

DROIT D'ASILE

Reinhard Schwarze | L'enquête | El Capitan

L'amorce

Reinhard Schwarze sera important pour la suite. Il est crucial qu'il ne meurt pas, il est même important qu'au moins un des personnages le prenne comme allié.

Avec des alliés comme ça...

Okay, un Allié ex nazi ce n'est pas tellement sexy, ça fait désordre en société. Un prétexte pour y arriver quand même est de proposer à un de vos joueurs que son personnage soit le Vampire avec lequel Reinhard s'est évadé. Auquel cas, le personnage lui devrait la vie.

Nunc ut lectus

Curabitur labore. Ac augue donec, sed a dolor luctus, congue arcu id diam praesent, pretium ac, ullamcorper non hac in quisque hac. Magna amet libero maecenas justo. Nam at wisi donec amet nam, quis nulla euismod neque in enim, libero curabitur libero, arcu egestas molestie pede lorem eu. Posuere porttitor urna et, hasellus sed sir.



Reinhard Schwarze

Reinhard Schwarze est un Mekhet étroit au début des années 90. Né en 1902 d'une famille bourgeoise, il fait de brillantes études en médecine et sort diplômé à l'âge de 28 ans. Il rejoint la société de Thulé où ses ouvrages sur l'aryanisme et la génétique lui valurent quelques succès. Avec l'arrivée du troisième reich, sa carrière prit un tournant: il intégra le projet de Thulé et fut affecté à une base secrète en Roumanie. Quand le reich s'effondre en 1944, il tente de fuir mais, repéré, il est approché par un mystérieux individu qui lui propose des papiers et un passeport pour les Etats-Unis en échange de son expertise scientifique.

Cet individu n'est autre que Fester (voir le pdf Béliat). Il travaille pendant les années qui suivent, pour une entreprise nommée Soleil Noir: un laboratoire pharmaceutique ayant





Le projet Soleil Noir

Si vous avez la curiosité de jeter un oeil sur Wikipédia à "mysticisme nazi" vous aurez un aperçu de la dimension occulte de la doctrine nazie, qui ne se voulait pas seulement une vision politique mais une vision globale. Le régime a consacré des ressources non négligeables pour recouvrer des reliques, conduire des recherches occultes ou découvrir des continents légendaires comme Thulé. Evidemment, dans le Monde des Ténèbres, ils ont pu tomber sur de véritables révélations.

La Couvée du Colonel s'est intéressée à ces choses et s'est servie du régime hitlérien pour couvrir ses recherches et ses expériences.

Le régime n'a pas duré assez longtemps à son goût: il restait encore beaucoup à faire. A la fin de la guerre, la Couvée a emporté tout ce qu'elle a pu en notes de recherches, échantillons et matériels avant de fuir pour New York pour poursuivre ses recherches sous la couverture d'un laboratoire pharmaceutique.

une division manifestement intéressée par l'occultisme nazi. En 1991, Reinhard, âgé de 89 ans a des problèmes de santé de plus en plus graves. De crainte de perdre un atout, les maîtres occultes de Soleil Noir décident de l'êtreindre.

Tandis que Reinhard fait son entrée dans le monde des vampires, il apprend pour qui il travaillait en réalité: une couvée de vampires dont l'idéologie satanique les poussait à s'intéresser à l'occultisme. Lorsqu'une nuit, un de ses sujets d'expérience lui apprit que la Couvée des Engeances de Bélial était une faction renégate et pourchassée par les autres vampires, Reinhard décida de s'enfuir avec le vampire en question. Il dénonça la couvée aux autorités vampiriques de New York et s'enfuit pour Chicago.

Il y mène une existence recluse: il sait qu'il a été étreint par une Engeance de Bélial mais il ignore que ce n'est pas un Clan ou une souillure passant dans le sang. Il a peur de faire partie d'une race frappée d'anathème et pourchassée par les autres vampires (ironie du sort). Il préfère rester caché dans l'asile psychiatrique qu'il a pris pour Repaire.

Il y a peu, une Couvée arrive sur Chicago: il s'agissait d'éclaireurs destinés à faire de la reconnaissance et à préparer l'arrivée du Colonel (voir le pdf Bélial). Malheureusement pour l'un d'entre eux, Reinhard renifle que le sang d'Abigail



coule dans ses veines. A peine Racocon est-il arrivé sur Chicago que l'Auspex de Reinhard sent la présence d'une créature de sa mère de sang. C'est réciproque d'ailleurs: Racocon sent la présence de son frère de sang quelque part en ville. Ce qui devait arriver arriva: à force de se chercher, ils finirent par se trouver mais Reinhard prit l'ascendant et captura Racocon. Il est rassuré d'apprendre que le Mekhet n'est pas là pour lui. Erreur: Racocon ne sait rien en effet, c'est juste un pion fraîchement créé par Abigail pour remonter jusqu'à Reinhard et lui faire payer sa trahison.

Le lendemain soir de la capture de Racocon, la Couvée d'El Capitan fait un cassé à l'asile pour capturer Reinhard. Coup de chance: Reinhard n'est, exceptionnellement, pas là ce soir là. Effectivement il rend parfois visite à un gang pour lequel il a un cadeau très spécial: de la cocaïne coupée avec son propre sang. Effet addictif garanti et très discret puisque cela passe pour une simple addiction à la cocaïne. Ainsi, il s'est mis un gang dans la poche et en tire des ressources confortables. En l'occurrence, ce soir là, livrer de la "poudre rose" à son gang, lui a clairement sauver la mise.

Lorsque l'histoire commence

Les personnages lisent dans les journaux qu'une attaque d'une brutalité extrême a eu lieu dans un asile en banlieue de Chicago. Nos jeunes vampires subodorent, d'après les détails, qu'il pourrait s'agir d'une violation de la Mascarade et pensent pouvoir se faire mousser auprès du primogène s'ils mènent l'enquête et trouvent quelque chose.

Chapitre 1- Arrivée à l'asile

L'asile psychiatrique est excentré mais il se trouve à Chicago même (il se trouve à Archer Heights dans le sud ouest - partie orange). Un quartier à dominante noire et plutôt tranquille (en dépit du fait qu'il soit au sud ouest).

Lorsque les personnages arrivent, ils peuvent constater que les nouvelles n'ont pas menti: un docteur, trois infirmiers et quinze patients ont été massacrés avec des armes diverses.

Trois scènes peuvent se produire ici: rechercher des indices, rencontrer Reinhard et tomber sur Loki (qui arrive peut de temps après).

Scène 1- Relever les indices

Les personnages déambulent dans l'hôpital et voient de nombreuses traces de violence. Ils peuvent faire un jet de Composure + Investigation (ils peuvent utiliser les règles du travail en équipe):

- ♦ 1 succès: c'est un carnage: manifestement on a utilisé des armes à feu et des armes blanches et on s'est acharné sur trois victimes.
- ♦ 2 succès: (si les personnages y pensent d'eux mêmes cela sera automatique) en reniflant le sang, il y a des traces de vitae sur les trois victimes qui ont été mutilées. On peut la goûter (voir juste après).

- ✦ 5 succès: le groupe d'attaquant s'est déployé, visiblement, ils recherchaient quelque chose ou quelqu'un

Goûter le sang: il n'en reste pas beaucoup juste de quoi goûter une seule fois. Le test se fait sous Wits + Composure (+ Auspex)

- ✦ Echec critique: rien, le personnage ne reconnaîtra même pas ce sang s'il le goûtait à nouveau dans le futur.
- ✦ Echec: Aucune information mais notez quand même que le personnage a goûté le sang de Slasher et de Hellraiser (s'il a l'occasion de regoûter de leur sang, il le reconnaîtra).
- ✦ Un succès: il y a un type de sang (Slasher) sur deux victimes et un autre type (Hellraiser) sur la troisième. Les deux sont du même Clan: Daeva. Celui qui a fait deux victimes était sous acide l'autre avait de légères traces d'alcool.
- ✦ 5 succès: celui qui a fait deux victimes est moins puissant (Blood Potency 1) que l'autre (Blood Potency 2).

Vous pourrez improviser d'autres indices (juste imaginez la scène des six vampires de la Couvée d'El Capitan faisant une descente et imaginez ce qu'ils auraient pu faire ou laisser derrière), alternativement, vous pouvez utiliser le nouveau système d'indices de la nouvelle édition des Chroniques des Ténèbres.

Scène 2- Z'est ouin gadastrof !

Alors que les personnages atteignent les sous-sols, ils entendent du bruit: quelqu'un est en train de fouiller, et pas discrètement. Ils entendent soupiner, avec un fort accent allemand : "C'est une catastrophe".

Reinhard erre parmi les décombres qui furent, hier encore, son laboratoire. Il récupère ce qu'il peut. Il tellement bouleversé que, malgré son Auspex, les personnages n'auront aucun mal à le surprendre.

Vous avez toutes les informations de background pour jouer la rencontre et la discussion qui va s'ensuivre. C'est le moment jouer sur le lien d'un des personnages avec Reinhard. Gageons que les personnages auront moult questions à lui poser. Gardez à l'esprit les éléments suivants:

- ✦ Il veut cacher son lien avec Abigail (voir pdf Béliat) il ne veut pas que l'on sache qu'il a été créé par la prêtresse de la Couvée, il craint que cela ne signifie qu'il n'ait été maudit et que cela fasse de lui un paria dans la communauté vampirique, pis, que cela ne le condamne à mort. Pour quelqu'un qui a consacré sa vie à faire des études sur la pureté et la suprématie de sa race aryenne, cela ne manque pas de sel.
- ✦ Il avouera sans problème qu'il a capturé Racoan et dira qu'il a avoué être une Engeance de Béliat.
- ✦ Il pourra avouer qu'il a travaillé pour les Engeances, sans le savoir, de son vivant

- ♦ Il pourra décrire la Couvée: le Colonel est leur chef, c'est un Ventrue, le plus vieux. Il était dans la Waffen SS mais il était déjà vampire à cette époque. Abigail est une Mekhet c'est la protégée du Colonel et elle complètement tarée (tour à tour lunatique, illuminée, capricieuse, infantile ou cruelle). Fester est nosferatu c'est un scientifique orienté dans la biologie. Domino est encore un autre numéro: Daeva et dominatrice. Reinhard ne la connaît pas beaucoup mais il pense que c'est la plus physique des quatre.

Essayez d'embrouiller les personnages pour qu'ils croient en l'histoire du pauvre Reinhard embrigadé à son insu dans l'entreprise des Engances et persécuté par elles depuis qu'il les a courageusement dénoncées aux autorités de New York.

Evidemment, cela ne fonctionnera probablement pas: les personnages vont vouloir savoir qui l'a transformé en vampire et, il aura beau essayer de changer de sujet ou dire que sa mémoire est confuse et qu'il aimerait bien le savoir, selon toute vraisemblance, les personnages vont le mettre face à ses contradictions et ils craquera. Pas de jets de dés, jouez la scène.

Il finira par avouer qu'il a été créé par Abigail et suppliera les personnages de le protéger des autorités de Chicago. Il dira qu'il peut être un allié utile dans les nuits à venir: "Le Colonel et les siens sont sur Chicago et ce n'est pas bon, pas bon du tout. Vous aurez besoin de mes connaissances."

Scène 3- L'arrivée de Loki

Loki arrive et oui, le shérif de Chicago a la tête d'un ado de 17 ans habillé en goth. Il est loin d'être stupide cependant et c'est un bon enquêteur. Les personnages ont néanmoins quelque chose qu'il n'a pas: la coopération de Reinhard.

Loki est calme, ténébreux et mystérieux mais un personnage psychologue (battant Loki sur un jet Intelligence + Empathie contre un jet Presence + Subterfuge de Loki) se rendra compte que c'est un genre qu'il se donne: il essaye de vivre à la hauteur de son surnom.

Il est surpris de voir les Jouvenceaux ici et met les points sur les i sans tarder: "Bonjour à vous. Merci pour votre implication dans les affaires de la ville mais maintenant l'affaire est entre de bonnes mains." Il attend visiblement que les personnages décampent: il ne veut pas de concurrence.

A partir de là, les personnages ont plusieurs choix: partir en embarquant Reinhard ou négocier avec Loki.

Vous pouvez jouer la scène comme vous le voulez mais gardez à l'esprit que:

- ♦ Si les personnages partent avec Reinhard, Loki arrêtera le docteur en lui demandant qui il est et le sommerá de rester en tant que témoin important.
- ♦ Reinhard est inconnu en ville c'est suspect mais pas sans précédent. Quand Loki commencera à appuyer sur ce point, les personnages auront la possibilité de le couvrir (à commencé par le personnage qui a des liens avec lui).

- ✦ Les personnages peuvent utiliser leurs liens avec Reinhard pour justifier leur implication et le fait qu'ils vont rester impliqués.
- ✦ Reinhard sera infiniment redevable aux personnages s'ils le couvrent et l'aident à avoir une existence officielle. S'ils y arrivent, donnez-leur le Mérite Allié (Reinhard) à 3 gratuitement.

Au final, les tractations avec Loki vont nécessiter un jet de la part du porte-parole du groupe. Selon l'angle d'attaque, le jet sera différent:

- ✦ Essayer de s'affirmer en ami/allié de Reinhard: Présence + Intimidation
- ✦ Essayer de baratiner Loki: Wits + Subterfuge
- ✦ Essayer de convaincre Loki, qu'en coopérant avec eux il y gagnerait beaucoup car des temps sombres sont sur le point d'arriver: Manipulation + Politics

Juste pour ne citer que quelques exemples. Un simple succès suffira, en cas de succès exceptionnel lâchez quelque chose de substantiel: une coopération de Loki, l'accès à certaines de ses ressources etc.

Chapitre II- La Couvée d'El Capitan

Scène 1- La traque

Durant ce chapitre, les personnages vont essayer de remonter la piste du gang qui a essayé d'enlever Reinhard. La Couvée d'El Capitan vient d'arriver en ville et n'a donc pas eu le temps de prendre toutes les précautions pour se dissimuler. Ils sont dans du précaire: c'est l'occasion.

Laissez vos joueurs monter un plan pour les repérer, s'ils sont vraiment en manque d'idées, vous pourrez toujours leur souffler de planquer l'asile en attendant que la Couvée revienne espionner Reinhard mais il y a vraiment beaucoup d'autres façons de procéder. Laissez-les cogiter.

La Couvée a squatté le repaire d'un gang du sud de Chicago. Ils sont à Auburn Gresham (en vert sur le plan), l'un des coins les plus dangereux de Chicago. Les gangsters qu'ils contrôlent sont devenus bien plus violents et agressifs (pour des personnages liés aux gangs cela peut-être une autre façon de les repérer).

Au terme de cette/ces scènes, les personnages savent où se trouve le repère qui abrite six vampires satanistes, ultra violents et probablement, individuellement, plus forts qu'eux (puisque nos héros ne sont probablement que des Jouvenceaux).

Ben oui, ça veut dire qu'il faut un autre plan ...

Scène 2- Pleurer dans les jupes du Primogène

Peut-être que cette scène n'aura jamais lieu pour vous mais je la met quand même parce que c'est un grand classique dans les jeux politiques: les personnages repèrent les méchants et vont trouver les PNJ "grosbills" pour qu'ils fassent le boulot à leur place. Dans des jeux comme Vampire, Mage etc. c'est à la fois facile et tentant: les personnages sont en contact avec des autorités supérieures et vont être régulièrement tentés de les appeler à la rescousse. Comment gérer cela ? Dans cette histoire, mes joueurs ont, comme un seul homme, demandé à rencontrer le Primogène pour leur expliquer le grand danger des Bélials et en appeler à leur honneur, sens de la survie, devoir politique, courage etc. tout y est passé.

Traiter ce type de scènes demande une réflexion à la fois en terme de méta jeu et en jeu.

Méta jeu:

Soyez clair avec vos joueurs: leurs personnages sont les héros d'une série imaginaire. Quand vient la confrontation finale ... ils peuvent décider de refiler le bébé aux vrais héros (des PNJ) ou de monter sur le podium et prendre la vedette eux-mêmes. Vous pouvez même être encore plus clair (c'est ce que je fais personnellement) en expliquant que les PNJ en question gagneront l'expérience à leur place. L'audience se fout des indices et des second rôles.

C'est une façon de procéder (efficace selon mon expérience) en cas de défausse des joueurs sur des PNJ, acceptez et valorisez les PNJ: ce sont les héros, on leur doit une fière chandelle, heureusement qu'ils étaient là. Les PJ ? Jamais entendu parlé ... Rendez-les jaloux: ils ont fait tout le boulot et ils ont filé leur promotion à quelqu'un d'autre (sans doute de plus compétent).

Okay, j'arrête: vous voyez l'idée. Mais surtout, surtout, parlez-en avec vos joueurs.

En jeu:

Voici une triste réalité: les vampires sont lâches. Ah, évidemment ce n'est pas facile à repérer: un vampire puissant peut rouler sur bien des adversités qui feraient hésiter des plus jeunes et les défaire sans aucun risque. Là où les plus jeunes traduiraient "puissance", le mot magique est "sans risques". La Bête s'assure de cela: elle raisonne en terme de proies/prédateurs, le feu la fait fuir, le sang l'attire, elle n'a que faire de combats chevaleresques ou du goût du défi. On ne survit pas pendant plusieurs siècles en fonçant tête la première, en relevant tous les défis, y compris ceux qui pourraient être des pièges. Les Ancillae sont là pour couvrir les Anciens, les Jouvenceaux sont là pour couvrir les Ancillae, les Goules et les mortels sont là pour couvrir les Jouvenceaux.

En jeu, les Jouvenceaux ont donc le malheur d'avoir l'occasion d'être les plus valeureux de tous. Prendre des risques est leur atout, leur moyen pour s'élever dans une hiérarchie de monstres qui excellent à couvrir leurs arrières et envoyer d'autres au casse-pipe. C'est la règle non dite: les Jouvenceaux sont de la chair à canon mais, s'ils s'en sortent, des postes, du statut, des responsabilités et des privilèges les attendent ; jusqu'au jour où ils auront leurs propres fusibles ... s'ils ne sont pas morts avant. Beaucoup de Jouvenceaux ne prennent pas ce type de risques et resteront des vampires quelconques, mais certains Jouvenceaux, mus par une ambition, une mission ou une volonté exceptionnelle font un pas en avant, lèvent la main et se portent volontaires face à leurs aînés. Leurs

ainés les regardent avec attention: beaucoup mourront, mais ceux qui survivront seront les futurs grands joueurs de la Danse Macabre. Les personnages font partie de ceux qui font un pas un avant. Soyez clair avec vos joueurs sur ce point.

Concrètement:

Après toutes ces belles considérations, les personnages réunissent le Primogène et le plus de vampires possible et mettent tout le monde face à leurs responsabilités. Comment jouer la scène ? D'abord parlez méta jeu à vos joueurs puis, quand vous jouerez les réactions des uns et des autres montrez que:

- ✦ La plupart des vampires sont égoïstes: la grande majorité (hors Primogène) ne répond pas et se contente de dire que quelqu'un devrait faire quelque chose.
- ✦ Certains vampires sont manipulables: certains jeunes vont réagir aux appels à l'honneur/courage/etc. Ils ne vont pas être très nombreux mais ils sont là.
- ✦ Le Primogène est puissant: Norris Kleinspiegel (pas le prince Maxwell en personne) prétendra connaître l'existence de la menace (il ment) et attend, en effet, une implication des vrais patriotes (oups, des vrais défenseurs de nos valeurs).
- ✦ Le Primogène est intouchable: si les personnages insistent vis-à-vis des plus puissants pour qu'ils donnent l'exemple, le Primogène, dans sa grande mansuétude, sera prêt à donner des Ressources (prêt de matériel, de goules etc.) et à sauver, une fois de plus, la communauté (sic) mais ne cachera pas sa déception face au manque d'initiative du reste de la ville (re sic). Bref ils se poseront en héros en signant des chèques mais sans prendre le moindre risque personnel.

Si vous avez bien fait passer le message, vos personnages se trouvent, au mieux, avec le soutien de deux ou trois Jouvenceaux qu'ils auront manipulés et une grosse tape dans le dos de la part du Primogène (genre "on croit en vous, montrez-nous de quoi vous êtes capables").

Scène 3- Attaquer la Couvée d'El Capitan

Bon, les personnages font face à une maison où il y a une dizaine de gangsters armés et teigneux plus six vampires, encore plus teigneux et encore plus dangereux. Comment vont-ils s'y prendre ? A eux de jouer.

Mais, à moi de vous donner quelques informations:

- ✦ les gangsters sont dominés par El Capitan: si quelque chose arrive de jour et qui leur semble bizarre ils le reporteront.
- ✦ Scourge, le nosferatu a un corbeau qui surveille les alentours. C'est un simple corbeau mais il a pour mission de voir si quelqu'un surveille les lieux (s'il y a un relais régulier cela peut passer mais si seulement deux ou trois personnes se relayent il repérera le truc)

Voilà les précautions prises au dépôté. La question est: est-ce que la Couvée repère qu'elle est sous surveillance ou pas ?

Ce qu'il faut souligner c'est qu'un affrontement est impensable: si les personnages veulent tuer la Couvée, cela doit se faire sans jet de dés ou presque (opération de jour par goules interposées, explosion etc.), un face à face se terminera mal pour nos héros. Voici donc les différentes possibilités.

Repérés

C'est ce qui s'est passé dans ma chronique: à force de trop en faire, mes personnages ont fini par se faire repérer. Résultat des courses: la Couvée s'est tiré en piégeant les lieux au préalable. Si c'est le résultat auquel vous aboutissez, au final, c'est pas mal: les personnages auront des comptes personnels à régler, d'autant plus qu'ils avaient la Couvée à porter de main. Ne soyez pas trop méchant, laissez leurs éventuelles aides mourir à leur place, décrivez une grosse explosion, donnez-leur quelques dégâts aggravés (type 5 ou 6, soyez violent quand même). Ils se sont fait botté les fesses, sont quasiment morts et tout Chicago peut voir qu'ils ont échoué. Ils ont la haine, ils détestent la Couvée, maintenant c'est personnel: excellent!

Ça, c'est fait

L'autre possibilité c'est que les personnages assurent à fond et massacrent toute la Couvée. Si tel est le cas pensez à leur filer une petite récompense supplémentaire (une promotion dans leur Couvent, un nouvel Allié pensant qu'ils ont du potentiel etc. ce que vous pensez approprié).

D'un autre côté vous allez devoir recréer une Couvée du même acabit pour la suite de la Chronique. Prenez la même échelle de puissance (pas trop forte) et, pour la suite, considérez que quand on parle de la Couvée d'El Capitan, on parle de celle que vous avez créé.

Epilogue

Voilà, vos personnages viennent de mettre les pieds dans l'accroche de la Chronique. Ce qui est important maintenant c'est: leur relation avec Loki (alliés, concurrents, à couteaux tirés), leur relation avec le Primogène et les autres vampires s'ils les ont convoqués (un gros échec, des alliés et des ennemis, des vampires volontaires qui connaissent la mort finale -cela peut déboucher sur des ennemis intéressants). Tout cela peut vous donner des rebondissements propres à votre Chronique.

Nous nous retrouverons un clic plus loin pour Diablerie où la version vampirique de Bonnie and Clyde.