

DIABLERIE

Aurora | Mener l'enquête | Confrontation

Idées reçues

Les Engéances de Bélial ont la réputation d'être des diabolistes de la pire espèce. Ceux qui sont familiers avec le supplément Belial's Brood (clairement pas les vampires de Chicago) savent que ce n'est pas nécessairement le cas. En fait, la plupart des Parjures ne sont pas Diabolistes mais la Famille de Chicago ne les connaît que par la rumeur. Les personnages, en cours de Chronique, deviendront les spécialistes en ville des Bélials. De quoi les faire mousser.

Le couple diabolique

Ceci étant précisé, Manson et Sheryl, eux sont des diabolistes et pas des petits. Leur Blood Potency pour leur jeune âge, l'atteste

Modus Operandi

Le point fort du couple n'est pas la subtilité: c'est la vitesse. Ils sont puissants et le savent: les affronter nécessite un plan et ils ne laisseront pas à leurs adversaires le temps d'en faire un.



Un appel du prince

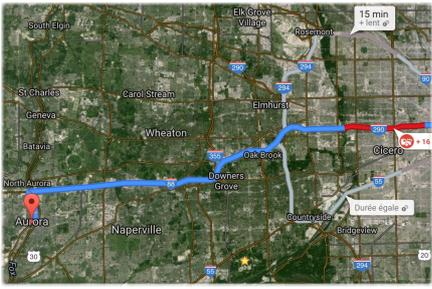
Après les démêlés des personnages avec les Engéances de Bélial, un porte-parole du prince Maxwell leur fait savoir qu'une attaque sanglante a eu lieu à Aurora (à peine 55 miles de Chicago): une salle de spectacle a été attaquée il y a eu plus d'une vingtaine de morts et un vampire aurait été diabolisé d'après les autorités vampiriques de la ville.

L'acte de diablerie faisant tout de suite penser à des Bélial, Maxwell a pensé que c'était une affaire susceptible d'intéresser les personnages et d'aider leur carrière en ville.

Le but de l'opération

Le couple infernal a une double mission. La première est de faire suffisamment de bruit pour attirer l'attention sur Aurora et drainer les ressources humaines de Chicago qui sera





La Famille

Voici les vampires d'Aurora à grands traits

- Cary Handfield. Ventrue, aristocrate, manifestement vieux. Bizarre qu'il s'enterre ici
- Snake: chemise à carreaux, jeans, boots et chapeau de cow-boy. Il aurait pu être Texas ranger.
- Catherine Belmont: elle porte bien son surnom de succube, fréquente le gratin de la ville et a des goûts de luxe.
- Shane: artiste "maudit", ses oeuvres sombres capturent quelque chose d'unique qui en captive plus d'un. Réputé excentrique, assez prisé en ville
- Scarlet: ainsi surnommé à cause de la couleur de ses vêtements. Il montait régulièrement des spectacles ou événements qui lui permettaient de se fondre dans la foule. Son dernier était sur le thème de la maison hantée.

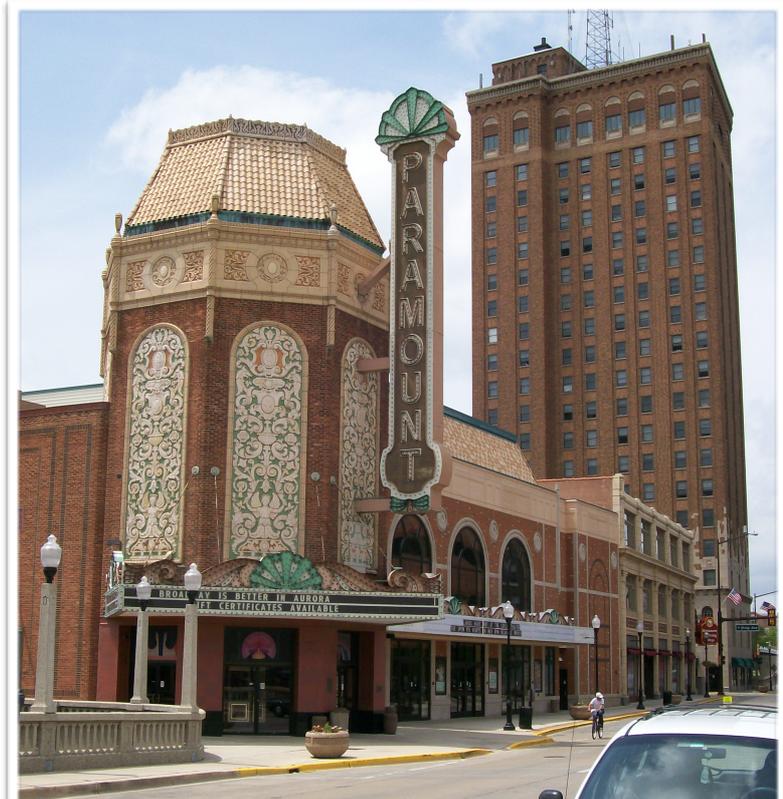
Les statistiques seront présentées sous une forme simplifiée. On ne s'intéressera qu'aux scores principaux (présentés sous une forme SAS càd le dice pool consolidé), la Blood Potency (BP) et les Disciplines.

largement occupé à couvrir l'affaire pour éviter des violations de Mascarade. La deuxième mission est de ramener quatre vampires à diaboliser pour le rituel que la Couvée du Colonel prépare.

Aurora

Ville de 170 000 habitants non loin de Chicago, techniquement, elle ne possède pas un Prince mais un Gouverneur (qui est assujetti à Maxwell). Aurora est une ville tranquille (avec une moyenne de deux meurtres par an lors de ces 15 dernières années). Autant dire que le carton de la veille au soir a fait l'effet d'un coup de tonnerre.

La population vampirique de la ville est plus que limitée: le gouverneur Cary Hanfield (Ventrue), le shérif Snake (Gangrel), la diva Catherine Belmont (Daeva), l'artiste peintre Shane (Mekhet) et le regretté Scarlet (Nosferatu). Aucun de ces vampires n'est un gros acteur politique de Chicago. Ils vivent reclus pour des raisons variées mais, généralement, essentiellement pour éviter les jeux politiques de la ville. Ils sont très contents d'être premiers dans leur "village".



Mener l'enquête

Gouverneur Cary Hanfield, Ventrue

Politique: 6, Bonnes manières 7.

Domination 4, Animalism 2, Resilience 3,
Celerity 2

BP 3

Shérif Snake, Gangrel

Enquêter 6, Se battre 6, Activités physiques 5

Animalism 2, Protean 3, Resilience 2

BP 3

Catherine Belmont, Daeva

Séduction 7, Etiquette 6

Celerity 1, Majesty 3, Vigor 1

BP2

Shane, Mekhet

Peinture 8, Socialiser 5, Perspicace 6

Auspex 2, Celerity 1, Obfuscat 2

BP 2

Nous allons utiliser les règles sur les indices expliquées dans *Chronicles of Darkness* pages 77 à 81 pour conduire l'enquête.

L'objectif, pour les personnages, est de retrouver Manson et Sheryl. Pour cela, il faudra qu'ils totalisent 5 indices. L'intervalle est de 6 heures: ils pourront essayer deux fois par nuit maximum.

L'idée est de laisser les personnages libres d'improviser: certaines scènes auront très probablement lieu (aller voir la scène du crime par exemple) mais le principe est que les joueurs trouvent des idées, expliquent ce qu'ils comptent découvrir et comment, puis que vous jouiez la scène.

Le groupement de dés pour obtenir un indice peut donc varier considérablement selon la façon dont ils s'y prennent. Si le jet est réussi, un indice est glané et, en cas d'échec critique, l'indice est corrompu.

Une fois que les 5 indices sont réunis, mettez en place la scène 6 où les personnages apprennent enfin où trouver les deux diabolistes.

Le déroulement:

Les personnages l'ignorent encore, mais ils font une course contre la montre: Manson et Sheryl ont une mission, savent ce qu'ils veulent et procéderont au plus vite.

J-7: Manson et Sheryl arrivent à Aurora

J-6: Les Engeances squattent une crack house dans un quartier sensible

J-2: Massacre à la maison hantée

J-1: Le shérif Snake disparaît

J: Les personnages arrivent

J+1: Les Engeances s'attaquent à Shane

J+2: Les Engeances s'attaquent à Catherine

J+3: Les Engeances s'attaquent au Gouverneur et quittent Aurora pour Chicago vers 3h du matin

Scène 1- Massacre à la maison hantée

Lorsque les personnages arrivent, l'endroit est impossible à manquer: des banderoles jaunes "crime scene" entourent les lieux. Cela n'arrêtera probablement pas les personnages mais leurs fouilles vont contaminer la scène du crime.

Les personnages vont faire un jet Intelligence + Investigation, ils peuvent suivre les règles du travail en équipe pour maximiser leurs chances:

- ✦ 1 succès: les mortels ont été abattus par balles et également avec une arme blanche de type machette ou sabre. Dans l'arrière salle, un combat particulièrement violent a eu lieu. C'est probablement ici que Scarlet a été tué. Il y avait plusieurs agresseurs.
- ✦ 2 succès (et au moins 2 en armes à feu / armes blanches): c'est du 5.56 qui a été utilisé, les mortels ont été mitraillés au fusil d'assaut, quant à l'arme blanche c'est un sabre. Les agresseurs étaient deux.
- ✦ 3 succès: Les résidus ne trompent pas: on a nettoyé un cadavre en état avancé de putréfaction, un vampire a probablement été tué, voire diablé.
- ✦ 5 succès: Manson a perdu son zippo. Les personnages peuvent essayer de faire jouer des contacts pour avoir l'origine des empreintes et/ou considérez qu'ils viennent de collecter un indice.

Si les personnages ont des idées, laissez-leur expliquer ce qu'ils recherchent et comment ils s'y prennent. Si vous trouvez cela acceptable, demandez un jet adéquat avec, éventuellement, un bonus ou un malus. En cas de réussite, donnez leur Indice et improvisez ce à quoi il ressemble en jeu (si vous n'avez pas la moindre idée à quoi il pourrait ressembler, c'est probablement que l'idée des joueurs n'est

Scène 2- Entrevue avec le Gouverneur

Les personnages ont les coordonnées de Helen Chapman, la goule du Gouverneur. Elle pourra arranger une entrevue avec Cary Hanfield. Le rencontrer est à peu près indispensable, ne serait-ce que pour une bonne raison: il peut expliquer aux personnages où trouver les autres vampires. Il ne connaît pas leur Repaire évidemment, mais il sait où chacun d'autre eux aime traîner.

Le destin de Snake

Snake s'est fait prendre en embuscade, après le départ de la police, la veille de l'arrivée des personnages. Le duo le retient prisonnier et le torturent pour avoir des informations sur les endroits fréquentés par les autres vampires. Du coup, ils savent où chopper les autres.

Le gouverneur Hanfield sera heureux de voir que "Maxwell a envoyé quelqu'un", d'autant que depuis hier il n'a plus de nouvelles de son shérif, le Gangrel Snake. Si les personnages le retrouvent, le gouverneur aimerait être prévenu (il leur décrit Snake). Sur le coup cela n'a pas choqué les personnages outre mesure mais, sur les lieux du crime, ils ont retrouvé un chapeau de cow-boy.

Le gouverneur pourra les informer sur les endroits fréquentés par Shane et Catherine.

Shane traîne souvent du côté de Wilder Promenade où il rêve ou bien peint. Quant à Catherine elle est assez souvent au Zero Gravity, un pub à une demie heure d'Aurora.

Enfin, les personnages pourront avoir des idées pour chercher des Indices (par exemple des coins qui pourraient constituer une bonne planque pour un vampire fraîchement débarqué). Si leur démarche vous semble adaptée testez le pool ad'hoc et notez un Indice en cas de succès.

Scène 3- Entrevue avec Shane



Effectivement, Shane est bien là, errant dans le parc et peignant une de ses toiles.

La tête dans les nuages, Shane n'a même pas entendu parler de la tuerie. Il sera choqué de l'apprendre mais le choc sera pire quand il apprendra la mort de Scarlet et la disparition de Snake.

A ce stade, les personnages ont peut-être compris que les diabolistes sont partis pour faire un carton à Aurora et attaquer tous ses vampires, mais ce n'est pas sûr. S'ils n'y pensent pas encore, depuis cinq minutes, Shane, lui, ne pense qu'à ça : "Vous pensez qu'on est en danger ?".

Des personnages astucieux et ne disposant pas d'Auspex, pourraient utiliser ses talents pour revisiter les lieux du crime par exemple (cela vaudrait bien un autre jet d'Indice).

Scène 5- Entrevue avec Catherine



Catherine se trouve, effectivement en boîte de nuit. Sur la piste de danse on ne voit qu'elle et, lorsqu'elle va s'asseoir, elle a déjà une horde de prétendants à ses pieds ; rivalisant de remarques flatteuses, d'anecdotes amusantes et d'attentions touchantes pour être le repas de la soirée.

Autant dire que, lorsqu'elle voit d'autres vampires s'approcher, son premier réflexe est de voir des braconniers sur son terrain de chasse et elle les fusille du regard. Les personnages devront subtilement (Mascarade oblige) lui faire comprendre qu'ils viennent pour lui parler d'affaires importantes, pas pour jouer les pique-assiettes. Alors, Catherine s'excusera auprès de ses fans éplorés qui se mettent du coup à regarder les personnages de travers.

Cette scène peut vous donner pas mal d'occasions de roleplay: clash entre un personnage et un admirateur de Catherine, plan drague/chasse d'un personnage etc. Mais, en ce qui concerne Catherine, il n'y a pas grand chose à découvrir et la discussion sera très basique ... ou pas.

Ou pas, parce que la beauté du système d'Indices est que, si les personnages ont des idées pour obtenir des indices intéressants auprès de Catherine qu'elle pourrait avoir pour des raisons auxquelles le Conteur n'aurait pas pensé, et bien feu vert: ils ont juste à trouver un moyen crédible d'obtenir les informations en question, jouer la scène, le Conteur jette le groupement de dés adéquat (éventuellement modifié), les joueurs obtiennent un Indice et vous vous retrouvez avec un scénario enquête non linéaire.

Un rappel sur le rythme de progression

Souvent, en jeu de rôles, nous avons tendance à sous-estimer le temps qu'il faut pour faire les choses, particulièrement dans les enquêtes où en une soirée, les personnages font l'équivalent de ce qui prendrait une semaine dans la réalité (okay, j'exagère un peu, mais pas tant que ça). C'est la raison pour laquelle, le principe ici est simple: deux scènes à deux endroits différents par nuit max, sachant qu'à jour + 3, tous les PNJ se sont faits rafiés par les diabolistes, lesquels lèvent le camp et les personnages ont perdu.

Il est important de suivre ce rythme pour garder la difficulté de l'Histoire: les personnages peuvent vraiment perdre. Vous devrez leur faire comprendre après deux nuits que les diabolistes sont brutaux et rapides et que si les personnages passent trop de temps à faire des plans, ils vont les rater. D'un autre côté, les diabolistes sont puissants: si les personnages se pointent la gueule enfarinée ils vont se faire déboîter (et probablement diaboliser). Il leur faut du soutien ou un plan minimum mais vite, le temps presse.

Dans ma Chronique, mes personnages avaient demandé à Maxell une équipe spéciale (six hommes bien équipés et avec un score de combat de 8) pour les épauler. C'est une idée parmi tant d'autres mais si, comme moi, vous avez des joueurs qui aiment peaufiner, avoir tous les paramètres en main, alors la difficulté pour eux va être de jouer la rapidité et d'improviser sur place. A l'inverse, si vous avez des rentre-dedans, il va falloir qu'ils soient un minimum prudents.

Scène 6- Retrouver Manson et Sheryl

Au cours de cette Histoire, j'ai fait de nombreuses références au système d'Indices parce qu'à l'heure où j'écris ces lignes, tout le monde n'est pas forcément familiarisé avec ce système (surtout ceux qui ne lisent pas l'anglais). J'espère que c'est maintenant plus clair et que, même si vous n'en avez pas tous les détails, vous en savez assez pour jouer cette Histoire.

L'objectif (brillant) de ce système est d'éviter ce que les meneurs de jeu (tous jdr confondus) connaissent bien s'ils sont fans de scénarios enquête. Le premier écueil est la linéarité: les personnages doivent collecter les indices A, B, C et D pour découvrir que le Professeur Lenoir a été assassiné par le Colonel Moutarde dans le Grand Salon avec le Chandelier. Le deuxième est la logique: contrairement

au Cluedo, les joueurs, munis de tous les indices, n'en tireront pas forcément les mêmes conclusions que le MJ. Pis, dans la version cauchemardesque de l'écueil scénaristique, les joueurs en tireront des conclusions différentes et logiques voire, en cas d'échec critique du MJ, plus logiques que celles du scénario. Tout le monde ne raisonne pas pareil et tout MJ que nous sommes, parfois, on oublie des détails critiques.

Le système d'Indices n'est pas là pour se substituer à l'Histoire, au contraire. Le but est d'alléger le travail du Conteur. Vous avez une enquête en tête ? Focalisez-vous sur ce qui s'est passé et pourquoi, préparez quelques accroches et laissez faire vos joueurs. On va prendre ici quelques exemples pour illustrer cette Histoire:

- ✦ Les personnages comprennent qu'Aurora n'est pas une grande ville et essaient de se renseigner auprès des locaux pour savoir où on pourrait facilement trouver une planque.
- ✦ Les personnages pensent chasse et sang et font le tour des endroits où les diabolistes auraient pu se nourrir discrètement.
- ✦ Les personnages ont une très bonne idée à laquelle le Conteur n'a pas pensé, laissez-les faire mais ne soyez pas laxiste: est-ce que cette idée est bonne ? Est-ce que leur façon de procéder est: pas terrible, okay ou super ? Donnez bonus, malus ou rien du tout en conséquence.
- ✦ Gérer la difficulté: vous voulez que ce soit difficile ? Donnez autant d'occasions que d'Indices nécessaires (cette Histoire a cette optique). Vous voulez un vrai challenge ? Donnez une occasion de moins et considérez qu'une réussite exceptionnelle donne l'Indice supplémentaire nécessaire, ainsi, les joueurs ont intérêt à assurer et à avoir plein de dés de bonus ... et encore ce n'est sûr à 100%. Vous voulez que les personnages gagnent ? Donnez plus d'occasions que d'Indices nécessaires. Vous aurez plein d'idées pour nuancer.

Bon, vous comprenez le principe: rien que pour le système d'Indices, ça vaut le coup d'acheter *Chronicles of Darkness*. Mais j'espère avoir été assez clair pour jouer cette Histoire.

Okay, concrètement, ça donne quoi ?

Bon, vos personnages viennent d'acquérir leur dernier Indice: ils ont 5 Indices en main s'ils réussissent ce jet dés. Comment joue t-on cela ?

Si vous n'avez pas *Chronicles of Darkness*, je vous propose de traiter tout échec comme un échec critique (donnant un Indice corrompu). Quand les personnages totalisent 5 indices on résout l'enquête.

A partir de là c'est très simple: si les personnages n'ont aucun indice corrompu alors ils ont l'adresse des diabolistes mais, s'ils ont un Indice corrompu alors il y a des complications. Voici quelques exemples, ne les considérez pas comme limitatifs.

Les personnages ont les cinq indices et aucun corrompu

Ils font leur dernier jet de dés pour avoir leur cinquième indice:

- ✦ Si la scène s'y prête donnez-leur l'adresse de la crack house ou, si c'est vraiment in extremis, l'autoroute qu'ils prennent pour rentrer sur Chicago.
- ✦ Si la scène ne s'y prête pas, pas de panique, ça marche quand même: un contact, un allié, un témoin les appelle pour dénoncer la localisation immédiate des Engeances: il faut faire vite !

Ils ont un Indice corrompu.

C'est à vous de jouer: il y a une complication. Vue la puissance du duo, je ne vous conseille pas d'en rajouter au niveau avantage stratégique, mais à bien y réfléchir ... pourquoi pas ? Voici quelques idées, mais encore une fois, n'hésitez pas à faire du sur-mesure:

- ✦ Frustrant mais ça peut marcher: les personnages tombent sur la dernière planque des diabolistes mais trop tard, ils sont déjà partis. Ils ont échoué. Donnez leur quand même quelque chose (leur description par exemple).
- ✦ Ça va barder: les personnages ont l'adresse de la planque des Bélials mais le Duo le sait et les attendent de pied ferme. C'est l'option qui va vous demander le plus de travail: préparez une embuscade vraiment vicieuse ou, si vous n'avez pas envie de vous fouler, donnez un bonus de +2 à Manson et Sheryl et un malus de -2 aux joueurs. Sauf gros coup de bol ils devraient perdre. Perdre ??? La Chronique est finie ? Non. La chronique rebondit. Et là, je ne peux pas beaucoup vous aider: prenez cette option si vous avez des idées. Evidemment les personnages vont s'en sortir mais pourquoi, comment ?
- ✦ Encore du boulot pour vous: les personnages, en cours de combat, auront le choix: sauvez les prisonniers des Bélials ou empêchez les Bélials de fuir. Soyez cash: s'ils choisissent d'attraper les Bélials et de sacrifier les prisonniers, faites leur perdre un ou deux points d'Humanité sans aucun jet de dés.
- ✦ Voici quelques exemples mais vous avez le principe: il y a un retournement de situation, essayez de le rendre le plus intéressant possible. Vous êtes mieux placé que moi: vous connaissez vos PJ.

Au pire des cas, vos personnages échouent et ils seront remontés contre les Bélials. Excellent. Ce n'est pas très intéressant de les tuer les PJ. Au pire des cas, improvisez l'arrivée en masse de la police ou quelque chose du même acabit mais n'oubliez pas: s'ils perdent, le duo s'en tire et ils sont juste capables de sauver leur peau.

Manson.

Mask: Brute. Dirge: Follower

Int. 2. Str 4. Pre 3

Wit. 3. Dex. 3. Man. 2

Res. 3. Sta. 4. Com. 2

Athletics 4, Brawl 4, Firearms 4, weaponry 3

Animalism 1, Protean 4, Resilience 2, Auspex 1,
Celerity 2, Vigor 4

Health 11: Blood Potency 4; WP 7

Defense 8; init +5

Weapon	Init	Dice.	Damage.	Range
Claws.	+5.	13.	0L	
M16.	+2.	9.	3L.	150
Desert Eagle.	+3.	9.	2L.	30

Sheryl.

Mask: Child. Dirge: Deviant

Int. 3. Str 2. Pre 3

Wit. 4. Dex. 4. Man. 4

Res. 2. Sta. 2. Com. 3

Athletics 4, Brawl 3, Firearms 2, weaponry 4

Majesty 4, Vigor 2, Celerity 3, Obfuscate 2,
Nightmare 1

Health 7; Blood potency 4; WP 5

Defense: 11 ; Init +7

Weapon	Init	Dice.	Damage.	Range
Saber.	+5.	10	2L	
M16.	+4	6.	3L.	150
Glock.	+7.	6.	1L.	30