



VAMPIRE

THE REQUIEM

Danse de la Mort
Naissance

© 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

Enfin, nous avons atteint le dernier épisode de **Danse de la Mort**. La chronique qui a emporté les personnages depuis leurs étreintes passant par l'horreur, le sang et les révélations se termine ici, dans une confrontation avec la femme responsable de la fin de leur vie, les plongeant désormais dans le Requiem : Sarah Cobbler.

Cette histoire répond à de nombreuses questions en suspens concernant la chronique, mais laisse beaucoup de choses non révélées sur le Monde des Ténèbres. Maintenant, vous pouvez commencer vos propres Chroniques avec vos propres personnages, dans la ville que vous choisirez ... mais si vous souhaitez continuer l'action à la Nouvelle-Orléans, vous trouverez de nombreux visages familiers dans Vampire : The Requiem.

Pour l'instant, cependant, les personnages ont d'autres préoccupations.

Thème et humeurs

Le thème de **Naissance** est le renouveau. Les personnages sont, une fois encore, à la chasse après les Vampires qui les ont maudits dans la mort-vivance, mais cette fois ils ont vraiment atteint le dernier maillon de la chaîne. Une fois que cela a été fait, le plus grand mystère de leur Requiem a été résolu. Et ensuite? Est-ce un nouveau départ pour les personnages ? Se sentent-ils libérés de

leur passé à présent qu'ils le comprennent ? Ou peut-être, décident-ils qu'ils ne peuvent plus exister en tant que vampires et saluent le soleil après que Sarah Cobbler aie été démasquée ? Dans un sens, la chronique à ce point peut servir de prélude au reste de vos histoires, comme cette série d'histoires a amené les personnages à un point où ils peuvent bien s'intégrer dans la société Kindred. L'ambiance de cette histoire est la finalité. La danse se termine après **Naissance**. Ne laissez pas les joueurs s'en tirer avec des décisions contraires au cours de ce jeu : si un personnage fait une action irréfléchie, laissez-le subir les conséquences. Sarah ne peut pas se cacher de ce qu'elle a fait, et les personnages des joueurs ne devraient pas être en mesure de le faire non plus.

Naissance

Cette histoire commence juste après les événements d'**Epidémie** alors que les personnages veulent commencer à chercher Sarah Cobbler, sur base des nouvelles informations dont ils disposent. S'ils parlent à des Kindred puissants de la ville, ils leur disent qu'une fois que Sarah apprendra qu'ils ont trouvé Mezzo, elle fuira probablement (contrairement à de nombreux Vampires, Sarah s'est montrée être prête à quitter la ville). Par conséquent, les personnages n'ont probablement pas beaucoup de temps d'arrêt entre la fin de la dernière histoire et le début de celle-ci.

Scène Une :

Tombée de la nuit

Cette scène commence dès que les personnages commencent à chercher après Sarah Cobbler. Les informations qu'ils peuvent avoir recueilli sur elle jusqu'ici sont résumées ci-dessous, pour vous.

- Sarah est un membre du clan Mekhet, et de la lignée Morbus.
- Les informations sur son âge entrent en conflit. Certains Kindred placent son étreinte à plus d'un siècle, mais personne ne connaît la vérité.
- Elle appartient à une ligue appelée l'Ordo Dracul. Plus d'informations sur cette ligue sont données ci-dessous.
- Elle a des contacts dans de nombreux clans et ligues différents, et est apparemment apte à établir des liens et des alliances parmi les Vampires.
- Sarah a clairement peu d'égard pour la vie humaine.
- Elle aime changer son apparence. Pour la majeure partie, cela implique tout simplement de changer ses cheveux de

couleur tous les soirs.

- Elle et Mezzo partagent le même sire, et James Kelvin est son infant.
- Elle a une influence, ou du moins une présence, dans les cercles mortelles ainsi que Kindred, et ce depuis plusieurs décennies au moins.

Méthode d'approche

Les personnages ont de nombreuses options différentes pour essayer de trouver Sarah Cobbler, mais assurez-vous qu'ils comprennent bien que le temps est un facteur important. S'ils ont libéré James du service de John Harley Matheson, l'interroger est une étape logique et utile, mais s'il est toujours coincé à la plantation, il est probable que ça prenne plus de temps qu'autre chose. Ce que les personnages sources d'information habituelles (Vidal, Marrow, Miss Opale, et ainsi de suite) savent à propos de Sarah a été couvert dans les précédents épisodes de **Danse de la Mort**, mais les personnages, après avoir parlé avec Mezzo dans la dernière histoire, ont appris quelques autres informations

- **L'appel du sang** : pour des raisons expliquées plus loin dans l'histoire, Sarah Cobbler ne peut pas être détecté à l'aide de l'appel du sang.

- **James Kelvin** : si les personnages questionnent James au sujet de son Etreinte ou de l'histoire de Sarah, il ne se rappelle pas grand-chose. Briser les blocages mentaux qu'elle a imposés est difficile, et nécessite que le personnage Ventrue utilise Esprit distrait (Domination ●●●). Le joueur du personnage Ventrue devra faire un test de dés étendu pour la puissance (Astuce + Persuasion + Domination - 2 de la résolution de James). Il doit accumuler 20 succès pour annuler la falsification de Sarah, chaque jet représentant cinq minutes de travail. Après que ses souvenirs soient restaurés, James se souvient avoir été avec quelques amis en

octobre de l'année dernière (rappelons que cette chronique a débuté en février, le mercredi des Cendres). Il a perdu un tirage au sort pour aller jusqu'au magasin du coin pour acheter des boissons gazeuses, et Sarah l'a trouvé en dehors du magasin. Elle lui fit signe de derrière le magasin, puis a appuyé un chiffon imbibé de chloroforme sur son visage (elle ne pouvait pas simplement se nourrir sur lui pour l'incapaciter, car en tant que Mekhet Morbus, elle ne peut que se nourrir sur les malades). James a été étreint dans son sommeil, et quand il se réveilla, il était au manoir de John Harley Matheson. Il se rappelle avoir entendu la conversation suivante dans la chambre voisine (vous pouvez donner ce script à deux joueurs pour le lire):

Sarah : Je ne vois pas le problème. Il est jeune, il est fort, et sa famille ne le cherchera certainement pas ici.

Matheson : Le problème, chère dame, c'est que c'est un nègre. Comment puis-je lui faire confiance pour faire ce dont j'ai besoin qu'il fasse ?

Sarah : Réorganiser ses souvenirs, alors. Conditionnez-le pour accomplir vos ordres. Liez-le par le sang. (Pause) Ou est-ce juste que vous ne vouliez pas vous nourrir sur un nègre ?

Matheson : Je reconnais que la perspective n'est pas agréable.

Sarah : Je vais vous mettre en contact avec quelqu'un d'autre, alors. Une des autres personnes impliquées est un jeune homme qui a créé sa propre société d'informatique. Il serait en mesure de vous instruire, et pourrait même vous vendre son sang. (Pause, puis d'un ton sarcastique:) Et il est blanc.

Matheson : Eh bien, C'est ce que nous ferons. Serait-ce la mystérieuse Succube de ce petit complot? (si les personnages demandent à un Kindred informé, ils apprennent que "Succube" est un surnom commun pour les vampires Daeva)

Sarah : Non. Notre Daeva... est ce qu'on pourrait appeler réticente. Elle a demandé l'anonymat (pause).

Matheson : Si j'avais su que c'était une option, ma chère Sarah, je l'aurais demandé moi aussi.

Sarah : J'ai quelqu'un d'autre de votre clan qui serait heureux d'y participer.

Matheson : (rires) Non, non. Quand le vin est tiré, il faut le boire. Et par ailleurs, les enjeux sont plus élevés pour la jeune Lidia, je pense, car elle a fait récemment son refuge à la Nouvelle Orléans.

Sarah : C'est vrai. D'ailleurs, j'ai déjà impliqué un autre membre de l'Ordre. Je ne sais pas si c'est judicieux de faire appel à un troisième. Encore une fois, John, je suis heureuse que vous y participiez. (Pause) Je pense que je l'ai entendu se déplacer. Allons saluer ton nouveau serviteur, non ? Après cela, Matheson a utilisé sa discipline Domination pour lier totalement James à sa volonté. De là, les personnages peuvent apprendre que quelqu'un appelé "Lidia" est associé à Sarah. Si les personnages parlent de ce nom à Marrow ou à un autre Kindred bien mis, ils découvrent que le nom fait référence à Lidia Kendall, un Gangrel associé du Baron Cimetière.

• **Perle Chastain** : les personnages rencontrent la Primogène Daeva pendant le premier acte d'**Epidémie**, mais plus tard, découvert qu'elle était à l'origine membre de la conspiration de Sarah. Personne sauf Mezzo et Sarah ne le savait (depuis Pearl a insisté pour que sa participation reste secrète, en particulier vis-à-vis des autres membres de sa ligue). Si les personnages envisagent de parler de ces informations au Prince Vidal ou à tout autre Kindred au statut élevé, faite faire aux joueurs un jet d'Intelligence + Politique. Si le jet réussi, les personnages se rendent compte que tant que le secret reste un secret, il leur donne un avantage sur Perle, mais s'ils le révèlent, elle n'est plus contrainte de leur parler.

Rendre visite à Perle Chastain n'est pas difficile. Toute Vampires qui sait même la moindre bribe de la situation des Kindred de la ville peut les informer que le district du Lower Garden est son domaine, et qu'elle est heureuse de rencontrer les

visiteurs. Les personnages peuvent dire à d'autres vampires qu'ils souhaitent rencontrer Chastain et reçoivent une invitation quelques heures après, ce qui est beaucoup plus rapide que ce qu'ils attendent probablement (ce que les personnages ne sauront pas, c'est que Chastain reçoit une pression subtile de Vidal et peut-être de Miss Opale pour accepter la réunion). Perle rencontre les personnages à l'extérieur, dans un belvédère entouré d'un statuaire grecque un peu ébréché. Les personnages peuvent voir ses gardes du corps à proximité, mais ces hommes ne vont pas tenter d'intimider les personnages - ils sont là pour protéger Chastain des menaces mortelles, non des vampires. Perle est habillée de vêtements qui n'ont pas été en vogue depuis près de 50 ans, et semblent hors de son temps. Heureusement, quelques mortels sont présents. Si les personnages confrontent Perle avec ce qu'ils savent, elle n'admet pas tout de suite, mais demande d'abord ce qu'ils veulent d'elle. Ca ne la dérange pas de le nier ou de demander de présenter la preuve. Elle sait que si les personnages présentent leur cas au Prince, il la soumettra au rituel de « L'infortune du menteur » (comme présentés dans **Epidémie**). Si tout ce qu'ils veulent c'est des informations, elle semble étonnement soulagée, mais les personnages pourraient la faire chanter pour de l'argent ou un soutien politique aussi. Elle peut dire aux personnages les éléments suivants.

Sarah Cobbler s'approcha d'elle il y a un peu moins d'un an avec son plan. Sarah a dit qu'elle souhaitait étudier les effets du développement vampirique de l'étreinte sur plusieurs personnes dans les différents clans, sans leur donner le bénéfice de l'instruction. Plus précisément, elle était intéressée par la souillure du prédateur. A ce moment, elle n'avait pas encore rallié d'autres Kindred à sa cause. Perle a accepté de prendre part, mais a refusé de donner tout autre aide à Sarah, et

a accepté sous condition d'anonymat. Au cours des mois suivant, Sarah a fait de fréquentes visites au refuge de Perle, ainsi qu'à l'hôpital où Mezzo avait fait son refuge et au Louis Armstrong Park. Perle n'est pas certaine de pourquoi Sarah a considéré le parc comme si important, mais elle sait qu'elle a choisi cet endroit comme site d'Etreinte depuis le début. Les autres membres de la conspiration l'ont rejoint progressivement, et bien que Perle connaissait leurs noms et leurs clans, elle ne savait pas (ou ne voulait pas savoir) tout autre détail. L'exception fut John Harley Matheson, que Perle avait rencontré auparavant. Elle parlait avec lui pendant ce temps, mais n'a jamais mentionné la conspiration.

Perle s'est retirée de la conspiration environ une semaine avant Mardi Gras, déclarant qu'elle ne pouvait pas accepter la notion d'engendrer un enfant qu'elle n'aurait jamais la chance de former. Elle assure aux personnages que si elle avait connu celui qui l'a remplacé (Lucas Gates), elle serait passée au dessus de ça, mais elle n'a aucun moyen de rectifier cette erreur maintenant. Perle en sait très peu sur l'Ordo Dracul. Elle a entendu des rumeurs horribles au sujet de leurs pratiques brutales et blasphématoires, mais admet qu'elle a peu de preuves. Elle suggère (avec quelques dégoûts) que le baron Cimetièrre pourrait en savoir plus, et en fait se rappelle que Sarah l'a rencontré, ou au moins une personne associée avec lui, souvent lors de ses visites préparatoires en ville.

• **Le Baron Cimetièrre:** les personnages ont peut-être déjà questionné le Baron Cimetièrre à propos de Sarah, mais peuvent souhaiter le questionner à nouveau, soit pour leur propre tranquillité d'esprit ou (plus probablement) après avoir parlé à Perle Chastain. S'il a dit auparavant aux personnages de le laisser tranquille, l'obtention d'un rendez-vous exige un jet réussi de Manipulation + Persuasion + statut de ville.

Le baron a peu de nouveau à dire à propos de Sarah Cobbler, mais si les personnages posent des questions sur son alliance par son nom (l'Ordo Dracul), ou a propos de quelqu'un avec qui elle aurait eu des liaisons au cours des mois passés, il mentionne Lidia Kendall. Lidia est une Gangrel et une pratiquante du vaudou, bien qu'elle ne soit pas membre du Cercle de la Sorcière. Le baron est disposé à prendre contact avec Lidia et la faire rencontrer les personnages. Au-delà de cela, il n'a pas de nouvelles ou informations utiles pour eux. Lorsque les personnages se déplacent pour rencontrer Lidia Kendall, allez à la Scène deux.

Scène Deux :

Dernières heures sombres

Si les personnages organisent une rencontre avec Lidia par le biais du Baron Cimetière, ils reçoivent vite un contact d'elle, leur disant où se rencontrer. Le rendez-vous est prévu seulement deux heures avant l'aube, dans le Mid-City. Tout personnage dont le joueur réussit un jet d'Intelligence + Connaissance de la rue sait que la zone spécifiée est connue comme un point chaud du Vaudou. Alors que les personnages approchent du quartier, permettez au joueur du conducteur de jeter Astuce + Calme, tandis que vous jetez Astuce + Conduite pour Sarah (4 dés). Si vous obtenez plus de succès, rien n'arrive. Si le joueur obtient plus de succès, lui dire qu'il voit une voiture derrière la sienne tourner dans la même rue, mais ensuite s'arrêter et éteindre ses phares. Si le personnage regarde, la porte s'ouvre et une femme aux longs cheveux tressés sort et se dirige vers une maison voisine. La femme est Sarah Cobbler, mais à moins d'avoir Auspex actifs ou de la détailler minutieusement, les personnages ne peuvent pas le savoir. S'ils

projetent de sortir la voir, sauter à la fin de cette scène et allez à "La Chasse".

Lorsque les personnages arrivent au lieu de rencontre, de lire les éléments suivants.

Votre véhicule quitte les immeubles d'appartement et de bureaux de Mid-City, tournant sur une rue bordée de maisons. Derrière les fenêtres, vous pouvez voir de la lumières et des gens, écouter de la musique et converser, sentir la fumée de cigarette et l'odeur autrefois appétissante de la cuisine d'un dîner tardif. Il vous apparait que vous n'avez pas vu beaucoup de vampires faire leur refuge dans des quartiers comme celui-ci, et vous vous demandez pourquoi - il n'est certainement pas plus difficile de se nourrir ici que dans la jungle de béton de la ville ? Ou est-ce que les souvenirs deviennent trop puissants ici, parmi le bétail ?

Un groupe d'hommes marche face de votre voiture, et vous font stopper. Une femme à la peau sombre, de 16 ans à peine, selon vous, frappe à votre fenêtre. Lorsque vous vous tournez vers elle, la souillure monte. Vous reculez de peur, mais elle avance et fracasse sa main à travers le verre de la fenêtre, puis reprend le contrôle et revient à de meilleures conditions. « Je suis désolée » dit-elle. « Ce n'était pas arrivé depuis longtemps. Je suis Lidia Kendall. Sortez donc que nous puissions parler. »

Cessez de lire à haute voix.

Notez que si le conducteur a Métamorphose (•) ou Dissimulation (••) il vous sera nécessaire d'ajuster les événements qui précèdent pour compenser la différence de réponse du personnage par rapport à la souillure du prédateur. Si les personnages sortent de la voiture, ils peuvent voir Lidia clairement. Elle porte un jeans bleu et un T-shirt blanc, et a ses cheveux en tresses africaines serrées. Elle se penche sur un lampadaire et fait un

signe au groupe d'hommes devant la voiture des personnages, puis en faisant un signe de la tête aux personnages demande ce pourquoi ils voulaient la voir. Lidia est membre de l'Ordo Dracul, et sa loyauté va à sa ligue, et non pas au Baron Cimetièrre. Elle connaît l'expérience de Sarah et puisqu'elle n'était pas directement impliquée, elle n'a pas l'intention de donner Sarah à ces Kindred. Sarah est déjà présente, puisque Lidia a déjà pris contact avec elle, mais tous ce que Sarah veut faire, c'est observer. Lidia, cependant, a apporté une sauvegarde sous la forme d'une petite troupe de vodouisants. Elle n'est pas sûre et certaine des motivations des personnages, et sait qu'ils ont été associés au Prince et à Savoy. Lidia n'aime pas la Lancea Sanctum, et soupçonne que les personnages pourraient sciemment ou inconsciemment faire partie des pratiques anti-vaudou de Vidal. Lidia ne donne pas d'informations gratuitement. Si les personnages posent des questions sur l'Ordo Dracul, elle leur donne l'information de l'encadré plus bas, mais ne mentionne pas les Anneaux du Dragon. Elle prétend ne pas savoir où est Sarah (ce qui est vrai), mais montre clairement qu'elle ne donnerait pas sa compatriote, même si elle savait. Si les personnages la menacent, elle fait un geste et ses amis se rapprochent. Les personnages peuvent voir qu'ils sont tous armés. S'ils insinuent qu'ils ont l'influence courtoise du Prince, Lidia ricane et dit que le Prince peut aborder cette question avec le Baron Cimetièrre. Si les personnages en appellent à sa sympathie et essaient de la convaincre de les aider à sortir de l'illégitimité, faite faire un jet de Manipulation + Persuasion aux joueurs (sentez-vous libre d'ajouter ou de soustraire des dés en fonction de la manière où les joueurs ont amené leur supplication). Les personnages peuvent aussi essayer de corrompre Lidia - L'argent ne l'intéresse pas vraiment, mais des promesses de faveurs à l'avenir pourrait

promettre et s'ils ont la réputation de tenir de telles promesses.

Si les personnages parviennent à convaincre Lidia de donner de plus amples informations, elle leur dit qu'elle a commandé un travail magique au Baron Cimetièrre au nom de Sarah. Ce travail prenait la forme d'une petite pochette portée autour du cou, empêchant les relations d'un vampire d'utiliser l'appel du sang pour le localiser. Si les personnages demandent ou pense à haute voix pourquoi Sarah voulait une telle chose, Lidia dit qu'elle imagine que Sarah désirait être près des personnages pour observer leur comportement.

Si cette information sort, les personnages pourraient souhaiter rechercher Sarah dans la zone. Elle se cache à proximité à côté d'une maison. N'importe quel joueur peut jeter Astuce + Investigation (+ Auspex, le cas échéant). Vous jetez Résolution + Discrétion (5 dés) pour Sarah Si le jet réussit, les personnages voient quelqu'un tapi à côté d'une maison Si les personnages ont été particulièrement suspicieux - vérification de la zone, montrant une forme de surveillance- alors Sarah est susceptible d'utiliser Manteau de la nuit (Dissimulation •••) pour rester cachée. Seul le personnage Mekhet peut percer ce voile avec la discipline Auspex.

Toute action violente déclenche une réponse des mortels vodouisants (aller à « **L'attaque** »). Dans ce cas, Lidia active tout simplement Refuge de terre (Métamorphose ••) et disparaît pour attendre la fin de la violence. Si les personnages tentent de sauter sur Sarah dans la foulée, allez à « **La Chasse** ». S'ils choisissent de l'ignorer, attendant le moment où ils auront un avantage, ils courent le risque de perdre la trace de Sarah (et vous pouvez le leur rappeler).

L'attaque

Si les personnages deviennent violents avec Lidia, ou s'ils attaquent Sarah (que

bien sûr les vodouisants ne peuvent pas voir), la troupe de Lidia attaque. Tous sont armés de pistolets ou de fusils de chasse et ils savent que Lidia est un être surnaturel (ils ne savent pas qu'elle est un vampire - ils croient plutôt qu'elle est bénie par Grans Bwa, l'esprit loa de la forêt, et ne sera pas touchée par les tirs). Utilisez les caractéristiques des gangsters données dans **L'infant de Marie** pour les vodouisants. Mettez un vodouisant pour chaque personnage, avec une arme de poing, ainsi que deux autres avec des fusils à canon scié. Les armes de poing ajoutent 3 dés aux jets d'attaque, tandis que les fusils de chasse en ajoute 4 et le tireur relances les 9 et les 10. Sarah reste en retrait et observe l'attaque, cachée par sa discipline Dissimulation, ne prenant part que si les personnages semblent perdre (à ce moment elle apparaît derrière l'un des vodouisants avec un fusil de chasse et le poignarde à la gorge). À ce moment, les personnages peuvent la voir et peuvent donc essayer de la localiser quand elle disparaît à nouveau. Jeter Intelligence + Discrétion + Dissimulation (8 dés), mais avec un modificateur négatif égal au nombre de personnages en mesure de la voir (ce nombre varie aussi selon le nombre de vodouisants restant en vie à ce point). Si ce modificateur fait tomber son pool de dés sous 1, elle ne cherche pas à disparaître, mais fuit simplement. Allez sur « **La Chasse** ».

La Chasse

Sarah s'enfuit si les personnages la pourchassent. Une fois qu'ils l'ont vue, elle essaie simplement de rester hors de portée. Sarah veut seulement s'enfuir jusqu'au lever du soleil, de toute façon, elle reste fascinée par les personnages (qu'elle considère comme ses créations). Son pouvoir Dissimulation lui permet de disparaître de la vue si elle peut l'utiliser sans témoins (bien qu'elle puisse être détectée avec Auspex), mais elle

réapparaîtra volontairement devant les personnages, en espérant de les acculer dans un refuge à l'aube (voir la scène suivante).

Les vignettes ci-dessous fournissent des exemples des genres de choses qui peuvent se produire pendant la chasse, selon l'endroit où les personnages sont quand elle commence.

• **Accident de voiture.** Cette vignette peut se produire si les personnages découvrent Sarah avant qu'elle ne soit trop loin de sa propre voiture, ou si elle *carjacke* quelqu'un plus tard, en utilisant Domination pour le forcer à sortir de son véhicule. Sarah s'enfuit dans la voiture, mais n'est pas une terriblement bonne conductrice. Elle brûle un feu rouge et percute un autre véhicule, le poussant dans le trafic à contre sens. Les dégâts résultant peuvent impliquer trois ou quatre voitures et arrêter la circulation sur une petite portion de route, ou pourrait survenir au matin quand commence l'heure de pointe et être un carambolage massif. Les gens ralentissent leur voiture pour regarder, et les personnages doivent s'assurer que Sarah ne disparaît pas dans la foule. Garder un œil sur elle tout en gardant leur propre voiture mobile nécessite un jet d'Astuce + Conduite du pilote (modifié en fonction de la gravité de l'accident) et Astuce + Calme de tous les passagers regardant pour Sarah. Sarah quitte son véhicule après l'accident et s'enfuit à pied.

• **Entrer par effraction dans une maison.** Utilisez cette vignette si Sarah est à pied. Si les personnages la voient par dessus l'épaule de Lidia et la chasse, cette vignette est appropriée. Sarah met un coup de pied dans la porte de la maison. Alors que le propriétaire émerge pour enquêter, Sarah utilise la discipline Domination et dit: «Arrêtez-les», indiquant les personnages. Cette vignette peut prendre une variété de tournures.

Si la personne dont la maison est envahie est un flic ou un soldat avec de l'entraînement au combat et un pistolet

déjà dans sa main, cette vignette devient un combat. Si la personne est une femme au foyer qui tente tout simplement de tenir les personnages en arrière, ils pourraient essayer d'éviter de blesser la malheureuse femme (ou couvrir la preuve d'un manquement à la Mascarade). Peut-être la personne que Sarah a dominée a déjà dit à son conjoint d'appeler la police, ce qui signifie que les personnages seront bientôt confrontés à un autre problème. En tout cas, Sarah essaie simplement de ralentir les personnages. Elle ne s'attarde pas dans la maison, mais s'enfuit par la porte arrière après avoir créé sa diversion.

- **La Foule.** Exécutez cette vignette si Sarah se heurte à un grand groupe de personnes. Selon l'endroit où elle va, ce pourrait être une discothèque, une réunion d'affaires tôt le matin, un tas de personnes à un arrêt de bus, ou n'importe quoi d'autre que vous pensez approprié. Ce que fera Sarah quand elle se heurtera à un groupe de personnes dépend de ce que les personnages sont plus ou moins loin derrière elle, de combien de Sang elle a consacré à Célérité pendant la poursuite, si les personnages ont exprimé leur intérêt à l'attaquer, et tout autre facteur que vous pensez utile de prendre en considération. Sarah pourrait utiliser sa discipline Cachexie pour voir si quelqu'un dans la foule est malade, et alors se nourrir. Si elle est vraiment affamée ou désespérée, elle pourrait utiliser son pouvoir pour infecter quelqu'un et s'en nourrir. Si elle a quelques tours d'avance sur les personnages, elle pourrait utiliser sa discipline Cachexie pour infecter la foule et leur déclencher les symptômes pour les énerver. Les personnages, alors doivent faire face à une foule de malades (dont ils pourraient se dire ne pas avoir du temps à leur consacrer, mais après les événements de la dernière histoire, ils pourraient vouloir éviter une nouvelle épidémie). Si vous ne souhaitez pas faire que Sarah soit tout à fait si méchante, elle pourrait utiliser Domination sur quelques membres de la foule pour les

obliger à attaquer ou détenir les personnages.

- **Séparation.** Si les personnages parviennent à coincer Sarah, elle tente d'inverser les rôles en les séparant. Elle utilise Manteau de la nuit (Dissimulation ●●●) pour disparaître et réapparaître jusqu'à ce qu'un personnage soit seul. Elle n'engendre pas de la souillure du prédateur (bien que le Mekhet puisse essayer de percer sa Dissimulation avec son Auspex, ce qui exige un jet contesté de son Astuce + Investigation + Auspex contre Résolution + Discrétion + Dissimulation). Si elle parvient à coincer un personnage seul, elle tente de lui parler, essayant de comprendre les intentions des personnages. Elle reste brève dans sa conversation, sachant que les autres seront bientôt de retour - après seulement quelques instants de conversation, elle tente d'utiliser la Domination pour forcer le personnage pour tromper les autres. Cela nécessite un contact visuel (et ne laissez pas les joueurs se permettre de dire que leurs personnages portent des lunettes ou quelque chose pour contrer cet effet; cela ne fonctionne pas), et vous devez jeter Intelligence + Expression + Domination pour Sarah (9 dés) tandis que le joueur jette Résolution + Puissance du Sang. Si Sarah gagne, le personnage doit tenter de diriger ses compagnons loin de Sarah. Si le joueur gagne ou est à *ex aequo*, l'ordre n'a aucun effet. En aucun cas, Sarah n'attaque le personnage. En cas d'attaque, elle tente d'obtenir l'écart ou à la fin du combat avec la conversation (et vous pouvez aller à la scène suivante pour les détails de la conversation).

- **Course jusqu'à un refuge.** Le rendez-vous avec Lidia a eu lieu à peine seulement deux heures avant l'aube. Sarah tente de maintenir les personnages à sa poursuite jusqu'au lever du soleil, sachant qu'elle peut rester debout beaucoup plus longtemps que ce qu'ils ne le peuvent. Essayez d'organiser la chasse de sorte que les personnages et Sarah soient à

pied lorsque le soleil commence à se lever, et à une distance accessible de quelque chose qui pourrait être utilisé comme un refuge: une maison, un hôtel ou similaire. Sarah court vers le sanctuaire, en utilisant Célérité pour augmenter sa vitesse (si elle a la Vitae restante pour le faire). Pour les premiers rayons de lumière du soleil, les personnages souffrent de 2 points de dégâts aggravés par tour d'exposition. Sarah souffre de ces dommages aussi, mais Les Anneaux des Fléaux en font des dégâts contondant. Sarah et les personnages peuvent résister à ces dommages avec Invulnérabilité. Une fois que le soleil s'est totalement levé (cela prend environ 10 minutes), Sarah souffre de dégâts aggravés tout comme les personnages. Une fois à l'intérieur, les personnages subissent les effets du sommeil diurne: Tous les pools de dés sont limités à la cote d'humanité, et les joueurs doivent faire un jet d'Humanité pour leurs personnages pour rester éveillé. Sarah, cependant, reste éveillée automatiquement (grâce à un autre aspect des Anneaux) et observe simplement les personnages afin de s'assurer qu'ils n'essayent pas de lui faire du mal. S'ils veulent parler, elle parle avec eux (dans ce cas, aller à la **Scène Trois**). Sinon, elle s'assied simplement et les regarde toute la journée.

Scène Trois:

Crépuscule

Dans cette scène, les personnages parlent enfin avec Sarah Cobbler, et peuvent apprendre d'elle les préceptes de l'Ordo Dracul et ses motivations à organiser leurs étreintes.



La tuer !

Vous pourriez avoir à faire face à des

joueurs qui veulent tout simplement que leurs personnages attaquent et détruisent (ou commentent une diablerie à son encontre) Sarah Cobbler. Ceci découle normalement de l'une des deux mentalités suivantes : soit le joueur n'a pas tout à fait compris la nature des jeux de rôles et voit Sarah comme le « Vilain Boss » qu'il doit tuer pour gagner le jeu, ou le joueur décide que son personnage déteste tellement Sarah que le meurtre sous la colère est la seule réponse. La dernière motivation, même si un peu simpliste, est très bien: Les vampires sont des prédateurs et des monstres, et se comporter de cette manière est parfaitement acceptable pour le jeu. L'autre mentalité, cependant, laisse un peu à désirer. Si vous avez un joueur épousant le concept de « tuer d'abord », essayez de comprendre si c'est le personnage ou le joueur qui est vraiment le mieux desservi. Si c'est le personnage, Laissez faire. Les autres personnages peuvent tenter d'empêcher leur compatriote joyeux flingueur. Si c'est le joueur, vous devrez peut-être le prendre à part pour un rappel rapide de la différence entre Vampire: The Requiem et The Legend of Zelda.



Cette scène peut survenir n'importe quand lorsque les personnages ont coincé Sarah, mais elle sert mieux l'histoire si elle arrive après leur course pour s'abriter du levé du jour. Soyez sûr de souligner que Sarah ne souffre que de peu ou d'aucun dommage de la lumière du soleil et ne semble pas du tout touchée par l'envie du sommeil diurne (elle l'est, mais les personnages ne le sauront pas). Ils pourraient mépriser ou au moins se méfier de cette femme, mais il est clair qu'elle a un pouvoir que les autres Vampires n'ont pas.

Sarah, pour sa part, est heureuse de parler avec l'un des cinq personnages. Sarah est prête à répondre à presque toutes les questions que les personnages posent sur elle, y compris sur sa vie propre mortelle et son histoire (une partie apparaît dans le

livret pour le conteur proposé par l'association Tenebrae, mais vous pouvez vous sentir libre de fournir tous les détails sur lesquels les personnages s'informent). Les réponses à certaines des questions évidentes suivent.

• Pourquoi avez-vous fait cela?

Ceci est probablement la question sous-jacente dans l'esprit des personnages. Pourquoi Sarah a mis en place leurs Etreintes puis les a abandonnés ? Sa réponse est qu'elle estime que les Kindreds "s'imprègnent" de leurs géniteurs, comme les jeunes les animaux sur leurs parents, mais si un groupe de nouveau-nés s'imprègnent les uns aux les autres au contraire, ils seraient capables de former un système de soutien ou un groupe de chasse - tout simplement, une force sur qui compter dans les nuits imprévisibles de la Nouvelle-Orléans.

Elle admet que l'expérience ne s'est pas déroulée comme elle l'avait prévu, en raison principalement de la perte du soutien de Perle Chastain et de Lucas Gates, son remplaçant. Sarah déclare que son souhait était d'approcher John Marrow "plus tôt" avec son offre. Les joueurs pourrait bien revenir sur cette tournure de phrase et s'ils le font, Sarah l'admet : John Marrow savait que l'Etreinte se passerait dans le parc Louis Armstrong. Voilà comment il savait qu'il fallait être là pour ramasser les personnages. Sarah admet aussi avoir informé le Prince au sujet des nouveaux Kindreds dans la ville. Elle voulait que leur immersion dans la vie politique Kindred se fasse dès que possible et ne voulait pas courir le risque de les voir quitter la ville.

• Qu'avez-vous offert aux sires?

Les personnages ont sans doute déjà eu l'occasion de demander aux sires eux-mêmes ce qu'ils ont tiré de la conspiration, mais au cas où ils n'ont pas posé cette question, ou au cas où ils ont oublié ou n'ont pas eu cette chance, Sarah leur dit. Elle a fait chanter Marie, sa « sœur » infant, en la prenant à partie. Nathaniel

Dubois voulait de l'argent. John Matheson voulait un enseignement sur le monde moderne et un serviteur, ce que Sarah a fourni en la personne de James Kelvin. Lucas Gates voulait apprendre la magie du Cercle de la Sorcière, mais Sarah n'avait pas l'intention de permettre que cela arrive. Elle ne lui a donné que le nom et l'emplacement d'un cercle Kindred pour contact, mais a dit aux Kindred de détruire Gates à vue. Andrea Ouellette, Sire Edward, s'est porté volontaire pour faire partie de la conspiration - elle, aussi, est un membre de l'Ordo Dracul.

• Qui nous a choisis?

Sarah informe les personnages que chaque sire a choisi son propre Infant. Elle connaissait à l'avance que les personnages Mekhet, Gangrel et Ventrue aller être étreints, mais Andrea et Lucas ont attendu jusqu'au dernier moment pour choisir leur Enfants (ce qui s'est passé, vous vous en souvenez, lors de Last Night). Si le personnage Gangrel demande, Sarah lui dit que John Harley Matheson avait l'intention de l'étreindre cet été et de la ramener dans son manoir, mais Sarah a convaincu de la laisser en la ville.

• Qu'est-ce que l'Ordo Dracul ?

Voir encadré.

• Pouvons-nous rejoindre l'Ordo Dracul ?

Sarah est prête à prendre tout ou une partie des personnages comme étudiants, mais seulement s'ils l'aident à rester inaperçue dans la ville.



LA LIGUE – L'ORDO DRACUL

L'Ordo Dracul, ou Ordre du Dragon, est un groupe de vampires qui croient que tout obstacle peut être surmonté - y compris la malédiction du vampirisme. Ils se tournent vers Vlad Tepes, l'infâme Dracula, comme père idéologique, et croient qu'il a

directement été maudit par Dieu, devenant un vampire sans Sire.

Les Dragons, comme les membres de cette alliance s'appellent eux-mêmes, croient que tout change avec le temps et que le changement doit être étudié, compris et finalement exploité. Les membres de cette alliance étudient sous de plus puissants mentors, qui, à leur tour, apprennent d'encore plus anciens vampires. Alors que l'Invictus demande fidélité à ses potentiels initiés, l'Ordo Dracul exige l'intelligence.

Les membres peuvent, au fil du temps, apprendre une série de rites et de pratiques appelées les Anneaux du Dragon. Ces pouvoirs permettent aux Dragons de tricher sur la malédiction du vampirisme jusqu'à un certain point.



• **Qu'avez-vous fait pour Mezzo / Andrea ?**

Sarah déclare qu'elle n'a rien fait pour Andrea, mais que curieusement, ce qui lui est arrivé était semblable à ce qui est arrivé à Mezzo. Sarah explique brièvement les Anneaux du Dragon et stipule qu'un vampire qui tente de maîtriser l'un de ces Anneaux prend le risque d'amplifier les effets d'un fléau de la condition vampirique, plutôt que de l'atténuer. Dans le cas d'Andrea, elle tentait de maîtriser les Anneaux de la Bête, mais a seulement réussi à donner une plus grande maîtrise de sa Bête sur son esprit. La Bête a pollué les Disciplines d'Andrea, lui permettant de provoquer la rage sanguinaire. Dans le cas de Mezzo, Sarah l'a dupé et en lui donnant de mauvaises instructions tout en prétendant lui enseigner Les Anneaux du sang. Les résultats étaient sensiblement les mêmes, bien que - Mezzo a perdu le contrôle de sa Vitae et de sa discipline Cachexie, la faisant succomber à ses propres maladies. Si Mezzo a survécu, Sarah est soulagée. Elle n'a jamais vraiment voulu s'en prendre à sa « sœur ».

Sarah n'exprime pas de remords pour ce qu'elle a fait. Elle déclare que les personnages sont désormais plus que ce qu'ils étaient en tant que simples mortels, et qu'ils peuvent récupérer tout ce qu'ils avaient avant leur Etreintes, en se donnant le temps, du dévouement et un bon enseignement. Tout ce qu'ils ont à faire est d'être patient et assidu, et ils peuvent apprendre à transcender leur condition.

Cette scène se termine avec la conversation, avec la décision que les personnages prennent. Ils pourraient choisir de capturer Sarah pour la livrer au Prince (qui l'exécutera presque certainement), la diaboliser (ce que le Prince leur pardonne), la libérer, se joindre à elle, ou n'importe quel autre choix. S'ils choisissent de l'attaquer, elle se défend du mieux qu'elle peut, mais n'est certainement pas assez habile pour prendre le dessus sur toute une coterie de vampires.

Lorsque les personnages ont pris une décision et ont agi vis-à-vis d'elle, lisez ce qui suit:

Le soleil se couche, et la nuit tombe à nouveau sur la Nouvelle-Orléans. Vous entendez des cloches au loin sonner l'heure, tout comme elles ont sonné le premier minuit de votre Requiem, et vous connaissez la vérité sur votre entrée dans la Danse de la Mort. Serait-ce la fin de cette danse ici, à la New Orléans? Est-ce que vos ennemis vous trouveront lors d'une nuit sombre et prendront votre âme, ou votre Requiem durera-t-il à travers les siècles jusqu'à une nuit, où vous devrez vous cacher du monde comme John Harley Matheson ou Perle Chastain, vos années mortelles floues dans votre mémoire ?

Le soleil se couche, et les ombres s'allongent. Quels mystères vous réservent encore ce monde des ténèbres ?

Cessez de lire à haute voix.