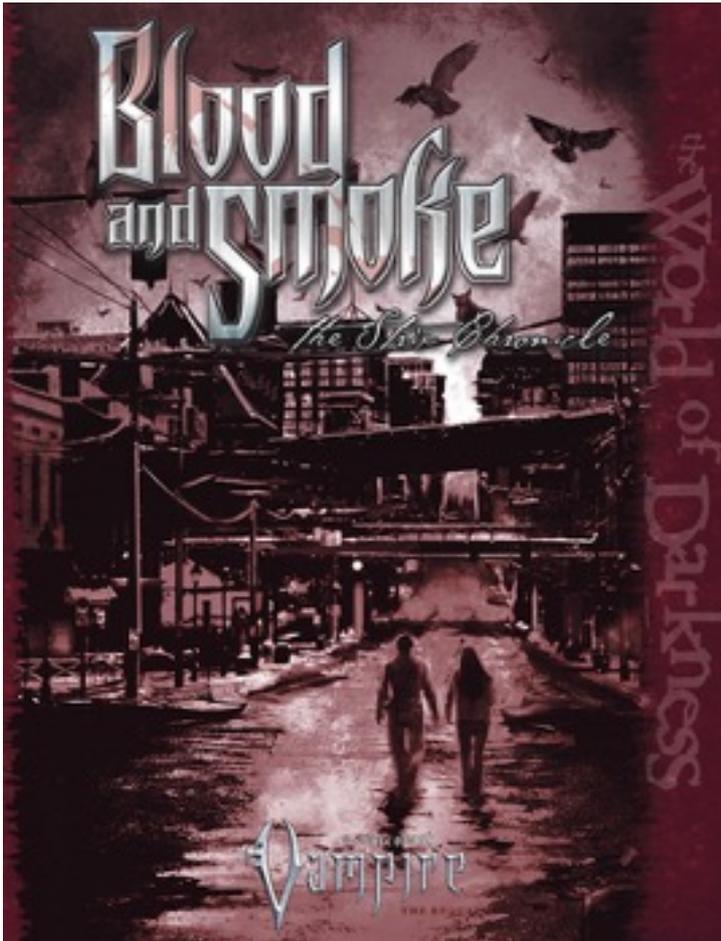


PRÉSENTATION

La Chronique Blood and Smoke



Bonjour à tous,

La Chronique Blood and Smoke est partie d'une volonté de ma part de faire découvrir le Strix à mes joueurs en mettant en scène leur apparition plutôt que de leur expliquer qu'ils étaient désormais un élément majeur de la deuxième édition.

Elle met en scène une coterie d'Engances de Béliar ayant pour objectif d'ouvrir une porte sur Dis afin d'invoquer leur maître. Ce qu'ils ignorent est que leurs travaux se basent sur des données (un mystérieux livre occulte) falsifiées par le Stryx lui-même: leur invocation n'appellera pas Béliar mais ouvrira bien une porte sur Dis, permettant au Strix d'envahir à nouveau notre monde, ce qui nous fera passer sur la deuxième édition de Requiem.

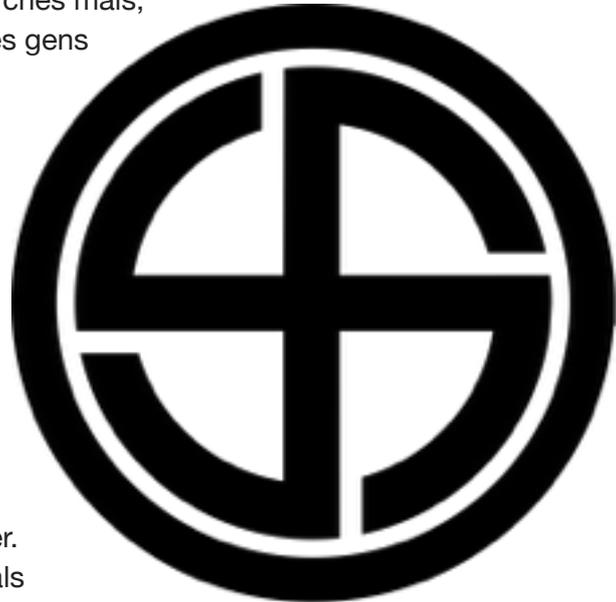
A l'heure actuelle, le premier volet de la Chronique est en cours de finalisation (je suis en train de rédiger la dernière histoire). Le premier volet s'achève avec l'arrivée du Stryx.

Dans la mesure où les Histoires ont été conçues pour mes joueurs, afin de les rendre plus génériques, je vais devoir procéder à quelques ajustements ou précisions.

D'ores et déjà il est important qu'un des personnages ait de gros contacts dans la police, qu'un autre ait des relations dans l'occultisme et, surtout, qu'un personnage ait un intérêt pour Reinhard Schwarze.

Pour des raisons de propriété intellectuelle, les images défendues par des droits d'auteur ont été effacées des pdf. J'ai laissé la surface blanche pour que vous puissiez, à titre privé, y mettre les vôtres.

Reinhard Schwarze est un PNJ important qui apparaît dans la deuxième histoire "Droit d'asile" c'est un ancien scientifique nazi qui travaillait sur le projet de Thulé du régime nazi. Le projet de Thulé faisait partie d'un vaste programme nazi sur l'occultisme, en l'occurrence ce projet avait pour objet de prouver qu'une civilisation reculée et aryenne était à l'origine d'une partie de l'humanité qui constituerait la race supérieure et de prouver scientifiquement la supériorité de la race aryenne. Reinhard est un élément clef puisque c'est la couvée de Bélial qui l'a aidé à fuir l'Allemagne et à échapper aux Alliés. Ils l'ont extradé sur New York et l'ont fait travailler sur un projet confidentiel. Il était supposé faire avancer leurs recherches mais, comme il n'était pas du tout dans la confiance (il ignorait les gens pour lesquels il travaillait et leurs véritables objectifs), faire progresser des recherches dont on ne connaît pas la finalité est quasiment impossible. Alors qu'il devenait vieux et que sa condition physique se dégradait, la couvée décida que Reinhard était une ressource précieuse: Abigail (voir l'aide de jeu Bélial) fut choisie pour être sa mère de sang et Reinhard fit son entrée dans le monde des vampires et dans la couvée. Ce fut une erreur: on n'est pas étreint Bélial, on le devient (voir le supplément Belial's Brood). Comprenant qu'il, travaillait pour un groupe de vampires satanistes voulant invoquer le diable et lui demandant d'expérimenter sur des vampires, Reinhard se mit à paniquer. Lorsqu'un de ses sujets d'expérience lui révéla que les Bélials étaient ultra minoritaires chez les vampires et qu'il pouvait l'aider à contacter les autorités vampiriques de New York si Reinhard le sortait de là, Reinhard décida de s'enfuir et trahit la couvée aux autorités de New York. Voilà pour faire court.



C'est un membre de la Société de Thule, le dentiste Dr. Friedrich Krohn, qui choisit la svastikas comme emblème nazi. On voit la ressemblance avec le symbole de la société de Thule

Autant dire que Reinhard a des informations de première main sur la coterie et sera un allié de choix mais son passé nazi (même s'il n'a jamais mis les pieds dans un camp de concentration) ne joue pas franchement en sa faveur, son boulot à New York pour la Couvée non plus d'ailleurs. D'où l'importance d'avoir un PJ lié à lui. Dans ma Chronique un des personnages était un ancien collègue de Reinhard mais on peut imaginer n'importe quoi d'autre: le vampire que Reinhard a sauvé à New York, par exemple.

Thulé était une impasse: les Aryens ne sont pas la race supérieure, les Vampires sont la race supérieure.

- REINHARD SCHARZE

Déroulement de la Chronique:

- **Mascarade** est une petite histoire d'introduction qui permet aux personnages de commencer à évoluer sur Chicago.
- **Droit d'asile** est la première accroche à la Chronique et introduit Reinhard comme PNJ récurrent.
- **Diablerie** est une histoire qui amènera les personnages à s'opposer à un couple de vampires diabolistes qui sévit à Aurora pour le compte de la Couvée de Chicago.
- **Officiels** un tournant dans la jeune carrière de nos héros: ils sont officiellement reconnus en tant que chasseurs de Bélials. C'est une occasion, pour eux de prendre du Statut, de se faire des contacts dans le gratin vampirique de Chicago et de préparer leur expédition sur New York afin d'en apprendre plus sur ce qui s'était passé à l'époque avec la Couvée. Une aide de jeu sur New York sera en ligne pour accompagner l'histoire qui suivra.
- **If you can make it there...** Petit clin d'oeil à la célèbre chanson est une petite histoire d'introduction à ce monde étrange qu'est la politique vampirique de New York.
- **Les graines de la discorde** bouclent l'excursion des personnages sur New York. Ils en reviendront avec des informations intéressantes et, peut-être, quatre vampires fraîchement créés.
- **Cacophonie** est une série de plusieurs histoires se déroulant au retour des personnages de New York. J'ai eu besoin de développer certaines de ces histoires donc, pour jouer Cacophonie, vous aurez besoin de télécharger également **Une nuit avec Jack** et **Devine qui vient danser ce soir ?**
- **Négociations** est une histoire facultative. Dans ma Chronique, le personnage qui était un ancien collègue de Reinhard a mis en place une coopération entre certains Ordo Dracul de Staten Island et certains de ses confrères Ordo Dracul de Chicago. Négociations est une histoire mettant en scène les négociations de ce personnage pour lever des fonds afin de financer le projet BlackStar: un projet de recherches imitant les recherches des Bélials pour comprendre où ils en sont, ce qu'ils ont trouvé, dans l'espoir de les stopper.
- **Justice pour tous** met en scène des émeutes sur Chicago mais aussi les avancées de la Couvée de Bélials, qui trouve un moyen de mettre la main sur les notes de Thule. Les personnages auront la possibilité de découvrir le repère des Bélials qu'ils avaient croisés lors de l'histoire Droit d'asile.
- **Judgement Day** est une histoire spéciale qui permet aux joueurs d'endosser le rôle d'une équipe du SWAT que les autorités vampiriques de Chicago avait mis à leur disposition dans l'histoire *Officiels*. Mission de reconnaissance et potentiellement d'extermination de la Couvée d'El Capitan. Une bonne vieille histoire de chasseurs de vampires et, pour les personnages, l'occasion de commencer à rendre les coups.
- **Blackstar ltd** est une histoire optionnelle qui n'a de sens que si vous avez choisi de jouer l'histoire Négociations: le projet BlackStar est lancé mais l'entreprise des personnages est sous le feu de tentatives d'espionnage.
- **Kingdom Come** en cours de rédaction: après l'affrontement final entre les personnages et la Couvée des Bélials le monde ne sera plus le même.

Aides de jeu

Des aides de jeu seront à votre disposition ou à celle de vos joueurs.

- **Chicago**: présentation de la ville à la fois d'un point de vue humain et vampirique. Quelques vampires sont présentés pour refléter le fait que les personnages ne sont plus des infants sous la coupe de leur géniteur et ont une culture générale de ce qui se passe en ville. Pour finir, le pdf présentera quelques règles que les joueurs voudront peut-être avoir sous le coude.
- **Bérial**: est à destination du Conteur exclusivement et présente les adversaires, leurs objectifs et leurs ressources.
- **Les pdf sur les Couvents** sont à destination des joueurs des Couvents concernés et j'en profite pour introduire de nouveaux PNJ originaux (qui ne sont pas dans le supplément Chicago). La présentation décrit ce que savent les personnages concernés, rien de plus. Donc, selon l'intérêt que vos joueurs leur porteront, vous pouvez être amenés à les détailler, à la fois en terme de background et de statistiques. Enfin, pour mes joueurs j'en avais profité pour leur donner des éléments de règles (Mérites Carthistes, Sorcellerie de Thèbes etc.), pour des raisons de droit d'auteur, ces passages ont été supprimés mais vous pouvez décider de les rajouter de votre côté. Il y a un grand absent dans les Couvents: le Cercle de la Sorcière. En effet, il se trouve que je n'ai eu aucun joueur ayant choisi ce Couvent donc que je ne l'ai pas détaillé mais j'y travaille, il finira bien par faire son apparition.
- **New York** est un pdf décrivant une version originale (non officielle) de New York by Night, de ses factions et de ses personnages principaux. Indispensable pour jouer l'escapade des personnages sur New York.
- **Le Directoire** est une aide de jeu dont j'ai eu besoin pour jouer l'Histoire Négociations et qui m'a également servi dans l'histoire Justice pour tous. Il décrit les membres du directoire Invictus sur Chicago, met en scènes plusieurs vampires originaux (non officiels) et se penche sur les relations politiques entre ses différents membres.

Dernières précisions

Mes contributions sont donc complètement liées à la Chronique que je suis en train de finir avec mes joueurs. Ce que je poste sur la Scénariothèque va vous demander un travail d'adaptation mais j'espère que l'essentiel y sera en terme d'idées et d'inspirations. J'ai relu le tout et j'ai rectifié certains passages pour les rendre plus génériques mais, la perfection n'étant pas de ce monde, il est possible qu'il y ait quelques ratés (comme le nom d'un de mes PJ qui reste dans l'Histoire) donc n'hésitez pas à me le faire savoir si tel est le cas.

Ensuite, question stat des PNJ, j'utilise beaucoup les scores simplifiés et ce pour deux raisons: la première c'est que je n'ai généralement pas besoin des statistiques détaillées: la Blood Potency, les disciplines et quelques scores me suffisent pour gérer le tout-venant (y compris des combats contre des PNJ secondaires) et, la deuxième raison, c'est que les scores des PNJ est un ajustement fin que les Conteurs préfèrent souvent faire eux-mêmes: tout le monde n'a pas les mêmes échelles de puissance. Ceci dit, quelques PNJ majeurs de la Chronique seront détaillés (je réserverai un pdf pour cela).

Enfin, pour jouer vous aurez besoin de Vampire Requiem 2e édition, Chicago, Belial's Brood, la deuxième édition du Monde des Ténèbres intitulée Chronicle of Darkness est un plus.

Bon jeu