



Vampire

THE REQUIEM

Danse de la Mort
Epidémie

© 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



Introduction

Bienvenue dans l'épisode suivant de la chronique **Danse de la Mort**.

Jusqu'ici dans la chronique, les personnages ont tous été confrontés à leurs sires, appris sur les côtés sombres de leurs clans, avancé dans l'utilisation de leurs disciplines et découvert certaines des ligues dans lesquelles les Kindred se regroupent. Et pourtant, de plus grands mystères les attendent. Certains de ces mystères sont très généraux: Quelle était la créature qu'ils ont vue sur le chemin du manoir de John Harley Matheson dans **Le Gentilhomme** ? Quelles autres ligues existe-t-il chez les Kindred? D'autres mystères sont propres aux personnages, et le principal de ceux-ci est lié à une femme: Sarah Cobbler.

Dans cette histoire, les personnages ont une chance de rencontrer Cobbler, mais elle se dérobe avant qu'ils ne puissent faire plus que déjouer l'un des ses plans. Ils se retrouvent face à face, cependant, avec la mystérieuse Mezzo, qui fournit quelques-unes des dernières pièces du puzzle de Sarah Cobbler et prépare le terrain pour notre épisode final.

Tout au long d'**Epidémie**, les personnages entrent plus profondément dans les ombres noires de l'existence de Kindred. Ayant prouvé leur valeur aux anciens de la ville, ils peuvent se joindre à la ligue dominante de la Nouvelle-Orléans. Ils voient également en termes crus les effets maléfiques certains que les vampires peuvent avoir sur une

ville. Finalement, ils doivent se demander, si ils sont eux aussi porteurs de ce fléau ?

Thème et humeur

Les thèmes jumeaux d'**Epidémie** sont la liberté et ses conséquences. Les personnages vivent leur premier véritable goût de liberté dans cette histoire : n'étant plus sous le joug de leur mission de trouver leurs sires et près d'être officiellement acceptés dans la communauté Kindred, ils doivent se sentir comme s'ils venaient vraiment de commencer leur Requiem. Ils ont perdu leur vie mortelle, certes, mais tout ce qu'ils ont vu leur a montré qu'ils ne sont pas impuissants et peuvent subsister dans leur vie nocturne, tout comme tant d'autres Kindreds le font.

Mais avec la liberté vient les choix, et avec les choix, d'inéluctables conséquences. Les personnages doivent décider s'ils vont rejoindre la Lancea Sanctum et ce qu'ils feront (ou refuseront de faire) sera déterminant pour leur survie. Qui plus est, quand ils déjouent Sarah Cobbler dans l'acte un, ils en affrontent les conséquences dans l'acte deux. Il n'y a aucun choix facile pour les morts-vivants.

L'humeur d'**Epidémie** est à proprement parler la maladie. Dans l'acte un, cette humeur est subtile - la ville semble forte, malgré les arrières pensées labyrinthiques et les actions conflictuelles des Kindred en tant que maladie sociale. Tout le monde devrait être discret, cachant ses vrais motifs et surveillant les autres (comme les personnages), observant s'ils commettent une erreur. Dans le deuxième acte, la

maladie devient réelle en tant qu'infection qui saisit la ville. Tous ceux que les personnages rencontrent ont l'air malade, soit physiquement (décharnés, tirés, pâles, toussant) ou mentalement (les yeux dardant, quasi-catatonique). La fièvre qui frappe la Nouvelle Orléans est au moins partiellement surnaturelle dans sa nature, et les Kindred doivent être capable de sentir sa présence partout.

Même si les vampires sont largement à l'abri de la maladie, vous pourriez occasionnellement dire à un joueur que son personnage sent un chatouillement dans le fond de sa gorge ou une raideur dans les articulations, et laissez le personnage se demander si ce n'est qu'un effet psychologique d'être près de tant de personnes malades, ou si le personnage a réellement contracté quelque chose.

Acte un :

Divine Intervention

Les événements de cet acte commencent après qu'une quantité appropriée d'inactivité soit passée depuis **Les liens du sang**. Selon l'état des personnages à la fin de cette histoire, ce pourrait aller d'une semaine à quelques mois pendant lesquels ils guérissent de leurs blessures et se réconcilient avec ce qu'ils ont appris. Les personnages pourraient souhaiter quitter la ville ou prendre d'autres mesures dont on ne rend pas compte dans ces scénarios. Si vous le souhaitez, vous pouvez certainement jouer de tels événements lors de parties solos. Quoiqu'il en soit, une fois que les personnages ont eu un peu de temps pour rassembler leurs idées et trouver une routine qui n'implique pas la recherche de leurs géniteurs, commence ce premier acte. Dans celui-ci, les personnages ont la chance de rejoindre la Lancea Sanctum et arrivent

abominablement près de la femme responsable de leur étreinte.

Scène un :

Invitations

Dans cette scène, les personnages apprennent que Vidal projette de reconnaître leurs contributions à la ville publiquement, dans une sorte de cérémonie de confirmation pour Kindred de la ville. Vidal envoie un courrier à chacun des personnages avec une carte ciselée les invitant à l'Église du Très Saint Nom de Jésus (que les personnages ont visitée avant, dans **L'enfant de Marie** et **Les liens du Sang**) le dimanche suivant à minuit. La carte explique que le Prince Vidal et Philippe Maldonado souhaitent reconnaître les personnages comme membres à part entière de la communauté Kindred, et de reconnaître leurs efforts pour traquer leurs sires et enquêter sur leurs propres meurtres. Les mots *Répondre uniquement en cas d'empêchement* sont imprimés en lettres minuscules en bas de la carte, suivie d'un numéro de téléphone. Il semble que le prince s'attende à ce qu'ils y assistent. Si les personnages montrent la carte au Père John Marrow, il explique que Vidal est probablement sincère dans ses intentions, mais conseille aux personnages de se demander où se trouve leur foi avant la cérémonie. S'ils ne sont pas prêts à jurer leur fidélité à la Lancea Sanctum, ils devraient être prêts à le dire clairement. Vidal est patient, dit Marrow : si les personnages ne sont tout simplement pas encore prêts à se convertir à la ligue, le prince leur donnera sans doute le temps. S'ils apparaissent incertains ou moqueurs, cependant, Marrow n'est pas sûr de ce que le prince va faire. Si les personnages montrent la carte à un Kindred qui n'est pas de la Lancea Sanctum (comme Nathaniel Dubois), ils reçoivent plus ou moins la même information. Les autres

vampires de la ville savent très bien que ceux au pouvoir attendent que tous ceux dans le Requiem montrent leur foi, qu'ils appartiennent à la ligue ou non.

Scène Deux:

La Cérémonie

Dans cette scène, les personnages passent par une cérémonie de reconnaissance devant le prince Vidal et ses disciples, et ils sont invités à rejoindre la Lancea Sanctum. Chaque personnage doit composer avec ses croyances sur le vampirisme et le Requiem, et où s'inscrit Dieu dans ces croyances, voire s'il n'existe pas.

Lorsque les personnages arrivent à l'église, ils ne sont pas immédiatement autorisés à entrer. Au lieu de cela, un jeune homme à la peau sombre vêtu de noir les rencontre et se présente comme Alberto, assistant du Prince Vidal. Alberto est toujours mortel, mais semble assez informé sur le Requiem, et demande aux personnages si ils se sont alimentés ce soir. Sinon, il leur conseille d'aller se promener sur le campus de l'Université Loyola à proximité et de le faire, car la cérémonie pourrait leur donner faim. Si les personnages demandent pourquoi une cérémonie de reconnaissance provoquerait cela, Alberto semble confus un moment, puis répond qu'il a seulement dit aux Kindreds ce qu'on lui a demandé de leur dire.

Alberto conduit les personnages (une fois tous ceux qui le souhaitent nourris) aux alentours de l'arrière de l'église dans une petite salle d'attente. Il demande si certains d'entre eux comprennent le latin, et déclare ensuite que le Prince-Vidal est prêt à effectuer l'office en anglais, s'ils le désirent. Il explique que les personnages devront partir de l'arrière de l'église et s'asseoir sur le premier banc ; Vidal dira quelques mots aux présents et ensuite la

cérémonie pourra commencer. Si les personnages ont des questions, ils peuvent demander à Alberto, mais il n'a pas plus de renseignements que ceux qu'il leur a déjà donnés.

Reconnaissance

Peu de temps après, un coup frappé à la porte signale le début de la cérémonie. Alors que les personnages quittent la salle de derrière et marchent dans l'église, faites faire un jet d'Astuce + Occultisme aux joueurs. Si le jet réussit, informez le joueur que les personnages marchent dans une salle pleine de puissants vampires, et doivent être prêts mentalement pour la souillure du Prédateur. Tout joueur qui le réussit gagne un modificateur de +1 sur le jet de Résolution + Calme réclamé ci-dessous. Si un joueur mentionne que son personnage est préparé psychologiquement pour cet événement, sans bénéficier de ce jet, ce modificateur passe à +2.

Lorsque les personnages entrent dans l'église, lisez ce qui suit:

En marchant dans l'église, vous avez le temps d'enregistrer les Vampires assis sur les bancs, de constater que le prince Vidal et Maldonato sont debout devant l'autel, que plusieurs autres mortels habillés comme Alberto attendent discrètement dans la pièce, puis la peur vous prend. Vous pouvez sentir votre bête et celle de tous les vampires présents rugir, se testant mutuellement, et vous sentez que, malgré vos épreuves et votre puissance croissante, vous êtes encore parmi les plus faibles actuellement. C'est la première fois que votre instinct vous crie aussi fortement de fuir depuis la première nuit de votre Requiem. Tu (indiquer le personnage Gangrel) te raidis pour bondir dans l'église, pour attaquer l'assemblée, pour prendre le sang et les âmes de ces hypocrites.

Demandez à chaque joueur un jet de Résolution + Calme, sujet aux modificateurs ci-dessus. Si l'un des personnages échoue, les autres voient Maldonato disparaître dans un flou rouge et blanc, puis leur camarade dévoyé semblant voler en arrière contre le mur, où Maldonato le tient jusqu'à ce qu'il se calme. Les autres Vampires dans l'église réagissent, certains ricanant, d'autres secouant leur tête ou roulant leurs yeux. Les personnages ont avec certitude le sentiment qu'ils n'ont impressionné personne en perdant le contrôle. Après que les personnages soient tous redevenus maîtres d'eux-mêmes, Vidal leur fait signe de prendre place dans le premier rang de banc et s'adresse ensuite aux Vampires présents. Vidal est un orateur impressionnant. Il associe son charisme naturel avec sa discipline Majesté pour attirer l'attention et le respect de toutes les personnes présentes. Il indique les personnages et dit: «Voici cinq Kindreds amenés dans le Requiem sans doute dans les pires circonstances – sous le caprice d'un indigne pour porter notre malédiction sainte. Chacun d'eux a été arraché à son aveuglement mortel et plongé de force dans notre monde. Au hasard ? Non, Dieu agit à travers nous tous, à des fins que Lui seul peut connaître. Et maintenant, après avoir cherché leurs sires et répondu à leurs questions, ils sont assis devant nous ce soir, prêts à entrer dans notre société, notre ville, notre ligue, comme de vrais Kindreds. »

SORCELLERIE THEBAINE

Les Bénis de la Lancea Sanctum se présentent comme les prêtres sombres et inquisiteurs de la Danse Macabre. Ils cultivent une image redoutable grâce à leur doctrine sévère et l'acceptation de la monstruosité comme divinement ordonnée. Néanmoins, c'est leur maîtrise de la terrifiante discipline de Sorcellerie

thébaine qui fait frissonner de peur la société des morts-vivants. A entendre les Bénis le dire, ses membres sont capables de rien moins que de faire des miracles par eux-mêmes. En vérité, la Lancea Sanctum possède une forme puissante de magie spirituelle, mais qu'elle effectue littéralement des miracles laisse place à débat.

À un moment donné, après la formation de la ligue, vers le III^{ème} siècle paraît-il, certains de ses membres ont suivi une armée romaine jusqu'à Thèbes ("Thebias", selon les fragments d'un journal prétendument écrit durant cette marche). Là, une légion de soldats chrétiens fut constituée en enrôlant la population locale. Lorsque les membres de la ligue accompagnèrent la légion thébaine dans sa marche sur la Gaule, l'un des leurs apporta avec lui les secrets de cette magie, qu'il affirmait avoir reçu d'un ange sur la route. Depuis cette nuit, la ligue étudie et pratique cette sorcellerie, qu'elle utilise pour démontrer son pouvoir, «prouver» qu'elle a été élue, et punir ceux qui transgressent ses lois.

Les personnages ont déjà eu l'occasion d'être témoins de la puissance de la Sorcellerie Thébaine : ce fut un Rituel thébain qui a causé leur douleur s'ils ont enlevé les cendres de leurs fronts dans **l'Infant de Marie**. Dans cette histoire, ils ont la chance de voir deux autres rituels en action : le Fléau de sang, une lanière littérale de Vitae solidifié utilisé pour fouetter les pécheurs et se sanctifier par flagellation et l'Infortune du menteur, lequel fait sortir un essaim de scarabées de la bouche de quelqu'un qui essaie de mentir.

Vidal peut continuer, en énumérant les réalisations des personnages, ou s'arrêter là, selon la façon dont vous avez envie de jouer son discours. Si vous décidez d'en ajouter plus à cette section, considérez ce que les personnages ont fait qui est susceptible d'avoir impressionné Vidal. Tout ce qu'il rapporte, cependant, il le présente de façon à le faire apparaître avec une motivation de foi religieuse ou de

fidélité à lui-même. S'il mentionne que les personnages ont sauvé le père John Marrow (pendant **Furie**), par exemple, il fait passer l'acte pour une obligation sacrée de sauver un Kindred béni de la destruction par une dangereuse païenne (Andrea), même si le vampire en question suit un leader égaré.

Les personnages ne devraient rien dire pendant tout ce temps, et en fait, s'ils le font, Maldonato (qui se tient à leurs côtés lors de l'oraison de Vidal) leur fait un léger signe de la tête en guise d'avertissement.

Lorsque cette reconnaissance est terminée, Vidal fait signe aux serviteurs vêtus de noir. L'un d'eux ouvre une porte du côté opposé à celui d'où les personnages sont entrés (mais toujours le long du mur du fond) et ouvre la voie à un homme en longue robe blanche. Sa tête est proprement rasée et ses yeux sont absents, les plaies autour de ses orbites vides indiquent qu'ils ont été enlevés récemment. L'homme est un vampire - les personnages peuvent clairement voir ses crocs lorsqu'il marche - mais il n'engendre pas de souillure du Prédateur. Il se dresse à côté de Vidal, serrant quelque chose dans sa main. Simultanément, deux domestiques portent une femme inconsciente derrière l'autel et l'y couchent. Vidal dégaine avec désinvolture une dague (avec un jet d'Astuce + Calme, les personnages remarquent, que c'est le même poignard qu'il a utilisé à la cérémonie de messe dans **Les liens du sang** (un personnage avec l'atout Mémoire eidétique le remarque automatiquement) et taille le bras de la femme, dont le sang coule dans un grand calice.

Si les personnages demandent à Vidal d'exécuter la cérémonie en anglais, il le fait. Sinon, il procède en Latin. Il tient le calice et plonge ses doigts dans le sang, en disant: «Voyant que le Christ était mort, les soldats n'ont pas cassé ses jambes. Un des soldats, cependant, lui perça le côté avec une lance, et le sang et l'eau s'écoula. Une goutte du sang du

Christ tomba sur les lèvres du soldat, et il l'essuya avec sa main.

Pourtant, le lendemain, il dort toute la journée, et ne se réveilla de son assoupissement qu'à la nuit tombante. Et après la dégustation du sang du Christ, il eu soif encore. « Telles étaient les paroles de Longinus, qui a révélé la divinité du Christ et a révélé notre place de loups au milieu du troupeau mortel. Vous, maintenant, devez prendre votre place parmi nous, les bénis. » Il fait signe au premier personnage de venir à lui, et l'invite à s'agenouiller. Avec ses doigts ensanglantés oscillant près de son front, il demande: «Rejoins-tu la Lancea Sanctum, acceptant nos principes comme tiens, notre foi comme tienne, laissant derrière toi le monde des mortels et marchant dans les ténèbres pour toujours, comme le Seigneur notre dieu l'entend ? »

Alors que Vidal parle, les personnages remarquent que l'homme à la robe blanche se tient debout à sa gauche, murmurant quelque chose en latin. Dans sa main, il tient plusieurs petits objets noirs pas plus grands que des boutons (ce sont, en fait, des carapaces de scarabée). Demandez à chaque joueur un jet de Résolution + Puissance du Sang, tandis que vous jetez 8 dés (Intelligence + Erudition + Sorcellerie thébaine de l'homme chauve). Si l'un des joueurs marque plus de succès que vous, son personnage n'est pas affecté par le rituel l'Infortune du menteur (voir ci-dessous).

Permettez au joueur de prendre tout le temps dont il a besoin pour décider de sa réponse. En fin de compte, Vidal n'en veut pas aux personnages s'ils choisissent de ne pas rejoindre la Lancea Sanctum. Comme indiqué précédemment, Vidal est patient. Il ne peut cependant pas accepter le mensonge, et fait un exemple de celui qui prétend accepter sa bénédiction, mais n'a pas vraiment la foi. Lorsque le joueur a décidé de répondre, lui demander si la réponse est vraiment représentative de ce que le personnage ressent. Est-ce que le

personnage a vraiment la foi en Dieu et veut vraiment se joindre à la Lancea Sanctum?

Trois possibilités existent ici: Le personnage dit « Oui » honnêtement, le personnage dit « Oui », mais ment, ou le personnage dit « Non » honnêtement. Si le personnage refuse de s'y joindre, Vidal hoche la tête tristement et dit: « Que la foi vienne à toi, et que le Requiem te traite bien. »

Son ton de voix, cependant, indique qu'il ne s'attend pas à ce que le Requiem aille bien du tout pour le personnage. La congrégation murmure brièvement, comme choquée, voire offusquée par la décision du personnage.

Si le personnage est d'accord et le signifie, Vidal oint le front et les lèvres du personnage avec du sang, et dit:

« Bienvenue au bercail, mon enfant. » Le personnage gagne un point de Statut de ligue (Lancea Sanctum).

Si le personnage est d'accord, mais ment, il ne dit rien en fait. Au lieu de cela, des scarabées noirs commencent à essaimer hors de sa bouche alors qu'il essaie de parler. Vidal fait un pas en arrière, et l'homme chauve dit d'une voix rocailleuse, « menteur! ». Les autres personnages notent que les carapaces de scarabées dans la main de l'homme se sont effondrées en cendre fine. Un regard de colère traverse le visage de Vidal, et il interpelle l'assemblée de vampires.

« Nous ne pouvons pas forcer les autres à croire en notre foi, et nous n'essayons pas. Ceux qui ne partagent pas notre foi sont simplement priés de ne pas assister à nos observances. Pourtant, ce nouveau-né cherche à nous faire penser que (Il ou elle) partage notre vénération. » Il retourne alors son attention vers le personnage. « Vous êtes jeune et naïf, et vous devez être éduqué. Debout, tournez le dos à l'autel, et ne bougez pas. » Si le personnage désobéit, Vidal répète l'ordre, mais utilise la Discipline Domination (Hypnotisme) pour le faire appliquer. Jetez 10 dés (Intelligence + Expression + Domination

pour Vidal) tandis que le joueur lance Résolution + Puissance du Sang. Si le joueur parvient à faire au moins autant de succès que vous, l'ordre ne fonctionne pas, et Vidal au lieu de cela demande à ses serviteurs de maintenir le personnage en place. Le résultat est quoiqu'il en soit le même, mais l'assemblée est impressionnée par la force de volonté du personnage.

Une fois que le personnage est en place, les serviteurs du prince arrachent la chemise de son dos. Les autres personnages voient l'homme à la robe blanche retrousser ses manches et s'entailler le poignet avec la dague cérémoniale de Vidal. Le sang coule à flot du bras de l'homme, mais au lieu d'éclabousser le plancher, il se solidifie en un fouet. L'homme fouette alors le personnage à trois reprises. Faites trois jets séparés de 4 dés chacun (Force + Armement + 1 de l'homme). La défense n'a pas à se soustraire de ce pool, puisque le personnage n'est pas en mouvement.

Chaque succès sur ces jets inflige un point de dégâts létal au personnage. Il est probable que ça ne se passe qu'une seule fois, mais si un deuxième personnage ment, la même chose se reproduit. Toutefois, les dégâts maximum sont de six points. Les personnages avec Invulnérabilité peuvent, s'ils le souhaitent, activer cette discipline pour atténuer certains des dégâts.

Une fois que la cérémonie d'onction est terminée, tous les personnages qui ont rejoint la Lancea Sanctum se tournent pour faire face à la congrégation en tant que membres de la ligue. Ceux qui n'ont pas rejoints restent tout simplement assis sur le banc. Vidal se tourne alors, et lui, Maldonato et l'homme en blanc sortent de la salle. Alberto s'approche des personnages alors que les vampires de l'assemblée commencent à prendre congé et leur dit qu'une réception est organisée dans une heure à la maison dans le Garden District. Il peut assurer le transport ou les y diriger.

Scène trois:

La Réception

Dans cette scène, les personnages ont la chance de se mêler à certains des vampires de la Nouvelle Orléans qu'ils n'ont pas encore rencontrés. Ils découvrent aussi que Sarah Cobbler est présente, les observant. La maison dans le Garden District est grande et opulente, et alors que les personnages approchent, ils voient des lumières aux fenêtres et des signes occasionnels de mouvement. Il ne semble pourtant pas qu'une fête s'y déroule. L'endroit semble vide et désert. Lorsque les personnages entrent, cependant, ils constatent que beaucoup des Vampires de l'église sont déjà présents. Vidal et Maldonato ne sont pas encore arrivés, mais beaucoup d'autres Vampires ont envie de rencontrer les personnages. Des rafraîchissements sont fournis - c'est-à-dire que la cuisine et la salle à manger contiennent plus d'une douzaine de personnes dans divers états d'ivresse. Un jeune vampire nommé Daniel (un Ventrue) est en charge de ces malheureux, et s'assure qu'ils soient retirés du «Menu» si ils deviennent trop faibles. Il n'empêche toutefois pas les autres vampires de les tuer. Si les personnages demandent, il dit que lui et Gus Elgin (Voir ci-dessous) ont rassemblé ces gens au cours de la semaine dernière, et que tous ceux qui survivront seront libérés avec leurs souvenirs effacés. Si les personnages sont choqués, Daniel les informe que cette pratique est courante dans les grandes villes. Nous avons fourni quelques noms et descriptions des vampires que les personnages pourraient rencontrer, mais n'hésitez pas à créer les vôtres. Parmi les Kindred sont présents trois Primogènes. Comme les personnages peuvent rapidement le découvrir, ce sont des

Kindreds choisis pour conseiller le prince de la ville sur des questions de politique. Ils ont déjà rencontré l'un de ces Primogènes (Miss Opale), mais ce soir la chance leur est donnée d'en rencontrer deux autres : Pearl Chastain et Coco Duquette (voir ci-dessous). Voici quelques Vampires avec lesquels il est possible pour les personnages de trinquer :

- **Des visages familiers** : Quelques Kindreds que les personnages connaissent sont présents, selon la façon dont les personnages ont interagi avec eux dans le passé. Nathaniel Dubois, Alexander, Miss Opale, Natasha Preston ou même le Père John Marrow (si les personnages ont demandé qu'il soit présent) pourraient être ici.

- **Gus Elgin** : Gus est un Nosferatu diminué. Sa tête est petite et ratatinée et sa peau tannée et ridée. Tous les Vampires dans la pièce, cependant, font un signe de tête respectueusement lorsqu'il passe. Il est un serviteur respecté du prince Vidal. Si les personnages demandent, ils apprennent qu'il est le "Maître de l'Élysée." Ses fonctions sont de maintenir des endroits comme cette maison et l'église prête pour des événements Kindreds et de s'assurer que les règles de non-violence soient correctement appliquées. Lorsque Gus rencontre les personnages, il les interroge sur leurs expériences, les Vampires qu'ils ont rencontrés et leurs impressions sur ces Kindreds, leurs plans pour l'avenir, et, subtilement, leur conviction religieuse.

- **Perle Chastain** est une Daeva, et un membre de l'Invictus. Elle est vêtue d'une robe que certains personnages peuvent reconnaître comme démodée (Intelligence + Entregent) et semble être dans la fin de la trentaine. Elle tente sans conviction de vanter les vertus de sa ligue à l'un des personnages qui n'a pas rejoint la Lancea Sanctum, mais semble déprimée et léthargique.

- **Coco Duquette**, en revanche, bouillonne d'énergie. Elle apparaît être dans le début

de la vingtaine et porte un col roulé moulant noir et un pantalon noir. Ses cheveux sont teints d'un rouge profond, ce qui offre un contraste frappant avec ses yeux bleus. Elle est heureuse de parler avec les personnages, mais oriente la conversation loin de la religion et de la politique. N'importe qui parlant avec elle a la nette impression qu'elle évite ces sujets non pas parce qu'elle ne veut pas en parler, mais parce que ses opinions sont impopulaires. Coco est une Mekhet et une Carthien, et si Mlle Opale a parlé positivement des personnages, elle est prête à leur accorder son soutien aussi.

• **Desirae Wells** : Desirae est une Gangrel, et a peu de souvenirs de sa vie mortelle. Elle ne croit pas qu'elle est de la Nouvelle-Orléans, mais ressent un lien avec la ville. Elle est heureuse de parler avec les personnages, mais contrairement à la plupart des autres Vampires ici, n'a pas d'intentions cachées. Elle veut simplement répondre au personnage Gangrel (ou à n'importe quel autre personnage Gangrel) et essaye de discerner s'ils sont du même lignage. Desirae n'appartient à aucune ligue, ce qui pourrait intéresser les personnages, en particulier s'ils ne se sentent aucun lien avec les trois sectes de vampires qu'ils ont vus à ce jour.

Sarah Gobbler

Sarah est présente, mais n'approche pas les personnages. Elle se cache à proximité, écoute leurs conversations et essaye d'apprendre comment ils ont évolué depuis leur étreinte. Si les personnages se séparent, elle reste avec le plus grand groupe.

Les personnages ont vu Sarah, mais pas depuis avant leur étreinte, et la reconnaître est donc difficile. Au cours de la soirée, faites faire à chacun des joueurs un jet d'Astuce + Calme, tout en jetant pour vous 5 dés (Astuce + Discretion de Sarah). Espacez ces jets de telle sorte que le groupe entier n'ait pas à faire le jet en

même temps. Si le joueur obtient plus de succès que vous, son personnage remarque une femme qui reste proche de la coterie, qui l'écoute. La femme n'a pas engendré la souillure du Prédateur. Elle semble à peu près avoir 30 ans, a les cheveux blonds, de brillants yeux verts, porte un costume couleur lie de vin et un anneau en or. Dès qu'un personnage a remarqué Sarah, il (et les autres, s'ils perçoivent Sarah aussi) a une chance de la reconnaître. Demandez au joueur (ou joueurs) un jet d'Intelligence + Calme avec un modificateur - 4; grâce à l'atout Mémoire eidétique, le malus n'est que de -2.

Échec critique : Le personnage est absolument convaincu qu'il n'a jamais vu Sarah auparavant.

Echec : Le personnage ne pense pas qu'il ait vu Sarah avant, mais n'est pas certain.

Réussite : Sarah semble familière, mais le personnage se souvient d'elle comme ayant les cheveux noirs. Le souvenir de qui elle est vraiment revient au personnage après environ 30 minutes.

Réussite exceptionnelle : Le personnage reconnaît immédiatement Sarah.

L'appel téléphonique

Après qu'au moins deux des personnages aient eu la chance de reconnaître Sarah, quel que ce soit les résultats des jets, un serviteur vient vers l'un d'eux et dit qu'ils ont un appel téléphonique. Le serviteur semble confus sur la façon dont on savait que les personnages seraient ici et savait le nombre, mais demande aux personnages de prendre l'appel dans un bureau. Le personnage qui reçoit l'appel devrait être celui qui a été le plus persistant ou intéressé pour essayer de trouver Mezzo. Si aucun n'a essayé de la trouver, Mezzo préfère parler à une femme.

Quand le personnage prend le téléphone, il entend une belle et mélodieuse voix féminine dire « Est-elle là? L'avez-vous vue? ».

Si le personnage demande ce que l'appelant veut dire, elle répond: «Sarah Cobbler. Elle est là. J'en suis sûr. »

Si les personnages ont déjà vu et identifié Sarah, et demandent à l'appelant pourquoi, «Elle est là pour vous regarder, mais il y a autre chose aussi. Ne la laissez pas près de la cuisine ».

Si les personnages disent qu'ils n'ont pas vu Sarah, l'appelant répète, «Elle est là. Elle est là pour vous regarder, pour voir si vous êtes tous proches. Mais elle est là pour empoisonner les autres. Conservez-la à l'écart de la cuisine. »

La personne au téléphone a le temps de poser une question ou de faire une déclaration avant que le correspondant ne raccroche, et elle n'est pas disposée à divulguer grand chose d'autre. Quelques bonnes questions à poser pour le personnage:

- **Qui est ce?** «Vous me connaissez en tant que Mezzo».

- **Qu'est-ce que Sarah va faire dans la cuisine?** «Elle essaie d'empoisonner tout le monde, de les affaiblir, pour les rendre malades. »

- **Où êtes-vous?** « Je ne peux pas partir. Je ne sais pas ce qui va arriver. Je dois rester isolée. »

- **Pourquoi Sarah nous a-t-elle fait cela?** « Elle pense qu'elle peut se guérir. »

Après que le personnage ait posé une question (ou tout au moins, une question utile), Mezzo raccroche. Le téléphone ici n'a pas l'identifiant de l'appelant.

Scène Quatre: *Versatile fortune*

Dans cette scène, les personnages prennent des mesures contre Sarah Cobbler. Alors qu'ils peuvent l'empêcher de contaminer les Calices dans la cuisine, elle parvient à s'échapper.

Cette scène commence dès que les personnages attirent l'attention sur Sarah, se mettent activement à la suivre ou parlent à n'importe qui de sa présence. Les personnages sont dans une maison pleine de très puissants Kindreds, aussi le plan d'action qui est le plus logique est de dire à quelqu'un qu'elle est ici. D'autre part, les personnages ont sûrement remarqué que la politique et les conspirations des Vampires sont compliquées et imprévisibles, aussi préféreront-ils peut être faire ça eux-mêmes. L'un et l'autre sont acceptables. Pour que cette scène soit dictée par les actions des joueurs, et non l'inverse, nous avons présenté le plan de Sarah et les actions qu'elle entreprendra si elle n'est pas arrêtée. Les personnages peuvent interférer de la façon dont ils le souhaitent. Nous avons inclus plusieurs séries d'actions possibles, et ce qui se produit si les personnages la poursuivent eux-mêmes.

Le plan de Sarah

Sarah a l'intention d'infecter les calices dans la cuisine avec une souche de maladie virulente. Elle avait l'intention de le faire plus tard dans la soirée, après que les serveurs de la cuisine soient fatigués et que leur attention se disperse. Jusque-là, elle suit les personnages, en les regardant et en observant comment ils vivent le Requiem. Sarah n'engendre pas la souillure du Prédateur tout simplement parce qu'elle utilise le Masque de Tranquillité de la Discipline Dissimulation. Afin d'infecter ces malchanceux, Sarah a besoin d'être tranquille dans la cuisine pendant quelques instants. Si les personnages attirent l'attention sur elle ou se confrontent à elle, elle tente de courir.

Sarah est plus intéressée par la façon dont les personnages fonctionnent au sein de la société Kindreds que par son objectif d'épidémie, donc, si les personnages postent des gardes à la cuisine ou avertissent les autres Vampires (voir ci-dessous), elle opte pour sauter cette partie

de son plan. Elle laisse cependant des frottis de sang sur plusieurs poignées de porte. Tout Vampire qui touche ce sang peut devenir porteur de la maladie. Les Vampires des joueurs font un jet d'Endurance : le personnage devient porteur s'il rate le jet.

(Le jet n'est vraiment approprié que si l'un des personnages des joueurs touche la poignée ensanglantée, mais si vous souhaitez voir d'autres Kindred infectés, n'hésitez pas.)

Au-delà de toute autre préoccupation, Sarah n'a pas l'intention d'être capturée ou blessée ici. Elle reste au rez-de-chaussée tout le temps, en restant à proximité de grandes fenêtres ou de la porte de devant. Si les choses deviennent trop dangereuses pour elle, elle s'enfuit (voir Fuite, ci-dessous).

Actions des personnages

Si les personnages alertent les autres Vampires de la fête de la présence de Sarah, ils se tournent immédiatement vers Gus Elgin pour son pouvoir (car il est le Maître de l'Élysée et le prince Vidal n'est pas encore arrivé). Elgin décrète que Sarah doit être capturée et interrogée, mais que l'interdiction de violence dans un endroit déclaré Élysée comme cette maison du maître demeure de vigueur. Il fait fermer la cuisine, et poste Alexander et un autre associé plus martial du prince à la porte pour dissuader quiconque d'entrer. Elgin contacte immédiatement Vidal, qui est bien sûr d'accord avec l'action du Nosferatu.

Si les personnages essayent tout simplement de trouver et de capturer Sarah eux-mêmes, rappelez-vous que Sarah n'est pas la seule Kindred de la fête à être intéressée par ce que les personnages font. Si les personnages commencent soudainement à avoir un comportement étrange, Coco Duquette et Miss Opale en particulier, s'y intéressent et gardent un œil sur la coterie. Sarah, en réponse, se déplace

de salle en salle, en restant près des sorties, surveillant les personnages.

Si la violence éclate, Gus Elgin et plusieurs autres agents du Prince se déplacent pour maintenir la paix. Si les personnages se précipitent sur Sarah, elle annule le masque de Tranquillité, permettant à tous les vampires dans la salle de réagir face à elle comme pour une première fois.

Certains ne font rien, d'autres se jettent sur elle, et d'autres encore reculent.

Les joueurs doivent faire un jet de Résolution + Calme comme d'habitude pour la souillure du prédateur (La Puissance du Sang de Sarah est 5). Elle profite de cette distraction pour courir.

Fuite

Pour les besoins de l'histoire, Sarah Cobbler doit s'échapper. Si elle peut filer tandis que les personnages tentent de la trouver, ou partir pendant que Gus Elgin et les mondains sont à sa recherche, c'est bien. Si, toutefois, les personnages la chassent, une action plus manifeste est nécessaire. Elle pourrait utiliser Manteau de Nuit (Dissimulation •••) pour disparaître. Cobbler a également d'impressionnants pouvoirs propres à la maladie et elle pourrait déclencher une épidémie aiguë de cette maladie qui se manifeste dans l'Acte deux alors qu'elle fuit les personnages.

Un appel de frénésie lorsque soudain des mortels dans la rue commencent à saigner et à tomber devrait lui donner assez de temps pour s'échapper.

Vous, en tant que Conteur, devez être prudent dans la façon dont vous allez dépeindre ça.

Il est très facile pour les joueurs de se sentir trahis ou manipulés si ce qu'ils veulent est à leur portée et ensuite leur est arraché. Au lieu de cela, il est important de présenter ce qui se passe dans cette histoire comme une victoire, même marginale. En effet, les personnages ont atteint un moment décisif - ils ont trouvé leurs sires,

mais doivent encore découvrir les fondements de la conspiration. Vidal, une fois qu'il arrive à la fête (et a rétabli l'ordre si nécessaire), dit aux personnages que leurs privilèges pour se déplacer dans toute la ville aujourd'hui s'étendent à la recherche de Sarah Cobbler.

Si son plan d'infecter les mortels dans la cuisine a été découvert, Vidal déclare que Sarah devra subir la mort par le feu – les chiens galleux ne sont pas les bienvenus dans sa ville.

Si Sarah a réussi à infecter des personnes et que ses actions sont découvertes, Vidal leur ordonne de tous les tuer et de les brûler.

Si Sarah a taché les poignées de porte de la maison avec son sang, quelques-uns des Kindreds présents pourraient être infectés. Le Prêtre de Vidal, l'homme en robe blanche, est capable d'effectuer un rituel qui va nettoyer ces Kindreds ... s'ils se font connaître. La maladie ne nuira pas aux vampires, mais elle peut s'étendre à tout mortel sur qui le vampire se nourrit. C'est à vous en tant que conteur de décider si vous souhaitez commencer avec cette maladie en infectant et tuant les Calices privilégiés de quelques-uns des puissants Kindreds de la ville. Sarah Cobbler propage la maladie dans le Quartier Français et le district Tremé dans l'acte suivant.

Les personnages savent aussi maintenant qu'il y a une connexion directe entre Mezzo et Sarah Cobbler, et ils ont entendu la voix de Mezzo. La prochaine étape logique serait de la trouver. Cette recherche est en fait l'objet de l'acte suivant.

Acte Deux:

Maladie

Les événements de cet acte peuvent avoir lieu environ une semaine après la réception contée dans l'acte un, mais vous

pouvez prolonger ce délai si les personnages veulent faire d'autres choses. Sarah Cobbler, incapable de démarrer l'épidémie dans le Garden District dans l'Acte un, se met à infecter le quartier français. Les effets prennent quelques nuits pour être perceptibles, mais ils vont vite paralyser la ville et menacer tous ses Kindreds - y compris les personnages.

Cet acte commence quand les personnages, soit séparément, soit ensemble, reçoivent des nouvelles d'une épidémie se déclarant dans le Quartier français. Ils peuvent apprendre cela d'un grand nombre de façons - fils de nouvelles online, les médias conventionnels, la prise de contact avec un autre vampire, et ainsi de suite.

Scène un:

Injection

Dans cette scène, les personnages se renseignent sur l'épidémie dans le Quartier français et de ce qu'elle implique pour la communauté Kindred.

Ils vont probablement faire le lien entre l'épidémie et Sarah Cobbler très rapidement, et faire le lien avec ses allées et venues. La nouvelle de l'épidémie fait la une des médias quand les responsables de la santé de la ville, du gouvernement fédéral et le maire de la Nouvelle-Orléans tiennent une conférence de presse pour annoncer une urgence de santé centrée sur le Quartier français. Ils appellent toute personne qui a passé du temps dans le quartier au cours des deux dernières semaines et qui éprouve des problèmes de santé à venir chercher un traitement immédiat et à contacter une hotline mise en place en coordination avec le Centre de prévention et de contrôle des maladies (CDC) d'Atlanta.

La tempête médiatique en résultant mène plus à la confusion qu'à l'information, mais

les personnages des joueurs peuvent analyser les faits et spéculations suivants:

- Des responsables de la santé ont pris conscience du problème lorsque des patients ont commencé à apparaître dans les hôpitaux de la région en début de semaine avec des saignements de nez, crachant du sang, la respiration laborieuse, de la fièvre et des frissons. Six patients ont été identifiés dans la même nuit.
- Le nombre de patients a triplé au cours des deux jours suivant, incluant les autres patients de l'hôpital infectés par la première vague de victimes.
- La maladie a été surnommée le syndrome de la Nouvelle-Orléans (ou SNO).
- Le SNO semble être transmis par les fluides corporels. Il serait aussi contagieux qu'un rhume banal, ce qui signifie que de la sueur laissée sur une poignée de porte ou une simple poignée de main peut le transmettre. Il est possible que les piquûres de moustiques puissent le transmettre.
- Les personnes souffrant d'anémie sont apparemment plus à risque.
- Si elle n'est pas traitée, la maladie est mortelle dans environ la moitié des cas, mais ne semble pas s'être propagée au-delà de la Nouvelle-Orléans.
- Les victimes deviennent symptomatiques en moins de trois jours d'exposition, et sont contagieux à ce moment là. La maladie peut tuer en un peu moins de cinq jours si elle n'est pas traitée.
- Dix personnes sont déjà mortes du SNO, dont cinq résidents de la même maison juste à l'extérieur du quartier.
- Les Hôpitaux de la zone sont capables de traiter la maladie, mais sont susceptibles d'être submergés par les cas (ou les personnes qui craignent avoir été infectés). Les autorités d'Etat et fédérale ont promis de l'aide et des dispensaires de crise sont mis en place.
- Une mise en quarantaine de toute la ville n'est pas en vigueur, en dépit de certains appels à une telle mesure.

La communauté Kindred, bien sûr, grouille de rumeurs sur cette maladie, surtout s'il y a eu des conversations autour des plans de Sarah après les événements de la dernière histoire. Ces rumeurs sont d'autant plus prononcées si des vampires deviennent porteurs de la maladie.

- Une rumeur importante est que Vidal prend enfin pour cible Savoie et sa faction, et il le fait à travers le troupeau de mortels de Savoie. Les événements à la réception étaient une phase de test (c'est pourquoi Vidal lui-même n'est arrivé que plus tard), et les personnages sont les hommes de paille de Vidal.

- Les personnages entendent souvent mentionner le nom de « Baron Cimetière ». Il est apparemment un vampire qui a des connexions avec la communauté vaudou de la Nouvelle-Orléans, les personnages savent que Vidal les déteste (Voir l'infant de Marie). Les potins affirment que la maladie est en réalité d'origine magique, et que Sarah Cobbler n'est qu'un pion du Baron.

- Une autre rumeur persistante est que Savoie a dépassé la capacité de boire le sang humain (tout comme John Harley Matheson) et inflige une malédiction à la Nouvelle-Orléans. Certains Kindreds qui souscrivent à cette rumeur pensent qu'il le fait conformément au dogme de la Lancea Sanctum, conférant la colère de Dieu sur la ville. D'autres, n'ayant pas une si haute opinion de sa foi pense qu'il essaie simplement de déstabiliser la ville afin de la prendre à Vidal.

En tout cas, les noms des personnages reviennent souvent quand on discute de l'épidémie. Ils sont, après tout, la nouvelle coterie de Kindreds dans la ville, et les événements entourant leur cérémonie (lors de la dernière histoire) assurent qu'ils sont un sujet de conversation. De leur point de vue, toutefois, l'épidémie devrait être un signe clair que Sarah Cobbler est encore en ville, et a un plan.

Si les personnages commencent à enquêter sur cette épidémie, continuez à partir de ce point. S'ils choisissent de ne pas s'impliquer, l'un d'entre eux reçoit un appel ou un mail de Mezzo. Il se compose d'un seul mot: «Help».

Enquêtes

Le reste de cette scène se compose d'informations que les personnages peuvent apprendre de diverses sources sans vraiment aller dans le Quartier français pour faire des recherches. Les personnages peuvent faire usage de contacts dans divers milieux, ainsi que communiquer avec les vampires qu'ils connaissent. Très peu de vampires de la ville, cependant, sont prêts à les rencontrer personnellement.

Beaucoup de Kindreds sont terrifiés à l'idée de devenir porteur de la maladie. Se débarrasser d'une maladie virulente peut être extrêmement difficile, nécessitant l'utilisation de terrifiant rituels de Sorcellerie thébaine - ce à quoi les Kindreds sont anxieux de se soumettre.

- De sources banales comme la police, les personnages peuvent apprendre que les autorités croient que la maladie est une action terroriste ou politique. Ils ont trouvé des taches de sang dans divers endroits du quartier français et du District Tremé. Cette information n'a pas été rendue publique, et doit donc être difficile à obtenir (argent pour corrompre, des menaces ou un succès exceptionnel sur un jet approprié, par exemple).

- Les Kindreds suivants ne rencontreront pas les personnages et ne prendront pas leurs appels, soit parce qu'ils ont peur ou sont occupés : Antoine Savoie, le prince Vidal, Maldonato, Pearl Chastain et Miss Opale.

- Les Vampires suivants répondront aux appels téléphoniques des personnages : Coco Duquette (elle connaît les informations déjà présentées ici, et croit fermement que Vidal n'a rien avoir avec l'épidémie), Alexander (il croit que Sarah

Cobbler tente d'affaiblir les Vampires de la Nouvelle Orléans, et raconte aux personnages que Vidal est inquiet car elle pourrait avoir implanté des ordres dans leur esprit) ; Nathaniel Dubois (il ne sait rien d'important, mais ne croit pas que Sarah ait implanté d'ordres); Gus Elgin (il raconte aux personnages que Savoie et Vidal ont indépendamment tous deux publié le décret qu'aucun Kindred ne peut se nourrir dans le quartier français, pour le moment) et Natasha Preston (raconte aux personnages que l'Invictus a pris ses propres renseignements sur Sarah Cobbler et Mezzo, qu'ils pensent être impliquée, et que John Harley Matheson a informé la ligue que James, son serviteur, est en effet un enfant de Sarah).

- Un vampire viendra voir les personnages en personne : John Marrow. Dans son église, il raconte aux personnages que le SNO a frappé durement le district Tremé, et le Père John croit que ça peut avoir commencé ici plutôt que dans le Quartier français. Les autorités sont désormais conscientes de cette situation, mais l'épidémie a décimé les troupes habituels du père John. Lorsque les personnages le rencontrent, il a faim et a les nerfs en pelote, et leur dit qu'ils ne devraient pas rester trop longtemps. Il avertit également de ne pas se nourrir dans le district Tremé ou le Quartier français. Il répond cependant à leurs questions.

Certaines des pistes de recherche possibles sont abordées ci-dessous:

Quelle est la vérité sur [rumeur]?

Père John sait que Antoine Savoie ne se nourrit pas exclusivement sur les vampires, et malgré le fait que cette information soit sensible, Marrow n'a pas les pensées très claires et lâche l'information. Il croit que Vidal est capable d'infecter les mortels de la ville dans le but d'affaiblir ses rivaux, mais indique également que le Baron Cimetière pourrait être derrière ça. Il peut dire aux personnages comment trouver le Baron.

Qui et où est Mezzo?

Marrow ne sait pas où est Mezzo, mais sait qu'elle chasse autour de l'Hôpital de la Charité.

Tout personnage dont le joueur réussit un jet d'Intelligence + Connaissance de la rue sait que cet hôpital n'est pas dans une zone sûre de la ville et traite des blessures par balles et la toxicomanie plus qu'autre chose. Il explique aux personnages que Mezzo refuse d'ordinaire de parler face-à-face avec les autres vampires, mais a engendré au moins un enfant. Il refuse d'abord de dire aux personnages le nom de l'enfant, mais s'ils insistent, il admet que Marie, le Sire du personnage Mekhet, est l'enfant de Mezzo (ce qui fait de Mezzo le Grand-Sire du personnage Mekhet).

Comment Sarah propage-t-elle la maladie?

John ne sait pas comment il est possible pour un vampire de répandre une maladie aussi rapidement, mais raconte aux personnages que les Vampires sont capables d'indicibles horreurs, dont certaines ne sont même pas imaginables par les mortels.

Cette scène se termine quand les personnages vont à la rencontre du Baron Cimetière (auquel cas vous pouvez sauter la prochaine scène et aller directement à la scène trois), ou commencent à enquêter de manière directe en recherchant autour de l'hôpital le refuge de Mezzo ou essayent de trouver l'une des taches de sang mentionnées plus tôt.

Scène Deux:

Les symptômes

Dans cette scène, les personnages s'aventurent à nouveau dans les rues sales de la Nouvelle-Orléans pour tenter de trouver des informations sur la maladie ou Mezzo. Ce qu'ils trouvent est une leçon brutale de la relation des Kindreds

avec l'humanité.

Les personnages commencent sans doute leur recherche dans l'une de ces deux zones : le district Tremé ou le Quartier français.

Le quartier français

Le Quartier français est dans un état d'alerte élevé. Le personnel du Gouvernement en combinaison Hazmat et des policiers en tenue de protection empêchent les gens d'entrer dans les zones contrôlées. Les personnages pourraient décider de roder à proximité de certains de ces gens pour les écouter (nécessitant un jet d'Astuce + Discrétion ou l'utilisation de Dissimulation), d'utiliser Majesté ou de les dominer pour les forcer à donner l'information (leur parler simplement ne fonctionnera pas, car ces personnes ont reçu l'ordre de ne pas donner d'information aux civils). D'eux, la coterie peut apprendre que le SNO n'est pas dans l'air et se transmet par le contact avec les fluides corporels d'une personne infectée, y compris la sueur. L'infection initiale a commencé, avec plusieurs taches de ce qui semblait être du sang humain sur diverses portes dans le quartier français. Plusieurs de ces taches ont été signalées dans la même nuit, mais personne n'a d'échantillon - ils ont tous apparemment disparu le lendemain matin.

Les personnages ne voient pas d'autres vampires dans le quartier français. Les Vampires de la ville ont trop peur de contracter le SNO pour s'aventurer là-bas, et d'ailleurs, la chasse est quasi impossible de toute façon.

Le District Tremé

Le district Tremé n'a pas été mis en quarantaine. En effet, aucune des nouvelles d'une épidémie centrée là n'a été communiquée. Mais si les personnages se risquent à l'Hôpital de la Charité, à proximité du District Tremé, ils voient la

salle d'urgence bondée de gens. Beaucoup répondent simplement à l'appel public, mais il y a plusieurs cas positifs de SNO et le personnel hospitalier est bien conscient de ce qu'ils ont sur les bras. Les fonctionnaires fédéraux sont également présents, mais l'hôpital est clairement sur le point d'être débordé. Les salles d'attente sont bondées, les infirmières et les médecins se pressent autour, les gens sont irascibles et luttent pour ne pas dormir. Une panique totale est seulement l'incident manquant.

Si les personnages démarrent le repérage de l'hôpital ou en questionnent le personnel, aller à la Scène Quatre. Un meilleur pari serait de trouver quelqu'un dans la rue et de poser des questions. Les personnages, comme d'habitude, peuvent suivre un grand nombre d'approches, allant de simplement engager une conversation avec quelqu'un (Présence + Connaissance de la rue) à la corruption (Manipulation + Persuasion + Modificateur approprié en conséquence de l'argent est offert) en passant par les menaces (Présence + Intimidation) ou les disciplines. En tout cas, les personnages peuvent apprendre les informations suivantes, en fonction des questions qu'ils posent :

- L'épidémie a commencé il y a trois semaines. Des gens ont trouvé des taches de sang sur la porte de l'église Corpus Christi et d'autres zones à fort trafic. Si les personnages pensent à demander, personne ne signale qu'il a trouvé une tache de sang pendant la journée. Les symptômes ont commencé quelques nuits plus tard.
- La rumeur de la rue est qu'un hougan (prêtre vaudou) a placé une malédiction sur la ville de la Nouvelle-Orléans. Un certain nombre d'histoires, élaborées ou improbables, sur qui est ce hougan et pourquoi il est à l'origine de cette fièvre circulent dans le quartier (Et vous pouvez vous sentir libre de faire des histoires aussi longues et sinueuses que vous le souhaitez ; un succès sur un jet

d'Intelligence + Empathie suffit pour montrer à un personnage que ces histoires sont des légendes urbaines ou des délires paranoïaques). L'histoire que la fièvre est en quelque sorte reliée au "Vaudou" est très répandue ; cependant, personne ne peut soutenir cette affirmation avec quelque chose de concret.

Les personnages savent d'expérience, bien sûr, que certains praticiens vaudou utilisent le sang dans leurs rituels.

- L'épidémie dans le district de Tremé, selon ce qui se dit dans la rue, a déjà tué plus de personnes que dans le Quartier français, mais le gouvernement n'engagera pas les ressources nécessaires pour aider les gens pauvres.

- Certaines personnes deviennent folles suite à la maladie. Il y a une femme retranchée dans une station-service qui attaque tous ceux qui y pénètrent. La direction de cette station essence peut être donnée aux personnages s'ils le demandent. S'ils le font, passez à "Desirae"

Desirae

La station-service a été fermée tout récemment - les planches sur les fenêtres sont encore intactes, et les graffitis laissent penser qu'ils ont été faits dans le dernier mois. Tout personnage dont le joueur réussit un jet d'Intelligence + Connaissance de la rue sait que les graffitis comprennent des symboles indiquant le danger. La porte arrière de la station-service est déverrouillée, mais dès que les personnages entrent, ils sentent la souillure du prédateur. Le Kindred résidant ici est quelqu'un que les personnages ont déjà rencontré, aussi les joueurs ne doivent pas tester pour combattre l'envie de frénésie. S'ils entrent, ils trouveront Desirae Wells accroupi dans un coin. Ses yeux regardent frénétiquement autour d'elle et fixent un bref instant les personnages. Elle est si pâle que la faible luminosité émise par la porte ouverte rend sa peau presque translucide, elle est

Marie

couverte de poussière et de crasse. Demandez aux joueurs de lancer Astuce + Calme. Si le jet réussit, ils savent que Desirae est perdue dans une frénésie de faim et est probablement prête à attaquer. Les personnages peuvent procéder comme ils souhaitent, et vous pouvez trouver ses traits dans le supplément City of the Damned – New Orleans page 117. Si ils la combattent, elle perd sans doute, comme elle est en sous nombre et affamée. Ils pourraient décider d'immobiliser Desirae et la nourrir avec un peu de leur propre Vitae ou de lui trouver un mortel pour la rassasier. Dans son état, elle ne peut pas faire la différence, mais si les personnages lui apporte un mortel malade et qu'elle le découvre, elle entre dans une frénésie de peur et fuit. S'ils lui donnent quelques points de Vitae d'une source saine, elle se calme et redevient lucide.

Elle leur dit qu'elle chasse parfois dans le district Tremé, et le faisait il ya quelques nuits où elle avait déjà faim. Elle s'est brouillée avec un gang de rue et a été contrainte de dépenser une grande partie de sa Vitae pour se défendre, mais a senti que quelque chose n'allait pas avec leur sang et ne s'en est pas nourri. Elle a découvert l'épidémie, mais n'a pas eu le temps de se mettre en sécurité avant le lever du soleil et s'est cachée ici.

Desirae peut dire aux personnages comment trouver le Baron Cimetière, s'ils ne le savent pas déjà. Elle ne sait rien de Mezzo et ne sait rien sur la lignée Morbus.

Si les personnages l'aident, elle se souviendra de la faveur, mais le véritable point de cette rencontre est d'illustrer la vérité de la condition vampirique : Les vampires sont des parasites. Si leurs hôtes - mortels - deviennent malades ou inutilisables comme nourriture, les Vampires s'affaiblissent et meurent (ou tombent en torpeur).

Il est possible que Marie, le sire du personnage Mekhet, existe encore. Lorsque les discussions sur le Vaudou commencent à circuler, il est parfaitement logique que les personnages la recherchent si c'est possible. Si Marie a survécu, elle peut avouer la vérité : elle est l'Infant de Mezzo et Sarah Cobbler est la "soeur" de Mezzo (c'est à dire qu'elles partagent le même Sire), et toutes deux appartiennent à une lignée qui exige que ses Kindreds se nourrissent sur des malades. Marie n'est pas au courant de la façon dont les lignées se forment parmi les vampires, et est terrifiée à l'idée qu'elle pourrait une nuit devenir un Porteur (un surnom pour les Mekhet Morbus) elle-même. Elle peut dire aux personnages, où est le refuge de Mezzo, mais refuse d'aller avec eux. Elle sait aussi comment trouver le Baron Cimetière. Toutefois, elle ne sait pas où trouver Sarah.

Ce qu'elle a dit au personnage Mekhet dans la toute première histoire était vraie - elle a été soumise à un chantage pour participer à la conspiration de Sarah. Ce qu'elle n'a pas dit, c'est que Sarah savait qui elle était et comment elle pouvait être manipulée à cause de sa connexion à Mezzo.

Scène 3:

Fière

Dans cette scène, les personnages rencontrent l'un des plus puissants Kindreds de la ville, le Baron Cimetière, et prennent connaissance d'une nouvelle Ligue de vampires. Ils ont aussi l'occasion de réfléchir sur les motivations et objectifs de leur Requiem.

Trouver Baron Cimetière n'est pas aussi simple que d'aller à son refuge. Comme beaucoup de puissants Kindreds, il en a beaucoup. Tous les vampires mentionnés

précédemment savent comment le trouver, mais le père John, Marie ou Desirae Wells peuvent passer un coup de téléphone et savoir où est le Baron ce soir. Il est dans le Tremé, exécutant une sorte de rituel pour ses disciples.

Il rencontrera les personnages.

Lorsqu'ils arrivent à l'adresse indiquée, ils trouvent un bar. Il est ouvert, mais presque vide, et seul le barman et un client y sont. Le client solitaire est un Kindred, cependant, un lourdaud noir arrête les personnages alors qu'ils entrent et leur demande de déposer toutes les armes qu'ils transportent. « De toute façon, elles ne vous serviront à rien, » dit-il avec un accent Haïtien, « mais par respect. »

Lire la suite à haute voix:

L'homme vous fait descendre une volée d'escalier vers le sous-sol pavé de pierres recouverte de symboles étranges dessinés avec de la farine. Un autel de bois se trouve au centre de la pièce, un poulet mort s'y vide de son sang. Un homme se tient dos à vous, barbouillant de sang le mur pour y faire plus de symboles. Vous vous attendez à ce que vos bêtes reculent à sa vue, si c'est bien le Baron Cimetière, mais selon vous, il est mortel.

Il se tourne, et vous vous rendez compte qu'il est tout sauf cela. Il semble être un corps ambulant, avec sa chair grise et creusée, ses dents et ses yeux jaunis, ses cheveux tombant sur ses épaules en touffes filandreuses. Il porte un vieux costume noir, chapeau haut-de-forme et des lunettes de soleil. Vous pouvez sentir un parfum sur lui, mais sous cette odeur, se trouve l'incontournable odeur de pourriture.

«Bonsoir», dit-il. « J'ai entendu dire que vous désiriez parler avec moi au sujet de la maladie. »

Arrêtez de lire à haute voix.

Faite faire un jet d'Intelligence + Occultisme aux joueurs. Appliquez un

malus de -2 à ce jet à moins que le personnage n'ait une spécialité dans le Vaudou ou une raison particulière de connaître cette religion. Si le jet réussi, le personnage sait que l'habillement de Baron Cimetière et l'aspect ressemble à celui de Baron Samedi, un puissant Loa (esprit vaudou) associée à la mort et aux funérailles. Baron Cimetière les invite tous à s'asseoir sur le sol. Il explique qu'il ne rencontre les personnages que parce qu'il a eu une vision du Baron Samedi, son patron Loa, qui serait venu lui rendre visite. Normalement, il limite le contact avec "les marionnettes du prince." Si les personnages protestent contre ça ou font une démonstration de loyauté envers Vidal, Baron Cimetière dit qu'il a la reconnaissance officielle du prince pour son pouvoir sur ses congrégations. Cela pourrait bien surprendre les personnages, puisqu'ils savent à quel point Vidal est généralement impitoyable sur les questions de foi, et devrait leur donner la mesure de l'influence que le Baron exerce actuellement à la Nouvelle Orléans.



LIGUE – LE CERCLE DE LA SORCIERE

Le Cercle de la Sorcière vénère une variété de figures féminines comme un amalgame créateur des vampires, la Mère de tous les monstres. Considérés comme des païens par certaines ligues de Kindreds plus conservatrices, le Cercle compte davantage sur le Holistique et la Rédemption que la pénitence et la culpabilité de l'idéologie des autres ligues. Ses membres sont également sorciers et sorcières de sang. Le Cercle de la sorcière rejette ce qui est le plus largement accepté comme mythe de la création du vampire. Pour ses membres, le Fondateur de la Lancea Sanctum, le « sombre messie » n'a pas à être vénéré, adoré ou même écouté.

Au lieu de cela, le Cercle de la Sorcière revendique une origine plus naturaliste pour les vampires, car ils ont toujours fait

partie du monde, se multipliant dans des endroits sombres où les mortels n'osent pas s'aventurer et où une méfiance circonspecte laissait la place à la peur. L'histoire de l'origine invoque des noms tels que la sorcière russe Baba Yaga, le dieu cornu Cernunnos, la déesse Thrace de la lune et de la magie Bendis, le dieu animal Pashupati, les sacrifices de taureau au nom de Mithra et les plus sanglantes incarnations des Morigans. Les membres du Cercle de la Sorcière s'emparent parfois même d'éléments datant d'avant le dogme de la Lancea Sanctum pour leur philosophie, à travers Lilith, la première femme d'Adam. Les Acolytes, comme sont parfois appelés les membres du Cercle, rejettent complètement la notion vampirique de pénitence. A la place, ils proposent une approche plus organique de non-vie, qui permet à toutes les créatures - même les morts-vivants - de continuer à apprendre, à grandir et à trouver l'illumination au cours du temps.

Bien qu'une grande partie de tradition mette l'accent sur la culpabilité et la pénitence selon le modèle judéo-chrétienne, le Cercle de la Sorcière se considère comme étant hors de ce cadre. La pratique des croyances du cercle de Baron Cimetière est enracinée dans la religion vaudou, mais comme indiqué, la ligue est très diversifiée. Les membres peuvent apprendre une forme de sorcellerie du sang appelé Crúac.



Le Baron discute avec les personnages de ses convictions, jusqu'à un point, mais ne souhaite pas se plonger profondément dans les philosophies de sa ligue avec des Kindreds en qui il n'a pas confiance. Il leur dit qu'il a été victime de la mort finale en Haïti et que le Baron Samedi l'a ressuscité des morts, parce qu'il avait encore du travail à faire ici (Baron Cimetière sait que les personnages peuvent apprendre cette histoire en demandant aux autres vampires, mais elle a plus d'impact s'il le dit lui-même). Il n'a rien à voir avec la maladie, mais il dit aux personnages que

chaque clan a un esprit Loa patron. L'esprit de son clan, les Nosferatu, est Baron Samedi, Loa de la mort et protecteur des cimetières. Si les personnages posent des questions sur le Loa de leurs clans, il donne les réponses suivantes:

- **Daeva:** Erzulie, l'esprit de l'amour et de la beauté
- **Gangrel:** Grans Bwa, l'esprit de la forêt
- **Mekhet:** Legba, l'esprit de la communication et des croisements
- **Ventru:** Ayizan, patronne du marché (commerce)

Baron Cimetière dit aussi que d'autres Loa moins puissants peuvent emmener des vampires loin de leur patron Loa, leur accordant différents pouvoirs. Ceci est l'origine de ce que certains Vampires appellent lignées. Il soupçonne, mais ne sait pas avec certitude que Guede, le loa de la mort, soit responsable de la création de la lignée Morbus. Ces vampires, explique Baron Cimetière, ne peuvent se nourrir que de malades, et propagent leur maladie afin de créer des calices sur lesquels se nourrir. Les Morbus sont une ramification du clan Mekhet (ce qui signifie que Guede a détourné un certain nombre de Mekhet loin de Legba, selon le Baron). Si les personnages demandent au Baron où ils peuvent trouver Mezzo ou Sarah, il ne répond pas tout de suite. Au lieu de cela, il demande aux personnages pourquoi ils veulent trouver ces Kindreds. La maladie passera, les gens vont mourir, mais la communauté Kindred résistera à la tempête. Comme pour la découverte de ce qui s'est passé pour eux, quelle différence en résultera? Ils ne peuvent pas revenir en arrière. Les Loa les ont choisis, et maintenant ils ont un destin différent à remplir. Trouver et détruire Sarah Cobbler, même s'ils savent pourquoi ils ont été étreints, ne va pas les aider à retrouver la vie qu'ils ont perdue.

Laissez les personnages en discuter avec le Baron Cimetière et d'autres choses. Le Baron n'a pas vraiment d'intention cachée. Il essaie tout simplement d'aider les personnages à voir au-delà de leurs

préoccupations immédiates. Si les personnages répondent qu'ils ont besoin de comprendre pourquoi ils ont été étreints pour faire face à leur destin, Baron Cimetière respecte ça. De même, si les personnages ont reçu un appel à l'aide de Mezzo, le Baron comprend leurs préoccupations, mais les avertit que, pour la plupart, les Kindred ne s'attendent jamais à de la bonté de la part d'un autre Vampire. Quoiqu'il en soit, il ne sait pas où Mezzo ou Sarah sont, mais soupçonne qu'un Kindred Morbus ferait son refuge près d'un hôpital afin de pouvoir se nourrir des malades sans avoir à réellement infecter quiconque. L'Hôpital de la Charité, en fait, a la réputation parmi les pauvres de la ville d'être « l'endroit où les victimes du SIDA vont mourir. »

Si les personnages se comportent respectueusement et présentent au Baron quelques idées ou philosophies intéressantes, il les invite à revenir pour discuter à nouveau. S'ils sont ennuyeux ou le menacent, il leur dit de rester loin de «son peuple ».

Scène Quatre:

Tratement

Dans cette scène, les personnages trouvent Mezzo et doivent tenter de la sauver de la maladie mystique qui ravage son corps de mort-vivant.

Cette scène commence lorsque les personnages vont à l'Hôpital de la Charité et tentent de la retrouver. L'histoire de Mezzo et les récents traumatismes peuvent être trouvés dans Dramatis Personae.

Fouiller un hôpital entier est un exploit de taille, et le faire en une nuit l'est encore plus. Certaines pistes possibles que les personnages pourrait penser à essayer:

- **Bandes de sécurité:** Les vampires ne se présentent pas clairement sur vidéocassettes. La plupart du temps ils

ressemblent à des taches. Cela pourrait réellement fonctionner en faveur des personnages puisqu'ils savent ce qu'il faut chercher. Les vieilles bandes sont conservées dans un entrepôt près du bureau de la sécurité, et leur visionnage dans la salle de contrôle ne nécessite que de soumettre un garde. Bien sûr, piocher des informations sur les bandes prend du temps, même à vitesse élevée, puisque les personnages ne savent pas exactement sur quelles dates se concentrer. Demandez aux joueurs de chaque personnage cherchant dans les cassettes (il y a des écrans pour que cinq personnages puissent travailler en même temps) un jet Astuce + Investigation, avec un modificateur de -1 si le personnage n'a pas également un point en informatique. C'est une action prolongée : chaque jet prend une heure. Une fois que quinze succès sont accumulés, les personnages trouvent des images datées de trois jours après leur cérémonie de reconnaissance. Le film montre quelqu'un aux caractéristiques floues entrer dans une salle au deuxième étage. Plus tard, la silhouette part, puis une autre silhouette, également brouillée, sort. Cette seconde silhouette semble avoir des difficultés pour marcher. Elle trébuche dans le couloir, près des infirmières (qui ne semblent pas la remarquer) et disparaît. Les personnages peuvent facilement reconnaître le couloir où cela se produit.

- **L'Appel du sang:** Si les personnages comprennent pour le personnage Mekhet, il peuvent tenter de trouver Mezzo, car elle est son grand-sire (James, bien qu'étant l'infant de Sarah, n'est pas de la ligne de Mezzo et donc ne peut pas la détecter de cette manière). Une fois dans l'hôpital, les règles standard pour l'utilisation de l'Appel du sang s'appliquent (le joueur Mekhet doit dépenser un point de Volonté et faire un jet d'Astuce + Occultisme). Un succès normal l'amène au deuxième étage, tandis qu'un succès exceptionnel (5 succès ou plus) le mène directement à Mezzo.

- **Les patients:** on se rappelle que cet

hôpital a la réputation d'accueillir les malades du sida, les personnages peuvent trouver où ces infortunés sont généralement conservés et rechercher à partir de là-bas. Ils peuvent apprendre auprès du personnel hospitalier que de tels patients restent généralement au deuxième étage, mais ils pourraient avoir besoin d'expliquer pourquoi ils ont besoin de cette information (ou, bien sûr, un pot de vin ou dominer le membre du personnel en question). De là, ils peuvent effectuer une recherche comme ils veulent. Un succès sur un jet d'Intelligence + Investigation conduit le personnage à vérifier les réserves près des chambres inutilisées. Mezzo est en effet caché dans l'une d'elles.

Mezzo, enfin !

Lorsque les personnages trouvent le débarras approprié, lire la suite à haute voix:

La porte du débarras est déverrouillée, mais quand vous essayez de l'ouvrir, vous trouvez plusieurs boîtes qui bloquent la porte. Poussant ces dernières, vous trouvez l'endroit en pagaille – les boîtes et leur contenu éparpillés dans la salle. L'odeur fétide du sang vous accueille. Allumant la lumière, vous voyez une femme recroquevillée dans un coin, les genoux tirés sous le menton, les yeux rêvassant. Elle ne bouge pas, pas même pour respirer, et si la souillure du Prédateur n'était pas là, vous penseriez que c'est son cadavre. Son menton est enduit de sang séché, et des flaques de substances collantes parsèment le sol. Il semblerait que Mezzo soit malade.

Arrêtez de lire à haute voix.

Mezzo ne répond pas aux sons, mais si quelqu'un la touche, elle commence à tousser sèchement, s'étranglant, et crachant ensuite du sang. Elle ouvre la bouche comme pour parler, mais la plupart

(comme n'importe quel personnage peut voir s'il regarde dans sa bouche) de ses tissus mous, y compris sa langue, ont pourri. Elle marmonne quelque chose aux personnages. Un succès sur un jet d'Astuce + Expression permet au personnage de comprendre le mot «Epuration». Afin de survivre à la maladie dans son sang, Mezzo a besoin de purger la Vitae entachée de son système. La maladie, toutefois, l'empêche de dépenser sa Vitae de manière habituelle. Au lieu de cela, elle existe dans un état perpétuel de demi-mort (elle n'utilise plus de Vitae pour se réanimer dans la soirée, mais comme elle peut à peine bouger, ce n'est qu'une maigre consolation). Même cracher le sang n'aide pas beaucoup. Elle ne peut pas gérer plus d'une gorgée par nuit, ce qui équivaut seulement à environ un quart de point de Vitae. Les personnages, bien sûr, peuvent facilement drainer le sang de son système en le buvant - mais cela fait courir le risque d'infection. Ils pourraient essayer d'autres méthodes, telles que la couper pour laisser le sang s'écouler, mais cela ne fonctionne pas. Les Vampires ne saignent pas quand on les coupe à moins qu'ils le fassent eux-mêmes, et Mezzo n'a pas la force de le faire.

La chose la plus sûre à faire serait que chaque personnage prenne une petite quantité de Vitae. Le joueur de quelqu'un qui boit sur Mezzo doit jeter Endurance + Résolution; le joueur Mekhet reçoit un modificateur de 3 à ce jet parce qu'il est de la même lignée que Mezzo. , Appliquez aussi un modificateur négatif pour le jet égal au nombre de points de Vitae consommés (Mezzo a 7 points dans son corps). Si le jet réussit, le personnage ne subit aucun mauvais effet, mais ne gagne que la moitié des points de Vitae, qu'il a bu, arrondi vers le bas. Si le jet échoue, voir la section intitulée "La maladie de Mezzo."

Une fois qu'elle a été complètement vidée de son sang, Mezzo se redresse, tremblante. Elle prend un marqueur de sa

poche et écrit chancelant sur le mur:
"Merci désormais besoin de sang."

A ce point, les personnages ont sans doute appris qu'elle ne peut se nourrir que de mortels malades, ce qui signifie que pour la nourrir, ils doivent lui apporter un tel calice. Heureusement, les personnages sont dans un hôpital.

Si les personnages veulent amener quelqu'un à Mezzo (ou l'amener à un patient) qui est déjà en phase terminale, ils doivent lire et interpréter les graphiques des patients tout en évitant le personnel hospitalier. Faire ça nécessite un jet d'Astuce + Discrétion (ou l'utilisation de Dissimulation) tandis que le premier exige un jet d'Intelligence + Médecine. Prendre le patient nécessite que le personnage immobilise l'infortuné mortel et le traîne jusqu'au débarras, sans être vu (nécessite deux jet: Astuce + Discrétion et Force + Athlétisme), ou amener Mezzo au patient (faire les mêmes jets ; Mezzo n'est pas assez forte pour marcher d'elle-même ou pour utiliser ses disciplines).

Son calice ne survit pas. Par la suite, elle guérit sa bouche suffisamment pour parler, mais elle est encore à peine cohérente. Les personnages n'ont que quelques instants avant qu'elle ne tombe en torpeur.

Pendant ces quelques instants de conscience, Mezzo est capable de clarifier ou d'établir quelques points (dans cet ordre):

- Elle et Sarah Cobbler partagent le même sire, mais n'ont pas été étreintes ensemble.
- Sarah a arrangé l'étreinte des personnages comme une sorte d'expérience.
- Le membre d'origine Daeva de la conspiration était Perle Chastain, la Primogène.
- Sarah a infligé la maladie à Mezzo en utilisant les rites et les connaissances acquises de sa ligue.
- Sa ligue enseigne que le vampirisme est non-permanent, qu'il peut être transcendé. Ceux de sa ligue apprennent à "Tromper"

la malédiction vampirique jusqu'à un point.

- Les risques sont cependant très grand - mal exécutées, ces rites peuvent amplifier les fléaux de l'existence vampirique (Les joueurs perspicaces pourraient se souvenir d'Andrea et deviner, correctement, qu'elle a perdu le contrôle en tentant un tel rite).

- Le nom de la ligue est "Ordo Dracul."

Après cette dernière bribe d'information, Mezzo tombe en torpeur.

Elle reste en torpeur pendant un mois ... ce qui est plus de temps que les personnages peuvent attendre pour trouver Sarah Cobbler, comme il sera expliqué dans l'histoire suivante et finale de **Danse de la Mort**.

La maladie de Mezzo

La maladie dont souffre Mezzo est transmissible à d'autres vampires, mais parce que Mezzo a des pouvoirs spécifiques enseignés par l'Ordo Dracul qui changent son «métabolisme» de Kindred (ces pouvoirs seront détaillés dans le prochain épisode), la maladie l'affecte dans une plus grande mesure que les autres. Si un personnage est infecté, il subit les effets suivants:

- **Ralentissement des dépenses de sang :**

Le personnage peut dépenser un point de Vitae de moins par tour. Si le personnage peut normalement en dépenser un seul, ça diminue d'un point à tous les autres tours.

- **Faiblesse :** la vitesse du personnage Force, Endurance, et Santé sont tous réduits d'un point jusqu'à ce que la maladie soit guérie.

- **Effets esthétiques :** le sang du personnage se retire au plus profond de son corps, donnant à ses yeux et son visage l'air tiré et affaîssé, comme quelqu'un souffrant de malnutrition extrême. Heureusement, le personnage ne souffre pas de la pourriture qui a consommé la gorge et la langue de Mezzo.

Cette maladie peut être guérie en dépensant un point de Volonté et cinq points de Vitae une fois par nuit pour un nombre de nuits égal à (10 – l'Endurance + Puissance du Sang du personnage).

Conséquences

Les personnages peuvent faire ce qu'ils veulent avec Mezzo. Ils peuvent la ramener au Prince ou à Savoie (de toute façon, elle reste en torpeur pendant un mois, après quoi elle est questionnée), ils peuvent la détruire ou même la diaboliser (voir **Les liens du Sang** pour plus de détails sur ce processus), ou ils peuvent la laisser, où ils l'ont trouvée dans le débarras. En tout cas, son rôle dans cette chronique est fini.

Dramatis personae

Mezzo

Mezzo a fait son refuge dans l'hôpital depuis les quatre dernières années, et connaît l'intérieur comme l'extérieur. Elle se nourrit des patients, parfois au point de les tuer s'ils souffrent vraiment (mais jamais dans les cas où la mort susciterait des soupçons). Elle utilise l'ordinateur comme lien avec le monde extérieur et a développé une phobie de quitter l'hôpital. Elle et Sarah Cobbler ont été étreintes par le même sire, mais ne se connaissent pas dans la vie. En effet, elles sont venues de milieux très différents - Sarah était une scientifique, tandis que Mezzo était une musicienne et chanteuse. Pourquoi leur sire a choisi d'étreindre les deux femmes est un mystère pour chacune d'elle. Il a été un enseignant, sans jamais leur donner d'explications sur ses motivations. Mezzo soupçonne que l'obsession de Sarah pour les liens de parenté et les liens de sang soit originaire de leur propre père.

Le patrimoine Morbus de Mezzo est apparu il ya trois ans, mais celui de Sarah est apparu beaucoup plus tôt. Mezzo a étreint Marie à Bâton Rouge, après qu'elle ait entendu la jeune prostituée chanter pour elle-même, et ait senti une étrange source d'empathie avec la femme. Elle est venue avec Marie à la Nouvelle-Orléans, où Marie a rejoint d'abord La Lancea Sanctum puis la communauté Vaudou, alors que Mezzo se séquestrait elle-même loin à l'hôpital. Lentement, elle a coupé tous les contacts avec les vampires sauf avec Sarah Cobbler, et même alors, elle ne vit sa «sœur» que rarement. Mezzo ne connaissait pas les détails de la conspiration de Sarah jusqu'à ce qu'elle ait déjà été faite. Marie avait trop peur de se confier à son sire.

Depuis lors, Mezzo a envisagé de quitter l'hôpital, mais a eu trop peur. Après les événements du premier acte, cependant, elle s'est résolue à essayer d'aider les personnages à trouver Sarah. Sarah, qui ne souhaitait pas voir cela arriver, a utilisé une combinaison de la discipline Cachexie et ses propres pouvoirs uniques pour causer des maladies dans le sang de Mezzo afin d'être hors de danger, l'affaiblissant et la rendant dans l'incapacité de faire beaucoup plus que de ramper. Elle a été cachée dans un débarras désaffecté de l'hôpital depuis lors.

Clan: Mekhet

Lignée: Morbus

Ligue: Non-aligné

Attributs mentaux: Intelligence 4,
Astuce 2, Résolution 2

Attributs physiques: Force 2, Dextérité 2,
Endurance 2

Attributs sociaux: Présence 2,
manipulation 4, Calme 4

Compétences mentales: Erudition
(histoire) 4, Informatique (Internet) 4,
Artisanat 2, Médecine (maladies) 2,
Occultisme 2, Politique 2, Science 1

Compétences physiques: Larcin 2,
Discrétion (de près) 5, Arme à feu 1

Compétences sociales: Empathie 2,
Expression (chant, composition) 4,
Persuasion 2, Entregent 1, Connaissance de
la rue 1, Subterfuge 3

Atouts: Ambidextrie, Sens du Danger,
Connaissance encyclopédique, Refuge
(Hôpital) 4, langues (français, créole)

Volonté: 6

Humanité: 5 (Prudence, Envie)

Santé:

Initiative: 6

Défense: 2

Vitesse: 9

Puissance du Sang: 5

Vitae:

Disciplines: Cachexie 3, Célérité 2,
Dissimulation 5

Mezzo peut dépenser deux Vitae par tour.

Cachexie : Voir Livre de base page 24

