

DawnFall Chronicles

—

Blood Cycle - Murder Vampires IV

Magus Night

—

Documents à imprimer

AZUR

Avertissement

La présente fiche est le document réservé aux organisateurs, et ne doit pas être lue par un joueur. Si vous souhaitez jouer la murder, ou que vous souhaitez garder cette possibilité, ne lisez surtout pas ce document. Il contient les explications relatives aux personnages, aux intrigues, aux mondes intérieurs ainsi qu'au déroulement de la murder, qui doivent toutes être gardées secrètes pour les joueurs.



Fouilles

Couloirs (RDC)

Description : Les couloirs du rez-de-chaussée sont encore à peu près en bon état, pourvu que l'on soit assez grand pour ne pas se prendre de poutre et que l'on fasse attention à ne pas trébucher sur des gravats ou du mobilier détruit. Il n'y avait pas beaucoup de lumière dans les couloirs, les portes menant vers les pièces, qui, elles, étaient dégagées, restant fermées la plupart du temps. En revanche, il y avait quelque chose dont il y avait beaucoup : c'était de la poussière. Celle-ci vous apprend qu'il existe au moins une personne qui a très récemment eu la manie de se coller contre les murs, un peu partout dans les couloirs de toute la partie droite de cet étage. Et dans toutes les traces de pas qui font le lien entre les différentes pièces, certaines partant de la salle commune ouest vous mènent droit vers une curieuse installation dans la salle sud-est où se tient la cage d'escalier : une sorte de grand tonneau vide communiquant avec les quartiers de Wern.

Couloirs (sous-sol)

Description : Une chose était certaine : les couloirs du sous-sol n'avaient jamais été aussi emprunté que cette soirée-là. Toute la poussière qui aurait dû s'y trouver s'était complètement volatilisée, s'entassant dans des coins, de manière bien trop visible pour que cela ne soit dû qu'à des déplacements frénétiques à cet étage. Malgré l'obscurité dense imprégnant les lieux, vous pensez à vous munir d'une torche pour inspecter les lieux, et être sûr de ne pas vous faire attaquer par derrière. Une zone en particulier vous interpelle, où sur un cercle, on dirait que la pierre était creusée comme si la pluie était tombée. Sauf dans une direction, comme si un parapluie s'y trouvait et avait fait office de bouclier. Évidemment, ce n'était pas de la pluie, le plafond tenant encore tant bien que mal au-dessus de votre tête, mais c'était l'impression que donnaient ces traces fraîches.

Quartiers d'Agus

Description : Les quartiers d'Agus étaient tristement déserts mais portaient encore la marque d'une activité récente, ne faisant qu'ajouter à la tragédie de la mort de son dirigeant ainsi que des vampires qui avaient pourtant survécu à l'enfer décrié par Israa. Providence était réputée pour son style de vie sobre et minimaliste, ainsi il y avait assez peu d'affaires de ce clan dans leurs quartiers, ils avaient simplement posé bagage à côté de leurs lits de fortune. Seul élément semblant important, la collection de feuilles et brins de thé, ainsi que d'épices, dont un amateur ne pourrait comprendre la richesse et la valeur. Agus était réputé pour être un fin connaisseur et expert de ce breuvage qu'il cultivait et mélangeait lui-même à la recherche des saveurs parfaites. Hormis l'héritage de cette petite collection personnelle qu'il avait emmené pour le voyage, vous remarquez un autre élément se démarquant au sol de la pièce : des poussières métalliques s'étaient agglomérées à un endroit, signe qu'une personne portant une arme semblable à une épée s'était rendue dans ces quartiers, ce qui n'était pas le cas des vampires de Providence qui se battaient à mains nues.

Quartiers d'Arslan

Description : Les quartiers d'Arslan vous sont en réalité inaccessible. Des gardes du Clan du l'Hiver vous empêchent simplement de rentrer, affirmant avoir reçu l'ordre d'Arslan de garder ses propres quartiers, se désignant responsable de l'enquête en cours sur les différentes affaires qui viennent de se dérouler. Il va vous falloir obtenir l'autorisation de passer pour accéder à ses quartiers, ou trouver un autre moyen de pénétrer dans la salle. Tout en respectant l'interdit qu'Arslan a imposé dans l'enceinte du château, bien sûr.

Description : À l'intérieur des quartiers des vampires du Clan de l'Hiver, presque rien n'attire votre attention. La délégation a pris soin de faire le ménage et d'organiser un peu leur pièce à vivre même pour une seule nuit. Aucune affaire personnelle ne les encombre, transporter plus de choses que nécessaire depuis l'autre bout du continent étant tout sauf pratique. Presque rien n'est à trouver dans ces quartiers, si ce n'était le prisonnier capturé et ligoté sur une chaise au fond de la pièce, duquel aucune aura vampirique n'émanait. De toute évidence, vous aimeriez obtenir des explications, mais ce ne sont manifestement pas les gardes qui vont en fournir.



Quartiers d'Erika

Description : Les quartiers d'Erika, dans une des deux pièces de la tour sud qui pouvaient encore être dignes de cette appellation, étaient presque à découvert, donnant sur le ciel étoilé où la surface de la lune se reflétait sur les restes de flaque d'eau d'une pluie qui devait avoir sévi les jours précédents. Les membres de l'Araignée avaient chacun un coin personnel où ils s'étaient installés, s'éclatant aux bords de la pièce comme pour tisser les contours d'une toile, chacun ayant indépendamment pris ses aises dans le groupe. Du côté des affaires d'Erika, rien ne semblait attirer votre attention. Aucune affaire personnelle n'était avec Erika, hormis son daisho pour entretenir ses arms. Toutefois, à inspecter de plus près les traces dans la pièce au sol encore légèrement humide, vous en déduisez qu'elle est descendue avec une autre personne au cours de la soirée, ces empreintes ne correspondant pas à celles des vampires appelés tout à l'heure lorsque Wern sonna l'alerte.

Quartiers de Gungnir

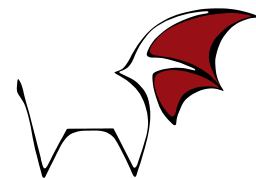
Description : Les quartiers de Gungnir et du Clan de la Cascade, sombres et tristes, ne vous donnaient pas envie d'y rester très longtemps. Ils étaient très dérangés, mais les vampires de clan étaient connus pour toujours se déplacer avec beaucoup de costumes et de matériel, s'entraînant pour leurs représentations théâtrales ou pour animer des jeux dont eux seuls connaissaient l'intérêt et le plaisir. Ce n'était ainsi pas un élément très important à constater dans cette grande salle qui avait des airs de débarras. Mais en cherchant bien, on trouvait quelques éléments intrigants. Tout d'abord, sur l'accoudoir d'une chaise se trouvait de la poudre utilisée pour se maquiller. Les vampires de la Cascade n'en utilisaient pas, recourant à des masques lorsqu'ils devaient jouer un rôle, ce qui trahissait la présence d'une autre personne qui avait négligemment laissé des traces. Un autre élément était anormal : une odeur de fer, qui voulait tout dire.

Quartiers d'Israa

Description : Les quartiers d'Autre Lune avaient été dévastés par une importante explosion qui les rendait désormais tout sauf habitables. Le peu de choses qui s'y trouvait et qui n'avait pas encore été réduit à l'état de poussières l'était désormais, aidé par un aimable dispositif bien plus efficace que le temps. Fouiller ces décombres à la recherche d'éléments intéressants paraissait difficile, mais c'était pourtant là qu'il y avait peut-être ce que vous désiriez. À force de chercher, vous remarquez plusieurs particularités. Tout d'abord, le nombre des chaises empruntées ça-et-là dans d'autres pièces ne correspondait pas au nombre de vampires d'Autre Lune. Il y en avait une de plus. Ces vampires n'auraient certainement pas pris la peine d'en transporter une depuis l'étage supérieur juste pour inviter d'autres vampires à prendre le thé. Une odeur de sang se dégageait aussi de l'endroit, forte et prononcée, au-delà de celle de poudre et de poussière. Vous finissez également par trouver des cheveux de couleur claire au-dessus des couches de poussière, alors que tous les vampires d'Autre Lune possèdent des cheveux sombres. Enfin, autre chose vous intriguait. En comptant les empreintes de pas dans la pièce et le nombre qui passaient la porte, figées dans la poussière retombée après l'explosion, leur nombre ne collait pas avec le nombre de vampires d'Autre Lune censés s'y trouver à ce moment-là. Il y en avait deux en trop.

Quartiers de Lin

Description : Les quartiers de Lin et du Clan du Lycoris, dans une des tour encore debout, était certainement un des plus appréciables du château. La vue semblait jolie, donnant vers les collines boisées au sud, et la pièce avait été entreposée avec tous les souvenirs de voyage que le clan avait amassé sur leur route pour se rendre en Slovaquie depuis leurs terres. Mais même en inspectant attentivement ces babioles à vos yeux ainsi que les traces sur les murs et même à l'extérieur, aucun signe distinctif ne piquait votre curiosité. C'était comme s'il ne s'était rien passé dans cette pièce de la soirée.



Quartiers de Nereis

Description : Les quartiers du Clan du Chat avaient clairement été la scène d'un affrontement vu les dégradations faites à ce qui aurait pu être qualifié de mobilier il y a quelques dizaines d'années. Vu le peu de dégâts et de traces d'impact, le combat a certainement été très court. Au fond de la pièce, vous découvrez deux choses un peu surprenantes. La première est une longue corde qui semble avoir été coupée rapidement et grossièrement à plusieurs endroits. La deuxième est une poche de sang encore pleine, sortant de la norme de la consommation de sang des vampires de la Triade.

Quartiers du Professeur

Description : Vous étiez capable de dire une chose en entrant dans cette pièce, c'était que le Professeur y avait certainement passé moins de temps que vous. Ou alors il était maniaque et tenait à rendre les lieux dans l'état exact où il les avait trouvés. Il était ainsi difficile d'y trouver quoi que soit d'intéressant. Mais pas impossible. Deux choses n'étaient toutefois pas anodines. Des empreintes de pas féminines se démarquaient d'autres que vous ne sauriez distinguer. Mais surtout, posée en évidence au milieu de la salle, une grande clé en or ne vous laissait pas indifférent. Car une clé ne venait jamais sans un secret qu'elle gardait.

Quartiers de Qrow

Description : À l'intérieur des quartiers de Qrow, un bureau avait été aménagé et des feuilles et une plume avaient été sorties. Il était facile de déduire que l'auteur des quelques pages qui avaient été écrites récemment s'était interrompu brusquement car une phrase n'avait pas été achevée. En fouillant la pièce, vous ne trouvez rien d'autre intéressant, mais vous avez une sensation qu'il vous fallut longtemps avec de comprendre. L'atmosphère de la pièce était chaleureuse, comme si un vampire à l'aura rayonnante y était resté un moment et avait, en quelques sortes, percé une sorte d'éclaircie dans l'aura noire et mystérieuse du vampire maudit.

Quartiers de Sinan

Description : En ouvrant la porte, vous entendez un déclic et une puissante explosion vous envoie une déflagration brûlante qui vous projette jusqu'à la cage d'escalier, criblant votre corps sans défenses de tous les projectiles qui se trouvaient de l'autre côté : gravats, cailloux, échardes et autres éléments de décor qui se retrouvaient par centaines à vous traverser de part en part. Le souffle qui avait été déclenché à quelques centimètres de votre position a lourdement endommagé vos cellules qui peinent à se régénérer.

Appelez un MJ.

Description : La salle a été complètement ravagée par une puissance explosion, et le bruit atroce de la détonation était certainement à la hauteur de la quantité de poudre utilisée. Il était difficile de dire quel était le but de tout ça, mais il ne vous restait plus grand chose à tirer de ce qui se trouvait la pièce. Le mobilier, qui semblait se trouver en quantité ici, Sinan ayant eu le loisir d'arranger ses appartements pendant deux ou trois mois, était en débris. Les décorations s'étaient évaporées, les chandeliers dans les murs étaient tordus et les rideaux aux fenêtres en lambeaux. La plafond s'émiettait sous vos yeux, et le sol se craquelait à chacun de vos pas.

Quartiers de Varien

Description : Dans les quartiers du Clan de Lynx, une armurerie de fortune s'était établie. Nombre d'armes avaient été entreposées sur les murs et sur les meubles, le clan ne voyageant jamais sans être bien équipé. Sa puissance militaire sur le front avec la Tour d'Argent n'était pas improvisée, et les armes en métal, dont certaines étaient en argent, vous éblouissaient de leur ouvrage et de leur potentiel. Varien semble être resté un certain temps dans cette pièce durant la soirée, mais il vous était difficile de conclure à plus en l'état.



Quartiers de Wern

Description : Les quartiers de Wern semblaient presque avoir été laissés en l'état depuis que les lieux avaient été investis par la Triade il y a quelques mois, Wern ayant probablement décidé que la pièce était irrécupérable, ou que l'investissement n'en valait pas le coup. Une forte odeur particulièrement agressive et désagréable vous prend en entrant dans la pièce, vous suggérant de ne pas trop vous y attarder. Vous ne la reconnaissez pas, mais, dans le doute, l'air ne vous semble pas être très sûr à respirer. Deux choses attirent votre attention à l'intérieur de la pièce. La première, une petite mallette posée en évidence sur le lit inutilisé de la salle. La seconde, des empreintes de pas plutôt curieuses, car ces traces proviennent de chaussures de facteur européenne. Aucun vampire de la Triade présent dans ce château n'est censé pouvoir laisser de telles marques derrière lui.

Réserve (RDC)

Description : La réserve est une immense salle dans laquelle a été entreposé un nombre considérable de caisses dont la fouille, sans compter le temps que cela prendrait, ne vous fait apercevoir aucune perspective de débusquer la moindre chose intéressante. Les plus vieilles datent de plusieurs siècles, et certaines ont été amenées par les délégations de la Triade pour leur voyage ou pour leur séjour ici dans le château. Si vous avez besoin de quelque chose, vous trouverez peut-être votre bonheur, mais le hasard ne sera probablement pas de votre côté.

Réserve (sous-sol)

Description : La réserve au sous-sol semble avoir été saccagée, et vous devinez que certaines caisses ont souffert récemment. Il ne semblait toutefois pas y avoir grand chose d'intéressant dans cette pièce sombre que peu de gens avaient du ouvrir depuis de nombreuses années, la Triade n'ayant normalement pas fait exception. En plus de ces signes relativement distinctifs d'une violence plutôt soutenue, dans un autre coin de la pièce, des traces dans la poussière séculaire vous indiquent que quelqu'un avait profité du désordre et de l'obscurité pour s'y cacher pendant un long moment. Difficile de dire qui, si ce n'était que la personne devait être de corpulence plutôt petite. Mais autre chose attirait davantage l'attention, quelque chose de bien plus évident mais qui n'était pas si facile à voir avec l'obscurité ambiante. Sous les décombres, les caisses, poutres et gravats, qui avaient probablement été placées là volontairement il y a bien plus que plusieurs jours, un immense cercle qu'on aurait dit démoniaque ou alchimique était tracé au sol. Avec une sorte de craie rouge plutôt sombre et difficile à voir, mais également à enlever, des sortes de rosaces très régulières et qui semblaient parfaitement espacées au sein de la zone inscrite dans la pierre. Aucune inscription ni aucun symbole ne donnait de quelconque indication sur la sorte de rituel qui était censé s'y dérouler, comme si cela n'était finalement qu'une immense œuvre d'art dans un style aussi suspect qu'inquiétant.