



VAMPIRE

THE REQUIEM

*Danse de la Mort
L'infant de Marie*

© 2007 CCP hf. All rights reserved. Reproduction without the written permission of the publisher is expressly forbidden, except for the purposes of reviews, and for blank character sheets, which may be reproduced for personal use only. White Wolf, Vampire, Vampire the Masquerade, Mage the Ascension and World of Darkness are registered trademarks of CCP hf. All rights reserved. Storyteller System, Storytelling System, Vampire the Requiem, Werewolf the Forsaken and Mage the Awakening are trademarks of CCP hf. All rights reserved. All characters, names, places and text herein are copyrighted by CCP hf.

Avant d'aller plus loin !

Bonjour, j'ai traduit ce scénario afin de permettre à ceux n'ayant pas la fibre anglophone de le jouer mais ...

1 - N'étant pas un linguiste de profession, il se peut qu'il y ait des erreurs dans ma traduction, veuillez donc m'en excuser.

2 – Je n'ai pas gardé les personnages pré-tirés mais bien leur sire, il est donc toujours adapté pour 4 joueurs (1 Gangrel, 1 Mekhet, 1 Daeva et 1 Ventrue).

Je l'ai fait comme cela pour permettre de faire jouer cette chronique à mes joueurs. Si vous désirez utiliser les personnages pré-tirés, il vous suffit de remplacer lorsque je fais allusion à un personnage infant de ... ou membre d'un clan par le personnage correspondant.

3 – Je n'ai pas repris les points de règles se trouvant dans les dix premières pages du livret pdf fourni par White Wolf. Vous pourrez les trouver sur le site de l'association Tenebrae (<http://www.tenebrae-mundis.com>) dans le même livret pdf que les personnages pré-tiré et les sires.

Taranis



La Situation

L'Infant de Marie se passe dans la ville de La Nouvelle-Orléans, et il commence juste après minuit, le mercredi des Cendres. Lorsque le soleil se lèvera au matin, Mardi Gras prendra fin et des milliers de personnes quitteront la Grande Facile pour leur ville, un peu plus calme, avec une légère gueule de bois, peut-être avec un peu plus de secrets honteux. Les habitants de la ville retourneront à leurs affaires, après le nettoyage d'une des plus grandes fêtes du monde. Un grand nombre d'entre eux iront à la messe afin de recevoir des cendres sur le front, prouvant ostensiblement leur besoin de se repentir pendant le carême. Bien sûr, tous les visiteurs ne quittent pas la Nouvelle-Orléans après la fin des festivités. Un nombre raisonnable y meure, leur sang étanchant la soif des morts-vivants. Les vampires ont leur propre système de gouvernement, leurs propres lois et leurs propres dirigeants. Une de leurs règles fondamentale est la Mascarade: en publique, ils se comportent comme les mortels, et gardent leur nature secrète. Les raisons de cela varient du pragmatisme au commandement divin, mais franchement, un vampire a tout simplement plus de facilités à chasser quand sa proie ne se méfie pas. Par conséquent, un vampire intelligent peut séduire, se nourrir et même tuer un mortel sans que personne ne le sache, en particulier au cours de cette saison de débauche. C'est précisément ce qui s'est passé pour les quatre personnages de

L'Infant de Marie, excepté que les vampires qui les ont attaqués ont choisi de les étreindre, faisant d'eux des Kindred, plutôt que de simplement les tuer. Normalement, leurs sires (les vampires qui ont les étreint, les transformant en Kindred) aurait dû leur apprendre à être des Vampires, mais les personnages ont été abandonnés, seuls et affamés, sans personne pour les informer des lois qu'ils sont assurément sur le point d'enfreindre.

Acte un : L'éveil

Dans cet acte, les personnages s'éveillent dans le Louis Armstrong Park au milieu de la nuit, sans aucune idée de ce qui leur est arrivé. Au cours d'une très rapide succession d'évènements, ils ont la possibilité de se nourrir du sang de fêtards, sont emmenés dans une église par un autre vampire et sont ensuite découverts et traînés devant Augusto Vidal, le prince Vampire de la Nouvelle-Orléans.

Scène un: Sang Neuf

Les personnages s'éveillent dans le district de Tremé à La Nouvelle-Orléans. Traditionnellement peuplée par des créoles noirs, ce petit quartier a la particularité d'être la première vraie banlieue de La Nouvelle-Orléans. Situé au bord des remparts du quartier français, maintenant North Rampart Street, ce quartier majoritairement pauvre

n'est que l'ombre de la région pittoresque d'autrefois. Le laisser-aller, voire l'abandon est la condition de beaucoup de quartiers, toutefois, de beaux bâtiments ont récemment incité les résidents à se rallier en une tentative pour faire revivre la zone.

Les progrès sont lents, comme, beaucoup considèrent le Tremé comme une cause perdue.

Pourtant, un certain nombre de sites importants se trouvent ici, au milieu des crimes et de la crasse. L'une des églises les plus merveilleuses de la région est la Chapelle Saint Augustin. Construite par le même architecte que la cathédrale Saint-Louis, Saint Augustin a ouvert ses portes en 1842, ce qui en fait la deuxième plus ancienne église afro-américaine catholique de la nation. Sur la route se trouve le parc Louis Armstrong, lieu commémoratif pour saxophoniste et chanteur de jazz légendaire. Au milieu du XIXe siècle, dans une zone située juste à l'extérieur des remparts, se trouvait l'emplacement du marché aux esclaves appelé Congo Square. Jusqu'au début du XXe siècle, l'infâme Red-Light District de Storyville a occupé une zone adjacente.

Lire la suite à haute voix pour les joueurs:

Vous ouvrez les yeux et regardez autour de vous, Votre vision est floue durant quelques instants, mais vous pouvez entendre des gens et de la musique, les bruits de Mardi Gras. Cependant, ils semblent lointains; il semblerait que vous ne soyez pas dans le quartier français.

La nuit est fraîche, et vous sentez le souffle d'une brise du nord sur vous. Ca aurait dû vous refroidir mais vous n'avez ni frissonné ni eu la chair de poule. La lumière des réverbères semble lointaine et livide, vos vêtements laissent une sensation froide et rugueuse sur votre peau. Quelque chose est différent, quelque chose de terriblement mauvais, mais vous ne pouvez pas discerner ce sentiment de peur ou d'indignation. Ceci dit, Vous sentez quelque chose, Vous sentez la faim !

Vous jetez un coup d'œil alentour et voyez

trois autres personnes se relever eux aussi du sol. Vous sentez momentanément un éclair de colère et de peur, comme si vous perceviez une menace de chacune de ces personnes, mais cela ne dure qu'un instant, remplacé par cette faim qui vous ronge.

Donnez à chaque joueur l'occasion de décrire ce à quoi ressemble son personnage aux autres joueurs. Les joueurs peuvent lire la description qui est donnée sur leurs feuilles de personnage, faire autre chose, ou les deux. Ensuite, continuer à la section suivante:

Lire à haute voix ce qui suit:

Au plus profond de votre être, comme jamais auparavant, quelque chose en vous crie famine, et pourtant aucune des nourritures de votre connaissance ne pourrez combler votre appétit.

Alors que vous combattez ce sentiment, vous entendez quatre personnes approcher. Vous comprenez à leurs bredouillements et leurs démarches titubantes qu'ils sont ivres. Alors que vous écoutez, le groupe s'arrête juste hors de votre vue, vous sentez alors que votre faim s'intensifie. Sans savoir pourquoi, vous savez que c'est dans ce groupe de personnes que se trouve ce dont vous avez besoin.

Laissez aux joueurs un moment pour délibérer entre eux ou poser des questions. Les personnages ont environ une minute avant que les quatre fêtards n'atteignent le coin de la rue et ne se retrouvent face à face avec les Kindred affamés. (L'un d'eux a laissé tomber ses clés, et les autres l'aident à les trouver.)

- Si les joueurs décident que leurs personnages quittent la zone, passez à la scène, intitulée « **Rencontre avec le père John** »
- Si les joueurs restent là et laissent les fêtards s'approcher, attendant qu'ils passent le coin, lire le texte suivant.

Lire à haute voix ce qui suit:

Les quatre personnes, deux hommes et deux femmes, des étudiants sans aucun doute n'ayant pas plus de 21 ans, sont clairement en état d'ébriété, se soutenant l'un l'autre tant bien que mal et trébuchant dans l'obscurité. Un des hommes sort une bouteille de whisky ne contenant que quelques gorgées. La chemise de l'une des femmes est partiellement déboutonnée, et vous pouvez voir plusieurs colliers de perles autour de son cou. Les fêtards vous regardent et commencent à rire comme seuls les gens en état d'ébriété peuvent le faire. Curieusement, ils ne semblent pas vous reconnaître. Alors que vous les fixez des yeux, vous sentez votre regard inexorablement attiré sur leur gorge ... et vous sentez vos canines s'allonger, jusqu'à devenir des crocs acérés.

Les joueurs ont sans doute compris ce qui se passe, en tout cas dans un sens global : leurs personnages sont devenus des vampires et découvrent le besoin de se nourrir de sang humain pour survivre.

Quoique les joueurs décident de faire dans cette situation, ce n'est pas aussi facile que de dire : «Bon, je mors quelqu'un ! »

- Si les joueurs les attaquent, passez à « **Se nourrir** ». Les fêtards sont trop ivres pour se défendre, et ils abandonnent leurs amis s'ils ne sont pas tous pris dans les attaques des joueurs.
- Si les joueurs s'enfuient de là, passez à « **Rencontre avec le Père John.** »
- Si les joueurs se tiennent là et ne font rien plus de 30 secondes, passez à « **La Bête** »

La Bête

Chaque vampire a une bête, une partie vicieuse et animale de son âme qui le pousse à se nourrir, à chasser et à tuer. A cause de cette avidité de sang, les personnages sentent très fortement les pulsions de leur Bêtes. S'ils ne se nourrissent pas, leur bête va essayer de le faire.

Lire à haute voix ce qui suit:

Alors que vous regardez les fêtards, votre vision commence à s'obscurcir. Les sons et les parfums sont plus nets - vous voyez leurs veines jugulaires palpitant, la poitrine haletant au rythme de leur respiration. Vous sentez la chaleur de leur corps, vous rappelez seulement la froideur de la nuit. La réflexion laisse place une faim animal indescriptible. Vous bondissez sur votre proie ...

Tous les personnages sont soumis à une frénésie de faim. Leurs bêtes les conduisent à se nourrir des fêtards quoiqu'il arrive. Demandez à chaque joueur un jet de Résolution + Calme pour supprimer la frénésie.

Un ou deux succès permettent au joueur de se retenir jusqu'à ce qu'il relance les dés. Trois succès ou plus suppriment la frénésie de faim entièrement. Le joueur peut agir à sa guise.

Si le jet échoue, lire ce qui suit:

Lire à haute voix ce qui suit:

Vous vous précipitez en avant, votre corps n'est plus le vôtre. Vous ne pouvez plus ni penser, ni parler ou sentir : vous n'existez plus que pour vous nourrir. Vous attrapez un des fêtards par la chemise, jetez la tête de votre victime en arrière et plantez vos crocs dans sa gorge.

Continuer la lecture du texte de "**Se nourrir**".

Se nourrir

Chacun des personnages peut contenir un total de 10 points de Vitae. Un être humain adulte contient un nombre de point de Vitae égal à ses points de santé. (Par conséquent, une personne moyenne détient sept points de Vitae.) Les personnages de départ ont leur pool de Vitae indiqué sur leurs feuilles de personnage.

- Si l'un des vampires attaque et se nourrit des fêtards, que ce soit délibérément ou par suite de sa frénésie (un échec de jet de dés de résolution + calme), continuez ci-dessous :

Lire à haute voix ce qui suit:

Vous sentez la peau de votre victime se briser sous vos dents. Elle se débat pendant quelques secondes, mais dès que vos crocs percent la peau, elle s'arrête de s'agiter et se laisse aller contre vous. Vous pouvez entendre le cœur de cette femme / cet homme battre plus vite, son souffle s'accélérer et bientôt vous étreindre faiblement de ses mains crispées comme un amant. Votre esprit est incapable de traiter ces informations à ce moment, tout ce qui vous importe est l'absorption de sang.

Il coule dans votre gorge, mais n'atteint pas votre estomac, comme tout aliment ou boisson que vous aviez goûté auparavant. Il se propage dans tout votre corps, et vous sentez vos membres se renforcer, vos sens s'affiner. Vous sentez un plaisir profond et intense, plus que le sexe n'a jamais été ou ne pourrait jamais l'être. Vous sentez l'acte de consommer un autre être humain, et une partie de vous recule devant cet acte, haletant d'horreur.

Cependant, un rugissement d'approbation et de faim s'exprime en vous comme une nouvelle voix, noyant ce halètement.

À ce stade, les personnages ont pris trois points de Vitae de leurs victimes. S'ils

prennent plus, ils risquent de tuer les fêtards. Le reste dépend du fait qu'ils aient choisi d'attaquer ou d'avoir été contraint suite à l'échec de résistance à la frénésie (jet de dès)

Lire à haute voix ce qui suit aux joueurs ayant fait le choix :

Vous sentez le cœur de votre victime ralentir, l'étreinte de ses mains qui commence à trembler et ses jambes faiblir, il / elle halète doucement maintenant. Quelque part dans votre esprit, vous sentez une petite partie oubliée vous dire, «Elle / il va mourir ».

Lire à haute voix ce qui suit à ceux qui ont raté leur jet de frénésie :

La chose entre vos mains se refroidit, et ses mouvements ralentissent. Une partie de votre esprit essaie de vous murmurer quelque chose, quelque chose d'important, mais vous êtes perdu dans ce flot de sang, l'extase de vous nourrir. La voix devient plus insistante, et vous faites une pause assez longue pour réaliser que cette voix est la vôtre, et que la chose que vous tenez est un être humain.

À ce stade, demandez à chaque joueur qui se nourrit, s'il veut que son personnage continue de se nourrir ou s'il veut tenter de s'arrêter et libérer sa victime. Pourtant ce n'est pas aussi simple que cela de le laisser partir. Les personnages sont des vampires maintenant, et ils combattent leurs bas instincts quand ils tentent de laisser les gens en vie.

Tout joueur qui désire s'arrêter à ce point doit faire un autre test de Résolution + Calme. Les joueurs qui ont choisi d'attaquer les fêtards n'ont pas de modificateurs pour ce test, tandis que ceux qui n'ont pas réussi leur test de frénésie, reçoivent un modificateur de -2 à ce test, leur personnage étant sous l'emprise de la Bête.

Lire la suite à tout joueur qui réussit le jet pour arrêter de se nourrir

La voix calme dans votre esprit devient plus forte, et vous arrachez votre bouche du cou de votre victime. Elle / Il tombe à terre,

*inconscient et pâle, mais respirant.
Vous vous redressez et partez dans la nuit.
Quelque chose a changé, et vous réalisez
avec un sentiment de lourdeur que c'est vous.*

Lire la suite à tout joueur qui ne parvient pas à cesser de se nourrir:

*La voix de protestation se fane, écrasée par une voix plus forte, beaucoup plus forte.
Vous enfoncez vos crocs plus profonds dans son cou, pour obtenir les dernières gouttes de son sang.
Vous êtes vide et froid, et le sang à l'intérieur de cette personne, cette chose, peut vous rendre chaud, peut vous faire vivre, peut vous maintenir pendant une nuit. La voix de la raison pleure, mais une voix beaucoup plus âgée et plus puissante rit et exulte, rassasiée.*

À ce stade, les joueurs doivent vérifier si leurs personnages perdent de l'humanité. Chaque fois que les vampires commettent un acte inhumain, ils courent ce risque. Dans ce cas, si le personnage se nourrit d'une personne volontaire, le joueur lance trois dés. Si le personnage tue volontairement la personne, le joueur lance deux dés. Si le personnage se nourrit involontairement (frénésie de faim, c'est-à-dire que le joueur n'a pas réussi le jet de dés Résolution + Calme) et arrive à ne pas tuer sa victime, le joueur lance quatre dés. Si le joueur se nourrit involontairement et a tué sa victime, le joueur lance trois dés. Ceux qui échouent perdent un point d'humanité et courent le risque de gagner un dérangement.

Lire la suite à voix haute aux joueurs qui n'ont pas perdu d'humanité:

Le sang volé se répand dans tout votre corps, et vous pouvez déjà sentir sa chaleur. Votre victime est toujours couchée au sol, vous regardez son visage, pâle et délavé, un mince filet de sang s'échappe de la blessure dans son cou. Une voix intérieure vous dit que vous êtes devenu un monstre. Mais une autre facette de vous proteste, vous dit que vous êtes toujours vous-même. Vous êtes

toujours celui que vous étiez ce matin, tout simplement ... changé.

Lire la suite à voix haute aux joueurs qui ont perdu de l'humanité:

Le doux liquide se répand dans votre corps, vous réchauffant, vous renforçant, vous nourrissant. Vous savez ce que vous avez fait et ce que vous êtes devenu, même si vous ne savez pas comment ni pourquoi. Vous n'êtes plus ce que vous étiez ce matin, et si cela signifie que vous devez vous nourrir du sang des autres ... et bien, soit, vous le ferez.

Le personnage qui a cessé de se nourrir avant de tuer sa proie reçoit 3 points de Vitae, que le joueur doit ajouter à ceux de la feuille de personnage.

Le personnage qui a tué sa victime remplit sa jauge entièrement, il est donc maintenant à 10 point de Vitae.

Attention : Si un joueur Daeva ayant le vice gourmandise refuse de se nourrir ou stoppe, il perd 2 points de volonté temporaire



SE NOURRIR - COMPLICATIONS

Cette scène est incluse pour donner aux joueurs un avant-goût de ce que leurs personnages devront faire toutes les nuits pour survivre, et leur montrer dès le début que leurs instincts pourraient facilement prendre le dessus des meilleurs d'entre eux. Les joueurs peuvent réagir à cette scène d'un certain nombre de manières. Ils auraient pu aller dans le jeu en sachant qu'ils allaient jouer des vampires, et n'auraient aucune difficulté à s'adapter à la notion d'attaquer et de se nourrir sur les mortels. Le danger est ici que l'action de se nourrir ne doit pas tourner en un power-up comme dans un de jeux vidéo. En tant que conteur, il faut s'efforcer de rappeler aux joueurs que se nourrir est une violation, peu importe comment cela est fait, et que ce que le personnage vient

de faire - attaquer des gens au hasard qui étaient dehors pour passer un bon moment - est peu différent d'un acte aléatoire de violence. Si les joueurs ont de la difficulté à s'adapter à l'idée de leur personnages (qu'ils pouvaient voir comme des «bons gars»), buvant le sang des innocents, vous pouvez choisir de vous passer du jet de dés pour savoir si ils peuvent lâcher de leur proies et simplement supposer qu'ils le fassent automatiquement ... cette fois.

Si certains des personnages attaquent leur proie, soit par leur propre décision ou par les demandes pressantes de la Bête, et que les autres personnages tentent de les arrêter, vous pouvez prendre cette occasion pour tester les règles de combat décrite à la page. (Voir livre de base) Ne laissez pas cette bagarre durer trop longtemps - Après que tout le monde ait fait un tour ou deux, faites apparaître le Père John et arrêter le combat (voir "Père John Réunion").

N'oubliez pas que si un vampire mord un mortel, ce mortel est immédiatement perdu dans le bonheur miséricordieux et ne peut pas résister, mais que si un vampire mord un vampire, ce n'est pas le cas du tout.



Scène Deux : Rencontre avec

le Père John

Le Père John Marrow est à la chasse quand les personnages tombent sur les fêtards. Si tous les personnages fuient, il les arrête. S'ils se nourrissent, il attend de voir quel genre de vampires ils sont, et quand ils ont fini de se nourrir, il s'approche d'eux. Il réalise vite qu'ils sont jeunes et non éduqués, ce qui fait d'eux une ressource potentielle pour ses activités. (Voir ci-dessous pour plus

d'informations sur Marrow et ses caractéristiques de jeu).

Lire la suite à haute voix pour les personnages qui ont fuit sans se nourrir:

Vous vous retournez et fuyez dans la direction opposée, loin des fêtards, afin de résister à l'envie subite de leur sauter dessus et de les mordre à la gorge. Inconscient de ce qui vous entoure, les bruits et odeurs des gens s'éloignant derrière vous -

Soudainement, un homme semble apparaître devant vous. Il est vêtu de noir et porte un col de prêtre. Ses yeux bleus s'attardent sur votre visage, puis il regarde par dessus votre épaule les fêtards derrière vous. "N'ayez pas peur ! » dit-il. "Je ne suis pas ici pour vous faire du mal." Malgré ces mots, vous ressentez toujours l'envie de courir lorsqu'il fait un pas vers vous. Une voix primitive et craintive quelque part à l'intérieur de vous identifie cet homme comme le prédateur parmi les prédateurs.

Malgré cela, le feeling passe, et le prêtre pose la main sur l'épaule (du joueur étant resté le plus tranquille ou ayant fait preuve d'une certaine timidité si possible). "Mon nom est Père John Marrow», murmure-t-il, "Et je suis un Kindred tout comme vous."

Lire la suite à tout joueur dont le personnage se nourrit:

Alors que vous regardez votre victime au sol, vous entendez des bruits derrière vous. Un homme marche vers vous, lentement et posément, les mains légèrement surélevées comme pour montrer qu'il ne vous veut pas de mal. Il est vêtu de noir et porte un col de prêtre. Ses yeux bleus s'attardent sur votre visage, et puis il regarde par dessus votre épaule le ou les corps à côté de vous.

"N'ayez pas peur, dit-il. "Je ne suis pas ici pour vous faire du mal." Malgré ces paroles, vous ressentez l'envie de fuir lorsqu'il fait un pas vers vous. Une voix primitive et craintive quelque part à l'intérieur de vous identifie cet homme comme le prédateur parmi les prédateurs.

Malgré cela, le feeling passe, et le prêtre

pose la main sur l'épaule (du joueur étant resté le plus tranquille ou ayant fait preuve d'une certaine timidité si possible). "Mon nom est Père John Marrow», murmure-t-il, "Et je suis un Kindred tout comme vous."

À ce stade, faites faire aux joueurs un jet d'Intelligence + Connaissance de la rue. Les Personnages sans Connaissance de la rue font un jet sur l'Intelligence -1. Cependant, l'utilisation de l'atout Mémoire eidétique permet au joueur de lancer Intelligence + Connaissance de la rue + 2 dés. Informez tout joueur ayant réussi que son personnage a entendu parler de ce prêtre. Le Père John Marrow est le pasteur de l'Eglise du Corpus Christi dans le district Tremé. Si un joueur atteint cinq succès ou plus, c'est une réussite exceptionnelle, son personnage se souvient aussi que le père John effectue les messes de minuit. (Un prêtre différent effectue les services de jour).

Père John est prêt à répondre aux questions des personnages, mais pas en public. Il suggère à leur groupe d'effectuer une retraite dans son église pour faire le point. Si les personnages ont tué l'un des fêtards, le Père John se penche à côté du corps, en secouant la tête. Il fait alors le signe de croix sur le cadavre et tire un pistolet de sa veste. Il demande aux personnages de se retourner et de ne pas regarder, mais s'ils regardent, il ne se tracassera pas. Il tire dans le front du/des cadavre (s) puis conduit rapidement les personnages hors du parc.

Il refusera de répondre aux questions jusqu'à ce que le groupe ait atteint Corpus Christi.



PÈRE JOHN MARROW

Père John agit comme conseiller spirituel d'Antoine Savoy (le soi-disant prince du quartier français), et il le tient informé de tout arrivant nocturne en ville.

Il ne souhaite cependant pas se mettre sur la route du Prince Vidal, alors quand ses forces viennent cueillir les personnages des joueurs, il se tient à l'écart. En vérité pourtant, le Père John aimerait tant pouvoir

utiliser ces vampires comme un moyen de pression contre le prince Vidal, pour le compte de Savoy.

Sous tout rapport, il essaie de se présenter aux personnages comme un prêtre - il est sage, savant, digne de confiance, capable d'entendre la confession, d'absoudre les péchés, et connaît très bien l'état vampirique, à la fois du point de vue pratique et religieux.

Si l'un des personnages fait preuve d'une grande dévotion (notamment si le personnage en question est Catholique), le père John se souviendra de ce personnage et sera moins disposé à le laisser en danger et l'aidera s'il le peut.

Clan: Daeva

Ligue: Lancea Sanctum

Attributs Mentals: Intelligence 3, Astuce 3, Détermination 3

Attributs physiques: Force 2, Dextérité 3, Endurance 2

Attributs Socaux: Présence 4, Manipulation 3, Calme

Compétences mentales: Erudition (Catholicisme) 3, Investigation 2, Occulte (Vodou) 3, Politique (Vampire) 3

Compétence physiques: Bagarre 2, Conduite 2, Armes à feu 3, Discrétion 1, Arme à feu 1

Compétences sociales: Empathie 3, Expression 2 (Sermons), Intimidation 1, Persuasion 2, Connaissance de la rue 3 (District Tremé), Subterfuge 3

Atouts: langue (français 2, Créole 1, espagnol 1)

Volonté: 6

Humanité: 5 (Foi; Avarice)

Santé: □□□□□□

Initiative: 6

Défense: 6

Vitesse: 10

La puissance du sang: 3

Vitae: □□□□□□□□□□

Disciplines: Célérité 2, Majesté 3, Invulnérabilité 1, Puissance 1.

Il peut dépenser 1 point de Vitae par tour pour guérir ou augmenter l'un de ses attributs physiques. Discipline Majesté lui accorde le pouvoir Révérence et les autres pouvoirs suivants :

Révélation (Majesté • •): Pour

utiliser le pouvoir, dépenser 1 pt de Vitae et faire un jet de huit dés (Manipulation + Persuasion + Majesté) contre un jet de la cible de Calme + Puissance du sang. Si vous obtenez plus de succès, le personnage ciblé répondra aux questions en toute confiance

Transe (Majesté •••):

Ce pouvoir déforme la libre volonté de la cible, pour devenir l'esclave de John. Quelqu'un soumis à ce pouvoir croit qu'il est volontairement au service de John, mais lorsque la durée de la transe se termine, il revient à lui et pourrait bien se sentir trahi et en colère. Jet de 9 dés (Manipulation + Empathie + Majesté) contre Calme + Puissance du sang. Si vous obtenez plus de succès, le pouvoir prend effet.

John a un seul atout :

Les langues. Il parle couramment le français ainsi que le créole et l'espagnol correctement.



Troisième scène:

Corpus Christi

L'église du Corpus Christi est une petite église catholique construite il y a 20 ans. Contrairement aux bâtiments environnants, elle est vierge de graffitis et d'ordures, mais a besoin de beaucoup de réparations et d'entretien. La porte pend étrangement sur les charnières, donnant l'impression que la façade de l'église est de travers, et la pelouse a désespérément besoin d'être tondue. Sur la façade est inscrit: « L'agneau qui connaît Dieu ne doit pas craindre le loup - MATT. 10:16 ». Le père John conduit les personnages vers l'arrière de l'église et ouvre une porte là-bas. Il les fait entrer et regarde très attentivement sur le parking avant de fermer la porte. Demandez à chaque joueur un jet d'Astuce + Calme avec un modificateur de - 3 (le son est

affaibli). En cas de réussite, dites aux joueurs que leurs personnages entendent le bruit de claquement d'une portière de voiture à proximité.

Lire à haute voix ce qui suit:

Père John tourne en rond l'air inquiet. Il vous propose de vous asseoir sur les chaises en plastique de la pièce. Vous semblez être dans une pièce utilisée pour le catéchisme. Des affiches avec des photos ou de jolis dessins et des versets de la Bible ornent les murs, mais à juger de leur état passé et éraillé, elles n'ont pas été renouvelées ces dernières années. Les carreaux de linoléum au sol sont fissurés, et bien que le gros de la pièce soit propre, les coins sont sales. Un crucifix d'argent terni se trouve au dessus de la porte par laquelle vous venez d'entrer, et il vacille dangereusement quand John ferme la porte. "Je ne sais pas combien de temps nous avons », dit-il. «Je peux répondre à certaines de vos questions, je suis sûr que vous en avez beaucoup. » Il s'assied et tire un chapelet de sa poche. Il joue avec les billes entre ses doigts pendant qu'il attend vos questions.

Père John répond à toutes les questions que les personnages lui posent. Toutefois, il ne répondra pas à chaque question avec honnêteté. N'étant pas sûr de qui a engendré ces vampires et pourquoi, il n'est pas disposé à donner trop d'informations. De plus, il sait qu'ils ont un temps limité, il essaie donc de leur donner les informations qui les aident à survivre à leur rencontre avec le prince Vidal.

Voici quelques-unes des questions évidentes que les personnages peuvent avoir demandé au Père John, ainsi que ses réponses à ces questions.

• Qu'est-ce qui nous est arrivé?

Comme déjà dit, John ne connaît pas les détails et ne souhaite pas révéler les vérités derrière la façon dont l'étreinte est accordée. Il répond à la question de cette façon : Vous êtes tous devenus des vampires, maudits par Dieu à ne plus jamais

connaître la lumière du jour et à boire seulement le sang des mortels. Comment cela est arrivé est l'un des grands mystères de Dieu, mais soyez certains que d'autres vampires – que nous avons l'habitude d'appeler "Kindred" – vous ont choisi et vous ont transmis la malédiction.

• **Est-il vrai que ... (question sur la mythologie vampirique populaire)?**

John ne veut pas trop présumer de sa situation, en particulier en ce qui concerne la foi, alors il ne dit pas toute la vérité lorsqu'on le questionne sur la mythologie vampirique populaire.

Il explique aux personnages ceci:

- Un pieu dans le cœur détruit un vampire, tout comme la lumière du soleil et le feu. (Partiellement vrai. Le soleil et le feu peuvent détruire les vampires, mais un pieu dans le cœur l'immobilise seulement.)
- L'ail n'a aucun effet sur les Vampires. (Vrai.)
- Nous devons dormir le jour, et rien ne peut nous réveiller. (Partiellement vrai. Les vampires dorment le jour, mais ils peuvent se réveiller si le besoin est assez grand.)
- Nous pouvons subsister avec le sang des animaux ainsi que des mortels. (Vrai en ce qui concerne les personnages, mais le sang des animaux ne parvient pas à nourrir les vampires plus vieux.)
- Les croix et autres objets de la foi chrétienne nous repoussent, à moins que nous gardions notre âme pure du péché. (Faux. Père John explique en outre que, depuis que cette église est son domaine particulier, ces règles ne s'appliquent pas ici, mais il invite instamment les personnages à se confesser dès que possible.)
- Les Kindred peuvent vivre des centaines d'années, mais ils ne sont pas vraiment immortels. (Vrai dans la mesure où les Kindred continuent d'exister jusqu'à leur destruction.)

• **Que sommes-nous capables de faire?**

Les personnages ont sûrement remarqué leur résistance ou leur perception accrue (Les joueurs ont, bien sûr, lu leurs feuilles de

personnage et savent exactement ce que les personnages sont capables de faire). Malgré cela, les joueurs pourraient souhaiter entendre les explications de leurs pouvoirs d'un personnage en jeu, et c'est très bien. Père John, toutefois, ne connaît pas les clans représentés par les personnages (ce qui est souvent une bonne façon de comprendre quelles disciplines un vampire connaît), de sorte qu'il ne souhaite pas deviner leurs pouvoirs. Il répond de cette façon :

Nous pouvons tous renforcer notre force et notre vitesse avec le sang volé aux vivants. Certains d'entre nous peuvent voir ou entendre avec une parfaite clarté, au point de lire l'esprit. D'autres peuvent disparaître complètement de la vue. J'ai même entendu des histoires de vampires devenant comme de la brume ou amenant leurs pires ennemis à leurs côtés en un regard, mais je n'ai jamais osé tenter de tels exploits. Comprenez que quel que soit le pouvoir que vous maniez, il est soit volé aux vivants ou accordé par Satan, donc utiliser ce pouvoir comporte des risques pour votre âme.

• **Pourquoi ai-je perdu le contrôle et mordu ou tué une personne?**

John considère cette leçon comme un rôle important, alors il dit la vérité complète ici. Chaque Kindred a une bête à l'intérieur, une partie de son âme réveillée au moment de la mort. Cette Bête ne désire rien de plus que sang et douleur, et vous exhorte à tuer et à tuer à nouveau. Vous devez résister à cette envie de la Bête, parce qu'elle est toujours pécheresse, et finira par marquer votre damnation si vous n'y faites pas attention. Les Kindred chassent et détruisent ceux d'entre eux qui sont totalement sous l'emprise de leurs bêtes, ces pauvres âmes qui n'ont plus même l'ombre d'une once de l'humanité qu'ils ont pris pour acquise.

• **Combien d'entre nous sont ici?**

Pour les questions sur le nombre de vampires ou sur toute la société des vampires répondez ceci:

Chaque ville a un prince, l'aîné et le plus puissant des Kindred de la ville. Notre Prince est un Espagnol appelé Vidal, et je pense que vous le rencontrerez bientôt. Si vous êtes catholiques, gardez votre foi. Si vous ne l'êtes pas, je vous recommande de vous convertir. Ne permettez pas aux joueurs de poser toutes les questions qui leur viennent à l'esprit. Après que John ait eu la chance de répondre à quelques questions et quand vous sentez que les joueurs ont un peu plus d'informations, les agents du Prince arrivent emmener les personnages.

Lire à haute voix ce qui suit:

Vous entendez une horloge sonner quelque part et le père John s'arrête au milieu d'une phrase. Il tend sa tête comme s'il écoutait quelque chose à l'extérieur, puis se lève. "Ne résistez pas ", dit-il tranquillement. " Vous pourriez être en mesure de lutter pour votre liberté, mais ils vous appelleront simplement à eux. Le sang appelle le sang." Alors que vous lui demandez ce qu'il veut dire, on frappe lourdement à la porte. John ouvre la porte et laisse le passage pour permettre à un autre homme de rentrer dans la pièce. L'homme porte un pantalon de cuir et une chemise blanche, ainsi qu'une croix d'or et une médaille de saint autour du cou. Sa tête est complètement rasée, mais il a un visage très jeune. Il semble avoir peut-être 20 ans, et lorsqu'il sort ses crocs, vous vous rendez compte que lui aussi est un Vampire. Il pourrait en théorie être beaucoup plus âgé. La sensation de peur que vous avez ressentie lorsque vous avez rencontré John revient, mais cette fois elle est beaucoup, beaucoup plus forte.

L'arrivée du nouveau venu déclenche la souillure du prédateur à tous les personnages (voir p. 6). Ce nouveau Kindred, dont le nom est Alexander (voir pages 12 pour en savoir plus sur lui), est considérablement plus puissant que les personnages, et de ce fait, combiné avec le stress que les personnages subissent déjà, il est possible qu'ils s'enfuient plutôt que de rester avec lui. A l'exception d'un personnage ayant la discipline

métamorphose (Gangrel) pouvant l'obliger à réagir de façon agressive au lieu de courir. Demandez à chaque joueur un jet de dés Résolution + Calme. Si ce test réussit, le personnage conserve la peur d'Alexander sous contrôle et peut agir normalement. Si le test échoue, le personnage tombe sous l'influence d'une frénésie de la peur. Tout joueur dont le personnage fuit fait un test d'initiative (Initiative + 1 dé). Faites de même pour Alexander. Si Alexander agit le premier, il peut tenter d'arrêter les personnages avant qu'ils n'atteignent la porte.

Faites un test de Force + Bagarre pour Alexander contre Dextérité + Athlétisme + 1 dé (parce que le personnage est en frénésie) pour le personnage qu'il tente d'arrêter. Si le joueur obtient plus de succès qu'Alexander, le personnage s'échappe de l'église. Passez à «**La poursuite**».

Si vous obtenez plus de succès, Alexander capture et immobilise le personnage. Si le joueur Gangrel n'a pas réussi le test, il bondit sur Alexander, dents découvertes dans une frénésie de colère. Le personnage est capturé et immobilisé sans aucun problème, mais cette action donne aux personnages qui ont fui un tour supplémentaire pour s'éloigner.

Les personnages ayant l'initiative déguerpissent de l'église et s'en vont en courant. Puisque la bête des personnages les contrôle, les personnages agissent d'instinct, ils s'enfuient de la lumière et des activités et retournent vers le parc.

Quatrième scène:

La poursuite

Il s'agit d'une courte scène dans laquelle Alexander et les autres personnages pourchassent tous ceux qui fuient de l'Eglise.

Lire la suite à haute voix aux joueurs dont les personnages n'ont pas fui:

Vous regardez votre compagnon s'enfuir vers le parc dans une panique aveugle. Alexander serre les dents et vous regarde, puis lève les yeux vers le père Marrow. Le prêtre secoue tout simplement la tête. « Très bien », chuinte Alexander. « Vous (Nombre de personnage n'ayant pas fui) venez avec moi. Il nous faut le / la / les trouver avant le lever du soleil ou que quelqu'un d'autre ne soit tué. »

Si les personnages discutent avec Alexander, il aboie qu'il n'y a pas de temps à perdre et s'en va en courant vers le parc. Si les personnages vont avec lui sans discuter, il s'en souviendra et parlera en leur nom plus tard. Les joueurs peuvent suggérer des façons de trouver leurs paires errants s'ils y pensent. Voici quelques suggestions:

- Un personnage avec les compétences connaissance de la rue pourrait essayer de trouver un raccourci à travers le parc et couper la retraite au Kindred. Jet d'Astuce + Connaissance de la rue.
- Les personnages peuvent tout simplement chasser le/les fuyards(s). En supposant que tout le monde est en course, vous pouvez gérer cela en faisant des tests étendus avec tout le monde. Jet d'Endurance + Athlétisme. Le personnage du joueur fuyant reçoit un bonus de + 1 à ce test à chaque tour, car il est en frénésie et il peut s'échapper s'il cumule un nombre de succès (peu importe le nombre de tours) égale à la vitesse initiale de son poursuivant. Tout poursuivant fait son

jet mais sans le bonus de frénésie et le rattrape dès le tour dans lequel il a cumulé un total de succès égal ou supérieur aux succès accumulés par le personnage fuyant.

N'oubliez pas que tout personnage peut dépenser un point de Vitae et ajouter 2 dés à son pool de dés d'Endurance de base pour un tour. Un personnage ayant célérité peut également dépenser 1 point de Vitae pour activer cette discipline (non utilisable en frénésie). Ca double sa vitesse pour le tour, il est donc plus difficile pour le personnage qu'il chasse de s'éloigner, donnez lui un bonus de +4 à ses jets pour sa vitesse inhumaine.

- Alexander a une voiture mais ne connaît pas assez bien les rues pour faire le tour du parc et espérer rattraper le vampire qui fuit. (Normalement, il marche.) Un des personnages pourrait conduire : Jet d'Astuce + Conduite ; une réussite ne rattrape pas le personnage fuyant (s) mais il est en vue, deux le rattrapent.

Une fois que le groupe trouve le personnage fuyant, il doit être apaisé ou calmé. Donner aux joueurs l'occasion de tenter de le faire. S'ils laissent Alexander le faire pour eux, il brise les jambes du personnage (occasionnant quatre points de dégâts létaux) et le tient jusqu'à ce que la frénésie passe. Un personnage combattant, peut tenter d'immobiliser le vampire. (Jet de Force + Bagarre.) La frénésie passe une fois qu'un personnage a été immobilisé pendant un tour. Autre approche moins violente mais valable, l'utilisation de la discipline Domination pour forcer le personnage à se calmer. Il reçoit un modificateur de -2 en utilisant ce pouvoir sur un vampire frénétique. Le même modificateur s'applique si on tente d'utiliser Majesté pour attirer l'attention du personnage.

Le personnage frénétique peut soit continuer à courir ou trouver une cachette dans le parc. La frénésie passe quelques minutes après s'être éloigné d'Alexander. Quand la poursuite est finie (ou si aucun personnage n'a sombré en frénésie, ni fuit de l'église), passez à la Scène Cinq.



ALEXANDER

Alexander n'aime pas certaines des choses qu'il a à faire au service de Vidal, mais il est loyal. Il se souvient d'une époque où la morale et la foi signifiaient beaucoup plus pour lui, mais beaucoup de longues nuits sont passées. Alexander a été étreint contre son gré, et il voit beaucoup de lui-même dans ces jeunes Kindred, mais il croit aussi honnêtement qu'il est mieux de servir Vidal que de traiter avec Savoy ou sa faction. Dans cet esprit, il ne fera pas montre de déloyauté envers le Prince ou Maldonato. Si pour une raison quelconque les personnages attaquent et détruisent Alexander, le Père John les aidera à cacher leur agissement.

Clan: Gangrel

Pacte: Lancea Sanctum

Attributs Mentaux: Intelligence 2, Astuce 3, Résolution 3

Attributs physiques: Force 4, Dextérité 3, 3 Endurance

Attributs Sociaux: Présence 2, Manipulation 2, Calme 3

Compétences mentales: Erudition 1, Investigation 2 (Vampires), Occulte 1

Compétences physiques: Bagarre 3 (Cassage d'os), Conduite 1, armes à feu 3, Larcin 2 (crocheter les serrures), Discrétion 3, Survie 3, Arme blanche 3

Compétences sociales: Intimidation 3, Connaissance de la rue 3, Subterfuge 1

Atout : Réflexes rapide 2:

Volonté: 6

Humanité: 4 (Courage; Colère)

Santé: □□□□□□□□

Initiative Modifiée: 8 (comprend reflexes rapides)

Défense: 3

Vitesse: 12

La puissance du sang: 4

Vitae: □□□□□□□□□□□□

Disciplines: Célérité 2, Métamorphose 3, Invulnérabilité 3, Puissance 2

Il peut dépenser deux point de Vitae par tour, utilisés pour se soigner et augmenter ses attributs physiques. La discipline

Métamorphose lui accorde **Aspect du Prédateur** et les 2 autres pouvoirs suivants: **Refuge de terre** (Métamorphose ••): Ce pouvoir lui permet de fusionner avec la terre, le rendant largement insensible aux dégâts physiques et le protégeant contre les rayons du soleil. Coût 1 point de vitae.

Griffes de la bête (Métamorphose •••): Les ongles poussent jusqu'à devenir de longues et redoutables griffes. Pour attaquer avec ces griffes, faire 1 jet de Force + Bagarre + 1 - Défense cible. Tous les succès infligent un point de dommage aggravé. Coût 1 point de vitae



Cinquième scène:

Les Cendres

Dans cette scène, les personnages sont emmenés pour rencontrer le Prince Vidal, mais au lieu de ça finissent par être contraints à la pénitence.

Une fois que la poursuite a été résolue (si nécessaire), Alexander invite les personnages dans sa voiture. S'ils résistent, il leur assure que le danger est beaucoup plus grand s'ils refusent l'accompagner. Un jet réussi d'Intelligence + Empathie de n'importe lequel des joueurs indique qu'il semble dire la vérité.

Sur le chemin, Alexander ne parle pas beaucoup. Si les joueurs demandent où ils vont, il répond qu'ils vont rencontrer le Prince Vidal, qui, sans doute, a quelques questions pour eux. S'ils expriment leur inquiétude, il hoche la tête gravement, et les informe que la vérité permettra de sauver leurs vies et leurs âmes. Si les personnages demandent comment Alexander les a trouvés, il leur dit qu'il a reçu l'info sur leur emplacement et leur situation difficile d'un autre vampire, mais il n'explique pas plus loin.

Alexander conduit les personnages au Garden District, un quartier résidentiel chic à proximité des campus de Tulane et de l'Université Loyola, et rentre dans l'allée d'une maison. Il explique que d'habitude c'est une résidence privée, mais qu'elle est maintenant ouverte aux touristes pendant la journée. La nuit, elle sert parfois de refuge au Prince Vidal. Il sort de la voiture et jure. Une Mercedes argentée se trouve dans l'allée devant sa voiture. Si les Personnages demandent ce que cela signifie, il murmure le mot «Maldonato», puis se tourne vers eux avec un regard de pitié et de résignation. Il les mène alors jusqu'au bout de l'allée.

Lire à haute voix ce qui suit:

Alexander ouvre une porte de cave à l'arrière de la maison et vous mène en bas. Il ouvre une porte au fond de l'escalier et vous fait le geste d'entrer, puis la referme derrière vous. La pièce dans laquelle vous vous trouvez est noire comme les ténèbres, mais vous pouvez entendre des gens se déplaçant dans l'obscurité et vous pouvez tous sentir l'odeur de fumée de bois et d'encens. Vous sentez la peur monter de votre partie animale - ce que le Père John a appelé "la Bête" - vous poussant à fuir, à échapper à des prédateurs mortels à seulement quelques centimètres dans l'ombre. Vous combattez cette peur, sachant que fuir ne ferait qu'empirer les choses.

Vous entendez le bruit du métal sur le métal et le grincement de charnières, et quelqu'un faire un pas de plus vers vous. Après un moment, une voix profonde et résonnante dit: «Agenouillez-vous, et préparez vous à recevoir la marque de la pénitence. »

Si tous les personnages s'agenouillent, passez au paragraphe suivant. Si aucun personnage ne s'agenouille, lisez la suite:

Vous entendez une affluence de mouvements et sentez du vent comme si quelque chose était passé près de vous, puis sentez un coup à l'arrière de votre tête. Vous tombez en avant,

et ceux qui vous ont frappé marchent à nouveau posément autour de vous.

Lire à haute voix ce qui suit:

La voix dit: «Le bétail porte la marque de cendres sur leur front afin de leur rappeler le sacrifice du Christ et de faire pénitence pendant le temps du Carême. Nous portons les cendres pour les mêmes raisons, mais aussi pour nous rappeler d'être attentifs aux lois de Dieu. » Vous sentez à nouveau les cendres et des doigts enduire quelque chose sur votre front, un à la fois. "Vous porterez ces cendres pour le reste de la nuit et pour l'ensemble de la journée à venir. Retirez cette marque à vos risques et périls, désobéir à la parole d'un prêtre Béni c'est ressentir la douleur du feu. "

Vous entendez des pas, et puis la porte de la salle s'ouvre. Plusieurs personnes montent l'escalier, mais vous ne pouvez pas les voir. La porte se ferme, et lorsque vous reprenez vos esprits, vous entendez quelqu'un se déplacer à travers la pièce. Bien que vous ne puissiez pas voir ou entendre quelqu'un d'autre, vous savez que vous n'êtes pas seul.

Les personnages ne sont en effet pas seuls. Maldonato, le Kindred qui vient de parler et qui sert de bras droit au prince de la ville, a mis un agent dans la chambre et lui a demandé de surveiller les personnages durant le reste de la nuit et le lendemain. Cet agent est suffisamment furtif pour éviter d'être vu. Même si les personnages trouvent une lumière, tout ce qu'ils verront, c'est le scintillement d'un mouvement qui vient de sortir de leur champ de vision. Laissez les joueurs discuter de leur malencontreuse situation aussi longtemps qu'ils le souhaitent, mais s'ils changent d'avis, la porte est barricadé : aucun des personnages ne peut la faire bouger. Ils sont pris au piège jusqu'au coucher de soleil suivant. Si un personnage s'essuie le front pour nettoyer les cendres, il souffre immédiatement d'un point de dommage aggravé et perd un point de Vitae comme si le sang dans ses veines le brûlait. (Ce pouvoir est une forme de sorcellerie du sang

pratiquée par l'agent caché de Maldonato, basé sur sa foi inébranlable).

Lorsque les joueurs ont fini toute discussion ou actions qu'ils souhaitent faire, passez à l'acte 2.

Deuxième acte:

Pèlerinage

Dans cet acte, les personnages se confessent de leurs péchés devant le prince de la Nouvelle-Orléans, Augusto Vidal. Il les absout, mais leur demande de retourner à l'endroit de leur étreinte et de prier pour faire pénitence. Il offre également des conseils sur leur prochain déplacement.

Scène un: Confession

Dans cette scène, les personnages rencontrent le Prince Vidal et parlent avec lui de la foi et de l'avenir.

Avant de commencer cette scène, chaque joueur dépense 1 point de Vitae. Tous les vampires dépensent 1 point Vitae au coucher du soleil pour animer leur corps. Tout personnage dont la Vitae tombe à 4 ou moins, a faim et son joueur reçoit un modificateur de -1 sur tous les jets de résistance à la frénésie. S'il n'a qu'un seul point de Vitae restant, il reçoit un malus -2 sur ces jets.

Lire à haute voix ce qui suit:

Vous ne vous souvenez pas vous être endormi, mais vous vous souvenez de fragments des rêves que vous avez fait au cours de la journée. Alors que vous vous réveillez, toujours sur le sol froid du sous-sol du manoir, votre esprit est assailli par un tourbillon d'images de la nuit dernière. Vous vous souvenez des fêtards dans le parc, de la conversation avec le Père John, le frottis de cendres sur vos fronts et, vaguement, du sentiment de vos crocs dans leur gorge et du goût du sang sur vos lèvres.

Vous avez à peine eu le temps de rassembler vos idées, que la porte s'ouvre. Une lueur envahie la pièce, et vous reconnaissez la voix d'Alexander. «Le Prince Vidal veut vous voir maintenant. »

Alexander vous conduit jusqu'à un escalier menant dans un très beau salon meublé. Une boîte en bois richement sculptée sur une table au centre de la pièce attire votre attention. Il y a une légère odeur d'encens dans la pièce.

Si un joueur a l'atout Connaissance encyclopédique il peut faire 1 jet d'Intelligence + Astuce. Si ce jet réussit, il note que l'ameublement et les décorations ne sont pas des copies, mais des antiquités soigneusement conservées, et qu'elles valent une petite fortune.

Continuer la lecture à haute voix:

Un homme regardant par la fenêtre est assis dans un fauteuil à haut dossier.

Vous ne pouvez pas voir son visage, mais sa main est posée sur le bras du fauteuil, tenant un chapelet d'argent. Alexander vous invite à être tranquille et silencieux ; vous pouvez entendre l'homme dans le fauteuil occupé à prier doucement en espagnol. Après un moment, il s'arrête et se lève, empochant le chapelet. Il se tourne vers vous, et vous remarquez que lui aussi, a des cendres sur son front. Il fait un pas vers vous, et vous sentez votre bête crier de terreur devant cet adversaire mortel.

Demandez à chaque joueur un jet de Résolution + Calme. Si ce jet échoue, le personnage se cache dans un coin et se tapit là pour quelques secondes avant reprendre le contrôle de lui-même. Si le joueur Gangrel échoue, il ne se cache pas mais sort ses crocs plutôt que de se recroqueviller.

Continuer la lecture à haute voix:

L'homme est un Noble Espagnol, typé méditerranéen et large d'épaules. Ses cheveux noirs et gominés paraissent humides, il porte une moustache à la Vandyke et une barbe bien taillée. Il est vêtu

d'un costume noir pimpant et de chaussures en cuir méticuleusement cirées. Il regarde chacun d'entre vous dans les yeux, puis montre les chaises et le canapé dans la salle. Il fait un signe de la tête à Alexander, qui quitte la salle et ferme la porte derrière lui. « Le moment est venu de vous confesser », dit-il avec un fort accent espagnol. « Depuis votre éveil de Kindred jusqu'au moment où vous avez franchi ma porte, vous pouvez tout m'avouer. Si vous voulez être plus à l'aise cela peut se faire en privé, mais je peux vous assurer que ce qui est dit en ma présence est sacré. »

Se Confesser au Prince

L'homme qui demande aux joueurs de se confesser est Augusto Vidal, le prince de la Nouvelle-Orléans. Il ne se présente pas lui-même, et c'est délibéré. Il sait qu'Alexander l'a déjà dit aux jeunes vampires qui viennent le voir, et il ne souhaite pas mettre l'accent sur lui-même, préférant laisser les personnages parler d'eux-mêmes et des autres. Les personnages sont peu susceptibles d'accepter immédiatement, et la réaction de Vidal à un refus dépend beaucoup de la façon dont ils vont refuser. Si un personnage explique qu'il n'est pas catholique, Vidal glousse et stipule que le moment est bon pour se convertir. En outre, peu importe si les personnages ne sont pas catholiques. Le sacrement de la confession est ouvert à tous les Vampires.

Si les personnages posent trop de questions ou refusent purement et simplement de se confesser, les yeux de Vidal se plissent d'un air menaçant. Il explique qu'il ne peut pas forcer la confession, mais qu'il ira chercher la vérité dans l'esprit des personnages s'ils le forcent à le faire ; mais que s'il doit le faire, il ne pourra y avoir aucune absolution ni repentir, et que cela met l'âme des personnages en grave danger. Il leur demande à nouveau de coopérer volontairement.

Si les personnages deviennent violents avec

Vidal, il utilise sa discipline Majesté pour les impressionner (jet de sept dés pour Vidal contre un groupe, neuf contre un seul personnage). Si cela ne fonctionne pas, Alexander et d'autres aides vampiriques (avec des traits similaires) arrivent rapidement à soumettre les personnages. Le Prince peut prendre une grande quantité de dommages sans avoir à subir beaucoup de dégâts, et vous pouvez supposer qu'il sort de toute attaque presque indemne. Une fois que les personnages sont soumis, il leur offre la possibilité de se confesser à nouveau. Si Vidal convainc de donner des aveux (même s'ils ont l'intention de lui mentir), passez directement à "**Pénitence**". Si tous les personnages refusent complètement, passez à «**Communion forcée**».

Communion Forcée

A vrai dire, Vidal ne forcera pas un vampire à se confesser, mais il ira chercher dans l'esprit d'un vampire pour avoir les informations qu'il désire. Dans ce cas, il veut savoir qui a étreint ces Kindred et ce qui s'est passé la nuit dernière, plus précisément ce dont ils ont discuté avec le Père John Marrow.

Lire à haute voix ce qui suit:

Vidal secoue tristement la tête. « Le sacrement de la confession est une bénédiction, nouveau-nés, et beaucoup plus agréable que toute autre solution. Je ne vais pas vous forcer à confesser vos péchés mais je dois les connaître. » Sur ce, il se tourne vers toi (Indiquer le personnage du joueur qui a le plus ouvertement défié le Prince). Ses yeux se figent dans les vôtres, et vous sentez votre esprit forcé à vous souvenir des événements de la nuit dernière, vers des détails que vous n'avez pas vous-même réalisés, vous sentez ses yeux qui remontent au début de la nuit, retourner à l'instant où...

Vous êtes stupéfait, et vous notez que le Prince l'est lui-aussi. «C'est clair », dit-il, « quelqu'un tient à brouiller les pistes. » Il tapote ses doigts sur le bras de son fauteuil, l'air pensif. "Il est possible », murmure-t-il, "d'extraire l'information quand même, mais je pense que cela pourrait bien bouleverser votre esprit, d'autant plus que vous n'êtes pas des vampires depuis très longtemps. "

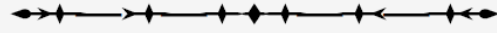
Continuez avec «**pénitence**».



LIGUE- LA LANCEA SANCTUM

Le Prince, Maldonato, le Père John, Antoine Savoy et la plupart des vampires de la Nouvelle-Orléans appartiennent à une secte (ou ligue, dans le langage des vampires) appelé la Lancea Sanctum («La Sainte Lance»). Les Vampires de cette ligue croient que la malédiction vampirique vient directement de Dieu et existe dans un but. Les Kindred sont destinés à être le fléau prédateur des créatures pécheresses dans le monde et à servir de garde-fou aux fidèles. Depuis toujours et encore maintenant, la Lancea Sanctum enseigne qu'un Kindred est au-dessus des mortels (comme un loup au-dessus de moutons) et que son passé de mortel n'a plus d'importance par rapport à sa nouvelle tâche : s'acquitter de la nature imposées aux Vampires par Dieu. L'alliance tire son nom de la lance de Longinus, le centurion romain qui perça le corps du Christ sur la croix, et qui a été (selon les croyances légendaires) puni en se transformant en vampire. Les Bénis (comme les membres de la ligue s'appellent eux-mêmes) emploient souvent des images et des pratiques empruntées à l'époque du catholicisme romain et vénèrent Longinus comme le Sombre Messie, le premier vampire à comprendre sa malédiction et à révéler cette vérité aux autres. Comme dans la religion des mortels, les pratiques et le zèle varient d'un vampire à l'autre dans l'alliance. Le Prince Vidal et Maldonato sont conservateurs et ont peu de tolérance pour ceux ayant d'autres

croyances, alors que Antoine Savoy et le Père John sont plus tolérants envers l'opinion des autres.



Pénitence

Une fois que Vidal a extrait les informations de tous les personnages qui ne se confessent pas volontairement, il se tourne vers ceux qui le font. Il écoute attentivement et bénit chacun d'eux à son tour, affirmant que Dieu leur pardonne, malgré leur damnation. Si l'un des personnages ment à Vidal, le joueur fait un jet de Manipulation + Subterfuge, tandis que vous jetez 8 dés pour Vidal (Intelligence + Subterfuge). Si le joueur obtient le même nombre de succès ou plus que Vidal, le Prince croit au mensonge (sauf s'il est horriblement peu probable ou contredit par un autre joueur). Si Vidal obtient plus de succès, il reconnaît le mensonge et fait une remarque mentale à celui-ci, mais ne s'y arrête pas.

Une fois cela fait, il retourne à sa chaise, mais regarde par la fenêtre comme s'il était distrait. Après un moment, il parle sans se retourner pour faire face aux personnages. « Croyez-vous en Dieu? » demande-t-il. L'objectif de Vidal ici est d'avoir une idée des croyances religieuses des personnages. Il est un fervent catholique lui-même, et il a des croyances spécifiques concernant son état vampirique, mais il ne souhaite pas ennuyer les personnages avec des informations sur sa foi. Permettez aux joueurs de répondre à la question pour leur personnage. Aucune information n'a été fournie sur les confessions des personnages, ce qui est volontaire, pour permettre aux joueurs de personnaliser leurs personnages sur ce sujet important. Vidal se livre à des discussions religieuses, et alors qu'il ne fait pas mystère de ses convictions propres, il ne contredit directement ni ne rabaisse quelqu'un de différent. Il signale cependant à

tout personnage qui s'identifie comme un athée, que l'existence en tant que vampire n'est réellement possible que si l'on tient compte de Dieu. Cette discussion peut se poursuivre aussi longtemps que les joueurs en profitent. Si vous sentez que vos joueurs sont ennuyés par le sujet épineux d'une discussion sur la religion, vous pouvez soit éviter la question de Vidal totalement, soit abrégé la conversation. Lorsque vous vous sentez prêt, continuez.

Lire à haute voix ce qui suit:

*Vidal se tourne face à vous à nouveau.
"Parmi les Kindred, la foi est une arme, un peu comme avec les mortels. J'entends par là qu'en revendiquant un acte au nom de Dieu, on peut justifier des actions véritablement odieuses. La transition vers notre condition exige des jeunes Kindred comme vous une introspection concernant ses propres croyances, celles de vos âmes, et de voir la vérité s'y trouvant. En outre, vous devez vous demander: «Pourquoi Dieu a choisi de m'infliger cela ? ». Étant donné qu'il s'agit de votre première nuit complète du Requiem, je voudrais vous suggérer d'entreprendre une sorte de pèlerinage. Je suggère que, comme pénitence de vos péchés et afin de faciliter votre passage dans la nuit, vous revenez sur le site de votre Etreinte et que vous y priez. Peut-être que là, les souvenirs de votre étreinte, des événements juste avant pourraient revenir. Si cela se produit, je voudrais bien entendre parler de ces souvenirs. Bien que cela ne signifie nullement que je dénigre l'horreur de ce que vous vivez, j'ai la ville sous ma responsabilité, et je ne peux pas permettre que des voyous complotent à étreindre des gens à gauche et à droite. Je dois savoir ce qui s'est passé". Sur ce, il se lève, ce qui indique que l'entrevue est terminée.*

Deuxième scène:

Retour au Parc

Dans cette scène, les personnages sont de retour au Louis Armstrong Park, mais ne trouvent que peu d'informations.

Cependant, Alexander leur montrera une autre piste par inadvertance.

Alexander attend à l'extérieur pour ramener les personnages au District Tremé.

Lire à haute voix ce qui suit:

*Alors que vous roulez dans le district Tremé, Alexander s'arrête plusieurs blocs trop tôt. « Ne vous inquiétez pas », dit-il.
« Je vais vous emmener au parc. J'ai juste besoin de faire un détour par un cimetière d'abord. » A vos regards interrogateurs, il répond « C'est un cimetière de la guerre civile, et il a de l'importance pour le Prince. Je suppose qu'il connaît des gens qui y sont enterrés. Quoi qu'il en soit, des gens ont été faire des trucs vaudous là-bas. »*

Demandez aux joueurs de faire un jet d'Intelligence + Occulte.

Appliquez les bonus (+1) de spécialité (Vaudou), un malus de - 3 s'applique à ceux qui n'ont pas la compétence Occulte et si le score est inférieur à 0, le jet est impossible. Si un joueur n'a pas de cote en Occulte, il peut utiliser son atout Connaissance encyclopédique, alors il fait un jet sur Intelligence + Astuce. Si le jet réussit, informez le joueur approprié que le vaudou est une religion qui est issue des traditions africaines et du catholicisme romain. Beaucoup de ce que les médias ont popularisé sur le « Vaudou » est faux ou hors contexte.

Si les joueurs demandent à Alexander d'expliquer, lire ce qui suit à haute voix:

« Je ne sais pas exactement ce qui se passe. Le Prince a peur que quelqu'un ne profane le lieu, et il ne peut pas demander au

Père de Marrow de garder un œil dessus - ils ne sont pas vraiment du même côté de la barrière, vous savez? Donc, je passe par là de temps en temps ». Alexander sourit. « En fait, si vous voulez marquer des points avec le prince Vidal, aller là-bas pour regarder de plus près serait une bonne chose. C'est seulement à quelques pâtés de maisons du parc. Je pourrais vous avoir déposés dans le parc et vous avoir retrouvés au cimetière. »

Si les joueurs ne lui demandent pas d'expliquer, ne vous inquiétez pas. Cette scène comporte d'autres possibilités d'amener les personnages au cimetière. Au parc, les personnages peuvent revenir sur le site de leur étreinte et regarder autour, prier ou méditer, comme ils l'entendent. Demandez au personnage ayant John Harley et Marie comme sire de faire un jet d'Astuce + Occulte (Les spécialités ne s'appliquent pas ici.) Appliquez un modificateur de -2 à l'infant de John Harley (Les personnages ne le savent pas, mais ils ont le potentiel pour sentir l'activité de leur sire ici – L'infant de John subit une pénalité parce que les activités de son père sont moins récentes que celles de Marie.) Si le jet réussit, les deux personnages sentent quelque chose d'étrange. L'infant de Marie éprouve un sentiment de remords et de désespoir, alors que celui de John se sent perdu et nostalgique. Cependant, les deux vampires estiment que ces sensations viennent de là où Alexander venait de les conduire. L'endroit de l'Étreinte ne donne aucun autre renseignement. Ceux qui ont échafaudé leur étreinte ont veillé à nettoyer par la suite. Si les personnages ont tué tous les fêtards la nuit dernière, l'endroit est clairement devenu une scène de crimes et il est probable que la police soit dans la zone, mais aucun intérêt direct pour les personnages. Si les personnages suivent la sensation ressentie par l'infant de Marie et/ou de John, ils les ramènent au cimetière. Si les personnages ne tiennent pas compte de ce sentiment, ou si les deux joueurs ratent leur jet, l'un des personnages reçoit un appel sur son téléphone cellulaire. Alexander dit

qu'il doit faire une course, et donne la direction du cimetière –à seulement quelques pâtés de maisons -, où il les rencontrera.

Troisième scène:

Le cimetière sans nom

Dans cette scène les personnages visitent le cimetière, ont une brève altercation avec des jeunes membres de gangs et trouvent des preuves d'activité vaudou.

Si les personnages sont arrivés en suivant les sensations étranges que les infants de John et Marie ont ressenties dans le parc, ces sensations se renforcent quand les personnages se promènent dans le cimetière, puis peu à peu s'estompent. La raison pour laquelle ils ont ces sensations est que leurs deux sires étaient récemment ici (bien que pour des raisons différentes). Les Vampires peuvent parfois avoir l'impression de sentir ce que leurs sires ou infants ressentent à travers une connexion appelée l'appel du sang

Lire à haute voix ce qui suit:

Le cimetière n'a pas de porte ou d'enseigne. Il est pris en sandwich entre un parking et un immeuble abandonné, et est entouré par un grillage. Comme de nombreux cimetières de La Nouvelle-Orléans, les morts sont enterrés au-dessus du sol dans des cercueils de pierre, plutôt que d'être enterrés dans la terre souvent inondée. Pas un seul bouquet de fleurs ne montre une récente visite au cimetière, et lorsque vous marchez entre les tombes, vous comprenez pourquoi. Toutes les tombes datent du 19e siècle. Vous vous rendez compte que bon nombre des morts enterrés ici sont des soldats confédérés.

Laissez les joueurs faire ce qu'ils souhaitent. Si l'un des personnages s'assoit et prie ou médite tranquillement, faites faire le jet de dés approprié Astuce + Occulte (l'infant de

Marie bénéficie d'un modificateur de +1, à nouveau parce que son sire se trouve à proximité). Une réussite indique un étrange sentiment de malaise, comme si quelque chose essayait d'attirer l'attention des personnages, mais à quelles fins, les personnages ne savent pas dire. Si un joueur fait plus de cinq succès, informez le joueur que son personnage éprouve un sentiment de peur et d'urgence dirigé contre le Mekhet. Si les personnages tentent de localiser ce sentiment de malaise, il les conduit à l'angle arrière du cimetière. (Si aucun des personnages ne réussit ou n'essaie de prier, ils peuvent trouver cet endroit par de simples d'exploration.)

Lire à haute voix ce qui suit:

Le sol de ce coin est légèrement creusé, créant une petite vallée flanquée de cercueils. L'herbe semble humide, et lorsque vous regardez de plus près, vous pouvez voir qu'elle est effectivement éclaboussée avec du sang.

Permettez aux joueurs que leurs personnages enquêtent sur la zone de la manière qu'ils veulent, mais ils ont seulement trois minutes avant que le gang n'arrive (voir "**Le Gang**").

Les possibilités sont les suivantes:

• **Etude du sang.**

Un personnage peut faire une tentative pour regarder le type de projection et essayer de déterminer si le sang a été répandu à partir d'un récipient ou d'un être vivant.

Cela pourrait se faire avec un jet d'Intelligence + Investigation ou Intelligence + Connaissance de la rue (-2 dés dans les deux cas en raison de la difficulté de reconnaissance de projections). La réussite signifie que le personnage sait que le sang a été probablement versé avec un récipient tenu à environ 1m50 du sol.

• **Etude des monuments.**

Un test d'Intelligence + Investigation (-3 dés en raison de la difficulté de repérer de tels indices) révèle de minuscules gouttelettes de sang sur l'un des monuments se trouvant au bord du creux. Si les personnages tentent d'ouvrir le monument, allez à "**Le Gang**" (parce que cela prend trop de temps). Si, après avoir résolu ça, ils décident de revenir pour ouvrir le monument, allez à "**Le Cercueil**."

• **Goûter.**

Les personnages, devenus des vampires, pourrait décider de goûter le sang afin d'obtenir des informations, surtout s'ils se réfèrent au sentiment que la consommation de sang leur a provoqué la nuit précédente. Ce sang a bon goûts selon eux, mais est plat et sans intérêt. Il ne confère pas de Vitae et certainement pas le plaisir quasi-érotique que les fêtards ont provoqué. (Le sang "se gâche" très rapidement pour l'usage des Vampires.)

• **Les témoins.**

Si les personnages décident de quitter le cimetière pour trouver quelqu'un qui aurait vu ce qu'il s'est passé ici, ils se heurtent aux membres du gang (allez à "**Le Gang**"). S'ils essaient d'éviter le gang ou de trouver un témoin par la suite, ils peuvent apprendre d'un vagabond local qu'une femme vient ici la nuit pour «faire ses saloperies vaudous», ce qui implique, verser le sang sur le sol. Le témoin ne peut cependant pas décrire cette femme. Il n'a jamais eu l'occasion de la voir réellement, et il semble effectivement avoir peur d'elle. Toutefois, il l'a vu planquer quelque chose dans l'un des monuments. Si les personnages interrogent l'un des membres du gang sur le sang (peut-être à l'aide de domination, pour le forcer à parler), ils ont la même information qu'après la scène suivante.

Le Gang

Les Vampires ne sont pas les seuls prédateurs étranges de la nuit.

Comme les personnages errent autour du cimetière, ils entendent plusieurs personnes parler à voix haute, puis quelqu'un siffler fort.

Lire à haute voix ce qui suit:

Quatre garçons marchent dans le cimetière, chacun d'eux se dirigeant délibérément vers vous. Ils se concentrent sur toi (indiquer le Gangrel), mais gardent un œil sur vous (indiquer le Ventrue et le Daeva). Ils ne semblent pas faire attention à toi (indiquer le Mekhet).

Note de Taranis : Alors en théorie, ils sont surtout intéressés par les personnages féminins. Là, j'ai un peu adapté, je suppose qu'il ne s'intéresse pas au Mekhet parce que le personnage pré-tiré (Jack) est un gars de la rue mais ce n'est que mon interprétation

Un test réussi d'Astuce + Connaissance de la rue permet de reconnaître les couleurs d'un des garçons comme appartenant à un gang de rue du District Tremé tristement célèbre pour avoir agressé des touristes qui se promenaient dans le quartier français. Ils sont particulièrement infâmes avec les femmes. Si un joueur est très familier avec internet et réussit un jet d'Intelligence + Astuce, il connaît la même information (après avoir lu sur eux un Flux RSS en ligne)

Continuer la lecture à haute voix:

Les garçons s'approchent de vous rapidement. L'un d'eux a la main cachée derrière son dos. Un autre craque ses doigts de manière menaçante. « Pourquoi ne pas nous donner de l'argent ? », demande l'un d'eux, « ou quelque chose d'autre ? », dit un autre, en vous regardant (un personnage féminin).

Les personnages peuvent aborder cette situation d'un certain nombre de façons. Le plus évidente, bien sûr, est de se battre. Si un personnage attaque ou fait mine de se déplacer, les durs répondent par la violence. Si les personnages font montre de leur caractère vampirique, par exemple sortir ses crocs, ou en utilisant une Discipline visible comme Célérité, faites un test pour chaque membre de Résolution + Calme. Si ce test échoue, le gangbanger défile, laissant ses compagnons derrière lui. Les statistiques pour les Gangbangers sont fournies ci-dessous.



Gangbangers

Attributs: Intelligence 2, Astuce 2, Résolution 2, force 3, Dexterité 3, Endurance 2, Présence 2, Manipulation 3, Calme 2

Compétences: Athlétisme 2, Intimidation 3, Bagarre 2, conduite 1, armes à feu 1, Larcin 2, Furtivité 1, Connaissance de la rue 2, Arme blanche 2

Volonté: 4

Initiative: 5

Défense: 2

Vitesse: 11

Armes: L'un des voyous a un petit pistolet (+2 [dommage donc jet de 6 dés pour attaquer]; distance 20/40/80; il contient huit coups). Le pistolet inflige des dégâts létaux sur un mortel, mais seulement contondant sur un vampire.

Les autres ont des couteaux (+1 [Dommage donc jet de 6 dés moins la Défense de la cible]). Ils infligent des blessures létales aussi bien sur les mortels que sur les vampires.

Santé:



Si les personnages veulent se nourrir des Gangbangers, ils détiennent chacun sept points de Vitae. Tuer l'un d'entre eux, même en état de légitime défense, exige un test pour éviter de perdre de l'humanité (test de trois dés, si il agit en état de légitime défense; deux dés si le gangbanger est impuissant).

Les personnages peuvent aussi utiliser d'autres moyens pour se sortir de la situation. Par exemple, ils pourraient essayer de convaincre le gang que les personnages ont assez de connaissances et que jouer avec eux n'est pas sage (jet de Manipulation + Connaissance de la rue ; la spécialité Quartier pauvre ou Trémé s'applique).

Un joueur pourrait charmer les gangbanger (jet de Présence + Persuasion; Beauté fatale s'applique). Bien entendu, des disciplines comme Majesté et Domination peuvent faire gagner la bataille assez facilement pour les Kindred. S'il utilise Majesté contre un groupe de cette taille le joueur subit une pénalité de -2.

Le cercueil

Si les personnages retournent au cercueil après s'être occupés des gangbangers, ils constatent que le couvercle est extrêmement lourd. Il nécessite pour le faire glisser sur le côté 10 succès sur un test étendu de Force + Athlétisme, mais les quatre personnages peuvent essayer ensemble : tous les joueurs dont les personnages tentent de déplacer le couvercle font un test et les succès s'ajoute au total. Rappelez-leur que n'importe quel joueur peut ajouter deux dés pour une telle action en dépensant 1 point de Vitae. Une fois qu'ils ont déplacé le couvercle :

Lire à haute voix ce qui suit:

Le grand couvercle en pierre bouge produisant un grand bruit de frottement. A l'intérieur du caveau de pierre se trouve un cercueil en bois, comme on pouvait s'y attendre. Mais, vous trouvez aussi plusieurs

sacs à ordures en plastique, contenant apparemment des vêtements.

Si les personnages ouvrent les sacs, ils constatent qu'ils contiennent en effet des vêtements. Ce sont des vêtements de femme à la mode, et un personnage féminin peut comprendre que ces vêtements se revendent au marché noir extrêmement cher. Certains des vêtements moins chers ont du sang et de la poudre blanche sur eux. Les personnages pourraient arriver à la conclusion qu'il s'agit de cocaïne ou d'une autre drogue, mais un test de goût rapide, révèle que c'est de la farine. Tout joueur qui réussit un jet d'Intelligence + Occulte (Spécialité Vaudou ou Cajun s'applique; un joueur peut utiliser son atout Connaissance encyclopédique) se rappelle que la farine est souvent utilisée pour dessiner des symboles appelé « vévés » dans les rituels de sang vaudou. Le poulet est également parfois utilisé lors de ces cérémonies.

Continuer la lecture à haute voix:

*Alors que vous observez ces objets (ou « dans le caveau », si les joueurs ont décidé de ne pas ouvrir les sacs) vous entendez une sonnerie de téléphone cellulaire. Après un moment de recherche vous le trouvez dans le cercueil. **Identification de l'appelant**, le téléphone indique « numéro inconnu » **Lorsque l'un des personnages répond, continuer lecture à haute voix.***

Une voix de femme à l'autre bout du téléphone dit : « Puis-je parler à [Nom du joueur Mekhet]? »

Le prendre en solo et continuer à lire.

« Nom du personnage Mekhet », dit-elle. « Je suis désolée. Je suis vraiment désolée. Mais je n'avais pas le choix. Écoute maintenant. Le jugement de Dieu est venu pour l'un de nous, j'espère et prie pour que ce soit moi. Mais tu ne peux pas les laisser prendre ton âme de la même façon qu'ils ont pris la mienne. Tu ne peux pas laisser cette pourriture t'infecter, aussi. Tu dois rester

pur et prier pour le pardon. Tu dois faire ta pénitence et ..."
Le téléphone est à plat.

Si les personnages ne répondent pas, il n'arrête pas de sonner jusqu'à ce que Alexander viennent les ramasser (environ 45 minutes). Qu'ils aient ou non répondu, les personnages peuvent faire ce qu'ils veulent tant qu'Alexander ne revient pas pour eux. Quand Alexander se présente, les personnages peuvent faire un rapport sur ce qui s'est passé. Si oui, passez à la prochaine scène.

Si les personnages ne parlent pas des événements à Alexander, il leur donne un numéro de téléphone pour le contacter lui et les laisse livrés à eux-mêmes. Il suggère de trouver un refuge et de se tenir à carreau leur rappelant la nécessité de rester caché des mortels. Il leur dit qu'il viendra prendre des nouvelles d'eux dans environ une semaine.

Si les personnages n'attendent pas le retour d'Alexander, il les traque de nouveau et leur demande ce qui s'est passé.

Quatrième scène:

La Colère Divine

Après qu'Alexander ait écouté l'histoire des personnages, il contacte Maldonato, qui demande à parler aux personnages en personne. Alexander conduit les personnages hors du district du Tremé pour retourner au Garden District, mais passe devant la maison où les personnages ont passé la nuit précédente. Il descend Saint- Charles Avenue, s'arrête devant une église sur le Campus de l'Université Loyola, et leur dit que Maldonato les attend à l'intérieur.

Si les personnages protestent ou demandent pourquoi c'est Maldonato qu'ils rencontrent plutôt que Vidal, Alexander dit qu'en tant que sénéchal du Prince, Maldonato a de nombreuses responsabilités, y compris

l'audition du rapport des personnages. Alexander informe également les personnages que Maldonato n'est pas un moins fervent croyant que Vidal, et qu'il vaut mieux ne pas l'irriter.

Lire à haute voix ce qui suit:

Les portes de l'église s'ouvrent doucement, et un prêtre catholique âgé se tient devant vous. Ses yeux sont vitreux et sa bouche reste mollement ouverte, comme il vous fait signe de le suivre. Il vous conduit dans l'église, devant le confessionnal. Un homme se tient dans le couloir à côté des fonts baptismaux. Lorsque vous vous approchez, il fait la gémulation, puis plonge ses doigts dans l'eau bénite et se signe. Il se tourne ensuite vers vous. Sa peau est sombre et lisse, avec pour seule marque de l'âge des rides autour de ses yeux profondément enfoncés, qui scintillent faiblement. Il porte un costume sur mesure gris. Une bague en or brille sur sa main gauche dans la lueur des bougies. Bien que vous n'ayez jamais vu son visage, vous savez par sa simple présence qu'il était le vampire que vous avez entendu dans le noir la nuit dernière Maldonato. Il regarde le prêtre, qui s'assied sur un banc, puis se penche vers vous. «Suivez-moi. » Le ton indique que ce n'est pas une demande.

Si les personnages ne s'arrêtent pas et ne font pas la gémulation, et/ou ne se signent pas aux fonts baptismaux, Maldonato s'énerve sur eux et exige qu'ils fassent preuve de respect pour la maison de Dieu. Il n'écoute pas les arguments au sujet de différentes confessions, mais il ne veut pas se battre dans une église, et de ce fait n'ira pas plus loin. Si on lui demande ce qui ne va pas avec le prêtre, Maldonato affirme que l'homme n'est pas blessé et ne se rappellera pas ses actions au matin - lui, comme Maldonato lui-même, est un serviteur de Vidal-.

Maldonato les conduit à l'avant de l'église et leur ordonne de s'asseoir sur le premier banc. Il leur demande ensuite de lui dire ce qu'ils ont trouvé au cimetière. Une fois qu'ils ont fini, passez à la suite.

Lire à haute voix ce qui suit:

Maldonato regarde l'autel, les yeux rivés devant, il tente apparemment de se calmer. Il gueule quelque chose en espagnol, puis se signe immédiatement. Enfin, il se tourne vers vous. «Je sais que je parle pour le Prince Vidal lorsque je condamne cette femme comme la pire des blasphématrices, et probablement une suivante de Savoy. » A vos regards interrogateurs, il répond: «Savoy est un vampire qui s'est lui-même attribué le titre de «Seigneur du quartier français ». Il n'est vraiment rien de plus qu'un imposteur, un usurpateur, avec quelques suivants qui seront écrasés en temps voulu. Mais au moins il garde sa foi, à ce que j'ai entendu ». Maldonato joint les mains bien serrées. "Cette femme, cependant, a profané un lieu sacré pour le prince. Nous avons eu des problèmes avec des Kindred pratiquant le vaudou dans le passé, mais la plupart d'entre eux ont été détruits et j'ai pensé que les blasphémateurs restants avaient quitté la ville. Evidemment non ». Il tourne son regard vers (Indiquer l'Infant de Marie). «Le fait qu'elle ait effectué ses rites de sang si près de l'endroit de ton étreinte, et le fait qu'il y ait une sorte de connexion avec toi, n'est sûrement pas une coïncidence. Probablement qu'elle sait quelque chose concernant les raisons pour lesquelles vous avez tous été Etreints - assassinés, pour être franc. Et cela signifie que vous avez une meilleure chance de la trouver que quiconque. Allez-vous le faire? »

Autoriser les personnages à délibérer sur cette question. Ils souhaiteront peut-être pas trouver le mystérieux Kindred, mais pour leurs propres raisons, et c'est très bien, aussi. Maldonato n'a pas vraiment besoin qu'elle soit trouvée dans l'urgence, surtout maintenant que sa cachette du cimetière a été exposée, mais il souhaite conserver les personnages occupés, d'autant plus si c'est sur les traces de leurs sires. Maldonato connaît l'appel du sang et comment cela peut jouer en faveur des

personnages, mais il ne souhaite pas leur expliquer pour le moment.

Si les personnages refusent, Maldonato secoue tout simplement la tête et les congédie. **Passer à l'Acte III.** Si les personnages acceptent, continuez.

Lire à haute voix ce qui suit:

Maldonato hoche la tête. « Je vous remercie. Le Prince et moi ne l'oublierons pas. En ce qui concerne ce Kindred, vous pouvez la capturer ou la détruire c'est comme vous désirez, mais si vous réussissez à la capturer intacte, amenez la au manoir où nous nous sommes rencontrés. Vous pouvez me contacter à ce numéro si cela devient nécessaire ». Il vous remet une petite carte couleur ivoire sur laquelle est imprimé un numéro de téléphone. Il regarde une montre à gousset en or. "Vous avez plusieurs heures avant le jour, mais je vous suggère d'utiliser une partie de ce temps pour trouver un refuge et pour commencer vos recherches. Vous trouverez votre véhicule à l'extérieur, Mr [Nom du meilleur chauffeur] "

Les personnages sortent de l'église et constatent que le véhicule les attend en effet, le plein de carburant fait et les clés sur le contact. Les personnages ont environ quatre heures de nuit pour faire comme ils leur plaisent.

Voici certaines possibilités:

• Trouver un refuge.

Un ou plusieurs joueurs peuvent avoir leur appartement, bien sûr, qui est assez grand pour contenir l'ensemble du groupe.

Un joueur peut avoir loué une chambre d'hôtel, mais cela exigerait de couvrir les fenêtres et tenir la femme de chambre à l'écart. Un joueur peut faire un jet d'Intelligence + Connaissance de la rue pour se souvenir d'un immeuble abandonné où le groupe pourrait se cacher pour la journée.

• **Commencer l'enquête.** Si le groupe veut commencer la recherche de la mystérieuse femme tout de suite, **rendez-vous à l'Acte III.**

• **Fuir!** Les joueurs peuvent décider que leurs personnages ne souhaitent pas s'impliquer dans l'horreur des nuits de la Nouvelle Orléans, et décident de fuir la ville. S'ils le font, vous êtes livrés à vous même, bien que la femme puisse appeler perso Mekhet à nouveau et lui demander de rester.

• **Se nourrir.** Les personnages pourraient ou pas s'être nourris sur les gangbangers. S'ils ont la sensation de faim, ils pourraient prendre le temps d'aller chercher une victime. Les personnages peuvent se nourrir d'un certain nombre de façons, chacune nécessitant différents types de jets. Ils pourraient essayer d'attraper quelqu'un dans la rue sans se faire remarquer (Force + Discrétion), séduire une victime (Présence + Persuasion; l'atout Beauté fatale s'applique), mordre quelqu'un dans un club bondé (Dextérité + Subterfuge) ou trouver une prostituée seule ou abandonnée qui ne manquera pas (Astuce + Connaissance de la rue). Quelle que soit la méthode utilisée par les personnages, rappelez-leur qu'ils courent le risque de perdre de l'humanité s'ils tuent. Utilisez le même système qu'énuméré précédemment ou dans le livre de base. Si les personnages se nourrissent et ne prennent pas plus de trois points de Vitae, vous ne devez leur faire faire un jet pour éviter la perte d'humanité que si leur méthode d'alimentation est particulièrement brutale. Dans le cas peu probable où les personnages s'opposent à Maldonato pendant cette scène, il disparaît tout simplement (sa maîtrise de la Célérité est telle qu'il peut aller plus vite même que ce que les yeux de vampires peuvent suivre). Il n'épargne les personnages que parce qu'il ne s'abaissera pas à la violence dans une église, mais les personnages ont dès lors un puissant ennemi.

Acte trois:

Mystérieuse Marie

Dans cet acte, les personnages traquent un vampire effrayé qui connaît quelques secrets sur les raisons pour lesquelles les personnages ont été Etreints et ce que l'avenir leur réserve. Ils ont également la possibilité de choisir où ils se situent dans la lutte de pouvoir entre Savoy et le Prince Vidal.

Si les personnages ont refusé de rechercher la femme quand Maldonato l'a demandé, ils sont plus ou moins livrés à eux-mêmes. Espérons qu'ils choisissent de rechercher la femme de leur plein gré (car elle sait clairement des choses à propos de l'Eteinte du personnage Mekhet), mais s'ils ne le font pas, ils pourraient être mis sur ses traces en allant voir Marrow et en étant alors introduit chez Savoy.

Essayez de diriger doucement les joueurs vers la recherche de la femme, mais s'ils ont d'autres préoccupations dont ils souhaitent s'occuper en premier, laissez-les faire.

Scène un: Enquête

Cette scène débute quand les personnages commencent leur enquête sur la femme du cimetière.

Nous avons inclus un certain nombre de méthodes d'approche différentes auxquelles les joueurs pourraient penser, mais les joueurs penseront sans doute à certaines que nous ne développons pas. En tant que tel, il est important de savoir quelles sont les informations de ce monde que les personnages peuvent trouver, de sorte que vous puissiez permettre aux joueurs de les trouver par leurs propres moyens. Les joueurs apprécieront ce qu'ils accomplissent d'autant plus s'ils y

parviennent avec leurs méthodes d'approche, plutôt que de leur faire jeter des dés et obtenir les informations si leur jet est réussi. Gardez à l'esprit, que vous devrez revoir l'histoire de Marie, la femme du cimetière, avant de poursuivre (voir p. 31), quelle que soit l'approche que les personnages utilisent pour trouver Marie, ainsi que la manière utilisée et à quelle informations cela pourrait les conduire. Dans l'intérêt de gagner de la place, nous n'avons pas fourni un texte descriptif de ces possibilités, il appartient à vous conteur de décrire les scènes et les événements de recherche des personnages.

• **Police:** Un contact dans le milieu policier de la Nouvelle-Orléans avec un inspecteur (Mike Rample : nom du contact d'un des personnages pré-tirés). Il est prêt à répondre à quelques questions sur le District, mais il ne veut pas donner des informations sensibles sans pot de vin (ou l'utilisation de Domination). Le convaincre de donner les informations exige un test de Manipulation + Persuasion. Mike sait que dans le District du Tremé, la zone autour du cimetière a la réputation d'avoir des gangs violents et que très peu de prostituées travaillent dans la zone. En fait, la seule qu'il connaît est une femme nommée "Marie". Il se souvient d'elle comme d'une attrayante femme noire coiffée d'une perruque blonde, mais il ne l'a pas vu récemment.

• **Groupes de discussion:** Un joueur doué en Informatique peut rechercher des informations sur la zone avec son ordinateur. Pour ce faire, il faut un jet d'Intelligence + Informatique du personnage (la spécialité Internet s'applique). C'est une action prolongée, 1 jet par heure de recherche en ligne. Pour chaque succès, le personnage apprend l'un des faits suivants:

1. Le cimetière a été présenté « comme un lieu hanté » dans plusieurs documentaires et sites web, mais il n'est pas inclus dans les visites organisées de la nouvelle Orléans que ce soit à pied ou en voiture à cause du

quartier. Des histoires parlent du fantôme de la veuve d'un soldat confédéré qui va au cimetière pour prier. (C'est Marie, bien sûr)

2. Un incendie dans le district Tremé l'année dernière a coûté la vie à 10 personnes. Le service d'incendie a conclu à un incendie criminel, mais aucune arrestation n'a jamais été effectuée. Des témoins ont vu une Mercedes argentée s'éloigner. (Meadows et Maldonato contemplant leur œuvre, après avoir détruit les Kindred pratiquant le vaudou.)

3. Des recherches sur des incendies similaires montrent que le magasin d'une voyante a brûlé il y a six mois. (Le refuge de Marie)

4. Des recherche dans des groupes de discussion d'hommes qui fréquentent des prostituées font mention de l'histoire d'un homme qui a payé une femme dans la Nouvelle-Orléans le jour de Mardi Gras l'année dernière, et qui s'est réveillé, dit-il, «comme si j'avais eu la pire gueule de bois de ma vie, sauf que je ne buvais pas du tout » Il dit que le nom de la prostituée était Marie, et qu'elle portait un petit crucifix d'or autour de son cou et une marque de parfum bon marché appelé « Brume du soir ». (Marie, bien sûr. Le parfum est disponible dans n'importe quel magasin, et reconnaissable à la suite d'un jet d'Astuce + Calme.)

5. Le docteur Montrose, professeur à l'Université, a publié récemment une étude sur la Nouvelle-Orléans et en particulier sur le District du Trémé et sa grande époque. (Voir **Historique** si les joueurs veulent prendre contact avec lui)

• **Se renseigner dans les environs:** Les gens dans le district Tremé peuvent décrire "Marie" grâce à la croix et au parfum, et ils peuvent fournir plus d'informations : elle travaille dans les rues autour du cimetière et autour de l'église du Corpus Christi et est souvent vue dans la zone « de l'ancien magasin de la chiromancienne ». Avoir cette information peut nécessiter

différents tests, en fonction des méthodes utilisées par les personnages. Arracher cette information à un clochard ou à un membre de gang nécessite un test de Force + Intimidation. Embobiner quelqu'un nécessite un jet de Présence + Persuasion.

Parler à une personne du quartier exige Astuce + Connaissance de la rue (un pot de vin décent ajoute un modificateur de +1). Bien entendu, la discipline Domination peut être utilisée pour forcer n'importe quel mortel à donner l'information.

• **Historique:** Les joueurs peuvent se tourner vers le docteur Montrose pour l'histoire de la région. En plus de fournir un certain regard sur le district Tremé, le Dr Montrose mentionne qu'un de ses collègues qui étudie les crimes haineux à la Nouvelle Orléans a mentionné que le magasin d'une diseuse de bonne aventure a été brûlé récemment, et qu'apparemment elle est morte dans l'incendie. Il ne connaît pas l'emplacement du magasin, mais avec cette quantité de données, tout personnage peut trouver cette information sur Internet ou à la bibliothèque.

• **D'autres vampires.** Les personnages peuvent parler au Père Marrow ou tenter de trouver Alexander, le Prince Vidal, voire Maldonato pour obtenir plus d'informations. Alexander a vu une prostituée qu'il sait être un vampire dans le district du Tremé mais ne lui a jamais posé de question.

Si les personnages rendent visite au père Marrow, **Allez à la scène Deux.**

Vidal est indisponible.

Les personnages peuvent contacter Maldonato en utilisant le numéro qu'il leur a donné. S'ils évoquent l'incendie, il admet que lui et Meadows ont détruit une cabale de blasphémateurs et que Marie doit y avoir échappé. Il leur suggère qu'elle dissimule sans doute ses traits à l'aide de ses disciplines, et qu'elle pourrait même ne pas énerver leurs bêtes intérieures comme les autres vampires.

Scène Deux:

Rencontre de Savoy

Si les personnages entreprennent d'aller à l'église du Corpus Christi pour rencontrer le Père Marrow, ils le trouvent en réunion avec Antoine Savoy, le soi-disant Seigneur du Quartier Français. Les personnages peuvent aussi y aller pour rechercher Marie, ou pour parler d'elle au Père Marrow

Lire à haute voix ce qui suit:

Cette église semble petite et terne après votre visite de l'église « Holy Name of Jesus », mais aussi d'une certaine manière moins risquée. Alors que vous entrez par les portes avant, vous voyez les fonts baptismaux dans le centre de l'allée qui vous rappelle l'insistance de Maldonato sur le fait de faire la genuflexion. Comme vous regardez autour de vous dans l'église, vous entendez la Voix du Père Marrow. « Bienvenue. Il y a quelqu'un que j'aimerais vous présenter. Préparez-vous. Vous aurez probablement une réaction de peur. » Un autre vampire entre par une autre porte à l'arrière de l'église, et, comme Marrow l'avait prédit, vous ressentez (Indiquer le personnage Ventrue et le Gangrel) vos bêtes vous dire de fuir. L'homme est petit et maigre, et fortement typé européen. Ses cheveux sont foncés, comme les poils de sa barbe naissante. Il est vêtu d'un costume décontracté et son visage arbore un doux sourire. « Bonsoir », dit-il. « Mon nom est Antoine Savoy. »

Permettez aux joueurs de dialoguer avec Savoy et le Père Marrow. S'ils parlent du conflit entre Savoy et Vidal, Savoy explique que Vidal est un bigot – « Il a pris en grippe les Noirs et les Créoles, autant que la culture Vaudou ». Savoy déclare que, bien qu'il ne puisse pas pratiquer lui-même le Vaudou, c'est une ramification de sa propre foi et qu'il la respecte. Il croit que Vidal est à bout et qu'il plongera bientôt en torpeur.

(Selon Savoy, c'est ce qui se passe chez la plupart des vieux vampires.) Il a l'intention de prendre les rênes de la ville pendant que Vidal dort, et il sent que permettre à Maldonato de le faire serait une catastrophe aux proportions bibliques.

Si on l'interroge à propos de « Marie », il demande pourquoi les personnages veulent savoir. S'ils utilisent un mensonge plausible ou une raison qui n'implique pas Vidal (tels que le personnage Mekhet déclarant qu'il croit que Marie l'a étreint et qu'il veut savoir pourquoi), **passez à la Troisième scène.**

S'ils disent qu'ils sont à sa recherche pour le compte de Vidal ou Maldonato, lisez la section suivante.

Lire à haute voix ce qui suit:

Savoy secoue la tête. « Je comprends que vous soyez accablés par les quelques dernières nuits. Tout cela n'aura plus d'importance dans un siècle. Mais vous devez comprendre - Le Prince vous utilise. Si vous souhaitez trouver cette femme, je peux vous aider à le faire, mais si vous la remettez au Prince et ses laquais, elle sera brûlée même si elle demande grâce. Si vous voulez qu'elle survive, vous ne devez pas dire au prince son nom ou quoi que ce soit d'autre à son sujet. Si, bien sûr, vous pensez que son crime est assez grand pour mériter d'être exécutée, alors amenez-la à Vidal ». Il s'arrête un instant et caresse une chaîne en argent avec une médaille de saint. « Mais, si le prince l'exécute, il ne le fait que parce qu'elle suit une foi différente de la sienne. Vous n'êtes sûrement pas encore assez loin des jours où vous respiriez pour comprendre comment cela est répréhensible »

Savoy sait où Marie se trouve, et ne s'intéressent pas vraiment à elle. Il ne souhaite que planter les graines de la méfiance envers Vidal.

Si les personnages persistent en lui demandant comment la trouver, il va le leur dire, quelque soit l'objectif avoué.

Troisième scène:

La prière de Marie

Dans cette scène, les personnages trouvent et font face à Marie. Ce qu'ils font d'elle leur appartient.

Les personnages peuvent trouver le refuge de Marie de différentes manières. Le moyen le plus évident de la trouver, c'est grâce à Savoy. Il connaît l'emplacement de son refuge principal. Les enquêtes des personnages à l'ordinateur ou dans la rue peuvent aussi les conduire devant le magasin.

Lire à haute voix ce qui suit:

Le magasin est le seul dans la rue hormis une station d'essence barricadée. Des bouts de livres brûlés et d'autres débris jonchent encore le sol de l'aire de stationnement. La porte d'entrée a disparu mais est remplacée par des planches épaisses qui portent l'inscription « NO TRESPASSING ». Les fenêtres sont également bouchées. A l'arrière de l'immeuble se trouve toujours une porte, mais pendant sur ses gonds.

Mary n'utilise pas ces portes pour entrer dans le bâtiment. Elle a dissimulé une petite section du mur ayant bougé, où une petite brèche lui permet de se faufiler à l'intérieur. Repérer cet endroit demande un jet d'Astuce + Calme (-2 Dés en raison de sa nature cachée). Déplacer le mur nécessite un jet de Dextérité + Larcin. Glisser à travers la brèche est automatique pour le Gangrel et nécessite un jet de Dextérité + Athlétisme pour tous les autres. Défoncer la porte d'entrée nécessite cinq succès sur une action étendue de Force + Bagarre. Entrer par la porte de d'arrière est une mauvaise idée. Mary a piégé le cadre de la porte avec un seau de verre cassé. Le joueur du premier personnage qui entre par la porte arrière doit faire un jet d'Astuce + Athlétisme avec un

modificateur de -2 pour le piège. Si le jet est réussi, le personnage recule rapidement et le seau le manque. Si le jet échoue, jetez quatre dés : pour chaque succès, le personnage souffre d'un point de blessure létale.

Une fois les personnages entrés dans le magasin, continuez

Lire à haute voix ce qui suit:

Le magasin n'est qu'une grande salle, jonchée de sacs poubelle bourrés de bric à brac non identifiable. Une pile de livres se trouve sur une table de fortune fabriquée à partir de deux tonneaux de construction et une porte cassée, un extincteur pend sur chaque mur. Le sol est recouvert de suie et de tâches de sang, et les murs sont ornés de symboles étranges faits à la farine. A l'avant de la salle, à côté de la porte d'entrée, se trouve un demi-cercle de bougies et des images de la Vierge Marie. A genoux devant ces images se trouve la femme que vous venez chercher. C'est une femme noire, aux environs des vingt ans, mais l'aspect de son visage fait que son âge véritable est indéterminable. Elle porte une jupe courte et un dos nu, et a de courts cheveux noirs. Une perruque blonde est posée à sa gauche avec une petite pile d'argent. Elle regarde droit devant elle un grand tableau de la Vierge Marie, sans jamais faire attention à vous : ses lèvres marmonnent une prière, des larmes coulent sur ses joues, et en regardant de plus près, vous pouvez voir que ce sont des larmes de sang.

Marie ne cessera de prier pour parler aux personnages que s'ils lui parlent ou la touchent. En voyant son infant (Le Mekhet), elle pleure de plus en plus se confond en excuses, disant qu'elle n'avait pas le choix et que c'est pour cela qu'elle l'a fait. Ce qui se passe ensuite dépend des intentions et actions des personnages.

S'ils lui disent qu'ils ont l'intention de l'emmener au-Prince, elle part dans une frénésie de terreur et tente de fuir. Elle se battra avec n'importe qui se trouvant sur le chemin de sa tentative d'évasion.

Si les personnages disent à Marie ce qu'ils

ont vu et quelle est leur véritable mission, elle déclare qu'elle ne savait pas que le cimetière était particulier pour le Prince (ce qui est vrai) et jure d'enlever ses biens et de ne jamais y retourner. Bien qu'elle ne le mentionne pas, elle n'a aucune intention de revenir dans ce refuge, car il est évidemment compromis.

Si les personnages posent des questions à Marie, elle répond du mieux qu'elle le peut. Elle a embrassé le personnage Mekhet parce qu'elle sentait qu'il était assez intelligent et fort pour survivre à l'expérience, et qu'elle a eu l'occasion d'admirer son courage et sa foi. (*Note de Taranis : Adaptez selon vos personnages les qualités*)

Elle avait peur si elle ne cédait pas aux demandes du maître-chanteur, sachant que si Maldonato ou le Prince la trouvait, ils la détruiraient. Elle est prête à se plier à la sentence que son Infant lui imposera, même si cela implique sa destruction, mais elle est terrifiée à l'idée d'être remise au prince et à ses gens.

Cette scène peut se terminer d'un certain nombre de façons, selon les actions des personnages.

- Les personnages peuvent combattre et détruire Marie, le personnage Mekhet n'apprendra jamais les vrais motifs de son étreinte (ou même qu'elle l'a fait). Dans ce cas, Maldonato et le prince sont déçus de ne pas en apprendre davantage sur elle, mais ils remercient les personnages et les autorisent à séjourner à New Orléans tant qu'ils respectent les lois du prince.

- Ils peuvent la capturer et l'amener au Prince. Dans ce cas, ils sont priés de patienter pendant que Maldonato lui extrait les informations. En entendant les cris vraiment déchirants, tout joueur dont le personnage a une humanité de 5 ou plus doit faire un jet pour éviter de perdre de l'humanité (jet de quatre dés).

- Si les personnages libèrent Marie et

affirment qu'ils ne l'ont jamais trouvé, le Prince Vidal demande à ce qu'ils gardent les yeux ouverts, mais les remercie pour leurs efforts. Il leur permet de rester dans la ville, à condition qu'ils fassent une mise au point avec Alexander chaque semaine.

- Si les personnages amènent Marie à Savoy, il fait vœux de s'occuper d'elle et de la protéger, et remercie les personnages pour leur courage et leur charité. Il leur recommande de ne pas offenser le prince, Vidal étant un ennemi dangereux. (Et même si Savoy ne veut pas l'admettre, il serait très heureux d'avoir une paire d'yeux dans l'entourage du prince.)

Conséquences

Quand tout est dit et fait, les personnages sont connus à la fois de Savoy et de Vidal ainsi que de leurs factions, et ont fait la première étape dans la découverte du mystère de leur entrée dans la mort-vivance. Marie a étreint [le personnage Mekhet], mais qui l'a poussée à le faire? Quel genre de Kindred pourrait exercer suffisamment d'influence pour organiser l'étreinte de quatre personnes de quatre clans distincts, et puis les inciter à abandonner leur nouvelle descendance vampirique? Et surtout, pourquoi? Ces autres questions trouveront réponse dans les prochains scénarii de la chronique Danse de la Mort.



MARIE

Marie est un vampire qui a chassé ces quatre dernières années dans le district Tremé. Elle commença son Requiem à Bâton Rouge et s'enfuit à la Nouvelle-Orléans après que ses croyances religieuses soient entrées en conflit avec celles des vampires au pouvoir là-bas. Sachant que Vidal et ses gens étaient de fervents catholiques et des membres de la

Lancea Sanctum, elle sentit que sa politique lui conviendrait mieux.

Après deux ans passés à la Nouvelle-Orléans, elle rencontra un groupe de vampires qui pratiquaient le vaudou. Cette religion comporte de nombreuses croyances et pratiques du catholicisme, et Marie ne pensait pas qu'elle trahissait ses convictions en y participant. Comme la compréhension de cette nouvelle foi grandissait, elle sentait qu'elle avait plus en commun avec les pratiquants du vaudou qu'avec les vampires Bénis. Il y a quelques mois, les serviteurs de Vidal (y compris Maldonato et une dénommée Meadows, que les personnages n'ont pas eu l'occasion de rencontrer dans **l'infant de Marie**) trouvèrent et détruisirent cette coterie de Kindred sur l'ordre du prince. Marie y échappa, et depuis lors vit dans la clandestinité en conflit avec sa foi. Elle a récemment fait l'objet d'un chantage, afin qu'elle étreigne [Le personnage Mekhet], mais ne se rappelle pas de la part de qui. Elle sait que son choix était soit d'étreindre quelqu'un de son choix et de le laisser dans le Parc Louis Armstrong ou que le Prince soit informé de ses pratiques religieuses. Mais comme pour les personnages, de nombreux détails ont été effacés de son esprit. Marie utilise le caveau de pierre dans le cimetière pour cacher ses vêtements de rechange. Elle y a placé le téléphone cellulaire, un peu avant que le groupe n'arrive là. Elle est assez forte pour soulever le couvercle du cercueil seule. Elle hante le district Tremé, à l'aide de sa maîtrise de la Dissimulation pour se nourrir sur les « pigeons » qu'elle trouve. En fait, elle a volé son téléphone cellulaire à un pauvre micheton. Le sang qu'elle utilise dans ses rituels vaudou est en théorie le sien, même si parfois elle utilise du sang de rat. Marie a plusieurs refuges, mais le principal est une ancienne boutique incendiée du district Tremé. Le magasin était autrefois le lieu de travail d'une « Conseillère spirituelle ». La femme qui y travaillait lisait les tarots, dans les lignes de la main et pratiquait d'autres activités mystiques. Elle n'avait pas de réels pouvoirs surnaturels, mais elle était ouvertement une pratiquante du vaudou, et un gang de rue a brûlé son magasin il y a quelques mois. Elle périt dans

l'incendie, et Marie utilise le magasin comme un refuge depuis.

Clan: Mekhet

Ligue: Non Aligné

Attributs mentaux: Intelligence 2, Astuce 3, Résolution 2

Attributs physiques: Force 3, Dextérité 4, Endurance 2

Attributs social: Présence 3, Manipulation 3, Calme 2

Compétences mentales: Médecine 1, Occultisme 1 (Vaudou)

Compétences physiques: Athlétisme 2, Bagarre 2, Conduite 1, Armes à feu 1, Larcin 4 (Se libérer des Menottes), Furtivité 4 (Se faire oublier), Survie 2, Arme blanche 1

Compétences sociales: Intimidation 2, Persuasion 3 (Avoir les Michetons), Entregent 2, Connaissance de la rue 4.

Atouts: Refuge 2 (le magasin incendié)

Volonté: 3

Humanité: 6 (Espoir ; Luxure)

Santé: □□□□□□

Initiative: 6

Défense: 3

Vitesse: 12

Puissance de sang: 1

Vitae: □□□□□□□□

Disciplines: Puissance 3, Dissimulation 3

Peut dépenser 1 point de Vitae pour augmenter une caractéristique physique

