



Vampire

THE REQUIEM

Danse de la Mort
Prélude : Dernière Nuit

© 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, vous devrez réadapter les vignettes aux personnages pré-tirés. Dans cette adaptation, le nom des personnages de mes joueurs vient remplacer celui des personnages pré-tirés.

Evangeline	Becky Lynn
Gabriel (Bélinda)	Tina
Ethercap	Louis
Dwaine	Jack
Jimmy	Edward

J'ai essayé de garder au plus proche l'idée principale de toutes les vignettes et du scénario. Ainsi par exemple Edward est musicien, joue dans la rue et s'il réussit une bonne prestation est invité au Didi's pour un show. Tina, qui une fêtarde, a rencontré des gens la veille et l'ont invité à une fête au Didi's le soir de Mardi Gras. Jack est livreur et doit faire une livraison spéciale, Becky Lynn, fille de bonne famille, sort pour la première fois le soir de Mardi Gras, pour Louis, c'est un geek comme Ethercap, les choses se passent de la même manière. N'oubliez pas que les personnages humains ont quelques points en moins sur la feuille de personnage par rapport à celle des vampires.

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-tirés et les sires.

Taranis



Dernière Nuit abandonnés dans le Louis Armstrong Park),

Nous supposons que vos joueurs ont vécu les événements de **L'infant de Marie** et ont appris un peu de leurs personnages en tant que vampires, des nuits de la Nouvelle-Orléans, et ont découvert des bribes de la politique draconienne des Vampires. Dans cette histoire, cependant, nous allons prendre un peu de recul et examiner ce qui est arrivé aux quatre personnages durant leur dernière nuit en tant que mortels.

Au cours de cette histoire, les joueurs prennent les rôles des mêmes personnages, mais sans les traits spécifiques aux Vampire, y compris les disciplines, la Vitae, et ainsi de suite. Les personnages sont libres de la forte envie meurtrière de la bête ... pour le moment.

Thème et humeur

Le thème de **Dernière nuit** est le temps perdu. **Dernière nuit** se déroule à un rythme différent de **L'infant de Marie** -le jeu peut se dérouler beaucoup plus lentement, puisque que les personnages ne sont pas dans une course contre la montre. En fait, vous devriez subtilement les encourager à traîner. Il s'agit, après tout, de la dernière nuit qu'ils passeront à respirer, même si les personnages ne le savent pas (les joueurs si, bien sûr, ce qui ne fera qu'augmenter l'horreur de la situation). Bien que l'histoire ne peut durer qu'environ sept heures de temps de jeu (du coucher du soleil, environ 17 heures 30, à minuit quand les personnages sont

les personnages doivent se sentir comme s'ils avaient tout le temps nécessaire pour faire ce qu'ils désirent. Quoiqu'ils fassent, dans les années à venir, quand ils repenseront à leur dernière nuit, ils déploreront de ne pas avoir eu assez de temps, ou de ne pas avoir tiré le meilleur parti de celui-ci. Cela fait partie de la tragédie du Requiem.

L'ambiance du jeu devrait être presque surréaliste. La plupart des mortels habitants du monde des ténèbres ne remarquent rien au-delà du normal et du physique, mais un autre monde de monstres et d'énigmes existe juste sous leur nez. Les personnages de **Danse de**

la Mort entrent dans ce monde avec leur étreinte dans les rangs des Kindred, ce qui est, par conséquent, leur dernière nuit avant de faire leur premiers pas dans le Monde des Ténèbres. Puisque vous avez déjà joué **L'infant de Marie**, cette partie devrait se baser sur un sentiment de nostalgie ou, mieux encore, comme un cauchemar à demi-conscient. Comme vous le décrivent les explications et le scénario, accentuez ce sentiment croissant de mystère. Faites en sorte que des PNJs de second plan s'échangent des regards entendus. Décrivez les ombres se déplaçant à la périphérie de la vision du personnage. L'objectif est ici pour les personnages d'être en mesure de jeter un regard sur leur dernière nuit en tant que mortels et de savoir que quelque chose s'est passé, qu'ils n'ont pas été choisis par hasard, même s'ils ne connaissent pas l'étendue de la conspiration qui a volé leur vie.

Préludes

Dernière nuit est un type particulier d'histoire appelée un prélude. Cette histoire existe pour donner du background aux personnages et de la consistance à la chronique, à montrer comment les personnages sont arrivés là où ils sont. En terme cinématographique, c'est un préquelle ... mais les jeux de rôle ne sont pas des films. Avec cinq personnes pour déterminer où va l'histoire, plutôt qu'un seul réalisateur, on peut très facilement perdre le contrôle d'un prélude et fabriquer des personnages très différents, de ce qu'ils sont supposé être quand ils commencent dans **L'infants de Marie**. En tant que Conteur durant **Dernière nuit**, vous avez en générale deux options qui se présentent à vous, en fonction principalement des tempéraments de vos joueurs. Certains joueurs auront la volonté de faire correspondre, et se feront un plaisir de vous aider à faire en sorte que les quatre personnages se trouvent dans le Louis Armstrong Park, juste après minuit le mercredi des Cendres, tout comme présenté dans **L'infant de Marie**. Avec ce genre de groupe, vous ne devriez avoir aucun problème à piloter en douceur l'action qui mène à cette conclusion, et si vous êtes quelque peu maladroit, personne n'y fera attention. D'autres joueurs, même si, ils aiment avoir le contrôle total de leur personnages et s'ils estiment que leurs personnages veulent ou ne veulent pas faire quelque chose, peu importe ce qui s'est passé avant, alors : « C'est comme ça que ça c'est passé ». Il est également possible que vous n'ayez pas encore joué **L'infant de Marie** et que vous souhaitiez exécuter le Prélude avant cette histoire, ce qui ouvre la possibilité à d'importants changements de l'intrigue. Avant d'entrer dans les événements et les défis de la dernière nuit des personnages comme mortels respirant, examinons les plus grands changements potentiels et les contretemps qui pourraient se produire et la

façon de les traiter. Vous pourriez vouloir jeter un coup d'œil sur **L'infant de Marie** à nouveau pour vous familiariser avec les noms et les événements de cette histoire avant d'essayer d'assimiler cette information.

Techniques du conteur

Normalement, un prélude implique un seul joueur et le Conteur passant par un certain nombre d'événements clés dans de la vie d'un personnage. Un prélude pour Becky Lynn (Personnage pré-tiré), par exemple, pourraient inclure une scène ou deux avec son père, mettant l'accent sur l'importance pour sa famille sur la décence et la dignité, peut-être établir qu'elle s'est révolté dans le passé, sortant du cadre d'influence de son père. Ce prélude, cependant, établit les étreintes des personnages ensemble. Un prélude de groupe n'est pas nécessairement plus difficile à gérer qu'un prélude solo, mais il requiert une attention toute particulière sur certains détails. Ci-dessous, quelques techniques de conteur qui peuvent vous aider à présenter **Dernière nuit** d'une manière satisfaisante et divertissante.

Cross-Cutting

Dernière nuit diffère de **L'infant de Marie** en ce que les personnages ne commencent pas ensemble. Cela signifie que vous, en tant que conteur, devez les réunir pour qu'ils puissent interagir. Heureusement, les joueurs pourront vous aider, en ramassant les indices et en interagissant les uns avec les autres de sorte que vous n'ayez pas à passer un ensemble de session à les pousser dans la bonne direction. Même s'ils le font, chaque personnage va passer un court laps de temps séparé du groupe. Une technique appelée contage Cross-Cutting devient donc essentiel.

Cette technique fait référence à "couper" l'action entre deux ou plusieurs scènes. (Note de Taranis : Je ne suis pas certain de pouvoir traduire en étant clair donc, j'y rajoute mon explication. Le Coss-Cutting ou montage parallèle, est le fait de passer d'une action qui se déroule à un moment donné à un endroit pour une autre qui se passe en même temps ailleurs ou au même endroit et qui peuvent ou pas avoir une incidence l'une sur l'autre)

Ça arrive souvent dans des émissions de télévision, et peut très bien fonctionner dans la narration des jeux si vous vous souvenez de quelques règles de base:

- Faites court: Ne pas passer plus de 15 à 20 minutes sur n'importe quelle scène.
- Regarder les autres joueurs: Si les gens non impliqué dans une action en cours commence à regarder la télévision ou la bibliothèque avec envie, il est probablement temps de passer à une scène différente.
- Ne perdez pas de temps: utiliser le temps dans des scènes entrelacées pour orienter les personnages ensemble, ne permettez pas à quelqu'un d'accaparer l'attention et de monopoliser le jeu. Récompensez ceux qui vous aideront à regrouper les personnages en accordant la plus grande quantité de temps et d'attention au plus grand groupe de joueurs.
- Laissez les accrocher: Ne vous sentez pas le besoin de résoudre complètement une scène ou action en cours avant de passer à un autre joueur. Stopper sur quelque un moment de suspense peut aider à garder les joueurs engagés.

Les personnages peuvent vivre beaucoup de cette histoire seule ou à deux, et c'est très bien, aussi longtemps que vous sautez entre les scènes assez souvent pour que personne ne s'ennuie, mais rester avec chaque joueur assez longtemps pour qu'il ne soit pas troublés ou ne s'y perde.

Compromis

Les joueurs aiment quand les choses vont dans leur sens. Cela ne veut pas nécessairement dire qu'ils ne veulent rien, sauf de bonnes choses qui se produisent pour leur personnage, ou pour que tous les défis se résolvent sans lutte;

En effet, la plupart des joueurs profitent des conflits (c'est l'essence même de toute l'histoire, après tout). Mais ils n'aiment pas tenter des solutions intéressantes et innovantes face à un conflit qui ne peut être solutionné que par décret du Conteur. Quand nous disons «satisfaire aux désirs des joueurs," cela signifie simplement que si un joueur pense à quelque chose à faire ou à une approche d'un problème, ça devrait au moins avoir une chance de fonctionner. Cela est d'autant plus vrai si l'approche n'est pas reprise dans le texte de cette histoire. C'est ce qui fait qu'une table de jeux de rôles est différentes (Et, si vous nous excusez, supérieur à) d'un « jeu de rôles » sur ordinateur car les joueurs sont libres de faire prendre à leurs personnages toutes les mesures en conséquence de leur capacités et de leur imagination. Ne l'étouffez pas – encouragez le !

Cela dit, l'innovation apporte une chance d'échec. Si le joueur tente quelque chose de dangereux ou de hasardeux, n'hésitez pas à demander un jet de dés et même à appliquer un malus. Le ton de **Vampire**:

Le Requiem n'est pas le cinéma d'action, mais l'horreur personnel et morose. Entrer dans un combat, par exemple, comporte toujours des risques sérieux, et vous ne devriez pas ressentir le besoin de minimiser ça. De la même manière, si le joueur arrive avec une méthode particulièrement brutale pour incapaciter un adversaire, vous pouvez le laisser la faire, mais alors imposer un jet de moralité. La réussite à son prix, mais elle devrait pouvoir être atteint.

Dirigisme

La plupart du temps, «Linéaire» est un terme négatif en ce qui concerne le contage des histoires de jeux. Il se réfère au Conteur qui force les joueurs, directement ou indirectement, à suivre les intrigues prédisposées de l'histoire. En effet, les scénarios pré-écrits (tels que la chronique **Danse de la Mort**) sont souvent accusés de tabler trop sur le dirigisme. La vérité, cependant, c'est que le conteur a parfois besoin d'imposer un jeu. Si tout le monde s'amuse en interagissant avec les autres personnages, laissez-le faire aussi longtemps que nécessaire. Mais sachez que finalement les joueurs vont vouloir savoir ce qui se passe à côté, et vous ne pouvez pas toujours attendre qu'ils parlent à la bonne personne ou tourne dans la bonne rue. Vous êtes parfaitement dans votre droit en tant que Conteur de déplacer l'action si nécessaire (et même de demander aux joueurs d'emblée s'ils sont prêts, surtout si vous jouez avec un nouveau groupe et que vous n'avez pas encore appris à lire leur dynamique de groupe). Une des méthodes les plus évidents de dirigisme est d'avoir un personnage plus puissant qui montre et dit aux personnages des joueurs ce qu'ils devraient faire. Certains groupes ne sont pas dérangés par ce genre de chose, mais d'autres se sentent comme des marionnettes lorsqu'ils sont gérés par ce type de dirigisme. Vous pourriez envisager des méthodes plus subtiles d'accompagnement de l'action, comme le lâcher d'allusions séduisantes. Beaucoup de joueurs ne peuvent pas résister d'envoyer leurs personnages enquêter sur les portes entrouvertes, les conversations qui s'échappent des fenêtres semi-ouvertes, des bruits étranges venant de la cave, et d'autres pièges aussi évident. Plus précisément, beaucoup de joueurs ne résistent pas à ces choses, parce qu'ils savent que par leur enquête, ils auront la chance de voir le dénouement de l'histoire.

Cinquième personnage

L'introduction d'un cinquième joueur devient possible dans cette histoire. Comme mentionnés ci-dessus, il existe actuellement cinq clans, et sur la nuit de l'étreinte des personnages, un membre de ce cinquième clan étreint quelqu'un également. Pour les raisons exposées dans l'histoire, elle n'a pas abandonné son nouvel enfant dans le parc avec les autres, mais il était bien présent lors des événements de **Dernière nuit**. Si vous disposez d'un cinquième joueur qui voudrait jouer le rôle du Nosferatu, nous avons fourni suffisamment d'informations pour le permettre (et avoir le Nosferatu contrôlé par un joueur effectivement la meilleure façon de procéder). Si non, ou si vous préférez garder le groupe à quatre joueurs, vous pouvez jouer le Nosferatu comme un personnage non joueur (PNJ).

Notre histoire commence

Dernière Nuit se déroule en un acte unique, divisé en quatre scènes. Ces quatre moments distincts amènent les personnages des joueurs à se côtoyer et les transportent à travers le tout dernier soir de leur vie mortelle.

Première scène:

Coucher de soleil

Cette scène se compose de quelques résumés destinées à établir où les personnages sont et ce qu'ils font au couché du soleil le Mardi Gras, et de les diriger vers un club qui s'appelle Didi's, où se cachent plusieurs de leurs futurs sires. Alors que **Dernière Nuit** commence, les personnages sont dans des endroits différents à l'intérieur et autour du

quartier français. Informer les joueurs de l'endroit où leurs personnages commencent:

- Evangeline (personnage Gangrel) est dans le quartier français, flanqué de deux chaperons que son patron emploie, à regarder la foule et à essayer de se décider où aller en premier.
- Gabriel (Personnage Daeva) est aussi dans le quartier français, quittant son bungalow. Il a le projet d'aller dans un club de jazz appelé Didi's pour rejoindre Laetitia, sa copine travesti.
- Ethercap est dans un cybercafé dans le quartier français, à sa table favorite, face à la rue.
- Dwaine ramasse un paquet dans une librairie dans le Quartier Français.
- Jimmy fait une petite démonstration de boxe près de Bourbon Street. Plusieurs autres boxeurs y participent

Lire la suite à voix haute à tous les joueurs:

C'est peut-être quelque chose que vous avez vu, année après année, mais ce n'est pas n'importe quoi, c'est Mardi

Gras dans la Big Easy. C'est la dernière nuit de la fête de Mardi Gras: ce soir à minuit, mardi gras devient le Mercredi des cendres et demain de milliers de pénitents recevront des cendres sur le front en signe de contrition pour les péchés de l'année passé. Des milliers d'autres seront de retour chez eux, peut-être plus pauvres, certainement épuisés, certains avec des histoires à raconter et certains des secrets à garder pour toujours.

Lire la suite au joueur Evangeline :

La foule de gens se poursuit indéfiniment. Tu as déjà vu Mardi Gras mais souvent derrière le bar du Maison Bourbon Jazz Club ce qui ne t'as pas vraiment jusque là laissé participer au Mardi Gras, vivre l'expérience de la fête pour toi-même. Mais cette année, tu as pris congé ce soir là afin de te permettre de participer à la

fête. Ton patron, qui a promis de prendre soin de toi, ne te laisse pas y participer si tu n'accepte pas les deux chaperons, bien sûr, tu es assez intelligente pour savoir qu'ils sont ici à la fois pour te protéger et t'éviter des ennuis.

Après tout, les lumières, les couleurs et le peuple, les masses de gens, vallent la peine de sortir sous bonne garde. Tu sais que beaucoup de gens viennent à La Nouvelle-Orléans au cours de Mardi Gras pour avoir des aventures d'une nuit, et donc pourquoi ne pas en profiter pour succomber à ton vice...

Lire la suite au joueur de Gabriel:

Les rues de la Nouvelle-Orléans sont dangereuses. Même avec les masses de personnes, tu sais combien il serait facile d'être entraînée dans une ruelle ou d'ingérer une boisson droguée. Tu as décidé de surveiller, Laetitia. Tu vas pouvoir la retrouver, vous avez rendez-vous. Tu te prépares et t'habille en Bélinda Dans la rue, cependant, ces préoccupations te semblent bien loin. Les gens ici ne sont pas malveillants, ivre peut-être, mais pas méchant. Les gens te sifflent et tu entends des cris familiers qui les suivent. Sexistes et dégradants ... peut-être. Mais peut-être juste pour le plaisir? En tout état de cause, tu as des plans. Laetitia t'as donné rendez-vous dans un club de jazz appelé Didi's.

Lire la suite au joueur d'Ethercap:

Le bruit à l'extérieur est étouffant. Tu penses sérieusement à quitter le café et te retirer dans ton appartement ... quand tu te dis que c'est chaque année la même chose. C'est Mardi Gras, et tu le sais, en regardant par la fenêtre du café dans le quartier français, que tu pourrais rester ici toute la nuit et regarder les gens s'égarer ici pour acheter du café et de la bière et ne jamais être en mesure de prédire quel genre de personne tu pourrais voir. C'est le problème avec les amitiés Virtuelle, comme toutes les tiennes, tu ne dois pas voir de

monde. Cette année, comme chaque année, tu décides de rester un peu plus longtemps.

Lire la suite au joueurs de Dwaine:

Comment diable fais-tu pour rester coincé au travail le Mardi Gras?

Ce n'est pas ce que souhaite, bordel, tu as vu le festival descendre chaque année, mais tu as accepté de rendre service à un de tes supérieurs, livrer un paquet, bien sûr, l'expédition de ce paquet doit se faire dans le district du Trémé, qui n'est pas exactement un beau quartier, de sorte que la présence policière accrue, typiques de la saison, est en fait la bienvenue. Tu lutte pour te frayer un chemin à travers la foule jusqu'à cette librairie où tu dois enlever le colis, et tu te demandes ce qu'un livre peut avoir de si important pour être livré aujourd'hui.

Lire la suite au joueur de Jimmy:

C'est pourquoi tu es venu à la Nouvelle-Orléans, en premier lieu, la Boxe ! Ce soir, tu as l'occasion de montrer que la boxe n'est un sport de brute en faisant une démonstration à l'extérieur du club dans Bourbon street. En plus les factures s'accumulent et c'est une prestation payée. Avec tes potes du club, vous passez sur le ring chacun votre tour pour montrer quelques enchaînements, quelques pas de votre jeu de jambes. En plus, de votre rémunération, votre repas vous est offert. Les enfants du quartier et les curieux s'affairent autour du ring, certains te demandant de signer leur gant.

Lire la suite à tous les joueurs:

Vous prenez une pause des activités actuelles pour jeter un regard vers l'ouest. Les derniers rayons du soleil s'étendent à l'horizon, couvrant la ville d'une brume d'or et de rouge, illuminant les fêtards, et marquant le dernier jour des célébrations du Mardi Gras. Et puis la lumière disparaît, et seul reste le crépuscule blafard. Vous sentez tous un froid momentané, comme si quelque

chose d'autre que l'heure de la journée avez changé- Vous sentez tous un désir brève mais intense de compagnie, de contact humain, mais vous êtes seul parmi la foule. En regardant autour, les autres personnes ici semblent étrangères et distantes, leurs acclamations et leurs cris sont dans une langue dont vous ne vous souvenez pas, leurs visages sont déformé grotesquement par le crépuscule.

Et puis ce sentiment s'estompe, la langue revient, les visages redeviennent normaux, et vous voici à la Nouvelle-Orléans pour Mardi Gras.

Quoi de mieux pour passer une soirée?

Arrêtez de lire à haute voix.

Demandez à chaque joueur ce qu'ils souhaitent que son personnage fasse. S'ils ont des idées intéressantes, permettez aux joueurs de poursuivre ces idées.

S'ils souhaitent simplement continuer à faire ce qu'ils font, passez aux vignettes fournies pour les personnages. À l'heure actuelle, seulement deux des personnages ont des objectifs qui leur sont imposées par l'histoire (Gabriel et Dwayne), mais les trois autres se trouvent à proximité (Ethercap est au café en face du Didi's, Jimmy boxe à moins d'un pâté de maisons, et Evangeline et ses garde du corps sont tout proche de la zone).

L'objet est ici de pousser les personnages à se rapprocher, en utilisant le club de jazz Didi's en tant que point focal. Si un des personnages tente d'entrer dans le club de son propre chef (En faite, s'ils vont

directement là-bas sans passer par leur vignette), le joueurs doit faire un test de Présence + Entregent (Beauté fatal et renommée sont applicables tous les deux comme bonus pour ce test, et la corruption du videur avec au moins 30 \$ vaut pour un bonus de 2 également).

En cas de succès, le personnage est admis à entrer, tandis qu'un succès exceptionnel signifie que l'entrée est offerte. En cas d'échec, le personnage est coincé à l'entrée avec tout le monde.

Moi et mes ombres

(Evangeline)

Vous devez attribuer des noms et des personnalités aux chaperons d'Evangeline. Si la joueuse d'Evangeline est prête, demander lui de vous aider à établir leurs relations l'un avec l'autres et avec elle. Ces Hommes sont-ils amis ? Ont-ils chaperonné Evangeline avant? A-t-elle des ressentiments ou est-elle reconnaissante de les avoir aux alentours ? Répondre à ces questions donnera à leur décès plus tard dans l'histoire beaucoup plus d'impact.

Pour l'instant, prenez le temps de jouer, en tenant le rôle des chaperons et en discutant avec Evangeline de quels sont ses plans pour la soirée. Vous pourriez même avoir l'un des autres joueurs prendre le rôle de l'un des accompagnateurs, juste pour que vous n'ayez pas à supporter deux des trois voies de la conversation (qui peut devenir confuse très rapidement). Après quelques instants, l'un des accompagnateurs s'excuse et entre dans un restaurant, en disant qu'il vient de voir quelqu'un qu'il connaît. Il est parti pour quelques minutes, et puis revient en disant qu'il se trompait. Si Evangeline a été indécise sur ce qu'elle voulait faire ce soir, ou si son joueur n'a pas exprimé d'intérêt à aller au Didi's, le chaperon mentionne le club et dit que le manager est un ami du patron du Bourbon club. Il encourage doucement pour aller au club, au moins pendant un certain temps. Si le joueur était déjà enclin à aller au club, le chaperon ne fait pas la suggestion, mais tentera de s'assurer qu'Evangeline n'est pas détournée et se rend bien au Didi's. Faites faire au joueur d'Evangeline jet Astuce + Empathie. Si le jet réussit, Evangeline est d'avis que son chaperon semble un peu étourdi. Si elle lui demande, il dit qu'il n'a tout simplement pas beaucoup dormi la nuit dernière.

Ce qui se passe réellement ici est un peu plus

sinistre. Le futur sire d'Evangeline a utilisé la discipline domination pour forcer le chaperon à conduire Evangeline au club, où il l'attend pour la séduire et l'étreindre.

Un punch d'enfer

(Jimmy)

Faites faire un jet au joueur de Jimmy présence + bagarre pour voir s'il fait un bon show pour la foule. Si le jet réussit, ils applaudissent. Si le jet échoue, Jimmy manque quelques passes de boxe, les bedeaux, et les autres boxeurs lui jettent quelques regards désapprobateurs. Si le joueur obtient cinq ou plus de succès, Jimmy met le feu sur le ring grâce à une démonstration extraordinaire, et la foule l'applaudit et l'acclame. Dans ce cas, un homme en passant par là, avec un sac de sport se penche et demande si Jimmy veut faire une démo avec lui sur la scène d'un club de jazz juste en bas de la rue, offrant une somme respectable d'argent pour une soirée de travail.

La bonne occasion

(Ethercap)

Lire la suite au joueur d'Ethercap:

La file à l'extérieur du club de jazz dans la rue ne cesse de croître à chaque minute. Chaque fois que la porte du café s'ouvre, des notes de musique se perdent, et tu te demande si c'est difficile d'y entrer. Certaines personnes ne semblent pas avoir besoin d'attendre dans la file ... Bien sûr, ces gens sont importants et bien habillé. Tu tournes ton attention vers ton ordinateur. Quelqu'un tape sur ta table. Tu lèves les yeux pour voir un homme à la table d'à côté qui te regarde avec une expression un peu

paniquée. Il semble avoir la vingtaine, il est mince et bien habillé.

Un ordinateur portable hors de prix se trouve ouvert devant lui. « Peut-être que vous pourriez m'aider ? » Dit-il « Cette satanée chose freeze, et franchement je ne suis pas très doué avec les ordinateurs. » dit-il en réponse à ton regard interrogateur, « Je suis propriétaire d'une compagnie d'Internet, mais je fais surtout de la commercialisation et des trucs de gestion. Quoi qu'il en soit, pouvez-vous m'aider? »

Arrêtez de lire à haute voix.

Ethercap peut résoudre ce petit problème sans que son joueur ne fasse aucun jet. L'homme, qui se présente comme Nathaniel Dubois, est reconnaissant. Il tente de lancer la conversation sur ce qu'Ethercap fait de sa vie, essayant de voir ses ambitions, sa vie politique et sociale. A nouveau, Nathaniel n'a pas exactement des intentions des plus salutaires. Il a l'intention d'êtreindre Ethercap, dans l'espoir d'utiliser son expertise par la suite. Il ne souhaite pas utiliser de Disciplines pour influencer de quelque manière que ce soit Ethercap, mais le fera, si nécessaire. Après un peu de conversation, Nathaniel dit qu'il est en réunion avec certains partenaires commerciaux au club dans la rue (Didi's, de bien sûr), et demande à Ethercap de le rejoindre.

Si Ethercap est d'accord, lisez ce qui suit à haute voix.

Nathaniel range son ordinateur portable dans sa mallette et vous marchez tous les deux vers le club. Vous commencez à vous mettre instinctivement vers l'arrière de la file, mais Nathaniel jette un œil vers l'homme à la porte et lui glisse un pourboire, et le videur vous fait entrer. Nathaniel vous sourit « Je déteste faire la queue. »

Une livraison spéciale (Dwaine)

Lire la suite sur le lecteur de Dwaine:

La librairie a une enseigne blanche avec un lettrage rouge qui dit « Livres Rares », mais elle est tellement mal mise que vous ne pouvez pas la voir du trottoir sauf si vous savez exactement où regarder. La porte d'entrée est fermée, mais après une minute de persistance à frapper, tu entends un cri de quelqu'un à l'intérieur du magasin « Passez par derrière! ».

La porte arrière est fermée, mais alors que tu marches sur le côté du magasin une femme ouvre de l'intérieur et te fait signe. Elle a l'air d'avoir peut-être trente ans, les cheveux noirs striés de rouge. Elle porte des bijoux en or et un tailleur noir, et te regarde à travers une paire de lunettes à monture métallique. « Vous êtes ici pour le paquet, non? » Sans attendre une réponse, elle te tend une enveloppe matelassée. « S'il vous plaît ! Soyez prudent, vous savez où il est va ? » dit-elle.

Arrêtez de lire à haute voix.

Comme mentionné plus tôt, Dwaine sait que le paquet va dans le district Treme, et a l'adresse dans sa voiture.

Continuer la lecture à haute voix.

« J'ai une autre mission pour vous, si vous voulez » dit-elle. « Ça n'a rien à voir avec l'évêché, mais je suis prête à payer. » Elle te tend un morceau de papier indiquant une somme égale, à environ deux mois de ton salaire. La sonnette d'alarme se déclenche immédiatement; personne ne propose des sommes pareilles pour des activités légales.

Arrêtez de lire à haute voix.

La femme (dont le nom est Sarah, si Dwaine demande) veut que Dwaine soit le chauffeur de quatre personnes pour le Louis Armstrong Park vers minuit. Elle remet une photo d'Ethercap et d'Evangeline. Elle fournira le reste des informations sur les autres personnes à transporter plus tard dans la nuit. Elle fournit à Dwaine un téléphone cellulaire qui peut recevoir des images et du texte à cet effet. Sarah dit également que les gens ne savent pas encore qu'ils vont au parc ce soir, mais qu'ils le sauront au moment où ils auront besoin de partir. Le personnage pourrait bien décliner cette offre, non seulement ça doit certainement être illégale, mais en plus c'est étrange. S'il décline, la première réponse de Sarah est d'offrir plus d'argent. Elle lui permet même dire son prix, mais insiste pour ne payer que 25% à l'avance (elle n'a jamais eu l'intention de ne lui payer le reste, de toute façon). S'il refuse toujours, Sarah utilise ses pouvoirs vampiriques de persuasion pour convaincre Dwaine.

Si cela devient nécessaire, éviter tout simplement dire au joueur qu'il est sous le pouvoir de Sarah. Au lieu de cela, informer le joueur que cette proposition semble tout à fait raisonnable, que tout ce boulot pourrait bien être pour des livres, que ce n'est peut être pas illégal. Elle n'a après tout pas demandé de prendre des gens contre leur volonté. Et puis, il pourrait certainement utiliser l'argent. Ne rien dire qui laisse à penser que l'envie de servir Sarah est de son fait. Dwaine crée sa propre justification pour le faire. Si le joueur rechigne à ça, vous pouvez lui expliquer que quelque chose affecte Dwaine, mais que Dwaine lui-même ne le sait pas. Une fois que Dwaine a accepté la course, Sarah lui donne l'adresse d'un café Internet dans le quartier français où il peut trouver Ethercap.

Au moment où il y arrive, cependant, Ethercap est déjà parti avec Nathaniel. Dwaine peut demander aux employés du café, ou si son joueur n'a pas pensé à le faire, vous pouvez dire qu'Ethercap et Nathaniel sont entrés dans le club (ce qui signifie que

Dwaine doit trouver sa propre manière d'entrer).



QUE CE PASSE-T-IL RÉELLEMENT

Sarah est un vampire, celui qui a organisé les étreintes de tous les personnages. Elle possède une certaine habileté dans la discipline de Majesté. Les traits de jeu complet pour Sarah ne devrait pas être nécessaire pour cette histoire, et donc ne sont pas fournis. Les traits de jeu complet de Sarah seront expliqués dans les épisodes futurs de Danse de la Mort, et ses raisons pour l'organisation des étreintes sont expliquées dans le livret de tenebrae, Vampire, Le Requiem pour le conteur. Pour l'instant, garder à l'esprit que Sarah veut garder le nombre de personnes impliquées dans l'étreinte à son strict minimum, parce qu'elle se cache du Prince Vidal et de ses sbires. C'est pourquoi elle veut obtenir l'aide de Dwaine pour emmener les autres personnages dans le parc, plutôt que de faire participer une autre personne. Si elle a besoin d'utiliser la discipline Majesté pour obtenir l'accord de Dwaine pour sa "mission", Elle le fera, mais elle préfère plutôt le payer, comme elle veut que les personnages demeurent inchangés par des pouvoirs surnaturels, parce que les mortels sous l'influence de telles disciplines, peuvent être détectés par les Kindreds.



Party Time

(Gabriel)

Lire la suite au joueur de Gabriel:

Te frayant un chemin à travers la foule, tu t'approches du jazz club. Tu peux même maintenant voir d'ici la file pour entrer. Enfin, tu vas pouvoir retrouver Laetitia à l'intérieur. Tu commences à traverser la rue, mais un négligeant fêtard te heurte, se retournant brusquement sur toi. Pendant une fraction de seconde, dans une ruelle à proximité, tu vois un homme avec un visage jeune et des cheveux blond clair qui te

regarde, tirant son doigt sur sa gorge. Un peu plus de gens s'amasse devant toi ... et il est parti, comme s'il n'avait jamais été là.

Arrêtez de lire à haute voix.

Si le personnage enquête sur l'allée, il ne trouve aucune trace de l'homme là-bas. Si Jimmy est encore occupé avec sa démo, Gabriel va passer par la zone où lui et ses compagnons de salle ont leur ring de fortune. Vous pouvez envisager qu'ils sont en pause, ce qui libère Jimmy pour parler avec Gabriel.

Deuxième scène:

Didi's

Cette scène sert à réunir les personnages ensemble en un groupe et les introduire auprès du sire Gangrel (Evangeline). Obtenir que tous les personnages soient dans le club est nécessaire pour la scène suivante de l'histoire, mais ne vous sentez pas le besoin de vous précipiter (Rappelez-vous, qu'il faut permettre aux personnages de s'attarder sur leur dernière nuit en tant que mortels). Tous les personnages sont au moins inciter à entrer dans le club. Tous ont vu la file grandir de plus en plus et savent, donc, qu'il s'agit d'un point chaud. Gabriel a activement tout planifier pour y aller, et Ethercap vient de recevoir une invitation. Toute autre personne doit rentrer par ses propres moyens comme il est indiqué ci-dessous. (L'atout pilier de bar permet d'entrer plus facilement)

Lire la suite à voix haute la première fois qu'un des personnages entre dans le club :

Le bruit de la foule à l'extérieur s'amenuise au fur et à mesure que vous pénétrez dans le Didi's, remplacée par une trompette de jazz. Le club est grand, mais il est complètement bourré. La salle principale est

ronde, et la scène se trouve de l'autre côté de la salle. La plupart des tables sont déjà complètes.

Arrêtez de lire à haute voix.

Chacun des personnages ont à une approche différente sur la manière d'entrer dans le club, en fonction de qui ils sont et pourquoi.

Jimmy: Si Jimmy a été invité à faire une démo sur la scène, il est passé par la porte de derrière, à eu une chance de se laver un peu, puis lui et le gars qui l'a recruté se dirigent vers la scène.

Evangeline: Elle et son entourage n'ont pas de difficulté à obtenir une table. Le manager du club les reconnaît et a libéré une table immédiatement. Il n'est pas vraiment un ami du patron d'Evangeline en dépit de ce que les chaperons disent, et ne vient d'ailleurs plus parler avec eux. Le futur Sire d'Evangeline, John Harley Matheson, est à une table derrière elle, attendant le bon moment pour approcher.

Gabriel: S'il entre dans le club de son propre chef, il ne voit pas la personne qu'il devait rencontrer tout de suite, et doit rester dans le noir à l'arrière du club en attendant d'une table. Pendant l'attente, il entend un murmure à son oreille: «Si c'était votre dernière nuit, qu'est-ce que vous feriez différemment? "Quand il se tourne, personne derrière. Presque immédiatement, il entend quelqu'un appeler son nom. Laetitia a retenu une place pour lui.

Ethercap: Nathaniel a bel et bien une table qui l'attend à proximité de la scène. Lui et Ethercap s'assoient, commande à boire et discute un moment. Faite faire un jet d'Astuce + Calme à Ethercap. Si le jet réussit, Ethercap constate que Nathaniel regarde vers le fond de la salle à plusieurs reprises. Les yeux de Nathaniel s'élargissent momentanément, puis il prend son portable et file vers la sortie, comme terrifié. Bien qu'Ethercap n'ait aucun moyen de le savoir, Nathaniel vient de voir John Harley Matheson, et n'a pas pu pour contrôler la crainte que la Teinte du Prédateur engendre.

Dwaine: De tous les personnages, Dwaine va probablement être celui qui aura le plus de mal à entrer (à moins qu'il ne paie un lourd pot de vin au sorteur ou que le joueur trouve une autre méthode pour entrer). Essayez de temporiser, cependant, l'entrée de Dwaine dans le club avec le départ de Nathaniel. Dwaine voit Ethercap assis tout seul.

La prochaine phase de l'histoire se déroule dans le club. Encore une fois, nous avons présenté une série de vignettes destinés à poursuivre le jeu vers une facilité d'interaction entre les personnages. Si les joueurs gravitent naturellement les uns vers les autres, renoncez aux vignettes s'ils vont dans le sens de cette interaction. Lorsque les personnages sont réunis en un groupe, déplacez-vous à la scène trois. Ces vignettes peuvent inclure tout ou une partie des personnages, mais visent à inclure deux d'entre eux en particulier. Vous pourriez avoir besoin de pousser les choses afin de positionner le personnage approprié de sorte que la vignette fonctionne. La plupart du temps, c'est aussi simple que d'indiquer qu'un personnage va aux toilettes et se retrouve à l'endroit approprié en retournant à la table.

*Le sang appelle le sang
(Gabriel, Jimmy)*

Lucas Gates, le futur sire de Gabriel, l'a traqué et terrifié toute la nuit. Il sait déjà que John Harley Matheson est un vampire, mais eux deux se sont déjà rencontrés avant et n'ont donc pas à résister à l'envie de frénésie ce soir. Andrea Ouellette, le futur Sire de Jimmy, c'est une autre affaire, non seulement elle et Lucas ne se sont jamais rencontrés auparavant, mais ils se détestent au premier regard, et aucun d'eux n'est particulièrement efficace pour contrôler ses émotions.

À partir du moment où Gabriel et Jimmy sont proches l'un de l'autre, (Quand Gabriel est près de la scène si Jimmy est en cours de démo, ou à n'importe quel moment où ils sont ensemble), lire à haute voix ce qui suit:

La musique s'apaise un instant, alors qu'un cri sauvage est émis d'un coin sombre de la pièce. Une femme vient de trébucher en arrière de ce coin, poussé évidemment par quelqu'un. C'est une femme athlétique noire, cheveux tressés en rangs serrés, elle porte un jeans en lambeaux et une chemise noire. Quand elle retrouve son équilibre, debout, elle mesure près de 1,80 m. La chose la plus remarquable à son sujet, c'est sa peau. Ses bras sont couverts de tatouages noirs, mais sa peau semble bouger, s'agitant sous la faible lumière. Autour d'elle, vous pouvez voir d'autres clients la regarder avec horreur et dégoût. Elle regarde dans le coin, comme si elle attendait quelqu'un, mais son expression trahit un soupçon de peur. La personne qui sort de l'ombre n'est pas très impressionnante. Il a les cheveux blonds clairs et semble avoir 19 ans peut-être, avec un visage jeune et beau, le teint presque pâle. Il porte un pantalon tactique et une veste en cuir marron sur un t-shirt blanc, mais la chose la plus notable sur lui, c'est le couteau dans sa main droite. Il se précipite sur la femme dans un cri colére.

Arrêtez de lire à haute voix.

Aucun de ces vampires n'est en frénésie encore, mais ils sont tous deux proches de cet état. Si l'un des deux personnages à courage en vertu et intervient pour aider Andrea, il peut retrouver tous les points de Volonté dépensés. De même, un personnage ayant du luxe comme vice et agissant en héros dans le but de coucher avec Andrea après peut regagner un point de Volonté. Exécutez ce combat comme un autre. Gabriel et Jimmy peuvent faire une action tous les deux avant qu'Andrea ou Lucas aie leur tour. Infliger ne fut-ce qu'un point de dégât à Lucas (c.-à-d le

frapper avec succès) l'arrache à sa frénésie naissante, et il plonge en arrière dans l'ombre et disparaît en utilisant Dissimulation. Andrea se calme, si quelqu'un lui parle. Si Jimmy ne s'est pas impliqué d'une quelconque manière, Andrea approche et lui demande ce qu'il comptait faire. Peu importe la réponse qu'il donne, Andrea décide de l'étreindre, mais fuit le club avant l'arrivée de la police. Elle montre également Gabriel (déguisée en Belinda) et charge Jimmy de rester avec elle (enfin lui) et de s'assurer que l'homme avec le couteau ne revienne pas pour elle. Si Jimmy n'y prête pas attention, Andrea le saisit comme ça vient et lui donne la même instruction (Elle ne sait pas que Lucas a l'intention d'étreindre Belinda (Gabriel) ou même que Lucas fait partie du même complot qu'elle, et veut la protéger de la prédation de Lucas).

Gentleman du Sud

(Evangeline, Ethercap)

Exécutez cette vignette lorsqu'Evangeline et Ethercap sont assis à leurs tables. John Harley Matheson a des vues sur Evangeline depuis un certain temps, mais n'avait pas encore tout à fait prévu de l'étreindre. L'offre de Sarah (voir le livret Tenebrae) a un peu changé ses plans. Alors que les autres sires ne savent pas qui sont les autres ou les infants choisis, Matheson a négocié pour savoir qui sont les autres et qui ils projettent d'étreindre. Il a seulement été en mesure d'obtenir deux des cibles (Ethercap et Dwaine), parce que les deux autres sires (Lucas et Andrea, qui étreindront respectivement Gabriel et Jimmy) séjournent hors des cercles politiques des Kindred de la Nouvelle Orléans. John a utilisé son pouvoir de Domination sur l'un des chaperons d'Evangeline plus tôt dans la soirée, implantant la suggestion de l'aider à s'approcher de la jeune fille sans éveiller les alarmes de ses gardes du corps.

Maintenant, assis quelques tables derrière elle dans le club, il remarque qu'Ethercap est assis tout seul (John n'a pas remarqué que Nathaniel s'enfuyait), et décide de se faire connaître des deux futurs vampires.

Il fait adresser par un serveur une invitation aux deux à rejoindre "Le Monsieur à la table du centre" pour un verre. Le chaperon compromis d'Evangeline propose de l'escorter tandis que l'autre reste à leur table. Ethercap, bien sûr, peut accepter ou refuser comme son joueur l'entend, et Matheson n'insister pas. Si Evangeline ou Ethercap sont en interaction avec l'un des autres personnages, ou si vous jouez cette vignette après "Le sang appelle le sang" (ci-dessus), Matheson étend son invitation aux autres personnages aussi.

Lire la suite aux joueurs de tous les personnages qui ont reçu l'invitation de Matheson:

L'homme assis à la table a un visage jeune, mais son maintien et son expression sont pure charme du sud. Il porte un costume gris, parfaitement adaptée à son corps mince, et semble de plus en plus radieux alors que vous approchez de sa table. Il se tient près à vous serrer la main (indiquer tous les personnages masculins) et à baisers la vôtre doucement (indiquer toute les personnages féminins), et se rassoit à nouveau, en vous indiquant les chaises vides.

Un serveur s'approche et montre son verre vide, sauf de glaçons. « Non, merci », dit-il. « Je suis au volant ce soir. » Le serveur prend votre commande de boissons et puis disparaît.

Arrêtez de lire à haute voix.

À ce stade, faite faire à chaque joueur dont le personnage est présent un jet d'Astuce + Investigation - 2 dés. Si le jet réussit, les personnages remarquent une flaque de whisky sous la table. Comme il n'y a effectivement pas de liquide sur la table, il semble que le monsieur ait renversé son verre. Si c'est portée à son attention,

il rit, disant que le whisky ici n'est pas très bon de toute façon.

Continuer la lecture à haute voix:

« *Mon nom est John Harley Matheson* » dit l'homme. « *Et j'espère que vous pardonneriez cette intrusion. Je suis seul ici ce soir, et je voulais de la compagnie. Je ne sors pas beaucoup, voyez vous* » dit-il avec un sourire malicieux. Il tourne son attention vers vous (**indiquer Ethernap ou tout autre personnage masculin**) et vous regarde comme s'il attendait que vous vous présentiez.

Arrêtez de lire à haute voix.

John est un causeur assez agréable. Il manipule habilement la discussion de sorte que lui-même ne soit jamais le sujet, les questions directes le rendent mal à l'aise et il change de sujet. Il ne répond pas aux questions sur ce qu'il fait pour vivre ou du même genre, en partie parce qu'il croit encore aux préceptes d'étiquette du 19^{ème} siècle (où poser de telles questions à un homme serait impoli), et en partie parce qu'il ne s'y connaît pas encore assez dans le domaine du 21^{ème} siècle pour donner des réponses convaincantes.

Il écoute en extase tout personnage qui parle sur des sujets tels que les ordinateurs ou d'autres technologies relativement nouvelles (lorsque John était actif, il connaissait les ordinateurs mais ce n'était pas aussi répandu). Si le sujet se tourne vers Mardi Gras et la débauche à l'extérieur, son comportement se ferme un peu et il déclare qu'il n'approuve pas que des jeunes femmes « s'exhibent comme des catins de Storyville. » Tout personnage qui vit à La Nouvelle-Orléans sait que Storyville a été rasé en 1917, et que John est beaucoup trop jeune pour se rappeler de l'endroit avec clarté. Si quelqu'un l'interpelle à ce sujet ou tout autre anachronisme qu'il pourrait faire, il en rit et prétend avoir été élevé dans une famille très traditionnelle, et qu'il a fait des études d'histoire.

John continue d'acheter des boissons pour

toutes les personnes présentes. Faites faire à tous les personnages concernés (en supposant que leurs personnages continuent à boire) un jet d'Endurance + entregent. Si le jet réussit, le personnage parvient à tenir l'alcool. Si non, le personnage est ivre, et donc influençable. John mentionne que certains de ses amis se réuniront lors d'une fête plus tard, et que si les personnages le souhaitent, ils pourraient y venir. John a même une voiture qui l'attend (il fournit une alternative aux personnages méfiants d'aller au parc avec Dwaine, ou si vous voulez, John pourrait simplement faire allusion à Dwaine).

Gabriel est choisi
(Dwaine, Gabriel)

Exécutez cette vignette à tout moment où Dwaine est avec les autres personnages. Le temps idéal pour la lancer, serait quand Dwaine est assis à la même table ou à proximité de Gabriel.

La vignette est assez simple. Le téléphone de Dwaine sonne et un message texte indique, le 4^e Passager. Ensuite, l'image clignote vers une photo de Gabriel ... à la table où il est actuellement en place.

Jouer cette vignette pour l'horreur. Regarder autour dans le bar ne révèle rien, puisque Lucas (qui a pris la photo, puis l'a envoyé à Dwaine) se cache via la Discipline Dissimulation.

Troisième scène:

Le Parc

Dans cette scène, les personnages Voyage vers le Louis Armstrong Park, probablement sous de faux prétextes, et afin de se faire étreindre.

S'y Rendre

La chose la plus difficile à propos de cette scène pourrait bien être d'obtenir les personnages au parc. C'est pourquoi il est important de nouer des relations entre et parmi les personnages dans la Deuxième scène. Le Louis Armstrong Park peut-être agréable pendant la journée malgré qu'il soit une partie du district Tremé tandis qu'il n'est pas un bon endroit pour les touristes et fêtards à visiter le soir. Sarah a décidé que le parc serait le site de l'Étreinte (elle a ses raisons) et ainsi aux sires de manœuvrer leurs proies. Voici quelques suggestions sur la façon dont les personnages, isolés ou en groupe, peuvent arriver au parc:

- Dwaine, connaît les dangers de la circonscription, mais il a aussi ses instructions. Vous pouvez rappeler au joueur de Dwaine l'argent qui l'attend s'il livre ses passagers au parc.

Quelle excuse utilise-t-il pour amener les voyageurs dans sa voiture à lui, alors que John Harley peut certainement fournir des motifs pour qu'on monte dans sa voiture.

- John Harley Matheson ne veut pas nécessairement dire aux gens où ils vont quand ils arrivent dans sa voiture. Il leur parle d'une fête dans son manoir, laissant supposer que l'invitation est possible, et maintient la conversation tout au long du voyage vers le parc.

- Le chaperon intact d'Evangeline a un fort pressentiment au sujet du voyage. Si ce chaperon est laissé seul avec John Harley Matheson, même pour un moment, il utilise la Discipline Domination sur lui. Les deux chaperons déclarent qu'ils la protègent et qu'elle pourrait ainsi profiter de sa nuit en ville.

- Ethercap peut recevoir un appel de téléphone cellulaire de Nathaniel, s'excusant pour son départ (il revendique une urgence médicale) et demande à Ethercap de le rencontrer à l'entrée du Louis Armstrong Park.

- Si Gabriel passe par le parc, espérons que Jimmy suivra la demande d'Andrea. Si Gabriel n'y passe pas, Lucas la suit et l'attaque (voir L'étreinte de Gabriel, ci-dessous), indépendamment du lieu où ils sont.

Dans le Parc

Lorsque les personnages arrivent au parc, lire ce qui suit à haute voix:

L'entrée du Louis Armstrong Park semble de mauvaise augure, mais à l'intérieur du parc, vous pouvez entendre jouer de la musique. Bien que le quartier ne soit pas le meilleur, Mardi Gras ne semble pas passer à côté. Vous pouvez voir d'autres voitures, mais les seuls autres personnes visibles sont une prostituée debout de l'autre côté de la rue et une femme debout près de l'entrée. La prostituée vous siffle mais ne s'approche pas.

L'autre femme, cependant, vous fait signe et s'approche de votre voiture.

Elle a l'air d'avoir trente ans, les cheveux noirs striés de rouge. Elle porte des bijoux en or et un costume noir. « Bonsoir » dit-elle. "Mon nom est Sarah, et je tiens à vous remercier tous d'être venus ici ce soir. »

Passer le reste de ce paragraphe si John Harley n'est pas avec les personnages. Elle jette un regard à John Harley, et ils se font tous deux un signe de tête presque imperceptible.

Sarah tourne son attention vers toi (indiquer Evangeline) et tes Chaperons. «Je te connais », dit-elle. « Evangeline Cameron ! N'est-ce pas? Nous nous déjà sommes rencontré – Lors d'une soirée où ton père jouait chez les Adler »

(Note de Taranis : Cette phrase à de l'importance pour les recherches effectuées dans l'un des scénarios suivant, car des informations sur Sarah et John sont trouvable auprès de la famille Adler. Il vous faut donc trouver un lien entre la famille Adler et le personnage Gangrel)

Elle te sourit, d'un sourire ensoleillé, mais tous ce que tu en pense c'est que c'est faux. Une brise se lève et, la nuit semble devenir plus froide. Vous vous demandez tous, pour un moment, ce que vous faites ici, et puis Sarah regarde comme pour vérifier toute la zone et dit: «Vas-y ! »

La prostituée apparaît derrière toi (indiquer Dwaine), plaçant une main sur ton épaule presque tendrement. Les ombres s'allongent, et révèlent alors l'homme avec le couteau qui en faisait partie. Il te sourit (Indiquer Gabriel) en faisant des gestes avec le couteau. La grande femme noire du club marche sur le trottoir du parc, et te pointe du doigt (indiquez Jimmy), et te fait signe de la main. Un autre homme sort de derrière l'entrée du parc-Tu (indiquer Ethercap) reconnais Nathaniel. Il te fait des gestes frénétiquement, murmurant les mots "Viens ici!" Sarah fait un pas en arrière comme s'il attendait quelque chose, mais vous avez d'autres chats à fouetter !

Arrêtez de lire à haute voix.

Demandez aux joueurs ce qu'ils aimeraient que leur personnage fasse. Demandez aux joueurs un jet d'initiative (un dé à dix faces a ajouté à leur initiative) et agissent en conséquence. Ci-dessous se trouve

les initiatives des différents personnages intervenants et ce qu'ils comptent faire.

Les actions des Sires (1^{er} tour)

Init. Action

18 Le bout des doigts de John Harley s'allonge pour devenir des griffes acérées, et il déchire la gorge des deux chaperons qui tombe au sol, mort !

16 Lucas attend de voir l'action de Gabriel s'il court, il le pourchasse (voir L'étreinte de Gabriel), s'il entame le combat, il fait de même en jubilant.

15 Mary attrape la main de Dwaine et l'emmène dans le parc (voir L'étreinte de Dwaine)

14 Andrea utilise Célérité pour aller jusqu'à Jimmy, lui attrape les poignets et le maintient très vite

13 Sarah ne fait rien durant tout cela, mais elle utilisera sa discipline Domination pour immobiliser toute personne tentant de l'attaquer

12 Nathaniel attend qu'Ethercap le rejoigne. (Voir L'étreinte d'Ethercap) Si Ethercap fuit, il le poursuit

Ce qui se passe pendant ce premier tour de combat est important.

Les personnages pourraient se joindre pour se protéger les uns les autres ou de paniquer et fuir dans des directions différentes. Dans les deux cas, Sarah notes avec soin le comportement des personnages, pour référence future.

Les personnages seront, bien sûr, tôt ou tard, capturés et étreints par leurs Sires. Le reste de cette scène détaille l'étreinte de chaque personnage. Ces vignettes d'étreinte sont scénarisées - quoi qu'il arrive, les personnages vont devenir des vampires et dans de nombreux cas, les joueurs se fera un plaisir jouer le jeu. Ils s'attendent toutefois à un certain impact sur le destin de leurs personnages, et vous devez permettre cela. Si

le joueur d'Evangeline veut qu'elle se défendre, par exemple, laisser la faire-vous pouvez même lui faire jeter des dés pour mettre quelques coups, mais son père finira par l'accabler et de procédera à l'étreinte. Rappelez-vous ce que les personnages font dans ces situations et rechercher des opportunités de leur rappeler plus tard dans la Chronique. De cette façon, les joueurs sont récompensés pour leur choix.

Étreinte d'Evangeline

John Harley a sans doute pour chasser son futur enfant, mais en tout cas, quand il la coince, il ne s'approche pas violemment. Il essuie le sang sur ses mains délicatement, puis les ouvre pour lui montrer qu'il ne lui veut pas de mal.

Lire à haute voix ce qui suit au joueur Evangeline:

John Harley s'approche de vous avec ses mains à ses côtés, les doigts écartés, tentant apparemment de vous montrer ses intentions bienveillantes. La lumière sauvage dans ses yeux quand il a arraché la gorge de vos chaperons, ne s'est cependant pas calmée. « Evangeline ! J'aurais pu choisir n'importe qui dans cette ville, mais je vous ai choisies. Savez-vous pourquoi? » Il s'arrête à quelques pas en face de toi. « Parce que vous me rappelez une époque où être un Gentilhomme voulait dire quelque chose, avant que le pays ne devienne un concours de vulgarité. » Il sourit, et autant tu détestes l'admettre, mais le sourire est charmant. Même la lueur dans ses yeux, est ... étrangement troublante. « Vous êtes une dame, une vraie Lady, et je peux vous aider à le devenir beaucoup plus encore. Malheureusement, je ne pourrai pas être là tout de suite, mais ce n'est certainement pas le temps qui nous manquera. » Il tend la main vers toi.

Si le joueur d'Evangeline décide qu'elle prend la main de John, lire ce qui suit à haute voix, puis passez au paragraphe suivant du présent article:

Sa main est froide et douce, et il te tire à lui, et t'embrasse, d'abord doucement, puis avec insistance. « Evangeline », murmure-t-il entre deux baisers, « Vous ne pouvez pas imaginer combien de temps je vous ai attendu. »

Si le joueur d'Evangeline souhaite refuser, courir ou faire toute autre action hostile, lisez ce qui suit à haute voix:

John se rue en avant et attrape tes mains dans les siennes. Une seule larme rouge descend sa joue. « Ce n'est pas la première fois qu'une dame se refuse à moi mais je comprends votre peur. S'il vous plaît sachez que je serai toujours là pour vous aider, si vous avez besoin de moi. »

Ses canines en avant, il mord dans ta gorge. Tu devrais ressentir de la terreur ou de la douleur, mais tu ressens la plus étrange sorte de plaisir, quelque chose entre sexualité et drogue. Ton corps a froid, mais en même temps tu te sens en sécurité, ici dans ses bras. Il sort de ton cou, et tu te sens sur le point de chuter.

Tout autour de toi disparaît. Ta vision se brouille, et les sons deviennent de lointains échos. Tu entends sa voix dire: « Embrassez-moi », et puis tu sens ses lèvres contre les tiennes. Quelque chose commence à couler dans ta gorge, tu n'essaies pas de l'identifier, il te suffit de l'avalier, de l'accepter, parce ça vient de lui.

Ce qui s'en suit est de la douleur. Tout ton corps tremble, puis s'agite comme si tu essayais de frapper tes membres contre le sol assez fort pour les casser, juste pour atténuer la douleur en quelque sorte. Il te semble vaguement que John tient ta main, murmurant des encouragements, mais la prise de conscience soudaine que tu meurs efface cette attention.

Arrêtez de lire à haute voix.

L'étreinte de Gabriel

Lucas n'a pas l'intention de faciliter la transition de son infant en morts-vivants. Au contraire, il veut faire aussi douloureux que possible. Comme mentionné plus haut, si Gabriel s'enfuit, Lucas le poursuit. Il lui permet même de gagner un peu de distance, mais ne lui permet pas de quitter le parc. Lucas est beaucoup plus rapide que Gabriel (grâce à sa discipline Célérité) et peut le rattraper quand il le veut.

Quand il l'attrape ou s'il est au sol, lire ce qui suit à haute voix:

L'homme se déchaîne avec son couteau, il t'entaille le front. Le sang commence à couler dans tes yeux, mais tu ne ressens aucune douleur pour le moment. Tu sais que ça viendra bientôt, du moins lorsque ton corps aura une chance de comprendre ce qui se passe. Tu lèves les mains pour te couvrir le visage, mais l'homme se déplace plus vite que tes yeux ne peuvent le suivre et il te plante le couteau dans le dos.

«Tu sais » dit-il en faisant les cents pas autour de toi alors que tu bagarres pour retirer le couteau, « Tu es la sixième fille que je tue cette année. La troisième rien que pour Mardi Gras. Ça promet d'être une bonne année, qu'en dis-tu ? »

Il se précipite en avant et arrache le couteau de ton dos. Tu entends une cote casser et tu sens la lame racler l'os, mais tu refuses de tomber. «Une chienne coriace? Très bien ! Alors, j'ai bien choisi. Je détestais penser que j'allais donner tout ça à une espèce de petite princesse comme celle que Matheson a choisie.» Il grimace, et te donne un coup de pied qui te balaie

« Eh bien, je pourrais continuer ça toute la nuit, mais Sarah veut vous tuer avant minuit. » Il t'attrape par les cheveux et enfonce ses dents dans l'arrière de ton cou. Tu sens une douleur atroce durant une fraction de seconde, puis un apaisement, une

sensation de drogue se diffusant dans ton corps. Tu te bats autant que tu le peux, essayant désespérément de te libérer, mais il est plus fort que toi. Des larmes d'amertume coulent sur ton visage quand les dernières gouttes de sang quittent ton corps, et tu te promets qu'il paiera pour ça...

Il te laisse tomber sur le dos. « Sale chienne ! T'es une tante en faite ! Mais je n'ai pas le choix de toute façon » dit-il en te chevauchant la poitrine. Il tranche sa main avec son couteau et tu sens comme une pluie sur tes lèvres. Pas d'eau, mais du sang. «Bois, salope», murmure-t-il. Tu peux voir qu'il est excité, mais il n'halète pas ni même ne respire nettement.

La lumière des réverbères se fane, mais tu sens le sang couler dans ta gorge. Tu répètes ta promesse une fois de plus avant que tout ne devienne noir.

Arrêtez de lire à haute voix.

L'étreinte d'Ethercap

Nathaniel, comme il est dit, essaie de faire signe à Ethercap de le rejoindre derrière l'enseigne de l'entrée. Il essaie d'épargner à Ethercap la partie douloureuse de cette expérience. Plus précisément, il ne veut pas qu'Ethercap voie ce qui arrive aux autres. Si Ethercap s'enfuit, Nathaniel le pourchasse, mais quand il le rattrape, il est pâle et sauvage. (Il a consacré beaucoup de Vitae pour rattraper Ethercap).

Lire à haute voix ce qui suit (si Ethercap fuit, passez la première phrase):

Nathaniel s'approche de toi derrière le panneau et se tapit là.

« Très bien », dit-il, « Je sais que c'est terrifiant pour toi, mais tu dois m'écouter maintenant. Je n'ai pas le choix. J'ai dû accepter de faire ça, et tu semblais être un bon candidat. J'aurais aimé avoir plus de temps pour t'expliquer, mais

c'est tout ce que nous avons. » Nathaniel te regarde de haut en bas, puis se concentre sur quelque chose par dessus ton épaule. « Oh, mon Dieu ! » Tu essayes de tourner la tête, mais il tend la main et attrape ton visage, pour garder ton attention sur lui. «Écoute !

Si tu ne dois te souvenir que d'une chose, c'est de celle-ci : Miss Opal vous aidera. » Il te saisit alors le poignet et, avec un regard de dégoût total, il y plante ses crocs.

Tu sens la douleur de la morsure, et lève la main pour le frapper, mais ta main ne semble pas avoir la force. Une agréable et engourdissante fraîcheur s'étend de ta main dans tout ton corps, et rester allonger sur le sol, en attendant la prochaine étape de ce cauchemar surréaliste, semble tout simplement préférable à riposter. Ton corps se refroidit, mais tu ne sais pas rassembler assez d'énergie pour frissonner. Juste au moment où tu allais sombrer dans l'inconscience, Le poignet de Nathaniel atteint ta bouche, entaillé et ensanglanté, et apparemment, il souhaite que tu y boives

... Et sans vraiment savoir pourquoi, tu le fais. Alors que tu bois, tu sens tes membres se raviver, ta force revenir, et une faim s'éveiller en toi. Tu avais déjà eu cette envie, biens sure, mais celle-ci est différente. Elle est plus primitive, plus pur, d'une certaine manière. Alors que tu bois, ignorant la douleur de ton corps qui meurt, tu as l'horrible soupçon que cette faim est presque, mais pas entièrement, liées au sang.

Arrêtez de lire à haute voix.

L'étreinte de Dwaine

Marie, bien sûr, est la prostituée que les personnages ont vu précédemment (Et qui a été au centre du premier scénario, L'infant de Marie). Elle attrape Dwaine dès qu'elle le peut et tente de le tirer vers un endroit sûr (sa voiture est un bon choix). Elle est beaucoup plus forte

que lui, mais ne souhaite pas lui faire de mal. S'il résiste, elle le supplie de venir avec elle, affirmant que sa docilité est tout ce qui peut le sauver de la douleur. S'il résiste encore, elle l'oblige, des larmes de sang coulant sur son visage.

Lire à haute voix ce qui suit:

La prostituée te coince contre (le siège, un arbre, le sol, selon l'endroit où ils se trouvent) et de ses yeux coulent des larmes de sang. «Je suis désolé, Dwaine », dit-elle. «Sarah m'a obligé. Ils me tueraient s'ils savaient. Oh, mon Dieu, pardonnez-moi. » A ces mots, elle enfonce ses crocs effilés dans ta gorge.

La morsure est instantanément et incroyablement agréable, aussi absurde que cela puisse paraître. Elle tient tes mains vers le bas, mais tu ne résistes pas, aussi horribles que soient les circonstances, tu trouves un certains réconfort dans son étreinte.

Elle sort rapidement de ton cou, et l'air de la nuit vient s'écraser comme une vague de froid. Tu commences à trembler, et peut voir qu'elle enfonce un ongle dans la peau juste au-dessus de son sein droit.

Le sang jaillit, et elle porte ta tête à sa peau, en murmurant, «Bois, maintenant. Bois et lève-toi. »

Le sang te brûle les lèvres, mais tu ne peux t'arrêter de boire. Tu sens le monde se faner autour de toi, et tu réalises à quel point il est facile de se perdre dans le monde ou simplement comment les ombres sont profondes. Comme si elle lisait tes pensées, elle te murmure: «N'aies pas peur des ombres, chéri. Il suffit de les connaître, de savoir les prendre et s'en envelopper, et alors personne ne peut plus te voir, sauf Dieu. » Elle te ramène à nouveau contre sa peau, et caresse ton visage. Un éclat de douleur redouble en toi et tu sens les spasmes de ton cœur dans ta cage

thoracique. "Il tient toujours "est la dernière chose que tu l'entends dire.

Éteinte de Jimmy

Andrea, le sire de Jimmy, se précipite d'abord sur lui et l'attrape. S'il court, elle peut facilement l'attraper, mais ne tente pas de lui faire du mal. S'il la frappe ou luttés trop, cependant, elle lui attrape les bras de frustration.

Lire à haute voix ce qui suit au joueur de Jimmy:

La femme te regarde, la chair sur son visage est toujours en mouvement en quelque sorte. La douleur de sa poigne et la terreur que tu ressens te paralyses, la femme jette un coup d'œil presque contemplatif. «Ecoute, Jimmy », dit-elle. « Tu ne peux pas comprendre. Tout ça est injuste. Mais je dois l'admettre, les choses vont changer grâce à ça. » Elle secoue la tête. « Je ne me serais jamais impliqué si j'avais su que ce psychopathe était dans le coup, et je peux imaginer ce que tu dois penser de moi. Je t'expliquerai tout plus tard, je te le promets- mais maintenant, ferme simplement les yeux et fais-moi confiance. »

Elle s'avance et t'enlace, et alors que tu essayes de t'enfuir, tu la trouves trop forte. Tu peux sentir ce perpétuel et horrible mouvement sur sa chair contre toi, puis tu sens la douleur de deux piqûres dans le cou. La douleur ne dure que quelques secondes, puis tu te sens heureux. Tu t'affaisses au sol, perdu dans tes pensées et la boxe, la vie quittant ton corps.

La béatitude disparaît lorsqu'elle pose sa main ensanglantée sur tes lèvres. Tu avales son sang, et le cauchemar commence. Elle nourrit ta peur, l'horreur brute de la nuit coule dans ce liquide. Elle est un monstre, et en buvant une part d'elle ... tu en deviendras un aussi.

Comme elle se lève, tu sens que ton corps change, ta peau essayant de s'échapper en rampant. Tu l'entends dire : «C'est bien, Jimmy ! », mais tu ne la pense pas sincère.

Arrêtez de lire à haute voix.

Quatrième scène:

Minuit

Dans cette scène, les personnages arrivent à l'endroit où la dernière histoire a commencé, et ils apprennent (et bientôt oublient) le sort de Jimmy.

Lire à haute voix ce qui suit:

Chacun d'entre vous est vaguement conscients d'être déplacé, que vos talons raclent le sol, puis d'être déposé au milieu du parc. Cependant, vous n'arrivez pas encore à faire bouger votre corps.

De quelque part au dessus de vous, vous entendez la voix apaisante de John Harley Matheson : « Allons-nous les laisser ici? Que faire s'ils ne se réveillent pas avant l'aube? »

Une autre voix masculine, ténue et vicieuse. «Et alors? Ils brûlent. »

« Tais-toi, Lucas. Je n'ai pas arrangé tout cela juste pour les regarder brûler. » Probablement la voix de Sarah, « Ils vont être frais et dispo dans quelques minutes. Vous pouvez tous partir. Je vous remercie de votre participation. »

« Et que dire de notre accord? » Cette voix, si calme que vous entendez à peine, est celle de Nathaniel.

« Vous obtiendrez tous ce que vous devez avoir », dit Sarah. « Maintenant, s'il vous plaît, allez-y. J'ai encore du travail à faire. »

Arrêtez de lire à haute voix.

Demandez à chaque joueur de faire un jet d'Endurance + Résolution. Evangeline et Ethercap reçoivent tous deux un modificateur de +1 parce que l'étreinte a augmenté un de ces attributs. Si ce jet réussit, le personnage est capable de bouger à nouveau, mais ne peuvent pas encore tenir debout. Tous les personnages peuvent cependant voir et noter que cinq des vampires sont debout autour d'eux dans un cercle approximatif, mais Marie est manquante. Andrea jette des regards furieux à Lucas.

Continuer la lecture à haute voix:

« Sarah, ne me dites pas que ce salaud a fait partie de tout cela. » Andrea regarde Lucas, et il fait un pas nerveux en arrière.

« Je ne vous dis pas ce que vous n'avez pas besoin de savoir », Sarah rétorque.

Arrêtez de lire à haute voix.

Tout joueur qui n'a pas réussi le jet précédent peut retenter pour les mêmes effets. Tout joueur qui a réussi peut faire un jet de Force + Résolution (caract. de la feuille de Vampire). Rater le jet n'entraîne pas de changement, la réussite signifie que le personnage peut en l'état actuel des choses se mettre debout, mais ne peut pas marcher sans tomber.

Continuer la lecture à haute voix:

« Ils se réveillent », dit Nathaniel. « Nous devons y aller. »

« Je ne pars pas », grogne Andrea. « Je ne le laisse pas ici. Je n'aime pas du tout ça. »

John Harley se racle la gorge. « Eh bien, mesdames, je crains d'être en danger à rester plus, je ne suis pas le bienvenue dans cette belle ville, je vais donc me retirer.

Nathaniel, je te dépose ? » Nathaniel hoche la tête avec précaution, et les deux hommes s'en vont.

Andrea se dirige vers vous (indiquer Jimmy) et vous aide à vous relever. « Je l'emmène avec moi. Vous ne m'en avez pas dit assez, Sarah. »

Sarah se retourne vers elle et met à nu ses crocs. « Andrea, vous saviez ce que je cherche à savoir. Vous altérez l'expérience maintenant. Dépose-le, laissez-moi effacer sa mémoire, et partez d'ici! "

Arrêtez de lire à haute voix.

Faite faire un jet de Résolution + Calme aux joueurs qui ont réussi les deux premiers jets (toujours sur les caract. vampire). Si ce jet échoue, les personnages peuvent juste encore se tenir debout chancelant. Si le jet réussit, ils peuvent maintenant marcher lentement. Si l'un des personnages commence à s'éloigner, Sarah le rattrape et le ramène en arrière vers les autres.

Continuer la lecture à haute voix:

« Ils recouvre leur force, Andrea. » dit maintenant Sarah d'un ton désespéré. « Posez le et partez! »

« Ne me poussez pas à bout, Sarah ! » gronde-t-elle. Vous pouvez voir la folie dans ses yeux, et ses crocs s'allonger au-delà de ses lèvres. « Vous ne voulez pas me mettre en colère. » Elle vous jette (indiquer Jimmy) sur son épaule. « Je me fous de votre expérience. Je lui apprendrai les us et coutumes moi-même. » Elle commence à fuir. Sarah fait quelques pas vers elle, mais tourne son attention vers vous quatre (indiquer les autres).

« Très bien, alors », dit-elle. « Un par un, elle regarde dans vos yeux, et vous sentez vos souvenirs s'effacer, la dernière nuit que vous avez passé en tant que mortels glisse loin de

vous. *Quelque part au loin, vous entendez une horloge sonner minuit ... Vous ouvrez les yeux et regardez autour de vous, Votre vision est floue durant quelques instants, mais vous pouvez entendre des gens et de la musique, les bruits de Mardi Gras. Cependant, ils semblent lointains; il semblerait que vous ne soyez pas dans le quartier français.*

La nuit est fraîche, et vous sentez le souffle d'une brise du nord sur vous. Ca aurait dû vous refroidir mais vous n'avez ni frissonné ni eu la chair de poule. La lumière des réverbères semble lointaine et livide, vos vêtements laissent une sensation froide et rugueuse sur votre peau. Quelque chose est différent, quelque chose de terriblement mauvais, mais vous ne pouvez pas discerner ce sentiment de peur ou d'indignation. Ceci dit, vous sentez quelque chose, vous sentez la faim !

Arrêtez de lire à haute voix.

À ce stade, l'histoire est bouclée (Les joueurs perspicaces pourraient même reconnaître que les deux derniers paragraphes sont les deux

premiers paragraphes de **l'Infant de Marie**).

Demandez à chaque joueur un jet d'Astuce + Résolution (Toujours sur les caract. vampire). Pour chaque succès, le personnage conserve un élément d'information de cette histoire. Ce retour de mémoire n'arrive qu'après que le personnage ait dormi et ne devient pleinement disponibles qu'après les événements de **l'Infant de Marie**. Il n'appartient qu'à vous, Conteur, de décider ce qui est un morceau d'information acceptable, mais nous vous recommandons, par exemple, que le nom de "John Harley Matheson" compte pour une réussite. Qu'il soit le sire d'Evangeline pour une seconde, et qu'il ait tué ses gardes du corps pour une troisième. Quelqu'un devrait sans doute se rappeler de la présence de Jimmy (ce qui permettra aux personnages de chercher après lui dans le prochain scénario).

De même, Il est sans doute utile que quelqu'un alloue un succès à se souvenir de Sarah. Vous voudrez peut-être que les joueurs écrivent ce que le succès lui permet de se rappeler, de sorte que les joueurs ne puissent pas simplement se coordonner et veiller à ce que tous les personnages ensemble se souviennent de tout.

