



VAMPIRE

THE REQUIEM

Danse de la Mort
Le prix du Sang

© 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 joueurs (1 Gangrel, 1 Mekhet, 1 Daeva et 1 Ventrue).

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



Introduction Vampires. Les personnages auront l'occasion d'apprendre de nouvelles disciplines et facettes de leurs existences vampiriques, mais les raisons de leur Etreinte continuent à leur échapper jusqu'au dernier chapitre.

Bienvenue dans l'épisode suivant de la chronique **Danse de la Mort** pour **Vampire: Le Requiem**. Dans les dernières histoires, les personnages ont eu un aperçu du monde des Ténèbres - d'abord comme des vampires dans **L'infant de Marie**, en tant que mortels ensuite dans le prélude: **Dernière Nuit**, et à nouveau, comme des vampires dans **Fureur**. Dans cette histoire, ils continuent là où ils s'étaient arrêtés, en tant que vampires nés d'un complot de Kindreds, dans un monde de prédateurs nocturnes... mais maintenant leurs souvenirs reviennent petit à petit. Leurs motivations pour trouver leurs sires peuvent varier, allant de la vengeance à la loyauté en passant par la simple curiosité, mais au moins maintenant ils ont les outils pour commencer cette recherche. Au milieu de tout cela se trouve la mystérieuse «Sarah», qui a orchestré tout l'évènement - pourquoi?

Le reste de la chronique **Danse de la Mort** suppose que les personnages continuent la recherche de leurs Sires. Le Prince Vidal, dans **L'infant de Marie**, leur a donné la permission d'entreprendre cette recherche et dans la foulée du déchaînement d'Andrea Ouellette dans **Fureur**, il leur a laissé le libre passage dans la ville de La Nouvelle-Orléans, leur accordant une sorte d'«immunité diplomatique» dans son conflit avec Antoine Savoy (Vidal a d'autres motivations, mais vous en saurez davantage plus tard). D'autres événements empiètent sur cette recherche, bien sûr, révélant davantage sur le monde des

Thème et l'humour

Le thème dans **Le prix du sang** est la corruption. Tout et tout le monde a un prix, que ce soit en argent, en informations ou même en sang.

Le personnage Ventrue, au cours de cette histoire, découvre ce que sa vie valait pour les vampires qui l'ont volée. Les autres personnages voient comment les Kindreds troquent les informations et les faveurs en lieu et place de l'argent (pourtant pas mal de vampires semblent avoir de l'argent en abondance). Espérons que cela va amener les joueurs à penser à leurs étreintes et à ce que Sarah aurait pu offrir à leur Sires (Le joueur Mekhet, bien sûr, sait déjà que son Sire l'a étreint en réponse au chantage, et le Nosferatu sait qu'Andrea s'est jointe à la conspiration de Sarah par curiosité idéologique).

L'ambiance de cette histoire est impersonnelle. "Just Business" est le slogan ici. Nathaniel Dubois n'a pas vu le personnage Ventrue en tant que personne, mais comme une ressource, et une des principales facettes de cette histoire devrait être de forcer Nathaniel à se rendre compte de ce qu'il a fait. Vous pouvez renforcer cet état d'esprit d'un certain nombre de façons. Considérons, pour une fois, que l'enquête la plus importante est réalisée par

téléphone et Internet, et non en face-à-face. Lorsque les personnages parlent à d'autres Kindreds (surtout Vidal et Miss Opalee), n'utilisez pas les noms des personnages. Vidal, s'adresse au groupe dans son ensemble et Miss Opalee appelle chacun «Chéri» ou «Mon chou».

Cela a pour effet de dépersonnaliser la conversation : Miss Opalee pourrait parler à tout le monde.

Notre récit se poursuit...

Contrairement aux deux précédentes histoires, qui ont eu lieu au cours d'un laps de temps précis, **Le prix du sang** peut prendre aussi longtemps que les joueurs souhaitent s'y consacrer. Il commence au moment où ils démarrent l'enquête, alors que quelques-uns des souvenirs ont refait surface au cours de la semaine après **Fureur** et se termine quand ils sont confrontés à Nathaniel Dubois et que le personnage Ventrue apprend ce que sa vie avait comme prix. Dans l'intervalle, ils ont la chance de rencontrer quelques dirigeants influents des Kindreds dans la ville de la Nouvelle-Orléans, pour avoir une idée de leur niveau de pouvoir individuel et de l'immense influence qu'ils peuvent exercer en agissant de concert, et recevoir quelques présages de ce qui vient après.

Scène Un:

Ouverture des enchères

Cette scène se compose d'informations que les personnages pourraient découvrir par le biais des souvenirs retrouvés à la suite de **Dernière nuit**, de la façon dont ils pourraient suivre ces pistes, et d'informations sur les personnes qui disposent des informations dont ils ont besoin. Etant donné le retour de la mémoire des personnages, les joueurs restent

probablement avec une poignée de noms, de visages et d'événements de leur dernière nuit en tant que mortels.

Mémoires

Sont repris ici les noms les plus significatifs et les événements dont les personnages se souviennent de **Dernière nuit**, les informations existantes sur eux, et les personnes connaissant ces informations. Les personnages peuvent interroger n'importe quel Kindred qu'ils ont rencontré au sujet de ces vampires, mais n'oubliez pas que deux personnages qui connaissent les mêmes faits ne les présenteront pas de la même manière. Le Père John Marrow est coopératif, mais manipulateur. Il veut que les personnages lui fassent confiance plus qu'aux autres vampires, et prend soin de dépeindre les autres dans une lumière moins que flatteuse. Alexander en sait très peu, mais il fait de son mieux. Andrea peut parler avec le personnage Nosferatu par téléphone (si elle a survécu à **Fureur** et est détenue par le Prince), mais la conversation est surveillée, elle est donc attentive à ce qu'elle dit. Le Prince Vidal répond aux questions rapidement et sèchement (la seule raison pour laquelle les personnages peuvent obtenir une audience avec lui, est sa préoccupation au sujet de l'organisation d'étreinte de masse dans sa ville). En outre, si les personnages rencontrent Vidal, il leur offre une permission spéciale pour voyager à travers la ville et parler avec les habitants Kindreds comme ils le souhaitent, mais seulement pour la poursuite de leurs sires. Il affirme que tout vampire qui maltraitera les personnages en répondra devant lui et ses suivants. Les personnages ne le savent pas (mais peuvent le deviner), mais dans l'émission de ce décret, le Prince les utilise comme prétexte, espérant que certains de ses ennemis attaqueront en premier les personnages.

• **Andrea:** si elle a survécu, donne son nom de famille ("Ouellette") aux personnages et explique qu'elle a rejoint la conspiration «par curiosité idéologique». Elle refuse d'en dire plus à cause de la surveillance du prince. Si elle a été détruite au cours de la dernière histoire, les personnages doivent trouver des informations la concernant par d'autres moyens.

Si on lui donne une description d'Andrea avec son nom, Antoine Savoy l'identifie comme « Andrea Ouellette », un vampire natif de La Nouvelle-Orléans (même s'il n'est pas sûr, de la date à laquelle elle a été étreinte) qui était généralement repliée sur elle-même. Il se souvient l'avoir vue au moins une fois accompagnée d'une personne de sexe féminin, mais ne connaît pas d'autres détails. (Cette personne, c'est Sarah, bien que Savoy ne le sache pas). Aucun des autres Kindreds rencontrés par les personnages ne sait grand-chose à son sujet.

• **Lucas:** Aucun Kindred dans la ville ne sait quoi que ce soit sur Lucas (sauf Andrea, et tout ce qu'elle sait, c'est son nom complet). Voir «Enquêtes Mondaine», ci-dessous.

• **Nathaniel Dubois:** Nathaniel Dubois est un jeune Ventrue qui a récemment été étreint après avoir perdu beaucoup d'argent. Il a approché le Prince Vidal, offrant ses services en échange d'une compensation monétaire, mais Vidal a refusé de travailler avec lui (Dubois n'est pas catholique). Vidal, Maldonato, Savoy et Alexander en savent tous beaucoup. Nathaniel a adhéré à la même philosophie que Miss Opalee (voir ci-dessous), et Vidal, Maldonato et Savoy peuvent tous l'identifier comme un Carthien (voir encadré). Père John en sait un peu plus, mais ne dira rien à personne sauf à Jimmy (voir ci-dessous).

• **John Harley Matheson:** John Harley est un vampire Gangrel d'âge indéterminé, qui pourrait même être plus âgé que le Prince Vidal. Il ne réside pas dans La Nouvelle-Orléans et en fait n'est pas autorisé à entrer dans les limites de la ville sous peine de mort par le feu. C'est là tout ce que Maldonato, Alexandre, ou Vidal dira aux personnages,

bien qu'ils demandent de savoir si Matheson est encore dans la ville.

Savoy et Miss Opale savent que John Harley est antérieur à la guerre civile, mais pas de combien d'années, et qu'il ne s'est réveillé que récemment d'une torpeur d'au moins 20 ans. Personne ne connaît la raison de son exil de La Nouvelle-Orléans, mais Savoy suspecte que ce serait peut-être pour des raisons religieuses. Vidal ne dira pas pourquoi il a été banni.

• **Marie:** Les personnages ont déjà appris sur Marie tout ce qu'ils sont susceptibles de découvrir. Si elle survit, elle peut leur en dire un peu plus sur Sarah (voir ci-dessous), et connaît les noms de famille d'Andrea et de Lucas (voir « Enquêtes mondaine »).

• **Sarah:** Les seuls Kindreds qui savent quoi que ce soit à propos de Sarah sont les cinq conspirateurs (les sires des personnages) et Mezzo (voir ci-dessous). Marie, si elle existe encore, peut dire aux personnages que son nom complet (ou du moins celui qu'elle a donné Marie) est Sarah Cobbler, et qu'elle est du clan Mekhet. Ce nom ne dit rien à aucun des autres Kindreds que les personnages ont rencontrés.

Nathaniel en sait un peu plus, mais cet aspect est évoqué en scène trois.

• **Miss Opalee:** A la fin de **Dernière Nuit**, Nathaniel dit à Jimmy : « Miss Opalee vous aidera. » Tout Kindred interrogé par les personnages peut identifier Miss Opalee comme Carthien (voir encadré) et Primogen des Nosferatu (Un «Primogen » est un conseiller du Prince) qui, comme John Harley Matheson, n'est sortie que relativement récemment de torpeur. Savoy ou Vidal (via un lieutenant) peut organiser une rencontre avec elle. Si les personnages choisissent de la rencontrer, aller à la Scène deux. Quiconque organise la réunion mentionne que Miss Opalee n'est pas facile du tout à regarder, mais qu'elle est puissante à la fois physiquement et politiquement, et corrige les Kindreds moins puissants s'ils se comportent grossièrement.

• **Mezzo:** Les personnages découvrent l'identité d'un vampire connu sous le nom « Mezzo » au cours de leurs enquêtes (voir

« Enquêtes mondaine », ci-dessous). S'ils apportent ce nom à Savoy ou au père John, ils semblent visiblement concernés, mais ne partagent pas d'informations avec les personnages. Aucun autre Kindred que les personnages ont rencontrés ne sait rien sur Mezzo (à l'exception de Dubois, à nouveau, voir la scène de trois).



LIGUE- LES CARTHIEENS

Le Mouvement Carthien est une alliance de Kindreds qui croient en un gouvernement progressiste aux moyens égalitaires. La plupart d'entre eux contestent la notion de règne d'un seul et puissant prince sur les Kindreds d'une ville, mais certains d'entre eux sont disposés à accepter un leader démocratiquement élu (conseillé par une assemblée du peuple, bien sûr). Malgré leur apparente philosophie bénigne, les Carthiens ne sont pas des humanistes. Ils croient en l'égalité entre les vampires, mais ne prennent pas nécessairement soin de traiter leur proie mortelle avec équité.

Les personnages entendent différents avis sur les Carthiens, selon les personnes dont ils demandent l'opinion. Vidal estime qu'ils sont tolérables, tant qu'ils font les observances religieuses correctement. Savoy, toujours en bon politicien, dit la même chose, mais d'une manière plus diplomatique.



Enquêtes mondaine

Bien sûr, les personnages peuvent se pencher sur ces noms d'autres manières qu'en se limitant aux clichés des plus puissants Kindreds. Ils reçoivent des informations moins fiables dans certains cas, mais dans d'autres, ils apprennent des faits que les plus reconnus des Kindreds la ville ne savent pas.

• Haute Société

(*Evangeline – Personnage Gangrel*):

Au cours de **Dernière nuit**, Sarah mentionne qu'elle avait assisté à une soirée où son père jouait chez les Adler il y a quelques années. La famille tient des livres d'or pour toutes les soirées ; quoiqu'il en soit pour avoir accès à ces livres d'or, il faudra soit se faufiler dans la maison des Adler ou y aller et trouver une explication.

(Note de Taranis : Si vous utilisez les personnages pré-tirés et donc Becky Lynn, elle devra trouver une explication pour son absence et sa phobie nouvelle de la lumière du soleil.) En tout état de cause, la recherche dans les livres d'or nécessite des jets d'Astuce + Investigation de tous les participants (tous les personnages recherchant peuvent additionner leurs succès). Chaque jet représente une heure de travail. Lorsque le total de 30 succès est atteint, les personnages trouvent le livre d'or - la fête a eu lieu il y a dix ans. Parler à certains des parents et aux invités qui étaient présents (comme conteur, n'hésitez pas à créer des noms et des personnalités) révèle que «Sarah Cobbler » ressemblait alors très semblablement à ce qu'elle était quand les personnages l'ont vue une semaine plus tôt, hormis que ses cheveux étaient brun clair. Ils se souviennent qu'elle a accordé une attention particulière au personnage Gangrel, et lui a raconté de vieilles légendes sur une maison hantée près d'un bayou (les personnages pourraient supposer, à juste titre, que la maison en question est celle de John Harley Matheson).

La famille Adler n'a pas d'informations sur Lucas, Andrea ou de Marie. John Harley Matheson semble rappeler quelques chose à certains des plus âgés, mais ils ne sont pas en mesure de se rappeler pourquoi. L'une des vieilles dames de la famille (l'une des grand-tantes de Becky Lynn) semble se rappeler qu'il était un homme qui lui fit la cour dans sa jeunesse, mais le reste de la famille dit qu'elle est sénile.

• **Histoire:**

(Gabriel – Personnage Daeva)

Le personnage Daeva peut contacter le Dr Montrose pour avoir des informations.

Faites faire un jet de Manipulation + Persuasion.

S'il réussit, le Dr Montrose trouve ce qu'il peut d'informations en l'espace d'un soir. Si le jet échoue, il lui faut deux nuits avant de reprendre contact.

Dr. Montrose n'a pas d'informations sur Lucas, Andrea, Sarah ou Marie. Il trouve le nom de "John Harley Matheson," :

il était un riche propriétaire terrien qui a disparu juste après que Lincoln ait été assassiné (1865). La famille Matheson possédait des terres dans le Sud et était extrêmement riche, mais a perdu la plupart de son argent pendant la guerre civile. John Harley Matheson était le dernier descendant direct de la lignée. Sa maison a été restaurée avec l'argent d'un donateur anonyme en 1975, a été ouverte au public en 1981, puis a été fermée aux visiteurs en 1997.

• **Police:**

(Dwaine – Personnage Mekhet)

L'ami de Dwaine dans le département de police de la Nouvelle-Orléans, Mike Rample, a quelques informations intéressantes pour Dwaine (à condition qu'il les lui paie).

Gabriel se souvient peut-être que Lucas se vantait d'avoir déjà tué deux autres jeunes filles au cours de Mardi Gras et trois autres cette année (un décompte macabre, étant donné que Mardi Gras est au début février). Avec cette information, Rample découvre l'identité des deux premières victimes, une touriste

présente pour la fête et une étudiante (vous pouvez créer des noms, si vos joueurs en font la demande). Les deux filles ont été agressées sexuellement et assassinées par plusieurs coups de couteau. Les médecins légistes ont découvert quelque chose d'étrange : alors qu'aucun autre liquide organique n'a été découvert, les deux femmes avaient des traces de sang, et pas le leur, sur et dans le corps. Ce sang provient de plusieurs sources

et montre des signes de pourriture, comme si en quelque sorte il s'était décomposé naturellement, mais sans sécher.

• **Père John Marrow :**

(Jimmy – Personnage Nosferatu)

Le Père Marrow ne révélera rien à propos de leurs sires à la plupart des personnages, en partie parce qu'il redoute les représailles et en partie parce qu'il veut les garder le plus ignorant possible. Au cours de la semaine, puisque les personnages l'ont sauvé d'Andrea, il a développé néanmoins un certain respect et de l'affection pour eux, Jimmy en particulier, et est prêt à être plus ouvert avec lui.

Tout personnage prêtant un tant soit peu attention à leur interaction le remarque si son joueur réussit un jet d'Intelligence + Empathie (sa spécialité Langage Corporel s'applique). Comme conteur, vous devriez chercher à faire en sorte que ce soit assez évident pour que les joueurs puissent le remarquer sans avoir besoin de jet de dés. Si Jimmy parle au Père Marrow seul, et que son joueur réussit un jet de Présence + Persuasion, le Père John laisse échapper qu'Andrea avait des doutes quant à son implication dans l'«expérience», mais qu'au moins elle ne l'a pas fait pour les mêmes raisons que «cette pute de Dubois. » S'il est questionné, Marrow dit qu'Ethercap doit régler cette question avec Nathaniel, comme cela se passe entre eux. Il suggère que Miss Opale pourrait savoir où Nathaniel reste, et sait que Nathaniel est encore dans la ville.

Recherches sur le net

La force d'Ethercap est la recherche (et c'est «son» histoire, après tout), alors il peut trouver un grand nombre d'informations sur le net, selon le temps. Le joueur d'Ethercap devrait procéder à une série de jet d'Intelligence + Erudition pour chaque sujet qu'il recherche (La spécialité « Recherche » peut être utilisée). Ethercap obtient également un bonus de +2 pour la

qualité du matériel informatique qu'il utilise (et son savoir-faire sur le net). C'est une action étendue et chaque jet représente 30 minutes de recherche, chaque sujet devant être étudié séparément. Le nombre de réussites qui doivent être accumulées pour transformer l'effort de recherche est donné pour chaque sujet ci-dessous.

• **Lucas [4 ou 8 succès]:**

Si les personnages parlent à Marie et apprennent le nom de famille de Lucas (Gates), Ethercap peut trouver des informations sur lui assez facilement (4 succès nécessaires). Sinon, il peut trouver des informations en naviguant sur des sites de crimes et de tueur en série, et éventuellement tomber sur une description et une photo (8 succès nécessaire). La photo est de très mauvaise qualité -

le visage est clairement masculin, mais les détails sont flous et indistincts.

La description correspond à Lucas jusque dans le sourire effrayant. Lucas Gates est recherché en Floride, dans le Mississippi en Louisiane et figure sur la liste des plus recherchés du FBI. Il est soupçonné de seize meurtres connus, toutes des femmes âgées entre 18 et 29 ans. Si les personnages apprennent ces informations

à n'importe quel vampire au pouvoir (Savoie, Vidal, Opalee, Maldonato), ils sont indignés que ce monstre aie été admis en ville. Les personnages peuvent remarquer, cependant, qu'ils ne se sentent pas tant concernés par les femmes que Lucas tue que par la surveillance de police qu'il pourrait amener avec lui.

• **John Harley Matheson [5 succès]:**

Chercher son nom par le biais d'Internet présente sensiblement les mêmes informations que celles décrites dans la rubrique «Histoire», ci-dessus. Il trouve également un site Internet périmé, comprenant les moments où le manoir Matheson est ouvert pour les visites, une carte des lieux, et les directions pour le manoir au départ de La Nouvelle-Orléans (environ un trajet de trois heures).

• **Andrea [5 ou 9 succès]:**

Encore une fois, si Ethercap connaît le nom de famille d'Andrea (Ouellette), il peut trouver un peu d'information sur elle (5 succès nécessaire). Andrea Ouellette a été portée disparue à New Iberia, Louisiane en octobre il y a quelques années (Note de Taranis : A vous de voir l'âge que vous lui donnerez, le scénario parle de l'année 2000 mais ne précise pas l'année durant laquelle se passe la chronique. De plus, elle est de puissance de sang 4, ce qui est très haut pour une existence vampirique aussi courte). Elle a été vue dans le parking d'une salle de cinéma là-bas. L'image qu'Ethercap trouve est presque identique à ce dont les personnages se souviennent d'Andrea, sauf que sa peau est un peu plus pâle (la photo ne montre pas les bras, aussi les personnages ne peuvent pas dire si les tatouages sont présents. Ils ne sont pas mentionnés sur le site). Une récompense est toujours offerte pour toute information conduisant à son retour. Selon le site, elle avait 23 ans au moment de sa disparition. Sans son nom de famille, Ethercap doit rechercher beaucoup plus de temps pour trouver la même information (9 succès nécessaire).

• **Nathaniel Dubois [3 succès]:**

Nathaniel n'a jamais dit à Ethercap le nom de son entreprise, mais il peut le retrouver avec peu de difficulté (Dubois Designs). Nathaniel Dubois a encore une identité légale, mais a déposé son bilan. Le site Web de son entreprise a été fermé, mais il est toujours propriétaire du nom de domaine. Il y a une adresse indiquée en ligne (Voir scène deux : « Consultation » si le joueur décide de la visiter).

• **Miss Opale [n / a]:**

Aucune information utilisable n'est disponible en ligne.

• **Sarah Cobbler [4 succès]:**

Rechercher ce nom amène jusqu'à un journal en ligne avec les informations suivantes, datées d'il y a six mois:

« Je vous jure, je souhaite n'avoir jamais rencontré Sarah Cobbler, mais après tout, ce n'était pas ma décision. Toujours obsédé par le changement, alors que tout ce qu'elle peut vraiment changer c'est ses cheveux. C'est un peu triste. Elle est toujours effrayante, pourtant. Elle est le genre de personne qui aurait attendu avec impatience la dissection du fœtus de porc à l'école secondaire. »

Le journal appartient à quelqu'un de juste appelé « Mezzo ». Il n'y a pas de renseignements personnels sur Mezzo y figurant à l'exception d'un lien mort vers un site Web personnel, mais son IP indique qu'elle est à (ou s'est connecté à partir de) La Nouvelle-Orléans. En lisant le reste du journal (et avec jet réussi d'Intelligence + Expression ; la spécialité : Online s'applique) n'importe quel personnage peut dire que Mezzo est une femme, probablement dans sa 20^{ème} année, bien éduquée, versée dans la littérature et la musique classique et vivant avec une famille oppressante qui ne sait pas qu'elle tient le journal. Un jet séparé d'Intelligence + Occultisme indique (si les personnages n'ont pas déjà deviné) qu'elle est un vampire - elle fait des références indirectes à « ne jamais voir le soleil » et « Ce terrible régime. »



MEZZO

Bien que Mezzo ne figure pas directement dans **Le prix du sang**, elle va jouer un rôle dans les scénarios à venir de **Danse de la Mort**. Si l'un des personnages tente de communiquer avec elle en laissant un commentaire sur son journal, elle y répond poliment, mais ne révèle aucun renseignement personnel pour la localiser ou sur ses conditions "de vie". Elle a toutefois,

pris note de leur préoccupation (s'ils l'expriment) et si elle a la moindre raison de soupçonner qu'ils pourraient être des vampires, elle commence sa propre enquête. Elle connaît le complot de Sarah, et découvre ainsi qui sont les personnages à très court terme. Vous pouvez laisser sous-entendre parfois que les personnages ont le sentiment d'être observés, mais qu'ils ne trouvent jamais qui ou quoi les espionne.



Deuxième scène:

Consultation

Dans cette scène, les personnages rendent visite à Miss Opale, en apprennent un peu plus sur le Mouvement Carthien, et découvre la cachette de Nathaniel.

Les personnages peuvent obtenir une audience avec Miss Opale par Vidal ou Savoy (ou même par certains de leurs dignitaires, comme Maldonato et le père John Marrow). Une fois que quelqu'un l'appelle en leur nom, ils n'ont que quelques heures à attendre. On leur répond que Miss Opale les verra la nuit suivante, et ils reçoivent des instructions sur l'endroit où attendre sa voiture.

Lire à haute voix ce qui suit:

Vous attendez à la périphérie du quartier français pendant près d'une heure, puis une voiture compacte approche. Un jeune homme avec une casquette de baseball rabattue sur son visage se penche à la fenêtre et dit d'une voix caverneuse. « Vous êtes tous ici pour voir Miss Opale ? »

Arrêtez de lire à haute voix.

Le pilote n'est pas d'humeur à répondre aux questions. L'intérieur de sa voiture est une poubelle, et tous les personnages n'y

viendront pas - il les invite à le suivre dans leurs propres voitures.

Lorsque les arrangements du voyage sont réglés, continuer la lecture:

Vous suivez la voiture de l'homme hors du Quartier français, dans Mid-City. Comme le district Tremé, cette zone du centre-ville est dangereuse la nuit tombée. Vous regardez par les fenêtres de vos véhicules les divers gens qui marchent dans les rues et vous rendez compte qu'ils pourraient être dangereux, mais la menace maintenant, c'est vous.

L'homme va à l'extrême gauche et s'arrête en face d'un appartement. Il sort et se penche sur sa voiture, vous fait signe de vous garer derrière lui. L'homme indique un escalier qui descend vers un sous-sol. «Allez là-bas, et attendez après avoir frappé à la porte qu'elle réponde avant d'entrer. Ca pourrait durer une minute. » Il détourne son attention de vous et s'allume une cigarette.

Arrêtez de lire à haute voix.

Demandez à chaque joueur de faire un jet d'Astuce + Calme. Si le jet est réussi, le personnage constate que le visage de l'homme arbore plusieurs excroissances verruqueuses, mais qu'il respire et qu'il est clairement mortel.

Continuer la lecture à haute voix:

L'escalier est usé et les murs sont couverts de graffitis de gangs. Pourtant, la porte du bas de l'escalier est en bon état.

Arrêtez de lire à haute voix.

Si les personnages font ce qu'on leur a dit et frappent, ils entendent une voix de femme dire: « Venez, mes chéris. »

Continuer avec « Rencontrer Miss Opale », ci-dessous. S'ils ouvrent la porte avant ça, Miss Opale s'offusque de leur présomption (voir « Une colère de femme »). Elle active Terreur (Cauchemar ••) alors qu'ils entrent,

juste pour souligner ce point.

Rencontrer Miss Opale

La porte s'ouvre sur une grande pièce principale, presque complètement vide. Une tache de sang dans le coin, indique cependant, que quelque chose de violent est déjà arrivé ici. Ils voient un couloir sur la droite et de la lumière venant d'une chambre dans cette direction. S'ils s'attardent trop longtemps, ils entendent une douce voix de femme avec un accent traînant disant: «Venez ici, mes chéris. Nous n'avons pas toute la nuit. »

Lire à haute voix ce qui suit:

Vous faites votre chemin dans le couloir, passant trois portes cadénassées. La dernière porte à gauche est ouverte, et un fin faisceau lumineux jaune provient de la salle.

La salle est la plus propre que vous ayez jamais vue – une moquette trop grande couvre le sol de pierre, un lit King-size se trouve de l'autre côté de la pièce. Toutefois, ce qui attire immédiatement votre attention, c'est Miss Opale elle-même. Elle se lève, chancelante, alors que vous entrez dans la pièce, elle est vêtue d'une ample robe couleur pêche. Un châle noir couvre son visage, mais ce que vous devez consciemment éviter de fixer est sa grande corpulence. Elle pèse sans doute près de 200 kilos, et la chair de ses bras pend comme si elle risquait d'éclabousser le sol à tout moment. Elle marche pesamment vers vous alors que vous entrez, serrant vos mains avec une poigne qui indique qu'elle est beaucoup plus forte que ce qu'il y paraît.

Miss Opale indique un jeu de chaises pliantes appuyées contre le mur, et vous invite à prendre un siège. Alors qu'elle retourne sur le bord du lit, vous remarquez qu'elle n'est pas seule : un jeune homme mortel, de peut-être 17 ans, repose sur le lit inconscient, comme drogué. Miss Opale regarde en arrière vers lui, apparemment pour être sûre qu'il est encore endormi, et

frappe sa jambe affectueusement « Je ne peux pas en boire maintenant » dit-elle. « Il est encore trop défoncé ! Je serais morte de rire tout le reste de la nuit. »

« Je ne pense pas avoir déjà rencontré l'un d'entre vous, mais je suis toujours ravie de répondre aux nouveaux Kindreds, en particulier ceux qui descendent de gens que je connais » dit-elle avec un regard sur toi (indiquer Ethercap). « De quoi allons-nous parler ? »

Arrêtez de lire à haute voix.

Miss Opale est une agréable interlocutrice, et est intéressée de savoir à quel point les personnages pourraient s'insérer au mouvement Carthien. Elle les sonde sur des sujets tels que l'égalité et la liberté religieuse, et prend note en particulier de la façon dont ils réagissent à sa difformité physique (et, d'ailleurs, la façon dont ils semblent tolérer Jimmy). Elle ne leur demande pas cela aussi directement que

« Que pensez-vous de la persécution du prince sur les gens qui ne pratiquent pas sa religion », mais demande si les personnages étaient des "Gens d'Eglise" dans la vie et s'ils ont l'intention d'assister à la messe maintenant qu'ils sont des vampires. Elle est également intéressée dans quel camp ils penchent en ce qui concerne la lutte pour le pouvoir entre Savoy / Vidal, et a quelques informations intéressantes à ce sujet. Les faits ci-dessous sont des bribes d'information que vous pouvez glisser tout en décrivant Miss Opale, en réponse aux questions des personnages ou pour entamer la conversation si la discussion traîne:

- « Je suis dans cette ville depuis sa reconstruction, mes chéris. J'ai vu un grand nombre d'entre nous aller et venir, et nous, Striges, n'avons jamais rien été sauf des voyous et des brutes jusqu'à présent. »
- « La querelle entre le Prince Vidal et Antoine Savoy n'est pas nouvelle, mes chéris. Ils se battent depuis plus d'une

centaine années. Je pense qu'aucun d'eux ne sait que faire sans l'autre. »

- « Oh, nous allons tous dormir à un moment ou à un autre. Je me suis réveillée il y a 20 ans environ. »

- « Nos gouvernements sont toujours en retard, mais les choses changent si vite maintenant - peut-être que nous le devrions aussi. »

- « Oh, nous ne sommes pas tous riches, mon chou. C'est juste que nous n'avons pas à acheter de la nourriture, et nous savons comment mettre de l'argent de côté. La plupart d'entre nous, du moins. Mais nous avons des dépensiers parmi nous, tout comme les gens respirant le sont. »

Enfin, les personnages vont probablement poser des questions au sujet de leurs sires, ou tout au moins sur Nathaniel.

Miss Opale ne sait rien à propos d'Andrea, Lucas ou Sarah. Elle connaît Marie et glousse de déception si elle est mentionnée, en disant: « Oh, ce pauvre enfant. Elle n'a juste jamais appris à être une Kindred. » Elle n'est cependant pas surprise que Marie ait été soumise à un chantage pour êtreindre Dwaine. Marie a toujours été faible.

Si on l'interroge à propos de John Harley Matheson, Miss Opale répond qu'il a toujours été un parfait gentleman, « mais il y a un animal à l'intérieur de lui, mon chou. » Elle révèle également que sa famille possédait des esclaves, mais n'est pas sûre de la date à laquelle il a été étreint ni de son sire. Si on la questionne sur Nathaniel, elle raconte aux personnages qu'il est un jeune Ventrue, à peine 10 ans de son étreinte. Il sait tout sur les ordinateurs (Miss Opale est plus informée sur le sujet que la plupart des Vampires de son âge, un fait dont elle est fière) et est « délicieusement brillant, mais n'a pas le sens de l'argent. » Elle dit aussi que, dans la vie, il a été un grand buveur et préfère encore se nourrir de mortels en état d'ébriété. Selon Miss Opale, il a perdu son

entreprise et la plupart de sa fortune au cours de la récente récession, mais s'est entretenu avec elle il y a de cela quelques semaines d'une bonne affaire. «Maintenant, je ne veux pas t'inquiéter, chéri » dit-elle à Ethercap, « mais je pense qu'il a fait ce qu'il a fait pour de l'argent, et rien de plus. » Elle sait où est son ancien appartement, mais informe les personnages qu'il n'y est plus. Elle est d'accord pour leur dire où il se trouve maintenant à deux conditions: d'abord, qu'ils ne lui nuisent d'aucune façon permanente, et la seconde, que chacun d'eux lui accorde une faveur mineure dans l'avenir.

Une colère de femme

Miss Opale a un tempérament vif et n'accepte aucune grossièreté de ses visiteurs. Si l'un des personnages viole l'une des conditions ci-après, Miss Opale se déchaîne contre ce personnage. Calculer initiative de Miss Opale et du personnage offensant. Si le personnage gagne, il a une chance de se baisser avant que Miss Opale ne lui mette un revers. Sinon, la main charnue de Miss Opale encastre le personnage dans un mur, et l'immense Nosferatu avertit: «Attention à vos manières, mon chou. »

- Tout commentaire sur le poids de Miss Opale.
- Tout commentaire désobligeant sur les Noirs, les femmes ou Nosferatus.
- Toute remarque blasphématoire, y compris l'utilisation du nom du Seigneur inutilement.
- Exprimer l'intention de tuer Nathaniel ou tout autre Kindred.
- Les jurons, même si elle laisse le premier vampire jurer : « Surveille ton langage, maintenant. Il y a dames présentes. » Si cela arrive de nouveau, la claque part.

Si Miss Opale donne une gifle à quelqu'un, faites un jet de Force + Bagarre + Endurance - Défense de la victime. La victime souffre d'un point de dommage contondant pour chaque succès (rappelez-vous qu'un vampire guérit de deux points de dégâts contondant pour chaque point de Vitae qu'il dépense). Si le personnage pense à contre-attaquer, Miss Opale fronce les sourcils et dit : «Ne soit pas plus grossier, chéri. Tu ne voudrais pas que j'aie à t'effrayer. » Heureusement, le personnage accepte le conseil. Miss Opale est une redoutable combattante, en particulier compte tenu de son utilisation de la discipline Cauchemar.

Troisième scène:

Conclure l'affaire

Dans cette scène, les personnages traquent Nathaniel Dubois et le confronte à son avidité et sa cruauté. Que cela implique de le détruire ou non est une décision qui n'appartient qu'au groupe.

L'ancienne résidence de Dubois

Au cours de leurs investigations, les personnages ont probablement découvert l'ancienne adresse de Nathaniel. S'ils visitent cet appartement, ils découvrent qu'il a depuis longtemps disparu, mais cela ne signifie pas qu'ils sont venus pour rien.

Lisez ce qui suit:

L'immeuble a connu des jours meilleurs. Une affiche « A Louer » est accrochée à la fenêtre, mais il semble qu'elle soit là depuis un moment, le numéro de téléphone ayant disparu au point d'être illisible. La porte est déverrouillée, et des sons émanent de l'appartement à l'étage : le lieu n'est pas

totale­ment inhabité. Vous pouvez voir à la peinture écaillée et aux lambeaux de décor de l'endroit qu'il n'a pas toujours été aussi minable qu'il ne l'est maintenant - quand Nathaniel Dubois habitait ici, il s'agissait probablement d'un lieu beaucoup plus attrayant. L'appartement de Nathaniel est en bas, et alors que vous descendez, vous notez que les ampoules sont soit grillées soit explosées. Sa porte est au milieu du couloir, l'insigne de « Dubois Design » y est encore apposé.

Arrêtez de lire à haute voix.

Les personnages peuvent avoir des appréhensions pour entrer dans l'appartement, surtout s'ils ont été victimes du piège de Marie dans le premier scénario ; mais mis à part le fait que la porte soit verrouillée, il n'y a rien pour les empêcher d'entrer.

Un succès Dextérité + Larcin est suffisant pour ouvrir le verrouillage tranquillement. Trois succès sur un jet étendu de Force + Bagarre fonctionnent aussi bien (mais pas tranquillement, bien sûr).

Remarquez, soit dit en passant, qu'aucune lumière de l'extérieur n'atteint cette appartement et qu'il n'y a pas d'électricité : heureusement que les personnages ont pensé à apporter des lampes de poche. Sinon, vous devrez adapter la description ci-dessous afin de compenser le fait qu'ils soient à tâtons dans l'obscurité.

Continuer la lecture à voix haute une fois les personnages sont entrés:

De toute évidence, cet appartement n'a pas été habité depuis quelques mois.

La poussière et la saleté couvrent la pièce. L'interrupteur d'éclairage ne fonctionne pas, puisqu'il n'y a pas d'électricité. Un canapé est appuyé contre le mur à l'extrême gauche et une unité de grands rayonnages métalliques sur celui de droite. A tout le moins une douzaine de parasurtenseur sont posés sur les étagères. Ce fut apparemment le centre d'activité de Nathaniel, mais son

matériel informatique, bien sûr, n'est plus là depuis longtemps.

Arrêtez de lire à haute voix.

Fouiller le reste de l'appartement (il est composé d'une pièce principale, d'une cuisine, d'une salle de bain et d'une chambre à coucher) fournit quelques informations usuelles. Ses meubles sont bien approvisionnés en alcool, mais rien d'autre. Demandez aux joueurs de tout personnage qui fouille le lieu un jet d'Astuce + Investigation. Si le jet réussit, il trouve le reçu d'un magasin d'alcool à proximité.

Un voyage dans le magasin d'alcools et un peu de persuasion rapide (qui peut impliquer Domination, Majesté, ainsi que des menaces, des pots de vin, ou toute autre méthode que les personnages choisissent d'employer) révèle que Nathaniel achète encore son alcool au même endroit. Le vendeur sait où Nathaniel «vit», vu qu'il lui est parfois arrivé d'effectuer des livraisons. Il dit que Nathaniel le paie très bien (Faux - Nathaniel domine le vendeur afin qu'il le pense).

Lorsque les personnages sont sur le point de quitter l'appartement, faites faire un jet d'Astuce + Investigation ou un jet d'Astuce + Larcin selon ce que les personnages ont comme compétence. Si l'un de ces jets réussit, le personnage approprié constate une série de serrures à l'intérieur de l'appartement. De toute évidence, Nathaniel a pris la sécurité de sa tanière au sérieux. La seule chose surprenante est qu'il ne dispose pas d'une sortie de secours. (Prenez note de qui réussit ce jet, car il pourrait devenir important plus tard.)

Confrontation avec Nathaniel

Nathaniel ne bougeait pas trop loin de son appartement. Alors que les joueurs pourraient voir cela comme de la folie (ce qui, dans une certaine mesure, l'est), il avait ses raisons. D'une part, il n'a pas de statut ou d'influence au sein de la ville et ne souscrit pas aux

croyances des gens au pouvoir, alors la délimitation d'un morceau de territoire et le fait s'y tenir est une bonne idée. En outre, les vampires en général sont des créatures territoriales et statiques - ils n'aiment pas changer leurs habitudes si ça ne leur est pas utile.

Lire la suite pour les joueurs:

Trouver une place de parking juste près du bâtiment est difficile. L'immeuble de Nathaniel a son propre parking, bien sûr, mais une grande porte avec une serrure à clavier le ferme. Même monter sur la propriété nécessite un code ou, vraisemblablement, l'accès via une personne à l'intérieur.

Arrêtez de lire à haute voix.

Les personnages peuvent essayer un certain nombre d'approches différentes pour entrer dans le parking. L'escalade de la clôture nécessite simplement un jet de Force + Athlétisme, mais il y a 50% de chances que quelqu'un à l'intérieur du bâtiment le remarque et appelle la police (Lancez un dé, de 1 à 5 une personne le remarque). La puissance de la Dissimulation de Dwaine peut contourner ce problème, bien sûr. Si la police arrive, ils entrent dans le bâtiment et commencent à questionner. Ils ne trouveront pas les personnages à moins qu'ils ne fassent beaucoup de bruit, mais leur présence rend le fait de partir à la hâte difficile.

Sinon, les personnages peuvent tenter de désactiver la serrure. Cela nécessite un total de dix succès sur un test étendu de Dextérité + Larcin. Chaque jet représente un tour (3 secondes) de travail. Les jets de tous souffrent d'une pénalité de -3 à moins que les personnages ne trouvent une boîte à outils quelque part.

Enfin, quelqu'un peut essayer d'ouvrir la porte à coup de pied. Cela nécessite un test étendu de Force + Endurance avec une pénalité de -3 pour représenter la durabilité de la serrure. Chaque jet représente

un tour (et un coup de pied). Quand un personnage a accumulé trois succès, il réussit à casser la serrure.

Toutefois il déclenche l'alarme, au premier coup de pied réussit. Les flics arrivent quelques minutes plus tard.

Un personnage avec la discipline Domination pourrait avoir l'idée d'appeler la chambre de quelqu'un au hasard et de tenter de le forcer à laisser les personnages entrer. Cela ne fonctionne pas : Domination nécessite un contact avec les yeux (mais ça serait une intéressante expérience d'apprentissage pour les personnages).

Une fois que les personnages pénètrent dans l'enceinte, ils doivent encore entrer dans le bâtiment lui-même. Cela nécessite de pénétrer par la porte d'entrée alors qu'elle est verrouillée, mais c'est une affaire beaucoup plus simple.

Crocheter ou casser la serrure nécessite un total de 6 succès sur un test étendu de Dextérité + Larcin (-2 de malus si le personnage en question ne dispose pas d'outils, trois secondes par jet).

Selon les informations que les personnages ont reçues, l'appartement de Nathaniel est au deuxième étage (s'ils vérifient la boîte aux lettres pour cet appartement, elle n'est pas marquée). Ils peuvent prendre l'ascenseur ou les escaliers pour atteindre son étage, et aucune mauvaise surprise ne les attend quel que soit le chemin qu'ils prennent.

Si les personnages ont découvert l'adresse de Nathaniel via Miss Opale, elle l'appelle pour l'avertir que les personnages sont en cours de route. Il a donc préparé son itinéraire de fuite (Voir ci-dessous). S'ils ont trouvé son adresse par un tout autre moyen, il ne s'y attend pas et n'a pas eu le temps de le faire.

Ce que les personnages font quand ils atteignent sa porte leur appartient. S'ils ont simplement frappé, ils entendent des pas à l'intérieur, puis l'activité qui se précipite (si Nathaniel ne s'y attend pas) ou une série de clics parce qu'il ouvre les serrures de la porte. Si les personnages veulent ouvrir la porte eux-mêmes, ils ont une tâche difficile devant

eux. Crocheter les verrous nécessite l'accumulation de 15 succès sur un test étendu de Dextérité + Larcin. Le personnage qui a réussi les jets d'Astuce + Larcin à l'ancien appartement de Nathaniel reçoit un bonus de + 3 au jet : Nathaniel utilise les mêmes types de serrures. Pour des coups de pied dans la porte, il faut accumuler 10 succès sur un test étendu de Force + Endurance avec une pénalité de -2 pour la force des serrures et des gonds.

Toutefois quand les personnages entrent, lire à haute voix ce qui suit:

La porte s'ouvre sur un petit couloir qui mène à une grande pièce presque ovale. Vous pouvez voir une cuisine ouverte sur la gauche et une porte à droite, menant vraisemblablement à une chambre à coucher. L'endroit est bien aménagé : un canapé et deux fauteuils assortis constituent le cœur de la pièce, et des œuvres d'art moderne ornent les murs. Vous ne voyez aucun matériel informatique. Lorsque vous entrer un peu plus loin dans la pièce, vous remarquez que les fenêtres sont recouvertes de grandes feuilles de métal, apparemment boulonnées au mur.

Arrêtez de lire à haute voix.

Si Nathaniel les laisse entrer, il les mène à la pièce principale et leur offre un siège. S'ils sont entrés par effraction, Nathaniel est dans la chambre et tente de s'évader. Toutes les fenêtres dans son appartement sont recouvertes de feuilles de métal, mais dans sa chambre à coucher l'une d'elle est montée avec un mécanisme qui lui permet de passer facilement. De là, dans les deux cas, Nathaniel peut sauter au sol. Il se blessera dans le processus, mais son corps vampirique peut facilement guérir de tels dommages. Les personnages ont quatre tours à partir du moment où ils font connaître leur présence à Nathaniel avant qu'il ne tombe au sol. S'il arrive à sortir de l'immeuble, il se dirige vers sa voiture et tente de fuir chez Miss Opale.

Si les personnages capturent Nathaniel dans l'appartement, ou s'il savait qu'ils allaient venir, ils peuvent alors lui faire face de la manière qu'ils veulent.

Nathaniel explique ainsi ses actions : Il avait perdu son affaire et la plupart de son argent, et il était pris par un prêt et le peu d'argent qu'il avait économisé avait fondu. Il avait (et a) les contacts avec les autres Carthiens, mais avait peur de s'endetter vis-à-vis d'eux. Il explique que les Dettes entre Kindreds sont bien pires que les dettes entre les mortels. Il a rencontré Sarah Cobbler il y a quelques mois (ce qu'il sait à son sujet est résumé ci-dessous) et elle lui a offert de l'argent en échange d'un simple service - choisir un mortel, l'étreindre à un endroit et un moment donné, puis l'abandonner.

Voici quelques questions que les personnages peuvent poser à Nathaniel et ses réponses:

• Que savez-vous à propos de Sarah Cobbler?

Nathaniel sait que Sarah est une Mekhet. Il sait qu'elle est plus puissante que lui, et qu'elle n'est pas Carthien, mais pas où son allégeance politique va. Nathaniel suspecte qu'elle ait au moins un siècle, peut-être plus, mais qu'elle n'est probablement pas aussi vieille que Vidal ou Miss Opale. Quant à savoir où elle est maintenant ou son but ultime dans l'organisation de ces étreintes, il ne sait pas - et soupçonne, que les autres non plus.

• Que savez-vous sur les autres conspirateurs?

Il sait que John Harley Matheson reste toujours à son manoir, mais rien d'intéressant sur les autres.

• Que savez-vous sur Mezzo?

Nathaniel exprime de la surprise que les personnages connaissent même Mezzo. Il explique qu'il l'a trouvée de la même manière qu'eux, sur Internet. Comme la plupart des anciens Kindreds ont des difficultés avec les nouvelles technologies, il suppose qu'elle est une nouveau-née. Il a conversé avec elle en ligne et la suspecte d'être une Carthien, mais admet que ce n'est qu'une supposition.

S'ils lui demandent son clan, il dit qu'il ne sait pas, mais faites faire aux joueurs un jet d'Intelligence + Subterfuge pendant que vous jetez Calme + Subterfuge pour Nathaniel. Tout joueur qui obtient plus de succès que Nathaniel constate qu'il regarde Jimmy en étant mal à l'aise lorsque le sujet du clan de Mezzo est soulevé. Si l'un des joueurs l'interpelle sur ce point, il dit qu'il ne veut pas offenser Jimmy, mais que Mezzo a mentionné quelque chose à propos d'une mise « en quarantaine », et le bruit court que certains membres du Clan Nosferatu sont porteurs de maladies. Nathaniel sait qu'elle a rencontré Sarah Cobbler, et se demande si Mezzo n'était pas dans le complot dans une certaine mesure.

• **Vous n'avez pas honte de vous-même?**

Nathaniel n'est pas initialement honteux de ce qu'il a fait, mais il peut être amené à voir son acte pour ce qu'il était. Il écouterait les accusations et les arguments des personnages, et enfin, se laisserait convaincre. Etreindre Ethercap était un crime, il le comprend, mais il s'engage à aider Ethercap - et les autres, s'ils le souhaitent - à se réconcilier avec leurs nouvelles existences.

• **Combien?**

Nathaniel a convenu de faire d'Ethercap un vampire, le condamnant à la folie et achevant sa vie et celle de ceux qu'il pourrait tuer dans sa prédation, pour 50.000 \$. Lorsqu'Ethercap entend cela, son joueur doit lancer Résolution + Calme pour voir s'il peut éviter la frénésie. Si Ethercap conserve avec succès le contrôle, non seulement pour éviter un délire pur et simple, mais aussi pour ne pas se lancer dans une diatribe coléreuse envers tout le monde, il peut retrouver tous les points de Volonté dépensés (si sa vertu est la Tempérance).

Que faire de Nathaniel?

Les personnages peuvent se prononcer sur un certain nombre de voies d'approche en ce qui concerne Nathaniel.

• **Le tuer** : Ceci est en violation directe de la promesse qu'ils ont faite à Miss Opale, mais après tout, œil pour œil, dents pour dents...

Si les personnages décident de détruire Nathaniel, il se bat du mieux qu'il peut, mais il est en infériorité numérique. Tout personnage avec une humanité de 5 ou plus qui prend part à cet acte pourrait dégénérer. Si c'est le cas, le joueur doit lancer deux dés. Si ce jet ne réussit pas, le joueur perd un point d'humanité et doit ensuite faire un jet sur sa nouvelle côte d'humanité. Si ce jet échoue, le personnage gagne un dérangement, une certaine forme d'aliénation mentale, basée sur ses actions (Ethercap reçoit un -2 à ce jet, rappelez-vous, il est Ventrue). Une obsession avec la sécurité, se laver les mains de façon compulsive, les cauchemars et les sautes d'humeur violentes sont toutes des possibilités.

• **L'amener à Vidal** : Vidal l'envoie à Maldonato, qui le torture pour obtenir toutes les informations sur Sarah

et les autres conspirateurs. En fin de compte, il n'a pas plus d'informations que celles qu'il a données librement aux personnages. Les joueurs doivent procéder comme ci-dessus, sauf qu'ils jettent quatre dés au lieu de deux pour vérifier la perte d'humanité. Nathaniel ne survit que grâce

à Miss Opale qui intercède en sa faveur, mais il est banni de La Nouvelle-Orléans.

Dans les deux cas ci-dessus, les personnages se sont fait une ennemie de Miss Opale.

• **Le laisser partir** : Nathaniel est aussi bon que sa parole. Il aide les personnages face aux réalités de la non-vie et les met en bonne situation avec Miss Opale et les autres Carthiens, qui, à leur tour, disent du bien d'eux auprès de Vidal et de Savoy. Si ceci se produit, vous pourriez accorder aux personnages un deuxième point dans l'atout « Statut en ville ». (Il faudrait que le joueur dépense des points d'expérience pour son personnage, mais vous pouvez tout simplement décompter le prix de ces points supplémentaires à la fin de cette chronique d'introduction.)