



CAMPAGNE LARMES DE SANG

CHAPITRE I

LA ROSE DE SANG

Un Scénario pour le World of Darkness 2.0

Textes et Mise en page par BJ

Illustrations des personnages par Mikachubaka

PRÉSENTATION

Second scénario de la campagne **Larmes de Sang** pour **Vampire : The Requiem**, **La Rose de Sang** va projeter les PJs dans une angoissante enquête qui finira dans une chasse dont ils seront les proies. Tout comme pour le **Prologue**, l'important ici n'est pas de montrer l'horreur mais de la suggérer. Les PJs doivent sentir qu'ils pénètrent petit à petit dans un monde sombre où les valeurs qu'ils avaient jusqu'à présent flétrissent devant les forces obscures qui s'en prennent à eux. Le surnaturel s'il existe bel et bien ne doit pas être montré ouvertement. Le scénario se termine par une lutte à mort entre les PJs et un vampire, il serait trop simple de la décrire comme telle, c'est pourquoi je vous encourage à bien choisir vos mots pour décrire les événements du scénario et son final violent et choquant. Certes les PJs vont très vite comprendre qu'ils ont affaire à un vampire, c'est pour cela qu'il faut les faire sombrer dans le doute. Le thème de ce scénario est la **Proie** et surtout la peur que l'on doit ressentir quand on est dans cette situation. Bon jeu !

SYNOPSIS

Les PJs sont contactés par **Naomie Menster**, ex-mannequin, qu'ils avaient rencontré lors de la réunion chez **Francis Carlage** (c.f **Le Mystère Belinda**). Celle-ci les retrouve dans un bar du **Quartier Français** et leur apprend la mort suspecte à ses yeux de deux autres personnes : **Connie Verdun** et **Grégoire Hampton**, ainsi que la mystérieuse disparition de **Francis Carlage**. Sachant que les PJs étaient aussi à cette réunion, elle pense que leur vie est en danger.

En enquêtant sur les affaires **Connie Verdun** et **Grégoire Hampton**, les PJs

découvrent des éléments troublants qui n'ont pas été relevés par la police qui a classé ces affaires en " suicide " et " accident de la route ". Ils attirent néanmoins l'attention de l'inspecteur **Andrew Parkins**. Contactés par un avocat ils apprennent la mort par défenestration de **Naomie** et la mise en accusation de son amie **Sarah Miles**. Elle souhaite leur parler. Au parloir de la prison elle leur annonce lugubrement qu'ils sont les prochains et met fin à ses jours en se brisant la nuque.

A peine sortis de la prison ils sont contactés par un journaliste, **Mathieu Bugerton**, qui a fait le lien entre certains éléments liés aux décès de **Connie**, **Grégoire** et **Naomie**. Il souhaite interroger les PJs sur le sujet et les harcèle un peu. C'est alors qu'ils sont convoqués par l'**Inspecteur Parkins** qui souhaite leur poser des questions sur leurs liens avec les personnes décédées. Manquant d'éléments il les laisse libres mais leur demande de rester en ville.

Henri Planaille, ancien avocat de **Sarah** invite alors les PJs chez lui pour leur faire des révélations. A peine arrivés chez lui, **Henri** est tué par un inconnu qui s'en prend aux PJs avec la ferme intention d'en finir avec eux. Manifestement plus fort qu'eux il les pousse à fuir et ils trouvent refuge dans un bar. Le tueur les y poursuit mais fuit vivement l'endroit, poursuivit par trois jeunes habitués. Un homme étrange les questionne alors sur les raisons pour lesquelles le tueur leur en veut puis leur donne une adresse où ils peuvent le trouver.

Le lendemain c'est la police qui réveille les PJs. L'inspecteur a suffisamment d'indices pour arrêter les PJs et les interroger. Lors de l'interrogatoire il démontre que l'homme qu'ils accusent des meurtres et qu'ils reconnaissent sur une photo est décédé depuis plus de quatre ans. Néanmoins il accepte de se rendre à l'adresse par pure conscience professionnelle. Là il est attaqué par le



tueur qui, affaibli par son combat contre les trois jeunes, laisse échapper le flic. Ce dernier rentre précipitamment au commissariat et libère les PJs. Il leur dit alors qu'il croit leur histoire et qu'il va les mener en lieu sûr, un endroit où d'autres personnes les croiront aussi et les protégeront.

Malheureusement, en chemin, le tueur cause un accident de voiture et d'attaque à **Andrew Parkins**. Il le tue, malgré de très nombreuses blessures, et s'en prend aux PJs. Après un combat difficile ceux-ci s'en sortent vivants. **Sébastien** (c.f **Le Mystère Belinda**) arrive alors dans un van. Il récupère le corps du tueur, remercie les PJs et s'en va. Avant de mourir **Parkins** remet un numéro de téléphone aux PJs en leur disant de contacter les " autres ". Dans l'ombre le journaliste **Mathiew Bugerton** a prit des clichés de la scène.

L'HISTOIRE

Après les événements liés à la secte de **Victor Brom** (c.f **Le Mystère Belinda**), le **Prince Vidal** a décidé qu'il fallait régler cette affaire de secte. En effet en tant que membre de la **Lancea Sanctum** il est convaincu que les vampires ont été damnés par **Dieu** pour une mission : celle d'être les gardes fous de la **Foi**, d'être les bergers de l'ombre. Savoir que des mortels se sont détournés si vilement du chemin de **Dieu** en participant à cette dérive sectaire est insupportable. Il a donc chargé une jeune recrue, **Thomas Marlow**, de traquer et éliminer tous les membres de la secte. Au préalable **Sébastien** a incendié le **Lady's Night** alors que, comme à leur habitude, les membres de la secte s'y réunissaient. Mais certains en ont réchappé, c'est à **Thomas** de les retrouver.

De son vivant **Thomas** était un délinquant au lourd passé : vol, drogue, meurtres et surtout l'assassinat d'une vingtaine de personnes auprès desquelles il laissait toujours une rose rouge. La presse l'avait appelé **The Rose Killer** et la

police ne réussit jamais à mettre la main sur lui. Son passage dans la non vie ne l'a pas arrangé, bien au contraire, et malgré les tentatives de son sire pour lui inculquer certaines " valeurs ", il est resté quelqu'un de profondément dérangé bien qu'il cessa ses meurtres à la rose. Un tel vampire n'a pas plût au **Prince Vidal** qui, d'ailleurs, a une petite rancune avec **Dorian O'Connors**, le sire de **Thomas**. C'est pourquoi le **Prince** a chargé **Thomas** de cette mission. Dans le même temps il a dit à **Sébastien** de le tenir à l'œil et de faire en sorte qu'il ait un petit " accident " aux effets définitifs une fois toute cette affaire terminée.

En fait tous les membres actifs de la secte ont été tués lors de l'incendie. Seules des personnes contactées par **Carlage** mais non encore affiliées restèrent en vie. **Thomas** pénétra dans la villa de **Carlage** et y trouva un listing des membres. Il téléphona au numéro mit en place par les autorités pour que les membres de la famille de ceux qui étaient susceptibles d'avoir péri dans l'incendie du **Lady's Night** puisse se renseigner. Grâce à cela il limita son listing à quelques personnes dont **Grégoire Hampton**, **Connie Verdun** et **Naomie Menster**, les PJs n'ayant certainement pas donné ces informations il n'a aucune idée de leur existence.

Grégoire fut sa première victime. Alors que celui-ci rentrait, passablement éméché, d'une petite soirée bien arrosée, **Thomas** se jeta sur son pare-brise qu'il traversa du poing et brisa la nuque du conducteur. Le véhicule termina sa course dans la devanture d'un magasin de vêtements. **Thomas** y déversa de l'essence et le brûla. Puis il déposa une rose blanche colorée de son propre sang sur le trottoir et enfin repartit.

Connie fut tuée chez elle. **Thomas** s'y introduisit alors qu'elle prenait une douche et il se jeta dessus pour lui boire son sang. L'ayant tuée il fit une mise en scène de suicide et déposa une rose identique à la précédente dans un unique



vase sur la table du salon.

Puis il s'intéressa à **Naomie**. Malheureusement celle-ci avait appris la mort des deux autres et se montrait méfiante. Il la suivit jusqu'à un rendez-vous qu'elle eut avec d'autres personnes (les PJs) dans un bar du **Quartier Français**. Grâce à ses sens surdéveloppés il comprit que les PJs étaient eux aussi des personnes à éliminer dans le cadre de sa mission. Mais il ne pouvait agir dans ce lieu, fief de **Savoy** car il aurait été immédiatement repéré et aurait certainement eut des problèmes. Il décida alors de suivre les PJs pour déterminer où les trouver puis il s'occupa de **Naomie**.

Après être entré dans l'appartement de **Naomie** il se rendit compte qu'elle avait plié bagages. Mais un message sur le répondeur et un petit coup d'œil sur son calepin téléphonique lui permis de déterminer qui appelait pour dire à **Naomie** qu'elle " ne devait pas oublier de prendre des somnifères pour dormir ce soir ". **Sarah Miles** était identifiée. **Thomas** se rendit à son appartement où il trouva les deux femmes. Il défénestra **Naomie**, laissa une rose sur le balcon et entreprit de s'amuser un peu avec **Sarah**. Après s'être nourri sur elle il lui implanta diverses suggestions mentales en prévision du fait qu'elle allait être accusée du meurtre de **Naomie**. Cette

programmation mentale la mènera à contacter les PJs pour qu'elle puisse leur transmettre ce " qu'il " avait à leur dire.

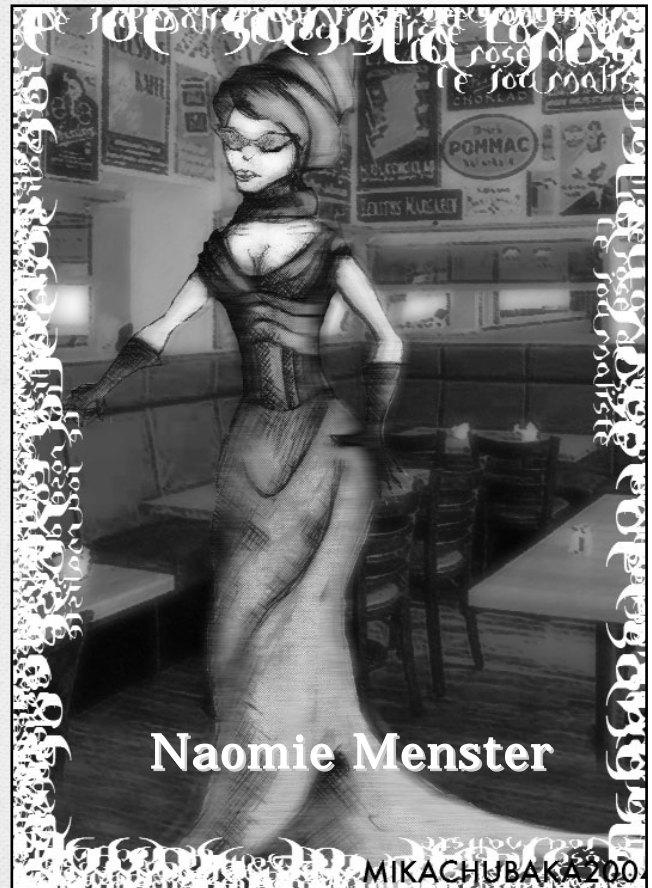
Pendant ce temps **Sébastien** surveilla **Thomas** de loin sans réellement se préoccuper de la façon dont il effectuait la mission, du moment qu'il suivait les **Règles de la Famille**.

ACCROCHE

Les PJs rencontrent Naomie Menster qui leur fait une troublante révélation. Sans le savoir ils croisent le tueur !

L'action se passe moins d'une semaine après les événements troublants que les PJs ont vécu. Les journaux ont fait les gros titres de l'incendie criminel du **Lady's Night** qui a causé la mort à plus d'une quarantaine de personnes. Depuis leur troublante rencontre dans les sous-sols de ce club ils n'ont plus la conscience tranquille, comme si quelque chose c'était cassé, déchiré, en eux. C'est sous l'emprise de ce stress désagréable que l'un des PJs reçoit, un soir, un coup de téléphone de **Naomie Menster**. Elle se rappelle à son souvenir comme l'une des participants à la réunion de **Francis Carlage**. Sa voix est tremblante et elle cherche ses mots, manifestement elle a peur. Elle demande au PJ s'il accepte de la rencontrer au plus vite avec ses amis car c'est une question de vie ou de mort. Elle propose un rendez-vous dans un bar du **Quartier Français**, le soir même à 22h.

Naomie est bien au rendez-vous. Toujours aussi belle elle porte une robe noire longue avec un décolleté discret et sensuel. Autour du cou et de la tête un châle s'enroule et une paire de lunettes noires termine de lui cacher le visage. C'est d'un pas mal assuré qu'elle rejoint les PJs à leur table. Elle commande un café noir qu'elle manque de faire tomber lorsque le serveur lui apporte. Quelque



peu calmée elle prend une bouffée d'air et se lance. S'ils sont attentifs (**Astuce + Sang-Froid**) les PJs remarqueront un homme brun de taille moyenne, les cheveux courts, habillé d'un jean mal lavé ainsi que d'une chemise poussiéreuse entrer dans le bar, c'est **Thomas**, il suit **Naomie** depuis un certain temps déjà. Il regardera en direction de **Naomie** et la détaillera un sourire vicieux sur ses lèvres, son regard s'arrêtera sur ses hanches. Puis il ira s'asseoir à une table un peu plus loin.

Depuis la réunion avec **Francis Carlage** elle a essayé plusieurs fois d'entrer en contact avec lui mais sans succès. Connaissant vaguement **Grégoire Hampton** et **Connie Verdun** elle a voulu entrer en contact avec eux. C'est à cette occasion qu'elle a appris qu'ils étaient morts tous les deux : **Connie** s'est suicidée dans sa baignoire et **Grégoire** a eu un accident de voiture mortel sur **South Robertson**. Entre la disparition de **Carlage** et la mort de ces deux personnes présentes à la réunion **Naomie** a fait le lien. Elle est persuadée que sa vie est en danger. Ses yeux rougissent de larmes et on sent bien

toute la pression qu'elle subit à ce moment. Enfin elle précise que si **Carlage**, **Connie**, **Grégoire** et elle sont sur la liste noire d'un tueur, les PJs le sont aussi.

A ce moment deux jeunes loubards rentrent dans le bar. Ils ont une attitude dédaigneuse et insultante et bousculent un peu les clients. Leur regard est alors attiré par la séduisante **Naomie** qui essaye tant qu'elle peut de se cacher. C'est trop tard ils ont déjà flairé de la chair fraîche et ont décidé qu'elle ferait une partenaire parfaite pour assouvir leurs pulsions primaires. Ils s'approchent donc de la table des PJs sourire aux lèvres et commencent à se montrer vulgaires et entreprenants. Il y a fort à parier que les PJs vont réagir vivement mais ce qui va calmer leurs ardeurs est la présence de **Thomas**. L'un d'eux regardera dans sa direction puis son visage passera de l'assurance au doute puis à l'inquiétude. Il bousculera son collègue pour que celui-ci regarde dans la direction de **Thomas**. Le jeune râlera puis portera son regard et aura un hoquet de surprise. Tous deux partiront alors du bar assez précipitamment. Lorsque l'attention des PJs sera attirée par **Thomas** il aura disparu, la seconde porte du bar sera en train de se refermer. S'ils regardent à l'extérieur ils le verront s'éloigner prestement pour finalement disparaître au coin d'une rue. Bien entendu si les PJs partent à sa poursuite il se sera complètement volatilisé.

Ce petit événement suffira pour que **Naomie** se décide à partir. Elle acceptera avec plaisir si l'un des PJs la raccompagne jusqu'à l'appartement d'une amie, **Sarah Miles**. Elle insiste pour que les PJs prennent soins d'eux puis les quitte.

Deux pistes sont possibles : les PJs peuvent essayer de se renseigner sur les affaires **Connie Verdun** et **Grégoire Hampton**. Le problème est que c'est la police qui a les infos...

ET SI L'UN DES PJS EST FLIC ?

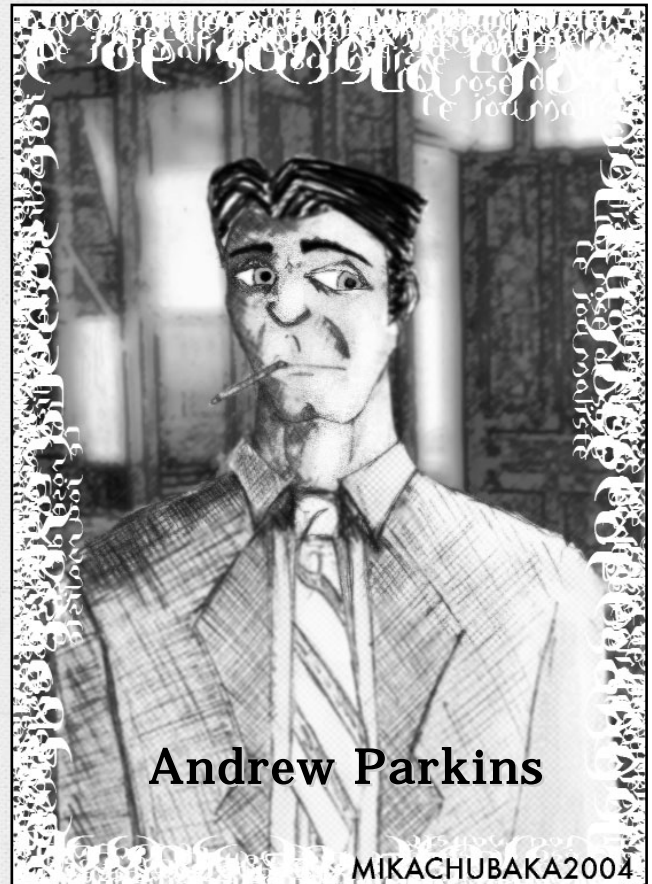
Qu'à cela ne tienne ce sera plus facile pour lui d'obtenir certains renseignements. Mais cela n'empêchera pas **Andrew Parkins** de s'intéresser aux raisons qu'ont les PJs de se mêler de ces affaires. Pire, il harcèlera son "collègue" pour en savoir plus. Le moment venu il n'hésitera pas à le coffrer, il n'aime pas les "ripous" et va vite penser que le PJ en est un.

L'AFFAIRE CONNIE

VERDUN

*Les PJs rencontrent pour la première fois l'Inspecteur **Andrew Parkins** et découvrent quelques indices étranges qui laissent penser que ce n'est pas un suicide.*

C'est l'Inspecteur **Andrew Parkins** qui a été chargé de l'affaire **Connie Verdun**. En



réalité tous ses collègues s'accordaient pour dire qu'il n'y avait pas matière à perdre du temps, **Melle Verdun** s'était suicidée, un point c'est tout. Pourtant son instinct de flic lui susurrerait qu'il y avait quelque chose de louche derrière tout cela. Bref il n'a pas classé le dossier, mais il ne s'est pas non plus lancé à cœur perdu dedans faute d'autres indices. L'arrivée des PJs, intéressés par l'affaire, va relancer Andrew dessus.

Il ne sera pas difficile aux PJs de trouver l'**Inspecteur Parkins**. En effet il suffit de se rendre dans un commissariat et de demander qui s'occupe de cette affaire, l'agent de service vérifiera sur le réseau et enverra les PJs auprès de l'Inspecteur. Ce dernier, prévenu par l'agent de l'arrivée des PJs, ressortira le dossier qu'il mettra dans un tiroir de son bureau.

Il recevra les PJs dans ce dernier, leur proposant de s'asseoir et même de boire un café. **Parkins** est un jeune policier ambitieux qui tache de tout mettre de son côté pour réussir. Il est encore un peu idéaliste. Grand, dans les 1 m 80, il a la carrure d'un sportif amateur qui s'entretient régulièrement. Ses yeux sont verts et ses cheveux, courts et coiffés avec une raie sur le côté, sont bruns. Il porte un complet pantalon - chemise - cravate - veste couleur anthracite. Sa tenue est manifestement soignée ainsi que sa peau et ses ongles.

Une fois les présentations faites, **Andrew** demandera aux PJs les raisons de leur présence et, s'ils le demandent, pourquoi ils veulent accéder au dossier **Connie Verdun**. Convaincre l'Inspecteur est une tâche ardue (**Manipulation + Persuasion**) et il faudra que les PJs aient un bon roleplay. Ils doivent comprendre qu'ils n'ont pas en face un vieux flic désabusé qui ne pense qu'à faire ses heures et rentrer tranquillement chez lui le soir. Non, ils ont devant eux un jeune loup aux dents longues, très longues. Néanmoins **Andrew** se laissera

convaincre. Il sortira le dossier, expliquant que rien dans celui-ci ne permet d'imaginer autre chose que la thèse du suicide, et le posera devant les PJs. Ces derniers pourront le consulter quelques minutes avant qu'il ne le récupère et ne leur demande de repartir. Il le remettra dans le tiroir et congédiera aimablement les PJs en précisant que c'est une affaire classée, il insistera néanmoins pour prendre leurs coordonnées, les PJs ne sont pas obligés d'obtempérer mais rappelez leur que cela risquerait de mettre la puce à l'oreille du policier. Un PJ vivace se rendra compte qu'on ne " classe " pas des affaires dans un tiroir.

Lorsque les PJs consultent le dossier ils ne peuvent tout retenir. Ceux qui ont une excellente mémoire (**Intelligence + Investigation**) peuvent retenir un élément, dans l'ordre, parmi les suivants pour chaque réussite :

1. **Connie** n'a laissé aucune lettre d'adieu, or généralement les suicidés le font.

2. Dans son salon un vase contenait une rose fraîche, pourquoi acheter une rose rouge alors qu'on a envie de se suicider.

3. Elle avait fait des courses importantes deux jours plus tôt et la veille elle a cuisiné de nombreux plats.

4. Personne dans son entourage ne la voyait perturbée car ses séances au psy s'étaient révélées très efficaces et bénéfiques.

5. La baignoire n'était pas remplie d'eau contrairement à cette méthode " classique " de suicide. Ce qui fait que tout son sang a été évacué par l'écoulement.

6. Le rapport du médecin légiste indique une faible concentration de sang aux extrémités de ses jambes.

Il est clair pour les PJs qu'ils n'ont pas

tous les éléments de l'affaire en main et que le dossier contient des indices qu'ils n'ont pu voir faute de temps. Peut-être vont-ils envisager de venir faire un petit tour de nuit dans le bureau de **Parkins**. C'est justement ce que ce dernier a pensé qu'ils feraient. La nuit il y a deux agents de garde dans le hall principal. Dans les bureaux trois ou quatre inspecteurs terminent divers dossiers avant de partir. Si les PJs réussissent à s'introduire jusqu'au bureau de **Parkins** ils le trouvent ouvert. Le dossier est bien à sa place. Lorsqu'ils repartent tout se gâte. Quatre hommes qui avaient remplacé des clochards dans la cellule principale sortent leurs armes et les braquent tandis que **Parkins** sort des toilettes, armé et déterminé. S'ils ne réussissent pas à fuir les PJs seront mis en cellule et **Andrew Parkins** viendra les y interroger (c.f ci-dessous *Quand la police s'en mêle !*).

L'AFFAIRE GRÉGOIRE

HAMPTON

Les indices sur l'accident de Grégoire permettent aux PJs de comprendre qu'il y a bien un tueur derrière tout ça.

Il n'y a pas d'Inspecteur affecté à l'affaire **Hampton**, enfin, il y en eut un mais il a très vite classé le dossier, c'est l'**Inspecteur Harry Poleman**. Interrogé par les PJs, qu'il recevra dans une petite salle de réunion sans même prendre la peine de leur proposer quoi que ce soit, il expliquera que **Grégoire Hampton** est mort dans un accident de voiture dans la rue **Natchez**, près du **Vieux Carré**. Quelque chose a brisé le pare-brise ce qui a entraîné la perte de contrôle du véhicule qui est allé s'encaster dans la vitrine d'une boutique de vêtements. **M. Hampton** est mort sur le coup, la nuque brisée. Le véhicule a prit feu. Quand les pompiers sont arrivés à l'éteindre il n'y avait plus rien à faire. Le dossier ne contient rien de plus mis à part des photos du véhicule et un rapport d'autopsie sommaire effectué pour les tests d'alcool qui se révélèrent positifs. En y jetant un coup d'œil une personne attentive pourra se poser quelques questions (**Astuce + Investigation**) :

1. Le pare-brise n'a pas été brisé mais transpercé par quelque chose qui a laissé un trou à hauteur du visage du conducteur

2. L'autopsie parle de la nuque brisée mais le légiste précise que ce n'est pas un coup du lapin, comme ce peut être le cas dans ce genre d'accident, selon lui c'est un violent retournement de la tête qui a brisé la nuque. Peut être qu'à cause du bris du pare-brise la victime a-t-elle tourné la tête et le choc l'a propulsée contre ce pare-brise ce qui a causé le bris de la nuque.

Contrairement à **Parkins**, l'**Inspecteur Poleman** ne cherchera pas de problème

ET SI LES PJS RÉSISTENT AUX FLICS ?

Voyons voir, nos chers PJs sont surpris en plein commissariat après y être entrés par effraction. Et en plus ils résistent lors de l'arrestation ?

Comme tout Meneur empli de bonté et de compassion vous pouvez regarder gravement vos joueurs puis esquisser un sourire et enfin leur demander: "vous en êtes vraiment sûrs ? Difficile de perdre des persos si bêtement..."

Voyez après s'ils continuent dans leur idée. Raisonnez les en leur demandant si des gens normaux réagiraient de la sorte... enfin essayez !

Si malgré tout ils insistent alors considérez leur action comme une grosse erreur et arbitrez l'affrontement objectivement. Tant pis s'il y a des pertes...

aux PJs. Il est l'archétype du flic désabusé qui ne veut pas de problème six mois de la retraite.

Les PJs se rendront peut être sur **Natchez Street**. Là où la devanture a été défoncée, s'ils sont attentifs (**Astuce + Sang-Froid**), ils pourront voir une fleur noircie et recroquevillée dans le caniveau. C'est une rose, était-elle rouge ? De plus ils peuvent essayer de trouver des témoins (**Astuce + Conn. de la Rue**). Contre quelques dollars un SDF pourra leur dire qu'un pote de caniveau a peut être vu quelque chose. Il se trouve dans un centre d'accueil deux rues plus loin. **Murphy**, le témoin de l'accident, a une autre version des faits mais il faudra le convaincre de parler car il semble terrorisé. Si les PJs se montrent persuasifs (**Manipulation + Persuasion** ou **Astuce + Intimidation**) ils apprendront comment s'est passé l'accident : alors que le véhicule roulait à vive allure dans la rue un homme s'est tout à coup laissé tomber d'une fenêtre de l'immeuble du magasin de vêtements pour atterrir sur le capot de la voiture. D'un coup de poing il a transpercé le pare-brise et a envoyé la main dans l'habitacle vers la tête du chauffeur. Ce dernier a perdu le contrôle. L'agresseur s'est éjecté juste avant que la voiture ne traverse la vitrine. Puis il a déposé une rose par terre, ouvert le réservoir à essence et jeté une allumette dedans. Il y a eu une explosion et la voiture a flambé, l'agresseur, lui, avait disparu.

Avec ces informations, et s'ils arrivent à avoir celles concernant l'affaire **Connie Verdun**, les PJs savent désormais qu'un tueur est la cause de la mort de ces deux personnes. **Naomie** avait raison, elle est en danger et eux aussi !

L'AFFAIRE NAOMIE

MENSTER

Naomie a été tuée par Thomas et Sarah est accusée, elle demande à voir les PJs pour transmettre un message du tueur.

Naomie sera tuée quelques heures après avoir vu les PJs le soir où elle les aura prévenus de ce qui se passait. Découverte par **Thomas** dans l'appartement de son amie **Sarah Miles**, elle est défénestrée et son corps s'écrase sur une voiture en contrebas. Une rose rouge la suit et se pose dessus. Quant à **Sarah**, elle est en état de choc et surtout, elle va servir les plans de **Thomas**.

Dans la journée qui suit cette nuit mortelle l'avocat de **Sarah**, **Henri Planaille**, essaye de contacter les PJs. Ceux-ci n'auront certainement pas donné ce genre d'information, à peine leurs noms, à **Sarah**. C'est pourquoi il leur semblera étrange que l'avocat, auquel elle a donné le numéro de téléphone de l'un des PJs, les contacte. Il leur demande de le rejoindre à la prison en dehors de la ville pour une affaire importante. Il insiste, précisant que **Sarah** est actuellement en détention et qu'elle a exigé de leur parler. Sur le parking de la prison les PJs rencontrent donc pour la première fois **Henri Planaille**, un jeune avocat noir en complet bien soigné. Il a tout du juriste sûr de lui, du regard à l'attitude. Il accueille les PJs avec soulagement. Sa cliente n'a dit rien d'autre que sa demande de voir les PJs. Il s'inquiète car devant un tel mutisme elle risque cher, étant peu défendable, à moins d'invoquer la crise de folie. Bref il espère que cet entretien permettra de la débloquer.

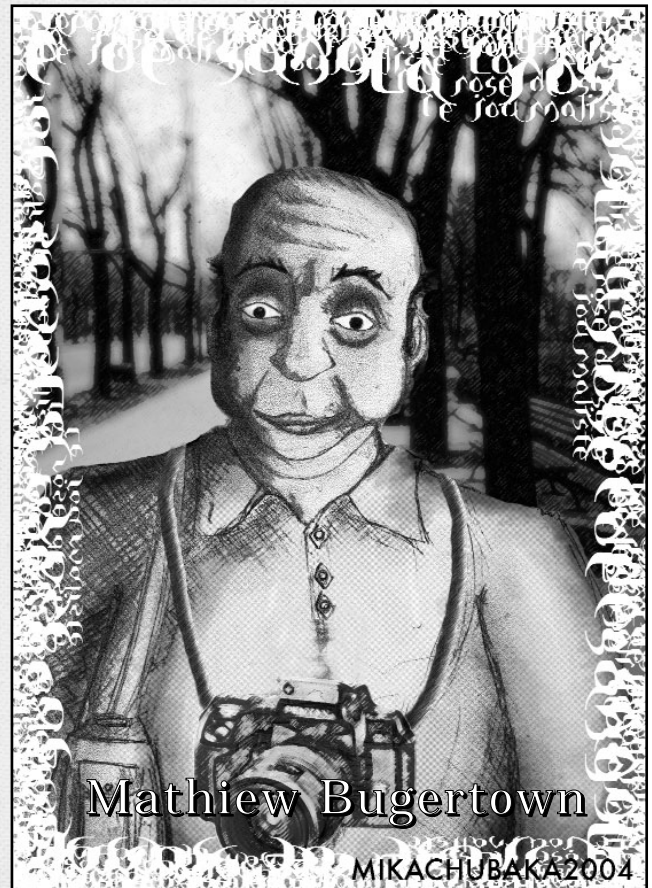
C'est dans une petite pièce disposant d'une table et de trois chaises que l'un des PJs, et uniquement un, sera autorisé à parler avec **Sarah**. C'est une jeune femme blonde aux cheveux ébouriffés et au

maquillage coulant qui entre accompagnée d'un gardien. Il semble vouloir rester mais l'avocat le congédie à coup d'articles de loi sur la confidentialité de ce genre d'entrevue. A partir du moment où Sarah aperçoit le PJ elle ne le quitte pas des yeux, le visage légèrement penché en avant, quelques mèches de cheveux tombant. Une fois tous assis Henri prend la parole et invite Sarah à parler. Elle sourit et s'adresse directement au PJ. Sa voix est étrange, trop grave pour un tel "brin de blonde" mais pas suffisamment pour être confondue avec celle d'un homme. Elle se dresse brusquement et hurle au PJ : " *Toi et tes amis êtes les prochains. Vous avez failli m'échapper mais je vous ai retrouvés. Bientôt vous danserez la ronde en enfer !* ". Elle se prend alors la tête et commence à se la tourner pour se briser la nuque. Le plus déroutant est que Sarah reprend ses esprits et sa voix et hurle de l'aider tandis que son cou commence à se tordre douloureusement sous la traction de ses propres bras. Henri est complètement pris au dépourvu et ne fait rien d'autre que reculer vers le mur en fixant apeuré la scène. S'il réagit vite le PJ peut essayer d'empêcher Sarah de se suicider (jet). Trois situations sont possibles :

1 - Le PJ ne fait rien : Sarah, sous une emprise inconnue, se brise la nuque et meurt en hurlant de terreur. Le PJ ne sera pas inquiété.

2 - Le PJ intervient et arrive à aider Sarah : la force qui l'obligeait à se suicider cesse et ne reviendra pas. Le PJ a sauvé définitivement Sarah et ne sera pas inquiété.

3 - Le PJ intervient mais n'arrive pas à l'aider : Sarah meurt en se brisant la nuque dans un cri. L'avocat appelle de l'aide et hurle que le PJ a tué Sarah en lui brisant la nuque. Le PJ est immédiatement arrêté (voir ci-dessous, " *Quand la Police s'en mêle.* ").



LES MÉDIAS S'EMPARENT

DE L'AFFAIRE

Un journaliste, Mathiew Bugertown, va harceler les PJs jusqu'à en être insupportable pour en savoir plus sur ces affaires liées selon lui au Rose Killer, il peut être aussi un bon moyen de remettre les PJs dans l'enquête si elle piétine.

Mathiew Bugertown est journaliste à la **Gazette Libre**, un journal local au niveau de la **Louisiane** à tirage moyen. C'est un reporter sans cesse à la recherche de scoops. Ce personnage a son importance car il va intervenir dans les scénarios suivants. L'objectif est de l'introduire auprès des PJs, tout d'abord comme un fouille merde puis entant qu'indic potentiel voire d'allié estimable. C'est le genre de journaliste qui erre dans les bureaux de la police et qui dispose dans sa voiture d'une radio bricolée pour recevoir les canaux des flics. Bref en laissant traîner les oreilles il a remarqué l'intérêt grandissant qu'Andrew Parkins porte aux

PJs. Il s'est donc lui aussi penché sur l'affaire **Naomie Menster**. Son instinct s'est emballé car cette histoire de rose lui rappela un ancien tueur en série qui sévissait il y a plus de quatre ans : **The Rose Killer**. En remontant les archives du journal de l'époque il a découvert que le tueur en question laissait aussi une rose rouge près de ses victimes. Les journaux racontent qu'après avoir tué une dizaine de fois il a disparu de la circulation. Serait-ce le retour de ce meurtrier ? Pour en savoir plus il s'est mis en tête de rencontrer les PJs.

Le premier entretien peut intervenir n'importe quand. **Mathiew**, qui file les PJs, peut être repéré pendant la filature ou simplement se présenter à eux dans la rue. Il leur propose de discuter tranquillement dans un bar. **Mathiew** est un homme à l'embonpoint évident. Ses vêtements sont trop serrés et il sue abondamment. Chauve, les joues tombantes et les yeux noirs enfoncés dans leurs orbites. Il leur expliquera ce qu'il pense de l'affaire et, si les PJs lui parlent de **Connie Verdun** ou **Grégoire Hampton**, il pourra faire le lien avec la rose. Maintenant il ne sait pas quel est le lien entre les deux victimes et les PJs. Lui raconter l'histoire de la secte est risqué car, après tout, il ne cherche qu'à faire un bon article. Il faudra s'en rendre compte et le convaincre de ne rien faire, soit en le persuadant, soit en l'intimidant. Il donnera aux PJs sa carte et prendra leurs coordonnées en promettant de chercher dans son coin. Par la suite **Mathiew** est utilisable à souhait pour relancer les PJs sur une piste qu'ils auraient loupé. Par exemple en leur fournissant une copie des dossiers de la police. Le journaliste a suffisamment de contacts pour arriver à faire faire ça à l'insu de l'Inspecteur **Parkins**.

QUAND LA POLICE S'EN

MÊLE

*L'Inspecteur Andrew Parkins est chargé de l'affaire **Connie Verdun** et **Naomie Menster**. Il a classé la première mais comptait bien élucider la seconde. Le fait que **Sarah Miles** se soit suicidée au moment où elle rencontrait les PJs va le mener sur leur piste. Il les convoquera pour avoir plus d'informations sur leurs relations avec **Sarah**. Il leur demandera de ne pas partir de la ville.*

L'Inspecteur **Andrew Parkins** était chargé de l'affaire **Connie Verdun**. Lorsque **Naomie** est décédée il s'est rendu sur les lieux. Meurtre, en avaient rapidement conclu ses collègues, de plus la coupable était restée sur place, dans son propre appartement, et bredouillait des choses incompréhensibles. Le choc, elle est folle, encore une qui va s'en tirer. Pourtant **Parkins** repéra immédiatement la rose rouge sur le balcon. Y avait-il un lien avec cette affaire et le suicide douteux de **Melle Verdun** ? Que viennent faire les PJs là-dedans ? Et cette rose rouge ? Est-ce là la marque du tueur ? Bref de quoi exciter l'esprit de **Parkins** qui voit là une grosse affaire. Or sa seule piste, aussi mince soit-elle reste encore les PJs, il va donc aller dans cette direction.

Remarqués par **Parkins** les PJs vont être gentiment invités (convoqués) à répondre à quelques questions. Rien d'exceptionnel en somme, **Parkins** veut en savoir plus. Cette cordiale invitation peut se faire un peu quand vous voulez, tout dépend de ce qu'ont déjà fait les PJs. S'ils se sont bornés à simplement faire des recherches sur les dossiers via leurs éventuels contacts dans la police, **Parkins** aura eu l'info en questionnant la relation du PJ. S'ils sont déjà venu le voir, rien de plus facile, il sait où les joindre ou comment les trouver. S'ils ont eu d'autres problèmes (comme une tentative de nuit



de voler les dossiers) alors il les a sous la main. Normalement il n'a pas de preuve contre les PJs pour réellement les relier aux différentes affaires, il ne peut, à moins qu'ils ne se soient rendus coupable d'une effraction dans les locaux de la police, les retenir. Il les tiendra néanmoins à l'œil. Le seul qui restera en prison sera le PJ accusé du meurtre de **Sarah** si la scène s'est terminée comme indiquée plus haut.

Il est important que les PJs sentent cette pression policière sur eux, qu'ils se rendent compte qu'ils ne sont pas libres de faire tout ce qu'ils souhaitent. Ils doivent rester réalistes...

UNE NUIT DE TERREUR

Naomie est morte, Sarah a laissé son message, désormais ce sont les PJs les suivants sur la liste... la chasse commence!

A partir du moment où les PJs auront rencontré **Sarah** et la police ils se

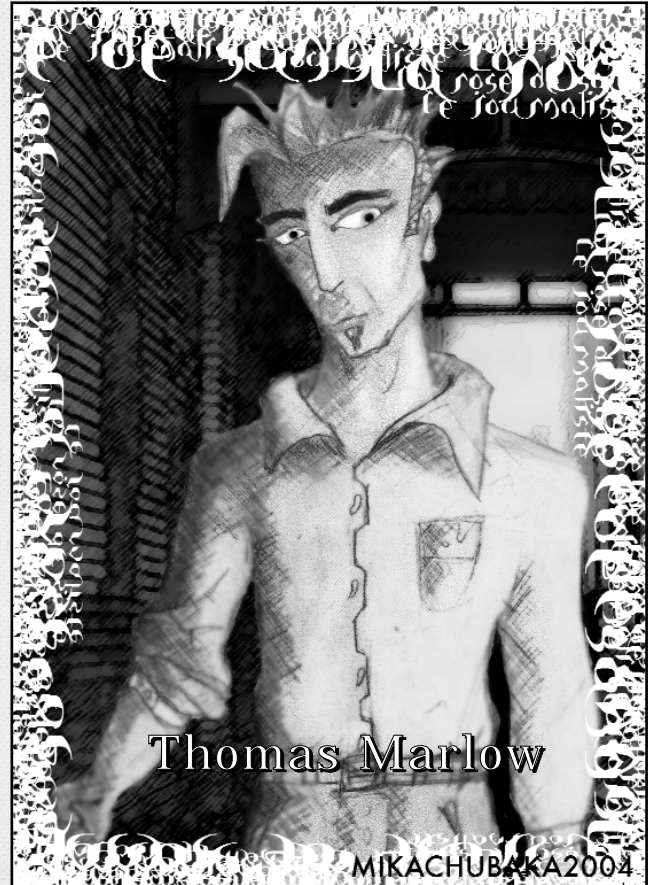
sentiront épiés et surveillés. Où qu'ils soient ils sentiront des frissons monter et parfois se feront des frayeurs tous seuls. La tension doit nettement monter d'un cran car tout ce qu'ils ont appris ne leur sert à rien pour se défendre. Bienvenue dans un **Monde de Ténèbres**.

Vous pouvez faire démarrer cette scène à peu près n'importe quand après que les PJs aient reçu le " message " du tueur via **Sarah Miles**. Ils reçoivent un coup de fil de l'ex avocat de celle-ci, **Henri Planaille**, qui demande à les rencontrer. En gros, dans le cadre de sa mission d'avocat il a eu accès à de nouvelles informations qui jettent un nouvel éclairage sur la situation et concernent, pour certaines, les PJs. Il est manifestement inquiet et propose aux PJs qu'ils le rejoignent le soir même chez lui. Il leur donne son adresse. Peut-être que les PJs ont été arrêtés par la police pour avoir tenté de cambrioler les bureaux de celle-ci ou, pour le PJ présent auprès de **Sarah** lors de sa mort, sont accusés de meurtre. Dans ce cas l'avocat aura fait jouer de très nombreuses influences pour que le PJs soit libéré sous caution, dont il aura payé l'intégralité de la somme.

Voici donc les PJs rendus dans un quartier près de la zone " black " de la Nouvelle-Orléans. **Henri** vit dans une petite villa possédant un étage et un petit jardin. On sent immédiatement l'homme qui est en train de réussir sans avoir toutefois atteint des sommets dans sa profession. Il accueille les PJs dans sa salle de séjour et leur propose à boire. Son intérieur est plutôt sobre et donne l'impression d'une personne qui travaille trop pour réellement vivre chez lui. Les PJs vont certainement le presser de questions ou, au moins, lui demander très vite les raisons de cette entrevue. **Henri** prend alors un visage contrarié et se masse légèrement la tête comme si une migraine commençait à monter. Il a les yeux rouges et les cernes d'une personne visiblement très fatiguée. Il prend un siège et leur tend une enveloppe cachetée. Dans celle-ci se trouve un poème (*voir dernière page du scénario*).

Henri, après que les PJs l'aient lu, se mettra à le réciter à voix haute en regardant les PJs. Son expression deviendra terrifiante, ses yeux rougis par la fatigue se plisseront et un sourire malsain assombriera son visage. Il dressera un doigt impérieux en direction des PJs et terminera en répétant " *Adieu magnifique Rose, et qu'enfin tu reposes !* ". Il sera alors pris de convulsions, droit comme un piquet son corps agité de soubresauts deviendra incontrôlable. Du sang commencera à sortir de la bouche d'**Henri** tandis que dans un gargouillis sanglant il s'affalera sur un fauteuil. Les convulsions augmenteront en intensité jusqu'à ce qu'il se prenne la tête entre les mains et commence à se lacérer le visage jusqu'au sang. Il se camblera alors soudainement et un bruit d'os brisés précèdera sa mort subite. Son corps sans vie retombera dans le fauteuil.

La porte d'entrée volera alors en éclats et apparaîtra dans l'encadrement **Thomas**, l'homme qu'ils ont vu dans le bar lors du rendez-vous avec **Naomie**. " *Mes Roses...* " dira-t-il avant de se précipiter sur les PJs.



L'objectif du tueur n'est pas de les éliminer, c'est un prédateur et, tel un chat jouant avec sa proie, il va prendre le temps de s'amuser avec eux. Sentir leur peur, les voir détailler comme des lapins, les poursuivre dans les ruelles obscures de la ville, bref les chasser tel un fauve affamé et sournois. Les PJs ressentiront alors un frisson d'horreur et la peur saisira leurs entrailles. L'être qu'ils ont devant eux n'a d'homme que l'apparence, c'est une bête, un monstre et ils sont les proies. Comme expliqué ci-dessus **Thomas** veut s'amuser à les traquer, il ne va donc pas utiliser ses capacités à son maximum. Il les laissera fuir la maison et les prendra en chasse. Il a, au préalable, percé les pneus de leur(s) véhicule(s) pour les forcer à fuir en courant. La chasse commence.

Cette scène doit être jouée vite, très vite, les joueurs ne doivent pas avoir le temps de réfléchir à leurs actions. Vous, en tant que MJ, devez faire des descriptions courtes et succinctes, les rues sont mal éclairées et désertes, si une voiture passe elle ne s'arrêtera pas, des clochards s'éloignent précipitamment ou s'enfoncent dans leurs cartons pour ne pas être vus,

etc... Au début donnez les noms des rues que peuvent traverser les PJs puis, comme s'ils perdaient pied avec la réalité, ne dites plus que " il y a une rue à droite, à gauche, etc... ". Les PJs doivent se sentir perdus et terrorisés. S'ils se séparent **Thomas** s'en prendra à l'un d'entre eux, peu lui importe il retrouvera les autres. Finalement, après avoir traversé de nombreuses rues aux façades grises les PJs (ou uniquement celui qui est poursuivi) se retrouvent devant la devanture d'un bar. Ils ne savent pas où ils se trouvent et ils sentent que le tueur est sur leurs talons. Se réfugier dans un endroit où il y a du monde représente leur seule chance de survie.

BARON CIMETIÈRE

Les PJs rencontrent un personnage étrange et énigmatique, il vivent alors une expérience troublante qui aura des répercussions plus tard dans la campagne.

Ce n'est pas un bar comme les autres dans lequel pénètrent les PJs. Ambiance tamisée, forte odeur de drogue fumée, quelques tables rondes auxquelles sont attablés des hommes et femmes noirs, de nombreuses tentures de couleur vive et surtout une déco manifestement orientée **Vaudou**. Il n'y avait pas beaucoup de bruit à leur entrée, le silence s'installe dès qu'ils pénètrent dans les lieux. De nombreux regards se tournent vers eux. Très vite trois jeunes noirs se lèvent et accostent les PJs, ils les bousculent verbalement et un peu physiquement, cherchant manifestement le conflit. Les PJs se sentent très vite mal à l'aise dans ce lieu étrange. Les regards, les attitudes et un quelque chose d'indéfinissable leur hérissent le poil.

Peu de temps après qu'ils aient pénétré, **Thomas** entre à son tour. Un sourire carnassier se dessine sur son visage, ses yeux fous sont concentrés sur les PJs et il avance d'un pas déterminé vers eux

BARON CIMETIÈRE

C'est une grande personnalité mystérieuse de la Famille de la Nouvelle-Orléans. Très proche du milieu vaudou il fait partie des vampires avec lesquels le Prince Vidal doit compter. Tour à tour courtisé par celui-ci et par Savoy, il a toujours gardé une attitude neutre et énigmatique. Depuis un certain temps Savoy fait la chasse aux pratiquants de Vaudou ce qui exaspère Baron Cimetière.

jusqu'à ce qu'il se rende soudainement compte du lieu où il se trouve tout comme des personnes qui l'entourent. Il marque un moment d'hésitation puis regarde plus précisément vers un coin sombre de la pièce. Un homme noir à l'âge indéfinissable se lève et s'approche, au fur et à mesure les muscles de **Thomas** se crispent et soudain il se précipite à l'extérieur, complètement paniqué. Les trois jeunes qui avaient pris à partie les PJs jettent un regard vers l'homme mystérieux qui, d'un hochement de tête, semble les autoriser à partir. C'est ce qu'ils



Baron Cimetière

font en poussant des cris de jubilation.

Les PJs se retrouvent devant celui qui les a sauvé. Il se présente sous le nom énigmatique de **Baron Cimetièrre**. Il les invite à prendre place, chose qu'un étrange ressentiement interdit aux PJs de refuser. Il leur demande alors pourquoi ils étaient poursuivis par cet homme. Les PJs se sentiront comme "poussés" à lui révéler la vérité, ce n'est pas une domination mentale mais comme si ils avaient conscience que cet interlocuteur le saurait s'ils mentaient et que cela ne serait pas une très bonne idée de lui mentir. Au fur et à mesure du récit des PJs ceux-ci sentent cette désagréable impression de malaise augmenter. Chacun a l'impression que ce sinistre **Baron Cimetièrre** le regarde droit dans les yeux, en fait chacun a l'impression de faire lui-même le récit des événements. Tous sont comme subjugués par la présence de cet homme à tel point que le reste du bar semble se fondre dans un amas brumeux. La scène est irréelle. Le temps et l'espace perdent leur réalité et ils ont l'impression d'être seuls avec leur interlocuteur tandis que de terribles choses sans nom évoluent à l'extrême périphérie de leur vision. Son regard pénétrant semble aller au plus profond de leur être et quelque chose leur crie, en leur fort intérieur, de fuir le plus loin et le plus vite possible de ce lieu malsain et dangereux. C'est alors que tout cesse... ils reviennent à la "réalité", plusieurs heures se sont écoulées alors qu'ils ont l'impression n'être restés que quelques minutes. **Baron Cimetièrre** leur dit alors qu'il ne peut rien pour eux et leur demande de partir.

L'un des trois jeunes noirs partis à la poursuite de **Thomas** est revenu, il est blessé et semble très énervé. Les PJs le croisent alors qu'il pénètre dans le bar. Très vite les PJs sont rappelés par **Baron Cimetièrre** qui sort dans la rue pour les rejoindre. Il leur dit alors connaître l'endroit où se trouve celui qui les poursuit et qu'il serait temps qu'ils cessent d'être des proies pour devenir des chasseurs. Il

QU'EST-IL ARRIVÉ AUX PJs

Il serait vain de dire que **Baron Cimetièrre** a usé de tel ou tel pouvoir sur eux, ce n'est pas l'objet de ce scénario. Ce qu'ils ont vécu pourrait être lié à des disciplines comme *Auspex* ou *Nightmare*, ou encore un rituel *Crûac*. Je n'ai aucune réponse à fournir, d'ailleurs cela ne ferai pas avancer le débat. Disons que les PJs ont été sujets à une ou plusieurs "expériences" et que **Baron Cimetièrre** a appris beaucoup de choses. La suite de la campagne aura son lot de révélations.

leur fournis l'adresse puis retourne dans le bar. Un PJ attentif le verra hésiter une seconde avant d'y pénétrer et regarder en haut d'un toit où se trouve une silhouette dressée qui disparaît en un clignement de paupière. **Baron Cimetièrre** disparaît dans le bar, au loin les prémisses d'un nouveau jour font leur apparition. Il va de soit que les PJs ne pourront rencontrer de nouveau **Baron Cimetièrre**.

ARRESTATION

Les PJs sont arrêtés et interrogés par l'Inspecteur Parkins.

Le corps de **Henri Planaille**, l'avocat, a été découvert tout comme la voiture des PJs, qui sera vite identifiée, dans l'allée. Pour l'**Inspecteur Parkins** c'est la preuve qui lui manquait, la goutte d'eau, les PJs ont eu un comportement trop étrange et trop de morts parsèment leur route. Très vite pendant la nuit des portraits robots, voire de véritables photos prises à partir de caméras de surveillance du commissariat, circulent. Toutes les patrouilles de police ont reçu des instructions : les retrouver. Il ne se

passera pas longtemps avant qu'ils ne soient interpellés sans ménagement et emprisonnés séparément au commissariat dans des cellules du sous sol. **Parkins** les rencontrera chacun individuellement pendant la matinée et les interrogera sur les divers événements. Ils comprendront vite qu'ils sont plus que soupçonnés du meurtre de **Planaille** et des autres. Ils n'ont plus aucune chance de s'en sortir à moins que...

... à moins de confier à l'**Inspecteur** leurs doutes et leurs certitudes (si fragiles au demeurant) sur ce qui se trame réellement. Faire douter **Parkins**, lui faire comprendre que quelque chose d'étrange tourne autours de tout ça, constitue leur sauvegarde. L'**Inspecteur** a toutes les raisons de les enfermer mais il en a aussi d'écouter leurs explications sur le tueur qu'il les poursuit, sur la secte, etc... Tout ceci durera la journée entière. Selon la loi, l'**Inspecteur** a peu de temps pour boucler le dossier à partir du moment où il a arrêté les PJs. A aucun moment ils n'auront de contact entre eux. C'est en décrivant **Thomas** qu'ils marqueront des points. En effet **Parkins** leur amènera une série de photos de personnes afin d'identifier le tueur. Tous les PJs le reconnaîtront sur l'une d'elles mais **Parkins** dira que cette photo n'a pas à être là, en effet **Thomas Marlow** est décédé quatre années auparavant. Devant l'insistante conviction des PJs il acceptera de se rendre à l'adresse communiquée par **Baron Cimetière**. Même si les PJs ne la lui donnent pas il s'y rendra car cela correspond à l'ancienne adresse de **Thomas**.

Alors que les PJs se morfondent dans leurs cellules, **Parkins** se rendra à l'adresse. Prudent et armé il y pénétrera mais ne trouvera aucune présence de **Thomas**. Par contre il y trouvera des preuves d'activité. Il descendra alors à la cave. Là découvrira le corps mort de **Thomas**. A peine l'aura-t-il touché que celui-ci se réveillera et se jettera sur l'**Inspecteur**. Mais, grièvement blessé la

veille par son combat contre les trois jeunes noirs, il ne sera pas en mesure de tuer **Parkins** qui s'enfuira, non sans avoir été blessé. La nuit tombera vite tandis qu'il retournera au commissariat. Il croît les PJs désormais et sait qui contacter pour régler cette affaire.

Au commissariat les bureaux se sont vidés. **Parkins** déboule en trombe et va immédiatement voir les PJs. A chacun il pose la même question : " *Je suis allé à l'adresse de Thomas Marlow. Pouvez vous certifier que tout ce que vous m'avez raconté est vrai ?*", qu'ils disent oui ou non il les libèrera et les entraînera dehors, dans sa voiture et tout en conduisant il leur dira à peu près cela : " *Je me suis rendu chez lui. Je ne l'ai pas trouvé à l'étage car il se terrait dans la cave. Je n'osais imaginer que mes doutes puissent se transformer en certitude mais maintenant la vérité éclate, c'en est un ! Un quoi ? Un monstre, une horreur, une créature de la nuit qui se repaît des hommes et les chasse la nuit venue. Seuls nous ne pouvons rien, mais nous allons aller en un lieu où vous serez hors d'atteinte et nous pourrons revoir tout cela sous un angle différent. Je vais vous dire. Quand ils me racontaient leurs histoires, même preuves à l'appui, je n'osai y croire. Les monstres sont des histoires d'adultes pour effrayer les enfants. Je le croyais. "*

FINAL

Confrontation finale avec Thomas le tueur !

La pluie commence à tomber, très vive. En sortant du parking du commissariat les PJs pourront peut être voir **Sébastien** (c.f **Le Mystère Belinda**) sur le trottoir d'en face en train de regarder dans leur direction. **Parkins** refusera de s'arrêter et foncera dans la ville. Après quelques minutes, au moment où il termine son monologue ci-dessus, la vitre de la voiture

THOMAS MARLOW

Attributs

Intelligence 2, Astuce 2, Résolution 3, Force 3/5*, Dextérité 3, Constitution 3, Presence 1, Manipulation 3, Sang-Froid 3

Compétences

Informatique 2, Investigation 2, Armes de Mêlée (couteaux) 2, Athlétisme 2, Bagarre 2, Conduite 1, Furtivité (Dpl. ds l'ombre) 3, Larcin 2, Survie 1, Empathie 2, Intimidation 2, Persuasion 1, Sag. de la Rue 1, Subterfuge 1

Santé

[] [] [] [] [] []-1 []-2 []-3

Combat

Clan : Nosferatu
 Alliance : Lancea Sanctum
 Humanité : 4
 Volonté : 6
 Initiative : 6 / 7*
 Taille : 5
 Défense : 3
 Vitesse : 16 / 17*
 Puissance du Sang : 2
 Vitae : 4
 Armes : Couteau
 * utilisation d'une discipline

Disciplines

Vigueur 2 (p141): en dépensant 1 point de Vitae la Force de Thomas augmente de 2 points pour la durée de la scène.
Auspex 1 (p119):
 - Intensification des Sens : en activant ce pouvoir Thomas augmente l'acuité de ses sens et bénéficie d'un bonus égal à son Auspex dans ses jets contre la surprise.
Célérité 1 (p123): en dépensant 1 point de Vitae Thomas peut activer cette discipline pendant 1 tour. Il bénéficie des pouvoirs suivants :
 - Défense accrue : tous les jets d'attaque à son encontre subissent un malus de 1 dè.
 - Initiative accrue : bonus de 1 point à son Initiative.
 - Vitesse accrue : bonus de 1 point à sa Vitesse.
Domination 2 (p124): accorde les pouvoirs suivants :
 - Commander : il peut donner un ordre simple à sa cible.
 - Hypnotisme : il peut implanter des suggestions dans l'esprit de sa victime.

éclatera alors qu'un homme se jettera dessus. **Parkins** perdra le contrôle de son véhicule qui percutera une borne à incendie. Tous sortiront alors de la voiture et verront **Thomas** debout au milieu de la rue en train de les regarder. L'acte final de sa chasse a commencé, plus personne ne peut reculer.

C'est à ce niveau là du scénario que tout le travail de préparation psychologique des personnages, et donc des joueurs, va faire effet. Ils se retrouvent devant ce qu'ils estiment être un monstre, une personne morte depuis quatre ans et qui surgit dans leur vie pour les tuer. Ils savent que c'est une "créature", une chose dangereuse et mortelle. Bref si tout va bien tant les personnages que les joueurs devraient redouter cet affrontement pourtant inévitable. Alors vous avez deux possibilités pour mener cette scène finale :

- soit vous suivez les règles à la lettre et utilisez les caractéristiques de **Thomas**, ses facultés et autres capacités. Le combat se fait comme il se doit avec les risques que l'on suppose pour les PJs.

- Soit vous faites semblant de suivre les règles et donnez à la scène un côté à la fois épique et désespéré. Peu importe de savoir si **Thomas** réussit ou pas telle ou telle action. L'important est de faire passer un message : il est dangereux ! Donc faites le agir vite, faire des bonds prodigieux, montrer les crocs, projeter les PJs à plusieurs mètres, etc... sans jeter un seul dè. En gros, contrôlez le combat de manière à mettre les PJs dans un état de blessure extrême mais ne les tuez pas.

Thomas s'attaquera en priorité à l'**Inspecteur**. D'un mouvement fluide et rapide il se précipitera sur lui en encaissant les nombreuses balles que ce dernier lui tirera dessus. Puis il lui perforera le ventre d'un coup de poing et le laissera retomber mollement sur le sol. Ensuite il s'occupera des PJs. Lors du combat faites bien attention à ne nommer aucun des pouvoirs et disciplines de

Thomas, décrivez les avec le plus de verve possible même en dénaturant les effets. Ceci pour que les joueurs ne puissent pas réellement être sûr de ce qu'ils voient. Il est simple de décrire une vitesse supérieure par " avec une vitesse prodigieuse il se jette sur vous et gagne l'initiative ". Il me semble plus pertinent de décrire " le temps semble soudain se figer tandis qu'il court vers vous un rictus de plaisir sur le visage, à peine avez-vous esquissé un geste en un instant qui vous a paru une éternité qu'il est déjà sur vous, lacérant vos chairs... ". Dans le premier cas les PJs avertis sauront qu'il y a usage de Célérité, dans le second... qui sait.

Quelle que soit la technique que vous employez il serait bon que **Thomas** soit éliminé. Il tombera en torpeur.

EPILOGUE

Les PJs revoient Sébastien et reçoivent un espoir de la part de Parkins mourrant.

Thomas gît à terre mais pourtant son sang ne semble pas vouloir sortir de ses blessures. Il est mort, définitivement semble-t-il bien que les PJs aient de sérieuses raisons d'en douter. Il pleut à torrents et la visibilité est médiocre. Ils sont épuisés, leurs jambes portent à peine leurs corps meurtris. C'est alors qu'un van s'engage dans la rue déserte où ils se trouvent. Il s'arrête à leur niveau et la porte latérale s'ouvre. Un homme en sort, c'est **Sébastien**. Ses premiers mots sont : "*Décidément ! C'est la deuxième fois que je vous trouve sur ma route et par deux fois vous m'avez rendu service. Je ne pensais pas redire cela un jour à des personnes de votre condition mais, merci.*" Il prendra alors en poids le corps de **Thomas** et rajoutera : "*Votre tache s'arrête ici, il y a peu que vous puissiez faire de plus.*". Sans un mot de plus il pénétrera dans le van et refermera la porte. Un dernier regard vers les PJs en dira long : ils se reverront

bientôt. Le véhicule démarrera en trombe et disparaîtra dans la nuit.

Un léger gémissement attirera l'attention des PJs. **Parkins** n'est pas mort mais cela ne saurait tarder. Il tend son portable et dit dans un dernier râle : "*Ils savent, ils peuvent vous aider, vous n'êtes pas seuls ! Contactez Darius !*"

The End !

LA SUITE

La campagne se poursuivra dans son chapitre 2 "*Le Voile se lève*". Grâce à Parkins les PJs ont l'opportunité de contacter des gens qui savent certaines choses et peuvent les aider. Mais tout n'est pas blanc, tout n'est pas noir et même d'ardents "défenseurs" de l'humanité peuvent se révéler être des "monstres"...

Parralèlement à cela je vous invite à lire *l'Interlude*. C'est une aide de jeu scénaristique dont l'objet est la mise en place d'un véritable contexte de "vie de tous les jours" pour chaque PJ.

REMERCIEMENTS

Merci à **Mikachubaka** pour les magnifiques illustrations qu'il a réalisé pour les personnages malgré son manque de disponibilité.

Merci à tous les participants des forums **Tenebrae** pour leurs remarques, critiques et conseils qui m'aident à m'améliorer.

Merci à mon **ordinateur** pour ne pas avoir planté.

Merci à ma petite **Julie** d'être aussi sage quand je veux me concentrer.

ICI le bonheur est meurtri,
Où elle vit,
Mais celui-ci est fini,
Peu à peu elle flétrit,
Elle essaye de survivre en dépit.

Je me meurs de solitude,
Car tout le monde ne connaît pas la servitude,
Une dorée très rare dans ce monde de fleur,
Car tout le monde a de orgueil.

Partir pour l'infini,
Où plus rien ne vit,
Plus rien de fleurit,
Mais où tu flétris.

Cette rose a finit sa vie,
Elle ne sera jamais plus ce que c'est la joie,
D'avoir 3 ou quatre pétales rouge vif,
Adieu Magnifique rose,
Et qu'enfin tu reposes