



# Vampire

THE REQUIEM

*Danse de la Mort*  
*Les liens 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-tirés et les sires.

*Taranis*



## *Introduction*

Dans cette épisode de la Chronique **Danse de la Mort**, les personnages traquent Lucas Gates, le vampire qui a brutalisé et étreint Gabriel (le personnage Daeva) et a assassiné un nombre inconnu d'autres femmes depuis qu'il est un Kindred. Les personnages ont une chance d'en découvrir non seulement un peu plus au sujet de la conspiration qui a mis fin à leur vie, mais aussi d'apprendre comment les vampires peuvent devenir plus puissants, et quelle est l'ultime punition parmi les morts-vivants.

L'ambiance de cette histoire est le désespoir. Lucas est prêt à tout pour quitter la ville avant que les personnages ne le rattrapent, mais sa Bête et sa convoitise le retiennent. Antoine Savoy est prêt à tout pour convaincre les personnages d'être de son côté, sentant qu'ils pourraient être la prochaine "génération" de Kindreds importants dans la ville. En désespoir de cause, le Prince Vidal, bien qu'il ne l'admette jamais, a vu dans **Fureur** que sans Savoy et les personnages, la situation n'aurait pu être résolue sans effusion de sang et risque d'exposition. Et, peut-être que Gabriel (le personnage Daeva) désespère de reprendre ce que Lucas lui a volé - sa vie et son âme.

## *Thème et humeur*

Le thème **Des liens du sang** est la dépravation. Lucas Gates représente l'extrême dégénérescence. Il a perdu tellement de son humanité au fil du temps qu'il est autant un monstre que John Harley Matheson, mais beaucoup plus agressif dans sa monstruosité.

Il se cache dans les lieux de débauche de n'importe quelle ville où il entre, sort des bas-fonds et traque ses proies - des jeunes femmes - partout où il peut les trouver. Mais il n'est pas le seul le visage dégénéré et dépravé dans ce chapitre. Pour trouver Gates, les personnages devront traverser le Red Light District de la Nouvelle-Orléans, et être témoin de ce que la Big Easy peut faire à ses habitants.

## *Notre histoire se poursuit ...*

Cette histoire commence quand les personnages commencent à rechercher Lucas Gates. Dans la dernière histoire, **Le Gentilhomme**, ils ont pu apprendre que Gates était tapi dans le Red Light District de la Nouvelle-Orléans, soit directement de John Harley Matheson, soit de son serviteur James (si James est parti avec eux), soit de l'information qu'ils ont trouvée dans la grange de John Harley. Ou alors, ils pourraient ne même pas savoir qu'il est encore à la Nouvelle-Orléans, auquel cas vous aurez peut-être besoin de présenter une «accroche» plus évidente pour les mettre sur sa piste.

**Les liens du sang**, tout comme **Le Gentilhomme**, dépend de l'action des personnages pour son point de départ. En

tant que tel, aucun temps d'arrêt ne pourrait se produire entre ces deux histoires. Vous pouvez choisir de lancer d'autres histoires à la Nouvelle Orléans puisque les personnages poursuivent d'autres objectifs, mais n'hésitez pas à utiliser l'une des accroches fournies ci-dessous pour les attirer dans **Les liens du Sang**, si vous ne vous sentez pas suffisamment à l'aise encore avec le jeu pour exécuter vos propres histoires. Si vous utilisez l'option du personnage central présenté dans **Le prix du sang**, le personnage Daeva devrait recevoir ces avantages pendant cette histoire. (Note de Taranis : Je n'ai pas traduit cette technique de contagage dans le **Prix du sang** mais je le ferai dans un fichier reprenant toutes les techniques de contagage expliquées dans la Chronique **Danse de la mort**)

### Scène un:

### Vice

Dans cette scène, les personnages commencent leur enquête sur Gates et le Red Light District de la Nouvelle Orléans. Cette «scène» est assez ouverte, pour que les personnages puissent utiliser un certain nombre d'approches vers leur enquête.

### Accroches

Bien que les personnages aient eu plusieurs occasions au cours de la dernière histoire d'en apprendre plus sur les allées et venues de Lucas Gates, il est entièrement possible que ce ne soit pas le cas (et les joueurs ne devraient pas être pénalisés pour ne pas avoir posé exactement les bonnes questions). Si les joueurs n'ont pas l'information correcte, utilisez l'une des méthodes présentées ici pour leur faire sentir que Gates chasse à La Nouvelle

Orléans.

- Le personnage Daeva, tandis qu'il chasse, ressent un sursaut de plaisir sadique. Après que ça soit passé, il se sent sale, comme s'il avait nui à ou violé quelqu'un. La nuit suivante, il lit qu'une femme a été assassinée non loin de l'endroit où il était quand il a éprouvé cette sensation. Ce qui est arrivé, bien sûr, est qu'il a senti le plaisir de son sire pendant le meurtre.
- Un autre Kindred avec lesquels les personnages sont en bons termes (Père John Marrow ou Miss Opale serait le bon choix) les contacte pour leur annoncer que Gates est en ville. Différents vampires pourraient l'apprendre de différentes manières, bien sûr : Marrow a des sources d'information que les personnages ne connaissent pas, tandis que Miss Opale a des contacts à travers ses alliés Carthiens.
- Si les personnages ont montré un vif intérêt pour Mezzo, elle e-mail à l'un d'entre eux (probablement le personnage Ventrué, mais pas nécessairement) une image de Gates. La photo est floue, mais une esquisse au crayon l'accompagne, et la zone environnante, clairement visible, comprend une plaque de rue. Mezzo ne répond pas aux questions sur le photographe ou les causes de l'envoi de la photo aux personnages.

### Enquêtes

Même si éventuellement les personnages apprennent tout ce qu'ils peuvent à partir de Matheson, son serviteur, le fourgon ou l'une des accroches ci-dessus, ils n'ont pas découvert beaucoup plus que «Gates chasse dans le Red Light District ». Cependant les personnages (et les joueurs) sont maintenant très à l'aise pour exploiter leurs ressources pour chercher des Vampires. Voici quelques-unes des méthodes évidentes qu'ils peuvent utiliser, mais s'ils arrivent à quelque chose d'inattendu, il suffit de décider sur quelle information leurs tactiques pourraient

déboucher.

• **Les autres Kindreds:** Bien que les personnages aient reçu de bonnes informations des autres vampires dans le passé, Lucas Gates, garde un profil très bas ; ainsi les personnages apprennent peu en demandant dans leur entourage. Vidal ou un de ses associés tels qu'Alexander peut dire aux personnages que Gates, un meurtrier et un monstre, devrait être détruit à vue. Andrea Ouellette, si elle est encore en vie, est actuellement placée en «résidence surveillée» par le Prince, mais a la même opinion de Gates - il doit mourir pour ses crimes. Même le Père Marrow dit que Gates est au-delà de toute rédemption. Ces vampires n'ont pas appris beaucoup de renseignements utiles, toutefois. Ceci parce que Gates est extrêmement perspicace et évite les autres vampires. Dans la vie, il a été un tueur en série en plein essor et comme la plupart de tels prédateurs, il est un solitaire – capable d'avoir des liens sociaux si nécessaire, mais plus à l'aise seul avec lui-même.

Une question spécifique que les personnages peuvent demander à Nathaniel, Andrea, Matheson ou même Marie (si par miracle elle est encore existante) est la suivante : qu'est-ce que Sarah a offert à Gates, en échange de sa participation? Marie et Andrea ne le savent pas, mais elles supposent qu'il a rejoint sans penser à une rémunération. La brutalité de l'acte lui était suffisante. Matheson ne spéculé pas, en précisant qu'ils ne peuvent pas comprendre une brute telle que Lucas Gates. Nathaniel n'est pas certain, mais affirme que Gates n'appartient pas à une ligue (Comme le Mouvement Carthien ou la Lancea Sanctum) comme la plupart des Kindred. Sa «rémunération», par conséquent, pourrait avoir été d'être impliqué dans des réseaux avec les autres vampires ou d'être instruit dans une discipline qu'il n'aurait pas été capable d'apprendre autrement. Deux Kindreds en savent assez sur Gates pour que cela soit utile : Mezzo et Antoine Savoy. Si les personnages contactent Mezzo au sujet de

Gates, elle leur envoie la photo et le dessin ci-dessus, mais sans plus amples informations. Si les personnages approchent directement Savoy ou demandent au père Marrow pour rencontrer Savoy, allez à la scène deux.

• **Enquête de la police:** Le personnage Mekhet a un ami dans le Département de Police de La Nouvelle-Orléans. Contre un petit pot de vin, l'officier Rample est disposée à partager les informations suivantes :

Lucas Gates est recherché en Floride, au Mississippi, en Louisiane et est sur la liste des personnes les plus recherchées par le FBI, ce que les personnages savent peut-être déjà.

Si les personnages se penchent sur les meurtres récents dans le Red light District, ils trouvent que des morts violentes dans la zone, en particulier de prostituées, ne sont pas rare du tout. Les autorités, toutefois, n'ont pas lié tous ces meurtres au même auteur, et le FBI ne s'implique pas avant que la preuve de crimes en série n'apparaisse.

Depuis le mercredi des Cendres, la nuit où les personnages ont été étreints, Gates a assassiné trois femmes, mais plus d'une douzaine d'homicides ont eu lieu dans la Nouvelle-Orléans. L'officier Rample n'est pas disposé à fournir aux personnages des informations détaillées (et comme il s'agit d'un patrouilleur, et non pas d'un détective, il n'est pas au courant de beaucoup de choses de toute façon), mais si quelqu'un le domine, les personnages peuvent apprendre qu'aucun homicide actuellement à l'ordre du jour dans le service de police de La Nouvelle-Orléans ne ressemble à des attaques de vampires (pas de perte de sang démesurée, pas de blessures infligées par des crocs, etc.)

• **Internet:** Le personnage Ventrué peut lancer une recherche sur le web pour des informations sur Gates, mais il est peu probable qu'il trouve plus que ce qui était disponible dans **Le prix du sang**. Faire le même test étendu d'Intelligence + Erudition que décrit là-bas. Si le joueur accumule 7 succès, il peut apprendre (outre

les informations décrites dans **Le prix du sang**) que le FBI a surnommé Gates "Le fantôme", car il ne laisse pratiquement aucune preuve médico-légale et aucune trace écrite.

• **Le quartier chaud**: Si les personnages décident tout simplement de s'aventurer dans le Red Light District pour rechercher des informations, allez à la scène trois.

## Scène Deux:

### Tentation

Dans cette scène, les personnages rencontrent à la fois Antoine Savoy et le prince Vidal, qui ont tous deux subtilement (et pas si subtilement), essayé de s'assurer la loyauté des personnages. Cette scène a deux composantes principales: chacune des rencontres avec ces deux puissants vampires. Vous n'avez pas besoin d'y passer beaucoup de temps. Elle sert simplement à illustrer le fait que Vidal et Savoy aimeraient avoir les personnages de leur côté, pour des raisons différentes, et que Savoy est disposé à utiliser ses liens avec Mezzo pour attirer les personnages.

### Antoine Savoy

Exécutez cette scène si les personnages approchent délibérément Savoy à propos de Gates, ou s'ils visitent le Père Marrow. Dans ce dernier cas, Marrow informe les personnages que Savoy aimerait les voir. Lorsque vous incarnez Savoy pendant toute cette scène, considérez les interactions que les personnages ont eu avec lui dans le passé. Savoy est un politicien d'abord et un membre de la Lancea Sanctum en second, donc il n'insiste pas sur les aspects religieux de son alliance, s'il sent que les personnages sont rebutés par cette approche. Si les personnages (ou au moins la majorité

d'entre eux) semblent répondre favorablement à ce genre de comportement, il s'arrange pour les rencontrer à Corpus Christi : le père Marrow leur a offert la confession, et joue le rôle de chef spirituel. Sinon, il les rencontre dans le très animé quartier français, en gardant l'environnement et le ton de la laïcité pour la réunion. En tout cas, il a quelques suggestions pour chasser Gates. Il rappelle au personnage Daeva que, depuis qu'il est l'infant de Gates, ils peuvent chacun sentir les émotions de l'autre, même à de grandes distances. (Cela peut être nouveau pour les personnages, mais devrait expliquer certaines idées et sentiments qui ont surgi alors qu'ils faisaient face à leurs sires.) Il est possible, quoique difficile, de délibérément activer cet appel. Savoy explique que, pour ce faire, le personnage Daeva doit se concentrer sur ce dont il se souvient de Gates, l'imaginant le plus exactement possible, et essayer de « laisser le sang le guider. » Il propose innocemment de lui faire goûter son sang. Lui aussi appartient au Clan Daeva, et ce goût peut l'aider dans sa tentative (malgré le fait que cela soit vrai, il a un autre motif, à savoir imposer le Vinculum). Si le personnage Daeva tente cela, faite dépenser à son joueur un point de Volonté et faire un jet d'Astuce + Occultisme comme détaillé dans les règles de l'Appel du sang page 161 du livre de base de Vampire, le Requiem. Si le personnage Daeva goûte le sang Savoy d'abord, son joueur ajoute 1 à ce jet. Si le jet échoue, rien ne se passe, et Savoy suggère qu'il réessaye quand il sera plus proche de son objectif. Si le jet réussit, le personnage Daeva reçoit un bref flash des sentiments de Gates à l'heure actuelle ainsi qu'une idée assez approximative de la distance à laquelle il est de son sire. Ce qu'il ressent vous appartient, mais cela pourrait inclure la faim, la peur, la luxure ou la rage selon les activités actuelles de Lucas Gates.

## Prince Vidal

Alors que Savoy est prêt à minimiser (ou ignorer) sa foi pour se plier aux personnages, il n'en est rien de Vidal. Si les personnages tentent de rencontrer Vidal ou Maldonato, ou s'ils décident d'entrer dans le Red Light District, ils reçoivent un message disant que Vidal souhaite qu'ils assistent à une messe. Ce contact peut provenir de nombreuses sources: un esclave Dominé, un appel sur leur téléphone cellulaire, une remise en mains propres de l'invitation - choisissez quelque chose qui reflète la relation que Vidal et les personnages ont développée. La messe doit être tenue à l'Eglise du Très Saint Nom de Jésus à l'Université Loyola, où ils ont rencontré Maldonato dans **l'enfant de Marie**.

Vidal officie la messe un peu comme un service catholique classique, même si il semble dater de plusieurs décennies, parce qu'il le récite en latin (un joueur peut faire un jet d'Intelligence + Erudition pour noter cela). Pendant la cérémonie, il s'entaille la paume avec un couteau et ensuite la dirige vers le bas, tenant un calice sous sa main ensanglantée. Lorsque le calice est plein, sa main guérit sans même une cicatrice. Il ne donne pas d'explication sur la raison pour laquelle son sang remplace le vin de la communion, mais dit une **bénédiction à voix basse au-dessus du calice, invoquant le nom de Longinus** aussi bien que Jésus-Christ. Il boit ensuite et invite les personnages à recevoir le sacrement. Les personnages ont ici trois choix: ils peuvent boire, refuser de boire, ou bien faire semblant de boire et essayer de tromper Vidal. Les personnages notent aussi qu'ils sont les seuls ici à être appelés pour cette communion.

- Un personnage qui boit sent que la propagation du sang sur sa langue ne ressemble à rien qu'il a déjà goûté. Le sang Vidal ruisselle dans le fond de sa gorge et il se sent plus fort et plus vif. Les sons de la pièce apparaissent plus

distinctement pour un instant, le murmure du trafic à l'extérieur se mélange avec le son de musiques venues d'ailleurs dans l'église. Le personnage lève les yeux vers Vidal, et sent une montée étrange de respect - cet homme ne le contrôle pas, mais il ressent néanmoins du respect. En plus de cette sensation, faites faire un jet d'Intelligence + Occultisme au joueur pour voir ce qu'il glane comme informations en goûtant le sang de Vidal.

- Si les personnages refusent de boire, Vidal ne les force pas, mais note mentalement ceux qui affichent de la loyauté et les autres.
- Tout personnage qui tente de tromper Vidal doit être habile et intelligent. Demandez un jet de Manipulation + Subterfuge au joueur (Si le personnage tente de détourner l'attention de Vidal assez longtemps pour cracher le sang dans le calice) ou Astuce + Larcin (si le personnage tente de jeter le sang après avoir bu à petites gorgées). Vous pouvez accorder des dés modificateurs au joueur (positif ou négatif) si l'idée du joueur est particulièrement intelligente ou idiote. Si le jet échoue, Vidal constate le subterfuge, mais ne dit rien quoiqu'il arrive. Encore une fois, il note simplement qui était prêt à boire et qui ne l'était pas. Lorsque la messe est finie, Vidal réunit les personnages et les remercie pour avoir assisté à la célébration. Il leur demande leur activité actuelle et s'ils ont eu de la chance dans la recherche de leurs sires. S'ils lui disent qu'ils sont sur la piste de Lucas Gates, il leur dit que, en tant que Prince de la Nouvelle-Orléans, il leur donne l'autorisation spéciale de détruire Gates et de «prendre son sang et son âme.» Si les personnages lui demandent d'autres informations, il en a peu à leur donner, sinon qu'il n'a donné le Red Light district à aucun Kindred - n'importe quel vampire peut y chasser librement. Par conséquent, les personnages n'ont pas besoin de s'inquiéter d'envahir les terrains de chasse d'un autre Vampire dans leur recherche.

### *Scène trois:*

### *Les rues de la Big Easy*

#### *Petites morts*

Les personnages cherchent Gates dans le Red Light District, voyant le pire de la Nouvelle-Orléans. Sur le chemin, le personnage Daeva doit faire face à son héritage de Daeva, et apprend que lui, comme son Sire, ignorent leurs vices à leur risque et péril.

Les personnages vont sans doute s'aventurer dans le Red Light District avec l'un de ces deux plans : trouver Gates, grâce à l'appel du sang, ou simplement se renseigner et essayer d'obtenir des informations à son sujet.

#### *Le sang appelle le sang*

L'appel du sang est imprécis, sauf si un joueur obtient un succès exceptionnel, et même alors il ne fournit qu'un aperçu momentané de l'endroit où le Kindred recherché se trouve. Le personnage Daeva peut faire autant de vérifications via l'appel du sang qu'il le désire, mais chacun d'eux coûte un point de Volonté, et appauvrir de cette façon sa réserve mentale est dangereux. En outre, Lucas peut tenter de le rechercher de la même manière, ce que vous pourriez préciser si les personnages comptent trop sur cette tactique.

Lucas se cache dans un immeuble à appartements appelé Rosebush, mais ne compte plus y rester très longtemps. Vous pouvez guider les personnages vers lui progressivement, en les promenant via autant de vignettes ci-dessous que vous souhaitez mettre sur leur chasse. Encore une fois, Lucas peut ressentir ce que vous avez besoin de lui faire à ce moment, pour que le personnage Daeva puissent connaître ses émotions comme lui.

Les personnages ne peuvent rien apprendre sur Lucas Gates, bien sûr. Très peu de gens qui l'ont vu sont encore en vie, et personne ne connaît son nom ici. Tout personnage peut approcher les sans-abris, prostituées, membres d'un gang, ou de simples piétons et demander ce qu'ils souhaitent. Poser des questions sur des meurtres dans la région fera probablement passer le personnage pour un flic.

Les personnages peuvent, bien sûr, employer leurs disciplines dans leur recherche. Domination fonctionne assez bien, mais ce pouvoir ne sert qu'à forcer une victime à faire (ou ne pas faire) quelque chose, non pas comme un moyen de télépathie. En tant que tel, un personnage peut poser une question et le personnage Ventrue peut commander au mortel de « répondre honnêtement. » Cette méthode d'interrogatoire est lente et maladroite, et l'altération mentale pourraient en fait nuire aux chances du sujet de se souvenir de quelque chose d'important. Si les personnages essayent ça, jetez quatre dés pour la victime. Si le jet échoue, la victime ne peut pas faire de lien entre ce que les personnages demandent et ce qu'elle sait, et leur répond franchement à la question : « je ne sais pas. » Même si le jet réussit, cependant, les réponses sont susceptibles d'être vagues.

Utiliser des moyens plus conventionnels d'interrogatoire produit de meilleurs résultats, tout comme la discipline Majesté. Parler aux gens sans les avoir pressés (ou rentrer immédiatement dans leurs propres arnaques ou baratins de vente, comme avec les prostituées), nécessite un jet de Présence + Empathie. Le pool de dés du joueur pour ce jet est limité par l'humanité actuelle de son personnage, car il deale avec des mortels. Le premier niveau de Majesté contourne ce jet entièrement. Pendant l'interrogatoire, le jet approprié dépend de

la méthode utilisée (les pools de dés marqués d'un astérisque sont également limités par l'Humanité).

- **simple conversation avec des gens de ce quartier:** Manipulation + Connaissance de la rue (Spécialité Banlieue s'applique); - 4 dés si d'autres membres de la coterie sont visibles
- **Effrayer:** Présence + Intimidation pour les menaces verbales ou subtiles, Force + Intimidation si c'est directement physique. La discipline Cauchemar peut aider ici.
- **Appel à la nature humaine:** Manipulation + Empathie \*; Look d'enfer s'appliquent.
- **Séduction:** Présence + Persuasion \*; nécessite de trouver quelqu'un à l'apparence appropriée ; look d'enfer s'applique.
- **Payer une tournée dans un bar aux gens du coin :** Présence + Entregent \*.
- **Corruption:** + 2 dés au jet approprié.
- **Rôleplay:** Ajouter ou soustraire 1 dé à au jet approprié, selon la façon dont les joueurs interprètent ce que leurs personnages fait.

### *Vignettes du Red Light*

Voici plusieurs "mini-scènes" que les personnages peuvent rencontrer eux-mêmes au cours de leurs voyages à travers le Red light.

Vous n'avez pas besoin de les jouer toutes, mais choisir celle qui intéresseront le plus vos joueurs. Au cours des ces vignettes, les personnages ont la possibilité de s'adonner à leur Vices ou de jouer leurs vertus, et des situations peuvent survenir qui leur fera perdre de l'humanité. Gardez à l'esprit les systèmes de jeu pour ces occurrences lors de l'exécution des vignettes.

• **La femme dans l'Allée:** Alors que les personnages sont à pied près d'une allée entre un bar et une vitrine vide, ils entendent des cris de douleur. A l'intérieur de l'allée, un homme a coincé une femme contre un mur et frappe son visage avec le

plat de sa main.

Les personnages peuvent intervenir s'ils le désirent, mais la femme ne les remercie pas, en tout cas. Si les Kindreds blessent ou tuent l'homme, elle s'agenouille sur son corps couché, essaye de le réveiller et maudit les personnages. S'ils se contentent de lui parler ou de le menacer, elle crie au secours et leur dit de se mêler de leurs affaires. L'utilisation d'une discipline, en particulier Domination, pourrait changer leurs attitudes... mais si ils sont forcés, qu'est-ce que les personnages ont réellement réussi ? Si les personnages interrogent l'une ou l'autre de ces personnes quant à l'endroit où est Lucas Gates, aucun d'eux ne connaît le nom, mais l'homme se souvient de quelqu'un correspondant à la description de Gates à l'extérieur d'un magasin d'alcool à quelques pâtés de maisons. Ce magasin d'alcool est à moins d'un pâté de maisons de Rosebush.

• **Le mourant:** Les personnages trouvent un homme allongé sur un banc de parc, et constatent qu'il saigne de la bouche. Un jet d'Intelligence + Médecine réussi révèle qu'il est mourant. Ses bras sont couverts de marques d'injection et ses côtes sont nettement visibles, si les personnages lèvent sa chemise. Comme il meurt, il délire au sujet d'un «ange» qui chantait alors qu'il l'embrassait. Il porte un bracelet d'identification de l'Hôpital de la Charité. Le personnage Mekhet ou un personnage avec un background adapté peut dire aux autres que cet hôpital est seulement à quelques pâtés de maison du Louis Armstrong Park.

• **La pute:** Une prostituée s'approche de l'un des personnages homme (probablement le personnage Ventrue) et lui fait des propositions. Elle est petite, atrocement maigre et a des cernes sous ses yeux. Un observation approfondie révèle qu'elle n'a pas plus de 16 ans. Le personnage peut faire tout ce qu'il veut comme action, l'ignorer, lui donner de l'argent (qu'elle dépensera rapidement pour l'héroïne), se nourrir d'elle (prendre plus de 3 points de Vitae la

tue)... Les personnages peuvent aussi la questionner à propos de Gates. Elle ne sait rien de lui précisément, mais elle sait que des rumeurs ont circulé parmi les autres prostituées au sujet d'un psychopathe tuant les péripatéticiennes. La plupart d'entre elles n'y croient pas, mais une amie à elle a été poignardée à mort et abandonnée dans la rue récemment. Le corps a disparu, bien sûr, mais les tentatives d'utiliser l'appel du sang à cet endroit reçoivent un bonus de 2.

• **Les camés:** Exécutez cette scène quand le groupe est séparé, même pour un instant. Une paire de camés agresse un personnage. L'un des personnages féminin est préférable, mais ils s'attaqueront à n'importe quel personnage solitaire. S'ils attaquent une femme, ils tentent de la violer. S'ils attaquent un homme, ils souhaitent simplement le battre et le voler. C'est susceptible d'aller mal pour les agresseurs, bien sûr. L'un d'eux est armé d'un couteau, et l'autre d'un revolver avec trois balles. Ils reçoivent tous les deux un bonus de +1 à leur jet d'attaque de combat (bagarre et arme blanche) à cause de la drogue qui les dope.

Se nourrir sur les hommes induit une défonce similaire, et tout personnage le faisant gagne un dé supplémentaire pour les jets basés sur la Force et l'Endurance, mais perd un dé sur tous les jets sociaux (parce qu'il est énervé et paranoïaque) et souffre d'un modificateur de -1 pour résister à la frénésie. Ces effets durent jusqu'à ce que le personnage ait dépensé les points de Vitae qu'il a ingéré sur les camés. Les agresseurs ne savent rien de Gates, mais ils savent que quelqu'un de nouveau vend du crack à l'extérieur de Rosebush (ne pas offrir cette information si les personnages posent des questions sur Gates ou les meurtres, mais s'ils demandent « Y a-t-il des choses bizarres ces derniers temps » ?).

• **Vampire du ghetto:** Les personnages sentent soudain un flash de rage – La souillure du prédateur. Jetant un regard dans une ruelle, ils voient un jeune homme, bloquant une prostituée contre un mur et retirant les crocs de son cou. Quand il les

voit, il rugit de rage alors que la souillure le frappe, puis reprend le contrôle de son corps et avance. Son nom est Peter Lebeaux, c'est un Mekhet et un membre de la Faction d'Antoine Savoy. Il est également un enquêteur criminel. Il est disposé à aider les personnages autant qu'il le peut, mais a d'autres affaires ce soir, et ne peut donc pas les accompagner (il travaille toujours). S'il est interrogé sur les meurtres des prostituées, il dit qu'il y en a eu plusieurs au cours du mois dernier, et que ce n'est pas rare. S'ils mentionnent Lucas Gates, il dit qu'il connaît le nom, mais n'avait pas réalisé que Gates ait été en ville. Il est prêt à utiliser un pouvoir d'Auspex appelé Toucher de l'Esprit pour lire les empreintes psychiques laissées dans la zone. Tout ce que les personnages ont à faire est de fournir quelque chose qu'il puisse toucher (le lieu où la prostituée a dit que son amie a été trouvée fonctionne, et Lebeaux les emmène à cet endroit s'ils demandent à aller là où un corps a été retrouvé). Il se concentre pendant un moment, puis décrit Gates avançant dans l'allée, poignardant la femme à plusieurs reprises en se déplaçant beaucoup, puis repartant vers Rosebush. Si on le questionne sur Rosebush, Lebeaux dit que c'est un endroit dangereux - tout simplement un immeuble à appartements mais qui est en train de tomber en ruine. Lebeaux s'attend à pouvoir faire appel aux personnages pour une faveur plus tard, en échange de son aide.

## *Scène Quatre:*

### *Submission*

Dans cette scène, les personnages trouvent Lucas Gates et s'y confrontent. Contrairement à leurs rencontres avec les autres sires, dans ce cas, aucun des deux camps n'a un net avantage. Gates a fait de l'immeuble Rosebush un refuge temporaire, et sur la semaine passée

à rôder à la Nouvelle Orléans, a subtilement changé le trafic de drogue pour l'édifice. La plupart des personnes vivant dans l'immeuble ont été encouragées à le quitter, moyennant argent ou par la violence, et un trafiquant de drogue local et son gang ont monté leur « magasin » dans le bâtiment, vendant du crack et permettant aux consommateurs de se défoncer dans les appartements vides. Gates a pris ces gens pour se nourrir, mais sort encore pour se laisser aller à d'autres appétits, généralement sur des prostituées.

### *La porte de devant*

Le bâtiment a quatre étages et un sous-sol. La porte d'entrée du bâtiment est le seul que les locataires permanents du Rosebush sont autorisés à utiliser. Le verrou sur cette porte a été brisé il y a longtemps.

**Si les personnages entrent par la porte avant, lisez ce qui suit:**

*L'odeur de vieille urine vous frappe dès que vous ouvrez la porte. Vous êtes debout dans un petit couloir. À votre gauche se trouve un escalier qui monte, et un peu plus loin dans le couloir, vous voyez plusieurs portes. Droit devant vous vous pouvez voir trois hommes, tous dans le milieu de l'adolescence, debout à l'extérieur de la porte arrière ouverte. Du rap assourdissant passe sur leur radio, et ils ne semblent pas vous remarquer immédiatement. Sur votre droite se trouve une rangée de boîtes aux lettres, mais elles sont toutes ouvertes et vides, la plupart des portes arrachées. Des graffiti décorent les murs et des flacons de crack jonchent le sol.*

**Arrêtez de lire à haute voix.**

Si les personnages interagissent avec les gangers, ils demandent d'abord si

les personnages sont là pour acheter. Si non, les gars leur disent que c'est plus sûr de partir. Si les personnages acceptent d'acheter du crack, les gars leur demandent de l'argent à chacun d'eux et leur montre l'escalier descendant. Si un conflit éclate, utiliser les statistiques de gangers fournies dans **L'infant de Marie**.

### *La porte arrière*

La porte arrière du Rosebush est destinée aux gens qui viennent acheter du crack.

**Si les personnages approchent de cette porte, lire la suite :**

*En marchant autour du bâtiment, vous entendez du rap assourdissant venant de la porte arrière. Trois jeunes hommes se tiennent autour, fumant des cigarettes et discutant. Quand ils vous voient, l'un d'eux vous interpelle et demande: "C'est pour acheter?"*

**Arrêtez de lire à haute voix.**

Encore une fois, si les personnages déclinent, les gangsters leur disent de partir. S'ils acceptent, les durs les dirigent vers le sous-sol (Après avoir recueilli leur argent).

### *Le sous-sol*

La porte de la cave est juste à l'intérieur de la porte arrière, du même côté du hall que la cage d'escalier montant. Les trois gangers gardent cette porte. Se faufiler derrière eux est impossible, bien que les personnages pourraient concevoir de détourner leur attention suffisamment longtemps pour se glisser en bas. Il est cependant probablement plus facile de les payer ou de les neutraliser.

**Lorsque les personnages descendent l'escalier, lisez ce qui suit :**

*L'odeur de déchets humains et de pourriture augmente à mesure que vous descendez l'escalier. Une seule ampoule pâlotte illumine le sous-sol. Vous pouvez voir des matelas moisis et quelques chaises pliantes autour, et environ une demi-douzaine de personnes allongées ou fumant des pipes à crack. La scène n'est pas sans rappeler, à certains égards, ce que vous avez vu dans les quartiers des esclaves de John Harley Matheson.*

*Un homme est assis à une table de jeu à l'arrière de la salle, flanquée de deux hommes énormes avec des pistolets lourds nichés dans leurs ceintures. Comme vous entrez dans la salle, une femme décharnée trébuche sur vous (indiquer tout personnage masculin, même le Nosferatu) et chuchote, « Achète-moi un rocher et je ferai en sorte que tout ce passe bien pour toi ici. »*

Les personnages peuvent faire ce qu'ils veulent, ici. S'ils s'approchent de l'homme à la table, ses gardes du corps posent la main nerveusement sur leurs armes (Les personnages ont une allure étrange, après tout). Le dealer est heureux de leur vendre, mais ne divulguera volontairement aucune information à propos de Gates (qu'il ne connaît pas par son nom, mais reconnaît par la description). Le forcer à parler nécessite de vaincre ses gardes du corps et les gangsters de l'étage, qui accourent au premier bruit d'ennuis. Utilisez les statistiques des gangers de **l'Infant de Marie** pour les gardes du corps également, avec les modifications suivantes: les gardes du corps ont chacun Force de 4, et infligent 3 dés de dégâts au pistolet (Jet de Dextérité + Armes à feu + 3 ou sept dés, à l'attaque). Les camés dans la cave ne rejoignent pas les combats. Ils courent, si un combat éclate et se cachent si quelqu'un commence à tirer.

Si les personnages forcent avec succès le dealer pour obtenir plus d'informations,

il leur dit que Gates se trouve au dernier étage du bâtiment, dans l'appartement 4D.

*Les étages*

Chacun des étages, à l'exclusion du rez-de-chaussée, contient huit appartements, étiquetés de A à H (le rez-de-chaussée a seulement quatre appartements, tous occupés par le gang). La plupart de ces appartements sont vides, mais quelques locataires vivent toujours ici.

• **Deuxième étage:** Les appartements de 2A à 2F sont vides. Le 2G est habité par une femme ayant de graves phobies sociales – elle parvient à quitter son appartement pour acheter de la nourriture et aller au travail, mais ne répond jamais à sa porte et ne le quitte jamais autrement. Le 2H abrite un couple d'adolescents qui se cachent des parents de la fille. Elle est à près de huit mois de grossesse. Le garçon mendie de l'argent pendant la journée et vole des gens la nuit, utilisant l'argent pour acheter de la nourriture.

• **Troisième étage:** L'appartement 3A abrite une famille de quatre personnes (une mère et ses trois enfants, âgés de trois, quatre et six ans). Les enfants sont mal nourris et ils demandent aux personnages de l'argent lorsqu'ils sont dans les escaliers. Les appartements 3B, 3C et 3D sont vides. Le 3E semble vide, mais un camé est allongé sur le sol, trop faible pour bouger. Le 3F et 3G sont vides. La porte de l'appartement du 3H est scellé avec du ruban adhésif, qui ne masque pas l'odeur de pourriture de l'intérieur. Si les personnages ôtent le ruban adhésif et regarde à l'intérieur, ils découvrent trois corps mutilés – œuvre de Gates. Les corps ne sont pas ceux des habitants, mais des touristes, les jeunes filles assassinées au cours du Mardi Gras.

• **Quatrième étage:** Gates est dans l'appartement 4D (voir ci-dessous). Les

autres appartements servent de stockage et point de chute pour les dealers.

Actuellement, huit personnes se cachent à cet étage, sans compter Lucas. Quatre jouent aux cartes dans le 4E, deux regardent la télévision dans la 4G, et deux autres sont en faction dans le 4A. Ces deux derniers pourraient entendre les personnages venir (les escaliers grincent horriblement) et alerter les autres si les Vampires ne trouvent pas un moyen de les réduire au silence.

Monter les escaliers sans alerter les gardes nécessite un jet d'opposition. Le joueur du personnage qui se faufile dans les escaliers jette Dextérité + Discrétion avec un modificateur de -2 (pour les escaliers grinçants), alors que vous jetez quatre dés (Astuce + Calme pour les gardes). À moins que vous n'obteniez plus de succès que l'un des joueurs, les gardes n'entendent pas les personnages qui viennent. Si le personnage Mekhet utilise Dissimulation pour se cacher, il peut monter les escaliers sans faire de jet. De même, si le personnage Daeva ou Nosferatu active Célérité, ils peuvent courir dans les escaliers et attaquer avant que les gardes n'aient une chance de faire quoique se soit.

### *Affronter Gates*

Si les personnages ont réussi à atteindre le quatrième étage sans faire de bruit (c'est à dire aucun tir, aucune lutte excessivement bruyante, etc.), alors Gates ignore qu'ils sont présents. S'ils ont fait beaucoup de bruit, il a eu le temps de se préparer. Dans le premier cas, ils peuvent accéder à son appartement sans aucun problème. S'ils ne savent pas dans lequel il est, ce serait maintenant le meilleur moment pour le personnage Daeva d'utiliser l'appel du sang. S'il le fait, son joueur gagne un modificateur de +2 pour la proximité. S'il vérifie simplement chaque appartement par ordre alphabétique, bien sûr, ils vont le trouver avant de trouver les autres gangsters (espérons qu'il élimine les deux

du 4A sans provoquer un chahut).  
Le porte de Gates est déverrouillé.

### **Lorsque les personnages entrent dans l'appartement 4D, lire la suite:**

*Vous ouvrez la porte de l'appartement 4D, vous attendant peut-être à trouver un abattoir. La réalité est beaucoup plus banale. L'appartement est presque vide. Un canapé est posé dans un coin et une pile de vêtements est là au milieu du plancher. La salle est éclairée seulement par une Ampoule au plafond. Les fenêtres ont été couvertes avec des couvertures et du ruban adhésif.*

*Comme vous entrez dans la salle, vous sentez une odeur d'essence. Jetant un regard à gauche, vous voyez sept bidons le long du mur du fond, apparemment tous pleins.*

### **Arrêtez de lire à haute voix.**

Gates est présent, mais se cache à l'aide de la discipline Dissimulation. Le personnage Mekhet peut voir cette dissimulation si il active Auspex, comme décrit dans Sens aiguisés (Auspex •) sur sa feuille de personnage. Si le personnage Mekhet découvre Lucas, il attrape un bidon d'essence et éclabousse le sol avec, puis prévient les personnages de ne pas s'approcher. « Cet endroit est une bombe incendiaire », dit-il, tirant un briquet de sa poche. À ce stade, il devient visible pour tous.

Si les personnages ont annoncé leur présence par inadvertance, ils sentent l'essence quand ils atteignent le haut de l'escalier. Lucas sort de l'ombre avec son briquet, et informe les personnages qu'il a déjà arrosé les escaliers d'essence. Lucas n'est pas entièrement sain d'esprit, bien sûr, mais il n'est pas suicidaire. Il sait que si le bâtiment devient un enfer, il ne survivra probablement pas, et tandis qu'il pourrait dire qu'il est prêt à mourir et à emmener tout le monde avec lui, il n'a pas vraiment ce genre de courage. Il est prêt à parler avec les personnages, mais

pendant qu'il le fait, les autres gangsters de l'étage le constatent et se joignent à lui. Les personnages ont assez de temps pour poser deux ou trois questions avant que les gangsters n'apparaissent, après quoi Lucas refuse de dire autre chose. Quelques questions possibles et leurs réponses suivent:

- Pourquoi as-tu rejoint la conspiration de Sarah? Lucas se renfrogne, si on lui demande ça, et affirme que Sarah lui a menti – qu'elle avait promis de lui apprendre «la magie». Il n'en précise pas d'avantage. (Vrai.)
- [Une remarque insultante ou dénigrant]: Si les personnages insultent Lucas, le traitent de fou ou pathétique, il allume le briquet. Demandez à chaque joueur d'abord un jet de Résolution + Calme. Un succès est suffisant pour conjurer la frénésie de peur, mais si le jet échoue, le personnage court. Tout joueur qui réussit ce jet peut alors lancer Astuce + Empathie (La spécialité Langage corporel s'applique). Si ce jet réussit, le personnage se rend compte que Lucas a tout aussi peur du feu que les personnages, et est en fait à peine capable de se contrôler suffisamment lui-même pour allumer le briquet.
- Que savez-vous sur [autre Kindred] ? Lucas connaît peu de choses sur les autres conspirateurs. Il méprise Sarah et Andrea, comme il déteste toutes les femmes. Il respecte le pouvoir de Matheson (bien qu'il ne l'admette pas ouvertement) et révèle que Matheson l'a payé pour trouver « un couple de nègres », alors qu'il était en ville. Il stipule que Nathaniel est un "Poltron". Il ne sait rien de Mezzo.

**Lorsque les bandits arrivent, lisez ce qui suit:**

*Plusieurs membres du gang approchent. Lucas fait un léger signe de la main, et vous voyez les traits des gangsters s'adoucir alors qu'ils le regardent, comme si il était un ami de confiance ou un chef. «C'est quoi cet essence?» demande l'un d'eux. Lucas secoue tout simplement la tête, mais les autres gangsters murmurent*

*légèrement, nerveux. Lucas fronce les sourcils et chacun d'entre vous peut sentir la puissance de sa personnalité éclater. Les gangsters tournent leurs regards de lui vers vous ... et leur expression se change en haine.*

**Arrêtez de lire à haute voix.**

Lucas a nourri d'une petite quantité de sa Vitae les gangsters pour s'assurer de leur fidélité. Il n'a pas assez investi de temps, de sang ou de dévouement pour leur accorder tous les avantages surnaturels, mais il s'est assuré de leur fidélité à travers le Vinculum. Prendre des ordres d'un fou brandissant un briquet dans une piscine d'essence est suffisant pour faire vaciller la loyauté de quelqu'un. Lucas ordonne aux gangsters d'attaquer les personnages, mais un succès sur un jet d'Astuce + Empathie (spécialité Langage Corporel s'applique ; réserve de dés limitée par l'Humanité) révèle que ces hommes sont plus inquiets quant à la perspective du feu qu'autre chose. L'utilisation de la Discipline Majesté pourrait les arracher de l'asservissement de Gates assez longtemps pour que leur instinct de survie les secoue, et même un argument convaincant pourrait les retenir d'attaquer. Gates, cependant, ne reste pas les bras croisés et sera prompt à attaquer, en utilisant ses propres disciplines.

Si une telle impasse se produit, faites un test d'opposition étendu pour influencer les gangsters. Un jet de Présence + Intimidation, avec un bonus de +2 pour Lucas tant que les gangsters sont ses esclaves. Le joueur adverse devra jeter un pool de dés approprié (Manipulation + Expression pour présenter un argument convaincant, par exemple, ou Présence + Expression + Majesté pour utiliser Révérence). Notez que parce qu'ils essayent d'influencer des mortels, l'humanité des personnages sert de limite sur les pools de dés non-discipline dont les compétences Empathie, Persuasion ou Entregent (Donc si le personnage a un total pour Manipulation + Expression de 8, mais

une Humanité de 5, le joueur lance 5 dés uniquement). Les tentatives d'intimidation (comme Gates) ne sont pas affectés par cette limitation. N'hésitez pas à accorder des bonus pour bons rôleplay. Celui qui atteint sept succès en premier (le plus haut dans la Volonté du groupe de gangsters) gagne.

Si Lucas gagne, les gangsters attaquent les personnages. Utilisez les caractéristiques fournies précédemment. Les gangsters n'utilisent pas les armes à feu dans les endroits réduits, mais cinq d'entre eux ont des couteaux.

Si le personnage Daeva gagne, les gangsters font marche arrière, en essayant de passer les personnages pour descendre. Faites faire un jet d'Initiative aux joueurs. Lucas met le feu au sol et bondit par la fenêtre, pensant pouvoir survivre à la chute. Si l'un des personnages a une meilleure Initiative, il peut l'arrêter en le saisissant par le poignet (Dextérité + Bagarre - Défense de Lucas). Si cela réussit, Lucas part en frénésie de colère, tentant de tuer spécifiquement le personnage Daeva.

Il mord pour infliger des dommages létaux, mais sinon, utilise peu de tactiques de combat.

Si le sol prend feu, chaque joueur doit vérifier, pour la frénésie de peur. Résister à cette frénésie requiert cinq succès sur un jet Résolution + Calme, et chaque jet reçoit un malus de -1. En outre, le feu se propage rapidement. Si les personnages sont debout sur une surface trempée essence quand Lucas y met le feu, ces personnages reçoivent un modificateur de -3 pour éviter la frénésie de peur, et souffrent de trois points de dégâts aggravés par tour. Les personnages avec la Discipline Invulnérabilité ont une certaine protection contre ça (voir la description de la discipline dans le livre de règle page 134). Le bâtiment, comme pronostiqué, brûle comme du bois d'allumage. S'échapper rapidement est la seule chance de survie. En tant que conteur, vous pouvez choisir de rendre cela très difficile (faites faire un jet de Dextérité + Athlétisme aux

joueurs pour se faufiler dans les décombres enflammés et gardez soigneusement la trace du total de dommages que les personnages ont déjà encaissés), ou vous pouvez supposer que si les personnages courent ou sautent d'une fenêtre, ils vont s'échapper indemnes. Si les personnages souffrent de plusieurs points de dommages (aggravés), tout en essayant d'échapper à l'enfer, ça ne sert qu'à souligner un point important- les vampires ne sont pas immortels, et les choses qu'ils craignent, ils les craignent avec raison.

### *Diablerie*

Que les personnages l'aient plongé en torpeur après avoir éloigné son briquet, ou l'aient poursuivi en bas après qu'il ait sauté par la fenêtre, Lucas ne devrait pas survivre à cette rencontre. Si le personnage Daeva souhaite tout simplement le tuer plutôt que de consommer son âme, elle honore sa vertu Courage et retrouve toute sa Volonté. (Note de Taranis : Ca correspond à Tina le personnage pré-tiré) S'il consomme son âme, bien sûr, c'est honorer le vice Gourmandise et retrouve un point de Volonté en plus des autres bénéfiques de la diablerie.

### **Si le personnage Daeva commet la diablerie avec succès sur Gates, lisez ce qui suit:**

*Comme la dernière goutte de son sang s'infiltré dans ta gorge, tu sens le goût de la cendre dans ta bouche. Tu sais pour avoir parlé à Vidal qu'il est possible de consommer l'âme d'un vampire, mais un monstre comme Gates, en a-t-il une ?*

*Et puis, tu le sens.*

*Tu ne sais pas si tu pourrais dire que c'est une âme, exactement, mais tout ce que Gates était, tout ce qui le définissait, la force de volonté qui le poussait et le désespoir, le désir dépravé pour les*

*carnages qui l'a amené à t'assassiner, et Dieu sait combien d'autres femmes, se glisse en toi comme la lame de son couteau. Tu le consommes, tu l'avales, et tu absorbes le pouvoir venant de lui. Tu sens encore ton étreinte, la douleur du meurtre et la pénétration de ses crocs dans le cou ... mais cette fois, tu sens ce qu'il ressentait. Tu sens le plaisir quasi-orgasmique d'avoir mis fin à une vie, de regarder une femme se tordre de douleur sous toi. La partie de toi qui est encore toi, toujours « nom du personnage Daeva », recule devant cela, essayant de s'accrocher aux souvenirs des combats pour un monde plus juste, les combats qui t'ont responsabilisé.*

### **Arrêtez de lire à haute voix**

À ce stade, faites faire un jet d'Humanité au joueur du personnage Daeva (moins la perte automatique d'un point pour avoir commis la diablerie). Si ce jet échoue, le personnage gagne un dérangement. Sadisme, Obsession du sang ou des couteaux, ou des Cauchemars sont des choix appropriés. Si c'est une réussite, le personnage conserve sa santé mentale, mais pourrait parfois avoir des envies meurtrières pendant quelques semaines après cela. La Puissance du Sang du personnage monte aussi à deux et elle peut maintenant avoir 11 points de Vitae dans son système.

### *Conséquences*

Avec la destruction de Lucas, les personnages ont été confrontés à chacun de leurs géniteurs et appris pourquoi ils sont entrés dans la conspiration, mais ils ne savent toujours pas ce que Sarah Cobbler avait comme motifs, et ils ont pourtant suivi quelques pistes après elle. Vidal suggère (lors de

leur prochaine entrevue) la patience – les Kindred sont aptes à se terrorer, mais Sarah ne se serait pas donnée toute cette peine sans jeter un œil sur les actes des personnages à un moment ou a un autre.