



# VAMPIRE

THE REQUIEM

*Danse de la Mort*  
*Fureur*

**© 2007 CCP hf. All rights reserved. Reproduction without the written permission of the publisher is expressly forbidden, except for the purposes of reviews, and for blank character sheets, which may be reproduced for personal use only. White Wolf, Vampire, Vampire the Masquerade, Mage the Ascension and World of Darkness are registered trademarks of CCP hf. All rights reserved. Storyteller System, Storytelling System, Vampire the Requiem, Werewolf the Forsaken and Mage the Awakening are trademarks of CCP hf. All rights reserved. All characters, names, places and text herein are copyrighted by CCP hf.**

### **Avant d'aller plus loin !**

Bonjour, j'ai traduit ce scénario afin de permettre à ceux n'ayant pas la fibre anglophone de le jouer mais ...

1 - N'étant pas un linguiste de profession, il se peut qu'il y ait des erreurs dans ma traduction, veuillez donc m'en excuser.

2 – Je n'ai pas gardé les personnages pré-tirés mais bien leur sire, il est donc toujours adapté pour 4 ou 5 joueurs (1 Gangrel, 1 Mekhet, 1 Daeva ,1 Ventrue et 1 Nosferatu), le Nosfe pouvant être un PNJ. Je l'ai fait comme cela pour permettre de faire jouer cette chronique à mes joueurs. Si vous désirez utiliser les personnages pré-tirés, il vous suffit de remplacer lorsque je fais allusion à un personnage infant de ... ou membre d'un clan par le personnage correspondant.

3 – Je n'ai pas repris les points de règles se trouvant dans les dix premières pages du livret pdf fourni par White Wolf. Vous pourrez les trouver sur le site de l'association Tenebrae (<http://www.tenebrae-mundis.com>) dans le même livret pdf que les personnages pré-tiré et les sires.

*Taranis*



*Notre récit se poursuit...*

*Clan Nosferatu*

Tout comme **Dernière nuit**, **Fureur** est censé être rapide, commençant et se terminant en une seule nuit (du point de vue des personnages). En fait, l'action principale de cette histoire exige seulement quelques heures, où les personnages affrontent et vainquent Andrea, tentent de l'apaiser de sa rage sanguinaire. **Fureur** a lieu quelques nuits après les événements de **L'Infant de Marie**. Les personnages ont eu le temps de trouver un Refuge et de faire d'autres adaptations rapides à leurs existences nouvelles, mais n'ont pas eu le temps de commencer une véritable enquête à propos de ce qui leur est arrivé. Le Nosferatu a reçu d'Andrea des explications sur le Requiem, mais elle n'a pas réussi à lui apprendre beaucoup plus que l'utilisation de base de ses Disciplines, comment se nourrir, les noms des clans et ainsi de suite (Les choses que les autres personnages savent déjà, en d'autres mots). Elle n'a pas eu plus de temps à lui consacrer parce qu'elle était occupée à se préparer pour ce qu'elle appelle «Une avancée majeure». Cette avancée se passe ce soir. Jusqu'à cette nuit, Andrea et son infant (le personnage Nosferatu) ont squatté un immeuble près de l'église Corpus Christi. Le personnage Nosferatu connaît John Marrow, mais ne l'a pas encore rencontré. Quand cette histoire commence, Andrea a laissé son Infant à l'immeuble, lui disant qu'elle sera de bientôt retour. Comme il regarde, elle va à l'église.

Andrea est un membre du clan Nosferatu. Ces Kindred sont des cauchemars en chair et en os, les horreurs monstrueuses du grec ancien et des légendes de vampires européennes. Tous les Nosferatu - ou «Strige» comme on les appelle parfois - sont monstrueux en quelque sorte. Parfois, cette déformation est physique, mais parfois il s'agit simplement d'une sensation qui émane du vampire. Dans le cas d'Andrea, sa chair semble constamment fourmiller et gigoter, un peu comme si sa peau tentait de se libérer de son corps. Certains Nosferatu sont de vrais monstres, tandis que d'autres tentent de s'intégrer dans la société Kindred, malgré leurs déformations qui les tiennent à l'écart.

*Scène un : L'appel*

Cette histoire commence tôt dans la soirée, environ une heure après le coucher du soleil. Les personnages peuvent être ensemble ou séparés (nous vous recommandons de débiter **Fureur** quand ils sont tous ensemble, c'est plus facile pour vous, mais si vous préférez rassembler les personnages peu à peu, n'hésitez pas). La coterie apprend que la police a cerné une église dans le district Tremé après que des bruits de lutte aient été signalés en provenance de l'intérieur. Les personnages peuvent entendre parler de cet événement d'un certain nombre de façons. Les supports classiques sont une

possibilité évidente, mais un personnage ayant un contact à la police pourrait être occupé à boire un verre avec son contact lorsqu'un appel pour les agents arrive. Le Nosferatu, bien sûr, voit les flics arriver à l'église, vu qu'il est à proximité. Si l'un des personnages a un téléphone cellulaire, et si le Père John Marrow a le numéro, il peut arriver à faire un appel avant que la rage sanguinaire ne l'envahisse (voir ci-dessous). Quoiqu'il en soit, les personnages découvrent que l'église Corpus Christi, qui sert aussi de refuge à leur ancien allié le Père John Marrow, est apparemment le site d'une prise d'otage. Les personnages peuvent avoir plusieurs réactions différentes devant ces nouvelles :

- **Alerter un Kindred plus puissant** : Les personnages pourraient décider de communiquer avec Le Prince Vidal, Miss Opal (qu'ils n'ont pas encore rencontrée mais dont ils peuvent se souvenir du nom appris dans **Dernier Nuit**), Antoine Savoie ou tout autre personnage qu'ils considèrent comme une figure d'autorité. S'ils essaient, ils découvrent que Vidal et Savoie sont déjà sur place, et que leur présence serait grandement appréciée, car ils ont une bonne relation avec le père John.

- **Aller à l'église** : Parfait! Il suffit de continuer cette scène.

- **Essayez de recueillir plus d'information** : Si les personnages veulent mener une enquête rapide, peut-être appeler des contacts, ils ont environ 20 minutes pour le faire. Après cela, ils commencent tous à avoir un étrange sentiment, une attirance irrésistible vers l'église (Fait de Vidal). Le Nosferatu n'y est pas soumis, mais il peut voir les autres personnages arriver (voir l'encadré de reconnaissance). Il n'y a pas beaucoup d'informations à avoir, de toute façon. Si les personnages parlent aux flics, ils peuvent apprendre qu'un passant a signalé des cris et des bris de verre dans l'église, et que la police évalue la situation avant d'entrer.

## *De quoi se passe réellement*

Andrea Ouellette utilise parfois Corpus Christi comme refuge, et se confesse au Père John Marrow. Andrea, toutefois, pratique des rituels étranges et mystérieux conçus pour lui permettre de transcender sa condition vampirique. Elle croit qu'avec une parfaite maîtrise de ces rituels, elle pourra ignorer la lumière du soleil,

le besoin de sang, et même dompter la Bête qui la pousse à la frénésie. Elle pratiquait exactement cette sorte de rituel ce soir à l'église du père John ... mais quelque chose a terriblement mal tourné. Au lieu de calmer la bête, Andrea l'a éveillée dans une frénésie meurtrière et, de ce fait, elle lui a donné le libre contrôle de son esprit et de son âme. Sa rage a maintenant contaminé le reste de sa personnalité, y compris ses disciplines. Sa discipline Cauchemar, qui, dans des circonstances normales, peut engendrer une frénésie de peur chez les autres, se déchaîne hors de tout contrôle et déclenche la frénésie chez tout vampire qui s'approche d'elle. Tout joueur d'un vampire qui approche à moins de 3 m d'Andrea doit faire un test Résolution + Calme une fois par tour jusqu'à ce qu'il échoue (auquel cas, il entre en frénésie) ou accumule 3 succès. Les effets de cette frénésie sont énumérés ci-dessous dans la rubrique «Rage sanguinaire ». Parce que la rage sanguinaire est un effet de la Discipline Cauchemar qui a mal tournée, les personnages avec cette aptitude sont l'abri des effets. Dans **Fureur**, cela ne s'applique qu'au personnage Nosferatu (note qu'il peut encore entrer dans une frénésie normale en cas de provocation).

Le Père John a succombé à cette frénésie et a attaqué Andrea, mais elle l'a plongé en torpeur, sans subir beaucoup de blessures. Elle se bat maintenant à essayer de reprendre le contrôle de son esprit et sa Bête appelle au sang, conduisant toute personne autour d'elle à la folie.

## *L'Étite de la Ville*

Au moment où les personnages arrivent, une demi-douzaine de voitures de patrouille entourent l'église, et les sirènes indiquent que d'autres sont en route. Si les personnages écoutent les conversations entre policiers, ils peuvent apprendre qu'une équipe du SWAT est en route, mais que le capitaine du commissariat local a interdit à quiconque d'entrer dans l'église jusqu'à nouvel ordre. N'importe quel personnage dont le joueur réussit un jet Astuce + Connaissance de la rue ou d'Erudition se rend compte que c'est étrange. Il n'y a eu aucun coup de feu signalé et rien ne laisse supposer qu'il s'agisse d'une prise d'otages, ce qui signifie qu'essayer d'entrer dans l'église est vraisemblablement justifié.

### **Après que les personnages aient regardé un peu, lire la suite:**

*Quatre vampires se tiennent debout dans la rue, en regardant la police s'activer. Vous reconnaissez trois d'entre eux: Le Prince Vidal, Antoine Savoie, et Alexandre, l'un des molosses du Prince. Le quatrième est une femme que vous n'avez pas rencontrée. Elle se tient entre Vidal et Savoie, le corps crispé. Elle est vêtue d'un costume gris cendré, et vous remarquez que sa main ne quitte pas son sac à main. A en juger par son attitude, elle tient une arme.*

Si les personnages ne les approchent pas rapidement, Alexander les remarque et le chuchote à Vidal, qui leur fait signe. Si les personnages ont senti la sensation surnaturelle les attirant ici, ils réalisent que cela vient de lui.

### **Lire à haute voix ce qui suit:**

*En vous approchant, vous sentez de la tension - pas de la rage - dans l'air. Vous saviez, d'une certaine manière, que Vidal hait Savoie, mais jusqu'à présent, vous n'aviez pas vraiment saisi la profondeur de ce sentiment. Savoie, pour sa part, semble mal à l'aise, mais ne renvoie absolument pas*

*le sentiment de Vidal avec la même intensité. Alexander foudroie du regard la femme entre les deux anciens Kindred. Elle vous jette un regard et vous voyez ses yeux se plisser, alors qu'elle se bat contre le désir désormais familier d'attaquer face à un prédateur concurrent ... vous.*

*"Bonsoir," grogne Vidal. "Vous connaissez déjà Alexander et Savoie. Elle, » dit-il en montrant la femme, « C'est Natasha Preston ». Les quatre vampires vous observent menaçants et incertains comme si aucun d'eux ne savait exactement ce que vous faites ici.*

Autorisez les personnages à se joindre à la conversation. Vidal et Savoie sont occupés à discuter d'un plan d'action. Ils savent que John Marrow est à l'intérieur de l'église, mais ils n'ont pas été en mesure de le rejoindre, et les tentatives pour l'appeler à l'aide de la discipline Majesté ont échoué (c'est l'appel surnaturel que les personnages ont ressenti). Savoie estime que c'est son problème, étant donné que Marrow est son allié et que c'est son domaine. Vidal déclare qu'étant donné qu'il est le prince de toute la ville, Savoie doit accepter les décisions qu'il prend. Natasha Preston est une alliée de Savoie, mais n'est pas membre de la Lancea Sanctum, ce qui fait d'elle une négociatrice idéale.

Alexandre ne dit pas un mot dans le débat, il est ici tout simplement en tant que protecteur et chauffeur du prince.

Les personnages peuvent se joindre à l'argumentation de l'un ou l'autre ou faire état de leurs propres positions. Si les personnages proposent d'entrer dans l'église, faisant preuve de loyauté envers Vidal, Savoie consent, mais rappelle aux personnages que le père Marrow leur a jusqu'à présent prodigué de bons conseils et prêté une oreille attentive. Si leur loyauté semble se tourner davantage vers Savoie, Vidal entre en rage, ordonnant à Alexandre d'entrer dans l'église et "de régler cette affaire." Natasha parle peu au cours de l'échange, et semble marcher sur des œufs

entre les deux prétendus dirigeants de Crescent City. Si les personnages s'adressent à elle directement, elle répond laconiquement. Si les personnages ne suggèrent pas d'investir l'église, Natasha le fait tôt ou tard. Vidal leur demande d'entrer, de se renseigner sur ce qui se passe, et d'éliminer toute trace d'activité vampirique. Il leur dit qu'il va veiller à ce qu'ils entrent sans être inquiétés par la police, que son influence sur le commissariat est la raison pour laquelle les autorités ne sont pas encore entrées.

Si le personnage Nosferatu fait savoir que son sire est à l'intérieur, Vidal ordonne immédiatement aux personnages de la retrouver et de la lui ramener, attendu qu'elle est membre de la mystérieuse conspiration de Sarah et qu'il désire la questionner. Le Nosferatu peut parler pour elle, indiquant qu'elle ne doit pas être torturée. Vidal se contrôle suffisamment pour rappeler au personnage Nosferatu l'état des choses (i.e. Vidal est le Prince et Le Nosferatu est un Vampire étreint sans autorisation), mais accorde qu'Andrea ne soit pas blessée si elle coopère.

### *Entrer dans Corpus Christi*

Indépendamment de ce que les personnages décident ou de comment la discussion se passe, Vidal envoie Alexandre avec eux. Le Gangrel se faufile par derrière et rejoint les personnages alors qu'ils se préparent à entrer. Comme promis, la police ne pose pas de problème. Les agents en poste près de la porte se retirent à l'approche des personnages. Néanmoins, les joueurs font un jet de Dextérité + Discrétion lorsqu'ils s'approchent de la porte arrière. Le Mekhet peut utiliser manteau de nuit (Dissimulation ••), auquel cas son joueur ne doit pas faire de jet. Si l'un des joueurs ne réussit pas ce jet, leurs personnages sont pris en photo par des badauds dans l'espoir de vendre le film plus tard (voir « Conséquences » pour ce qui en résultera).

La porte arrière de l'église n'est pas

verrouillée, et les personnages peuvent se glisser sans bruit. Une fois fait, passez à la scène suivante.

### *Préparatifs*

Les joueurs pourraient bien décider qu'ils ne souhaitent pas entrer dans l'église, surtout avec si peu d'informations, sans une certaine forme de protection. Vidal, militaire, apprécie cela et peut fournir quelques armes du coffre de sa voiture. Cela comprend des pieux de bois, des couteaux et une batte de baseball. Vidal explique l'effet des pieux si les personnages le lui demandent. Vidal a aussi des armes à feu avec lui - trois pistolets semi-automatique et un fusil à pompe - mais il est réticent à les confier aux personnages. La dernière chose qu'il désire, c'est une fusillade à l'intérieur de l'église (ce qui rendrait le maintien de la police hors de cette affaire presque impossible). Si les personnages donnent un argument raisonné concernant la puissance de feu supplémentaire, laissez Vidal être convaincu (il décide que ce sera un bon test pour ces nouveau-nés). Cependant, il conseille aux personnages d'éviter l'incendie à tout prix, et d'utiliser des armes à feu seulement en dernier recours : s'ils ont à faire feu, ils auront besoin de s'échapper sans être vu.

### *Scène Deux : L'Église*

**Quand les personnages entrent dans l'église, lisez ce qui suit à haute voix :**

*Dès que la porte se ferme, vous savez que quelque chose ne va pas. Les chaises en plastique sont dispersées autour de la salle, et la plupart des affiches sur les murs sont déchirées. Deux portes mènent dans cette salle. L'une d'elle, vous le savez (indiquez le Nosferatu) conduit au sous-sol et à la pièce où vous avez passé la semaine qui a suivi votre étreinte. L'autre conduit à un petit couloir, puis à l'église elle-même.*

Les personnages peuvent prendre toutes les mesures qu'ils souhaitent. Andrea est dans l'église, tandis que le Père John est situé au bas de l'escalier. Pas un des Kindred n'émet le moindre son, aussi rester en place et écouter calmement pour se diriger vers leurs emplacements ne fonctionnera pas.

À ce stade, demandez aux joueurs du Ventrue, du Daeva et du Gangrel un jet d'Intelligence + Calme. Dites à ceux ayant réussi le test (en privé, à moins que tout le monde n'ait réussi bien sûr) que l'activation des Disciplines Invulnérabilité ou Puissance serait une bonne idée maintenant, car elles restent actives pendant toute la scène.

### *Le sous-sol*

Les personnages découvrent le Père John au bas de l'escalier. Il n'a pas de blessures apparentes sur lui (il a dépensé son dernier point de Vitae pour soigner les blessures qu'Andrea lui a infligées), mais ne bouge pas et ne répond pas aux méthodes classiques pour le réveiller. Les personnages peuvent avoir la brillante idée de le gaver d'une partie de leur sang. Cela ne peut pas lui faire reprendre connaissance (vu que tous les personnages ont une puissance de sang inférieure à celle du Père John), mais s'ils essaient ou parlent d'essayer, Alexandre nourrit le Père John d'un peu de son sang. Cela s'avère toutefois une erreur : Le Père John reprend connaissance, mais dans une brutale frénésie de faim. Test d'initiative pour le Père John et Alexander (leurs caractéristiques apparaissent dans « **L'infant de Marie** ») et les joueurs le font pour leurs personnages. John s'en prend au personnage le plus proche, en essayant de le mordre et de boire son sang.

Toutefois Deux points de dégâts sont suffisants pour replonger John en torpeur. Alexander le fait si aucun des personnages ne se défend. Si les personnages sont troublés, Alexander explique qu'il est possible d'abattre un vampire par le biais de dommages classiques prolongés. Tôt ou tard, tout Kindred peut être taillé en pièces. Il est

beaucoup plus probable, cependant, qu'un vampire tombe en torpeur après avoir été grièvement blessé, et c'est ce qui arrive à John. Il ira bien, mais seulement après qu'il se soit nourri.

### *L'Église*

Andrea est tapie dans la partie principale de l'église, son côté rationnel essayant désespérément de contenir la Bête à nouveau. Elle n'entend pas les personnages descendre le petit couloir menant de la salle de derrière à l'église elle-même, mais quand ils ouvrent la porte, elle les voit.

### **Lire à haute voix ce qui suit:**

*Lorsque vous ouvrez la porte de l'église, vous constatez immédiatement que plusieurs bancs sont renversés ou endommagés. Un filet d'eau descend l'allée, et vous vous rendez compte que les fonts baptismaux ont été renversés. Les lumières des véhicules de police filtrant à travers les vitraux projettent d'étranges scintillements de couleur dans toute la pièce, déformant les contours et les mouvements. En regardant à travers cette confusion, vous voyez une grande femme noire assise sur un banc au milieu de l'église. Lorsque vous entrez dans la salle, elle se lève et descend l'allée vers vous. Vous remarquez que les tatouages sur sa peau noire semblent gigoter ... et vous vous en souvenez : cette femme était là à votre étreinte. Elle a été l'un de vos sires. Ils l'appelaient Andrea.*

La frénésie d'Andrea est d'un genre différent de d'habitude. D'ordinaire, quand un vampire entre en frénésie pour une raison quelconque (colère, peur, ou faim), la Bête la provoque. La Bête est seulement capable d'actions très simples : une frénésie de peur signifie généralement que la Bête force le Kindred à courir, ne s'arrêtant que s'il lui est physiquement de fuir, tandis qu'une frénésie de colère met le vampire dans une rage aveugle dans laquelle il attaque tout ce qui est à portée de main.

La Rage sanguinaire dont Andrea souffre actuellement a vu le jour parce qu'elle tentait de maîtriser sa Bête. Dans le processus, elle a fusionné son esprit conscient avec la Bête, conséquence de sa rage et de sa faim conjuguées, mais est encore capable de fonctions supérieures limitées (comme la parole, mais plus important encore, de tactiques de combat normalement au-delà de la compréhension mentale de la Bête).

Alors qu'Andrea approche les personnages, les joueurs font 1 test d'Astuce + Empathie - 2 dés (parce qu'ils ne sont pas familiers avec elle ; le joueur Nosferatu utilise son pool de dés normal). Si le jet réussit, le personnage remarque quelque chose dans la démarche d'Andrea alors qu'elle se déplace vers eux. Elle se penche légèrement, son attitude est crispée, et elle semble prête à se mettre à courir. À ce stade, chaque joueur calcule l'initiative de son personnage (Le total d'un jet de dés + modificateur Initiative).

Vous devez également calculer l'Initiative d'Alexandre. Demandez aux joueurs s'ils aimeraient dépenser de la Vitae à ce tour pour augmenter leurs attributs physiques ou activer une Discipline. Les feuilles de personnage fournissent une description sur la façon de le faire (personnages pré-tirés). Les Personnages avec Célérité, Puissance ou Invulnérabilité ont besoin de dépenser 1 point de Vitae pour activer ces disciplines (espérons que certains personnages aient déjà activé les deux dernières disciplines). Alexandre a déjà activé Puissance et Invulnérabilité, et active Célérité au premier tour. Il consacrerait également un point de Vitae pour ajouter deux dés à toute action de Force durant ce tour (Alexander peut dépenser deux points de Vitae en un tour en raison de sa puissance du sang élevée).

Ne pas jeter l'initiative d'Andrea. Elle agit automatiquement en 17 (son modificateur initiative normale (5) ainsi que sa célérité (3) plus 9 = 17). La raison de ce nombre arbitraire - et élevé -, c'est qu'elle doit avoir un avantage pour aller au combat, mais pas insurmontable. Sa première action est de réduire la distance entre elle et les

personnages en vue de les affecter (ou, plus exactement, infecter) avec la Rage sanguinaire. Les personnages agissent dans l'ordre décroissant de l'Initiative, mais la rage sanguinaire entre en vigueur dès l'instant où Andrea est à moins de 3m d'un personnage. Lorsque cela se produit, le joueur doit lancer Résolution + Calme. Si le jet réussit, le personnage résiste à la frénésie pour un tour (mais n'y résistera pas définitivement tant que le joueur ne comptabilisera pas 3 succès). Si le jet échoue, le personnage entre en frénésie et attaque la cible la plus proche (voir encadré). Une fois que le personnage a bien résisté à la Rage sanguinaire, il ne doit plus tester à nouveau lors de ce combat.



## RAGE SANGUINAIRE

La Rage sanguinaire engendre une frénésie similaire à celle sous laquelle Andrea se trouve. La victime de la Bête réclame du sang, mais la Bête d'Andrea est tempérée par sa conscience, une victime de la Bête est aussi partiellement touchée par la Discipline Cauchemar d'Andrea. Ainsi, les victimes de la Rage de sang n'attaquent pas Andrea à moins qu'aucune autre cible ne soit présente, et dans tous les cas n'attaquent pas le joueur Nosferatu (il connaît également la discipline Cauchemar, et donc la Bête des personnages affligés de Rage sanguinaire ont peur de lui). Ils sont incapables d'utiliser des plans compliqués, mais peuvent encore utiliser des armes, même des armes à feu, au cours de la frénésie. Toutefois, ils ne peuvent pas battre en retraite.

Si un personnage tombe sous la Rage sanguinaire (et il est probable que cela arrive à l'un d'eux au moins), permettez au joueur de contrôler le personnage, mais expliquez lui que tout ce qu'il voit est rouge, des formes en mouvement. Ces formes représentent ce que le personnage hait ou craint le plus. Demandez au joueur du personnage

frénétique qui son personnage voit. Si le joueur possède une idée claire de pourquoi il attaque soudainement ses compagnons, ça ressemblera moins à une perte de contrôle du point de vue du joueur et plus à une situation horrible pour les personnages (ce qui est l'idée). En termes de jeu :

- Un vampire frénétique ignore les malus de blessures sur ses jets de dés, jusqu'à ce que les blessures deviennent assez graves pour rendre le personnage inconscient ou en torpeur.
- Toutes les tentatives pour influencer l'esprit du personnage frénétique, par Domination, Majesté ou d'autres moyens, subira une pénalité de -2 dés, sur tout jet. Alors que les jets du personnage qui résiste ou qui se débarrasse de l'influence mentale reçoivent un bonus de +2 dés.
- Le personnage reçoit un dé supplémentaire pour tout test physique. La bête fait de son mieux tout le temps, et sa rage aveuglante ferme la porte à toutes les distractions et doutes. Ces avantages s'appliquent à Andrea aussi.



Comme Andrea agit sans doute d'abord, il est très probable qu'un ou plusieurs des personnages entreront en Rage sanguinaire avant d'obtenir la possibilité de faire leurs premières actions de lutte. C'est très bien - La Bête d'Andrea veut que cette bataille devienne une mêlée générale afin de pouvoir se gaver du sang des personnages.

**Tactiques d'Andrea:** Andrea attaque le personnage qu'elle considère comme le plus faible. Comme elle sait que le corps physique d'un vampire ne définit pas ses prouesses au combat, elle n'ira pas vers celui qui semble le plus faible, mais plutôt vers celui qui rate ou hésite à propos d'une action dans le combat. Elle change de cible si son adversaire tombe ou s'éloigne d'elle, et évite de se laisser entourer.

**Tactiques d'Alexandre:** Alexandre est ici pour éliminer une menace pour la ville, et le moyen le plus rapide de le faire est de détruire Andrea, donc c'est ce qu'il va tenter de faire. Le problème est la rage sanguinaire. Alexander y est tout aussi sensible que les personnages, et même s'il ne succombe pas (voir ci-dessous), il doit encore faire face à tous les personnages qui y succombent. S'il n'a pas à intervenir sur des personnages frénétiques, il utilise sa discipline Métamorphose - griffes de la bête- et attaque Andrea.

### *Complications*

Cette lutte peut potentiellement devenir chaotique et peut-être fatale aux personnages dans des délais très courts, ce qui signifie que vous, qui racontez, devez vous prononcer sur un certain nombre de choses.

Tout d'abord, permettez-vous aux personnages de mourir ici? Les vampires sont difficile à détruire, mais ça peut certainement arriver (en particulier si Alexandre entre en frénésie). En général, la perte d'un personnage en raison d'un lancé de dés est insatisfaisante... mais d'autre part, un joueur pourrait être de plus en plus ennuyé avec son personnage et souhaiter sa "Retraite". Ayez un plan en place pour savoir comment introduire de nouveaux personnages si vous permettez le décès. Tout personnage actuellement non contrôlé par un joueur fait une bonne cible.

Une deuxième question est de savoir si vous permettez à Alexandre d'entrer en Rage sanguinaire. Il est un combattant plus efficace qu'Andrea en raison de sa discipline Métamorphose et de sa formation martiale, et est probablement capable de détruire la coterie à lui seul. Avec lui, de leur côté, les personnages peuvent probablement mettre à mal Andrea en un seul tour. Vous pouvez décider qu'Alexandre succombe ou ne succombe pas à la rage sanguinaire, ou vous pouvez faire un jet de Volonté + Calme et laisser les dés décider.

Certains facteurs peuvent influencer cette décision :

- Est-ce que les autres personnages sont entrés en frénésie? Si les joueurs ont une «une nuit de jet de dés pourris» et que le Nosferatu est le seul personnage non touché par la rage sanguinaire, vous ne devriez pas laisser succomber Alexandre. Si seul l'un des personnages entre en frénésie, allez-y et faites tomber Alexandre en Rage sanguinaire aussi.

- Les personnages se sont-ils préparés? S'ils observent l'endroit, ont établi un plan de bataille convaincant et habile, ont demandé à Vidal des armes, ou pris d'autres mesures pour mettre toutes les chances de leur cotés, faites entrer Alexandre en frénésie. Ce n'est pas une punition pour y avoir pensé, et ne présentez pas ça de cette façon. Au lieu de cela, faites faire un jet aux joueurs et prétendez qu'Alexandre n'a pas réussi. Tout cela tend à montrer, que même les plans les mieux établis sont soumis à des facteurs que les personnages ne peuvent pas prévoir. D'ailleurs, voir le fidèle serviteur du Prince perdre la tête et attaquer, souligne très bien le thème de l'histoire (et dans un contexte de jeu, vous ne voulez pas rendre les choses trop faciles pour les joueurs, n'est-ce pas ?).

Si les personnages ont chargé dans l'église sans préparation, ils n'ont probablement pas besoin de défis supplémentaires.

Cependant, ne laissez pas Alexandre faire le travail pour eux. Si vous préférez garder la lutte entre Andrea et les personnages, vous pouvez décider qu'il ne résiste pas à la frénésie, mais changez son type, en le faisant entrer dans une frénésie de peur à la place. Il court dans un coin et se cache pour la durée du combat.

Si Alexandre entre en Rage sanguinaire, ne lui donnez pas une attaque surprise sur les personnages (pour laquelle les joueurs pourraient à juste titre, penser que c'est un sale coup de votre part). Vous pourriez peut-être déclarer sa première action comme étant une esquive augmentant sa défense : il jauge ses adversaires et choisit sa cible.

Enfin, n'oubliez pas la police à l'extérieur.

Entre Vidal et Savoie, il y a assez d'influence sur les personnalités clés de la ville pour faire en sorte que les flics n'entrent pas. Le problème est qu'aucun d'eux ne peut empêcher la presse de la ville de s'y intéresser, et ce qui a commencé comme une plainte pour des bruits va rapidement dégénérer en « prise d'otages éventuelle ». Des rumeurs de terroristes, de fanatiques religieux, de gangsters urbains, d'adeptes du vaudou et de simples criminels violents circulent, et la police attendant à l'extérieur devient nerveuse, agitée et dangereuse. Alors que Savoie et Vidal aimeraient que tous les vampires dans l'église sortent en toute sécurité (si ce n'est que pour un interrogatoire), ils sont préoccupés avant tout par le fait de rester cachés aux mortels. De votre point de vue, vous pouvez balancer la menace que la police va entrer dans le bâtiment face aux joueurs s'ils sont sur le point de faire quelque chose de stupide, mais si les flics entrent réellement, vous êtes confronté à la perspective d'avoir un ou plusieurs vampires frénétiques face à une horde de policiers lourdement armés et très nerveux.

Si les flics entrent avant qu'Andrea ne soit sous contrôle, voici quelques possibilités:

- Andrea attaque, et les flics ouvrent le feu. Andrea est criblée de balles et tombe immédiatement en torpeur. Les personnages doivent alors récupérer son corps avant le lever du soleil (avec pour premier corollaire de sortir de l'église sans être arrêtés, et n'oubliez pas qu'un joueur peut avoir un point dans l'atout « Renommée »).

- Andrea passe juste au milieu des flics, utilisant Célérité pour aller plus vite qu'ils ne peuvent la suivre. Elle en attrape un et s'enfuit pour festoyer. Les personnages sont confrontés au même défi que ci-dessus, mais vont maintenant poursuivre une fugitive, vampire frénétique au lieu d'un cadavre.

- Andrea se cache, sa bête savourant l'idée d'attraper les flics un par un pendant leur fouille du bâtiment. Ce qui laisse les personnages le bec dans l'eau.

Si les flics entrent alors que les personnages sont encore présents, les

Kindred seront probablement mis en état d'arrestation. Le personnage Mekhet peut s'échapper facilement en utilisant la discipline Dissimulation, et vous pouvez autoriser aux personnages l'utilisation de la discipline Majesté ou Domination pour éviter d'être placés en détention. Vidal paie la caution de tous les autres personnages et tire les ficelles pour les faire libérer avant le lever du soleil (rien de compliqué, et il le fait très clairement parce qu'il s'attend à ce que cette faveur lui soit remboursée).

### *Raisonnement Andrea*

Les personnages ont quelques options pour la fin de ce combat.

La première est simplement de soumettre Andrea et d'emmener son corps hors de l'église à l'insu de la police. Ce n'est pas exactement une tâche facile à tout point de vue, en particulier compte tenu du fait qu'elle inspire la fureur à tout vampire autour d'elle. La deuxième est de la libérer de la Rage sanguinaire, ce qui stoppera également la frénésie de ceux qu'elle a contaminés. Pour ce faire, il faut se connecter avec la part d'humanité (ou du moins rationnelle) d'Andrea. Tout le monde peut imaginer le faire, mais Le Nosferatu a de meilleures chances.

La première étape dans l'accomplissement de ceci est probablement la plus difficile.

Les personnages doivent réveiller le rationnel, le côté humain de la personnalité d'Andrea et le séparer de la Bête. Quelques méthodes possibles pour le faire:

- Un personnage peut utiliser éventuellement Domination pour forcer Andrea à accorder son attention, mais comme la puissance de sang d'Andrea est beaucoup plus élevée que celle des personnages et qu'elle reçoit un modificateur de +2 sur ses jet de résistance parce qu'elle est en frénésie, c'est peu probant.

- De même, Majesté pourrait être efficace, mais les mêmes problèmes s'appliquent. Toutefois, Majesté ne nécessite pas de contact avec les yeux, il a donc une meilleure

chance de fonctionner.

- Un personnage peut tout simplement essayer de parler, au travers de la Bête, à Andrea.

Cela nécessite un jet de Présence + Expression (Manipulation n'est pas approprié parce que tout jeu de mot habile se perd avec la Bête de toute façon).

Le joueur doit accumuler 5 succès afin d'atteindre Andrea, même si un seul succès implique qu'Andrea entend ce qui se dit. Les bonus de l'atout « Beauté fatale » ne s'appliquent pas à ce jet, mais le Nosferatu reçoit un modificateur de +3. Certaines tournures de phrases additionnent ou soustraient des dés. Les mots ou expressions suivants donnent à l'orateur un bonus de +1 : sang, Père John Marrow (ou tout autre tournure reconnaissable de son nom), le Nom du personnage Nosferatu, bête, contrôle, changement et calme. Les mots ou expressions suivants donnent un malus de -1 : Sarah, Lucas, Vidal, le Christ, Dieu, police.

- Si un personnage possède l'atout Inspiration, il gagne automatiquement deux succès en plus de ses jets, et Andrea s'arrête quelques secondes, perdant son action dans le tour en cours.

Une fois que les personnages ont atteint le côté rationnel d'Andrea, ils doivent la garder calme pendant quelques tours ; elle sort alors d'elle-même de la rage

sanguinaire. Demandez à chaque joueur un jet d'Intelligence + Empathie. Si le jet réussit, le joueur se rend compte qu'ils peuvent l'aider en gardant leur calme. Si le résultat est une réussite exceptionnelle (cinq succès ou plus), le personnage se rend compte que trop de gens vont simplement l'accabler, et qu'une seule personne doit essayer de la calmer et que les autres doivent quitter la zone. Le Nosferatu est probablement le meilleur choix, mais n'importe quel personnage peut tenter de la maintenir raisonnable. Les autres personnages devraient probablement profiter de l'occasion pour quitter la zone.

(Voir "Quitter l'Eglise").

Andrea se libère de la frénésie en trois tours, ce qui peut être réduit si le joueur du personnage qui tente de la calmer réussit son jet de Présence + Persuasion. Chaque succès réduit le temps nécessaire à un tour. Une fois qu'Andrea est "elle-même" à nouveau, elle est confuse et pleine de remords, répétant qu'elle a «échoué» et que « Sarah a réussi ». Elle se reprend cependant rapidement quand on lui dit que la police est à l'extérieur, et s'échappe avec les personnages.

### *Quitter l'Eglise*

Les flics sont en train de regarder toutes les portes avec soin, c'est pourquoi, il va être difficile (excepté pour le Mekhet) de s'échapper. Alexandre peut appeler Vidal à partir de l'un des téléphones de l'église, ou d'un téléphone cellulaire si l'un des personnages en a un, mais le prince n'a pas beaucoup d'aide à offrir. Laissez les joueurs faire un brainstorming. S'ils viennent avec un plan qui exige une aide de Vidal (ou de Savoie) qu'il pourrait concevoir de donner, l'aîné acquiesce.

Voici quelques possibilités basiques :

- **Créer une diversion:** Peut-être que le Mekhet pourrait se faufiler et déclencher un échange de tirs avec la police d'un autre bâtiment, ou piquer un fusil à gaz lacrymogène dans la camionnette du SWAT et faire feu parmi la police. Une bonne diversion peut ajouter un bonus de 1 à 5 dés aux tentatives pour fuir ou courir.
- **S'enfuir!** Les personnages font une pause pour ça. Augmenter la Force, la Dextérité avec de la Vitae rend les personnages plus difficiles à attraper. Si les personnages optent pour ça, faites leur faire un jet de Force + Athlétisme avec un modificateur de -3 (ils sont entourés et la police a braqué ses phares sur les portes). Un personnage avec la discipline Célérité active ne souffre pas de ce malus et le joueur ajoute la Célérité du personnage un bonus. Si le jet réussit, le personnage passe la ligne de voitures de police et peut essayer de se perdre dans le

district Tremé. Cela nécessite un jet d'Astuce + Connaissance de la rue (certaines spécialités peuvent s'appliquer). Si les personnages sont groupés, un seul doit faire ce dernier jet.

- **Fausser compagnie :** Essayer de se glisser loin de l'église et disparaître dans la nuit est assez facile pour le personnage Mekhet, mais les autres personnages ne sont pas aussi chanceux. Les joueurs doivent faire un jet d'Astuce + Discrétion avec un modificateur de -5. Cela signifie qu'ils ont une chance de mourir sur un jet. Si le résultat de ce jet est échec critique, le personnage n'est pas seulement capturé, mais a des éléments de preuve l'incriminants (du sang est le plus probable) sur lui. Si le jet est un simple échec, le personnage est capturé et mis en état d'arrestation. Si le jet réussit, le personnage se glisse au travers des flics en toute sécurité.

### *Conséquences*

Cette histoire peut se terminer d'un certain nombre de façons. Si Andrea est détruite, les personnages ont perdu un lien avec la conspiration de Sarah, et le personnage Nosferatu perd son point dans l'atout Mentor, mais Vidal est assez content. Dans tous les cas, Alexandre rapporte honnêtement tout ce qui s'est passé, ce qui peut laisser une bonne ou médiocre impression des personnages. John Marrow, bien sûr, est très reconnaissant envers les personnages d'avoir sauvé sa non-vie, comme celle d'Andrea, si elle survit. Si Andrea a survécu, elle est emmenée pour interrogatoire. Les personnages ne sont pas au courant de cette séance sans aucun doute désagréable d'inquisition, mais apprennent plus tard qu'Andrea partage une idéologie avec Sarah et initialement soutenait son «expérience», mais a changé d'avis quand elle a appris que Sarah voulait Etreindre - assassiner - cinq personnes dans la même nuit et

pire encore, qu'elle a impliqué Lucas Gates. Andrea est autorisée à parler (au téléphone) à son infant. Au cours de cette conversation, elle est gardée, mais répond à toutes les questions non-sensibles auxquelles elle peut (les détails de ses croyances et pratiques sont extrêmement sensibles, et donc elle n'en discute pas). Elle dit à son infant que, pour aller au-delà de la violation de l'Étreinte, lui et les autres ont besoin de trouver et de se réconcilier avec leur sire. Bien sûr, Le personnage Mekhet l'a déjà fait, et maintenant le Nosferatu a la chance de parler avec Andrea, ce qui laisse les personnages Gangrel, Ventrue et Daeva. Elle ne sait pas où trouver Lucas

(Sire du Daeva), mais pense que John Harley Matheson (le Sire du personnage Gangrel) est sans doute resté à son hôtel et sait que Nathaniel Dubois (Sire du personnage Ventrue) est encore en ville.

Les autres vampires de la ville pourraient avoir changé d'opinion en ce qui concerne les personnages à la suite de cette histoire bien sûr. Si les personnages s'en sont bien sortis, traitant le problème sans menace d'exposition au monde des mortels et sans avoir tué Alexandre, le Prince Vidal le reconnaît personnellement et leur accorde une dispense spéciale pour passer dans toute la ville, tant qu'ils sont en quête de leurs sires ou qu'ils enquêtent sur leurs Étreintes. Antoine Savoie et le Père John Marrow sont également reconnaissants, acceptent et aideront à appliquer ce décret. Dans ce cas, chaque personnage gagne un nouveau mérite : un point de statut en ville. Un joueur ajoute le niveau de statut en ville aux tests sociaux impliquant les vampires qui vivent dans la Nouvelle-Orléans, indépendamment du clan ou de la ligue. Ce bonus ne s'applique pas aux jets surnaturels (donc même si les jets de la discipline Majesté impliquent les attributs sociaux, le statut de ville ne s'applique pas), pas plus qu'il n'aide quand il traite avec des Kindred qui ne résident pas dans la Crescent City.

Bien sûr, si la situation à l'église a pris fin en

fusillade et bain de sang, personne n'est susceptible d'être impressionné par les personnages. Ils sont persona non grata jusqu'à ce qu'ils puissent de nouveau se mettre dans les bonnes grâces du Prince (ne vous inquiétez pas, ils vont avoir leur chance dans un prochain épisode de **Danse de la Mort**).

Le Prince Vidal leur donne toujours la permission de rechercher leur sires, mais le ton de l'autorisation est plus un avertissement qu'un privilège : «Trouvez vos Sires ou je vais vous tenir responsable de ce fracas. »

### *Couverture de presse*

Les événements de cette histoire, bien sûr, bénéficient d'une couverture médiatique dans le royaume des mortels, mais Vidal et Savoie utilisent leur influence pour étouffer certaines informations. En fin de compte, seules les sources en marge de l'actualité en font tout une histoire. Seul le combat est grandement exposé, la presse en général le décrivant comme de la violence de gangs. Si l'un des joueurs a été pris en photo en entrant dans l'église, les journaux à sensation réalisent un reportage sur "les fantômes de la Nouvelle-Orléans", avec des photos floues de formes humanoïdes entrant dans Corpus Christi.