


La Guilde

 n vous aidant du plan, donnez quelques informations sur l'aspect des lieux.

Les joueurs percevront nettement le bruit d'une trentaine de personnes, rassemblées dans les couloirs. Les conversations, plus ou moins précises, évoqueront leurs méfiance à l'extérieur de ces murs et les rumeurs sur un groupe d'aventuriers quelques peu curieux. La mort d'un des gardiens, Katia Schwarz, sera évoquée. Si les PJs prêtent attentivement l'oreille, ils peuvent en apprendre un peu plus sur les Néphilins mais restez dans le vague pour ne pas "raconter la fin du film" et prendre le risque de gâcher l'effet de surprise.

La salle du trésor :

Un autel sur lequel est posé la pierre et deux gardiens à ses côtés donneront envie aux joueurs, d'entreprendre quelques actions. très vite, vous désignerez une porte située dans le mur du fond. Les joueurs pourront tenter d'arracher brutalement la pierre et d'utiliser la porte arrière pour s'éclipser. Laissez nos aventuriers se débarrasser des deux gardiens. Le bruit des combats attirera inévitablement le reste des Néphilins ; il faudra alors que les plus costauds du groupe bloquent ou défendent l'étroite porte d'accès pendant que les autres tenteront d'ouvrir celle du fond.

Important :

Dans cette partie du scénario, le MD utilisera le "mode direct" c'est à dire, que les joueurs, doivent agir en direct, sans regarder leurs feuilles de personnages (reprendre seulement les règles pour le combat avec les deux gardiens). Le MJ pressera les joueurs afin qu'ils ne tergiversent pas trop, par exemple :

-Le MD : "Vous entrez dans la pièce, vous voyez un autel, une pierre qui brille et deux hommes, vous n'avez pas le temps de réfléchir, vous devez agir vite !"

-Les joueurs "Heu je regarde si j'ai pas un arc..."

- "Moi je demande aux autres si..."

Pour activer la manoeuvre, ils est impératif de couper les dialogues à rallonge des joueurs et de les presser à agir : "Vous n'avez pas le temps de discuter ! que faites vous ? Vous dormez ou quoi ? Schnelle ! Groupir on se magne le c-- !" (les derniers ordres ne sont pas obligatoires). Généralement, cela conduit à des situations cocasses, sans temps morts, pendant lesquelles les joueurs agissent instinctivement.

Une fois qu'ils auront mis la main sur la pierre, donnez leur un minimum d'avance pour se sauver. Ne ménagez pas le côté "Fort Alamo" mais laissez les joueurs agir (en "mode direct", les règles du jeu doivent laisser place au "role-playing" qui sera mis en avant et noté dans l'attribution des points d'expérience).

La sortie :

La porte du fond, une fois ouverte, donne dans l'arrière-salle d'une boutique non éclairée (Peut-être que la clef se trouve dans l'une des poches d'un des deux gardes...). Il fait toujours nuit au dehors et c'est la pleine lune. Après avoir facilement ouvert la porte d'entrée du magasin (une petite librairie), nos aventuriers se retrouveront dans une ruelle, à quelques pas de l'entrée des égouts qu'ils ont empruntés. Toute la guilde, en émoi, empruntera la même voie (les étagères de la boutique sont fracassées et un groupe en colère, poursuit maintenant nos voleurs. Le maître du jeu, doit insister sur le fait qu'une trentaine de vampires et pas forcément des novices, sont sur leurs talons. Il ne faut surtout pas que les PJs pensent qu'ils vont s'en sortir en dégainant leurs armes. Le combat ne leur sauvera pas la vie. La fuite en avant est leur seul salut ! Des hurlements, puis des bruits d'ailes s'approcheront dangereusement des aventuriers en fuite ; du coin de l'oeil, en se retournant rapidement, ils verront distinctement une nuée de grandes créatures ailées effrayantes, s'abattre sur eux. Cette horde de vampires, aux allures de chauves-souris géantes, avec des ailes cadavériques, hurle dans une langue inconnue et glace le sang des PJs. Ces cris surnaturels les feront défaillir mais l'instinct de survie est plus fort que tout ; il ne fait aucun doute que leur dernière heure est arrivée.

Le combat avec les lycanthropes :

Plaqués au sol par des formes noires venant à leur rencontre, les personnages sont bousculés par ce qui semble être de terribles hommes-loups ; les aventuriers vont alors assister à un combat terrifiants. Ce groupe de loups noirs qui vient de surgir, est composé d'une meute d'humanoïdes, cernés de deux yeux jaunes, munis de terrifiants mâchoires et de griffes acérées. Au sol, les PJs, verront les lycanthropes se ruer à l'assaut du groupe de vampires. Un combat titanesque débute entre deux races ténébreuses.

À moins d'avoir autour de la table de jeux des joueurs légèrement "mou du bulbe" dans le style : "on a emporté nos appareils photos, on veut garder un souvenir", en toute logique et dans la plus grande normalité, les aventuriers vont foncer au domicile de Wolf Steiner pour se débarrasser de l'encombrant présent et récupérer leur prime. Faites comprendre aux joueurs que de toute façon, s'il reste c'est pour se faire "soit sucer par les uns, soit décortiquer par les autres".