déjà fait leurs preuves.

Un immense attentat ciblant simultanément les principales lignées de la Tour d'Argent fut alors organisé en date du 20 Mars 1794. Douze vampires organisèrent cette gigantesque opération, accompagnés de quelques dizaines d'hommes triés sur le volet de leurs clans respectifs. Le jour de l'assaut, à 19h précises, un rituel préalablement lancé sur chacun d'eux les téléporterait instantanément à leur lieu de départ, le Château de Celje en Slovénie, leur permettant de fuir facilement le terrain ennemi sans laisser de traces.

Le résultat de l'opération fut relativement fructueux, malgré des pertes qui étaient à prévoir, et la mort d'un des organisateurs de l'attentat, chargé de l'attaque sur la lignée Dressmond. Il est alors décidé de prendre la nuit pour se reposer puis de lever le camp à l'aube pour fuir par voie maritime. Cependant, peu avant minuit, une terrible nouvelle est annoncée en catastrophe. Une équipe de vampires Dressmond et Tsepes fonçait droit vers le Château de Celje, et ils devraient arriver sur les lieux d'ici quelques heures. Une seule possibilité : un traître. Et comme si la situation n'était pas assez tendue, un des organisateurs au pouvoir réputé le plus puissant de la Triade, est introuvable. Une seule possibilité : un assassin.

Un des organisateurs proposa alors une solution, la seule envisageable pour se sortir de cette impasse dont la seule garantie était une extermination totale des vampires acculés dans ce château, face à ces monstres abominablement surpuissants. Il fallait sacrifier l'un d'eux et son équipe pour retenir les Dressmond, pendant que les autres fuiraient. C'était une proposition inhumaine, mais des traîtres se cachaient de toute façon parmi eux vu la tournure qu'avaient pris les événements. Et c'est sur ces sombres paroles que leur destin fut scellé alors qu'une vieille horloge sonna lourdement les coups de minuit.

What a terrible night to be cursed~



Table des matières

Avertissements et pré-requis	1
Synopsis	2
Personnages	4
Erika	4
Israa Al-Badr	4
Gungnir	5
Nereis	6
Arslan	6
Yuan Lin	7
Varien Brazinskas	8
Sinan	9
Agus Siagan	9
Le professeur	10
Qrow	10
Wern	11
Attentat	12
Château de Celje	15
Mécaniques	16
Organisation de la murder	16
Conseil	16
Ambiance	17
Relations	17
Combat	17
Théia	17
Fouille	18
Interrogatoires	18
Enquête	18
Note d'intention	19



Personnages

Erika, Clan de l'Araignée (Japon)

Le Clan de l'Araignée est un des clans fondateurs de la Triade, ayant déjà pris part au cauchemar des catacombes. Erika Tsepes, vampire ayant rompu les liens du sang avec sa lignée, créa ce clan une dizaine d'années avant de prendre part à cet attentat. Ce clan a toujours revendiqué l'abolition du Silence et une haine prononcée envers les Tsepes et les Dressmond, souhaitant l'effondrement de la Tour d'Argent qui légitime l'existence de ces deux lignées de monstres. Le Clan de l'Araignée ne possède pas de structure forte, ses membres étant libres de tisser leur toile chacun de leur côté, mais ils sont tous connectés par un fil noir du destin qui leur permet de se retrouver. Leurs pouvoirs sont basés sur le déplacement, comme la téléportation ou l'infiltration, ce qui leur permet d'atteindre leurs proies rapidement et efficacement. Ces vampires sont tristement célèbres pour leur mentalité vicieuse et fulminante, au bord de la psychopathie pour certains.

Erika, à l'image de sa lignée, porte le sombre titre de Veuve Noire, dépeignant son caractère tristement venimeux. Malgré ses méthodes quelques peu radicales, elle prône l'établissement d'un monde plus libre et une synergie avec les humains, mais est convaincue qu'un tel paradis ne pourra voir le jour tant que la Tour d'Argent fera de l'ombre au monde de la nuit. Bien que son aura soit empreinte d'une amertume foudroyante, Erika n'en est pas moins chaleureuse avec celles et ceux qui partagent son point de vue, et irait jusqu'à offrir sa loyauté inconditionnelle pour défendre une cause qui lui paraîtra juste.

Erika avait tout l'air d'une jeune fille normale, bien que son apparence était des plus trompeuses. Si ce n'était pas pour le katana ouvragé qu'elle portait en permanence à la ceinture, elle aurait pu se fondre à merveille dans le monde civilisé. Elle portait souvent une tenue de noir et de blanc, avec une chemise claire et une jupe foncée, qui lui donnait l'air d'être une femme respectable issue d'un milieu aisé et aux manières distinguées. Une cravate rouge donnait une touche de couleur à sa silhouette, et elle chaussait des bottines assorties à sa tenue. Lui donnant davantage de présence, un grand chapeau décoré par un ruban ne quittait jamais sa tête, toujours dans les mêmes tons monochromes qui lui donnait ce style un peu vieillot. Enfin, finissant de lui donner ce charisme imposant et ténébreux, une cape ténébreuse accompagnait chacun de ses pas. Parfois, quelques accessoires complétaient sa tenue : un pistolet, un collier de cou, des gants ou un sac à main.

Toujours dans les mêmes tons, Erika avait la peau claire, sans être pâle, et les cheveux noirs, coupés au carré. Hormis ses grands yeux noirs ou rouges, il était difficile de savoir si cette lueur était réelle ou illusoire, elle n'avait pas de physique particulièrement notable, étant un peu plus petite et frêle que la moyenne. Son visage respirait l'innocence, à l'exception de son regard empreint de quelque chose qu'il n'était pas bon de chercher à expliciter.

Malgré son apparence un peu austère, Erika était d'un naturel plutôt amical et chaleureux, et elle dégageait ce sentiment de confiance et de respect de par l'honnêteté et la droiture de ses manières. Toutefois, l'approcher n'était pas facile, car son aura irradiait avec une pointe d'amertume d'une sensation d'alerte, faisant frémir ceux qui la côtoyaient. Elle était particulièrement intense, non pas de par sa puissance, mais comme si elle débordait de son réceptacle, s'écoulant à travers des interstices et s'infiltrait dans le vide autour d'Erika.

Israa Al-Badr, Autre Lune (Moyen-Orient)

Autre Lune est à la Triade ce que les Dressmond sont à la Tour d'Argent. Ce petit clan dont la taille lui permet tout juste d'avoir une position au Cercle d'Afrique, s'étendant sur la Turquie et la péninsule arabique, possède des origines floues. Il a rejoint la Triade rapidement après sa fondation, et était probablement un clan neutre qui s'est radicalisé suite à cette nouvelle affiliation. Ses vampires partagent ce que le reste du monde appelle une malédiction : leur sang est dit être corrompu, en raison de sa couleur noire comme les tréfonds des abysses. Cela s'explique par sa concentration à des niveaux extrêmes, ce qui donne à ces membres la capacité de régénération la plus importante de tout le monde vampirique. Le clan revendique la domination des vampires sur les humains, légitime toute forme de violence, et aspire à la conquête du monde vampirique par la Triade. Très militarisé, son armée de quelques dizaines de vampires est crainte comme la peste, même parmi ses alliés, et la simple vue de leurs armures de combat suffit à inspirer une terreur épique.



Dirigeante et fondatrice de ce clan, avec sa sœur de sang, Maya Al-Badr, qui est davantage versée dans la politique mais qui ne se montre jamais en public, Israa est la personnification même de son clan à son paroxysme. Elle s'affiche comme la détentrice du sang le plus pur de sa famille lui ayant donnée la réputation d'être immortelle parmi les immortels. À l'antipode des Czapla dont elle est initialement originelle et qu'elle a juré de détruire, elle est l'incarnation de la haine condensée en une seule entité au sein du monde de la nuit, et son aversion envers elle et les autres lignées conservatrices de la Tour d'Argent est sans commune mesure.

Israa était d'une apparence très singulière pour les vampires, et même pour ceux de son clan qui avaient la peau foncée à cause de leur malédiction de sang. Celle d'Israa était presque aussi noire que de l'encre, légèrement éclaircie, ressemblant ainsi à un gris maladif. C'était une couleur qui n'avait rien d'humain. Une couleur qui était celle de la mort, et incarnait à merveille la malédiction qui avait engendré cette lignée. Et cela lui donnait cette aura d'épouvante dont la seule comparaison était contre celle de la lignée Dressmond. Froide et ténébreuse, elle donnait l'impression d'avoir le souffle coupé par une emprise aveugle et ardente. Sa seule présence était de mauvaise augure, même au sein de la Triade, et son tempérament face auquel nul osait se confronter faisait d'Israa un des pires piliers de la faction.

Si l'on mettait de côté la teinte cadavérique de sa peau, Israa était une femme belle, grande et forte. Ne s'encombrant pas avec les armures emblématiques de sa lignée, à l'image de son pouvoir absolu, la musculature imposante de la vampire était à faire rougir l'écrasante majorité des hommes de la planète, tout en restant suffisamment harmonieuse. Israa possédait de longs cheveux couleur obsidienne à la teinte violacée, tout aussi foncés que sa peau, qu'elle laissait pendre sommairement attachés à l'arrière de son crâne à l'exception d'une large mèche frontale, des oreilles légèrement pointues, et des yeux jaunes perçants et intimidants sous d'épais et courts sourcils. Du maquillage plus semblable à des peintures de guerre faisait partie intégrante de son physique. Du fard à paupière rougeoyant prolongeait ses yeux vers l'extérieur, et deux marques de même couleur en forme de griffe paraient ses joues, en-dessous de ses yeux sur les côtés de son visage. Enfin, elle se parait de quelques bijoux, des boucles d'oreilles et des colliers.

Au lieu d'une amure conventionnelle, la tenue d'Israa était relativement légère, prête à accepter les débordements de sang. Elle portait une tunique basse moulante de couleur noire, encore plus sombre que sa peau, et un débardeur de même nature. Pieds nus, le minimum de tissu était visible sur sa silhouette, dévoilant sa constitution naturelle. En particulier, son dos, exposé, laissant apercevoir un majestueux tatouage de demi-lunes aux trajectoires intriquées. De nombreux bracelets étaient enfin sertis à tous ses membres, signe de pouvoir et d'influence dans son clan tout comme ses bijoux à l'éclat doré.

Gungnir, Clan de la Cascade (Nouvelle-Zélande)

Le Clan de la Cascade, fondé par Gungnir, descendant de Wern, est un clan de mercenaires qui accepte de se mettre au service de la Triade sans revendiquer de position politique. Ce sont des vampires aimant le plaisir de se battre avec classe, et accrochant à la dynamique de la Triade bien plus qu'à ses positions. Et qui sont ainsi partisans de l'effondrement de la Tour d'Argent, bien trop vieille et désuète selon eux. Les pouvoirs de ce clan sont particulièrement puissants et reposant sur la destruction pure, à l'instar de celui de Gungnir, qui est capable de créer un canon démesurément puissant en projetant son sang, à la force brute inégalée dans le monde vampirique. Malgré son soutien à la Triade que ce clan considère davantage comme un passe-temps, ses vampires ont choisi de s'exiler géographiquement pour vivre paisiblement en harmonie avec la nature, loin de toutes les complications de la société vampirique.

Gungnir, qui n'adhérait initialement pas aux idéaux de la Triade et de Wern, s'est rapidement fait ostracisé par les quelques interactions qu'il a pu avoir en Europe, en raison de la nature terrifiante et dévastatrice de son pouvoir, ce qui l'a conduit à naturellement rejoindre la Triade. Gungnir était, malgré le danger qu'il représentait, un vampire très apprécié de la Triade pour son caractère amical et festif. Il était comparé souvent comparé aux Dressmond pour son pouvoir dévastateur mais surtout pour sa nature sociale à l'opposé totale de cette lignée maudite, Gungnir ayant réussi à forger des relations dépassant le poids de son sang.

Gungnir avait la carrure d'un ours, robuste et sauvage, et intimidait n'importe qui ne connaissait pas le caractère amical et jovial du personnage. Il avait une grosse barbe fournie et des cheveux tirés en arrière, à moitié décolorés dans une teinte rouge-ocre. La peau bronzée, sa pilosité naturelle lui donnait des airs lycanthropiques qui n'était que soutenue par ses crocs de vampires. Le son de ses pas s'entendait de loin et faisait facilement trembler les meubles.



Son aura était comparable à un feu de joie trônant au sommet d'une montagne glacée. Fort et puissant, il inspirait le courage et dégageait une atmosphère volcanique sans en prendre les apparences. Il ne fallait pas s'en approcher de trop près sans en connaître le chemin ou les gestes de sécurité, car elle pourrait bien aspirer tout voyageur égaré.

Gungnir ne s'embarrassait pas à choisir des tenues spécifiques au jour-le-jour, prenant ce qui lui tombait sous la main. Ses vêtements ressemblaient davantage à des haillons centenaires de couleurs variées, plutôt ternes, qu'il n'avait pas peur de salir ou de déchirer en utilisant ses pouvoirs.

Nereis, *Clan du Chat (Égypte)*

Le clan du Chat est un jeune clan fondé durant l'Âge d'Ombre et ayant rejoint la Triade quelques années après sa création. Relativement discret et peu présent sur le devant de la scène, c'est un clan pacifiste luttant dans l'ombre pour une paix du monde de la nuit et une société affranchie. Peu d'informations circulent sur ce clan, hormis qu'il défend un territoire en Égypte et que ses vampires partagent des pouvoirs relatifs à l'espionnage ou l'infiltration, sans vraiment que leurs secrets ne soient connus.

Seule sa fondatrice, Nereis, fait office de façade de son clan sur le reste de sa faction, et éclipse, volontairement, tout intérêt sur ses descendants. C'était une jeune fille dont le maquillage ne parvenait à cacher son âge. Vampire originaire de la Tour d'Argent, elle est connue pour le fait que deux sangs différents coulent dans ses veines : celui des Rivera et celui des Leighton, bien que ses pouvoirs ne soient pas connus. De plus, elle possède une image particulière pour sa personnalité fondamentalement bipolaire et ses méthodes antinomiques avec l'idéologie de son clan. Contrastant avec ses discours de paix et de liberté, les actions et positions de son clan, et surtout de Nereis, sont toujours violents et contradictoires avec ces principes.

Nereis comptait parmi les plus belles femmes d'Orient, et elle affichait clairement ses origines dans le monde de la nuit. Elle avait la peau mate, d'une douce sombreur, et de grands cheveux noirs aux reflets dorés qu'elle nouait en une longue natte. Jeune, de petite taille et à la silhouette fine, elle avait cette grâce que l'on retrouvait chez tous les félins. Mais c'était surtout son maquillage et ses tatouages qui donnaient sa personnalité à son physique. Ses petits yeux, d'une couleur rouge violacée qu'on ne saurait décrire, étaient allongés par du maquillage noir à leur extrémités et des traits dorés en-dessous de ses paupières. Sur son visage, des marques rouges finement tracées sur ses joues lui donnaient de la rondeur, de même qu'une dernière marque verticale sur ses lèvres. Elle avait enfin de nombreuses boucles d'oreilles, des petites comme des grandes, sertissant la majorité du contour de ses oreilles pointues. Deux ou trois colliers, dans le même or pur que tous ses bijoux, paraient également son cou chétif. Pour finir, de nombreux tatouages ornaient ses membres découverts, et ceux-ci étaient certainement une seule et même composition parcourant l'intégralité de son corps. Il s'agissait de lignes et de contours aux formes ésotériques, décrivant des longues courbes et des petites spirales, d'un noir profond, comme si elles avaient été gravées profondément mais finement dans sa peau.

Nereis portait une tenue relativement simple comparé à l'élégance et la complexité de ses atouts à même le corps. Une petite robe blanche, aux contours dorés, lui suffisait comme simple et seul habit. Des sandales de cuir étaient également assorties à des bracelets qu'elle portait aux côtés d'autres bijoux en or, recouvrant ainsi ses bras et ses chevilles de tous ces accessoires sonnant à chacun de ses mouvements.

L'aura que Nereis dégageait était ambivalente : d'un côté douce et sucrée, possédant l'agréable odeur d'un plat patiemment préparé et mijoté dans l'âtre familial, mais d'un autre côté, ardente et épicée, comme une nuit d'été sèche et épuisante. Cela traduisait quelque part la double personnalité de Nereis, les deux facettes d'une femme à la fois bienveillante et intransigeante.

Arslan, *Clan de l'Hiver (Sibérie)*

Le Clan de l'Hiver possède une particularité unique : celle d'être à la fois un clan fondateur de la Triade et de descendre de Wern. Il s'agit d'un des clans les plus influents du Cercle d'Asie, et se défend d'être la première organisation judiciaire du monde de la nuit, se mettant au service du reste de sa faction pour gérer toute sorte de conflit. Il défend une justice équitable et une égalité entre les vampires, pour un ordre de la société empêchant les dérives et les abus emblématiques de la Tour d'Argent, ce qui passe également par l'abolition du Silence. À l'image de son idéal, le clan suit une hiérarchie très stricte mais sertie de contre-pouvoirs efficaces.



Le fondateur du clan, Arslan, est lui-même craint comme un inquisiteur, au sein de même de sa faction, notamment pour son puissant pouvoir lui permettant d'obliger ou de contraindre mentalement une ou plusieurs cibles. Même s'il œuvre pour le bien commun, son aura est de mauvaise augure, et avoir affaire à lui n'est jamais très bon signe. L'atmosphère solennellement glaciale qu'il dégage est généralement suffisante pour montrer patte blanche devant l'influence militaire de ce clan.

Arslan est un homme à l'image de l'archétype du vampire occidental : grand, fin, séduisant et pâle. Le blanc était la couleur qui le caractérisait mieux que quiconque. Des cheveux un peu longs tout aussi blancs n'apportaient que d'autant plus de profondeur à son visage décoloré. Les traits fins, une aura de gentleman apportait une douce chaleur à ses expressions à l'encontre de son physique. Il possédait de grands yeux bleus, à la nuance pâle et glacée, dotés de longs cils argentés et desquels émanaient un regard envoûtant qui semblait pouvoir lire à l'intérieur de votre cœur. Du maquillage rouge dessiné en-dessous de ses yeux appuyait son regard, lui faisant gagner en intensité ainsi qu'en charisme.

Arslan était toujours dans l'uniforme aux inspirations militaires qui était la norme des vampires de son clan. Celui-ci était aux couleurs claires du froid et du jugement, en nuances de gris, ou plutôt de blanc clair et de blanc foncé. Aucun motif ne figurait sur cette tenue, pas même de poches extérieures : elle était destinée à être pure et immaculée. Cette tenue était de sa propre confection, et il se passionnait pour la mode et le fait de changer régulièrement le costume officiel de son clan, bien que les variations n'étaient pas véritablement comprises des non-initiés. Une broche sertie d'un saphir nouait autour de son cou une fine écharpe. Parfois, Arslan prenait une cape, de noir profond, lorsque la situation l'exigeait. Son épée cérémonielle, fine et élégante, centrée autour d'une garde en rosace, ne le quittait jamais.

Un glacier majestueux, au sommet d'une montagne arctique et menaçant de s'écrouler, était la meilleure manière de visualiser l'aura d'Arslan, solennelle et inspirant le respect, et même la crainte. Arslan n'avait pas un mauvais fond, mais il était réputé pour ne jamais pardonner le moindre écart à ses principes et à ceux dont il considérait être les meilleurs objectivement pour la société vampirique. Et n'importe qui était capable de ressentir cette pression palpable autour de lui, celle qui demandait de ne jamais faire le moindre faux pas de peur de subir les foudres de son institution militaire.

Yuan Lin, *Clan du Lycoris (Sichuan)*

Le Clan du Lycoris est en réalité une branche originellement neutre de la lignée Morgenstern qui a décidé d'émigrer vers des contrées au climat plus accueillant. Coupant ses racines communes, cette famille de nécromanciens a divergé de la mentalité de ses ancêtres. Mais leurs pouvoirs, tous ayant attiré à la mort, étaient parmi les plus puissants que la lignée n'ait jamais connue. Cette dernière, craignant que les pouvoirs de cette branche ne se retournent contre eux, décida d'envoyer un Dressmond exterminer cette famille rebelle. Ce fut la première fois qu'un Noseraptu fut déclenché. Le territoire de la famille devint un enfer désertique, mais Lin fut par miracle la seule rescapée de cette attaque. Elle recréa alors le clan du Lycoris, rejoignit la Triade, et se résolut à obtenir sa vengeance. Ce clan, de par la nature de ses pouvoirs, est pour la suprématie des vampires sur les humains, et ne se destine qu'à se venger des Morgenstern et de la Tour d'Argent en général, sans autre ambition politique.

Lin, de par le poids de son passé, est d'une personnalité espiègle même si à l'intérieur, plus aucune émotion ne l'anime, vide et insensible. L'immensité désertique de son âme se ressent jusque dans son aura, et il ne reste plus que le désir de haine et de vengeance. Bien qu'elle se refuse à quitter son petit territoire abandonné par la vie elle-même, reconstruire sa famille a été la seule chose qui la raccrochait à la vie.

Il y a quelque chose que l'on ne peut rater chez Lin, c'est le contraste entre l'espièglerie et la malice qui se lisait sur son visage, et l'absence de couleur dans ses pupilles donnant une profondeur abyssale au vide dans son regard. Malgré l'atmosphère joviale et légère qu'elle dégage, son aura était enflammée d'un froid de mort, d'une couleur bleutée iridescente et phosphorescente, trahissant la véritable nature de son âme. Elle ne le montrait pas en public, mais nul n'ignorait à quel point son esprit avait été dévasté de par la tragédie qui a touché sa famille. Et son regard alertait quiconque de s'aventurer sur ce terrain dangereux, car la brutalité vindicative dont elle pouvait faire preuve n'avait aucune limite en l'absence de quelque chose à perdre ou à défendre.



Lin était une jeune femme d'environ une vingtaine d'années, à la peau claire et à la petite taille. Elle avait le visage rond et les oreilles pointues. Ses yeux, perçants mais grands, laissaient apercevoir des iris d'une couleur cramoisie presque indiscernable de ses pupilles, et étaient sertis de profondes cernes violacées semblables à du maquillage. Ses cheveux étaient d'un rouge ardent, coiffés en une frange tombant en quelques mèches, et attachés en tresses par des rubans et nœuds d'un noir profond. Enfin, à la manière d'un chat, ses ongles étaient courts mais acérés.

Dans un style contemporain, Lin portait des robes souvent de couleur vert, bleu ou violet, dans des teintes unies et légèrement pâles. Ornées de quelques froufrous, dentelles ou rubans pour leur donner un peu de contraste, elles restaient relativement simples qu'elles soient ou non décorées de motifs. Elle revêtait parfois des collants quand cela lui plaisait, et avait des petites chaussures noires semblables à des ballerines. Enfin, elle se parait parfois d'un petit chapeau, en fonction de son humeur du moment.

Varien Brazinskis, Clan du Lynx (Russie européenne)

Le Clan du Lynx, en plus de faire partie des clans fondateurs de la Triade, fait partie des premiers clans formés durant l'Encagement pour s'opposer contre les Tsepes. Issu de vampires ayant fui vers l'est pour s'installer aux portes de l'Europe et se battre à leur manière contre l'oppression de la Tour d'Argent, ce clan possède aujourd'hui un large territoire s'étendant jusqu'à l'Oural et rassemblant de nombreux vampires. Peut-être en raison de son ancienneté, ce clan ne désire pas l'abolition du Silence, mais se dresse simplement contre les Tsepes et leur faction, construite sur un modèle de manipulation qu'ils souhaitent détruire pour que d'autres vampires ne subissent pas les mêmes préjugés que les fondateurs ont connu lors de l'Encagement. Les pouvoirs de ces vampires leur permettent de se renforcer via leur sang. C'est un clan de guerriers, mais sans modèle militaire aussi poussé que d'autres clans de la Triade, se reposant sur leurs forces individuelles.

Varien est connu pour son histoire militaire contre la lignée Tsepes, en particulier lors de conflits proches des pays baltes. Il s'est battu pour récupérer sa partenaire qui s'est faite manipuler par les Tsepes, ce qui l'a conduit à s'enfoncer dans une spirale de colère et de frustration, et les batailles incessantes l'ont finalement conduit à devoir la tuer, elle qui était devenue sa principale ennemie. Depuis, il n'a plus jamais été comme avant, et s'est juré d'anéantir les Tsepes pour venger sa compagne. Le poids de son passé ferait trembler tout ceux qui viendraient à questionner son aura teintée de mélancolie et de regrets.

Varien était un homme beau et fort, à la carrure héroïque et au visage tombeur. Haut de presque deux mètres, il était d'une musculature robuste et élégante sans être envahissante ou dérangeante. Il avait le corps parfait pour un trentenaire à l'apogée de sa prestance et de sa puissance. Blond aux yeux bleus, la nature l'avait doté des plus beaux atours physiques qui auraient fait de lui un prince dans une autre vie. Les cheveux mi-longs à moitié coiffés de côté, la barbe épaisse mais bien taillée, les forts traits de son visage exprimaient une résilience hors du commun. Sous tous les angles, c'était un canon intemporel de l'idéal masculin.

Général militaire, le dirigeant des Brazinskis avait une tenue formelle et seyant à son prestige sans rien lui enlever à son charisme. Il portait un uniforme de hussard stylisé pour rentrer dans ses goûts, d'une puissante couleur rouge, arborant des lanières dorées et de la fourrure polaire de couleur noire pour résister au climat hivernal de ses terres. Toujours en appareil militaire, personne ne se souvenait de l'avoir vu sans ses gants blancs et son épée emblématique au tranchant argenté.

Malgré une apparence magistrale aussi élégante qu'imposante, sans être intimidante pour autant, ce n'était pas ces qualités qui ressortaient dans l'atmosphère qu'il dégageait. Les magnifiques traits de Varien étaient empreints d'une tristesse infinie se lisant dans les rides marquées dévalant sous ses yeux regardant dans le vide. Et la profonde mélancolie de son âme se retrouvait dans l'écrasante solitude qu'inspirait son aura. Celle-ci avait perdu ses couleurs depuis longtemps, ne laissant plus que les abruptes lignes de ses contours qu'on aurait dit taillées dans la roche, qui se seraient peu à peu fossilisées avec le temps.



Sinan, *Clan du Mirage (Maroc)*

Le clan du Mirage a été fondé par des vampires ayant émigré de l'autre côté de la Méditerranée lors de l'Encagement, faisant ainsi de lui un des clans fondateurs de la Triade. Ce clan est connu pour savoir gardé de nombreuses relations avec certaines lignées progressistes de la Tour d'Argent, et en particulier les Rivera. Il milite pour l'abolition du Silence, et accepte volontiers tout échange commercial ou d'influence avec les lignées partageant ses intérêts. Les pouvoirs d'illusionnistes ou reposant sur la tromperie de ce clan le rendent bien moins dangereux à compter dans ses alliés que dans ses cibles. Les membres de ce clan virent éparpillés sur un large territoire maghrébin, dans une atmosphère paisible mais toujours tournée vers l'extérieur et des occasions à saisir.

Sinan, vieux vampire originaire d'une lignée mineure, n'a jamais caché ses véritables intentions : le Silence n'est pas réellement son objectif, bien que nombre de vampires de son clan partage cet idéal. Ce qu'il désire, c'est retrouver sa compagne qu'il a perdu de vue lors de l'Encagement et sa fuite pour échapper à ses poursuivants Tsepes. Il est convaincu qu'elle est toujours en vie, quelque part en Europe, mais le Silence est pour lui une barrière à franchir. C'est un vampire très décontracté et joyeux, tourné vers l'avenir, et qui ne refuse jamais une bonne affaire.

Sinan était un jeune homme dans la vingtaine, aux traits simples et élégants. À la peau bronzée, il avait les yeux jaunes luisants d'un éclat doré et charmant. Il avait les cheveux châtons, plutôt courts mais attachés en une petite queue à l'arrière de sa tête, et une tresse lui tombait sur le visage. Quelques boucles d'oreilles et des lunettes, et il avait cet air de gentleman décontracté.

Allant de pair avec son tempérament calme et nonchalant, Sinan portait des tenues à mi-chemin entre la robe et la djellaba, des sortes de longues tuniques d'une seule pièce aux couleurs simples mais élégantes, aux motifs colorés mais pas complexes. Amples et fines, il n'avait jamais ressenti le besoin d'essayer d'autres types de vêtements, celles-ci étant parfaites pour tous les usages.

L'aura de Sinan étant ensoleillée, aussi douce que le soleil à son zénith, relaxante et apaisante. Elle inspirait la confiance et la joie de vivre, aussi rafraichissante qu'une tasse de thé à la menthe en été et aussi sucrée qu'un chocolat chaud en hiver. Beaucoup diraient que cette impression n'était qu'une façade, une illusion typique de son clan, mais la réalité était que Sinan n'avait besoin d'aucun artifice pour être aussi amical et sincère.

Agus Siagan, *Providence (Asie continentale du Sud-Est)*

Providence est un clan rassemblant des vampires aux pensées radicales : pour eux, les vampires ont naturellement une place supérieure dans la société, et cet ordre naturel doit leur être rendu. Cela ne sera toutefois possible qu'en renversant la société actuelle et ses règles oppressantes liberticides érigées par les Tsepes pour museler leurs opposants. C'est un clan descendant de Wern, et qui a suivi à la lettre ses principes révolutionnaires, à l'image de leur primordial ne lésinant par sur les moyens mis en œuvre. Ces vampires sont vus comme les homologues des Leighton, possédant des pouvoirs leur permettant d'inverser les lois de la nature.

Agus, quant à lui, ne se démarque pas vraiment du reste de son clan, reposant sur un système très égalitaire et communautaire, et peu de choses sont connues sur lui à part son passé et sa personnalité assez similaires à celle de Wern. Il est connu pour son pouvoir lui permettant d'inverser sa gravité personnelle via le contrôle du poids de son sang.

Agus était un homme de petite taille au regard acerbé et à la détermination sans faille. Le regarder dans les yeux était signe de provocation auquel il n'avait pas d'autre choix que de répondre si la volonté de son interlocuteur n'était pas assez solide à son goût. Il avait les cheveux noirs et courts, à moitié rasés sur une partie de son crâne, et une apparence plutôt jeune et fougueuse.

Comme tous les descendants de Providence, Agus portait le costume cérémoniel de son clan, une sorte de grande toge noire aux motifs blanc cassé brodés au fur et à mesure de l'expérience passée dans les rangs de la secte. Chaque vampire pouvait personnaliser son uniforme en fonction de ses capacités et de ses exploits, et Agus avait lui choisi d'y inscrire des motifs d'ailes stylisées.

L'aura d'Agus se démarquait surtout par son caractère épineux. Elle ne dégageait pas une forte intensité et n'était pas spécialement remarquable, mais qui la regardait de plus près entraînait dans un territoire inhospitalier et acide.



Le professeur

Le professeur est assurément la personnalité la plus impopulaire de la Triade. Ses origines sont mystérieuses, mais ce vampire était déjà présent aux côtés des clans fondateurs avant même l'Encagement. Célèbre pour sa personnalité fondamentalement mauvaise, machiavélique, cruelle et manipulatrice, et chaotique. Considéré comme un véritable génie du mal doué d'une intelligence inouïe, sa malveillance est d'une injustice qui s'abat aucune discrimination. En réalité, il possède au fond une certaine cohérence et cherche à faire s'effondrer la Tour d'Argent tout en brisant ses vampires. Bien qu'ils soit un proche conseiller de nombreux clans de la Triade, certains ont déjà payé les frais de s'attirer son courroux ou d'entrer dans son collimateur. Beaucoup le craignaient pour sa nature extrémiste les nombreux débordements dont il était à l'origine. Il était considéré comme un allié de la Triade et s'efforçait ainsi à rester en bons termes avec elle, bien que sa vocation pour le meurtre et la discorde pouvait rapidement dégénérer. Des vampires qui répandaient le mal aussi bien que lui, il n'y en avait tout simplement aucun.

Le professeur était d'une apparence défiant totalement sa véritable personnalité. Il irradiait d'une aura lumineuse. Souriant, il était doux à la fois dans ses propos et son attitude. Il semblait se mouvoir aussi librement que l'air, bougeant toujours avec légèreté et fluidité, aimant particulièrement toujours être en mouvement, quitte à tourner en rond ou sur lui-même.

Son visage était angélique. Il avait les traits fins, les yeux jaunes et le visage long. Il possédait de longs et sombres cheveux qu'il nouait en une tresse tombante sur le côté, et un de ses yeux en était presque caché. Il était enfin caractérisé par sa tenue atypique, entre la veste de laboratoire et le costume. Il s'agissait d'une grande blouse blanche largement customisée et réarrangée qui ressemblait aujourd'hui à un habit de cérémonie. Quelques nombreuses sangles et ceintures parsemaient son habit, et des motifs en losanges sur sa tenue lui donnait un air quelque peu ésotérique.

Qrow

Qrow est un vieux vampire présent depuis toujours aux côtés de ceux qui fondèrent la Triade. Originaire d'Angleterre, il s'est fait expulser de la Tour d'Argent en raison de son pouvoir qui était tristement réputé pour attirer la malchance : il absorbait en permanence une partie de la régénération des vampires dans une zone autour de lui. Banni, il a donc rapidement trouvé refuge auprès des minorités qui recherchaient plus de liberté ou qui voulaient renverser la faction européenne. Cependant, Qrow a vu tout le monde mourir autour de lui. Tous les clans qu'il a rejoint ont fini par disparaître, tous les descendants qu'il a engendré ont péri, toujours avec une tragique fatalité. Cependant, la Triade ne l'a jamais rejeté malgré tous ces événements, et a continué de l'accepter et de faire front avec lui, qui ne souhaitait que prendre la revanche sur la vie et sur la Tour d'Argent. Après tout ce qu'il a vécu, il est d'une personnalité noire, désabusée et presque cynique. Aujourd'hui, il vit en Inde et est à la tête du plus grand réseau d'information de la Triade, appelé Théia, et son influence a toujours été très utile pour les plans ou complots de la faction.

Le nom de Qrow portait une sombre et lourde connotation, celle de véhiculer une malchance indélébile, et l'aura de Qrow revêtait cette même signification. Noire et amère, elle avait la même texture qu'une nuit pluvieuse et brumeuse dans un quartier mal famé. Elle était un avertissement pour ceux qui désiraient s'approcher de lui. Mais malgré ces apparences de brebis galeuse, Qrow était un homme avec qui on pouvait parler franchement, malgré une personnalité morne et légèrement cynique, empreinte de désillusion. Il inspirait autant confiance autant que son aura repoussait la curiosité, et cette ambivalence complexe faisait de lui un personnage difficile à saisir mais exhortant d'empathie.

Qrow était un personnage à la silhouette fine et chétive, malgré la résilience et la robustesse de son corps et de son esprit. Il revêtait un épais manteau noir, et le reste des habits changeait au gré des saisons et des pays. Seule son manteau lui restait fidèle, tel un compagnon de route, le reste ayant peu d'importance et pouvant bien changer ou disparaître, comme les pages de sa vie s'ouvraient et se fermaient. Il avait également de grandes bottes et un chapeau, indispensables pour voyager longtemps. On le voyait également souvent fumer.

Son physique ne payait pas de mine, mais c'était un charmant personnage qui aurait pu être populaire s'il n'avait pas cette réputation qui lui collait à la peau. Les cheveux noirs coiffés en arrière, une barbe mal rasée, et des yeux rouges, il avait tout du gentlemen ténébreux. Ses yeux étaient fatigués, et ses traits tirés et nerveux. Signe que sa longue vie n'a pas été de tout repos.



Wern

Wern est un vampire primordial relativement jeune à l'initiative de la fédération des clans extra-européens et de la fondation de la Triade. Son passé reste largement mystérieux, mais il a lui-même fait l'expérience de l'orgueil, la condescendance et la complaisance des vampires de la Tour d'Argent, dont le complexe de supériorité n'a d'égal que l'oppression qu'ils exercent sur le reste du monde et tous ceux qu'ils ne daignent même pas considérer l'existence. Il est celui qui se bat pour les faibles et ne cache pas ses propres faiblesses. En dépit de son pouvoir lui permettant de cerner en un regard la nature des pouvoirs de tout vampires, de mêmes que ses faiblesses, il n'est pas particulièrement puissant et se tient naturellement du côté de ceux qui mettent leur vie en jeu pour se soulever et changer le monde. Il ne pardonnera jamais, ni n'oubliera jamais. D'une haine et d'une hargne cataclysmiques, il a regroupé tous ceux qui partagent son ambition de renverser la Tour d'Argent, dominer le monde et renverser leurs privilèges et créer une société plus juste. Il ne gouverne en aucun cas la Triade, et est juste le fondateur d'une faction basée sur le regroupement de clans indépendants mais fédérés en une communauté.

L'aura de Wern était un cri assourdissant, délivré du plus profond de son cœur, rugissant et décousu. On ne pouvait l'ignorer, alors même qu'elle ne témoignait pas spécialement d'une puissance élevée. Elle était, dans sa nature, simplement faite pour être remarquée, légèrement intimidante, et comme une sorte de cri de ralliement pour tous les vampires de son espèce, tel un loup qui hurlait au sommet d'une montagne à la pleine lune. C'était l'impression que donnait Wern, et qui n'en était que davantage confirmée pour son allure. Il avait toujours cet air sérieux, bien trop sérieux, visible à ses sourcils toujours froncés, et aux traits crispés de son visage comme si la colère était la seule expression qu'il connaissait. La colère, sur fond de vengeance et de malice, comme en témoignant les lueurs rouges étincelantes au plus profond de ses yeux noirs de jais.

Sa silhouette elle-même inspirait davantage la terreur et l'animosité qu'autre chose, en particulier du au ton de couleur qui lui était emblématique. Beaucoup de noir, un peu de rouge, et quelques touches de blanc. Il était de la couleur de la nuit et du sang, des couleurs les plus iconiques pour un vampire, et il en émanait cette atmosphère antinomique si particulière. Il n'avait, à côté de ça, pas de style particulier, s'habillant avec ce qui lui tombait sous la main. Souvent des tuniques de voyage amples, des habits un peu orientaux, toujours avec ce style un peu pauvre et simple. Il avait appris à se battre au katana, et portait des mitaines pour le manier avec toute sa force. Enfin, il avait cette habitude de fumer lorsqu'il était énervé. Ou, plutôt, de ne pas fumer lorsqu'il n'était pas énervé.

Wern avait une apparence singulière, car si elle ne sortait pas de l'ordinaire, tout était comme si elle attirait l'attention. Il avait cette coiffure un peu originale, les cheveux noirs attachés en queue de cheval à l'arrière, et tombant sur son visage à l'avant, légèrement bouclés. De toute évidence, se coiffer n'était pas son point fort. Des marques en forme de triangle étaient maquillées en-dessous de ses yeux, aux couleurs associées à sa tenues. Des tatouages de même nature, aux formes géométriques plus complexes mais ressemblant à des flèches ornaient également ses bras. Et une particularité que personne ne pouvait manquer : des canines remarquablement pointues, toujours exposées par son grand et large sourire, celui d'un prédateur qui partait à la chasse, avec beaucoup de résolution et une pointe d'arrogance.



Attentat

Face à l'impasse dans laquelle se trouve actuellement la Triade, se heurtant à l'absence totale de considération de ses revendications de la part de la Tour d'Argent, quelques clans ont secrètement décidé de réaliser un nouvel grand attentat pour faire bouger les choses, à l'instar de celui de Lyon il y a un siècle. Cette fois-ci, l'initiative a été portée par Wern, qui a mis dans la confiance les meilleurs éléments de la faction, afin de rester discret pour sécuriser l'ampleur titanesque de l'opération. L'objectif était simple : attaquer en simultané les quartiers généraux de toutes les lignées de la Tour d'Argent. La revendication de l'attentat devrait permettre de porter un coup critique à la faction européenne, et, potentiellement, de la faire basculer dans un second Âge de l'Ombre qui entraînerait son effondrement. Le monde de la nuit appartiendrait alors à la Triade. Un immense plan fut alors préparé pour permettre de déplacer une armée d'élite jusqu'au cœur de l'Europe, coordonner leurs stratégies, puis leur permettre de fuir en un éclair.

La date retenue fut celle du 20 mars 1794, la veille du jour de l'équinoxe du printemps. Les clans participants à l'attentat devaient transiter par la bateau pour rejoindre l'Europe via la Mer Adriatique pour rejoindre la Slovénie, alors en partie sous contrôle de lignées mineures alliées des Cardamone, qui ont été rendues complices. À environ 50 km à l'est de Ljubljana, le Château de Celje serait la base de l'opération. Au total, 9 clans furent recrutés pour prendre part à l'attentat, tous triés sur le volet par Wern, en plus de deux autres vampires particulièrement influents dans la faction. Chaque clan devrait se limiter à un effectif réduit pour l'opération, quelques dizaines d'hommes au grand maximum.

La première partie de l'opération consistant pour chaque clan ou participant de se rendre au Château de Celje durant le mois de janvier. Là-bas, Sinan qui y serait arrivé plus tôt, les accueillerait afin de procéder aux préparatifs de la mission. Il opéra sur chacun d'eux un rituel grâce à un pouvoir bien particulier, qui lui permettait d'être connecté via un lien invisible. C'est notamment la limitation du nombre de vampires qu'il pouvait marquer en simultané qui avait donné lieu au petit nombre de vampires qui pouvaient prendre part à l'opération, une dizaine pour chaque délégation. Cela explique aussi le choix du lieu de la base, la Slovénie étant au milieu de l'Europe, ce qui était compatible avec la portée du pouvoir de Sinan. L'objectif est qu'à un moment bien défini, juste après avoir perpétré l'attentat, Sinan active son pouvoir, ce qui aura pour effet de téléporter tous les vampires de la Triade à l'endroit du rituel, le château en Slovénie. Ainsi, ils pourront s'enfuir en toute tranquillité du territoire ennemi, laissant le moins possible de preuves ou de pistes à l'ennemi pour les retrouver ou riposter. La deuxième chose qu'il leur donna fut des montres, ainsi que des consignes précises pour les remonter chaque jour, afin de rester synchronisés à la même heure pendant deux mois pour être certain du moment auquel le rituel sera activé.

La répartition des lignées à attaquer avait été faite en amont entre les différents leaders participants à l'attentat. Gungnir et Wern se chargeraient la lignée Tsepes, la capacité de Wern pour identifier les pouvoirs des Tsepes étant nécessaire pour contrecarrer leurs stratégies, et la puissance de feu de Gungnir étant une bonne garantie contre la lignée la plus importante de la faction. Qrow serait envoyé chez les Mezsaros, son pouvoir étant particulièrement utile contre les invocations des cette lignée, ce qui lui permettrait de tirer avantage de leurs pouvoirs. La responsabilité de la lignée Morgenstern fut confiée à Lin, par désir de vengeance personnelle, ce à quoi personne ne s'opposa, au vu des pouvoirs de ce clan. Le professeur insista pour s'occuper de la lignée Rivera, un véritable défi selon lui. Personne n'y vit rien à redire. Varien et Erika s'occuperaient de la lignée Devries, s'attaquant à deux de leurs zones d'influence. Erika à celle des pays Baltes, leur domaine principal qui nécessiterait ses compétences d'infiltration, et Varien celle de la France, où sa supériorité militaire serait assurée. Agus et Israa ont été désignés pour s'occuper des vampires Dressmond. Israa se sentait confiante de par les pouvoirs de son clan, et les capacités d'Agus et de son clan étaient de sérieux atouts pour inverser la balance. Nereis serait envoyée en Angleterre pour affronter les Leighton, par affinité avec son sang, et Arslan s'occuperait de la lignée Czaplà pour sa capacité qui permettrait d'annuler tous leurs pouvoirs facilement. Chacun était responsable de peaufiner sa propre stratégie, et de la travailler de concert avec son partenaire lorsqu'il faisait équipe avec un autre clan. Enfin, Sinan resterait au château de Celje afin d'assurer sa sécurité pendant toute la durée de l'opération où les équipes des vampires devaient rester en couverture au milieu du territoire ennemi pour bénéficier de leur chemin de retraite.



Une fois l'étape en Slovénie accomplie pour chaque participant à l'attentat et son éventuelle équipe apprêtée pour l'occasion, parfois le temps d'attendre l'arrivée de son partenaire, chacun devait progresser vers sa cible pour être prêt le jour de l'attentat, qui serait durant la journée du 20 Mars. Un seul lieu était visé par lignée, mais il n'avait pas été choisi au hasard pour que le plus de gros poissons s'y trouvent en cette journée, souvent leur quartier général ou toute autre domaine des plus hautes élites. Pour le cas des Rivera, l'opération visait bien entendu une branche de la lignée qui n'était pas dans les petits papiers de la Triade. De manière générale, l'idée était simplement de frapper fort, même si des pertes pouvaient être engendrées, mais ce n'était pas vraiment une préoccupation pour le professeur.

La seule consigne était que Sinan activerait le rituel de téléportation le 20 Mars à 19h. Il fallait donc que chaque équipe réalise son attentat au courant de cette journée, selon le timing qui lui paraîtra le plus approprié. Il ne fallait toutefois pas commencer la veille sous peine que la nouvelle d'une attaque ne puisse mettre en péril la réalisation des autres attentats : ils devaient être simultanés. L'enjeu était alors d'estimer la puissance des adversaires qui seraient présents pour ne pas que la téléportation ne se déclenche avant que la bataille ne se termine si celle-ci risquait de tourner en faveur de la Triade, mais à l'inverse, qu'elle ne laisse pas les assassins dans une situation de faiblesse où ils auraient largement le temps de se faire éliminer avant la fin du compte à rebours.

Chacun partit alors de son côté pour accomplir sa partie du plan, et le jour convenu à l'heure attendue, le rituel de Sinan s'activa, et toutes les vampires encore vivants ayant pris part à l'opération furent téléportés à l'endroit où ils avaient pris leurs quartiers dans le Château de Celje, à peu de choses près. Peu après 19h, le temps que les équipes reprennent leur souffle et leurs esprits, les dirigeants se rassemblent dans la cour du château, sous la pleine lune rayonnante d'un argent étincelant.

Chacun fait un rapport sur l'attentat dont il était responsable. La plupart des opérations se sont déroulées avec succès, mais le bilan humain est lourd, car, au total, la moitié des vampires ont trouvé la mort lors de cette journée, dont Agus Siagan. Les seuls assassinats à ne pas avoir rencontré un succès sont ceux de la lignée Dressmond, de la lignée Morgenstern, et de la lignée Leighton. Nereis et le Clan du Chat n'ont en effet pas réussi à abattre leurs cibles, et seuls quatre des onze vampires ont survécu. Le constant était le même pour Lin et le Clan du Lycoris, qui dut déplorer cinq morts sur leur douze vampires. Quand à l'attentat sur la lignée Dressmond, celui-ci fut un véritable carnage, car sur les trente vampires envoyés en Albanie, seuls 5 sont revenus, et seul un vampire Dressmond a pu être abattu, mais en payant un lourd tribut humain et psychologique, si bien que la terreur se lisait encore sur le visage des survivants. Tous les autres clans ont subi des pertes plus ou moins importantes, à l'exception du professeur qui agissait seul, de Qrow qui était en binôme, et de Varien et de son clan.

Il est décidé de passer la nuit au château pour donner quelques heures de repos aux équipes et de repartir le lendemain à l'aube. Chacun des dirigeants et clans avaient donc quartier libre dans le périmètre du château d'ici là, mais tout le monde se préparaient surtout au long voyage retour qui les attendait.

Cependant, peu avant minuit, Wern demanda à tous les dirigeants de se rassembler dans la salle réaménagée en quartier général temporaire pour communiquer une annonce importante. Cependant, avant même d'annoncer la mauvaise nouvelle, une autre se confirma aux yeux de tous : Gungnir avait disparu. Il ne pouvait pas avoir quitté le château, qui était gardé, et était parfaitement introuvable. Une seule explication était envisageable : quelqu'un l'avait assassiné, et son corps s'était d'ores-et-déjà évaporé. Les rivalités au sein de la Triade étaient courantes, mais un meurtre dépassait les limites. Bien que son pouvoir était craint de beaucoup, Gungnir était pourtant une des personnalités les plus populaires du Cercle d'Océanie. Et pourquoi aujourd'hui, plus que tout ? A ce tragique constat s'ajouta deux autres disparitions : celle des deux vampires de Providence qui avaient survécu à l'attentat, derniers représentants de ce clan dans la délégation de la Triade, et celle de deux vampires du Clan du Chat sur les trois qui avaient également survécu au leur. Il y avait une part d'ombre dans les événements d'aujourd'hui, et le coupable ne pouvait pas rester impuni, surtout si cela cachait des raisons bien plus profondes.

Après avoir constaté avec tristesse et brutalité cette tragique nouvelle, Wern aborda alors le sujet pour laquelle il avait rassemblé les dirigeants. Un des hommes d'Arslan, dont le pouvoir de clairvoyance lui permettait d'espionner les lignées, avait réalisé il y a peu qu'une petite équipe de vampires fonçait droit depuis l'Albanie dans une direction qui était sans équivoque celle du Château où ils se trouvaient. Et plusieurs Dressmond, accompagnés de vampires Tsepes, en faisaient partie. Il n'y avait aucun doute : quelque chose avait échoué dans le plan, et les vampires les plus dangereux du monde vampirique étaient désormais lancés à leurs trousses. Quelqu'un avait trahi le groupe et révélé l'emplacement de leur base secrète, faute



de quoi la Tour d'Argent n'aurait pas pu localiser avec une telle précision leur repaire. D'après une rapide estimation de leur vitesse, ils devraient arriver sur les lieux d'ici quelques heures. Il n'y avait donc pas le choix, il fallait donc absolument quitter les lieux d'ici là. Le combat devait absolument être à éviter, car leurs chances de gagner étaient infimes, surtout s'il y avait un ou plusieurs traîtres parmi eux. Cela ne pourrait être qu'un carnage. La fuite elle-même serait déjà particulièrement risquée, d'après la précision et la rapidité avec laquelle ils avaient été retrouvés, et la situation paraissait sans issue à moins d'un miracle.

Wern demanda alors à Arslan utiliser son pouvoir d'interdit afin de créer une zone d'effet tout autour du château empêchant quiconque d'agresser une autre personne, afin d'éviter que d'autres morts ne soient à déplorer. Arslan accepta sans aucune question, la sécurité des vampires devant être la priorité du moment. Wern demanda également aux différentes délégations de se surveiller mutuellement et de garder les accès au château afin que nul ne puisse s'enfuir tant que l'ordre d'évacuation n'aura pas été donné.

C'est alors que le professeur fit une proposition qui fit frémir d'effroi l'ensemble des vampires présents dans la salle. Ce qu'il suggéra au groupe de vampires, c'était la promesse de s'échapper, mais c'était aussi une épée de Damoclès impitoyable. Pour se sortir de cette impasse et permettre à la Triade de s'échapper des griffes des Dressmond, un des représentants ou clans devait rester derrière, au château, pour défendre les lieux et retenir leurs poursuivants le plus longtemps possible. Assez pour garantir au reste du groupe de fuir en sécurité et rejoindre leur porte de sortie maritime. C'était bien de sacrifice dont il parlait : sacrifier un des dix représentants pour sauver les neuf autres. Après tout, il y avait bien un meurtrier et un traître parmi eux, donc sa loyauté envers la Triade pourrait être rachetée par cet acte de bravoure. Et c'est sur ces mots qui pétrifiaient de peur tous ses interlocuteurs qu'un sombre compte à rebours s'enclencha, au son d'une vieille horloge annonçant minuit, et qui emmènerait certainement à sa perte l'un d'entre eux.



Château de Celje

Le Château de Celje est une ancienne construction aujourd'hui à moitié en ruines. De ses quatre tours qui surplombaient la vallée, seules deux sont encore debout, et un éboulement a dévasté toute l'aile nord du château. Dans beaucoup de pièces, même au rez-de-chaussée, le ciel et la nuit sont visibles à travers les fissures apparues au fil du temps. La douce lumière de la lune, presque à son apogée, pénètre ainsi dans les salles froides et poussiéreuses. Du mobilier décrépi ou en mauvais état a traversé les âges et offre néanmoins un sommaire campement de fortune.

Le plan du château est affiché en figure 1, représentant les portes et escaliers encore fonctionnels, ainsi que les salles éboulées.

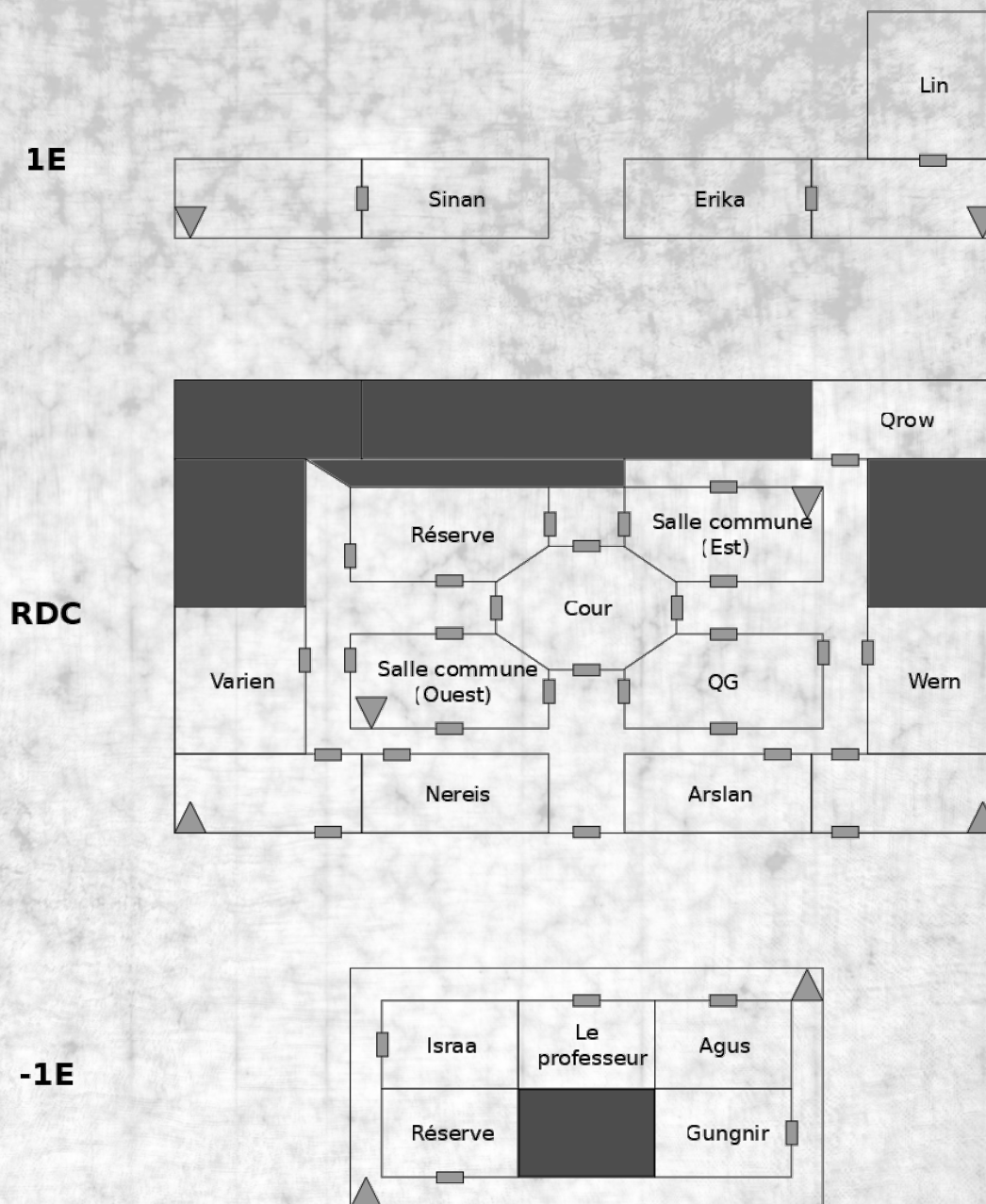


FIGURE 1 – Plan du Château de Celje



Mécaniques

Organisation de la murder

La murder est prévue pour une durée de jeu d'environ 3 à 5 heures, précédée d'un briefing et d'un atelier, puis finissant par une post-murder et un débriefing. Avant le début de la murder, un court atelier d'une dizaine de minutes aura pour but de préciser les relations entre les personnages. La fin de la murder est déclenchée lorsque tous les vampires sont partis du Château de Celje ou morts, à l'exception des vampires sacrifiés pour rester au château retenir l'attaque imminente de la Tour d'Argent.

La murder est découpée en cinq parties :

1. La murder est précédée d'un briefing pour faire un rappel du contexte et des mécaniques aux joueurs ainsi que pour leur permettre de poser toutes leurs dernières questions.
2. La murder est également précédée d'un court atelier, d'environ trente minutes, permettant de préciser les relations entre les différents personnages.
3. La phase principale RP de la murder est estimée à environ 3 à 5 heures de jeu. Elle commence à la fin de la réunion de crise formée par Wern, à minuit. La fin de la murder est déclenchée lorsque tous les personnages ont quitté le Château de Celje ou sont morts, à l'exception des éventuels personnages sacrifiés pour rester au château retenir l'attaque imminente de la Tour d'Argent.

Cette phase de jeu se verra probablement achevée par le Conseil, décrit plus en détail dans la section suivante. Il s'agit d'un événement en jeu qui n'est pas distingué par une phase spécifique de la murder : ce sont les personnages en jeu qui décident de son organisation et son déroulement.

L'heure d'arrivée des Dressmond au château est aléatoire et est prévue pour entre 3 et 5 heures de jeu. Si les personnages n'ont pas encore fui à ce moment, mais que les personnages sacrifiés ont déjà été désignés, alors il est encore possible de fuir mais davantage de dommages collatéraux sont à attendre.

La murder est courte, et il est fortement recommandé de s'investir rapidement sur les objectifs personnels des personnages pour espérer les atteindre, quitte à changer de stratégie ou d'approche plusieurs fois ou de manière radicale.

4. Une phase de post-murder, d'une durée d'environ trente minutes, vise à résoudre le dénouement de la fuite de la Triade et de la contre-attaque de la Tour d'Argent en fonction des décisions et stratégies des personnages. Un épilogue sera ensuite construit avec les joueurs sur le destin des personnages sur le court et moyen terme après les événements de la murder. Sauf exception accordée par le MJ, aucune action ne sera possible en post-murder. Seule la résolution des actions de la murder et de la fuite sera effectuée, et l'épilogue sera construit sur la base de la situation à la fin de la fuite, et des évolutions en fonction des accomplissements, décès ou alliances des personnages. Ainsi, les intrigues et objectifs doivent être accomplis pendant la phase principale de jeu.
5. La murder s'achève alors par un débriefing, où les joueurs pourront échanger sur leurs pistes et découvertes, présenter leur personnage aux autres, poser leurs questions entre eux et au MJ sur la murder, et où ils pourront finalement évaluer leur réussite quant aux objectifs et ambitions de leur personnage. Le débriefing est prévu pour durer entre une et deux heures en raison de la complexité et de la richesse de la murder.

Conseil

Le professeur propose de tenir un conseil afin de désigner un vampire qui resterait, avec son éventuelle délégation, au Château de Celje afin de retenir les vampires Dressmond et Tsepes venus en représailles le plus longtemps possible pour laisser suffisamment d'avance et de temps au reste de la Triade pour fuir et quitter l'Europe. Il est alors du ressort des joueurs, à travers leur personnage, de se rassembler en temps voulu et de convenir comme il leur souhaitera de la manière de désigner un vampire et de procéder de la sorte.

Il ne s'agit toutefois que d'une proposition en jeu d'un personnage et non une mécanique : les joueurs sont libres de prendre les décisions qu'ils veulent à ce sujet, voire même d'ignorer complètement la suggestion du professeur. Cependant, son constat est purement réaliste : sans personne pour retenir les Dressmond et les Tsepes qui progressaient très rapidement vers Celje, ou sans meilleure idée, il paraît impossible de s'enfuir sans se faire rattraper. La Triade, en fuite et affaiblie, n'aurait que de très faibles chances d'en ressortir.



Des vampires du clan de la Cascade possèdent les pouvoirs adéquats afin de forcer le vampire désigné à rester défendre le château : un d'eux a la capacité de restreindre ses déplacements dans un périmètre donné, et un autre peut faire entrer une personnage en rage afin de le forcer à combattre jusqu'à obtenir la victoire ou l'abandon de son adversaire. Quelque soit le choix de la Triade, le sacrifice qui sera choisi se battra corps et âme afin d'assurer la fuite du groupe du mieux qu'il pourra. La décision devra toutefois être prise de manière légitime, à la majorité, pour que les vampires de la Cascade acceptent d'utiliser leurs pouvoirs.

Ambiance

L'ambiance de cette murder est un élément capital de jeu, et il est recommandé aux joueurs de bien la saisir et d'y contribuer pendant toute la durée de la session. Les personnages sont face à une impasse, et une menace imminente et immensément puissante n'est qu'à quelques heures de tous les exterminer. Bien que le pouvoir des Dressmond n'est connu qu'à travers le récit d'Israa et le lourd bilan de son attentat, les joueurs ont probablement conscience de la terrifiante force des Dressmond. Certains personnages mourront à l'issue de la murder, probablement en post-murder, en fonction des choix des joueurs. Un climat de peur et de tension doit ainsi planer au-dessus du château, et la murder veut délivrer cette ambiance psychologique où la vie de chacun est en jeu. Un autre élément devant participer à cette atmosphère est la paranoïa et la délation dont la plupart des personnages pourraient être la cible. Personne ne souhaite être sacrifié aux Dressmond, mais il allait falloir choisir quelqu'un. Tout ce qui pourrait permettre de faire de quelqu'un un bouc émissaire, et toutes les raisons ou reproches que l'on pouvait trouver, étaient autant de garanties en plus d'espérer faire pencher la balance en sa faveur. La confiance était un concept qui allait probablement s'émietter durant la murder, et attiser les rancœurs et entretenir des conflits entre les personnages.

Relations

Les relations entre les personnages est un élément central de cette murder, où la confiance et les alliés seraient quelque chose de précieux, et où des trahisons auront lieu. Il est recommandé aux joueurs de s'impliquer dans l'évolution des relations que leur personnage entretient avec les autres personnages et de s'interroger sur les évolutions et perspectives possibles, autant pour ses alliés que pour ses ennemis. Il est conseillé de bien préparer leur position vis-à-vis des autres personnages et de les interpréter selon leur propre lecture du personnage. Aucun objectif relatif à leurs alliés ou ennemis n'est ainsi mentionné dans les fiches de personnages, mais les joueurs sont invités à considérer des objectifs personnels selon leur interprétation et les choix et possibilités qui s'offriront à eux durant la murder.

Combat

Grâce au pouvoir d'Arslan, aucun combat n'est censé survenir durant la murder. En effet : les personnages ne peuvent pas s'agresser physiquement, et une force mentale les en empêche et retient. Cependant, si un combat venait à se dérouler, la résolution de ce dernier se ferait à la discrétion du MJ en fonction des facteurs suivants : stratégies des personnages, vie restante, facteurs environnementaux ou contextuels, caractéristiques d'attaque, d'initiative et de type vampirique.

Théia

Qrow n'était accompagné ni par une délégation ni par un clan pour commander son attentat, mais il était accompagné d'une seule personne pour l'épauler dans sa mission : Arthus Schwarz, un des piliers de Théia, le réseau d'information fondé par Qrow. Arthus est spécialiste en Histoire et généalogie vampirique, travaillant comme espion infiltré dans la Tour d'Argent, et a ainsi accès à nombreuses informations de par ses liens avec Théia.

Au cours de la murder, les joueurs peuvent librement poser des questions à Arthus, concernant des sujets dépassant le cadre des événements de la murder, typiquement ceux liés au Château de Celje. Si cette information est jugée connue par Théia, Arthus sera mis au courant et le joueur recevra sa réponse. Il s'agit d'une mécanique gratuite auxquels les joueurs peuvent recourir, mais qui est jugée mineure dans le contexte de la murder. Le MJ se réserve le droit d'imposer des limitations au cours du jeu en cas d'abus.



Fouille

Les différentes salles du château peuvent être fouillées par les personnages au cours de la murder, à l'exception des deux salles communes, de la cour et du QG. Ces quatre pièces représentent en effet les lieux où sont rassemblés les personnages, ainsi que des vampires de chaque délégation, au cours de la murder, et où ils peuvent se déplacer librement, et il est considéré qu'ils ne représentent aucun intérêt pour l'enquête. Chaque joueur dispose de trois points de fouille pour toute la durée de la murder. Fouiller une pièce permet d'obtenir sa description ainsi que les éléments intéressants s'y trouvant. Une fois ces informations obtenues, par la mécanique de fouille ou après avoir échangé après un autre joueur, un joueur peut interagir ou demander plus d'informations sur certains de ces éléments s'il le désire. Il est impossible de regarder la description d'une pièce sans dépenser un point de fouille.

Interrogatoires

Les vampires de chaque délégation présents dans le Château de Celje peuvent être interrogés afin d'obtenir des informations sur les différents personnages. Chaque délégation était présente dans une salle durant la soirée et possède ainsi la connaissance des allées et venues de tous les personnages dans leur pièce. Il est donc possible de leur demander des renseignements à ce sujet.

Un joueur peut demander à une délégation des informations sur un personnage en particulier. La qualité de l'information, si cette délégation en possède une, dépend de la relation entre les clans du joueur et de celui de la délégation, voire même le simple fait de gagner cette information. Toutefois, les délégations sont susceptibles de mentir si elle ne se considèrent pas comme alliées avec le joueur. Les joueurs sont ainsi invités à se demander s'il sont susceptibles d'obtenir une information de qualité, car cela ne sera pas toujours le cas. Il est également possible de poser une question qui sort du cadre des informations connues prévues par la murder, ou de demander plus de précisions sur les informations obtenues, ce qui est laissé à l'interprétation du MJ. Toutefois, ces initiatives seront généralement valorisées par le gain de l'information voulue. Les délégations sont considérées loyales envers leur chef et ne trahiront jamais le joueur dont elles dépendent.

Les joueurs disposent de deux points d'interrogatoire chaque heure, non échangeables entre eux. Si une délégation ne possède pas, ou ne souhaite pas donner d'information, le point n'est pas dépensé.

La liste des délégations et leur emplacement est la suivante :

- Clan de l'Hiver : QG
- Clan de l'Araignée : Salle commune (Est)
- Clan du Lycoris : Salle commune (Est)
- Clan du Lynx : Salle commune (Ouest)
- Clan du Mirage : Salle commune (Ouest)
- Clan de la Cascade : Cour
- Autre Lune : Quartiers d'Israa (Sous-sols)

Wern et le professeur n'ont pas de délégation. Qrow possède un allié, Arthus Schwarz, qui n'est pas concerné par cette mécanique. La délégation de Providence a été exterminée, et le dernier vampire de la délégation du Clan du Chat, traumatisé par l'assassinat de ses frères, possède des informations de toute manière redondantes avec les délégations présentes en Salle Ouest.

Enquête

L'enquête est un des principaux piliers de cette murder. Même si cela n'est pas explicitement indiqué dans chaque fiche de personnage, reconstituer les événements de la nuit pour identifier le ou les coupables des différentes intrigues est un objectif commun à tous, notamment car les conclusions s'avèreront cruciales pour déterminer le vampire à sacrifier. Même si chacun essaiera probablement de se protéger en mentant sur ses propres faits-et-gestes, perturbant l'enquête, il est du devoir attendu de chaque personnage de participer à l'enquête, car le ou les traîtres sont à identifier et châtier pour préserver l'avenir de la Triade, et ce, durant la phase principale de la murder.



Aucun indice ni aucune information dans cette murder ne donne une preuve directe ou compromettant d'un quelconque élément d'intrigue. La résolution des intrigues et la progression dans les enquêtes est entièrement basée sur la déduction, ainsi que sur le recoupement des informations. En particulier, dans le cas des interrogatoires, reconstituer le déroulé des événements de la soirée d'un ou plusieurs personnages est l'idée sous-jacente de cette mécanique. Échanger les informations est nécessaire vu leur rareté, et elles sont ainsi précieuses, devant naturellement être une base au RP ainsi qu'à former des alliances et complots autour d'elles. Pour ce qui est de la fouille, cette mécanique est davantage à considérer comme une manière d'obtenir des pistes que des indices. À nouveau, le moteur principal de la murder et de l'enquête reste l'échange d'informations en RP.

Tous les éléments obtenus ne feront que poser ou lever des suspicions, et il est attendu que les joueurs soient au clair que pour avancer dans leurs enquêtes ils devront accepter d'élaborer des théories et des hypothèses à partir de peu d'éléments. Cette mécanique a pour but de renforcer le climat de doute, l'ambiance pesante où la confiance est fine et fragile, car les indices feront peser des suspicions sans jamais trancher la question. Les joueurs sont alors invités à adhérer à cette dynamique de paranoïa et de suspicion permanente pour rejoindre l'atmosphère visée par cette murder où leur vie est sur la table.

En termes d'enquête, la murder est dense, beaucoup d'informations sont à considérer via plusieurs sources, et il est conseillé aux joueurs de faire le tri entre tous ces éléments, en se focalisant sur ceux portant sur les intrigues jugées plus pertinentes ou les personnages les plus suspects, pour ne pas être noyé sous la quantité d'indices à prendre en compte en même temps, surtout pour reconstituer les événements.

Note d'intention

Cette murder, point de départ de la trilogie du Cycle du Sang, est désormais le principal point d'entrée dans la série des **DawnFall Chronicles**. Si cet ordre de jeu, modifié a posteriori, peut surprendre les joueurs de par la complexité de l'univers à l'entrée, celui-ci me semble finalement plus pertinent. En effet, à l'exception du lore un peu dense, cette murder est plus accessible à des débutants, et introduit une véritable trame narrative contrairement aux opus de la première trilogie historique, qui, hormis *À l'intérieur du miroir*, n'étaient plus à mon goût et au niveau de la série.

Quant à la murder, celle-ci repose sur quatre piliers, qui ont non seulement été les objectifs de sa création, mais sont également ses quatre axes d'intérêts pour ses joueurs :

- Le premier pilier est d'offrir une histoire à la faction de la Triade, ce qui n'avait pas été le cas jusqu'alors, cette murder étant la quatrième de la série, contrairement aux Néo-Vampires et à la Tour d'Argent qui ont été largement développés dans les Vampires I et II. Cela m'a donc permis de rationaliser sa formation et son évolution, et montrer le point de vue de ces vampires vivants pour leur désir de vengeance envers la faction européenne. Et, à travers leur histoire, prouver que les vampires de la Tour d'Argent sont tout autant maléfiques et impitoyables que ce qu'ils veulent bien laisser penser de leur rivaux.
- Le deuxième point est de développer à nouveau des personnages aussi riches que la Vampires II. C'est un objectif qui fut à moitié atteint, certains personnages ayant reçu une attention similaire, mais d'autres ayant été bien trop peu développés. Pour des raisons de motivation et de temps d'écriture, certains personnages ont une fiche alors beaucoup plus succincte, et même si cela ne leur enlève rien à leur intérêt, l'expérience narrative est en-deçà de ce que j'aurais aimé offrir. Cela permet toutefois d'avoir une palette de choix à offrir aux joueurs sur la complexité et la profondeur de leur personnage.
- Le troisième aspect est de créer une murder avec une atmosphère spéciale, sombre et psychologique. Le contexte est extrêmement tendu, et la mort attend au tournant le groupe de personnages. Le doute, le stress et l'incertitude déchireront les personnages et leur destin pendant ces quelques heures de conflits et de tourments, où tout peut arriver.
- Le dernier pilier est d'écrire une véritable trilogie, avec un fil rouge et de véritables connexions entre les murders, ce qui n'avait pas réellement été le cas sur le Cycle du Testament, la première trilogie des **DawnFall Chronicles**. Cette trilogie s'inscrit dans un contexte plus global où les nouvelles associées aux murders occupent une place importante.