

MASCARADE

Responsabilité | Les Charognards | La Traque

Responsabilité

Les jouvenceaux ne sont plus des Enfants, ils sont présentés au Prince et à une partie de la Famille en tant que nouveaux membres de la communauté. Ce sera l'occasion de tester le combat social.

Les Charognards

Proies ou prédateur sont des séries de scènes destinées à tester les scènes d'action: poursuite en voiture, fusillades, combat à l'arme blanche ou à mains nues

La Traque

Dans ma Chronique, un personnage avait un sombre secret: c'était en ancien inquisiteur et ses anciens amis arrivent sur Chicago pour le retrouver. Vous pouvez reprendre cette idée ou utiliser tout autre prétexte pour confronter les personnages aux chasseurs.



Chap. 1- Responsabilités

Les personnages se rendent à une cérémonie en leur honneur

Les convives

Sont présents:

Le Prince Maxwell, Norris, Solomon Birch, Miriam, Tobias, Garret, Walt barowski, Bella Drasnie, Sylvia Raines, Loki, Dace Carter, Dumptruck Ned, Gordon Keaton, Charles Linberg, William Bourough, Frère Lincoln, Joseph Blenwood, Big Jim. Portia Garner. Soient 18 convives.

Maxwell sera là pour le speech, Norris observera de même que Birch.

Tobias, curieux comme d'habitude essaiera de jauger les





Exemples de scènes possibles

J'avais envisagé quelques accroches de scènes adaptées à mes joueurs, je les laisse comme inspiration mais le mieux est évidemment de faire du sur-mesure.

- Big Jim fait une entrée remarquée dans un redingote digne du 19^e siècle. Tobias se moque de lui ouvertement en le félicitant pour son élégance. Big Jim est très flatté, il donne même le nom du couturier.
- Gordon Keaton arrive avec avec deux top modèles à ses bras. S'adresse à un personnage avec le titre de Chancelier et l'invite, avec ses amis, à fêter ça dignement dans un club sélect (le pink monkey) de la ville dont il a réservé la salle pour l'occasion.
- Frère Lincoln discute avec un autre personnage et tente de l'intéresser à sa paroisse. Il va faire une manœuvre sociale pour ça.
- Loki discute avec un autre personnage, il veut le connaître davantage, lui et ses compagnons.

personnages sur ce qu'ils font, sur ce qu'ils comptent faire et sur leurs allégeances.

Bella tentera de les recruter dans le Cercle de la Sorcière.

Walt discutera probablement avec les personnages proches du Mouvement.

Loki se présentera comme faisant partie de la meute du prince.

Les personnages devraient en profiter pour se faire des relations. Pour ce faire, les interactions se feront conformément aux manœuvres sociales.

Le nombre de portes:

Minimum (Composure;Resolve) +1 si couvent opposé +1 si cela s'oppose à la Nature de son interlocuteur.

La première impression

Elle est moyenne (une semaine) mais peut relevée d'un cran (une journée) si le PJ joue sur les info qu'il connaît sur son interlocuteur.

Soirée au Pink Monkey

Le Pink se trouve à SoLo, c'est un night-club pour adultes réputé pour ses gogo girls et son ambiance tamisé. Il y a plusieurs salles que l'on peut réserver pour des soirées privées. C'est ce qu'a fait Gordon. Il a invité ses collaborateurs et toute une flopée d'invités dont une ribambelle de call girls. Champagne, cocaïne, sexe et sang à gogo. Gordon sait inviter. Question sang, cependant, il faut être discret.



Chapitre 2- Les Charognards

En sortant du Pink Monkey, alors qu'ils roulent en voiture, les personnages sont témoins d'un enlèvement. Un gang de Chicago enlève des personnes pour les revendre.

Scène 1- Kidnapping

Une jeune fille se fait agresser en pleine rue et embarquée dans une fourgonnette qui démarre à vive allure. Il est fort à parier que les personnages engagent une course poursuite.

Les kidnappeurs

SUV: Durability 3, Size 15, Structure 15, Acceleration 13, Safe speed 103 (70 mph), Handling 1.

Les personnages

Sedan: Durability 3, Size 9, Structure 12, Acceleration 15, Safe speed 103 (70 mph), Handling 2.

Dice pool: Dexterity + Drive + Handling (extended, contested)

Le poursuivi doit accumuler autant de succès que l'accélération du poursuivant

Le poursuivant doit réduire les succès du poursuivi à zéro ou moins.

Par trois points d'écart entre l'accélération des deux véhicules (arrondir par défaut), le pilote du véhicule ayant le meilleur score a droit à un succès automatique supplémentaire.

Le véhicule des kidnappeurs a 5 succès d'avance (donc 100 mètres, chaque succès équivalent, en gros, à 20m mais c'est modulable: si le trafic est dense cela peut descendre à 10m, si c'est une autoroute déserte cela peut monter à 30).

La vitesse maximum théorique importe peu: on est en ville, les véhicules vont faire des pointes à 70 mph, à plus, impossible de rétrograder pour tourner au dernier moment.

Fusillade

Voiture bélier

Les kidnappeurs ne s'arrêteront pas, une fois rattrapés, ils ouvriront le feu sur les personnages et continueront à rouler. Le seul moyen est de leur rentrer dedans pour leur faire avoir un accident. Cela nécessite un jet de conduite en opposition. Les dégâts subis sont de Size +1 par 10 mph (ici 7).

Il est possible que ceux qui ne conduisent pas tirent sur le véhicule adverse. Selon les dégâts occasionnés, il va être nécessaire de faire un jet de conduite pour éviter un accident:

- -2 dés par pneu crevé
- Une manœuvre difficile peut aussi occasionner un jet
- Si des dégâts dépassent la structure du véhicule, le jet de conduite se fait à -1 cumulatif

Si les personnages rattrapent le véhicule, la fourgonnette ouvrira ses portes arrières et les trois occupants feront feu. Les attaquants seront obligés de viser les vitres et la partie haute des occupants (-2 dés). Une vitre a une durabilité de 1 et une structure de 4.

Il y a de fortes chances pour que la scène se termine en combat mais les personnages voudront probablement faire des prisonniers.

Scène 2- Une sombre affaire



Les kidnappeurs travaillent pour quelqu'un d'autre, un jet étendu (5 succès requis) résisté par la Stamina, Resolve ou Composure (selon la méthode employée) fera craquer l'un deux qui expliquera pour qu'ils travaillent.

Un jet d'Intelligence + Occultisme révélera que seule l'emploi d'une discipline de type Majesté ou Domination pourrait expliquer leur confiance aveugle dans leur mystérieuse patronne.

Un jet d'Intelligence + Statut permettra de reconnaître la vampire en question Bella Drasznie.

Scène 3- Le dénouement

Si les personnages parlent à Bella de cette affaire il y a de fortes chances qu'elle soit assez énervée d'apprendre que les Jouvenceaux ont tué ses sbires. Tous les personnages seront questionnés assisteront l'interlocuteur principal sur son jet Manipulation + Persuasion avec une pénalité de trois dés.

- Échec critique. Bella devient une ennemie des personnages et jure qu'elle n'en restera pas là. Si dans le futur, les personnages tentent une manœuvre sociale sur eux, la première impression sera hostile.
- Échec: Bella est en colère, elle remonte les bretelles aux personnages. Si dans le futur, les personnages tentent une manœuvre sociale sur eux, la première impression sera hostile.
- Succès: Bella est agacée et met cela sur le compte de leur manque d'expérience. Elle leur explique que les enlèvements sont pour nourrir en sang les participants à un rituel cérémoniel mais que les personnes kidnappées ont leur souvenirs altérés, sont relâchés dans la nature et ne sont nullement sacrifiés (ce qui est vrai). Pour se faire pardonner, ils devront lui livrer un autre mortel demain soir. Si les personnages refusent, elle n'insistera pas mais sa réaction sera hostile à toute manœuvre sociale dans le futur.
- Succès exceptionnel: Bella le prend plutôt bien, la maladresse des personnages l'amuse. Pour ses sbires, ce n'est pas très grave, elle peut en avoir d'autres facilement ; mais il ne faut pas jouer avec la vie des mortels aussi légèrement, "surtout quand on est Lancea Sanctum" dira t-elle à José avec un clin d'œil complice.

Si les personnages se rendent compte qu'ils ont indirectement (et involontairement) attaqué un vampire, il est possible qu'ils aient peur d'en parler.. Le risque de se taire est double:

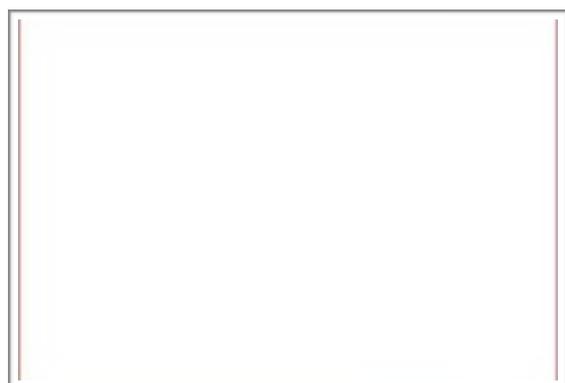
- ✦ La police enquêtera. Il y a peut être des témoins qui ont vu la scène de chez eux. Entre les radars et les caméras vidéo, il est probable que la police identifie la plaque d'immatriculation du véhicule. La police a un groupement de 9 dés pour résoudre l'affaire, ce jet sera opposé au

jet que les personnages feront pour brouiller les pistes (Wits+Investigations). Les personnages peuvent (et devraient faire un travail d'équipe pour maximiser leurs chances: c'est ce que fera la police en enquêtant).

- ✦ Le deuxième risque c'est que Bella découvrent que ce sont eux les responsables et, ne s'étant pas dénoncés, croient qu'ils sont effectivement en train de s'attaquer à elle. Bella a des ressources: des rituels, son pouvoir de Domination, ses contacts. Elle suivra de très près l'enquête de la police: d'une part pour couvrir l'affaire et éviter une violation de la Mascarade et, d'autre part pour prolonger l'enquête de son côté et avoir des noms. Si l'enquête de la police suffit à démasquer les personnages, l'enquête échouera mais la Ventrue aura leurs noms ; si l'enquête ne suffit pas, Bella aidera indirectement en faisant un jet Wits +Investigation et ses réussites seront autant de dés à relancer pour résoudre l'affaire.

Si les efforts concertés de la police et de Bella ne donnent rien, les personnages s'en tirent à bon compte et ne sont pas découverts. Dans le cas contraire l'entrevue avec Bella se passera nettement moins bien.

Les protagonistes



Concept:Gang member

Vertue: Loyal

Vice:Violent

INT : 1

STR: 3

PRE: 2

WIT: 3

DEX: 3

MAN: 2

RES: 2

STA: 2

COM: 3

Skills: Computer 1, Craft 1, Investigation 1, Athletics 2, Braw 2, Drive 1, Firearms 2, Larceny 3 (lock picking), Stealth 1, Survival 2, Weaponry 2, Intimidation 2, Persuasion 1, Streetwise 3 (drugs), Subterfuge 1 (lying)

Health: 7

Willpower: 5

Integrity: 3

Speed: 11,

Initiative: +6

Defense: 5

Description:

Le crâne rasé, le visage entièrement tatoué, il s'agit d'un membre de gang assez dangereux. Plutôt bien entraîné et n'hésitant pas à recourir à la violence, il ne fera cependant pas le poids contre un vampire.

Chapitre 3- La Traque

Le Malleus Malificarum a perdu les traces du personnage concerné depuis environ un an. Pour eux cela signifie qu'il est tombé sur quelque chose. Après des mois d'enquête, ils ont appris qu'il côtoyait souvent une association bénévole (au choix). N'y voyant pas malice, certaines personnes fréquentant l'association ont dit avoir vu quelqu'un ressemblant à la description du personnage venir régulièrement, généralement le mercredi. Par chance, l'affaire est remontée jusqu'aux oreilles du personnage concerné avant qu'il ne tombe nez-à-nez avec les chasseurs.

Scène 1- Se renseigner sur ce que le Malleus a appris

Le personnage (tout seul ou avec sa coterie) se rend à l'association pour glaner des informations sur les enquêteurs. Un jet de Wits+Investigation sera nécessaire, si les autres sont là et l'aident, cela peut devenir un travail d'équipe. Si les personnages ont des idées particulièrement astucieuses, cela peut conférer un bonus de 1 à 3.

Échec: les personnages tombent sur des témoins indirects qui leur décrivent vaguement deux ou trois personnes posant des questions, dont un grand blond assez costaud. Les autres ne les ont pas marqués, ils décriront des personnes normales habillées normalement. Ils savent que le personnage est déjà passé.

Réussite: il y avait quatre personnes. Ceux qui posaient les questions étaient un homme d'âge mûr avec un regard intense et un jeune, assez beau gosse, avec un accent latino. Les deux autres n'ont pas décroché un mot. Il y avait un grand blond très musclé en blouson de type aviateur et des lunettes fumées; et il y avait un gars plus âgé de taille moyenne, rangers, treillis militaire, long manteau noir et une tête pas commode. "Si ce sont tes potes, t'as de drôles de relations". Ils savent que le personnage passe régulièrement.

Réussite exceptionnelle: comme pour Réussite mais, en plus, les personnages apprendront que: ils avaient tous un accent bizarre, ils ne sont pas des US, le plus vieux avait un accent très british. Ils semblaient préoccupés de rentrer à l'hôtel avant la nuit. Ils sont partis à bord d'un utilitaire à vitres fumées. Ils savent que le personnage passe tous les mercredis soirs, le plus vieux a même demandé "et jamais de jour ?".

Scène 2- Retrouver les chasseurs

Il n'y a pas énormément de pistes pour les retrouver, le plus simple est que le personnage prenne rendez-vous avec eux ou qu'un Allié des personnages les attendent en traînant du côté de l'association et les suive discrètement.

Les chasseurs sont sur le qui-vive, il sera difficile de les suivre sans attirer l'attention.

- ✦ Si les personnages les suivent avec une seule voiture l'échec sera automatique, les chasseurs photographieront même le véhicule et mettront la photographie dans leur rapport.
- ✦ Si les personnages les suivent avec plusieurs voitures qui se relayent cela deviendra plus faisable: Il faudra faire un jet de Wits + Drive (sans bonus mais travail d'équipe) opposé à Wits + Composure des chasseurs (travail d'équipe). En cas d'échec, voir plus haut, en cas de réussite, les personnages les remontent jusqu'à leur hôtel.

- ✦ Une autre méthode consiste à les pister grâce à Animalism (le succès sera automatique).

Confrontation

Une fois les chasseurs localisés la question va être : que faire ? Il est possible d'opter pour un affrontement, cela résoudra les problèmes immédiats mais d'autres viendront. Les chasseurs font un rapport régulier par mail chaque fois qu'ils du nouveau ; donc, s'ils ont un rendez-vous avec les personnages, ce sera mentionné dans le rapport et envoyé avant le rendez-vous.

Aux joueurs de voir ce qu'ils font mais cela revient à deux possibilité:

- ✦ Les baratiner pour les envoyer ailleurs ou enterrer l'affaire
- ✦ Les combattre pour les tuer (point de rupture) et, sans doute, faire croire à ceux qui viendront ensuite que le personnage est parti très loin.

Scène 3- Face à face

L'objectif des chasseurs est de les capturer donc la reddition est possible, aux personnages de déclarer leurs objectifs. Si les chasseurs sont battus, ils dépenseront de la Volonté pour poursuivre le combat, convaincus qu'ils sont que leur défaite se soldera par leur mort ou pire.

La défense extraordinaires des chasseurs (augmentée par leur score de Bénédiction) sera décrite comme une aura de sainteté menaçante poussant les vampires à hésiter, à retenir leurs coups ou à trembler au dernier moment.

Scène 4- Combat social

Ceci n'est pas une manœuvre sociale car la chose est forcément résolue en peu de temps. Le combat social sera traité comme un jet étendu: le délais est d'un round, la cible est de 10 succès (délicat), le jet est résisté par le score en Wits le plus élevé des chasseurs (3). Les personnages peuvent faire un travail d'équipe. La particularité du combat social est que pour avoir droit à un jet de dés il faut un argument. Si les personnages échouent un seul jet de dés avant d'avoir totaliser 10 succès, ils ont échoué.

Typiquement, le combat social sera joué ainsi:

- 1) Les personnages donnent un argument -> jet de Manipulation+ subterfuge
- 2) Les chasseurs répondent / soulèvent des questions / montrent leur scepticisme
- 3) Les personnages donnent un deuxième argument (deuxième jet de dés)
- 4) Les chasseurs répondent
- 5) Etc jusqu'à l'échec ou la totalisation de leur cible (ici 10)

Idéalement les dialogues devraient être assez fluides et agrémentés de jets de dés à chaque fois que les personnages donnent un argument.

Les Protagonistes

Père Dick Murray



Concept: Prêtre de choc

Vertue: Optimiste

Vice: Intolérant

INT : 3

STR: 2

PRE: 3

WIT: 2

DEX: 2

MAN: 2

RES: 3

STA: 2

COM: 4

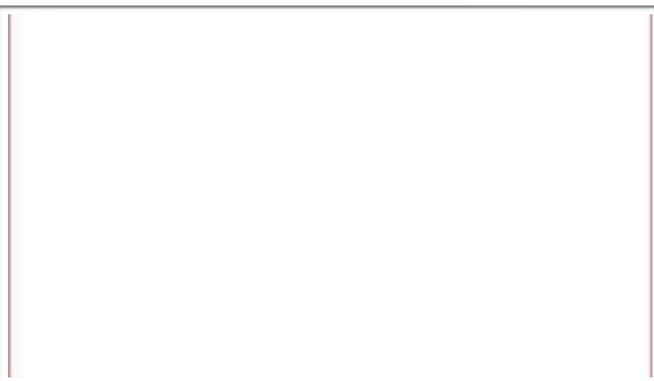
Skills: Academics (theology) 3, Computer 1, Investigation (research) 3, Occult (vampires) 3, Drive 1, Brawl 1, Stealth 1, weaponry (stake) 1, Empathy 3, Expression (preaches) 3, subterfuge (detect lies) 1

Health: 7 Willpower: 7 Integrity: 6. Benediction: 3

Speed: 9 Initiative: +4 Defense: 2+3

Weapon.	Damage.	Init.	Size.	Special
Stake	o.	4.	1.	Target the heart (-3 dice) and 5 success to impale
.38 sp.	1	o.	1.	Clip 6 ; Ranges 20/40/80

Angelo Monciello



Concept: magouillarb beau parleur

Vertue: Courageux

Vice: malhonnête

INT : 2

STR: 2

PRE: 3

WIT: 3

DEX: 3

MAN: 3

RES: 2

STA: 3

COM: 2

Skills: Computer 1, Craft 1, Investigation 2, Occult (vampires) 1, Drive 2, Brawl 2, Firearms 2, Larceny 3, Stealth 2, weaponry (knife) 1, Empathy 2, Expression 1, socialize 3, Streetwise 3, subterfuge (detect lies) 3

Health: 7 Willpower: 7 Integrity: 6. Benediction: 2

Speed: 9 Initiative: +4 Defense: 2+2

Karl Cheiser

Concept: Ex mercenary with a score to settle

Vertue: Courageous Vice:Hateful

INT : 2 STR: 4 PRE: 2

WIT: 3 DEX: 4 MAN: 2

RES: 2 STA: 3 COM: 4

Skills: Computer 1, Craft 1, Investigation 2, Occult (vampires) 1, Drive 2, Brawl 4, Firearms 4, Stealth 2, weaponry (knife) 4, intimidation 3, Persuasion (torture) 2, Subterfuge 1

Health: 8 Willpower: 6 Integrity: 4. Benediction: 2

Speed: 12 Initiative: +7 Defense: 3+2

Brad Worcester

Concept:Gang member

Vertue: Loyal Vice:Violent

INT : 1 STR: 3 PRE: 2

WIT: 3 DEX: 3 MAN: 2

RES: 2 STA: 2 COM: 3

Skills: Computer 1, Craft 1, Investigation 2, Occult (vampires) 1, Drive 2, Brawl 2, Firearms 2, Larceny 3, Stealth 2, weaponry (knife) 1, Empathy 2, Expression 1, socialize 3, Streetwise 3, subterfuge (detect lies) 3

Health: 7 Willpower: 7 Integrity: 6. Benediction: 2

Speed: 9 Initiative: +4 Defense: 2+2

Scores de combat

	Damage.	Init.	Size.	Special
<i>Dick Murray</i> <i>Health: 7</i> <i>Initiative: +4</i> <i>Defense: 3+3</i>				
Stake (4)	0.	4.	1	Target the heart (-3 dice) and 5 success to impale
.38 sp. (1)	1	0.	1	Clip 6 ; Ranges 20/40/80
<i>Angelo Monciello</i> <i>Health: 7</i> <i>Initiative: +4</i> <i>Defense: 3+2</i>				
Colt M19.	2.	-2.	1	Clip 7+1; Ranges 30/60/120
Knife.	0.	-1.	1	
<i>Karl Cheiser</i> <i>Health: 8</i> <i>Initiative: +7</i> <i>Defense: 5+2</i>				
Machete (9).	2.	-2.	2.	Armor piercing 1
Mac 10 (8).	1.	-2.	1.	Clip 30+1; Ranges 25/50/100
<i>Brad Worcester</i> <i>Health: 7</i> <i>Initiative: +4</i> <i>Defense: 2+2</i>				
.45 ACP. (5).	2.	-2.	1.	7+1; Range 30/60/120
Knife (5).	0.	-1.	1	

