



# VAMPIRE

THE REQUIEM

*Danse de la Mort*  
*Le Gentilhomme*

**© 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.**

*Remarque : les superbes illustrations du PDF proviennent du livre de base de Vampire The Requiem.*

### **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 ou 5 joueurs (1 Gangrel, 1 Mekhet, 1 Daeva, 1 Ventrue et 1 Nosferatu), le Nosfe pouvant être un PNJ. 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*



## *Introduction*

Dans cet épisode de la chronique **Danse de la Mort**, les personnages quittent la Nouvelle-Orléans à la recherche de John Harley Matheson, le charmant Sire d'Evangeline (le personnage Gangrel). Au cours de la progression, ils apprennent pourquoi les vampires restent normalement dans les villes - la campagne est un endroit dangereux pour les Kindred. Seuls ceux assez puissants pour résider dans les zones rurales le font, et c'est la seconde leçon dans **Le Gentilhomme** : un vampire peut devenir horriblement puissant, après suffisamment d'années. John Matheson Harley était déjà un Vampire avant la guerre civile, ce qui veut dire qu'il est puissant, pourtant blême en comparaison à des personnalités imposantes comme le prince Vidal et Philip Maldonato. Et pourtant, ici, les personnages vont apprendre qu'avec cette grande puissance de l'âge vient aussi les faiblesses...

## *Thème et humeur*

Le thème de cette histoire est la perte. Le temps continue de passer, et les vampires restent englués dans les époques où ils ont vécu. John Harley est toujours un pur produit du milieu du 19e siècle, et a de la difficulté à composer avec les progrès des cent dernières

années. Il a perdu sa famille, beaucoup de sa fortune, et une partie de sa santé mentale avec le temps, et bien qu'il a acquis une grande puissance grâce à ses disciplines, ne faisant de lui tout simplement qu'un beau parleur par rapport à l'adaptabilité temporel que manient certains jeunes Kindreds. Pendant **Le Gentilhomme**, tous les personnages - et plus spécialement Evangeline (le personnage Gangrel) - doivent réfléchir sur ce qu'ils ont perdu dans la transition entre la vie et la *mort-vivance*, et se réconcilier avec ce qu'ils peuvent récupérer, ce qu'ils peuvent remplacer, et ce qui est perdu à jamais.

L'ambiance de l'histoire est envoûtante. Le son du vent dans les arbres autour des plantations de John Harley, la musique qu'il joue sur son violon, ses serviteurs mortels, ainsi que les cris étranges du bayou alentour pourrait faire froid dans le dos des personnages et entraîner la venue d'un sentiment de deuil et de perte. Chaque fois que John Harley mentionne un souvenir d'enfance à lui, il parle de quelqu'un de mort depuis longtemps. Les personnages doivent comprendre que certaines nuits, eux aussi, auront des souvenirs de leur vie mortelle, pour seules preuves qui demeureront.

## *Technique du conteur -*

## *L'attention et l'atmosphère*

L'un des problèmes majeurs avec tous les groupes de jeu de rôle, c'est de garder les joueurs suffisamment concentrés sur le jeu

pour faire quelques avancées sur l'histoire. Souvent, les joueurs ont des difficultés à se réfréner de sauter vers des discussions tangentielles d'autres jeux, films, ou de la vie en général, établir et maintenir l'ambiance du jeu est quasiment impossible face de ce type comportement. Ci-dessous, nous vous proposons quelques suggestions pour obtenir et maintenir l'attention des joueurs durant le jeu.

### *L'attention*

Un jeu de rôle est, avant tout, un groupe d'amis qui se rassemble. Quand cela arrive, les gens veulent discuter. C'est très bien. C'est plus facile de faire du roleplay si tout le monde est détendu plutôt que simplement essayer de s'asseoir et de sauter dans le jeu la tête première, aussi ne vous sentez pas contraint d'arrêter les gens de parler de leur travail ou leur vie, avant que le jeu commence. L'expression clé, bien sûr, est « avant que le jeu ne commence. » Encourager les gens à clôturer leur bavardage avant de commencer. Voici quelques suggestions sur la manière de faire :

- **Définir la durée.** Si vous pouvez jouer toute la nuit, c'est parfait. Si non, établissez quand la partie va finir. Normalement, ce n'est pas trop dur. Les chances d'avoir quelqu'un dans le groupe qui doit se réveiller le matin et ne veut plus jouer après une certaine heure est peu probable, si c'est le cas prévoyez l'heure de fin de la partie environ une demi-heure avant l'heure à laquelle cette personne veut partir. Cela donnera à chacun le temps de discuter du jeu, de prendre des notes et de rassembler ses livres sans se précipiter. De même, fixer un délai pour le démarrage de la partie mais, si possible, permettez aux gens d'arriver une demi-heure à une heure plus tôt. Alors, les gens peuvent discuter (vous inclus) sans se sentir comme quelqu'un qui nuit à la partie. Un indice supplémentaire: Si vous allez commander un

repas, faite-le dans ce « temps de socialisation » avant la partie, de préférence dès que tout le monde arrive. De cette façon, vous n'avez pas à vous inquiéter du fait que le livreur arrive quand la partie est bien engagée.

- **Changer d'endroit quand la partie commence.** Nous incluons ci-dessous des suggestions pour l'ambiance. Si vous utilisez une de ces techniques, ne la mettez en œuvre que lorsque chacun s'est installé et prêt à jouer, ou utilisez la pour indiquer que tout le monde devrait s'être installé et prêt à jouer. Ne réduisez pas la lumière avant que les joueurs aient leur feuille de personnage, leurs dés, leurs crayons et ainsi de suite et aient fini de parler de leurs journées au travail. Ceci souligne que « le temps de jeu » est différent du « temps social », sans devoir les rappeler à l'ordre.

- **Récapitulatif.** Demandez aux joueurs de récapituler ce qui s'est passé pendant la dernière session. Corrigez-les s'ils ne se rappellent pas d'un fait important. Cela évitera à leur personnage de confondre (Penser que Savoy est le Prince, par exemple). Cette pratique peut non seulement aider à rafraichir la mémoire de tout le monde (y compris la vôtre), mais il aidera les joueurs à se sentir comme s'ils reprenaient là où ils étaient, ce qui facilite la transition du bavardage vers le jeu.

- **Détendez-vous.** Rappelez-vous, cela doit être amusant. Les gens vont partir dans des digressions, et il n'y a aucun avantage à les rabâcher à propos de cela. Si la conversation commence à constamment déraiper du jeu, dite juste : « Allez les gars ! On y retourne. » sur un ton de voix doux. Si vous n'avez pas de ton accusateur ou coléreux, les joueurs ne se sentiront pas menacés. N'ayez pas l'impression d'étouffer leur temps social, quoi que ce soit qui vaille vraiment le coup d'être dit reste en mémoire pour la soirée jusqu'à ce que le jeu soit fini.

## *Atmosphère*

Amener les joueurs à se sentir immergés dans l'environnement du jeu peut être un long chemin pour maintenir la concentration. C'est réellement faire beaucoup d'effort ou quoi que ce soit de trop extrême. Deux trucs simples peuvent améliorer énormément l'ambiance du jeu.

• **De la musique.** Si les personnages sont dans un club, jouer de la musique appropriée est instinctivement suffisant. Mais qu'en est-il à la chasse de sang quand ils sont dans les rues de la Nouvelle-Orléans, ou tranquillement à enquêter sur les lieux d'un meurtre? La musique peut faire des merveilles pour aider les joueurs à se sentir «Dans le moment ». Le truc est de trouver la musique qui est appropriée, mais pas gênante. Vous connaissez les goûts de votre groupe mieux que personne aussi vous suggérer des groupe ou même des genres spécifiques est inutile.

Nous vous recommandons de morceaux instrumentales, en particulier pour la participation aux scènes de conversation, c'est beaucoup plus facile de parler si vous n'avez pas à concurrencer les paroles (et puis c'est possible que le joueurs soit distrait par les chants). Gardez le volume assez bas que la musique améliore plutôt que ne distraie la partie. Devoir surpasser de la musique est difficile et ennuyeux.

• **L'éclairage.** Un éclairage spécial est difficile à organiser, si vous jouez à l'arrière de votre magasin de jeux local, mais terrible, l'éclairage par-dessus la tête rappelle le soleil et n'est donc pas très approprié pour **Vampire: The Requiem**. Les bougies sont mieux en termes d'ambiance, mais elles élèvent légèrement la température de la pièce, et certaines personnes ne peuvent pas s'empêcher de jouer avec (ce qui peut produire des renversements de cire malpropre ou des risques d'incendie). Si vous utilisez des bougies, pensez à en utiliser des larges, plutôt que des chandelles, car ils brûlent plus longtemps, fournissent une meilleure lumière et ne se renversent pas facilement. Les

lumières au sol peuvent aussi donner l'effet que vous désirez sans les problèmes inhérents que posent les bougies. L'éclairage est probablement ce qui fournit le meilleur changement d'atmosphérique fournissant une distinction claire entre le «temps de jeu» et le « temps social », quand le jeu se termine, vous pouvez simplement rallumer la lumière. Soyez juste conscient que certains joueurs tombent endormis si les lumières sont trop faibles.

## *Notre histoire se poursuit...*

Les personnages ont découvert et ont été confrontés jusqu'à maintenant à trois de leurs sires. Seul les Kindred responsables de l'étreinte d'Evangeline (personnage Gangrel) et Gabriel (personnage Daeva) sont toujours recherchés (ainsi que le vampire qui a mis en place toute l'expérience). Le seul de ces Kindred pour lequel ils ont quelques choses de solide est John Harley Matheson. Lucas Gates (le Sire dérangés de Gabriel) pourrait être n'importe où. **Le Gentilhomme** commence quand les personnages décident de traquer John Harley Matheson. Si vous choisissez d'utiliser la technique de conteur du personnage central mis en avant dans **Le prix du sang**, le personnage Gangrel devra bénéficier des bonus de personnage central de cette histoire.

(Note de Taranis : Je n'ai pas traduit cette technique de contage dans le **Prix du sang** mais je le ferai dans un fichier reprenant toute les techniques de contage expliquée dans la Chronique **Danse de la mort**)

## Scène une :

### Préparatifs

Durant les deux dernières histoires, les personnages auraient pu trouver différentes bribes d'informations sur Matheson en fonction de ce qu'ils ont demandé et à qui.

Ce que les personnages auraient pu apprendre, et ce qui est résumé ici :

- John Harley est un membre du même clan qu'Évangéline (personnage Gangrel) (Évidemment, parce qu'il est son sire).
- Il n'est pas le bienvenu à la Nouvelle-Orléans par décret du prince Vidal (tous les Kindred que les personnages ont rencontré auraient pu leur dire, mais pas pourquoi. Seuls le Prince et Maldonato connaissent les détails, et ils ne les partagent pas).
- Il a été étreint avant la Guerre Civile (Miss Opale, Savoy).
- Il est seulement récemment sorti d'une torpeur d'au moins 20 ans (Miss Opal et Savoy).
- Il a du mal à s'adapter à la société moderne et est prête à payer pour des leçons de culture du 21<sup>e</sup> siècle, mais a du mal à apprendre (Nathaniel).
- Il apparaît distingué et poli, mais il est un tueur de sang-froid lorsque c'est nécessaire (les personnages ont remarqué cela, mais pourrait ne pas s'en souvenir. Nathaniel peut leur rappeler, cependant).
- Son manoir était ouvert pour des visites de 1981 (quand il a été rénové grâce à une subvention anonymes) jusqu'en 1997, mais le site annonce qu'il est vétuste (internet) mais il ne comprend pas de carte
- Dans la vie, il était un riche propriétaire terrien, mais sa famille a perdu sa fortune durant la guerre civile et il a disparu juste après l'assassinat de Lincoln en 1865 (professeur de Montrose).

Les personnages peuvent demander aux alentours, essayant de pêcher plus d'informations hors des Kindred de la ville qu'ils connaissent. En fonction des

événements de l'histoire précédente, certains de ces Kindred pourraient ne pas être disposés du tout à parler aux personnages. En tout cas, si Vidal a donné à la coterie une permission exceptionnelle de rechercher leurs sires, il n'a pas le temps avec son horaire chargé de prendre fréquemment rendez-vous avec des jeunes vampires, aussi obtenir de le voir est difficile.

De même, Savoy et Miss Opal sont deux figures importantes et bien que les personnages soient des curiosités intéressantes, ils ont d'autres préoccupations. L'obtention d'un rendez-vous avec n'importe laquelle de ces trois personnages implique un jet de Manipulation + Persuasion + Statut (de la ville). Si les personnages ont fait une démonstration de fidélité à l'un des personnages cités (Se sont confessés à Vidal durant le premier scénario, ils ont rendu visite à Miss Opal ou Nathaniel pour parler du Mouvement Carthien, etc.), appliquez un modificateur bonus de +1. De même, s'ils ont œuvré de manière contraire aux priorités du personnage, appliquez un malus de -2 au jet. Un simple succès indique que le personnage va prendre rendez-vous avec la coterie au cours de la semaine.

Une réussite exceptionnelle (cinq succès ou plus sur le jet) signifie que la réunion peut avoir lieu le soir même.

Avoir rendez-vous ne garantit pas que l'Ancien en question explique tout ce qu'il sait, cependant. Les Vampires gardent leurs secrets soigneusement.

Par ailleurs, John Harley Matheson est un vampire puissant, et non pas quelqu'un qui a déplu à Vidal parce qu'il en a trop dit sur lui. Le roleplay à travers toutes les réunions peut rassurer les joueurs à propos de leurs personnages. Au cours de ces réunions, quand un personnage pose des questions sur Matheson, le joueur fait un jet sur base de sa manière d'interroger. Si, par exemple, Évangéline (personnage Gangrel) invite Antoine Savoy pour un « dîner tardif » et le questionne pendant que tous deux se nourrissent sur un jeune couple, qu'elle a séduit, faite lancer au joueur un jet de Manipulation + entregent. Si Ethercap (le

personnage Ventrue) converse avec Nathaniel via Internet, vous devriez demander à son joueur un jet de Manipulation + Expression (Sa spécialité Online s'appliquerait). Une simple conversation impliquerait probablement un jet de Manipulation + Persuasion, bien qu'un joueur pose directement des questions et essaie d'éviter les discussions pourrait jeter Présence à la place de Manipulation. En tout cas, leur atout statut en ville s'applique à n'importe le quelle de ses jets, mais en utilisant la Discipline Majesté fait mettre fin plus tôt à l'entrevue - le morts-vivants considérant que c'est impoli de s'abaisser à de tels tours pour une simple conversation.

Ce que les personnages peuvent réellement apprendre sur Matheson est ci-dessous dans le même format que précédemment :

- Il est membre du bestial clan des Gangrel. Ce qui signifie qu'il a une affinité avec le changement forme, mais que sa Bête noire a conscience à certains moments (N'importe quel Vampire peut le dire ça aux personnages).
- Alors que de nombreux Gangrels sont sauvages, John Harley n'a jamais perdu de son charme ou de sa sophistication. Cela nécessite une grande volonté et force mentale (N'importe quel Vampires sait cela, et même Vidal admet qu'il respect Matheson pour ça).
- Matheson est un membre d'une ligue appelée l'Invictus, et l'est presque depuis son étreinte (Miss Opale, Antoine et Vidal savent ça, mais Vidal ne dira pas aux personnages ce que cela signifie, mais tout simplement qu'ils sont « des Kindred mondains qui n'ont pas le respect correcte envers le Seigneur ». Les autres relatent les informations de l'encadré intitulé « Ligue – L'Invictus»). D'autres membres de l'Invictus résident à la Nouvelle-Orléans. En fait, les personnages en ont déjà rencontré un : Natasha Preston. Si les personnages décident de prendre rendez-vous avec elle, allez à « Réunion avec Natasha », ci-dessous.
- Miss Opal et Antoine Savoy savent que John Harley Matheson est entraîné et

impitoyable (ou a été, qui sait comment les années qui ont suivi l'ont traité?). Ils soupçonnent que la raison officielle de son bannissement de Crescent City a été de nature religieuse, mais qu'officieusement, le prince Vidal voyait en lui une menace, mais a hésité à le tuer carrément. En plaçant un bannissement permanent sur sa tête, Vidal peut garder Matheson hors de la Ville (ou à défaut, éviter qu'il y soit tout le temps).

• Nathaniel sait que Matheson et Sarah se connaissent depuis un certain temps mais ne connaît pas la nature de leur relation. Il soupçonne que Matheson soit le plus vieux des deux.



### Ligue – L'Invictus

L'Invictus aussi appelé le « Le premier état » dans les cercles Kindred, existe depuis la chute de la Rome ancienne. Contrairement au Mouvement Carthien, qui est fondée sur l'égalité, l'Invictus épouse un système de gouvernement féodales, où ceux qui sont dignes prennent le pouvoir et le gardent. «Digne», bien sûr, est un terme tout relatif, mais qui tend à réduire à « Quiconque a les moyens de prendre et de détenir le pouvoir. »

Les vampires de l'Invictus cultivent l'influence sur les mortels, utilisant argent, puissance surnaturelle et violence pour avoir leur mot à dire au sein du gouvernement, de la finance, du crime organisé et tout autre Cercles de pouvoir. Rejoindre l'Invictus nécessite seulement une déclaration de loyauté aux anciens de la ligue ... et la reconnaissance que ces anciens sont susceptibles d'être au pouvoir pour très long temps. A condition, bien sûr, que quelqu'un de « moins digne » ne les quitte.



### *Réunion avec Natasha*

Savoy ou le père John Marrow peuvent organiser une réunion avec Natasha Preston. Elle est d'accord de les rencontrer dans le

hall d'un hôtel du Quartier Français. Natasha attend quand les personnages apparaissent. Elle les accueille avec une poignée de main ferme et demande sèchement pourquoi ils voulaient lui parler. Natasha n'est pas intéressée de parler de sa non-vie ou de comment elle est venue à la Nouvelle Orléans. Alors qu'elle parle, permettez au joueur d'Evangeline de faire un jet d'Intelligence + Entregent. Si ce jet réussit, Evangeline (personnage Gangrel) réalise que Natasha a un accent comme si elle venait de la Nouvelle-Angleterre. C'est vrai, en fait, mais Natacha n'est pas intéressé par ces propos. Antoine lui a dit les personnages seraient probablement intéressés de parler de John Harley Matheson, et elle s'est préparée pour ça.

Premièrement, il apparaît très clair que sa fidélité va à Antoine Savoy, bien qu'elle soit membre de l'Invictus et pas lui. Elle explique que ses recherches indiquent que le prince Vidal n'avait aucune raison, religieuse ou autres, pour bannir Matheson de la Nouvelle Orléans (même si elle admet être une relativement nouvelle venue).

Elle a visité le manoir Matheson et parlé avec lui, et si les personnages sont intéressés pour faire la même chose, elle les avertit de surveiller leurs manières. John Harley est un Gentilhomme de la vieille école, et ne tolère pas les comportements grossiers dans sa maison. Aussi, elle les prévient que s'ils commencent leur rendez-vous avec Matheson en énonçant leur lignage, ils mériteront son attention et son respect. Bien sûr, les personnages ne peuvent remonter leur lignage qu'à une seule génération (celle de leurs sires), et leur situation est quelque chose d'unique, mais Natacha ne le sait pas. Natasha conseille également que les personnages n'arrivent pas au manoir en ayant faim, mais si on lui demande pourquoi, elle dit que c'est un long trajet et que très peu de mortels vivent dans la région. Un jet d'Intelligence + Subterfuge, indique toutefois qu'elle semble inquiète quand elle offre ce conseil. Elle refuse cependant de donner des détails.

Si les personnages expriment de l'intérêt à

rendre visite à Matheson, Natasha leur conseille d'avoir une voiture rapide et un bon conducteur, et de ne pas s'arrêter sur la route. « Nous ne sommes pas aussi impressionnant en dehors des villes », dit-elle.

Si elle est questionnée sur d'autre chose que Matheson, elle refuse d'abord de répondre. Un jet réussi d'Intelligence + Subterfuge, révèle qu'elle est simplement en attente d'une offre. Les personnages peuvent la motiver en leur offrant des informations sur les activités de Vidal (dont ils ne sont pas au courant actuellement), ou en lui promettant une faveur dans le futur. Elle est prête à échanger des informations sur Mezzo et Sarah Cobbler contre des services futurs, et ne précisera pas ces services d'avantage, sauf de dire qu'ils ne seront pas dangereux. Si les personnages sont d'accord, elle peut leur dire ce qui suit :

• **Sarah Cobbler.** Natasha sait que Sarah n'est pas membre de l'Invictus, mais soupçonne qu'elle soit membre de la Lancea Sanctum (voir **L'infant de Marie**). Elle sait que Sarah est une Mekhet et qu'il y a au moins 40 années qu'elle a commencé son Requiem, mais n'est pas sûre de ce que sont ses objectifs ultimes. Sarah a été une présence dans la ville pendant des décennies, mais ne résidait pas là à temps plein, ce qui est étrange - Natasha explique, si les personnages le demandent, que la plus part des vampires n'aiment pas voyager, car ça présente trop de risques. Quand elle est en ville, Sarah ne rencontre ni Savoy, ni Vidal. D'aussi loin que se souvienne Natasha, Sarah n'est sous aucune sorte de prohibition (tout comme Matheson), mais depuis qu'elle a amené non seulement, Matheson mais aussi Lucas Gates dans la ville sans autorisation ni de Vidal, ni de Savoy, ça pourrait avoir changé.

Bien que Sarah ne soit pas membre de l'Invictus, Natasha dit qu'elle garde un pouce sur le pouls de la haute société mortelle, assistant parfois aux fêtes et aux cérémonies politiques. Natasha mentionne aussi qu'elle doit teindre ses cheveux tous les soirs, parce qu'elle n'a jamais le même look deux fois.



• **Mezzo.** Natasha admet connaître Mezzo et que Mezzo en sait plus sur Sarah que ce qu'elle sait, mais ne peut pas donner aux personnages d'information sur la façon de trouver la Kindred recluse. Elle offre (après l'obtention des promesses de faveurs) de tenter de contacter Mezzo si les personnages veulent parler avec elle. Elle assure aux personnages que Mezzo n'a aucun réel pouvoir dans la ville et est tout simplement « une jeune Kindred mais observatrice. »

### *Quitter la ville*

Les personnages peuvent tous entrer dans le van de Dwaine (personnage Mekhet) ou ils peuvent en quelque sorte acheter une voiture assez grande pour tous les contenir (sauf s'ils ont des raisons de vouloir voyager séparément). Le manoir est à environ trois heures à l'extérieur de la ville.

### **Quand les personnages sortent de la ville, lisez ce qui suit:**

*Pour la première fois dans votre - comment les autres vampires l'appellent ? Requiem ? – Requiem, vous allez quitter la ville. Alors que la route noire s'étend devant vous et que les lumières de Crescent City disparaissent derrière. Vous sentez une terrible peur lancinante. Qu'est-ce qui vous attend dans l'obscurité ? D'autres vampires territoriaux, ou des choses plus étranges encore ? Est-ce que John Harley Matheson sera enchanté de vous voir, ou sera-t-il, comme Andrea, coincé dans les affres de la frénésie ? La seule lueur d'espoir à laquelle tu (indiquez le personnage Gangrel) peux t'accrocher est le vague souvenir d'une promesse de ton sire disant qu'il t'aiderait toujours si tu lui demandais.*

### **Arrêter de lire à haute voix.**

### *Scène Deux :*

### *Arrêt en chemin*

Cette scène existe seulement pour faire comprendre aux joueurs que leurs personnages sont plus en sécurité en villes qu'entre celles-ci, et pour leur montrer que des choses étranges autres que les vampires rodent la nuit. Vous pouvez sauter cette scène complète si votre groupe est pressé par le temps, et s'ils choisissent de tenir compte des conseils de Natasha et de ne pas s'arrêter, ne les forcez pas à le faire.

### **Lisez à haute voix les éléments suivants :**

*Vous êtes sur la route depuis près de deux heures, et la conversation a cessé il y a quelques temps. Vous êtes chacun perdu dans vos propres pensées, regardant la route, les voitures, le paysage défiler. Normalement, un trajet en voiture comme celui-là provoquerait des crampes dans vos muscles, mais vous ne sentez pas la moindre gêne. Vous sentez seulement la faim, l'envie impérieuse qui remplace tout autre désir pour vous - vous pouvez avoir mangé cette nuit, mais vous mangeriez bien à nouveau.*

*Tu (indiquez le conducteur) quittes l'autoroute 55, pour la route 22, une route plus petite qui conduit, en fin, au manoir Matheson. Vingt minutes passent, les arbres semblent de plus en plus épais, et aucun d'entre vous n'a vu la moindre structure construite par l'homme depuis que vous avez quitté l'autoroute principale. Quand, juste devant sur la gauche, vous voyez ce qui ressemble à une station essence et un restaurant. Quatre voitures sont garées devant et une de plus à l'îlot de la station, mais vous ne voyez personnes. Les lumières à l'intérieur du bâtiment vacillent et alors que vous approchez, elles s'éteignent entièrement.*

*La lumière de l'îlot, cependant, reste allumé.*

**Arrêter de lire à haute voix.**

Demandez au joueur du chauffeur s'il a l'intention d'arrêter la voiture ou si l'un des autres personnages lui demandent de le faire. Sinon, vous pourriez rappeler aux joueurs de Dwaine (le personnage Mekhet) et Jimmy (le personnage Nosferatu) que chacun d'eux pourrait potentiellement répondre à leurs vertus (respectivement Justice et Courage) en enquêtant. S'ils refusent toujours, passez directement à la scène Trois. (Note de Taranis : dans le cadres des personnages pré-tirés, ce sont eux qui ont ces vertus mais si vous jouez avec des personnages créés, adaptez à ceux qui les ont et si le cas échéant, aucun ne les a et bien ... laissez tomber cette possibilité de les pousser à s'arrêter, ce n'est quand même pas une obligation)  
Ne pénalisez pas les personnages pour ne pas s'être arrêté. Après tout, ils prennent (très au sérieux) le conseil de Natasha en ne s'en mêlant pas.

**Si les personnages arrêtent la voiture, continuez à lire à voix haute ce qui suit :**

*Vous pouvez voir du mouvement à l'intérieur du restaurant. Quelqu'un - un homme adulte, à en juger par sa taille - fait des allers et retour en face du comptoir. Alors que vous regardez, il se tourne vers vous et fait quelques pas en avant, vous pouvez maintenant voir son visage. L'homme mesure un peu plus d'1m80 de haut, et est costaud, musclé et nu.... Il a d'épais poils de barbe brun, et quand il appuie son visage à la vitre, vous pouvez voir qu'il est barbouillé de sang. Il lève ses mains vers le haut et presse ses paumes sur la vitre, vous dévisageant comme un animal en cage, vous pouvez voir que ses paumes sont couvertes de poils. Ses mains laissent des traînées sanglantes sur la vitre, et il halète vu la buée sur la fenêtre. Derrière lui, vous pouvez voir une chaussure isolée sur le plancher ... mais en regardant de plus près, vous voyez que le pied est encore dedans.  
L'homme passe ses poings à travers la vitre,*

*bondit à l'extérieur, atterrissant au milieu de vous, puis se dirige vers la route.*

**Arrêter de lire à haute voix.**

Permettez aux joueurs de faire ce qu'ils veulent. Si l'un d'entre eux tire sur l'étranger, appliquer un malus de -2 pour le tire sur une cible en mouvement dans l'obscurité. Même si la balle touche, l'homme trébuche simplement et laisse échapper un grognement plaintif. S'ils le suivent, ils entendent courir dans les broussailles, puis ses pas disparaissent. Ils trouvent ses traces, mais celles-ci disparaissent, remplacées par les empreintes d'un loup.

Des joueurs astucieux supposeront probablement que le gars est un loup-garou, mais vous n'avez pas à confirmer ou infirmer cette supposition. A l'intérieur du restaurant, les personnages trouvent les restes de 10 personnes déchiquetées, leurs gorges béantes et leurs cœurs arrachés. Il reste assez de sang dans les corps pour que les cinq personnages remplissent leur jauge, si les personnages veulent se livrer à un tel festin macabre (normalement, le sang des mort est inutile aux vampires, mais ces personnes ne sont pas morte depuis assez longtemps pour que le sang refroidisse). Les victimes semblent être des voyageurs et des résidents locaux. Lorsque les personnages ont fait toutes les actions qu'ils souhaitent ici, continuer à la scène Trois.

*Scène trois :*

*Le manoir*

Le manoir Matheson n'est pas fermé ou surveillé, et en fait les personnages pourraient bien rater l'enseigne à moins qu'ils y prêtent une attention particulière (jet d'Astuce + Calme avec un malus de -1 à moins d'utiliser Auspex). Après une longue allée sinueuse, les personnages arrivent en face de la maison. Le manoir est en assez

bonne état, mais pourtant ne semble pas être entretenue de manière régulière. Des vignes commencent à grimper sur la façade de la maison et la peinture s'écaille.

### *Rencontre avec James*

**Lorsque les personnages sortent de la voiture, lisez ce qui suit :**

*Debout dans l'allée, à regarder le manoir, vous avez momentanément le sentiment étrange de faire un retour dans l'histoire. Après tout, quelque part sur cette propriété se trouve un homme qui a vécu quand la maison était neuve, quand le bâtiment isolé que vous pouvez voir au loin abritait réellement des esclaves. Il est facile d'imaginer avec la lune éclairant la maison et l'écho des bruits nocturnes, à quoi ressemblait alors l'endroit ...*

*En fait, voyez-vous le mouvement des quartiers des esclaves ?*

*Alors que vous regardez attentivement dans l'obscurité, en essayant de repérer le mouvement que vous êtes sûr d'avoir vu, la porte d'entrée du manoir s'ouvre. Un garçon afro-américain de peut-être 16 ans descend le parvis. Il est grand et vêtu d'un costume qui pend un peu trop lâchement sur sa fine carrure. L'éruption de colère immédiate que vous ressentez indique qu'il est un Kindred.*

*«Bonsoir», dit-il d'une voix avec l'accent typique de la Louisiane. «Est-ce Monsieur Matheson vous attend ? »*

**Arrêtez de lire à haute voix.**

Les personnages peuvent converser avec ce jeune vampire aussi longtemps qu'ils le souhaitent. Il se présente comme étant James. Il est poli, a une voix calme et posée et est heureux de répondre à leur questions du mieux qu'il le peut. Certaines des questions probables que les

personnages pourraient poser à James, et leurs réponses, suivent :

• **Etes-vous l'infant de John Harley**

**Matheson ?** James secoue la tête et regarde le sol, comme s'il est gêné ou choqué par la question. Il ne donne pas de précisions.

• **Savez-vous [insérer les détails sur la Nouvelle Orléans ici] ?**

James n'a jamais été à la Nouvelle-Orléans et ne sait rien des vampires là-bas.

• **Combien d'autres Vampires habitent dans la maison ?** James et John Harley sont les deux seuls vampires ici en permanence, Matheson a bien reçu des visiteurs. S'il est demandé les noms à James. Natasha Preston, Nathaniel Dubois et Sarah Cobbler sont venus lui rendre visite le mois dernier.

• **Les détails personnels.** James est un membre du clan Mekhet. Si Interrogé sur sa propre lignée, il refuse de répondre, en disant «Nous ne discutons pas de cela en société. »

Autoriser les joueurs à faire un jet d'Intelligence + Subterfuge (la spécialité Insinuation (comme possède le personnage Gangrel pré-tiré) s'applique). Si le jet réussit, le personnage note que James semble déconcerté par la question. Sur une réussite exceptionnelle (cinq succès ou plus), le personnage remarque un soupçon d'anxiété chez James lorsqu'on a posé cette question. James n'est pas de la Nouvelle-Orléans, mais vient de Morgan City. Il est disposé à discuter de sa (assez banale) vie mortelle, et admet qu'il n'est un vampire que depuis seulement quelques mois. Il est entré au service de Matheson, peu après son étreinte, mais il n'est pas disposé à discuter des détails de cet arrangement.

• **Y a-t-il des gens dans les quartiers des esclaves ?** James explique que John Harley garde du personnel mortel, et qu'ils vivent dans les anciens quartiers des esclaves. Ils ne sont pas visibles habituellement, et Matheson préfère comme cela.

• **Sur qui Matheson se nourrit ?** Des personnages astucieux pourraient avoir noté que le manoir est à une bonne distance de tout centre de population, et pourraient se demander comment Matheson se débrouille.

James, cependant, ne fournit aucune réponse, répondant simplement: «Ce sont les affaires de Mr. Matheson, et vous devrez le lui demander. » Quand les personnages sont prêts, James les conduit à l'intérieur pour rencontrer John Harley Matheson.

### *Le Maître de maison*

#### **Lisez à haute voix les éléments suivants :**

*James vous fait passer la porte d'entrée et le vestibule d'une opulente et magnifique pièce. Des œuvres ornent les murs, et les chandeliers, seules sources de lumière, sont en argent polis. Et pourtant, la salle n'a pas la grâce et la beauté de la pièce dans laquelle vous rencontrez Augusto Vidal la première fois. Cette pièce semble être une tentative décousue pour reconquérir une gloire passée.*

*Assis en face des fenêtres se trouve John Harley Matheson, vêtu d'un costume anthracite. Un verre de vin est posé en face de lui, la teinte rouge à l'intérieur, provient vraisemblablement de son dernier repas. Il se lève et traverse la salle, en prenant ta (indiquez le personnage Gangrel) main et la baisant. "Evangeline (nom du personnage Gangrel)" dit-il doucement. Il jette un regard vers le reste d'entre vous et sourit. « Chers visiteurs. A quoi dois-je l'honneur de cette visite? »*

#### **Arrêtez de lire à haute voix.**

Les personnages peuvent interroger autant qu'ils le souhaitent Matheson, mais doivent rester polis. Matheson ne supporte pas le moindre éclat de voix, accès d'humeur, et certainement pas les menaces de violence. Toute utilisation évidente d'une discipline, aussi, invoque sa colère.

Contrairement à Mlle Opal dans **Le prix du sang**, Matheson n'utilise pas la force physique pour appuyer ses menaces. Quiconque l'offense se voit tout simplement ordonné de quitter la salle. Si le personnage

refuse, Matheson rappelle que les personnages sont invités dans sa maison, et que cela nécessite d'obéir aux règles de cette maison. Si le Vampire persiste à être têtu, Matheson utilise Domination pour forcer le personnage à quitter la pièce.

Pendant la conversation, Matheson fait une fixation presque exclusive sur Evangeline (personnage Gangrel). Il parle aux autres personnages, s'ils lui posent une question, mais donne des réponses courtes et directes à moins qu'Evangeline (personnage Gangrel) manifeste de l'intérêt, auquel cas, il répond longuement et en détails. Après que les personnages aient conversé un peu, faite faire un jet d'Intelligence + Subterfuge (la spécialité Insinuation s'applique). Si le jet réussit, le personnage a le sentiment que Matheson préfère parler avec Evangeline (personnage Gangrel) seul. Si l'un des personnages amène ça avec tact, Matheson mentionne que c'est le cas, en fait, il a quelques informations à transmettre à son enfant seul, mais les autres personnages sont libres de flâner dans la propriété, à condition qu'ils restent loin du quartier des esclaves. Si un personnage est grossier ou obscène à propos de la suggestion, un air furieux traverse le visage de Matheson et il hurle: « Comment osez vous contester mes intentions envers cette jeune femme ! » avant de sortir comme une tempête de la salle.

Certaines des questions évidentes et leurs réponses suivent. Matheson ne donne certaines informations à personne, sauf à Evangeline (personnage Gangrel).

Ces précisions sont en italique.

• **Pourquoi avez-vous pris part à la conspiration de Sarah ?** Matheson se sent dépassé par le monde moderne, et Sarah avait promis de lui fournir une éducation et de l'aide pour le comprendre. *Plus précisément, elle lui a offert James en cadeaux comme serviteur, et l'a mis en contact avec Nathaniel Dubois.*

• **Pourquoi êtes-vous interdit à la Nouvelle-Orléans ?** Il refuse de répondre à cette question, déclarant seulement que Vidal n'est qu'un orgueilleux Zélate et se sent menacé par tout discours sur l'autorité laïque.

*John Harley avait autrefois une solide emprise sur plusieurs familles notables de la Louisiane, mais le Prince décréta que cette pratique menaçait d'exposer les Vampires. John Harley a protesté et a été exilé. La plupart de ses serviteurs mortels ont été tués durant la purge qui en résultat Il refuse de discuter les détails avec n'importe qui, même avec Evangeline (personnage Gangrel).*

• **De qui vous nourrissez-vous depuis ?**

John considère cette question grossière, mais pas impardonnable, surtout si c'est formulé avec tact, tel que « C'est merveilleux de voir comment cet endroit est isolé, mais vous devez, il semble avoir des difficultés à trouver de la nourriture. » Il déclare qu'il a des ententes, et que James a contribué à leurs accomplissements. Si l'un des personnages exprime la faim, il offre de fournir de la nourriture, et demande à James d'amener au personnage quelqu'un des quartiers des esclaves (voir "Les quartiers des esclaves" pour une description de ces malheureux). *Matheson est gêné de parler de ce sujet à Evangeline (personnage Gangrel). Il demande de ne pas lui poser de questions sur ses habitudes alimentaires, du moins pas encore. Si elle persiste, il admet la vérité: Il ne peut pas se nourrir de mortels, et ne peut se nourrir que d'autres vampires. James se nourrit des serviteurs, et il se nourrit de James.*

• **Quelle est l'histoire de James ?** Matheson dit juste que James est entré à son service récemment et s'est avéré être un domestique compétent.

*Voir ci-dessus. James est un peu plus qu'un esclave, et à l'attitude de John Harley envers lui, Evangeline doit être capable de le voir clairement.*

• **Que savez-vous de [insérez ici le Vampire] ?**

Matheson considère qu'il est extrêmement impoli de parler des autres dans leur dos, et se refuse aux potins. Il sait vraiment très peu de nouvelles informations sur la plupart des Vampires que les personnages ont rencontrés. Il n'avait pas rencontré Nathaniel, Marie ou Andrea avant la nuit de l'étreinte des personnages. Il dit que Lucas avait

« exécuté certaines courses » pour lui, mais « qu'il est bestial et n'est pas fait pour la bonne société » Il explique que ce qu'a fait Sarah Cobbler a des notions avec le fait d'échapper à son vampirisme, mais qu'il n'a jamais écouté son dogme parce qu'il le considère stupide. Il ne sait rien sur le nom Mezzo, mais il sait que Sarah était une scientifique dans la vie et qu'elle avait un intérêt tout particulier pour la médecine humaine et la virologie. Elle aussi avait «des alliés parmi l'élite de la cité, même parmi l'Invictus de la Nouvelle-Orléans. »

### *Les quartiers des esclaves*

Les quartiers des esclaves sont à plusieurs centaines de mètres du manoir lui-même, et alors que les personnages approchent, n'importe qui avec Auspex peut sentir la pourriture et les déchets humains du bâtiment. Les personnages n'entendent rien, même avec Auspex à moins qu'ils ne s'arrêtent et écoute attentivement, cela requiert un jet d'Intelligence + Calme avec un malus de -2, aucun modificateur avec Auspex. Si le jet réussit, le personnage entend des bruits de mouvements à l'intérieur du bâtiment.

La porte des quartiers des esclaves est déverrouillée.

**Si les personnages ouvrent la porte, lisez ce qui suit :**

*Le parfum de crasse humaine est la première chose que vous remarquez alors que vous ouvrez la porte des quartiers des esclaves. La lune se déverse dans le bâtiment, l'éclairage est suffisant pour que vous voyiez qu'il est composé d'une seule pièce. Un trou dans le plancher près de la porte est apparemment la source de la puanteur. Quatre matelas jonchent le sol du reste de la pièce, et six personnes entre le jeune adolescent et quarantenaire sur la fin y dorment- ou, du moins, font semblant de dormir. Certains d'entre eux ont les yeux bien fermés, comme pour se cacher à eux-*

mêmes le fait que vous avez ouvert la porte. Comme vos yeux s'habituent à l'obscurité un peu plus, vous remarquez deux choses très perturbantes. Premièrement, tout le monde dans la salle est visiblement sous-alimentés, pas au point d'être malade, mais certainement d'être faible. Deuxièmement, chacun de ces mortels est afro-américain.

### **Arrêtez de lire à haute voix.**

Les personnages peuvent prendre toutes les mesures qu'ils pensent justifiées. Les esclaves ne sont pas physiquement liés, mais ils sont dominés pour ne pas parler. Si les personnages leur posent des questions, tous ce qu'ils réussissent à faire, c'est ouvrir leurs bouches avant que le Commandement mentale de John Harley n'entre en action. Leur conditionnement est absolu à tel point qu'ils n'en tiennent pas rigueur à Matheson, mais n'ont pas beaucoup d'émotion d'autre sorte. La majeure partie de leurs volontés et désirs ont été excisée, laissant seulement des coquilles creuses.

Les esclaves suivent les personnages si on leur ordonne, et si un personnage tente de se sustenter, l'esclave ne résiste pas.

### *l'étage*

Si un personnage s'aventure à l'étage, il constate que les chambres sont toutes ordonnées et propres, bien qu'un peu poussiéreuses. Toutes les chambres sont entièrement meublées, et ne montrent pas de signes d'avoir été utilisées ces derniers temps. Rien de valeur ou d'intérêt n'est trouvable dans les tiroirs, armoires ou placards. John Harley garde tout ce qui a de la valeur pour lui dans la cave.

Si les personnages essaient l'un des interrupteurs ici ou n'importe où dans la maison, ils constatent que le manoir ne dispose pas de l'électricité.

### *La cuisine*

### **Si un personnage entre dans la cuisine, lire ce qui suit :**

James est assis dans la cuisine, surveillant les efforts de trois serviteurs. Deux d'entre eux sont assis à la table de la cuisine pellant des pommes de terre. Le troisième est debout devant le poêle, remuant quelque chose dans un pot de fer énorme.

Vous remarquez que les deux personnes épluchant les pommes de terre se coupent les doigts tous les trois ou quatre coups de couteau, le tas de pommes de terre épluchées à côté de eux sont colorées de rose avec leur sang. Ils ne semblent pas remarquer leurs blessures, ou vous, et continue méthodiquement leur travail.

### **Arrêtez de lire à haute voix.**

S'il est questionné, James explique que ces gens préparent le repas pour les autres serviteurs. Aucun autre aliment, hormis les pommes de terre et le contenu de la casserole (un épais gruau pâteux) n'est visible. Le réfrigérateur fonctionne, mais ne contient pas de viande ou de légumes. Les placards contiennent d'énormes bocaux de vitamines. Faites faire au joueur de tout personnage voyant cela un jet d'Intelligence + Médecine. En cas de réussite, le personnage réalise qu'une personne avec ce type de régime alimentaire pourrait survivre, et simplement écarté le scorbut en prenant des vitamines, mais elle serait malade et faibles ... tout comme les zombies dans la cuisine.

## *Le sous-sol*

Le sous-sol est accessible par une porte dans la cuisine et par la porte de la cave sur le côté de la maison. Celle de la cuisine est déverrouillée, mais si les personnages tentent d'entrer dans le sous-sol alors que James est dans la cuisine, il les exhorte de ne pas aller là-bas sans permission de Matheson. S'ils affirment que Matheson leur a dit qu'ils pouvaient se balader dans la maison (ce qu'il pourrait avoir fait, voir ci-dessus) James acquiesce. La porte sur le côté de la maison est cadénassée de l'extérieur et boulonnée de l'intérieur. Crocheter le cadenas n'est pas difficile (trois succès sur un jet étendu de Dextérité + Larcin avec un malus de -2 à moins que le personnage ait de bons outils), mais le boulonnage est impossible à ouvrir de l'extérieur. Passer à travers est possible. Cela nécessite 6 succès cumulés sur un jet étendu de Force + Endurance, avec un malus de -3 pour la solidité des boulons. Le bruit alerte James et Matheson commence à enquêter. Une fois dans la cave, les personnages trouvent ce qui montre des signes d'inondations fréquentes, même s'il n'y a pas d'eau stagnante actuellement. Les murs sont en simple pierre au sol et le sol en terre battue.

## *La grange*

La grange de Matheson semble, de l'extérieur, être à la limite de l'effondrement. Un jet réussi d'Intelligence + Investigation révèle que si la structure semble délabrée, elle est entretenue régulièrement et est effectivement en assez bonne état.

**Si les personnages regardent à l'intérieur, lisez ce qui suit :**

*La grange n'abrite plus d'animaux, sauf des rats et peut-être des chauves-souris. Un van bleu est stationné au milieu de la grange, et un grand réservoir d'essence est installé à côté de lui. Une variété d'outils, certains*

*modernes et d'autre datant du 19ème siècle, sont suspendu à un support contre un des murs.*

### **Arrêtez de lire à haute voix.**

Si les personnages examinent le van, ils découvrent qu'il n'a pas été utilisé récemment. Les clés sont suspendues sur le porte-outil. Demandez au joueur que tout personnage qui regarde dans le van fasse un jet d'Intelligence + Investigation. Si ce jet réussit, les personnages notent les points suivants :

- L'arrière du van n'a pas de sièges, mais il contient des longueurs de corde qui sont tachées de sang et un rouleau de ruban adhésif.
- Un petit morceau de papier sous le siège du conducteur avec les mots suivants écrits dessus : «Lucas Gates. Blanc, cheveux blond. Rencontre à Rampart et Conti."

## *Scène quatre:*

### *Le commerce d'esclaves*

Cette scène commence quand les personnages décident de prendre des mesures en réponse à la pratique répugnante de Matheson. « Prendre des mesures » pourrait signifier l'affronter à propos de cela, essayer de libérer les esclaves, ou tout simplement quitter la propriété. Si les personnages choisissent d'ignorer cette pratique entièrement, les personnages courent le risque de perdre de l'humanité. Faites faire à chaque joueur dont le score humanité est supérieur à quatre un jet de trois dés. Si le jet réussit, le personnage est en proie à la culpabilité de son inaction (et ressent probablement un nouvel élan pour corriger la situation).

Si le jet échoue, le personnage perd un point d'Humanité. Le joueur doit alors faire un jet sur la nouvelle humanité du personnage pour éviter de prendre un dérangement. Le

personnage Ventrue, souvenez-vous, a un malus de - 2 pour ce deuxième jet (Faiblesse du clan Ventrue).

Si les personnages quittent la plantation avec l'intention de prendre des mesures à propos de la situation quand ils retournent à la Nouvelle-Orléans, ils peuvent conjurer la perte de l'humanité - temporairement. Voir « Conséquences » pour en savoir plus sur cette ligne d'action.

Si les personnages prennent des mesures directement à la plantation, Matheson est d'accord pour discuter de la question avec les personnages. Il envoie James vers les quartiers des esclaves et lui demande de garder un oeil sur les serviteurs, et tourne alors son attention vers les personnages. Il leur explique qu'il ne peut pas se nourrir sur les mortels, seulement sur les Kindred, et que c'est l'apanage de nombreux vampires puissants - y compris, dit-il avec insistance, le prince Vidal. James en tant que un nouveau-né, peut encore se nourrir de mortels, et ainsi les esclaves servent bien leur cause. James se nourrit sur eux, et Matheson sur James.

Si les personnages amènent l'évidente pomme de discorde (que Matheson garde des esclaves), il acquiesce de la tête et dit qu'il comprend leur inquiétude. Il explique que ce n'est pas vraiment différent que de garder du bétail, c'est juste que son troupeau est aussi capable d'exécuter des services utiles dans la maison plutôt que de juste attendre d'être mangé. En outre, dit-il, il ne prend que des gens qui n'ont aucune perspective d'avenir - des toxicomanes, des sans-abri - plutôt que des gens avec des familles ou qui apportent une contribution réelle au monde. A ce moment, l'interaction pourrait monter en intensité. Le personnage Mekhet et le Nosferatu ont tous deux une Vertu qui les poussent à aider les esclaves, mais tous les personnages pourraient ressentir que ce comportement est déplorable. La manière avec laquelle ils vont exprimer cela est importante. Si jamais John Harley se sent menacé physiquement, il plisse simplement ses yeux d'un air menaçant et avertit les

personnages de ne pas le menacer dans sa propre maison. Les personnages sentent immédiatement une montée de peur, un peu comme ce qu'ils ressentent habituellement lorsqu'ils approchent un vampire plus puissant, excepté que même le joueur Mekhet expérimente cette sensation. Ils ont le sentiment que Matheson est beaucoup plus puissant que n'importe quel autre Kindred qu'ils ont rencontré, et qu'il pourrait probablement les détruire tous s'il le choisissait (même s'il est vrai que Matheson pourrait le faire, il n'est pas aussi vieux ou aussi dangereux que Maldonato ou Vidal, il exprime tout simplement son pouvoir plus ouvertement que le font ces deux Kindred). Si les personnages expriment leur désir de libérer ces esclaves, Matheson rit, mais leur fait une offre. Il leur donnera un esclave pour chaque gorgée de sang qu'ils lui donnent volontairement de leur propre veine. Si les personnages hésitent, il place la barre plus haut en offrant un esclave, plus une information qui intéresse les personnages. S'ils refusent toujours, il rappelle calmement qu'il pourrait probablement leur prendre de toute façon.



### **Combattre John Harley**

Si les personnages commencent le combat avec Matheson, ne vous sentez pas obligé de vous retenir pour vous assurer que les personnages survivent. Ils ont reçu toutes les indications que Matheson est un vampire plus puissant, et reçu des options non-violentes pour résoudre ce scénario. Cela dit, ne vous sentez pas obligé non plus de vous assurer qu'ils perdent. John Harley est puissant, mais il est bas en Vitae, donc les personnages pourraient être en mesure de lui survivre. S'il tombe en dessous de quatre Vitae, il tente de fuir et s'enfonce dans la terre à l'aide de Refuge de terre (Métamorphose ••). Les personnages peuvent alors libérer James et les esclaves, et même détruire la maison de Matheson, s'ils le souhaitent. Bien sûr, Matheson promettra de se venger d'eux - mais tant que les personnages retournent à la Nouvelle



Orléans et y restent dans les bonnes grâces du Prince, ils seront en sécurité.



Pendant cette discussion, faite faire à chacun des joueurs un jet d'Astuce + Calme dans l'ordre suivant : personnage Gangrel, personnage Mekhet, personnage Daeva, personnage Ventrue, personnage Nosferatu. Si le jet échoue, rien ne se passe. Si le jet réussit, mentionnez que le temps est un facteur: le trajet jusqu'ici a pris trois heures, plus tout le temps que les personnages ont passé à parler ou à explorer avant que ces négociations ne commencent, et les personnages ont encore un voyage de retour de trois heures (sauf s'ils s'arrêtent quelque part le long du chemin, mais ils ont vu comment c'était dangereux). John Harley essaye de garder les personnages à parler et axés sur le vif du sujet, espérant leur faire perdre la notion de temps. S'ils sont toujours là quand le soleil se lève, ses esclaves (qui, bien que faible, peuvent fonctionner la journée) peuvent les immobiliser jusqu'au coucher du soleil, laissant Matheson se nourrir à loisir.

Les éléments suivants sont des éléments d'information que John Harley est prêt à échanger aux personnages. Il ne veut pas répondre aux questions.

- «Lucas Gates, est encore à la Nouvelle Orléans, probablement dans les bas-fonds de la ville. Si la Nouvelle-Orléans a toujours un Storyville, c'est là où vous pouvez le trouver. Il ne sait pas garder ses mains pour lui très longtemps. » (C'est vrai, Matheson le sait car il a payé Gates, pour lui trouver un esclave alors qu'ils étaient récemment à la Nouvelle-Orléans. Gates a récemment contacté Matheson pour lui demander s'il n'en avait plus besoin. Si les personnages savent déjà que Gates a été en contact avec Matheson en enquêtant dans son van, Matheson leur dit qu'espionner est extrêmement impoli.)
- «Sarah Cobbler et Andrea Ouellette sont membres d'une société secrète. Je ne me souviens pas du nom, ayant seulement eu d'éphémère contacts avec les membres de la

société avant, mais je sais qu'ils ne cherchent pas à échapper au Requiem mais à le transcender. D'écrire leurs propres Requiems, pour ainsi dire. J'ai vu Sarah faire certaines choses qui me font penser qu'il y a quelque chose aussi dans leur rhétorique - elle a survécu aux années beaucoup mieux que la plupart d'entre nous. » (tout cela est vrai)

- «Augusto Vidal est à court de temps. J'ai dormi pendant des années, et il lui faudra aussi bientôt le faire. Si Antoine Savoy est encore debout quand cela arrive, il sera capable de prendre la ville. Vous devriez considérer où votre loyauté va. » (vrai)
  - «John Marrow n'est pas seulement un visage amical. Il est le conseiller, le confesseur et le bourreau occasionnel de Savoy. Il n'est pas un solitaire, non plus. Vous n'avez tout simplement pas rencontré sa coterie. » (c'est vrai, aussi loin que Matheson se souvienne. Sa source d'information est erronée, mais il ne l'admettra pas.)
  - «Sarah Cobbler est d'une lignée dangereuse de Kindred. Si elle voulait, elle pourrait sans doute détruire la ville, et vous n'avez pas juste à vous inquiéter d'elle. Je suis sûr qu'elle a un enfant - ou peut-être un sire - à la Nouvelle Orléans » (vrai. John Harley ne développe pas. L' « Infant » auquel il se réfère est Mezzo, qui n'est ni l'enfant, ni le sire de Sarah, mais de la même lignée)
  - «Gates n'était pas le choix original pour ton (indiquez le personnage Daeva) sire, vous savez. L'original aurait été bien mieux, mais elle s'est retirée. » (vrai, l'originale était un membre des Primogen de la ville. Les personnages peuvent la rencontrer dans la prochaine histoire.)
- A un moment, faite faire un jet d'Intelligence + Politique au personnage Gangrel. Si le jet réussit, il lui semble que James soit aussi un esclave, et ainsi qu'il pourrait être admissible de le négocier aussi contre du sang. Si tout autre personnage amène cette idée à Matheson, Il refuse catégoriquement. Si le personnage Gangrel le fait, il réfléchit, puis accepte à condition qu'elle donne son sang à Matheson. Si elle est d'accord, Matheson la vide complètement, mais permet à James de

partir. Matheson libère également James des blocages mentaux qu'il avait imposée (après quoi James n'est que trop heureux de partir). Si John Harley accepte l'échange du sang du personnage Gangrel contre la liberté de James, il la vide complètement. Ce qui ne la plonge pas en torpeur, mais la laisse affamée. Elle doit se nourrir immédiatement et doit résister à la tentation d'entrer en frénésie quand elle en a la possibilité. La forcer à agir aussi monstrueusement après un acte de charité humaine est un plaisir cruel pour John Harley. En supposant qu'elle parvienne à se contrôler (ou est contrainte) et garantir la liberté de James, Le personnage Gangrel (s'il a la vertu Espoir) retrouver toute sa volonté dépensée.

Lorsque Matheson boit sur un personnage, il ne prend qu'un point de Vitae (sauf pour le personnage Gangrel qu'il draine si elle a négocié sa Vitae pour James). Il se prélasser en buvant au bras (homme) ou au cou (femme) et savoure le goût de la Vitae mais par ailleurs ne semble pas du tout faire attention au «donneur».

Quitter la plantation avec les esclaves est toutefois difficile. Si les personnages sont venus en van, tout le monde y entre, même si c'est inconfortable. S'ils sont venus avec une petite voiture, ils ont un problème.

James a un Van (celui qu'il utilise pour regrouper les esclaves), mais à moins qu'ils n'en parlent à James et le découvrent ou ont visité la grange, ils ne peuvent pas le savoir. Matheson est d'accord qu'ils partent avec le Van, mais veut plus de sang (trois Vitae).

Alors que les personnages partent, Matheson se dresse sur son porche et commence à jouer du violon, lentement et tristement.

### *Conséquences*

Si les personnages sauvent les esclaves, ils doivent décider ce qu'ils doivent faire d'eux. Matheson refuse de réparer les dégâts mentaux qu'il a fait, indiquant que non seulement leurs faibles esprits volent en éclats dans le processus (ce qui n'est pas vraiment vrai), le faire constituerait une

violation de la Mascarade (ce qui est vrai). Les esclaves, par conséquent, sont presque catatoniques et suivent n'importe quelles instructions qui leur sont données. Si les personnages les emmènent à la Nouvelle-Orléans, Vidal (ou Savoy, s'ils vont vers lui d'abord) peut s'organiser pour que les esclaves soient pris par un service psychiatrique, où ils peuvent être identifiés et soignés. Les personnages ayant la vertu Charité retrouvent tous leurs points de Volonté si cela arrive.

Essayer de pousser les autres Kindred à prendre des mesures contre John Harley, si les personnages souhaitent retourner pour libérer les esclaves ou tout simplement pour faire justice sur l'ancien Gangrel, est peine perdue. Matheson ne cause aucun problème pour les Vampires de la Nouvelle-Orléans, et même si ses actions peuvent être déplorables, la plupart des Vampires de la ville ne se sentent pas le droit de lui dire comment mener son Requiem. Ça devrait être une expérience révélatrice pour les personnages puisqu'on leur dit encore et encore que quelques mortels mentalement morts ne valent pas le risque. Si les personnages finissent par renoncer à essayer de libérer les esclaves, les mêmes chances de perte d'humanité s'appliquent. Si les personnages ont découvert l'endroit où se trouve Lucas Gates, ils vont probablement vouloir partir à sa recherche. Cette recherche est l'objet de la prochaine histoire.

### *Représentation de John Harley*

John Harley semble avoir une réponse à tout. C'est parce qu'il a eu très, très longtemps pour penser à ses réponses.

Le fait qu'il puisse se justifier ses actions à lui-même ne change pas la manière dont elles sont condamnables, et même au sein de sa propre structure fantasque (prendre les gens pour du bétail, prendre des gens sans avenir), c'est quand même un fait troublant - tous ses esclaves sont afro-américains. Comme la plupart des vampires, Matheson a du mal à laisser des mœurs et des normes du monde

où il a vécu sa vie, et les années ne l'ont pas rendu plus racialement tolérant. En fait, plus la bête prend le pas sur son esprit, plus son mépris pour les gens en général et le peuple noir en particuliers se développe.

Les personnages de cette histoire sont probablement arrivés à rapidement montrer l'évident sectarisme de Matheson... c'est d'ailleurs ça qui ne va pas leur faire beaucoup de bien. Ils ne vont pas changer l'esprit de Matheson. Même Evangeline (personnage Gangrel), pour qui il a la plus haute estime, qui est un peu plus qu'une expérience prometteuse pour John Harley. Si elle le rejette, il considère l'expérience comme un échec et informe Sarah Cobbler du résultat.

Mais alors qu'ils ne peuvent changer l'esprit de Matheson, les personnages ont deux autres réalisations importantes : la première est de sauver les esclaves et James, mais l'autre (peut-être plus importante dans le long terme) est de réaffirmer ce qui concerne leurs sentiments vis-à-vis des mortels et de l'humanité (et l'Humanité). John Harley a abandonné beaucoup de tout ça, il ya plusieurs années. Les personnages ont encore à faire ce choix.



Remarque : les superbes illustrations du PDF proviennent du livre de base de Vampire The Requiem