

Les Affranchis

*« If we seek solace in the prisons of the distant past
Security in human systems we're told will always always last
Emotions are the sail and blind faith the mast
Without the breath of real freedom we're getting nowhere fast... »*
- Sting -

Les Rôlistes

15 Octobre 1996 22h30, Rocheford-du-Gard (30). Dans une villa isolée, le pack nomade des *Rôlistes* s'apprête activement à son événement mensuel : une partie de jeu de rôle, façon Sabbat. Pour fêter l'arrivée de l'automne, leur saison préférée pour ses couleurs rougeoyantes, le groupe s'est offert vingt humains et une belle surprise : un jeune ventrue de Marseille qu'ils ont croisé par hasard dans la cité phocéenne. Ce cainite jouera le rôle envié de monstre de fin de donjon. Dans une somptueuse ambiance Space-Op', le groupe a fourni de terribles vibrolames aux vingt méchants klingons et installé confortablement l'ignoble Vampire de l'espace dans la cave à synthé-vin du cyber-repère.

23h00 : la partie battant son plein, il ne reste plus que 15 klingons à éliminer lorsque des phares de voiture illuminent la villa. Une grosse troupe de la Camarilla débarque, résolue à sauver son frère de Sang, l'un des fils récent du marquis Villeneuve, prince de Marseille. Le combat violent qui s'ensuit voit s'échapper de justesse les *Rôlistes* mais la villa est partie en flamme avec ses occupants, une vingtaine d'humains.

Les journaux du lendemain ne manquent pas de s'intéresser à ce curieux incendie, évoquant tour à tour une *rave* qui aurait mal tourné, un suicide collectif de la secte de la Lune Rose, un rite satanique, voire pire : une partie de Jeu de Rôle...

27 Octobre 1996, Séville. Le conseil exceptionnel du Sabbat déclare responsable le pack des *Rôlistes* quant aux tristes événements du 15. Compte tenu des remous qu'a entraîné l'affaire, des efforts nécessaires à détourner l'attention des médias vers une piste liée à la Camarilla, les sabbats du pack devraient être très sévèrement punis.

Mais du fait de leurs excellents états de service, le groupe sera seulement déplacé dans une zone du monde où leurs possibilités seront plus en adéquation avec les besoins de la secte : les *Rôlistes* partiront dès le matin pour soutenir le siège de Providence, aux Etats Unis.

Providence by Night

Participer au siège d'une ville revient quasiment à une sentence de mort. Les chances de montrer sa bravoure dans de telles situations sont multipliées, ainsi que celles d'y trouver la Mort Ultime. Providence ne fait pas exception à la règle.

Capitale de l'état du Rhode Island, située aux portes de la zone d'influence du Sabbat, la ville subit un siège depuis plus d'un siècle mais aucune des deux parties ne semble prête à lâcher du terrain. Les combats s'enchaînent, entraînant la ville dans une décadence qu'elle a du mal à supporter mais les positions ont peu changé en 100 ans.

Mis à part cela, Providence est une cité américaine typique avec ses excès et ses bons côtés.



Conservateurs et traditions...

Si le Sabbat tente de détruire tout ce qui fait la force de la ville pour la récupérer, la Camarilla a organisé sa défense autour de la promotion et du développement du capital historique de la cité.

En 1956, elle a créé la **Providence Preservation Society** et a développé les centres d'intérêts autour de celle-ci.

Le programme semble avoir bien marché puis qu'actuellement Providence est la seule ville des Etats unis à posséder un centre ville entièrement répertorié dans le *National Register of Historic Places*.

Le siège de la PPS, situé **184 University Avenue**, est le quartier général de la Camarilla. Sous une apparence austère de vieille demeure aristocratique, c'est en fait un véritable bunker. La maison est entourée d'un vaste jardin constamment gardé par des hommes armés (Chaque gardien possède au moins un semi-automatique, certains ont même des armes moins discrètes). Si le parc est surveillé par un réseau inextricable de caméras et de capteurs de mouvement, la villa est encore mieux protégée... Le véritable complexe est bien évidemment au sous-sol et représente un dédale de couloirs, labyrinthe meurtrier pour des intrus.

La Camarilla représente encore la force la plus importante à Providence. Les pertes étant élevées, elle recrute régulièrement de nouveaux membres et compte une soixantaine de vampires. Leurs refuges sont pour la quasi totalité situés dans le centre ville, zone complètement maîtrisée par la Camarilla.



Le couvent du Sabbat

Le Sabbat quant à lui dispose d'une trentaine de guerriers permanents ainsi que des renforts de packs nomades comme les Rôlistes. Etant plus belliqueuse, la secte accuse plus de pertes que son ennemie mais elle crée beaucoup plus de nouveaux soldats.

Elle contrôle principalement l'est de la ville où elle a installé son quartier général : un couvent typique du Sabbat.

Etabli sur **Pawtucket Avenue**, le couvent est un summum d'architecture guerrière : le nombre de capteurs de surveillance au cm³ bat tous les records. Il est entièrement souterrain et est composé de trois grandes parties :

1. Une gigantesque salle commune (plusieurs centaines de m²) qui accueille les sabbats arrivant et leur fournit de quoi vivre (lits de camp, centre de ravitaillement en équipement standard, arènes pour les défis, ...). C'est là que les Rôlistes vivront.
2. Les appartements des sédentaires, décorés selon le goût de chacun mais tous extrêmement bien protégés et truffés de pièges meurtriers.
3. L'armurerie du couvent. C'est bien sûr l'endroit le plus surveillé du complexe. Pour y accéder, il faut franchir un couloir de 1m de large et de 20m de long équipé de tout ce qui existe en matière de capteurs (IR, mouvement, sons, odeurs, caméras vidéo...), une première porte blindée (le même modèle que celles de Fort Knox) avec un code digit de 90 chiffres qu'il faut rentrer en moins d'une seconde, un second couloir du même type que le premier et une dernière porte blindée (encore mieux que le modèle Fort Knox...) avec le même principe de code. L'armurerie offre bien entendu l'arsenal le plus complet existant...

Si l'un des Rôlistes a besoin d'une arme, il sera conduit à l'armurerie par la seule personne habilitée à y rentrer, une goule nommée **Jose**. Avec sa célérité de **4**, il est assez rapide pour rentrer les codes des portes. Un PJ attentif remarquera que le premier commence par 1111111111 2222222222 3333333333 ... et le second par 9999999999 8888888888 7777777777 ... Même si ces codes semblent vraiment absurdes, cela donne au moins l'illusion à Jose qu'il sait compter jusqu'à 90 !

Une attaque en préparation

Si les Rôlistes ont été envoyés à Providence c'est avant tout parce que le Sabbat prépare une opération de grande envergure pour la nuit d'Halloween. Cette fête a toujours été favorable à la secte qui peut profiter de l'ambiance générale chez les humains pour frapper plus ouvertement.

Elle compte bien cette année en terminer une bonne fois pour toute avec la Camarilla et a convié en plus des Rôlistes trois autres packs nomades aux festivités. Il s'agit de :

- Un pack français de 5 sabbats, **Les Chasseurs**. Il est dirigé par **Père Guilhem** (voir en annexe des informations supplémentaires sur ce malkavian *antitribu*).
- Un pack américain, les **Death Devils** composé de 10 sabbats, menés par **Georgie Iron Fist** et dont un des membres est un démoniste du Path of E. Revelation (**Burton Silver**).
- Un autre pack américain, les **Pink Ravnos**, entièrement constitué de ravnos *antitribu* (7 vampires) et dirigé par la belle **Sonia** (Apparence ●●●●●).

Les Rôlistes auront l'occasion de les rencontrer dès leur réveil à Providence, le 28 Octobre au soir, lorsqu'ils visiteront le couvent. Eux aussi viennent juste d'arriver dans la ville assiégée et découvrent le couvent. Chaque groupe aura 4 jours jusqu'au 31 au soir pour se familiariser avec l'endroit et être prêt à l'action. Une nuit de repérage est prévue mais le reste du temps est en quartier libre. A chaque leader de préparer au mieux ses troupes.

Les deux packs américains se montreront assez dédaigneux vis à vis de leurs camarades français et seront prêts à relever n'importe quel défi lancé. Les Chasseurs seront déjà plus ouverts à la discussion mais ils sont obnubilés par une seule chose : leur préparation au grand soir...

Mis à part Père Guilhem, les vampires ont à peu près tous ce profil :

Leader de pack nomade

Génération : Huitième
Physique : Force ●●●●●, Dextérité ●●●●●, Vigueur ●●●●●
Social : Charisme ●●●, Manipulation ●●●, Apparence ●●●●●
Mental : Perception ●●●●●, Intelligence ●●●, Astuce ●●●●●
Talents : Vigilance ●●, Sports ●●●, Bagarre ●●●●●, Esquive ●●●, Intimidation ●●●, Intrigue ●●, Commandement ●, Connais. Rue ●●●, Subterfuge ●
Compétences : Blind Fighting ●●●, Furtivité ●●●●●, Pilotage ●●●●●, Fast Drawing ●●●, Armes à Feu ●●●●●, Mêlée ●●●●●, Sécurité ●●, Survie ●●●, Pièges ●●, Fire Walking ●●●
Connaissances : Camarilla Lore ●●●, Histoire ●●, Lupine Lore ●●●, Sabbat Lore ●●●
Disciplines : Animalisme ●●, Auspex ●, Célérité ●●, Vigueur d'âme ●●●, Domination ●●, Puissance ●●, Métamorphose ●●●●●
Background : Alliés ●●●●●, Contacts ●●●●●, Pack Recognition ●●●●●, Ressources ●
Vertus : Callousness ●●●, Instincts ●●●●●, Morale ●●●●●
Path of Enlightenment : Au choix ●●●●●●●●●●
Volonté : ●●●●●●●●●●

Sabbat nomade

Génération : Dixième
Physique : Force ●●●, Dextérité ●●●●, Vigueur ●●●●
Social : Charisme ●●, Manipulation ●●, Apparence ●●
Mental : Perception ●●●, Intelligence ●●, Astuce ●●●
Talents : Vigilance ●●, Sports ●●, Bagarre ●●●●, Esquive ●●, Intimidation ●●, Intrigue ●, Connais. Rue ●●, Subterfuge ●
Compétences : Blind Fighting ●●, Furtivité ●●●●, Pilotage ●●●, Fast Drawing ●●, Armes à Feu ●●●, Mêlée ●●●, Sécurité ●●, Survie ●●, Fire Walking ●●
Connaissances : Camarilla Lore ●●, Histoire ●●, Lupine Lore ●●, Sabbat Lore ●●
Disciplines : Animalisme ●●, Auspex ●, Célérité ●●, Vigueur d'âme ●●, Puissance ●●, Métamorphose ●●
Background : Alliés ●●, Contacts ●●, Pack Recognition ●●, Ressources ●
Vertus : Callousness ●●, Instincts ●●, Morale ●●●●
Path of Enlightenment : Au choix ●●●●●●
Volonté : ●●●●●●

Un bon rôle bien de chez nous !

Vers 23h00, après la visite du couvent et les présentations formelles entre sabbats, Mio Pater annoncera une bonne nouvelle aux Rôlistes. Il leur a réservé une petite surprise pour fêter leur arrivée sur le sol américain : une bonne partie de rôle dans un parc proche du refuge, le *Squantum Woods State Park*. Il demande donc au groupe de se rendre au parc et de commencer à préparer des monstres. Lui-même doit aller chercher un protagoniste de plus, un loup, que de vieilles connaissances lui offrent, connaissant son goût prononcé pour les parties. Rendez-vous au centre du parc à minuit pour commencer la partie.

Squantum Woods State Park

De taille moyenne (du moins pour les américains), il reste ouvert jusqu'à minuit et est très boisé. Il est délimité par une haie d'arbre de 3m de haut environ et possède deux entrées (Nord et Sud). En plus de trois petits cabanons pour les gardiens, on y trouve un bar-restaurant situé près d'un petit lac, fermé la nuit, et des kiosques à journaux ouverts jusqu'à 21h00. Le terrain semble un peu hasardeux pour y lâcher un loup mais ça ne pourra qu'ajouter du piment à la chasse...

Les Rôlistes n'auront pas de mal à trouver des victimes pour leur jeu, SdF, junkies ou petit gang se réunissant dans le parc à la nuit tombée, et pourront à loisir préparer leurs monstres préférés pour cette grande partie.

Fauris Harn, qui communique en pensée avec Latex Mex, lui demandera un double sacrifice pour cette nuit avec le rituel complet (il nécessite entre autre de tracer un pentacle avec du sang frais)...

Le loup

Si l'un des PJ essaye de suivre Mio Pater, une limousine noire attendra le leader du pack à la sortie du couvent. Elle le mènera jusqu'au centre ville devant une maison sans signes particuliers. Il y rentrera et en ressortira dix minutes plus tard portant dans ses bras un homme inanimé. La limousine l'amènera alors directement en plein centre du parc où Mio Pater déposera le corps toujours sans mouvements dans un des fourrés. Puis il rejoindra le pack pour la partie.

Le loup est donc en léthargie lorsqu'il est conduit dans le parc. Il commence à reprendre conscience vers minuit cinq et ne sera en pleine possession de ses moyens que quinze minutes plus tard. Cela laisse donc aux Rôlistes une petite demi-heure pour le retrouver et le tuer. Le loup n'aura qu'un but : s'échapper. Il se dirigera donc avant tout vers les limites du parc et ne cherchera pas à attaquer les vampires sauf s'il est acculé. Il passera alors en forme krynok et se battra jusqu'à la mort. Sous forme humaine, il est grand et très musclé. Il est habillé de jeans et porte une longue chemise noire. Métis des Black Furies, son torse prend des proportions énormes lorsqu'il se transforme.

Physique (krynok) : Force ●● (●●●●●●), Dextérité ●●● (●●●●), Vigueur ●●● (●●●●●●)
Social : Charisme ●, Manipulation ●● (0), Apparence ●● (0)
Mental : Perception ●●●, Intelligence ●●, Astuce ●●●
Talents : Vigilance ●, Sports ●●, Bagarre ●●●, Esquive ●●, Intimidation ●, Connais. Rue ●, Subterfuge ●●
Compétences : Furtivité ●●●, Pilotage ●●, Armes à Feu ●●, Mêlée ●●, Sécurité ●●
Connaissances : Providence Knowledge ●●, Occultisme ●●, Lupine Lore ●●, Sabbat Lore ●
Disciplines (Equivalent) : Auspex ●, Célérité ●●●●, Vigueur d'âme ●●, Métamorphose ●●
Background : Alliés ●●●●, Contacts ●●
Vertus : Conscience ●●, Maîtrise de Soi ●●, Courage ●●●
Humanité : ●●●●●●
Volonté : ●●●●●●

Des invités surprises

Lorsque la chasse atteint son paroxysme, que le loup soit déjà mort ou pas encore, les Rôlistes sont interrompus par un gardien du parc, accompagné de quelques amis : huit vampires de la Camarilla. Ces derniers n'hésiteront pas un instant. Ils sont là pour tuer les sabbats et iront jusqu'au bout, ou jusqu'à ce que la police s'en mêle. Etant en surnombre, ils essaieront d'encercler les PJ avant d'ouvrir le feu.

Génération : Dixième
Physique : Force ●●●●, Dextérité ●●●●, Vigueur ●●●
Social : Charisme ●, Manipulation ●●, Apparence ●●
Mental : Perception ●●, Intelligence ●●, Astuce ●●●
Talents : Vigilance ●●, Sports ●●, Bagarre ●●●●, Esquive ●●, Intimidation ●●●●, Con. Rue ●●
Compétences : Pilotage ●●●, Armes à Feu ●●, Mêlée ●●●, Sécurité ●●
Connaissances : Investigation ●, Droit ●, Camarilla Lore ●●, Secrets ●●
Disciplines : Célérité ●●●, Puissance ●●●●, Présence ●● (ou autre)
Background : Alliés ●●, Contacts ●●, Ressources ●, Statut ●
Vertus : Conscience ●, Maîtrise de Soi ●, Courage ●●●
Humanité : ●●●●
Volonté : ●●●●

Ces vampires sont lourdement armés [Armes blanches, MAC10, fusils à pompe, ...] et représentent un réel danger pour le groupe. Ils sont fanatiques et tueront tout ce qui passera entre eux et les PJ, dont le gardien du parc qui les gêne. Heureusement, le combat sera de courte durée grâce à l'arrivée de la police. Les forces de l'ordre seront elles mêmes prises pour cible lorsqu'elles interviendront et le Gun Fight en résultant devrait permettre aux Rôlistes de se replier et de rentrer au couvent...

Private investigations

Après cette première nuit mouvementée, les Rôlistes ont le droit à un peu de repos. Le Mardi 29 Octobre est en effet une nuit de repérage pour tous les sabbats de Providence. Deux jours avant l'opération, les packs nomades doivent prendre le ton de la ville et commencer à établir leur plan (on ne leur fournira aucun renseignement supplémentaire quant à la teneur de l'opération). Mio Pater donne donc quartier libre aux membres du pack. Ordre de rentrer avant 4h00 pour collecter les informations de chacun et voir ce qui en ressortira. Chaque PJ va pouvoir vaquer à ses occupations. Deux d'entre eux ont d'ailleurs un rendez-vous important ce soir là.

A peine réveillé, **la Flèche** a reçu un message de la Main Noire lui demandant d'aller faire un rapport sur les événements de la veille. On lui a donné l'adresse d'un fast food : le *Spike's Junkyard Dogs* / 273 Keene Street. C'est un petit snack ouvert 24 heures sur 24. Avec ses néons bleus et roses, il n'est pas du meilleur goût mais il est à la mode. La clientèle est donc assez riche et il n'est pas rare de voir rentrer chez *Spike* des notables de la ville. La Flèche trouvera dans le snack deux agents de la main qui l'écouteront attentivement et lui donneront quelques précisions : il y a actuellement à Providence un membre important du mouvement loyaliste. Ce sabbat va certainement essayer de rentrer en contact avec les Rôlistes qu'il faut donc surveiller de très près, surtout Mio Pater. Après avoir reçu ses ordres, la Flèche est libre de faire ce qu'il veut...

Le Télé Thon a elle aussi un rendez-vous programmé : elle doit rencontrer le mystérieux Lutin à 22h30 au *Sax Saphos Bar* / 50 George Street. Ce pub est le lieu de rencontre lesbien le plus branché de Providence. Entièrement décoré dans des pastels vert et jaune, les clientes du Sax Saphos Bar sont constamment bercées par de la musique indienne très douce, et par divers encens qui enfument la salle. L'entrée est strictement réservée aux femmes et le personnel est lui aussi féminin. Lorsque le Télé Thon pénètre dans le pub, elle ne manque pas de faire impression. Sa beauté et sa présence attire rapidement une cour qui entoure la lasombra et la caresse des yeux. Le flot de femmes la conduira jusqu'à une petite table au fond de la pièce centrale où est déjà assis un vampire, le Lutin (voir en annexe les informations concernant le ventrue *antitribu*). Pendant toute la discussion avec le Télé Thon, il l'observera très sereinement et la lasombra aura l'impression qu'il l'évalue à la faiblesse près. Le Lutin expliquera patiemment qui il est, et quel est le but de cette entrevue, voir si le Télé Thon est vraiment digne de faire partie de la tête pensante du mouvement. Il lui posera donc une série de questions : que veut dire pour elle le mouvement loyaliste, pourquoi s'y est elle ralliée... puis lui donnera congé en lui notifiant qu'on la recontactera.

La Chose a réellement quartier libre cette nuit. Gageons qu'il essaiera de suivre discrètement la Flèche pour renforcer son opinion sur le pathétique espion. S'il préfère partir à la recherche d'informations, ou si un autre PJ le fait, il n'apprendra pas grand chose si ce n'est l'existence de la PPS et de son siège imprenable. En ce qui concerne l'affrontement sanglant du parc, il a été fermé au public pour enquête. Les journaux en parlent bien évidemment et les sabbats tournant autour du parc pourront voir un ventrue en train de parler avec la police. La Camarilla désamorce la situation... Mais la nuit dernière semble avoir plus été beaucoup plus riche en événements (voir à ce sujet **Allegro Demonio**)...

Mio Pater quant à lui commence à préparer le soir d'Halloween et reste toute la nuit au couvent. Il sait déjà quelle sera l'opération affiliée aux packs nomades : une *War Party* dirigée contre le Lutin. C'est lui même qui a dénoncé le ventrue *antitribu* au Sabbat et qui a pensé à cette petite chasse. Ses supérieurs l'ont d'ailleurs félicité pour son loyalisme. Quelle ironie... Même si Mio Pater ne connaît pas le Lutin, « on » lui a demandé de l'éliminer. En effet, « on » le sait trop surveillé et sur le point de craquer. Il ne doit pas livrer les noms des dirigeants du mouvement loyaliste. Il doit donc mourir... Sans se découvrir, Mio Pater a d'ailleurs aussi organisé l'entrevue entre le Lutin et le Télé Thon pour tester la jeune lasombra. Il n'est pas encore assez sûr d'elle.

Allegro Demonio

La nuit de **Latex Mex** risque d'être moins relaxante. Fauris Harn l'a réveillé avant le coucher du soleil et veut encore des sacrifices. Elle se montre agressive dans le ton et Latex devrait commencer à se poser des questions sur le bien fondé de son pacte.

Latex sait qu'il n'est pas le seul démoniste à Providence. Dès les présentations des différents packs nomades, Burton Silver et le tzimisce se sont reconnus comme membre du même culte. Si Latex va le voir, Burton lui dira qu'il est troublé et que les Puissances semblent se détourner de lui. Fauris Harn, sa succube, lui a dit que son heure était venue. Les deux sabbats ont en effet pactisé avec le même démon ! Pourront-ils trouver un moyen de la calmer ? Fauris ne refusera pas de communiquer mais demandera au moins un sacrifice pour une entrevue...

Burton ajoute qu'une membre de son pack, **Silvia Elrin**, se comporte étrangement depuis la veille. Elle semble avoir une forte envie de tuer et est plus violente que d'ordinaire. Le Death Devil ne sait pas comment expliquer son impression, mais il est vraiment gêné en présence de Silvia et elle le regarde d'une manière si intense qu'il commence à la craindre...

S'il s'intéresse un peu aux médias, Latex Mex verra une série d'articles écrits par un certain F.H, relatant avec moult détails le massacre du Squantum Woods State Park et d'autres événements mystérieux ayant eu lieu dans la nuit du 28 Octobre. Tous les articles s'attardent sur les pratiques démoniaques qui semblent s'être déroulés, pentacles, corps étrangement mutilés...etc et à chaque fois, se termine par le même paragraphe prévoyant que la nuit d'Halloween allait être cette année très sanglante. La signature F.H se retrouve dans tous les journaux de la ville.

Mais le pire reste un article, lui aussi de la main de F.H : il met en corrélation l'ensemble des meurtres de la nuit dernière et affirme que si on relie sur une carte les différents points où des crimes ont été commis, le tracé donne un somptueux pentagramme. La suite de l'article part sur des considérations ésotériques de fin du monde approchant, sur la malédiction qui plane sur Providence,...

Une fois la nouvelle arrivée jusqu'aux oreilles des Sabbats, des plans seront tracés dans tout le couvent et le bruit commencera à circuler : un vent démoniaque souffle vraiment sur Providence. Au fur et à mesure que la nuit s'avance, les scouts rentrant rapporteront que des vampires ont été aperçus partout à travers la ville hier et pas seulement dans le parc. Qu'à chaque fois, l'histoire s'est terminée dans un bain de sang et que la plupart des caïnites impliqués sont de la Camarilla, ce qui semble vraiment étrange.

A 4h00, lorsque les Rôlistes rentrent au couvent, la plupart des sabbats sont regroupés au centre de la salle commune et regardent un gigantesque plan de Providence où a été tracé le fameux pentagramme. Une rumeur s'élèvera alors : l'Inquisition arrive pour s'occuper de l'affaire...

Et demain est une autre nuit...

Le lendemain, les premiers sabbats réveillés ouvriront les yeux sur une scène stupéfiante : en plein milieu de la salle commune, ils trouveront un grand pentacle tracé avec du sang frais, des inscriptions en latin invoquant les Puissances infernales et les corps mutilés de 15 goules du couvent. Dormant dans son armurerie, seul Jose aura évité le sort de ses soeurs. Enfin, au milieu du tracé satanique, un corps quasiment exsangue de vampire. On lui a tranché les quatre membres et sa gorge est complètement déchirée. Lorsque tous les sabbats seront réveillés un rapide recensement fournira le nom manquant à l'appel : **Burton Silver**. Le couvent passera l'heure suivante en conjoncture paranoïaque et la tension montera peu à peu, surtout entre les packs nomades américains et les deux packs français.

A 23h00, l'arrivée de la délégation de l'Inquisition stoppera toutes les querelles et **Arthur McLafen** fera dignement son entrée dans un silence religieux. Surnommé Bernardo Gui, cet inquisiteur est le plus célèbre chasseur de démonistes du continent américain et même les Rôlistes ont entendu parler de ses méthodes d'investigation et de ses raffinements en matière de Question. Bernardo est accompagné d'une dizaine de prêtres officiants et de sa garde personnelle, vingt soldats d'élite commandés par le templier **Aaron Leibner**.

Dès 23h30, Bernardo Gui commencera son enquête et s'entretiendra en tête à tête avec chaque sabbat du couvent, en commençant par les packs nomades. Il est bien sûr très impressionnant et lorsque les Rôlistes répondront à ses questions, ils sentiront bien qu'ils ont en face d'eux un puissant qui peut décider de leur mort sur un coup de tête et qui adore ce qu'il fait. C'est un fou dangereux et il vaut mieux peser chaque parole face à lui. Au fur et à mesure que les heures passeront, la tension remontera dans le couvent mais aucune querelle ouverte n'éclatera par crainte de l'Inquisition. Des rumeurs commenceront à circuler ainsi que quelques révélations...

Un premier bruit fera rapidement son apparition. Il concerne l'opération du lendemain. Des sources sûres auraient dit que les nomades partiraient en War Party contre un traître du Sabbat, un démoniste selon certains, un (ou une ?) loyaliste selon d'autres. Différentes versions verront le jour mais le gros des sabbats pencheront pour le démoniste. Cependant l'évocation d'un traître loyaliste devrait inquiéter le Tél Thon. Se pourrait-il que cela soit d'elle dont on parle ? Non, ce serait plutôt Mio Pater, cible plus évidente. Mais il a l'air si calme et il la regarde comme s'il savait. Et si c'était vraiment elle...

Le Tél Thon ne sera pas la seule à avoir des sueurs froides cette nuit là. Chacun en effet trouvera matière à entretenir sa paranoïa. Latex Mex devra bien sûr affronter Bernardo en face à face et lui mentir. On dit que l'inquisiteur possède un sixième sens et qu'il reconnaît les démonistes d'un simple regard. De toutes les entrevues, celle du tzimisce sera certainement la plus éprouvante. Mais Latex trouvera d'autres raisons de s'inquiéter. Primo, il n'arrivera plus à contacter Fauris. L'aurait-elle abandonné ? Mais il comprendra la raison de ce silence lorsqu'il croquera Silvia Elrin. Il sentira en elle la présence de sa succube : Fauris Harn a pris possession de la sabbat. Si Latex engage la conversation, Fauris lui dira

clairement que c'est bien Silvia qui a tué les goules et Burton et que c'est ce sacrifice qui a permis à la succube de s'emparer du corps de la Death Devil. Avec son enveloppe terrestre d'emprunt, elle compte bien s'amuser un peu. Le pacte avec Latex touche à sa fin. Il doit maintenant payer le prix. Fauris va donc faire un carnage pendant Halloween, tuant le plus possible d'humains et de caïnites et se livrera au lever du jour à Bernardo Gui. Elle révélera alors l'appartenance de Latex Mex au Path of Evil Revelation avant de repartir en enfer...

La Chose, s'il n'est pas touché par les rumeurs qui circulent ni par l'entretien avec l'inquisiteur, tombera nez à nez avec son passé. Il connaît en effet le templier Aaron Leibner. C'est un vieil ami qu'il a rencontré la première fois lorsqu'il a débarqué dans le Nouveau Monde. Les deux sabbats ont alors suivi la même trajectoire qui les a mené au statut de paladin. Si la Chose devait regretter une partie de sa vie passé, ce serait sans hésiter la perte de son ami Aaron. Les deux vampires se croiseront plusieurs fois dans la soirée et à chaque nouvelle rencontre, la Chose sentira que le templier se doute de son identité. Finalement, c'est Aaron lui même qui viendra voir le Rôliste et les deux caïnites pourront s'expliquer. Après l'étonnement et la joie de retrouver son ancien compagnon, le templier écoutera attentivement la raison de sa disparition. Il reconnaîtra l'acte de noblesse et le courage de l'assamite *antitribu*. Mais il ne pourra pas oublier qui il est : Farok a trahi la secte en disparaissant ainsi et il doit être puni pour ce crime. Aaron expliquera donc à la Chose qu'il lui laisse jusqu'à après demain pour régler son affaire et participer à la gloire du Sabbat. Puis il le dénoncera pour qu'il soit jugé par ses pairs...

La Flèche enfin semble lui aussi hors d'atteinte des événements de la soirée. Les rumeurs de War Party devrait même le réjouir, surtout si l'hypothèse du traître loyaliste l'emporte. Une telle chasse donnerait le change à la Main Noire, au moins pendant un temps. Mais les perspectives de l'espion seront vite ternies par une petite discussion avec Père Guilhem. Depuis la veille, la Flèche sentait que le Chasseur l'observait un peu trop souvent et avec des yeux qui ne laissaient rien présager de bon. Il connaît l'histoire de ce malkavian *antitribu* et le pense peu fiable. Lorsque Père Guilhem vient lui parler, il est loin de se douter de ce qui l'attend : le Chasseur en quelques phrases inspirées lui expliquera tout simplement qu'il sait que c'est lui, la Flèche, l'ignoble démoniste qui a perpétré ces actes infâmes sur ses frères et que demain, quoi qu'il arrive, le pack du Père Guilhem le chassera et le tuera pour qu'il expie ses fautes. Amen...

Le Grand Soir

C'est sur ces notes d'espoir que se réveilleront les Rôlistes le 31 Octobre 1996, la nuit d'Halloween. Tout le couvent sera en effervescence. On demandera à chacun de se préparer en hâte et à 21h00 l'ordre de mission pour les quatre packs nomades tombera : il s'agit bien d'une War Party contre un certain John Lightner, rebelle loyaliste qui s'apprêtait à fomenter une révolte. La description qu'on en donnera l'identifiera immédiatement comme le Lutin. La chasse sera arbitrée par le templier Aaron Leibner qui a fait l'honneur d'accepter cette requête.

Suite à cette annonce, des festivités de préparation seront organisés comme avant chaque opération : *Fire Dance*, actes de bravoure de la part des sabbats participants, *Blood Feast*... Puis la chasse sera lancée.

Ce qui se passera alors ?

Chaque Rôliste a son propre but cette nuit :

Le Télé Thon a tout intérêt à ce que ce soient les Rôlistes qui tuent le Lutin. Mieux vaut le faire taire avant qu'il ne parle de certaines discussions...

Latex Mex s'il veut survivre à cette nuit doit absolument retrouver les Death Devils et tuer Silvia / Fauris avant qu'elle ne commette ses crimes et qu'elle ne le dénonce.

La Chose, même si l'alternative se situe à un autre niveau devra choisir : il se rendra compte qu'une seule nuit ne peut être suffisante pour mener à bien sa mission. Sauf s'il arrive à faire parler John Lightner. Sinon, il peut toujours éliminer son ancien ami et garder ainsi son anonymat. C'est certainement le joueur qui aura le plus de mal à trancher sur son destin.

La Flèche quant à lui, se verra poursuivre toute la nuit par les Chasseurs qui n'auront de cesse de le voir brûler dans les flammes de l'enfer...

Ce qui est sûr par contre, c'est que les Rôlistes ne peuvent pas se séparer. Du fait des liens qui les unissent entre eux (les vinculum), la War Party devra être suivie en pack. Il faudra donc que l'un d'entre eux impose son objectif au groupe dans le feu de l'action.

Lorsque la nuit d'Halloween touchera à sa fin, combien de nos affranchis seront encore debouts ?...

Chronologie

	Le mouvement loyaliste	Les Démonistes
Lundi 28 Octobre 1996	Arrivée à Providence Squantum Woods State Park Attaque Camarilla	Arrivée à Providence Burton Silver Attaques dans toute la ville
Mardi 29 Octobre 1996	Spike's Junkyard Dogs Sax Saphos Bar - Le Lutin Préparation de la nuit d'Halloween (Mio Pater)	Journaux signés F.H Pentagramme sur Providence Silvia Elrin
Mercr. 29 Octobre 1996	Templier Aaron Leibner [Père Guilhem et la Flèche]	Massacre dans la nuit Inquisition - Bernardo Gui Fauris Harn - Silvia Elrin
Halloween ▼	War Party sur le Lutin ???	

Annexe

Vous trouverez en Annexe un briefing sur les deux principaux PNJ ainsi que les caractéristiques des autres...

Mio Pater

Eric Laforêt est un loyaliste de la première heure. Dès 1850, il a rejoint les forces rebelles et a tenté de changer l'ordre établi au sein du Sabbat. La guerre civile était vraiment sa guerre et lorsqu'elle s'est terminée sur un échec, Eric a perdu un peu de son identité. Même s'il est bien placé dans l'organisation loyaliste, ce n'est pas pour autant l'un de ses pontes. C'est en effet un homme de terrain qui a toujours préféré l'action à la politique. Il est par contre l'un des meilleurs agents du mouvement et c'est pour cela qu'il a été épargné à la fin de la guerre civile. Il connaît bien évidemment la liste exhaustive des puissants de l'organisation mais ne les trahirait pour rien au monde.

Depuis la création des Rôlistes, il sait qu'il est surveillé de très près par la Main Noire. C'est pour cela qu'il ne se montre pas trop loyaliste et qu'il laisse le Télé Thon prendre les gouvernes le plus possible. Par contre il ne se doute pas qu'un espion est infiltré dans son pack.

S'il semble un peu perdu et dépassé par les événements, c'est seulement pour faire écran. Il reste le véritable maître à bord comme le montre l'épisode de Providence. La War Party qu'il a plus ou moins organisée lui permettra de tester ses troupes...

Clan : Brujah *antitribu*

Nature : Survivant

Attitude : Bon vivant

Génération : Huitième

Age apparent : La trentaine

Physique : Force ●●●●, Dextérité ●●●●, Vigueur ●●●●

Social : Charisme ●●●, Manipulation ●●●, Apparence ●●●●

Mental : Perception ●●●●, Intelligence ●●●, Astuce ●●●●

Talents : Vigilance ●●, Sports ●●●, Bagarre ●●●●, Esquive ●●●, Intimidation ●●●, Intrigue ●●, Commandement ●, Connais. Rue ●●●, Subterfuge ●

Compétences : Blind Fighting ●●●, Furtivité ●●●●, Pilotage ●●●●, Fast Drawing ●●●, Armes à Feu ●●●●●, Mêlée ●●●●, Sécurité ●●, Survie ●●●, Pièges ●●, Fire Walking ●●●

Connaissances : Camarilla Lore ●●●, Histoire ●●●, Lupine Lore ●●●, Sabbat Lore ●●●●

Disciplines : Animalisme ●●, Auspex ●●, Célérité ●●●, Vigueur d'âme ●●●, Domination ●●●, Puissance ●●, Métamorphose ●●●●, Présence ●●●●

Background : Alliés ●●●●, Contacts ●●●●, Pack Recognition ●●, Ressources ●●

Vertus : Callousness ●●●, Instincts ●●●●, Morale ●●●●●

Path of Enlightenment : Path of Power'n Inner Voice

Volonté : ●●●●●●●●

Réserve de sang / Max par tour : 15 / 4

Image : Brun, les yeux verts, c'est un homme dans la force de l'âge, toujours habillé de jeans troués et de longues chemises amples. Il porte un paire de bottes à laquelle il ajoute souvent une paire d'éperons dont il aime le bruit. Eric ne se défait jamais de son éternel sourire qui lui a valu son surnom de Mio Pater.

Conseil d'interprétation : Eric est toujours en retrait lorsque des décisions doivent être prises. Il laisse les membres du pack régler leur problème entre eux et n'intervient que lorsqu'il juge qu'il doit imposer sa solution. Par contre, il se montre très directif lorsqu'il veut amener ses troupes à faire quelque chose (ex : la partie dans le parc...). Le reste du temps, il est assez farfelu et ne manque pas de bonnes idées pour agrémenter la vie des Rôlistes.

Père Guilhem

Père Guilhem est l'un des rares caïnites de la Camarilla à avoir été intégré aussi vite au sein du Sabbat. Son histoire remonte au 13^{ème} siècle. Membre de la Très Sainte Inquisition d'Espagne, il a été vampirisé par une malkavian qui ne pouvait plus supporter que des humains détruisent les siens au nom de la religion. Guilhem, qui n'était à l'époque que frère en perdit la raison et se sentit investi d'une nouvelle mission divine : il était devenu la bête pour mieux combattre la bête, il serait chasseur de vampire.

Pendant deux siècles, il a traqué et tué des anciens au nom de Dieu jusqu'au jour où il est rentré en torpeur après un combat contre plus fort que lui. Lorsqu'il a émergé, il était au 20^{ème} siècle, à Florence (cf. **La Découverte ou l'Ignorance / TIL 96**). Après une courte période d'adaptation à sa nouvelle époque, il a quitté l'Italie et s'est remis à la chasse aux vampires. Ses pas l'ont guidé jusqu'en Espagne où il a rencontré des sabbats.

Avec son discours prônant la fin de la mascarade, Guilhem a réussi à les intéresser assez pour qu'ils lui laissent la vie sauve. Il a rejoint le Sabbat qu'il trouvait plus souple que la Camarilla pour continuer sa mission divine. Mis à l'épreuve comme tous les transfuges, il a rapidement satisfait aux conditions pour devenir un vrai sabbat.

Depuis 1995, il est leader d'un pack, qu'il a baptisé Les Chasseurs et qui se spécialise dans les chasses de gros gibiers. Lui même a changé son titre en Père Guilhem...

Clan : Malkavian

Nature : Fanatique

Attitude : Solitaire

Génération : Huitième

Age apparent : La trentaine

Physique : Force ●●●●, Dextérité ●●●●, Vigueur ●●●●

Social : Charisme ●●●, Manipulation ●●●●, Apparence ●

Mental : Perception ●●●●, Intelligence ●●●, Astuce ●●●●

Talents : Comédie ●●, Vigilance ●●, Sports ●●●, Bagarre ●●●●●, Esquive ●●●, Intimidation ●●●, Subterfuge ●●●, Commandement ●●

Compétences : Blind Fighting ●●●, Furtivité ●●●●●, Fast Drawing ●●●, Armes à Feu ●●●●●, Mêlée ●●●●●, Survie ●●, Fire Walking ●●●●●

Connaissances : Investigation ●●, Camarilla Lore ●●●●, Occultisme ●●, Linguistique ●●, Lupine Lore ●, Sabbat Lore ●●

Disciplines : Auspex ●●, Célérité ●●, Vigueur d'âme ●●●, Domination ●●, Puissance ●●, Métamorphose ●●, Dissimulation ●●●●●, Quietus ●●

Background : Alliés ●●, Contacts ●●●●, Pack Recognition ●●●●●, Ressources ●

Vertus : Callousness ●●●, Instincts ●●, Morale ●●●●●

Path of Enlightenment : Path of Death 'n the Soul ●●●●●●

Volonté : ●●●●●●●●

Réserve de sang / Max par tour : 15 / 4

Image : Père Guilhem porte la tonsure et la robe de bure des moines de l'inquisition. Il a aussi une paire de sandales et ne se vêt jamais d'autres vêtements. Par contre, on remarque aisément deux holsters d'épaule sous la robe et il ne se sépare jamais de ses deux machettes qu'il garde à la ceinture...

Conseil d'interprétation : Père Guilhem est un fou de dieu. Il est illuminé et ne craint pas la mort. Sa mission divine n'est pas finie et le jour où elle devra s'achever, des anges viendront le lui annoncer. Il ne parle pas beaucoup et ne peut s'empêcher d'évaluer le potentiel et les faiblesses des gens qu'il regarde. Ses rares phrases sont toujours prononcées avec un ton prophétique et incluent systématiquement une notion religieuse.

Le Lutin - John Lightner

Clan : Ventrue *antitribu*

Nature : Dirigeant

Attitude : Séducteur

Génération : Huitième

Age apparent : La cinquantaine

Physique : Force ●●●●, Dextérité ●●●●●, Vigueur ●●●●●

Social : Charisme ●●●●, Manipulation ●●●●●, Apparence ●●●●●

Mental : Perception ●●●●, Intelligence ●●●●, Astuce ●●●●

Talents : Comédie ●●, Vigilance ●, Sports ●●, Bagarre ●●●●●, Intimidation ●●●●, Intrigue ●●●●, Commandement ●●●●●, Connais. Rue ●●●, Subterfuge ●●●

Compétences : Etiquette ●●●, Furtivité ●●●, Armes à Feu ●●●●, Mêlée ●●●●, Sécurité ●●●, Fire Walking ●●

Connaissances : Bureaucratie ●, Camarilla Lore ●●●, Secrets ●●●, Informatique ●●, Histoire ●, Investigation ●●, Occultisme ●, Sabbat Lore ●●●

Disciplines : Auspex ●●●, Célérité ●●, Vigueur d'âme ●●●, Domination ●●●●●, Puissance ●●, Présence ●●●●, Obtenebration ●●, Vicissitude ●●

Background : Alliés ●●●●●, Contacts ●●, Troupeau ●●●, Ressources ●●●, Sabbat Status ●●

Vertus : Callousness ●●●●, Instincts ●●●●, Morale ●●●●

Path of Enlightenment : Path of Power'n Inner Voice ●●●●●●●●

Volonté : ●●●●●●●●

Réserve de sang / Max par tour : 15 / 4

Image : Un homme très chic, habillé en smoking. Ses vêtements sont toujours parfaits et à la mode. Il a une manière de parler et une gestuelle très fortement britanniques. Il n'arrête pas de caresser ses longues mains blanches.

Silvia Elrin / Fauris Harn

Nature : Diabolique

Attitude : Bon Vivant

Age apparent : Une petite vingtaine d'année

Physique : Force ●●●●●, Dextérité ●●●●●, Vigueur ●●●●●
Social : Charisme ●●●●●●●, Manipulation ●●●●●●●, Apparence ●●●●●●●●
Mental : Perception ●●●●●, Intelligence ●●●●●, Astuce ●●●●●
Talents : Comédie ●●●●●, Sports ●●●●, Bagarre ●●, Empathie ●●●●●, Séduction ●●●●●, Subterfuge ●●●●●
Compétences : Etiquette ●●●●, Danse ●●●, Mascarade ●●●, Pilotage ●●●●●, Furtivité ●●●●●
Connaissances : Astrologie ●●, Bureaucratie ●●●, Droit ●●●●, Linguistique ●●●●●●, Occultisme ●●●●●, Politique ●●●, Science ●●, Sabbat Lore ●●
Disciplines : Auspex ●●●●●●, Célérité ●●●, Chimerstry ●●●, Domination ●●●●●, Présence ●●●●●●, Puissance ●●, Force d'âme ●●, Dissimulation ●●●, Métamorphose ●●, Serpents ●●●●●●
Personal Investments : Kiss of Hades, Pheromone Power, Psychic Trader, Hell Skinned, Teleportation
Background : Alliés ●●●●, Contacts ●●●, Troupeau ●●●●, Mentor ●●●●●, Ressources ●●●●●
Vertus : Tricherie ●●●●●, Cruauté ●●●●, Courage ●
Volonté : ●●●●●●●●●●
Réserve de sang / Max par tour : 15 / 2
Image : La succube change à volonté d'apparence mais elle gardera le physique de Silvia Elrin jusqu'à ce que la nuit d'Halloween touche à sa fin. La sabbat était blonde, avec des cheveux très longs et laissés libres. Elle s'habillait uniquement en cuir et n'enlevait jamais sa casquette de motard avec un autographe de Kerouac. Depuis qu'elle est possédée, les yeux de Silvia sont d'un noir insondable.

Aaron Leibner

Clan : Brujah *antitribu*
Nature : Chevalier
Attitude : Sycophante
Génération : Huitième
Age apparent : La quarantaine
Physique : Force ●●●●●, Dextérité ●●●●●, Vigueur ●●●●●
Social : Charisme ●●, Manipulation ●●, Apparence ●●●
Mental : Perception ●●●●●, Intelligence ●●●, Astuce ●●●●●
Talents : Vigilance ●●●, Sports ●●●, Bagarre ●●●●●, Esquive ●●●, Intimidation ●●●●, Intrigue ●●, Connais. Rue ●●●, Subterfuge ●●
Compétences : Acrobaties ●●, Blind Fighting ●●●●●, Démolition ●●, Furtivité ●●●●, Pilotage ●●, Fast Drawing ●●●, Armes à Feu ●●●●●, Mêlée ●●●●●, Sécurité ●●●●●, Survie ●●●, Pièges ●●, Interrogation ●●
Connaissances : Bureaucratie ●, Camarilla Lore ●●, Secrets ●●●, Investigation ●●, Sabbat Lore ●●●●, Sewer Lore ●●●
Disciplines : Auspex ●, Célérité ●●●●, Domination ●●, Puissance ●●●●, Force d'âme ●●●●, Dissimulation ●●, Obtenebration ●, Métamorphose ●●, Quietus ●, Vicissitude ●●
Background : Ressources ●●●, Sabbat Status ●●●
Vertus : Callousness ●●●●●, Instincts ●●●●, Morale ●●●●●
Path of Enlightenment : Path of Honorable Accord ●●●●●●●●●●

Volonté : ●●●●●●●●

Réserve de sang / Max par tour : 15 / 4

Image : Aaron porte des vêtements sobres. En costume cravate dans les teintes grises, c'est un bloc impassible qui ne bouge jamais sans raison. Ses yeux par contre sont en constant mouvement et il semble impossible de le surprendre.