 Copyright 2003 PBN Team – http://www.primogenat.com

LES QUATRES

Mais qui peuvent bien être les Mathusalems dont Villon à si peur ? Qui contrôle de manière occulte le monde vampirique parisien ? Qui, en bref, remplit le rôle traditionnel dans le World of Darkness de grand pouvoir derrière le trône ? La réponse est simple, personne…
Ou plus exactement plus personne il y eut effectivement sous Paris des êtres aux pouvoirs défiants l'imagination du Malkavian le plus fécond mais elles ont disparues depuis longtemps.
Mais opérons un retour aux origines de l'humanité…

Les Origines

Quelque chose m'échappe… Jéhovah

Lorsque le déluge détruisit le première cité, la plupart des vampires y résidant furent détruit, l'histoire commune veut que seuls les troisièmes générations et leurs sires aient survécu à la colère divine. C'est dût mois ce que l'on raconte aux infants désirant en apprendre plus sur l'histoire (ou plutôt la préhistoire) de leur race. Cependant, les quelques érudits ayant étudié les plus anciens fragments d'incunables vampiriques sont tous formels sur un point, nul part il n'est marqué que des vampires de moindres générations ne soient également sortis indemnes de la catastrophe. C'est le cas des quatre créatures qui nous intéressent. Leurs clans importent peu de même que leurs noms que des forces encore plus importantes que le poids de l'histoire ont contribué à faire oubliés. Nous les nommeront d'après les surnoms que Jéhovah leurs a attribué au cours de ses recherches, Le Stratège, Le Prophète, L'Architecte et L'Egyptien (appelé également le Mage). Après le Déluge l'Architecte, inquiété par la propensions des 3ème générations à se servir de leurs progénitures pour régler leurs conflits personnels et présentant le Jyhad a venir (certainement aidé en cela part une saine dose d'Auspex et une capacité plus que raisonnable à la politique) se mit en contact avec les trois autres qui, comme lui étaient des 'antédiluviens' et pressentant des temps sombres à venir, s'étaient exilés le plus loin possible de la Seconde Cité. L'alliance commença simplement par un pacte d'entraide (ce qui chez des êtres aussi égocentriques que des Mathusalems relève déjà de l'exploit et démontre les dons exceptionnels de diplomatie dont devait disposer le vampire). Pendant un certain nombre de décennies (voire de siècles) la situation demeura celle d'une entente cordiale entre individus partageant les mêmes préoccupations (principalement une saine peur de leurs sires).

La Conjuration

Ma chère Saviarre, mon règne est vraiment béni des Dieux ! Alexandre, Mathusalem peu perceptif.

Vînt la destruction de la Seconde Cité et il devînt clair pour les quatre que les Antédiluviens (les vrais) n'éprouvaient aucune retenue quand à envoyer leurs Infants vers une mort certaine (et le reste du globe également d'ailleurs) pour satisfaire leurs petites vendettas personnels. Les Quatre n'étaient pas philanthropes dans l'âme mais tenaient à leurs conforts et voir le monde réduit en cendres pour satisfaire leurs créateurs n'étaient certainement pas à leurs convenances aussi mirent-ils un plan en place d'on le but était simple, la domination totale du monde, seul moyen selon eux de se protéger contre le retour annoncé des antédiluviens. Pour se faire ils leurs fallaient deux choses, une base stratégique et un héros. Car les Quatre, en bon Mathusalems, ne souhaitaient pas diriger par eux mêmes mais plutôt en sous main grâce à un pantin entièrement contrôler par leurs soins. Ils choisirent l'emplacement qui deviendrait Lutèce et créèrent leurs premiers pions, leurs deux lieutenants, De Guyancourt (Gangrel aussi fin politique que guerrier d'exception), et Ribeiro (Malkavian thaumaturge) seuls liens des 4 avec l'extérieur ses derniers n'étaient présent que pour surveiller (et servir de coursiers), le travail devant , pour plus de sécurité, être accomplie par un vampire ne connaissant rien du plan et des ses implications : Alexandre. La méthode de domination employé par la conjuration était complexe et quasiment indécelable, Sceller dans leurs complexes souterrains ne possédant qu'une entrée très lourdement protégée (un long et étroit puits lui même situé au plus profond des catacombes) les Quatre n'utilisaient que le moins possible leurs

considérables disciplines, leurs préférant une méthode beaucoup plus subtile et durable, l'utilisation des sciences humaines à un niveau dont l'humanité ne peut même pas imaginer (considérez que les 4 possédaient tous à 9 tout les attributs mentaux, plus manipulation et toutes les sciences sociales). Ce processus, beaucoup plus lent et périlleux ne pouvait être détecter comme une vulgaire manipulation, et si les vieux vampires comptaient l'appliquer pour au moins quelques siècles uniquement à la région parisienne, le but était de l'élargir au monde avant la Géhenne. Alexandre fût donc choisit par 'ses paires' sur deux critères, le fait qu'en tant que mathusalem, il commandait un respect certain, et celui que malgré cela, il n'était pas extrêmement puissant, du moins pas assez pour leurs résister. En ce sens, le vieux Ventrue fût contrôler bien avant sa rencontre avec le premier des Capétiens. Sous sa férule Paris commença son ascension alors que les mathusalems plongeaient son pire ennemie, le Brujah Mérovée, dans une folie de pouvoir et provoquant la chute de l'empire mérovingien. Durant tout son règne, Alexandre profita ainsi de 'coup de chance' et 'd'intuitions inexpliquées' (relisez la chronologie pour vous en convaincre) soigneusement orchestré par les Quatre. Paris était sous contrôle et la France entière commençait à plier sous l'influence de la conjuration.

Face à Mithras

Si la majorité des vampires ne perçurent jamais l'influence de la conjuration, ce ne fut certainement pas le cas de Mithras. Cherchant à étendre son empire au détriment d'un Mathusalem qu'il jugeait (à raison) faible, il se trouva en butte à une multitude d'ennui ou de coup de malchance qui à chaque fois bafouait ses velléités de pouvoir. Il ne fallut pas longtemps au guerrier pour comprendre qu'une force bien plus puissante qu'Alexandre était à l'œuvre à Paris. Ne parvenant pas à définir d'ou venait la menace, il entama avec son mystérieux ennemi une partie d'échec mortel qui allait durer quasiment jusqu'à la torpeur du maître de guerre. Et si les quatre disposaient de l'avantage du nombre, leur modus opérandi, tout en lenteur et subtilité et leur refus catégorique de se dévoiler les désavantageaient largement face à un Vampire de la Carrure du Prince de Londres qui lui menait ses actions aux grands jours. Ses attaques étaient toujours fulgurantes et sur le point d'aboutir lorsque la lente et pernicieuse contre attaque de l'alliance ce mettait en œuvre. Ce qu'il fallait désormais au 4 pour pouvoir se consacrer à leur grand plan était un 'héros' capable de défendre d'instinct les intérêts des mathusalems, et la seule manière d'obtenir un tel individu, c'était de le construire. Ce que la conjuration préparait depuis longtemps par un (toujours subtil) mélange de sociologie, d'eugénisme et d'un soupçon de discipline vampirique. Pour une plus grande flexibilité, les quatre avaient préparés plusieurs 'prototypes', chacun disposant d'un tempérament et de capacités propre mais tous arborant deux caractéristiques : une propension naturel à suivre d'instinct (c'est à dire sans contrôle direct ou non des anciens) le plan de ses 'créateurs' et une puissance excédant de bien loin ce que leurs jeunes âges auraient dût leur permettre (en fait une capacité extraordinaire à l'apprentissage). Non seulement le sire (et le grand sire etc..) avait bien souvent été créer dans le seul but d'infanter le néonate, mais les parents (et grands parents …) humains également. Au final, la plupart des prototypes furent détruit, seuls deux restaient en lice, Saviarre infante d'Alexandre et Béatrix. Les Quatre choisirent Béatrix, Saviarre périt avec son Sire dans une révolte sommes toute de moindre importance, et la Toréador monta sur le trône, ignorante du fait que, dans l'ombre, des forces la dépassant de très loin travaillait déjà à sa succession. Sous son règne, Béatrix consolida la position de paris en France, et celle de l'hexagone en Europe remplissant parfaitement la mission que ses 'maîtres' lui avaient assigné. Ces derniers pendant ce temps travaillaient déjà au manipulation qui, 500 ans plus tard devait leurs permettre de mettre en place leurs gouvernement mondial. Ce fût ce manque d'intérêt pour un présent qu'il pensaient entièrement sous contrôle qui provoqua leurs pertes.

L'Invocation

Vous êtes tellement prompte dans la Camarilla à voir dans tout les malheurs du monde la main de notre Clan !
Laure, Sétite moins de mauvaise foi qu'elle ne le pense.

Présent à Paris depuis fort longtemps, les Sétites, s'y adonnaient à leurs passe temps favori, à savoir la corruption des masses. Par le biais de leurs goules, ils étaient à l'origine de la mode des messes noires auxquels se rendaient nombre des personnes les plus influentes de la Capitale. Principalement

prétexte à orgies ses cérémonies de pacotille (ou l'on sacrifiait quand même des bébés, je vous rassure issus du tiers état) leurs permettaient d'acquérir un vaste pouvoir politique, et ce avec la bénédiction des Quatre pour qui la corruption était une activité comme une autre. Leur Covent situé dans les souterrains abritait aux moins une vingtaine de vampires et tout semblait s'annoncer pour le mieux pour l'avenir du clan sur Paris. Malheureusement, lors d'un contrôle de routine de ces fameuses réunions satanistes, un suivant de Set un peu plus perceptif (et versé dans l'occultisme) que les autres s'aperçut d'un fait plus que dérangeant, leurs parodies de cérémonies avaient légèrement changé, et produisaient désormais de l'énergie thaumaturgique… Rhinehart, le Baali responsable de la supercherie, s'attendait à ce qu'un jour ou l'autre les serpents découvrent le pot au rose de débarrassant rapidement du Covent, il s'apprêtait à terminer son rituel permettant à un démon, dont le nom à été oublié mais dont la puissance devait pouvoir être comparée à celle de Kuppala de prendre ses aises sur le plan matériel.
Hélas pour Rhinehart, s'il était passé inaperçu auprès des 4 jusqu'à présent, sa destruction peu subtil d'une vingtaine de vampires fût automatiquement remarqué. Les Mathusalems éliminèrent immédiatement le cinquième génération, mais se retrouvèrent avec un problème bien plus important sur les bras, un Archdémon libre dans la capitale. Pendant que les trois autres tentait de contenir la créature, l'Egyptien mit un plan en place. Utilisant sa connaissance gigantesque de la thaumaturgie, il créa un rite dont le but était 'd'effacer' le démon purement et simplement de la réalité en effaçant son nom. Non seulement le démon disparaîtrait, mais également toute trace de son existence passé (l'équivalent d'une bonne centaine de point d'arcanes). Ce rite avait cependant un désavantage certain, il demandait, comme toute magie puissante une énergie thaumaturgique énorme que le Mage n'avait ni le temps ni les moyens de rassembler. Le seul moyen pour le faire agir vite était par un sacrifice, en l'occurrence les quatre devaient s'effacer s'ils voulaient faire de même avec le démon.
Ce qu'ils firent, mais pas avant d'avoir pris des dispositions pour assuré leur retour.

Le Contre-sort

L'Egyptien mit en place un contre sort qui devait en théorie libérer les quatre de l'emprise du sort d'oubli tout en laissant le démon à sa place. Il se servit de Paris comme d'un gigantesque parchemin de sort, disséminant des glyphes sous formes de bas relief, de peinture et autres sculpture dans tout Paris ainsi qu'une stèle sertie en son centre d'un gigantesque rubis (de la taille du poing) qui devait servir de nœud central au rite. Le moment venu, un thaumaturge connaissant le rite déclencheur (niveau cinq) et les bons accessoires pourrait activer les pouvoirs de la stèle qui à son tour activerait le contre-sort. Ce dernier ramèneraient les mathusalems de l'oublie, au prix certes de la vie d'un bon quart de la population parisienne servant de victime sacrificiel au rite de l'Ancien, mais on a rien sans rien.
Les Quatre (ou du moins les survivants, on ignore si le démon a put détruire ou non certain des anciens) convoquèrent De Guyancourt et Ribeiro et leurs donnèrent comme instruction de surveiller la mise en place du Plan en leur absence. Ce dernier étant le résultat d'un millénaire de manipulation sociale ne devait pas trop être touché par la disparition de ses instigateurs. Ils apprirent à Ribeiro le rite d'activation de la stèle et chargèrent le Gangrel d'aller chercher en Egypte les reliques dont le Malkavian aurait besoin. Puis ils enchantèrent lourdement les deux lieutenants ainsi que le carnet dans lequel Guyancourt avait consigné ses notes afin de les rendre les plus résistants possibles au sort d'oubli, et accomplir le rituel. Leurs noms s'effacèrent, leurs images disparurent des statues antiques et des urnes funéraires, certaines légendes s'envolaient en fumée, seul restait le plan et deux lieutenants attendant leur heure…

L'émergence du nouveau héros.

Vous ne trouvez pas étrange, vous, toutes ces coïncidences ? Villon, Prince paranoïaque

Le plan, suivait tranquillement son chemin, avec certes des modifications minimes résultant d'un manque d'entretien au jour le jour, mais dans l'ensemble l'histoire se conformait à se qu'en avait décidé les anciens Caïnites. Béatrix tenait de plus en plus fermement les rênes du pouvoir entre ses mains, et dans son ombre son successeurs montait en puissance. Ce dernier, répondant au nom de François Villon était soigneusement surveillé par les lieutenants des Quatre afin que rien de fâcheux

ne lui arrive avant sa montée au pouvoir, prévue plus d'un siècle plus tard. Deux événements cependant, s'il n'eurent pas d'importance à ce moment là allaient cependant contribuer à perturber de manière irrémédiable les prévisions des quatre. Tout d'abord Martin Féaud, plus connu sous le nom du 'Grand comte Anastasius' escroc Nosferatu de petite envergure spécialisé dans la tarologie trouva, en essayant de semer par les catacombes un client Brujah mécontent, la lourde stèle témoignage le l'existence des quatre. Peu féru de culture vampirique, Féaud s'appliqua surtout à tenter de dessertir a l'aide de sa dague la lourde gemme placé en son centre, se qui signa sa perte. En effet, le Rubis, unique point de jonction entre le plan matériel et les oubliés, lui grilla automatiquement la cervelle lorsque le démon et les quelques mathusalems l'accompagnant tentèrent de passer par son esprit. Rendue irrémédiablement fou part l'expérience, le vampire détruisit la stèle et partie en hurlant dans les souterrains ou, a force de cogner contre les parois (mauvais usage de puissance dans des tunnels instables) il finit enseveli sous un éboulement, dont devait le sortir Jéhovah quelques 200 ans plus tard.
L'autre événement perturbateur était d'un tout autre genre. En effet, fidèle à leurs habitudes, les Quatre créèrent plusieurs candidats potentiels au poste de maître de l'Europe. Si le choix, connus des lieutenants, s'était finalement porté sur Villon, ce qu'il ne savaient pas, c'est qu'un jeune (pour leur standard) Ventrue qu'il croisait tout les jours avait été un prototype et n'avait pas été encore détruit au moment de la disparitions de leurs maîtres. Se sang bleu se nommait Pierre Emmanuel de Pompignan et rêverais toute son existence d'un trône qu'il n'aurait jamais (dût moins jusqu'à lors). Cette rivalité acharnée contre Villon dans laquelle il allait entraîner bon nombre de Vampire devait être le coup décisif faisant sortir Paris du destin imaginé par la Conjuration. De Pompignan vivant l'histoire ne pouvait être la même.

Le coup de grâce.

Vous ne pouvez arrêter l'Histoire ! Elle est déjà écrite ! Dernière parole de Ribeiro, Primogène Malkavian, avant son exécution.

Les signes de déclin du plan devenant de plus en plus nombreux et importants, De Guyancourt se retrouvait dans l'obligation d'agir. Se servant d'un individu dont l'émergence était prévue de longue date : Bonaparte, le vieux stratège partie en Egypte récupéré les reliques nécessaires au contre sort. Pendant ce temps, Ribeiro se préparait à lancer le rite lorsqu'il fût complètement pris au dépourvue par la Révolution. Tentant de s'adapter, et de maîtriser la situation, il s'allia au révolté espérant ainsi pouvoir au moins les canaliser dans la direction voulu par ses maîtres. Il perdit cependant tout espoir lorsque Béatrix, qui devait être détruit incessamment sous peu parvint à s'échapper. Rendue encore plus fou qu'un Malkavian peu l'être par l'échec et la culpabilité, il la rattrapa et la détruisit à grand renfort de pyrotechnies. Puis, de retour à Paris, il se lança à corps perdu dans la Terreur, cherchant à faire décapiter toute personne qui selon lui ne s'accordait pas au plan, et la liste était très longue.
Lorsque De Guyancourt revint de son périple, ramenant dans ses caisses les précieux objets, Ribeiro avait déjà été exécuté par ses frères révolutionnaires le trouvant trop sanguinaire, même à leurs goûts. L'histoire des quatre était finit. Le plan, s'il se faisait toujours sentir par à coup, était en lambeau, plus personne ne connaissait le rite de la stèle dont les morceaux gisaient éparpillés dans les souterrains. Bonaparte ne parvint pas à conquérir l'Europe et Villon se contenta de régner de très loin sur les départements, se focalisant principalement sur la ville lumière. Le Gangrel se rangea à ses cotés, laissant son journal dans sa cache des souterrains. Cherchant part la suite à acquérir du pouvoir pour lui même, il finit trahit par Villon aux mains des sbires de De Pompignan. Paris était libre.

Evénements récents.

Paris me donne mal à la tête… Zoran, Tremere réaliste.

Le plan ne se fait désormais sentir que de manière tout à fait exceptionnel. Sa dernière manifestation fût l'apparition du Djinn qui est en fait le seul prototype de la nouvelle génération de héros a avoir passé le cap de la vampirisation. Et si ses pouvoirs ne sont rien comparé à ce qu'ils auraient dût être et qu'il est certes très très éloigné d'un maître du monde, il dispose cependant du potentiel de devenir un nouvel Attila le Hun tout à fait acceptable. Raison pour laquelle Esculape tente de l'adoucir.
Et la stèle me direz vous ! Et bien grâce à l'assistance involontaire de l'ancien Ambassadeur Giovanni, elle est désormais entre les mains de Jéhovah qui, si il dispose des connaissances thaumaturgiques

suffisante pour la manipuler sans se faire griller la tête, est bien trop intelligent pour essayer de l'utiliser d'une quelconque manière. Il dispose également des deux tiers de la stèle, dont il n'a conscience que de très loin de l'utilité, et recherche activement les derniers fragments (qu'il est prêt à monnayer fort cher). Mais il n'est pas le seul à s'intéresser au testament des Quatre…

LA GUERRE OCCULTE

Historique

Depuis plus de cinquante ans, une guerre secrète se livre sur Paris. Une guerre aussi bien politique et magique que martiale qui a coûté la vie à au mois une trentaine de vampires depuis son commencement à la fin de la seconde guerre mondiale.
Aucun des acteurs n'ont intérêts à alarmer une des grandes instances politiques de Paris car cela pourrait bien mener à la destruction de TOUT les belligérants. Mais reprenons au début…

Il y a désormais plus de deux siècles et demie, Jéhovah découvrit un Nosferatu coincé dans les éboulis d'un couloir souterrain vraisemblablement écroulé depuis fort longtemps. Ce dernier, complètement fou, tenait des propos incohérents sur la base du jeu de Tarot et du chiffre 4. Le Primogène imputa de prime abord la folie de son congénère à un quelconque traumatisme crânien (on ne ressort pas de s'être prit trois tonnes de gravats sur la tête sans quelques séquelles) et pensait qu'avec le temps et la capacité de régénération de sa race, son nouveau protégé allait finir par retrouvé ses esprits, il n'en fût rien. En fait, un examen 'approfondie' lui révéla que le cerveau de la pauvre créature n'était pas endommagé mais littéralement griller par delà tout espoir de guérison. Le seule acte de compassion possible était de mettre fin au souffrance de ce qui n'était plus qu'un amas de chaire tremblotante. C'est ce que s'apprêtait à faire Jéhovah lorsqu'il s'aperçut que les paroles de l'Oracle relataient des événements de la vie parisienne, et même certains dont lui même, l'Ancien Nosferatu, ne connaissait que de très loin.

Jéhovah passa alors plus d'une cinquantaine d'années à étudier l'Oracle, déchiffrant nuit après nuit ces propos, notant soigneusement toutes ses paroles, étudiant le moindre balbutiement afin de décrypter chaque allusions à la réalité qui pourrait lui permettre d'avancer dans la compréhension du langage de l'aliéné.
Petit à petit, le Primogène en vînt à comprendre la subtile toile de manipulation jadis tendus par les Quatre et les répercussions qu'elle pouvait encore avoir, mais malgré tous ses efforts, il n'avait aucun moyen d'apprendre qui avait bien put manipuler ainsi tout Paris, et surtout comment une créature d'un tel pouvoir (Jéhovah n'avait alors aucune idée du nombre des conspirateurs et pensait, bien naturellement, au début de ses recherches qu'aucun vampire d'une quelconque puissance ne puisse ainsi collaborer) avait put disparaître sans laisser de traces. La réponse à ses questions (et bien plus) lui furent fournies lorsque, au cour d'excavations faites grâce aux indices donnés par l'Oracle, une cache contenant diverses peintures et un journal fut découverte. Les peintures avaient cela en commun qu'il leur manquait à toutes certains de leurs personnages principaux.
Le journal était celui d'Emile de Guyancourt…

Ce dernier, voyant sa mémoire, comme toutes autres traces des Quatre, partir en lambeaux et ce malgré les protections placées par le Mage, notait scrupuleusement tout les flashs de mémoire concernant ses anciens maîtres. Leurs buts, leurs modus operandi et leur destin étaient consignés dans ce carnet. Jéhovah l'apprit par cœur, puis le brûla. Il était désormais la seule personne à connaître réellement l'histoire de Paris. La plus grande majorité des vampires auraient profité de se savoir afin d'arracher le titre de Prince à un Villon fraîchement parvenu au trône, mais Jéhovah, sachant ce que représentait le Toréador se doutait que ce dernier n'était pas une cible aussi facile qu'il pouvait y paraître. Qui plus est le Primogène n'avait jamais souhaité le pouvoir, ce qu'il désirait, c'est sauver le monde.

Il établi alors les accords que l'on sait avec le Prince, et commença à réunir ses troupes, profitant des tensions grandissantes entre son Clan et celui de la Rose (et dont il était le co-instigateur) afin de

réunir un maximum de vampires sous sa bannière. Il expliqua alors à ses 'soldats' que Paris recelait un pouvoir suffisant pour vaincre les Nictukus, voir même Absimiliard, et qu'il avait, avec leur aide le moyen de parvenir à le contrôler.
La plupart des Nosfératus se joignirent au plan de leurs Anciens, et même les moins enthousiastes acceptèrent de donner un coup de mains de temps en temps. Les Nosfératus se mirent alors à discrètement recueillir chaque objet désigné par le vieil alchimiste qui les étudiaient ensuite dans son repère. La plupart, quoique incontestablement à caractère thaumaturgique, ne recelaient aucune trace des Quatre et finissaient en décoration dans l'antre de Jéhovah.

Pendant ce temps, la confusion régnait chez les Tremeres. Non seulement la Trahison de Goratrix (ancien chef de la Chantrie parisienne passé du coté du Sabbat avec la majorité de ses disciples) avait gravement nuit à leur crédibilité, mais qui plus est , Paris, pourtant réputé pour son passé occulte, ne recelait pas une trace de matériel utilisable. Si au départ la faute en fut imputée à Goratrix, les Magus réalisèrent fort vite qu'aussi scrupuleux ce dernier ait put être, il n'aurait pas pût enlever TOUTES traces de magie dans la capitale entière. Massimo Favali le chef de la nouvelle délégation s'aperçût en fait que Paris grouillait de potentiel, mais qu'ici plus que partout ailleurs, les objets ayant de l'intérêt étaient des œuvres d'arts (chez les Toréadors, ces derniers n'appréciant que très peu qu'on leur vole leur mobilier), dans les pièces d'architecture (indémontable sans éveiller l'attention.) ou encore sous terre (les Parisiens ayant depuis toujours la fâcheuse habitude de se servir de leurs souterrains comme coffre fort). Qui plus est, il semblait que chaque investigation Tremere attirait de façon inopportune sont lot de Rats d'égouts. Les derniers doutes de Massimo quand aux rôles des Nosfératus dans la disparition de l'occultisme parisien disparurent lorsque, alors qu'il tentait d'inspecter les dédales souterrains via la thaumaturgie, ses pouvoirs furent contrés par une barrière magique d'une puissance formidable (bien évidemment mise en place par Jéhovah). Dès lors les Tremeres eurent un nouvel objectif, contrer les Nosfératus. Jéhovah quand à lui comprit vite que les envoyés de Vienne allait poser un problème conséquent au bonne avancement des fouilles. Malheureusement, il ne pouvait se servir de Villon pour les freiner, lui ayant caché depuis plus d'un siècle des détails vitaux pour sa santé mentale, il était contraint de se limiter à son influence sur ses congénères. Tout autres actions ne pouvant se finir qu'en fiasco.

De leur coté les Tremeres eurent tôt fait de comprendre qu'un rituel d'une puissance considérable avait été construit à même Paris. En revanche sa nature restait d'un vague absolue. Ne souhaitant pas rentrer en guerre ouverte l'un contre l'autre, les deux Clans utilisèrent alors se que l'on peu plus qualifier de tactiques d'espionnages industriels que de véritables manœuvres de guérilla. Chacun essayait en effet de voler les informations de l'autre et de s'en servir avant lui plutôt que d'éradiquer au sens propre du terme l'opposition.
La situation s'envenima en fait au début du siècle lorsque le conseil des Sept rappela à lui Massimo pour 'manque de résultat probant' et envoya à sa place Anatole D'Ousson. Ce dernier, ancien amirale français ayant été étreint pour la passion qu'il s'était découvert pour les pratiques Vaudou lors de ses escales dans les îles, fît preuve d'une nature nettement plus belliqueuse que son prédécesseur. En prenant l'habitude de faire détruire tout Nosfératus s'approchant trop près d'un objet convoité par les Tremeres, il transforma une lutte qui était ma foi rester fort courtoise en sale petite guerre ou tout les coups étaient permit. Si les proportions n'étaient pas aussi grande qu'aujourd'hui, chaque années vit, fait nouveau, son cota de destructions. La situation arrangeait également bien Jéhovah qui avait là un moyen de fédérer ses hommes contre une nouvelle menace bien tangible. A présent même les Nosfératus n'y prenant part que de très loin se sentaient concernés par le déroulement de la Guerre Occulte, tout simplement car des frères y mouraient.

La tension continua ainsi à monter entre les deux factions jusqu'aux prémices de la seconde guerre mondiale. D'Ousson ayant fais le choix de voguer sur la vague de l'extrême droite (par intérêt et non pas par conviction politique, D'Ousson était une raclure, mais une raclure apolitique) se retrouva tout d'un coup avec un poids politique fort conséquent. S'alliant de manière informel avec le Primogène Ventrue, le Tremere fut à même pour la première fois d'inquiéter Jéhovah dans le domaine des influences. Et comme la force brute était également du coté des Magus, les Nosfératus n'avait plus guère que le domaine de l'information à leur avantage.
Vint alors la guerre et l'occupation de Paris. Les Tremeres ayant totalement noyauté le nazisme parisien et Pierre Emmanuel profitant du boost de ses influences grâce au régime de vichy, la capitale entière se trouvait sous le joug D'Ousson et de ses collègues venus pour l'occasion. La plupart des vampires n'appartenant pas à ces deux factions quittèrent la France ou se firent le plus discret

possible, seul les Nosfératus, les Ravnos et quelques fortes têtes tinrent devant l'invasion. Jéhovah arrêta immédiatement toutes opérations et se prépara à devoir défendre ses souterrains contre une attaque qu'il savait imminente. Les Tremeres ne pouvaient en effet ne pas tenter de profiter de la situation pour faire main basse sur les objets qu'au cours du siècle les vampires de L'Ancien Nosfératu avaient récupéré à leurs dépends. Cependant, Jéhovah disposait d'une carte maîtresse en la personne de Villon, caché dans ses rangs sous formes de Nosfératus sur la proposition cordiale du Primogène. Le jeu était dangereux pour Jéhovah car il suffisait soi qu'un Nosfératu est un mot malheureux sur les travaux de l'Ancien, soi que Villon baisse une seconde sa garde (et ses pouvoirs de dissimulations) pour déclencher une catastrophe, mais l'alchimiste comptait sur le chaos ambiant et le sentiment d'urgence pour minimiser les risques. Et il eut raison car de la trentaine de Tremere et la centaine de goules et hommes de mains qui s'aventura dans les tunnels, pas un ne revient. En surface on parlait d'un monstre errant dans les dédales des égouts, en dessous les Rats d'Egouts pensaient qu'un puissant ancien devait s'être réveiller et voir d'un mauvais œil l'incursion de vampires inconnus dans son territoire, en fait, Villon réglait ses comptes. Le coup contre les Nosfératus, qui devait symboliser l'apothéose du pouvoir Tremere sur Paris marqua en fait son déclin. La reconquête de Paris (voir P.B.N 1) vit un massacre organisé de tout les Tremeres qui ne furent pas assez vif d'esprit pour s'enfuir le plus vite possible de la capitale. Jéhovah, ne pouvant risquer qu'un Magus essaye de monnayer auprès de Villon sa non-vie contre des informations sur les activités des Nosfératus, mis lui même la main à la pâte. Jéhovah récupérait ainsi le contrôle de la Guerre Occulte même si beaucoup de vampires étaient curieux de savoir la raison de l'acharnement des Tremeres à vouloir prendre les égouts. La victoire était donc bel et bien là mais la prudence toujours de rigueur. Les cinq années qui suivirent virent le Clan de Vienne envoyer toutes ses pires lanternes rouges à Paris et la plupart des Caïnites y virent un constat d'échec des Tremeres reconnaissant que Paris n'étaient plus une ville pour eux. Mais le conseil des sept, déjà fort intéressé par la situation parisienne, était maintenant intimement persuadé que le mystère que recelait Paris était de grande importance après tout, pourquoi les Nosfératus s'acharnerait à le défendre s'il en était autrement ? Ils convoquèrent alors un de leur plus redoutable tacticien, mit sur la touche depuis quelques temps tellement son état, tant physique que psychique était monstrueux. Zoran parti donc pour Paris avec une carte blanche des anciens sur la politique à tenir. Il commença par choisir personnellement chaque membres de son équipe qu'il plaça ensuite à des postes subalternes de la Chantrie officielle, afin de les intégrer harmonieusement au décor sans les rendre trop visibles. Puis il se mit à étendre sa toile, quadrillant soigneusement par Auspex le moindre recoin de Paris, arrêtant à chaque fois qu'il sentait une résistance. Ayant ainsi une idée précise des endroits présentant un semblant d'intérêts pour sa mission, il envoya son équipe, à l'assaut avec comme consigne, non seulement d'éradiquer la concurrence, mais en plus de planter de la désinformation, de placer des bombes incendiaires et autres techniques de guerre psychologique que Sun Tzu n'aurait pas renié. Les Nosfératus, avaient beau être efficace, la plupart n'étaient pas préparé à tomber sur une véritable équipe de professionnel parfaitement coordonnée, et plus d'une dizaine de Nosfératus tombèrent l'année d'arrivée du chef de la Chantrie.
Devant cette déroute aussi brutale qu'inattendue, Jéhovah dût précipitamment cesser toutes ses opérations et reconsidérer sa façon de procéder. Il était claire que l'adversaire n'était plus désormais du même niveau et que tout écart de la part des troupes du Primogène équivaudrait à l'éradication probable du Clan entier. Désormais, la guerre occulte pouvait réellement commencer.

Dans ce beau chaos, un détail a cependant échappé de façon étrange au Primogène Nosfératu. Si le carnet du Gangrel traite réellement des quatre, pourquoi ne s'est il pas effacé comme le reste ?

Situation actuelle

Au cours des quarante dernières années, la guerre a lentement évolué, donnant progressivement la situation décrit dans les factions. L'événement majeur étant l'arrivée de 'factions mineures' représenté par les Sétites et les Giovannis. Ces deux clans commencent juste à s'intéresser au potentiel occulte Parisien et ont, comme les deux autres, énormément à perdre si les instances politiques de la Capitale venaient à avoir vent de ce qui se trame dans les ruelles parisiennes, dans des lieus dont certain vampire de cour n'imagine même pas l'existence.
La menace est en effet de taille, si le Louvre venait à découvrir la guerre occulte, il y a peu de chance qu'une faction en réchappe, et la trahison de quatre Clans serait peut être le seule événement

pouvant inciter a faire cause commune Villon et De Pompignan. Les protagonistes de la guerre occulte sont donc excessivement prudents et tentent par tout les moyens de réduire le conflit à un seul cercle d'initié. On observe donc aucune friction particulière entre les Nosfératus et les Tremeres en dehors des machinations de leurs Anciens, ces derniers ne le tolérerait pas. Jusque là, le secret a été bien gardé et les quelques vampires extérieurs au conflit à s'y être intéresser n'ont jamais puent faire parvenir aux monde le fruit de leurs découvertes.
Généralement, les conflits sont concentrés sur quelques parcelles qui à certains moments suscite toutes les convoitises. Il n'est en effet pas si simple de trouver un site de fouille, d'empêcher les gêneurs d'y pénétrer, le tout en n'éveillant aucune suspicion. Il n'y a donc la plupart du temps qu'un ou deux sites d'ouverts et sur lesquels se focalise toute l'attention de toutes les factions. Ce fut récemment la rue Watt (voir P.B.N 2) jusqu'à ce que vraisemblablement, Jéhovah y trouve se qu'il recherchait (voir encadré). La lutte ce recentre actuellement sur Montmartre, ou des fresques intéressantes ont été trouvé dans le temple d'Hermès situé bien en dessous du Sacré Cœur (NDR : ce détail est véridique et non pas inventé pour le jeu). Et si la Rue Watt ne présenta pas de risque de découverte majeure en raison du Chaos régnant dans le Bourg, il n'en est rien pour la Forteresse dont les deux Anciens sont toujours aux aguets de la moindre interférence dans leurs influences. Les adversaires ont donc tout intérêt à ce montrer très prudent s'ils ne désirent pas recevoir la visite inopiné du Duc et de ses hommes. Quand à Laurent, une telle ingérence dans ce qu'il considère comme son domaine pourrait le rendre TRES mécontent.

Les factions

Nosfératus de Jéhovah

Intérêts : Le Primogène Nosfératu a un but simple en tête, sauver le monde. Et il est prêt à utiliser tout les moyens pour y parvenir. Jéhovah est en effet persuadé de l'imminence du réveil des antédiluviens qui est pour lui synonyme de fin de la civilisation. Etant grâce à l'Oracle le vampire le mieux informé sur le passé de Paris, il a mit au point un plan qu'il qualifie lui même de suicidaire. Utilisant les vestiges du contre-sort des Quatre, il veut libérer le démon et…. le lier. Lui même est parfaitement conscient des chances dérisoires de succès de son plan, non seulement il ne détient pas encore toutes les clés du rite élaboré par le Mage mais en plus ces dernières sont détériorées et prévues pour donner le résultat inverse (libérer les Quatre et laisser le démon en l'état). Qui plus est, tenter de lier une créature de cette envergure équivaut à peu près à charger un blindé à la lance. Cependant l'Ancien se base sur deux points indubitables :

- Tout d'abord il dispose d'un début de formule et de bribes d'informations d'époque pouvant lui servir de base de travail. De plus, le Démon étant en état de faiblesse et sans moyen de riposter à une attaque thaumaturgique (du moins en théorie) il suffirait donc de préparer les deux rites (contre-sort et lien) en même temps et d'avoir sous la main celui de bannissement pour espérer avoir un semblant de contrôle sur les événements.

- Qui plus est, Jéhovah est persuadé que les Antédiluviens vont détruire le monde, lâcher un Archdémon précipitera peut être les événements mais ne pourra de toutes façons pas les empirer, même si la situation devient incontrôlable. A temps désespéré, solution désespérée.

Si la première partie du plan de l'Ancien fonctionne (il estime lui même les probabilités à 5%, ce qui est plutôt optimiste), il compte lâcher le Démon sur les Nictukus, puis sur les Antédiluviens même s'il n'est pas dans la mesure de les détruire tous, il pourra au moins les affaiblir et ainsi rééquilibrer un peu la situation. Bien sûre il est plus que probable que l'âme de l'invocateur soit du voyage lorsque le Démon retournera dans les enfers. Mais Jéhovah est prêt à en payer le prix.
A part lui, personne dans le Clan ne connaît la véritable ampleur du plan réaliser par l'Ancien. La plupart des Nosfératus pensent que Paris recèle un moyen 'magique' de détruire les Nictukus et que leur Primogène est tout entier dévoué à la sauvegarde du Clan. La plupart le suivraient de toutes façons s'ils connaissaient la vérité tant il inspire le respect à ses paires.

Connaissances : Grâce à l'Oracle, les Nosfératus disposent de la connaissance la plus complète de l'histoire des Quatre. Jéhovah connaît en gros les éléments clé ayant abouties à la domination puis à la destruction des Mathusalems et commence à avoir une vague idée du rituel et du contre rituel mis en place par le Mage. Il connaît également le rôle de Villon dans ce drame ainsi que celui de De Pompignan et de Rilech. Cependant , des éléments clés comme les véritables noms des protagonistes ou la position exacte des demeures souterraines des quatre lui sont encore inconnus et réduise considérablement ses chances de réussites. C'est pourquoi ses recherches ont prises récemment un tournant plus historique. Il collectionne en ce moment les tableaux, sculptures, écrit ou autre indices dont un élément est manquant, espérant ainsi arriver à faire le parallèle entre la scène évoqué dans l'œuvre, les propos de l'Oracle, et de quelconques dieux ou figures connus de l'Antiquité. Après tout, ces Mathusalems ont bien dût avoir plusieurs noms ou représentations suffisamment imparfaites pour que le sort ne les affecte pas ou juste partiellement. On efface pas aussi facilement que cela toute traces de passages d'un demi-dieu. Il va sans dire que Jéhovah est le seul dépositaire de toute ces connaissances et qu'elles ont de grande chance de disparaître avec lui.

Organisation : L'organisation des Nosfératus est simple. Jéhovah demande à un petit groupe de lui rendre un service, ceux ci acceptent généralement (c'est le plus sur moyen de gagner son estime, et accessoirement du statut au sein du Clan) et partent effectuer leur mission. Lorsque l'Ancien est prit dans ses recherches, c'est Mgr Darbois qui se charge de transmettre les informations. Lorsque la mission est terminé, le groupe va faire son compte rendu au Primogène qui les remercient. C'est généralement le meilleur moment pour demander une faveur à l'Ancien qui l'accepte automatiquement si elle n'est pas irréaliste.

Méthodes : Les Nosfératus sont beaucoup moins militaire que les Tremeres et peu disposaient de compétences martiales avant leurs étreintes. C'est pourquoi le manière d'opérer est beaucoup plus basé sur l'espionnage et les manipulations politiques de leur Ancien plutôt que sur la force brute tant affectionner par Zoran. De plus, là ou le Tremere n'hésite pas à sacrifier ses pions quand il estime que le jeux en vaux la chandelle, les hommes de Jéhovah on pour ordre d'éviter le conflit et de ne pas se mettre dans des situations dangereuses. Ainsi, lorsque une forte présence Magus est détecter sur un site de fouille, les rats d'égouts n'attaquent pas directement mais préviennent leur Primogène qui tente alors d'aiguiller le plus possible les autorités sur ce site. Ce qui a généralement pour effet de faire fuir les Tremeres, peu enclin à la publicité. Bien sûre, ce jeu est dangereux pour Jéhovah qui doit sans cesse ménager la chèvre et le chou entre ce qu'il doit dire à Villon pour mettre par exemple les Archontes en branle, et le risque que le Prince découvre qu'il est manipulé par son lieutenant.
Lorsque il est impossible de faire régler la situation par un parti extérieur, les Nosfératus se servent de tactiques de guérilla, harcelant les Tremeres et tentant de subtiliser si possible le fruit de leurs recherches.

Plan : Jéhovah est en ce moment plus à la recherche de détails historiques lui permettant de deviner l'identité des Quatre que de reliques thaumaturgique. Il pense, à juste titre, que ces indices lui permettront de plus efficacement trier le bon grain (les objets ayant réellement traits aux Anciens) de l'ivraie (les autres reliques, grimoire ou témoignage de 2000 siècles d'activités occulte sur Paris). Et il est prêt à lancer les Tremeres sur la piste d'un authentique parchemin de la main de Goratrix expliquant un rituel inédit afin de récupérer un tableau dont le personnage principale semble n'avoir jamais été peint.

Point faible :Le principale point faible des Nosfératus est le même pour tout les autres acteurs de la guerre occulte. S'il jamais Villon viens à apprendre que Jéhovah lui a caché des informations vitale depuis plus de 50 ans et qu'en plus il se sert de lui pour sa guerre privée, il risque de le prendre très très très mal.
Le deuxième sérieux désavantages est que, sans Jéhovah, c'en est finit de la présence du Clan Nosfératu dans la guerre occulte. En effet lui seule connaît les tenants et aboutissants de ses travaux et par conséquent, s'il venait à disparaître, personne dans le Clan ne pourrait reprendre le flambeau (personne ne saurait même qu'il existe un flambeau). Et cela, Zoran commence à le réaliser.

 Copyright 2003 PBN Team – http://www.primogenat.com

Tremeres d'élite

Intérêts : Les raisons qui ont poussées les Tremeres à se lancer dans la guerre occulte tiennent en deux mots : Pouvoir et Vengeance. En effet non seulement l'éradication de leur Chantrie parisienne n'a toujours pas été oubliée par les Anciens du Clan qui compte bien une nuit régler leurs comptes avec Jéhovah (et Villon, et le Duc ect …) Mais qui plus est, l'acharnement déployé par les Nosfératus durant la seconde guerre mondiale afin de leurs soustraire tout ce qui pouvait vaguement avoir un rapport à l'occulte a fini de les persuader du potentiel de la ville lumière.

Connaissances : Les Tremeres sont aux courants que la majorité des particularités thaumaturgiques de Paris ont étés dissimulés au cours des siècles et que le Clan Nosferatu a jouer une grande part dans cet état de fait. Zoran pense également que Paris en elle-même est une sorte d'invocation géante qui n'a jamais été lancé mais garde soigneusement cette information pour lui espérant pouvoir s'en servir en temps voulu pour faire avancer SES intérêts.

Organisation : Les Thaumaturges sont incontestablement la plus organisé des factions. Pendant que les incapables composant la majorité du Clan parisien font écran en étant la risée de la Cour ou leurs incompétences provoque une risée générale à chaque réception, les Tremeres d'élites travaillent dans l'ombre. Tous choisis personnellement par Zoran et n'ayant de compte à rendre qu'à lui, leur structure et leurs manières d'agir sont quasiment militaire. La plupart du temps ils servent de larbin aux Tremeres de cour, passant pour de jeunes Néonates faisant leurs premières armes au sein du Clan et n'agissent que sur ordre express du chef de la Chantrie. Villon n'attendant qu'un faux pas de leur part pour détruire tous les membres du Clan en toute impunité, le risque pour les Tremeres est bien trop conséquent pour permettre des initiatives à ses investigateurs.
La seule exception à ce régime est l'âme damnée de Zoran, Frantz Grumber qui sert d'yeux et d'oreilles (sans parler d'exécuteur des basses œuvres). Le vieux grabataire étant la majorité du temps en relation par Auspex avec Grumber, ce dernier agit en permanence pour le compte des Tremeres d'élite. Il a été grandement aidé dans son incognito par son allure atypique pour un membre de son Clan qui fait que les quelques vampires l'ayant croisés durant ses missions et ne connaissant pas son statut de larbin Tremere (c'est ainsi qu'il est connu à la cour) ont crus qu'il était Brujah ou Gangrel (préjugé, quand tu nous tiens).

Méthodes : La procédure observés par les Tremeres d'élite afin de prendre part à la guerre occulte est caractéristique de la paranoïa dont fait preuve (à juste titre) le Clan sur Paris. Chaque action perpétré par un membre de la coterie dans le cadre de la guerre doit être ratifié par Zoran, et ce dernier est très peu enclin à pardonner les écarts de conduites. Chaque élite passe minimum deux nuits par mois à parcourir Paris sous le prétexte de 'course pour le Clan' et en profite pour relever les lieux , objets ou personnes pouvant avoir un quelconque intérêt dans le cadre des recherches. Ces propositions sont ensuite soumises au chef de la Chantrie qui jauge leurs intérêts et envoie une équipe (jamais les mêmes que ceux ayant servis de scouts) analyser voire si cela est possible ramener l'objet de convoitise. A aucun moment ils ne doivent faire ou laisser de témoins et toute présence vampirique dans le secteur signifie l'arrêt immédiate des opérations. Cependant, si des Nosfératus sont repérés sur place sans autre témoins, la mission se change en guerre à outrance, aucuns avantages ne doit être laisser à l'ennemi. Après avoir participé à une telle mission, l'Ancilla va immédiatement faire son rapport à Zoran, puis est mit en 'sommeil' pendant un mois durant lequel il ne vaquera qu'à ses occupations de larbin afin de n'éveiller aucun soupçon. En cas d'actions d'urgences (notamment lorsque d'important mouvement sont repérés chez les Nosfératus, ce qui est toujours synonyme de problèmes) c'est alors Grumber qui prend la direction des opérations sur le terrain pour des actions qui ce veulent rapides et létales. Les Tremeres ont l'avantage de la force brute et compte l'utiliser pleinement.

Plan : Zoran a décider d'employer les grands moyens et compte bien faire assassiner Jéhovah ce qui aurait selon lui (et il a raison) l'effet de stopper net la guerre occulte. Cependant il est conscient des remous qu'un tel acte pourrait générer et cherche pour l'heure la façon la moins incriminante pour sa faction. Sinon les Tremeres sont principalement en quête d'informations qui pourraient leurs permettre de comprendre la nature des événements ayant eut lieu à Paris.

Points faibles : Malgré l'impressionnant dispositif mit en place, les Tremeres souffrent de quelques problèmes qui pourrait bien leurs êtres fatales. Le plus évidant et bien évidemment la haine que leur porte le Prince. En effet Villon (sur les conseils avisés de Jéhovah) a interdit toutes recherches thaumaturgiques de leur part sur Paris. Et s'il est sûre et certain que les Magus n'ont pas arrêtés pour autant, il n'attend qu'une démonstration un peu trop brutale de leur part pour balayer le Clan de sa ville.
La deuxième faiblesse est plus insidieuse. Pour des raisons de sécurité, Rowina l'Archonte Tremere n'a pas été incorporée dans les Tremeres d'élites. Cependant elle est au courant de leurs agissements et suffisamment maligne pour en déduire leur modus opérandi. Et ci elle venait à prendre pleinement parti pour les Archontes, le chef de la Chantrie et ses petits passe temps aurait du soucis à se faire.
La dernière personne à pouvoir contrarier quelques peut les plans des Tremeres est Edouard Luga. En effet le faux Ventrue fournit à la Chantrie un nombre de jeunes filles qui l'impressionne lui même. Et s'il venait à être découvert, c'est une des premières informations qu'il lâcherait pour sauver sa peau.

Setites Indépendants

Intérêts : Shîbli sais que quelque chose de très puissant à été invoqué sur Paris et que cette créature est en partie responsable de la situation actuelle. Persuadée que l'entité existe encore, elle tente de la localiser en se servant des renseignements glanés en espionnant les autres factions. Shîbli a en effet notée des signes de présence dans certains souterrains inconnus des Nosfératus et pense qu'il s'agit de la créature qui a détruit les anciens Sétites. Elle hésite encore à tenter quelque chose et préfère continuer d'en apprendre plus avant de passer à l'action.

Connaissances : Shîbli est le vampire connaissant le mieux les souterrains de Paris. Et elle est la seule à avoir retrouvée certaine des galeries employées par les Quatre. C'est également la seule à avoir repéré l'étrange inconnu arpentant depuis peu les catacombes. Elle dispose au demeurant d'une somme d'informations, certes moins impressionnante que celle des deux factions les plus importantes, mais qui a cependant le mérite d'être un mélange de ces deux dernières. Shîbli est donc souvent en position de faire des recoupements impossible pour les Tremeres ou les Nosfératus simplement en combinant leurs connaissances. C'est cette méthode qui lui permit de deviner les emplacements de certaines galeries effondrées dont pas même Jéhovah n'a connaissance.

Organisation : La structure du groupe est d'une limpidité reposante. Shîbli commande et Victor obéit. Pas par respect, conviction, lien de sang ou motivations personnelles, mais simplement parce qu'il est terrifié par les pouvoirs de l'Ancienne et ne sais que trop ce que la 'créature' pourrait lui faire s'il n'avait ne serait ce que l'idée de la trahir. Du coup, il espionne les Nosfératus et vole des Tremeres, ce qui il en est conscient a également toutes les chances de se terminer de façon tragique. Cependant il est persuadé qu'il vaux mieux être détruit au cours d'un raid qui tournerait mal que de lui déplaire à ELLE.

Méthode : La façon de procéder de Shîbli est des plus simple, ne souhaitant aucunement mettre sa non-vie en danger, en aucun cas elle n'ira elle même sur les lieux de fouilles, préférant rester cachée au plus profond des souterrains. Afin d'accomplir ses basses besognes, elle repère un jeune vampire sans soutien sur Paris (en l'occurrence en ce moment Victor), le terrifie en lui faisant bien comprendre qu'il n'a aucune chance de lui échapper et l'envoie sur le front afin de subtiliser des bribes d'informations aux autres factions. Inutiles de dire qu'aucun des Néonates qu'elle a précédemment utilisé n'a connu un destin heureux, et que Victor suit largement cette voie.

Plan : Shîbli est en ce moment dans l'expectative. Elle sait que quelque chose d'extrêmement puissant à eu lieu sur Paris mais au contraire de Jéhovah et de Zoran n'a aucune idée de la forme exacte que la tragédie ait pût avoir. Cependant, elle semble la seule à avoir détecté l'étrange nouveau venu qui cohabite désormais avec elle dans la partie oubliée des souterrains. Ayant ainsi à la fois plus et moins d'informations que les autres acteurs de la Guerre occulte, elle pense sérieusement pour la

première fois depuis qu'elle se trouve sur Paris à prendre un allié. Peu être que ces nécromanciens arrivistes peuvent finalement avoir une quelconque utilité ?

Points faibles : Deux choses peuvent sérieusement mettre en danger, ou du moins ralentir, Shîbli. Tout d'abord la présence qu'elle a détecté dans les souterrains n'est pas celle d'une quelconque entité surpuissante venu accomplir son grand plan, mais un autre vampire, nouveau venu sur Paris, et qui, si il est bel et bien monstrueux (voir page 666) ne dispose pas du quart du pouvoir que Shîbli lui prête.
Le second problème est bien entendu Victor qui, a bien comprit que son espérance de (non)vie est des plus limité. Si jusque là il est trop terrifié pour agir, il suffira d'un moment de faiblesse de l'Ancienne pour que le Néonate tente une action quelconque pour ce libérer de l'étreinte de la Sétite (vraisemblablement en tentant d'approcher une autre factions).

Clan Giovanni

Intérêts : Suite au tragique incident ayant conduit au rapatriement en urgence du précédent ambassadeur Giovanni. Les anciens du Clan réalisèrent que décidément, quelque chose de louche se tramait sur Paris et que les Nosfératus devait y jouer une part non négligeable. Par conséquent la nouvelle Ambassadrice, Chiara Giovanni s'est vue confier la délicate mission de découvrir qu'elle était le secret des Nosfératus. Se servant de ses compétences de nécromancie, l'Ancilla mit peu de temps à se rendre compte de la lutte acharnée que se livraient les partisans de Zoran et ceux de Jéhovah. Malheureusement cette information ne pouvais pas lui servir à grand chose sur Paris, l'ayant tirée d'une discipline qui lui était expressément interdite de pratiquer au sein de la Capitale, et en plus pour espionner un Primogène. En revanche, le Clan fut qu'en à lui fort intéressé et ordonna immédiatement aux Giovannis Parisiens d'enquêter sur le conflit, et surtout de voir si ce qui était à son origine ne pourrait pas être profitable pour le clan. Après tout, toute chose parvenant à créer un état de guerre ouverte entre deux Clans qui ont manifestement tout à perdre si cela venait à s'apprendre ne peut que valoir la peine qu'on s'y attarde. L'ambassadrice a donc désormais pour mission de participer à la guerre occulte, simplement avec trois fois moins de moyens, de connaissances et d'hommes que les autres participants. Ce qui ne semble pas préoccuper les Anciens de son Clan.

Connaissances : Les Giovannis savent que les Nosfératus et les Tremeres se combattent depuis aux moins 20 ans pour quelque chose ayant trait à la Thaumaturgie ou une quelconque autre forme de magie. Ils savent également que la Rue Watt (voir PBN 2) fut durant longtemps la zone la plus chaude du conflit dont l'épicentre semble s'être transposer désormais à Montmartre. En clair, ils en savent juste assez pour représenter une menace mais pas suffisamment pour agir ce qui n'a jamais été une combinaison idéale. S'ils ont remarqué qu'il existe des Tremeres 'spéciaux', les membres du Triumvirat n'ont pas connaissance de l'existence de Zoran et pense simplement que le Primogène Tremere cache remarquablement son jeu.

Organisation : Chiara Giovanni a mit en place un système relativement simple. Elle parle et les autres obéisses. En cas de problème, elle informe directement Venise qui s'occupe alors du récalcitrant. Il est cependant à noter que se système ne fonctionne qu'avec le Triumvirat et que tout autre Giovanni passant sur Paris n'est en aucun cas sous sa juridiction. Elle oublie cependant relativement souvent d'en informer les nouveaux venus et son jeu à l'intimidation fonctionne la plupart du temps.

Méthode : Les Nécromanciens évite pour le moment de trop ce mouiller et se contente donc de collecter un maximum d'informations sur la guerre occulte. Leur technique est simple, Chiara et Sabrina invoque des spectres qui suivent les équipes Tremeres et Nosfératus qu'elles ont put repérer et Marco s'occupe 'd'emprunter' discrètement quelques documents et de placer quelques micros dans des lieux fréquenté par les deux camps. Cependant pour une raison inexplicable pour les Giovannis, aucun fantôme envoyer sous Paris n'est jamais revenu (cela tient en fait aux formidables pouvoirs de nécromancies de Jéhovah dont il ne fait pas publicité).

Plan : Le Triumvirat essaye en se moment de se placer dans le milieu politique parisien se qui lui donnerait un net avantage par rapport aux autres camps qui ne sont pas actifs selon eux dans ce

 Copyright 2003 PBN Team – http://www.primogenat.com

milieu. Chiara se demande également s'il ne serait pas profitable d'établir une alliance avec les Tremeres mais n'a pas agit pour l'instant.

Points faibles : Les Giovannis sont les petits nouveaux de la guerre occulte et ne sont certainement pas en position de force. Leur Clan leur demande des résultats significatifs tout en ne leurs donnant pas les moyens d'y parvenir. A moins d'une alliance avec une autre des factions, il est peu probable que leur rôle dans la guerre soit autre que celui de victime.

 Copyright 2003 PBN Team – http://www.primogenat.com

L'Oracle

Sire : Daniel Darancourt
Clan : Nosferatu
Nature : Martyre
Attitude : Monstre
Génération : 7ème
Etreinte : 1520 (né en 1518)
Age Apparent : très drôle…
Physique : Force 3, Dextérité 1 (5), Endurance 5
Social : Charisme 1, manipulation 1, Apparence 0
Mental : Perception 0, Intelligence 1, Astuce 1
Talents : plus aucuns
Compétences : plus aucuns
Connaissances : occultisme *, histoire de Paris *
Disciplines : l'Oracle ne sais plus se servir de ses disciplines
Historique : mentor 5 (Jéhovah)
Vertus : Conscience 1, Maîtrise de soi 1, Courage 1
Humanité : 0
Volonté : 1
Image : Un Nosfératu de petite taille extrêmement émacié et dont tout les os sont apparent. Ce n'est pas tant sa laideur de Nosfératu qui est choquante que son ardeur méthodique à se défigurer. Son visage n'est la plupart du temps qu'une bouillie sanglante, l'Oracle ne supportant pas vraisemblablement d'entendre ou de voir quelque chose il se mutile les oreilles et les yeux et recommence dès qu'un semblant de régénération se fait sentir.

Notes : le 1 en dextérité vient des spasmes dont l'Oracle est sans cesse la victime. Si il dépense son point de volonté, il peut se retrouver avec son 5 originel.
Les * veulent dire que l'Oracle connaît exactement l'information que le MJ souhaite qu'il connaisse. Cependant il s'exprimera toujours en prenant le Tarot comme moyen de communiquer avec le monde. Ses Visions ne sont pas prophétique, Martin ne parle jamais d'avenir mais d'événements qui se sont ou se produisent.
Le seul sang que boit l'Oracle depuis plus de deux siècles est celui de Jéhovah auquel il est bien évidemment lié.

Conseil d'interprétation : Recroquevillez vous tremblez et marmonnez sans arrêt tout en faisant mine de vous enlever de gros bout de chaire. Si quelque chose vous frustre, sautez dessus toutes griffes dehors. Dès que vous sentez de l'opposition, enfuyez vous dans un coin et recommencez votre manège. Vous avez une peur panique de sortir de votre fosse et toute personne tentant de vous transporter risque fort de vous faire rentrer en frénésie. La plupart du temps vous n'avez plus une once de personnalité.

Havre : La fosse situé au bout d'un dédale derrière le havre du Primogène Nosfératu

Secrets : L'Oracle perçoit des bribes des pensées des quatre 'survivants' ainsi que celle du démon. En théorie cela devrait lui donner un pouvoir conséquent. En pratique, cela lui a totalement griller le cerveau par delà tout espoir de guérison (c'est également ce qui devrait se passer pour tout joueur un peu trop entreprenant retrouvant la relique).

Influence : Aucune si ce n'est que Jéhovah se sert de ses visions pour son grand plan.

Préoccupations actuelles : Le peu de conscience qui reste à Martin tente de temps en temps de mettre fin à ses jours, sans succès.

 Copyright 2003 PBN Team – http://www.primogenat.com

Historique
Martin Féaud, alias le grand Anastasius, son personnage de mystérieux étranger dont il se servait pour appater les crédules, étaient un escroc de petite envergure dans les nuits mouvementés de la capitale. Spécialisé dans la lecture de 'l'avenir' et la 'mise en contact avec les forces supérieures du royaume des morts' grâce au Taro. Il arnaquait t'en bien que mal sa pitance journalière lorsque il fit la connaissance de son Sire. Ce dernier, profondément mystique, croyait dur comme fer au pouvoir rédempteur de l'étreinte Nosfératu. Grâce à cette dernière, pensait il, Martin pourrait transcender sa vie de débauche et retrouver la voie du seigneur. Peut être même que ses dons à lire (tout et n'importe quoi) dans les lames de Tarot lui permettrait ils de devenir un véritable occultiste ? Ce qui se passa en fait, au plus grand désespoir de son Sire c'est que Martin, d'escroc humain, devînt un escroc vampirique. Trouvant dans la multitude de Gangrel et Brujah venant des campagnes des proies faciles et pouvant payer plus chère que les précédentes. C'est d'ailleurs en tentant d'échapper à l'un de ses client plutôt mécontent de sa prestation qu'il se perdit dans les souterrains parisiens. Naviguant au hasard au grès des couloirs, Martin finit par buter sur une stèle sur laquelle était encastré la plus grosse pierre précieuse qu'il n'ait jamais vu. Et le reste est histoire…

 Copyright 2003 PBN Team – http://www.primogenat.com

Shîbli (Shamia Perkins)

Sire : Azef
Clan : Séthite
Génération : 7ème
Etreinte : 1702 (né en 1691)
Nature : Déviante
Attitude: Monstre

Physique : Force 4/ Dextérité 4/ Endurance 4
Social : Charisme 5/ Manipulation 3/ Apparence 0
Mental : Perception 5/ Intelligence 4/ Astuce 6
Talents : Vigilance 4/ Athlétisme 3/ Bagarre 3/ Esquive 3/ Intimidation 5/
Compétences : Animaux 5/ Artisanat du corps 3/ Furtivité 6/ Survie 5/
Connaissances : Erudition 5/ Occulte 6/ Connaissance des Séthites 5/ Connaissance des vampires 3/ Connaissance des égouts 4/ Connaissance de Paris 2/ Connaissance de l'Orient 3
Disciplines : Serpentis 6/ Occultation 6/ Présence 4/ Thaumaturgie 4 (Voie des flammes 4/ Mains de destruction 4/ Voie de la corruption 4) Auspex 3/ Puissance 3/ Endurance 2/ Célérité 2/ Domination1/ Animalisme 1, Sorcellerie Sethite 5 (serpent intérieur 5, Nil sec 5)
Rites : aucun de la thaumaturgie, tous ceux de la sorcellerie Sethites
Historiques : Serviteurs (Une formidable colonie d'araignées venimeuses lié par le sang) 4/ Contacts (Quelques disciples occultistes en Orient) 3/ Renommée (Loin vers l'Est, et encore c'est une légende…) 1/
Vertus : Conscience 1/ Maîtrise de soi 5/ Courage 4
Volonté : 9
Humanité : 1

Apparence : Une silhouette qui n'a plus rien d'humaine, entièrement serpentesque, toute noire avec des marbrures rouge sang, sifflant et glissant dans les couloirs étroits. Ses yeux sont en permanence rougeoyants et l'on peut apercevoir, si l'on s'y risque, en leur centre, un abîme d'une noirceur désespérante.

Notes : Shibli n'a aucune relation avec la 'nouvelle génération' Séthite qu'elle estime bien loin de ses idéaux.
L'ancienne n'a rigoureusement plus rien d'humaine et ressemble plus au croisement grotesque entre un serpent et un enfant. La plupart des vampires l'ayant aperçue (toujours) de loin l'ont prisent pour un Nosferatus

Conseils d'interprétation : Rampez, sifflez, humez l'air en marquant un temps d'arrêt, puis disparaissez. Si on vous coince, soit vous tentez de vous assurer le concours du ou des PJ, soit vous éradiquez…

Havre : L'ancien Couvent Séthite dans les profondeurs de Paris. Ce dernier est toujours envahie de corps en voie de momification (composant nécessaire a la magie de Shibli), la plupart du temps d'ancienne proie ramené de la surface par Victor.

Secrets : B Si la Séthite n'est pas très au fait des intrigues politique de la surface, elle est cependant très aguerrie au niveau du passé occulte Parisien et participe pleinement à la guerre occulte.

Préoccupations actuelles : Trouver le moyen de mettre la main sur le ou les choses qui sont derrière cet imbroglio et s'accaparer son ou leurs âmes, et ce, quoi que cela puisse être…Rester, en attendant, parfaitement invisible aux yeux des autres protagonistes.

Shibli pense avoir découvert la clé du mystère en la personne d'un vampire mystérieux plusieurs fois croisé dans les souterrains les plus profonds de Paris (ou même les Nosferatus ne s'aventurent que très rarement). Elle souhaite a tout pris le rencontrer, mais n'a pas réussi a l'approcher jusque là.

 Copyright 2003 PBN Team – http://www.primogenat.com

Historique : Shamia perdit sa mère, une indienne éprise d'un anglais, alors qu'elle était encore en bas âge. Elle fut élevée par son père administrateur de la Compagnie des Indes orientales à Calcutta. Alors que celui ci était parti en mission pour la compagnie, la laissant aux soins des seuls domestiques, la jeune vierge de onze ans fut enlevée par une secte hindou afin d'être offerte en sacrifice à Kali. Elle fut conduite dans un temple secret à quelques lieues de la ville, et était sur le point d'être offerte en grande pompe à la déesse ténébreuse. Mais la secte n'avait pas prévu qu'un vampire, disciple de Seth en proie à des visions qu'il croyait provenir de son dieu lui même, l'étreindrait dans la cellule ou elle attendait son destin. Son sire fut émerveillé lorsqu'il s'aperçut des changements que l'étreinte opéra chez la jeune fille. Cette dernière devint en effet quasiment serpentine, des écailles apparaissant sur tout son corps et sa langue devenant serpentine. Il ne s'attendait cependant pas à ce que, sous le coup de la frénésie, cette dernière parvienne à s'échapper. Fuyant sans but vers l'Ouest, elle traversa ensuite de nombreuses contrées. Et errant prêt d'un siècle et demi en terre d'Islam, de déprédation en déprédation sa folie croissante et sa soif inextinguible lui firent acquérir son surnom de Shîbli (Satan pour les musulmans chiites…). Ses pérégrinations l'amenèrent a croisé bien d'autre Sethites dont certains vivant en ermite dans les contrées les plus reculé du moyen orient, lui enseignèrent certains des secrets les mieux gardé du clan des suivants de Set (la mutation énorme de Shamia ayant toujours été vue comme une bénédiction du dieu noir, beaucoup de membres parmi les plus puissants de son clan furent bien disposé a son égard). Les échos de la guerre étant parvenus jusqu'à son sanctuaire (Quelque part dans les montagnes afghanes) elle décida d'aller voir à quoi ressemblait un monde qui, malgré l'éloignement, parvenait à être si bruyant. Quittant l'Orient elle se dirigea à nouveau vers l'Ouest en quête de réponses. C'est en Palestine qu'elle parvint à s'embarquer sur un navire français à destination du Havre, ou elle débarqua quelques semaines plus tard. Mais, à travers le brouillard, c'était une cité plus grande qui l'attirait : Paris.

Invisible et silencieuse, Shîbli n'eut aucun mal à pénétrer dans la ville sans se faire remarquer. Elle arpenta une cité qui venait à peine de se libérer et dans laquelle les humains avaient du mal à vivre, et pourtant c'était l'espoir qui dominait…Le monstre qu'elle était aperçut de loin quelques exécutions de vampires collabos et quelques tentatives de fuites désespérées, ce qui lui permit de conclure que la ville changeait de mains. Elle s'enfonça alors dans ses profondeurs, persuadée que la réponse au mystère qu'elle pressentait comme constitutif de la nature même de la cité se cachait quelque part dans ses entrailles. Et depuis elle n'a quitté que très rarement les souterrains de Paris. Shîbli a pu observer de loin les manigances des Nosferatus, puis le changement de situation lorsque les Tremeres ont pu reprendre leurs activités et la montée progressive de la tension entre les deux parties ; tension qui a aujourd'hui atteint un paroxysme dont l'aboutissement ne peut être qu'un déchaînement d'énergie sans précédent…Le fait est établi que malgré des siècles à arpenter des terres de légende, Shîbli n'avait jamais sentit une telle puissance et qu'elle est bien décidé à se l'approprier. D'ailleurs, et ce n'est pas ça qui va l'arrêter, ses consanguins avaient eux même fait l'expérience de cette puissance et y avaient trouver la mort finale…C'est la conclusion qu'elle tira de la découverte d'un ancien temple Séthite enfoui très profondément et inaccessible à toute autre créature qu'à un serpent occultiste. Des tas de cendres marquaient encore l'emplacement des disciples, un grand livre retraçant leurs découvertes jusqu'à la veille de leur destruction, et quelques objets restés intacts permettant à Shîbli de commencer sa propre collection…Néanmoins, malgré son désir de savoir, elle a toujours sus rester dans l'ombre et observer le combat souterrain que se livrent Tremeres et Nosferatus de loin. Passer derrière pour récupérer ce qui reste est un bon moyen d'avancer sans se faire repérer, mais le mieux est encore de disposer d'un agent sacrifiable : voilà pourquoi régulièrement, un jeune Séthite que personne ne connaît sur Paris finit par trouver la mort quelque part en dessous de la surface. Actuellement elle a jeté son dévolu sur un Scout du Sabbat dont personne ne se préoccupe mais qui semble plus prometteur que les précédents, un dénommé Victor. Shîbli marche beaucoup à l'instinct et à force de mettre un certain nombre de choses bout à bout, elle en est arrivée à un point qui doit ressembler peu ou prou à celui que Zoran a atteint. Elle connaît l'existence de ce dernier, a parfaitement conscience des vrais pouvoirs et intérêts de Jehova et a, pour le moment, sus restée parfaitement invisible ; on peut donc dire qu'elle a presque, en terme de tactique, un coup d'avance sur tous les autres.

 Copyright 2003 PBN Team – http://www.primogenat.com

Victor Irkoustk

Sire : Artibonite
Clan : Serpent de la lumière
Génération : 10ème
Nature : Survivant
Attitude : Casse-cou
Etreinte : 1991 (né en 1946).
Physique : Force 3/ Dextérité 3/ Endurance 5
Social : Charisme 2/ Manipulation 2/ Apparence 2
Mental : Perception 3/Intelligence 2/Astuce 3
Talents : Vigilance 3/ Athlétisme 3/ Bagarre 3/ Esquive 3/ Empathie 2/ Intimidation 1/ Connaissance de la rue 2/ Subterfuge 2
Compétences : Conduite 2/ Etiquette 1/ Armes à feu 3/ Mêlée 3/ Sécurité 1/ Furtivité 1/ Survie 3
Connaissances : Erudition 2/ Ordinateurs 2/ Investigation 4/ Droit 3/ Langues 3 (Anglais, Allemand, Français, Espagnol)/ Médecine 2/ Occulte 4/ Science 2
Disciplines : Serpentis 1/ Présence 1/ Occultation 4
Historiques : Contacts (Potentiellement, car il faudrait avant tout qu'il les réactive) 4/ Ressources 2/ Mentor 3
Vertus : Conscience 2/ Maîtrise de soi 3/ Courage 3
Volontés : 6
Humanité : 5

Apparence : Un homme d'une quarantaine d'années, musculeux et élancé, le visage anguleux. Blond, les yeux gris, les cheveux coupés très court. Victor porte soit un complet gris, soit une tenue camouflage. Victor porte un tatouage sur l'avant-bras gauche symbole de son unité en Afghanistan

Conseil d'interprétation : Un rien faussement cool, les sens toujours en alerte. Si quelqu'un fait allusion à Shîbli vous devenez franchement nerveux, sinon ça va…En théorie c'est vous qui posez les questions !
Même si vous êtes un combattant aguerrie, vous vous êtes trop souvent retrouvé du mauvais coté du revolver pour avoir envie de jouer au héros. Un conflit éclate, vous utiliser occultation immédiatement.

Notes : Victor ne connaît que très peu les tenants et aboutissants de la vie vampirique camariste. Cependant il apprend vite et note toutes ses trouvailles (informations sur les clans, lois de la camarilla, rôles des Archontes) dans un carnet qui ne le quitte jamais. Il espère que ces informations lui permettront au final d'approcher un vampire assez puissant pour qu'il puisse être protégé de Shibli.
L'organisation dont Victor était membre se voulait le pendant soviétiques du Project Twilight. Elle était en fait contrôlé en sous main par Sergei Voshkov, infante de Baba Yaga et ancien du KGB, qui s'en servait afin d'investiguer en dehors des frontières russes. La destruction des forces de la Mathusalem scella également la destruction de la section, ses membres étant répartis dans les divers secteurs des nouveaux services secrets russes.

Le serpent de lumière fut un des rares Caïnites sélectionné par Monçada non pas pour s'en débarrasser mais plutôt pour le tester (le cardinal étant étonné par la capacité de Victor à survivre à n'importe qu'elle situation). Sa disparition, s'il est n'a pas perturbé outre mesure l'ancien, la cependant étonné.

Le plus grand secret de Victor (que lui même ne connaît pas) est qu'il bénéficie de mérite 'neuf vies', seul raison pour laquelle il est toujours de ce monde.

Havre : Un différent chaque nuit.

Préoccupations actuelles : Faire tout ce qu'elle veut ; en premier lieu, trouver le dernier lieu de fouilles des Nosferatus…

 Copyright 2003 PBN Team – http://www.primogenat.com

Historique : Lorsque je suis rentré à l'académie, c'était en 1966, deux ans avant le printemps de Prague. A l'époque on croyait encore que le socialisme à la soviétique avait un avenir et que nous étions la génération qui triompherait de l' « infâme » impérialisme américain. Enfin bref, j'étais promu à un bel avenir dans l'armée rouge…

Bientôt je fus contacté par un homme du KGB ou d'une autre organisation de notre belle patrie soviétique pour participer à un projet secret. On m'expliqua juste que je devais rejoindre une unité d'enquête un peu spéciale. Il s'agissait en effet d'étudier les possibilités mentales d'un sujet X au fin fond de la Sibérie. Le gars était dans un goulag depuis les purges staliniennes et on venait seulement de s'apercevoir qu'il était peut-être capable de « lire dans les pensées » de ses codétenus… On m'envoya donc là bas au mois de novembre 1969 ; j'avais 23 ans et j'étais le plus jeune capitaine à sortir de l'académie militaire de Moscou depuis la grande guerre patriotique. Dieu qu'il faisait froid en Sibérie et moi, j'ai toujours été un peu frileux…C'est certainement pour ça que je me suis speedé de démontrer que ce type était un imposteur et que l'URSS perdait son temps avec lui. C'était le premier test. Le second fut…comment dire ?…euh…plus brutal ! Oui c'est le terme : brutal. Ces enculés ont voulu voir comment je m'en tirerai lâché seul dans une forêt roumaine envahie de putain de lupins (enfin a l'époque je pensais que c'était des terroristes, c'est fous les choses qui reviennent a la mémoire une foi qu'on est mort) dans le coin ! Sympa. Enfin je dis seul, ce n'est pas tout à fait vrai : il y avait mon équipe avec moi, ainsi qu'un escadron de l'armée roumaine. Pour résumer, ça c'est très mal passé et à la fin il ne restait que moi en vie et des hectares de bois passés au napalm. Là j'avais touché le gros lot et on daigna enfin me fournir quelques explications. Depuis les années cinquante l'Union soviétique s'était penché sur le problème du paranormal et pensait bien en tirer quelque chose d'utile contre les « impérialistes ». Malheureusement, les premiers à s'engager dans cette voie ont trouvé plus de questions que de réponses et ils ont vite eut besoin d'une organisation à la hauteur de leurs ambitions : La Section d'Investigation des Menaces Impérialistes Spéciales (sous contrôle du KGB). Et depuis ils enquêtaient partout dans le monde socialiste et amassaient les connaissances occultes. Rien ne leur échappait : Démons, sorcières, fantômes, monstres en tout genres, humains possédant des pouvoirs spéciaux…Et je me retrouvais au milieu de ce bordel, avec comme choix : coopérer ou disparaître. De toute façon vous savez ce que c'est : « Elle est jolie ta petite sœur », « Tu sais que ton père vient de recevoir une récompense pour sa participation exceptionnelle au plan », etc.…Alors bon, je suis devenu un chasseur - enquêteur traquant toutes sortes de saloperies, me trimbalant entre Moscou et Vladivostok, m'envolant une nuit pour Cuba pour me retrouver le lendemain en Pologne, me mêlant pendant plus de trois ans aux troupes russes en Afghanistan pour enquêter sur une sombre histoire de trou spatio-temporel (ça n'a jamais aboutit à rien) Jusqu'au jour où…

Jusqu'au jour où ma section à commencer à s'intéresser aux cérémonies Vaudous. On avait reçu un rapport de Cuba qui faisait état d'un mystérieux sorcier qui laissait derrière lui des dizaines de cadavres. On a suivi cet enfoiré et ses petits copains jusqu'à Port-au-Prince et on les a perdu, ou plus exactement –j'en ai eut confirmation plus tard- ils nous ont baladé pendant trois semaines dans toute l'île. En plus on devait prendre des gants puisqu'on était pas dans notre « sphère d'influence » mais plutôt dans celle des yankees…On croyait pendant tout ce temps qu'on les surveillait alors que c'était l'inverse : une bande de vampires prêt à nous saigner. Et une nuit il nous on coincé et du sang il y en à eut. Encore une fois il n'y en eut qu'un qui s'en tira et ce fut moi…Mais alors faut voir dans quelles conditions ! Un pack du Sabbat au cul, tout seul en territoire hostile et pas question d'une intervention musclée pour me tirer d'affaire, bref, le pied intégral. Merde je me suis fait chasser, rattraper et bouffer ; le pire c'est que je crois que j'ai aimé ça ! Quand le taré avec trois crêtes rouges sur la tête et un os monstrueux en travers du crâne m'a rattrapé et à expliqué de façon musclée à ses petits camarades que j'étais à lui, j'ai bien crut que j'allais rejoindre le grands registre des héros inconnus tombés pour la patrie. Mais non ! Ce con m'a étreint et il m'a envoyé me battre en compagnie de vingt autres nouveaux nés contre les méchants séthites du coin. Encore une fois à la fin il en restait qu'un : moi. Bon, et bien après un mois avec mon cher pack, j'ai été envoyé en France en tant que scout, avec peu de chance de survie. Mais le hasard fait bien -ou mal ?- les choses, et en cherchant à échapper aux archontes qui m'avaient repéré, je suis tomber sur elle. Je m'explique : si cette créature n'avait pas une telle maîtrise de la dissimulation, je n'aurait pas pus leur échapper et j'aurai probablement fini au soleil (je me demande des fois si ça n'aurait pas mieux valut d'ailleurs ?…). Ce…monstre, m'a sauvé, mais pour mieux m'enfoncer, en fait. Parce qu'ensuite on a eut une petite conversation, et depuis je bosse pour elle, bon gré, mal gré…Je lui sert de pion dans sa lutte souterraine contre les Nosferatus et les Tremeres. Comme elle reste cachée, c'est moi qui me charge d'aller prendre discrètement des photos des chantiers secrets, c'est moi qui récupère un artefact qu'a posé dans un coin un vilain Tremere le temps de faire la peau à un horrible Nosferatu, c'est moi qui me faufile derrière une sentinelle vigilante afin d'aller noter les inscriptions qui apparaissent sur un pan de mur pourri au fin fond des catacombes, en résumé, c'est moi qui me tape tout le boulot et jamais ne serait-ce qu'un merci !

Je pense sérieusement à laisser tomber ce job. Non en fait si j'essaye de lui fausser compagnie, elle me rattrape et me réduit en bouillie, et ça, non merci. Je l'ai vu une fois glisser le long d'une paroi, passer sa langue sur la bouche d'un Tremere qui était en train d'invoquer un truc, lui sceller, arracher les deux bras du vampire et s'amuser avec pendant plusieurs heures avant de le vider comme une vulgaire canette…Brr…rien que d'y penser, ça me donne des frissons. Bon je crois que je ne vais pas faire le mariole et que pour l'instant je vais mettre de côté la terreur qu'elle m'inspire et continuer à la servir fidèlement.