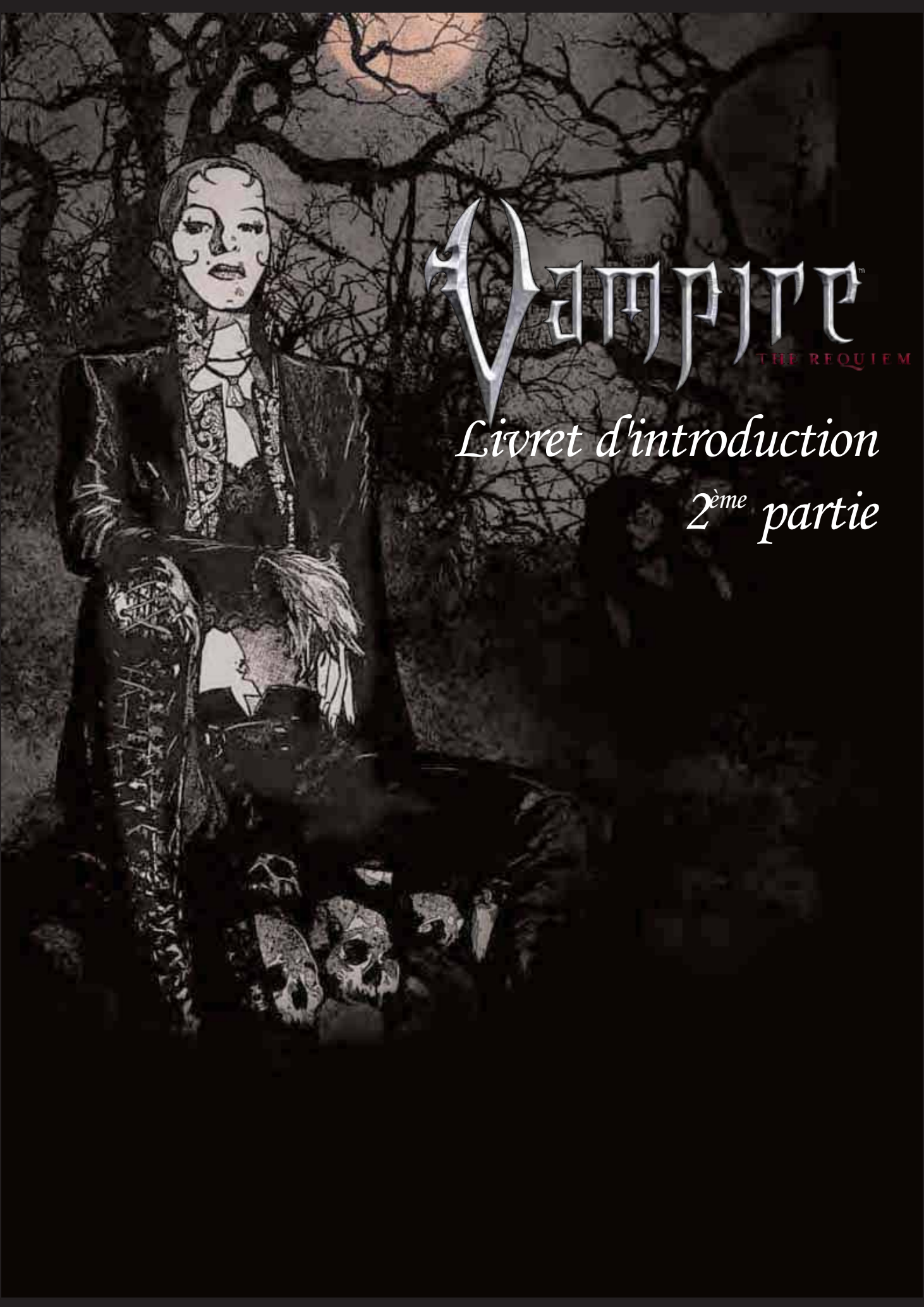




Vampire

THE REQUIEM

Livret d'introduction

2^{ème} partie



Illustration de couverture par Alex Maleev

Après l'aperçu des règles du Système de l'Art du Conteur et de Vampire : Le Requiem, voici quelques informations sur certains habitants du Monde des Ténèbres, tirées également de la chronique *Danse de la Mort*, la série de livrets officiels de démonstrations de Vampire : Le Requiem, et des “nouvelles” journalières de White Wolf Inc., sur le Monde des Ténèbres. Tout comme la précédente partie de ce Kit d'Introduction, les informations qui suivent n'ont pas la prétention d'être exhaustives, mais ne sont là que pour donner un avant-goût de ce nouvel univers et du matériel pour les conteurs francophones désireux de l'explorer avec leurs joueurs. Cette seconde partie est bien évidemment réservée aux Conteurs.

Cette publication n'a aucun caractère officiel par rapport à la société White-Wolf. © 1990-2003 White-Wolf Publishing, Inc. Le terme Monde des Ténèbres et tous les termes associés sont sous copyright White-Wolf Publishing, Inc. Tous droits réservés. White-Wolf Publishing 753 Park North Blvd. Suite 128 Clarkston, GA 30021 USA

Toutes autres textes ou images de cette publication restent la propriété de son auteur. Leur reproduction est interdite sans leur accord.

White-Wolf Inc.



Hexagonal



Peupler le Monde des Ténèbres

Cette première section présente du matériel générique pour la création de personnages non joueurs quelque soit l'endroit où se situe votre chronique de Vampire : Le Requiem. On y traitera tout d'abord de quelques antagonistes potentiels de vos personnages avant de présenter quelques Archétypes de personnages non joueurs.

Les Antagonistes

Les vampires ont de nombreux ennemis, aussi bien parmi leur propre espèce que parmi les autres habitants surnaturels du Monde des Ténèbres. En voici quelques exemples...

Les Noires Alliances

Parmi les Kindreds, il existe des Alliances encore plus secrètes que l'Ordo Dracul, et plus noires dans leurs desseins que toutes les autres. Voici donc deux exemples de groupes de Kindreds s'étant alliés pour devenir les ennemis de leur propre espèce.

La Progéniture de Bélial



Rassemblement informel de satanistes, d'adorateurs du démon et autres m é c r é a n t s , "l'Alliance" connue sous le nom de Progéniture de Bélial affirme que les Damnés sont littéralement issus de

l'Enfer. Pour eux, Les vampires ne sont pas des créatures uniques en leur genre, mais plutôt une race de "démons" qui ont pris forme humaine ou de diables qui se sont frayés un passage à travers les profondeurs sulfureuses des Abysses jusqu'à la surface du monde. La mission des Damnés, selon la doctrine de cette Alliance, est de donner libre cours aux pulsions sombres conférées par la Bête.

La Progéniture de Bélial est vraiment une fac-

tion diabolique de la Famille. Ses membres exultent dans le sentiment de leur propre dépravation, infligeant sans remords tortures et tourments, le tout sans la moindre discrétion. Là où passent la Progéniture de Bélial, les immeubles brûlent, les mortels meurent, et des victimes hagardes et couvertes de sang errent dans les rues jusqu'à ce qu'elles s'écroulent.

La Progéniture de Bélial survit rarement longtemps dans quelque domaine que ce soit. Son comportement est incompatible avec la préservation de l'existence des Kindreds, que l'on comprenne la Mascarade au sens strict ou au sens large. C'est pourquoi rares sont les Princes qui tolèrent que cette engeance établisse des refuges ou séjourne dans leur domaine. Même si les Princes ne liguèrent pas leur domaine entier contre eux, les membres de la Progéniture rencontreraient probablement la Mort Ultime tôt ou tard. Leurs agissements manifestes et leur malfaisance flagrante, tendent à attirer l'attention des chasseurs de sorcières, des autorités mortelles et d'autres groupes qui ne veulent pas subir la menace de ces meurtriers démoniaques.

VII

Cette "Alliance" du monde des morts-vivants n'a pas de nom. Bien que cette faction comprenne des vampires, ces êtres semblent détester tout Kindred qui ne fasse pas partie de leur mystérieux ordre, et tentent littéralement de les détruire à vue. "Sept", le nom par lequel les autres Kindreds connaissent cette secte, provient de l'iconographie que laisse parfois ces vampires derrière eux, après des attaques particulièrement haineuses ou notables : Un sept en chiffres romains.



Selon toute vraisemblance, les membres du Sept sont peu nombreux, et rares sont les cités qui hébergent ces génocidaires. Pourtant, ce qui leur fait défaut en nombre de membres, ils le compensent en ferveur et en une haine brûlante des Kindreds. Quelques membres de leur organisation ont été capturés par d'autres vampires, et selon leurs aveux

(souvent arrachés sous la douleur de la torture ou par des moyens surnaturels), plus d'un détail odieux apparaissent. A ce qu'on dit, et contrairement aux autres Kindreds, les membres du Sept ne souffrent pas des affres d'une possible frénésie quand ils rencontrent un mort vivant pour la première fois. Ils peuvent pourtant identifier d'autres vampires à vue, car ils prétendent être capables de voir "la marque du Traître" sur les Kindreds. Même la compréhension superficielle du "nom" du groupe n'est au mieux qu'une obscure traduction. Quand ils sont interrogés, contraints par des moyens surnaturels à dire la vérité, ces créatures ne peuvent définir ce qu'elles sont, et les sondages de leurs esprits n'apportent qu'une image mentale du chiffre romain "VII" ou celle d'un caractère provenant de ce qui semble être un alphabet inconnu, que le vampire interrogé ne peut convenablement expliquer.

Les membres du Sept sont inflexibles dans leur détermination à détruire les autres vampires. Le Sept croit que cette détermination est l'héritage d'un roi qui avait péché il y a de cela des siècles ou peut-être même des millénaires, et que son but est

de détruire les Damnés. C'est seulement en effaçant la souillure des Kindreds de la surface de la terre, qu'ils pourront obtenir leur rédemption, et leur droit à réclamer ce royaume perdu.

Les Fantômes

Généralités

Les fantômes sont les esprits des mortels qui s'attardent dans le monde physique. Certains sont de simples échos des morts, le résidu d'une âme répétant sans fin un schéma d'actions simples, comme dans une cassette vidéo passant en boucle continue. D'autres sont de purs esprits qui se sont retrouvés "perdus" après la mort. Incapables de continuer leur route dans les royaumes des esprits, ils hantent leur anciens foyers et lieux de travail, devenant de plus en plus solitaires et frustrés à mesure que passent les décennies. D'autres encore, s'accrochent au royaume physique par la pure force de leur volonté, incapables de laisser derrière eux des affaires en suspend.



Les fantômes s'attardent dans le monde car ils y sont ancrés. Tout fantôme a au moins une Ancre l'enracinant dans le monde physique, tandis que les esprits puissants en ont plus. Le nombre et la nature des Ancres d'un fantôme dépendent de l'individu et des circonstances entourant sa mort. Dans la plupart des cas, une Ancre est un lieu ou un objet physique qui possédait une grande valeur émotionnelle du vivant du fantôme. Par exemple, un homme qui transportait une montre à gousset de valeur partout où il allait, pourrait devenir un fantôme ancré à cette montre, hantant tous ceux qui la posséderaient. Occasionnellement, les fantômes peuvent s'ancrer à des personnes plutôt qu'à des objets. Une femme assassinée par un ex-amant délaissé, pourrait se trouver ancrée à lui, car elle serait nourrie par un amer désir de revanche.

Si nécessaire, un fantôme peut être éliminé soit par un exorcisme réussi (les exorcismes ne sont plus réservés aux seuls démons), qui détruira toutes les Ancres, soit en le détruisant avec des armes bénies ou enchantées (les armes normales passent simplement à travers les fantômes.) A contrario, si les Ancres sont résolues, comme lorsqu'un groupe de joueurs accomplit la volonté du propriétaire de la montre à gousset, le fantôme peut relâcher ses liens avec la réalité et quitter le royaume des mortels.

Numina

Les fantômes ont accès à un certain nombre de pouvoirs surnaturels, appelés Numina (Numen au singulier.) Ces pouvoirs vont des auras terrifiantes aux véritables possessions. Le type de Numina qu'un fantôme possède dépend de sa nature, de sa personnalité, de ses buts et des circonstances relatives à sa mort. Le nombre de pouvoirs auxquels il a accès dépend de son âge. En règle générale, un fantôme gagne une Numen tous les dix ans après sa mort. Un fantôme qui est mort depuis trente ans peut avoir jusqu'à trois Numina. Bien sûr, les exceptions restent possibles dans le cas de fantômes exceptionnellement puissants ou ayant une volonté de fer. Les Numina ne sont pas structurées en niveaux, comme le sont les Disciplines vampiriques. Elles se présentent juste sous la forme d'une liste, et donc n'importe quel fantôme peut posséder n'importe quelle Numen, pourvu qu'elle soit appropriée à son histoire.

Signe Fantôme

Le Fantôme est capable de créer des messages ou des images sur des supports médias malléables. Le fantôme peut créer un seul et unique message ou image. Une phrase peut être inscrite sur la vapeur condensée sur un miroir, une déclaration fantomatique peut être entendue à travers les bruits de fond d'un cassette audio, ou une image peut être surimprimée sur la pellicule d'un film ou sur une bande vidéo.

Les Loups-Garous

Bien que les Kindreds se fassent passer pour les prédateurs ultimes, il en est qu'ils craignent et dont ils ne parlent pas. C'est ce qui explique la réticence que les vampires ont à quitter leurs villes et la tension qu'ils ressentent en parcourant les zones rurales.

Ce prédateur, c'est le loup-garou, une créature mi-homme, mi-loup, vivant à l'extérieur des villes et qui n'a pas besoin d'attendre que la lune soit pleine pour se transformer en la plus terrible machine à tuer du Monde des Ténèbres.

Les Kindreds en savent peu sur eux, si ce n'est qu'ils s'aventurent peu en ville et qu'ils détestent les vampires (ce qui peut être embêtant quand ce qui vous déteste fait trois mètres de haut, est plein de muscles, a des griffes et des crocs bien acérés et se déplace en meutes.)

Mais ce que sont vraiment ces créatures demeure un mystère qui sera révélé dans le prochain jeu du Monde des Ténèbres : **Loup-Garou : l'Abandon**.

Archétypes de personnages

Le Système de l'Art du Conteur utilise deux formats de base pour les personnages du Conteur, selon qu'ils soient combattants ou non. Les combattants apparaissent avec toutes leurs caractéristiques. Pourtant, la plupart des personnages qui apparaissent dans un jeu de l'Art du Conteur ne nécessitent pas un traitement aussi complet. Si les personnages des joueurs tombent sur un vagabond marmonnant un étrange discours sur des monstres cachés, sa Vitesse exacte ou son niveau en Survie ne sont pas terriblement importants. Ainsi, les descriptions des " non-combattants " fournissent des détails sur leur personnalisation et quelques groupement de dés utiles, tout en permettant au Conteur de compléter le



reste selon ce qui convient le mieux à sa partie. Voici donc quelques modèles génériques en commençant par un sans domicile fixe :

Le S.D.F.

Citation: “Mec, tu ne croirais pas aux merdes que j'ai vu par ici la nuit. File-moi une de ces clopes et je t'en parlerai.”

Histoire: Le sans domicile fixe peut-être trouvé dans à peu près toutes les grandes cités ou villes à travers le monde, errant à travers les rues et les arrière-cours à la recherche d'un repas, d'une dose, ou d'un endroit chaud où dormir. Souvent leur apparence hirsute cache un esprit aiguisé et les capacités d'un homme de main ou d'un voleur entraîné, ou bien encore un individu fier et généreux qui est simplement tombé dans des moments difficiles.

Description: Des cheveux sales et emmêlés, des lèvres gercées, un teint buriné, la plupart des sans domiciles fixe sont maigres et en mauvaise santé, et portent des couches de vêtements sales et chiffonnés. Ils transportent souvent avec eux leur biens dans un sac poubelle ou un sac de marin élimé.

Indices d'Interprétation: Les sans domicile fixe sont souvent des mendiants, cherchant de l'argent pour alimenter leurs dépendances (alcool, cigarettes, drogue..) ou simplement leur ventre. Ces individus peuvent être très intéressés par un travail simple leur rapportant une aumône, tel que faire le guet, ou partager des informations sur le secteur. Dans certains cas pourtant, ces personnes sont des virtuoses de la duperie qui tentent d'escroquer autant que possible les personnes crédules ou compatissantes.

Capacités: *Conscience (groupement de 4 dés) :* Beaucoup de sans domicile fixe ont appris à avoir une conscience aiguisée de leur environnement et prennent rapidement avantage de toute opportunité que le destin jette sur leur chemin ; *Sagesse de la rue : (groupement de 5 dés) :* Les sans domicile fixe développent une intime connaissance de qui et quoi se ballade sur leur territoire, ce qui est principalement un moyen de survie. En utilisant les bons moyens, ils peuvent être convaincus de partager ce qu'ils ont observé.

Le Chasseur de Monstres

Après un modèle de personnage non-combatant, nous allons nous concentrer sur un premier

personnage combattant, à savoir le chasseur de monstres. C'est le modèle correspondant à tous ceux qui ont été exposés au surnaturel et qui ont décidé de le combattre. Les chasseurs de monstres ne font généralement pas partie d'une société organisée, mais sont plutôt des individus solitaires qui ont été mis dos au mur.

Citation: "Ils sont partout, se cachant parmi nous, prédateurs des innocents et des sans défenses. Je vais les faire payer pour ce qu'ils ont fait."

Histoire: Certains chasseurs ont perdu des êtres chers par la faute des horreurs qui répandent leur peste à travers le monde moderne, qu'ils soient fantômes, vampires ou loups-garous. D'autres peuvent être eux-même des victimes qui ont survécu uniquement par chance ou par la cruauté de leurs tourmenteurs. Mais plutôt que de reculer face à l'horreur de ce qu'ils ont vécu, ces individus se sont dévoués à la recherche et à la destruction de ces créatures. Les chasseurs de monstres opèrent généralement seuls. Beaucoup ne veulent mettre personne en péril, tandis que d'autres sont tant consumés par la paranoïa qu'ils ne peuvent plus avoir confiance en qui que ce soit. Ils mènent souvent des vies secrètes, travaillant le jour et arpentant les rues la nuit.

Indices d'Interprétation: La plupart des chasseurs de monstres sont traumatisés, à un degré ou à un autre, par ce qu'ils ont vécu. Ils sont souvent paranoïaques et même suspicieux envers leurs plus proches amis, dont ils ont toujours peur qu'ils deviennent "l'un d'eux". Certains prennent leur mission avec une certaine sorte de zèle sacré, se comparant à des croisés des temps modernes, tandis que d'autres toisent les monstres avec le même regard vide de passion que celui que porterait un chasseur de gros gibiers sur sa proie.

Attributs: Intelligence 2, Astuce 4, Résolution 5, Force 3, Dextérité 4, Constitution 3, Présence 2, Manipulation 3, Sang-froid 4.

Capacités: Érudition 2, Athlétisme 2, Bagarre 3, Informatique 1, Conduite 1, Armes à feu 3, Intimidation 2, Investigation 2, Médecine 2, Occulte(Choisir un monstre spécifique) 4, Science 1, Furtivité 3, Sagesse de la Rue 2, Subterfuge 2, Survie 2, Armement 4

Avantages: Sens du Danger, Réflexes Rapides 2, Constitution de Fer 2

Volonté: 9

Moralité: 7

Vertu /Vice: Justice / Colère

Initiative: 8 (10 avec Réflexes Rapides)

Défense: 4 ; **Vitesse:** 12 ; **Santé:** 8

Armes/Attaques: Machette (dommages 2L ; Taille 2, groupement de 9 dés) ; Pieu (dommages 1L, taille 1, groupement de 4 dés, doit viser le cœur) ; Colt.45(dommage : 3L ; portée 10m/20m/40m ; chargeur : 7+1 ; Groupement de 10 dés)

Armure: Vêtements renforcés/épais (indice : 1/0)

Les Membres d'un gang

C'est l'archétype des petits (ou parfois grands) délinquants hantant les quartiers populaires et qui se rassemblent en groupes de quatre à dix jeunes au bas des immeubles ou dans les parcs. Le jour ils peuvent avoir l'air menaçant alors qu'ils observent les passants, comme dans l'attente d'un mauvais coup. La nuit, par contre, ils peuvent se montrer dangereux pour les personnes isolées dans une ruelle sombre. Toutefois, leur force leur vient du groupe, et individuellement ils ne sont pas très courageux. Dès qu'ils sentiront qu'ils n'ont plus l'avantage (ou qu'ils assisteront à quelque chose de surnaturel), ils fuiront certainement.

Citation: "Eh toi ! Qu'est ce que tu fous là ? Tu cherches quelque chose ? Tu sais, on aime pas trop les touristes par ici...par contre ta copine peut rester avec nous..."

Histoire: Les membres d'un gang sont généralement plus spécialisés dans un certain type de délit (ou de crime), et peuvent occasionnellement agir sur les instructions d'un commanditaire. Certains d'entre eux ne sont pas forcément de mauvais gars, mais simplement des jeunes un peu paumés qui ont de mauvaises fréquentations.

Attributs: Tous à 2 sauf Force, Dextérité et Manipulation à 3.

Compétences: Athlétisme 2, Conscience 3, Bagarre 2, Conduite 1, Armes à feu 1, Larcin 2, Furtivité 1, Sagesse de la rue 2, Armement 2.

Volonté: 4

Modificateur d'Initiative: 5

Défense: 2 ; **Vitesse:** 11 ; **Santé:** 7

Armes: Un des membres possède généralement une arme à feu, comme un pistolet léger, et les autres des couteaux.

Cités des Kindreds

Cette seconde partie vous présente un aperçu de deux cités du monde de **Vampire : Le Requiem**, servant de décors de chroniques officielles, à savoir Chicago et la Nouvelle Orléans. En tant que "cité référence" de **Vampire : Le Requiem**, la Nouvelle Orléans sera bien sûr la plus détaillée.

Chicago

Bien que Chicago ne soit pas la ville de référence de **Vampire : Le Requiem**, elle n'en reste pas moins une ville importante du Monde des Ténèbres. Les cinq personnages suivants vont tous apparaître dans la série à venir des romans de **Vampire : Le Requiem**, et peuvent servir d'inspiration pour vos propres parties.

Personnages officiels

Le Prince Maxwell

Clan : Ventruie

Alliance: Invictus



Ancien et actuel Prince de Chicago, Maxwell a passé une grande partie de son temps en torpeur à la suite de l'incendie qui frappa la ville en 1871. Dès son réveil, il entreprit de regagner la direction de sa ville. Il lui fallut plusieurs années, mais il récupéra la place de Prince qui lui revenait de droit. Depuis, il a servi de puissant meneur pour une ville grouillante de non-morts très divers, et de choses encore plus dangereuses. Il règne en équilibrant les pouvoirs, maintenant les cinq alliances majeurs en échec sous son égide. Bien qu'étant membre de

l'Invictus, il a construit une relation personnelle très étroite avec le Lancea Sanctum (particulièrement avec l'Évêque Solomon Birch, qui est l'un de ses plus proches conseillers). Cette alliance lui a permis de mettre un frein au pouvoir des Carthiens, si étroitement liés aux "cols bleus" de la ville.

La couronne métaphorique que porte Maxwell n'est pas facile à porter. Les Vampires qui refusent de jouer le jeu des Alliances (et les neonates qui le font sans trop de conviction) menacent l'équilibre des forces, et il les poursuit avec un zèle hors du commun. Mais la menace la plus importante à son règne est simplement le passage du temps. Il a déjà succombé une fois à la torpeur, et il sait que celle-ci finira par le réclamer encore. D'autres chuchotent qu'il exhibe les signes de la folie rampante des anciens de son clan, mettant en avant l'Étreinte inconsidérée de Perséphone Moore comme une évidence que Maxwell est en train de perdre sa prise sur sa raison (et son pouvoir).

Perséphone Moore

Clan: Ventruie

Alliance: Invictus

Perséphone (née Linda) Moore est l'infante du Prince Maxwell de Chicago. Il l'a étreinte dans le feu de la passion, et elle est entrée en contact avec d'autres vampires avant qu'il n'ait eu une chance de réparer son erreur. Maintenant il la tolère, mais beaucoup pensent qu'il préférerait l'avoir tuée pour être libéré de ce fardeau et de cette honte. Certains murmurent même qu'elle l'a fait chanter d'une quelconque façon. Plusieurs des autres vampires de Chicago se raillent d'elle pour son attachement aux "jupons" de son sire (ou pour avoir eu la témérité d'avoir été étreinte comme elle



le fût). Membre de l'Invictus, elle profite du confort que le Premier État lui offre, mais elle est aussi une jeune vampire, une pour laquelle le féodalisme n'est pas un concept naturel. Sa tendance à la rébellion se manifeste sous la forme d'une sympathie pour les Kindreds qui ne jouent pas le jeu des Alliances et de la servilité. Elle adopte une ligne de prudence en gardant ses affaires cachées du Prince.

Trey "Loki" Fischer

Clan: Mekhet

Alliance: Cercle de la Vieille

Trey Fischer a tourné autour des vampires toute sa vie - il ne le savait simplement pas jusqu'à ce qu'il soit trop tard. Son père travaillait dans une compagnie du Prince de Chicago et devint finalement une goule.

Ne voulant pas faire face à ce qu'était devenu son mari, la mère de Trey parti, emmenant seulement sa sœur avec elle.

Vers la fin de son adolescence - durant laquelle il adopta le surnom de Loki - sa petite amie disparut, et il l'aperçut, plus tard, au milieu de brutes qui

s'avérèrent être des vampires non alignés. Cruellement, un de ces vampires de gang transforma également Loki, mais une telle malignité ne le fit pas apprécier la cause indépendante. Il se jeta rapidement dans la structure dominante du pouvoir pour se venger. Il eu sa revanche, mais il ne put vraiment se résoudre à détruire son ancienne petite amie, et elle est encore là aujourd'hui.

Depuis qu'il s'est impliqué dans la hiérarchie du pouvoir vampirique, Loki n'a pas souvent eu le même point de vue qu'elle. Il s'associa avec la plus holistique des alliances dominantes, le Cercle de la Vieille, qui l'autorise à mêler sa philosophie personnelle à l'origine occulte des morts-vivants. Nonobstant, il comprend que la structure prédominante du pouvoir est son meilleur atout, spécialement depuis qu'il s'est fait un nom en dirigeant lui-même une coterie victorieuse de gardiens de la loi contre des vampires qui auraient pu mettre en péril les Traditions et risquer la non-vie de tous les morts-vivants.

Solomon Birch

Clan: Daeva

Alliance: Lancea Sanctum

En tant que membre phare de la Lancea Sanctum et conseiller du Prince de Chicago, Solomon est largement perçu comme un redoutable haut chambellan de l'Ost (armée féodale) de Chicago. Ce qui lui manque en subtilité, il le compense largement en zèle et en détermination à punir les hérésies, qu'elles soient réelles ou fabriquées de toutes pièces.

Solomon a une haine spéciale pour Perséphone, qu'il voit comme la personnification de la folie et de la faiblesse rampante du Prince Maxwell. Que cet allié de longue date viole avec tant de désinvolture la Seconde Tradition plonge Solomon dans une rage apoplectique.

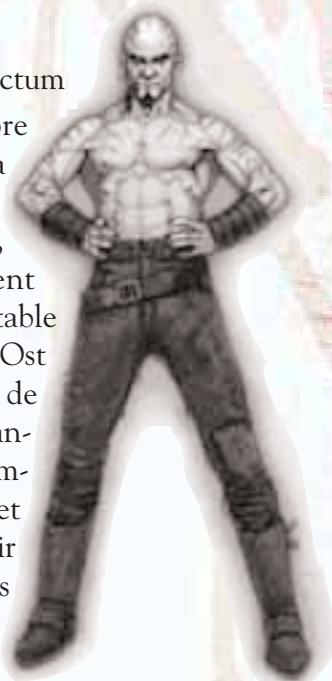
Le corps de Solomon est sillonné de cicatrices, à la fois dues à des conflits et à des mortifications de sa propre chair. Le fait qu'il garde ses cicatrices d'une nuit à l'autre ajoute seulement à sa mystique parmi les Damnés de Chicago.

La Sacrilege

Clan: Gangrel

Alliance: Non Alignée

La Sacrilege est le plus ancien vampire que les Kindreds de Chicago connaissent (ou, pour être plus précis, dont ils aient entendu parler). Elle est indépendante au vrai sens du terme, en ce qu'elle ne semble ne faire aucun cas de qui peut être le Prince dans un domaine. Quand elle passe en ville, elle ne respecte aucune loi, mis à part la sienne, et laisse habituellement un désordre à redresser par la suite. Elle se consi-



dère simplement au-dessus des lois imposées par un soi-disant Prince plus jeune qu'elle. De plus, La Sacrilège est une diableriste irréductible, et les histoires de ses chasses pour le Sang du cœur des Kindreds sont légions. Reste le mystère de savoir comment elle a survécu si longtemps en violation de la Troisième Tradition sans s'être abandonnée à la Bête.

La Nouvelle-Orléans

La Nouvelle-Orléans est la "cité de référence" de Vampire : Le Requiem. La Grande Facile grouille d'environ 100 Kindred toutes les nuits, bien que seulement une soixantaine d'entre eux résident dans la ville même. La Cité en Croissant abrite aussi plus de quinze sites d'Elyseum, la plupart d'entre eux dans le quartier historique Français de la ville. Les joueurs des parties d'introduction gratuites de **Vampire : Le Requiem** connaissent déjà certains de ces Kindreds et les rencontreront tous (et plus) dans les prochains développements de la chronique de présentation *Danse de la Mort*.

Le Décor :

Voici la description de quelques des lieux de la Nouvelle Orléans apparaissant dans la chronique d'introduction à **Vampire : Le Requiem**, *Danse de la Mort*.

Le Quartier Français :

Aussi surnommé le Carré, à cause de sa forme rectangulaire, le Quartier Français correspond à l'ancienne ville fortifiée française de la Nouvelle Orléans, et est sûrement le lieu le plus typique et touristique de la ville. Il borde un coude du fleuve Mississippi et était autrefois un important port de commerce fluvial. Beaucoup de gens y parlent, plus ou moins bien, le français, qui est la deuxième langue de la ville.

C'est là que se déroule, tous les ans, à l'occasion du Mardi Gras, l'un des carnivals les plus connus au monde, durant lequel la "tradition" veut que les jeunes filles montent aux balcons pour montrer leurs poitrines lors du passage de la parade.

Hormis les magnifiques demeures faites de bois

(que tout le monde a pu voir dans des films comme "Entretien avec un vampire") le quartier possède quelques monuments, comme la blanche cathédrale Saint Louis qui surplombe Jackson Square, un parc circulaire au centre du quartier.

Ce quartier (et ses alentours proches) est celui d'Antoine Savoy, bien que le Prince Vidal ne reconnaisse pas officiellement ce fait. Toutefois Savoy y tient rarement cour (alors qu'il y possède une demeure), sans toutefois s'expliquer à ce sujet.

Tremé District

Traditionnellement peuplé par des Créoles noirs, ce petit district peut se targuer d'être la véritable première banlieue de la Nouvelle Orléans. Situé au pied des anciens murs du Quartier Français, correspondants désormais à North Rampart Street, ce voisinage essentiellement pauvre n'est plus qu'une ombre du lieu singulier qu'il fut par le passé. L'état de délabrement (et souvent d'abandon) de beaucoup des autrefois magnifiques immeubles du district, a récemment incité des habitants à regrouper leurs efforts pour tenter de faire revivre la zone. Toutefois, les progrès sont lents car beaucoup considèrent que Tremé n'est rien d'autre qu'une cause perdue.

Pourtant, un certain nombre de sites importants sont situés là, au milieu de la criminalité et de la saleté. L'une des plus merveilleuse église de la région, l'église St Augustin, se trouve ici. Construite par le même architecte que celui qui reconstruisit la Cathédrale St Louis, l'église St Augustin ouvrit ses portes en 1842, se faisant la seconde plus vieille église catholique Afro-Américaine de la nation. Au bas de la route se trouve le Parc Louis Armstrong, le lieu commémorant le légendaire trompettiste et chanteur de jazz. Au milieu du XIXème siècle, cette zone était juste à l'extérieure des murs de la ville et fut l'emplacement d'un marché aux esclaves appelé Congo Square. Au début du XXème siècle, l'infâme Red Light District de Storyville a occupé une zone adjacente.

C'est dans Tremé district que se trouve l'église **du Corpus Christi**, une petite église catholique construite il y a environ 20 ans de cela. C'est là que le Père John officie lors de la Messe de Minuit (un autre prêtre officie lors des prières du jour). Au contraire des bâtiments environnants, elle est

vierge de graffitis et d'ordures, mais aurait besoin de beaucoup de réparation et de maintenance. Sa porte pend étrangement sur ses gonds, donnant l'impression que la façade de l'église est de travers, et son gazon a désespérément besoin d'être tondu. Sur la façade est inscrit : *L'agneau qui connaît Dieu n'a pas besoin de craindre le Loup* - Mathieu 10 :16. Le Père John occupe une vieille "salle de catéchisme" accessible par une porte à l'arrière de l'église.

Garden District

Ce district est une zone résidentielle huppée proche des campus des Universités de Tulane et de Loyola. C'est là que se trouve le **manoir** servant de refuge occasionnel au Prince Vidal. Ce manoir était auparavant une résidence privée, mais est désormais ouverte aux touristes durant le jour. L'ameublement du manoir montre la richesse du Prince par la présence de nombreuses antiquités de grandes valeurs.

Dans ce quartier se trouve également une église catholique, au bas de St.Charles Avenue, sur le campus de l'Université de Loyola. Elle est nommée **le Saint Nom de Jésus**. C'est là que Maldonato tient parfois audience lorsqu'il est chargé par le Prince de régler une affaire, et le Prince lui-même y préside parfois des cérémonies religieuses. Le prêtre de l'église est au service de Maldonato.

Centre Ville

Comme dans beaucoup de grandes villes américaines, le centre ville de la Nouvelle Orléans, situé légèrement au Nord Ouest par rapport au quartier français, est laborieux le jour, fourmillant de l'activité de la masse des employés de bureaux, et quasiment déserté la nuit, ce qui en fait une zone dangereuse aux heures tardives. Au milieu des immeubles d'affaires et des administrations, on peut trouver divers immeubles d'habitation plus ou moins anciens et populaires. Beaucoup datent du début du siècle. C'est dans l'un de ces immeubles, couvert de graffitis de gangs, dans un appartement du sous sol accessible par un escalier extérieur, que se trouve l'un des refuges de Mademoiselle Opale.

Quand on entre dans ce dernier, on trouve tout d'abord une grande pièce quasiment vide,

dans le coin de laquelle on peut apercevoir une vieille tâche de sang. Le reste de l'appartement est assez vaste, et est composé de cinq à six pièces dans le même état que le hall, et dont le sol est à nu, laissant apparaître la pierre. Toutefois, la pièce la plus éloignée du hall est beaucoup mieux entretenue puisqu'il s'agit de la chambre de Mademoiselle Opale. On peut y trouver de la moquette, et un grand lit à baldaquin, ce qui donne à l'ensemble la parfaite image de la chambre à coucher d'une vieille fille.

Red Light District

Ce quartier est, comme son nom l'indique, celui où se regroupent tous les vices de la cité. La nuit, ses nombreux bars sont peuplés de soûlards, de prostituées, de gangs, et de tous les touristes et honnêtes citoyens, souhaitant "s'encanailler." Il va sans dire que la police n'est pas la bienvenue ici, tout comme ceux qui poseraient trop de questions.

L'un des endroits les plus dangereux du quartier est **Rosebush Place**, un ancien immeuble résidentiel, dont les habitants ont peu à peu été encouragés à partir par les membres des gangs de dealers qui ont pris possession des lieux. Désormais l'immeuble ressemble à un squat géant de quatre étages (et un sous-sol) pour dealers de "crack" et pour prostitués, dont les murs sont emplis de graffitis. Pour entrer par la porte de devant, comme par celle de derrière, on ne peut qu'acheter du "crack" aux jeunes dealers qui s'y trouvent en permanence par groupes de trois ou quatre, où se préparer à se battre. L'essentiel du trafic (et de la consommation) de drogues se fait toutefois au sous-sol, d'où s'échappent les vibrations de divers morceaux de Rap.

Personnages Officiels

Augusto Vidal, Prince de la Nouvelle-Orléans

Clan: Ventrué

Alliance: Lancea Sanctum

Parmi les Kindreds, le nom d'Augusto Vidal est devenu synonyme de deux choses : de la cité de la Nouvelle-Orléans et de la détermination à la supé-



riorité des Ventrue. Peu de cités dans le Nouveau Monde peuvent se targuer d'aussi nombreuses épreuves et tribulations que la Nouvelle Orléans, et pourtant Vidal les a toutes endurées. Il est le premier et unique Prince que la Cité ait jamais connu, et il en résulte qu'il en est venu à être perçu comme une sorte d'icône parmi les jeunes membres du clan à travers les États-Unis et au-delà.

Soldat et gentilhomme de son vivant, Vidal a entamé son Requiem peu après la mort de sa fortunée épouse Andalouse. Un ancêtre de cette dernière lui est apparu et, dans une singulière nuit de violences, l'introduisit dans la Danse Macabre. Infant d'un puissant ancien, Vidal n'avait qu'un statut induit par celui de son sire. De plus, son sire le soumit à des épreuves sans fin pour tester sa loyauté envers tout à la fois, sa famille, son pays et son clan. Le dernier de ces tests advint lors de la Guerre de Sept Ans, quand le sire de Vidal lui ordonna d'aller à la Nouvelle-Orléans pour représenter le pouvoir espagnol auprès des autochtones Français. Vidal vit cela comme une chance de liberté et accepta, sachant qu'il devrait couper la laisse reliant sa gorge à la main de son sire.

Tout le long de son règne, le Prince Vidal a fait ce qui était nécessaire pour garder ses mains fermement agrippées aux rênes du pouvoir dans la Nouvelle Orléans. Sa désapprobation de l'art mystique du vaudou est bien connue de la majorité des Kindreds, mais cette impatience est devenue plus fiévreuse ces derniers temps. Sa sévérité envers un nombre grandissant de Kindred a conduit beaucoup de personnes à s'interroger sur les motivations du Prince (et certaines

d'entre elles sur sa santé mentale). Beaucoup croient, à juste titre, qu'il manque simplement de temps. Vidal doit bientôt se reposer, et sans successeur évident, beaucoup se demandent ce qu'il laissera derrière lui.

Image: Vidal est un homme de type hispanique, de grande taille et aux larges épaules. Ses cheveux longs et noirs apparaissent presque humides, et il porte une moustache de style Vandyke complétée par un bouc. Il est généralement vêtu d'un costume noir et de chaussures en cuir méticuleusement cirées.

Philippe Maldonato, Conseiller du Prince

Clan: Mekhet

Alliance: Lancea Sanctum

Le Sarrasin Espagnol, Al-Mohager, entra volontairement en torpeur en l'an 1602, en plein milieu des efforts de la couronne espagnole pour refouler les derniers musulmans hors de ses terres. Ne comprenant pas la fureur de l'Espagne Catholique, il était fasciné par son besoin de purifier l'Espagne de la présence des "Morisques". Après 150 ans de sommeil, il s'éveilla pour découvrir que son pays avait beaucoup changé. L'Espagne Chrétienne avait mis à exécution ses menaces et des millions d'Arabes avaient été forcés de s'exiler durant son long repos. L'Espagne avait grandi, à la fois en ambition et en importance, et elle s'était faite de nombreux ennemis à travers l'Europe et dans le bourgeonnant Nouveau Monde. Avec une Espagne au bord de la



guerre, Al-Mohager décida qu'il était temps de tourner la page. Il ne pouvait plus se faire à ce que son pays était devenu, mais avec tant de choses en jeu, il devait s'assurer de la survie de son héritage. Et ainsi il prit un infant, un honorable érudit-guerrier du nom de Philippe Maldonato.

Un des anciens alliés d'Al-Mohager, un Ventrue de Cordoue à l'honneur considérable et à l'éthique emplie de traditions, fût ravi de voir que son camarade avait finalement pris un infant. Le Ventrue demanda si Philippe pouvait veiller sur son propre infant, un homme nommé Vidal, dans lequel il plaçait beaucoup de ses espoirs pour l'Espagne. Philippe était désireux de répondre à son devoir, et, tout au long de la Guerre de Sept Ans, Philippe resta au côté de Vidal, et en fût un ardent conseiller et défenseur. Après la guerre, Vidal fut envoyé administrer la province de Louisiane. Bien qu'officiellement le devoir de Maldonato fût accompli, il avait développé une certaine affection pour l'Espagnol et il décida d'accompagner Vidal dans le Nouveau Monde pour poursuivre ses activités de conseiller. Le Mekhet n'aurait plus jamais à quitter sa place au côté de Vidal.

Image: Sa peau est sombre et lisse, et quelques petites rides entourent ses yeux sombres. Il porte une bague en or à sa main gauche et est généralement vêtu d'un costume gris d'homme d'affaire, taillé sur mesure.

Alexandre, Serviteur du Prince :

Clan: Gangrel

Alliance: Lancea Sanctum

Chauffeur, garde du corps, chasseur de Kindreds et exécuteur des basses œuvres du Prince, Alexandre n'aime pas certaines des choses qu'il est obligé de faire au service de Vidal, mais il lui reste loyal. Il se souvient d'un temps où la moralité et la foi voulaient dire bien plus pour lui, mais ces nuits sont mortes depuis longtemps. Alexandre fût étreint contre sa volonté, et se reconnaît beaucoup dans les nouveaux-nés qui l'ont également été. Il pense aussi qu'il vaut mieux servir Vidal que d'avoir affaire avec Savoy ou avec sa faction. Ceci à l'esprit, il ne laissera passer aucun acte de déloyauté envers le Prince ou envers Maldonato. Pour toutes ses raisons, il n'est pas vraiment dans l'estime de Savoy ou du Père John.

Image: Jeune homme d'une vingtaine d'année environ, au crâne rasé. Il porte généralement un pantalon en cuir et un tee-shirt blanc, et une croix en or, ainsi qu'une médaille d'un saint, pendent à son cou.

Attributs Mentaux: Intelligence 2, Astuce 3, Résolution 3

Attributs Physiques: Force 4, Dextérité 3, Constitution 3

Attributs Sociaux: Présence 2, Manipulation 2, Sang-Froid 3

Compétences Mentales: Érudition 1, Investigation (Vampires) 2, Occultisme 1

Compétences Physiques: Bagarre (Briser les os) 3, Conduite 1, Armes à feu 3, Larcin (Crocheter) 2, Furtivité 3, Survie 3, Armement 3

Compétences Sociales: Intimidation 3, Sagesse de la Rue 3, Subterfuge 1

Avantages: Réflexes Rapides 2

Volonté: 6

Humanité: 4

Vertu/Vice: Endurance/Colère

Santé: 8

Modificateur d'Initiative: 8 (Réflexes Rapides compris)

Défense: 3

Vitesse: 12

Puissance du Sang: 4 (2 pts de Vitae / tour)

Réserve de Vitae: 13

Disciplines: Célérité 2, Protéisme 3, Résistance 3, Vigueur 2.

Antoine Savoy, Seigneur du Quartier Français

Clan: Daeva

Alliance: Lancea Sanctum

Antoine Savoy prétend qu'il était déjà un ancien établi à la Nouvelle Orléans quand les espagnols la prirent en 1762. Il prétend également avoir été un compagnon et un allié de l'ancien seigneur du Quartier Français, Maria Pascual, jusqu'à la destruction de cette dernière, à la fin du XIXème siècle. En tous cas, nul n'a réussi à prouver que ses prétentions étaient fondées. Avant 1848, il n'apparaît dans aucun registre et dans la mémoire d'aucun ancien Kindred - y compris



ceux qui connaissaient bien Dame Maria. Malgré tout, Antoine Savoy réussit à exercer sa domination sur le Quartier Français de la Nouvelle Orléans peu après la mort de Maria, en partie parce qu'il sembla avoir réellement accès à ses connaissances et au soutien de beaucoup de ses plus puissants alliés. Il maintient que son apparente "non-existence" avant 1848 est simplement un legs de sa capacité à garder ses activités secrètes.

Même avant que le Quartier soit devenu le lieu touristique qu'il est de nos nuits, Savoy avait utilisé sa domination sur ce dernier pour étendre son influence. Engagé dans une lutte constante et amère avec le Prince Vidal, qui refuse de reconnaître sa légitimité et à lui accorder des droits territoriaux et d'alimentation, Savoy a, en fait, utilisé cette guerre froide comme un moyen de cimenter sa propre autorité. Natif créole (ou du moins à ce qu'il paraît), il joue sur les préoccupations historiques, raciales et religieuses de la population locale. Savoy se dépeint lui-même comme un protecteur de la culture et des Kindreds noirs, créoles et vaudous. Beaucoup des détracteurs de Savoy le dépeignent comme un manipulateur prenant prétexte de ces causes pour les utiliser uniquement afin de faire avancer ses propres desseins. Quelque soit le degré de sincérité dont on peut le soupçonner, il a rassemblé un nombre suffisant de soutiens et de partisans pour faire face à la fois aux efforts du Prince Vidal et à ceux du Baron Cimetière pour le détrôner.

Image: Antoine est un homme au teint sombre mais aux traits européens, petit et fin, aux cheveux noirs et portant une barbe naissante. Il est généralement vêtu d'un costume qu'il porte avec désinvolture, et arbore souvent un sourire charmeur.

Le Père John Marrow, Conseiller spirituel d'Antoine Savoy

Clan: Daeva

Alliance: Lancea Sanctum

Le Père John Marrow agit en tant que conseiller spirituel d'Antoine Savoy, et se tient informé de tout ce qui se passe la nuit dans la cité. Toutefois, il n'aime pas croiser la route du Prince Vidal, et sautera sur la moindre occasion pour élever Savoy au-dessus du Prince. Lorsqu'il rencontre de nouveaux vampires, Il essaye souvent de se présenter en tant que prêtre catholique. Il est sage, instruit, de confiance, capable d'écouter une confession et d'absoudre les péchés, et savant sur la condition vampirique d'un point de vue à la fois pratique et religieux. S'il rencontre un vampire faisant montre d'une grande dévotion (spécialement si ce dernier est catholique), le Père John s'en souviendra, et tentera peut-être de l'aider s'il le peut.

Le père John reçoit également les confessions de certains vampires de la ville, même de ceux ne faisant pas partie de la Lancea Sanctum comme Andrea Ouellette.

Image: Le Père John est vêtu de l'habit noir à col blanc typique des prêtres. Ses yeux d'un bleu céleste inspirent la confiance.

Attributs Mentaux: Tous à 3

Attributs Physiques: Force 2, Dextérité 3, Constitution 2

Attributs Sociaux: Présence 4, Manipulation 3, Sang-Froid 3

Compétences Mentales: Érudition (Catholicisme) 3, Investigation 2, Occultisme (Vaudou) 3, Politique (Kindred) 3

Compétences Physiques: Bagarre 2, Conduite 2, Armes à feu 3, Furtivité 1, Armement 1

Compétences Sociales: Empathie 3, Expression (Sermons) 2, Intimidation 1, Persuasion 2, Sagesse de la Rue (Tremé District) 3, Subterfuge 3

Avantages: Langage (Français 2, Créole 1, Espagnol 1)

Volonté: 6

Humanité: 5

Vertu/Vice: Foi/Avarice

Santé: 7

Modificateur d'Initiative: 6

Défense: 3

Vitesse: 10

Puissance du Sang: 3 (1pt de Vitae / tour)

Réserve de Vitae: 12

Disciplines: Célérité 2, Majesté 3, Résistance 1, Vigueur 1.

Natacha Preston, la diplomate

Clan: Ventrue (Malkovien)

Alliance: Invictus

On sait peu de choses sur cette Kindred, si ce n'est qu'il s'agit d'une Sénéchal de Savoy, qui lui sert souvent d'intermédiaire quand il doit traiter avec le Prince Vidal, et qu'elle ne fait étrangement pas partie de la Lancea Sanctum, mais de l'Invictus. L'un de ses refuges est un hôtel du Quartier Français.

Image: Natacha a l'apparence d'une jeune femme stricte, mais affable et agréable, souvent vêtue de tailleurs gris et de talons hauts. Un jet réussi d'Intelligence + Relationnel permet à un personnage de s'apercevoir qu'elle a un léger accent provenant de la Nouvelle-Angleterre. Mais elle n'aime être interrogée sur ce sujet.

Peter Lebeaux, le Détective Sanctifié

Clan: Mekhet

Alliance: Lancea Sanctum

Peter Lebeaux est un des suivants d'Antoine Savoy. Il est également un détective qui enquête sur les homicides de la région. Il a réussi à poursuivre ses activités professionnelles après le début de son Requiem, mais résout également certaines affaires pour le compte de Savoy quand ce dernier le demande. Il n'est pas rare de le rencontrer sur le lieu d'un crime, utilisant le Toucher de l'Esprit (Auspex ???) pour l'aider à résoudre ses affaires.

Baron Cimetière, Régent Vaudouisant

Clan: Nosfératu

Alliance: Cercle de la Vieille

Peut-être la plus énigmatique figure de la Nouvelle-Orléans, le Baron Cimetière est un sauveur pour certains, une menace pour d'autres et un mystère pour tous. Cet étrange Kindred est arrivé dans la cité en 1799, ayant quitté Haïti après la révolte contre l'occupation coloniale Française. De son passé, il parle peu, même à ses suivants en qui il a le plus confiance. Il explique seulement qu'il a fait face à la Mort Ultime à Haïti, et qu'il fût rétabli en sa présente incarnation grâce à l'aide du grand loa Baron Samedi. Qu'il parle métaphoriquement ou littéralement est un autre détail sur lequel il ne s'exprime pas, mais il attribue sa dévotion au vaudou à cette événement.



Pendant plusieurs années après son arrivée à la Nouvelle Orléans, il fût satisfait de ce qu'on le laissa seul afin qu'il puisse participer au développement de la culture Vaudou. Ce fût en ce temps qu'il gagna dans la cité son petit mais dévoué groupe de suivants vampiriques, ainsi que sa beaucoup plus grande congrégation mortelle. Doucement, il commença à réaliser que deux autorités vampiriques de la Nouvelle Orléans représentaient une menace pour son peuple - Le Prince Vidal à cause de ses croyances religieuses intolérantes et Antoine Savoy à travers ses manipulations du vaudou et de ses pratiquants pour des fins purement politiques. Le Baron Cimetière utilise sa considérable influence

parmi les mortels et son petit, mais influent, groupe de partisans Kindreds dans le but de s'opposer à ces deux menaces.

Le Baron Cimetière a fait occasionnellement allusion à l'existence d'autres groupes de vampires vaudouisant au-delà de ses suivants de la Nouvelle Orléans (en Haïti, Amérique Centrale et du Sud, aux Iles des Caraïbes et à travers les États Unis). Ses suivants croient que l'un de ses objectifs est de finalement les unir en une Alliance qui rivaliserait avec les cinq autres principales.

Mademoiselle Opale, Primogène

Clan: Nosfératu

Alliance: Mouvement Carthien

Mademoiselle Opale, on ne lui connaît pas d'autre nom, est l'éminence grise de la cour du Prince Vidal. Enfant et infante d'anciens esclaves, elle n'a acquis un véritable statut que durant la Reconstruction, lorsqu'elle dirigea une campagne visant à assurer aux Nosferatus une place dans ce nouvel ordre. Priscus du Clan, ou du moins leader incontesté durant des années, elle passa le milieu du XXème siècle en torpeur. Elle réapparut vers 1978, s'étant employée, durant les années suivantes, à la fois à regagner son ancien statut au sein du Clan, (ce qu'elle réussit largement grâce aux efforts des nombreux Nosferatu qui ne l'avaient pas oubliée) et à influencer sur les décisions politiques du Prince Vidal. Elle est l'une des plus anciennes Primogènes de la ville, ainsi que l'un des principaux détracteurs du Prince. Elle a récemment renoncé à recouvrer son titre de Priscus pour le clan Nosfératu, considérant qu'un second titre, même informel, interférerait avec ses obligations et activités de Primogène.

Mademoiselle Opale est un membre actif de la cause Carthienne, et elle oeuvre constamment depuis son poste, non seulement pour inciter le Prince Vidal et les Primogènes à agir de concert, mais aussi dans l'espoir de les convaincre qu'accorder plus de pouvoir et de liberté aux "Kindreds lambda", va dans le sens de leur propre intérêt. Elle n'a pas eu beaucoup de réussite jusque là. Mademoiselle Opale déteste utiliser la violence à des fins politiques, mais n'a aucun scrupule à user de l'intimidation physique à des fins personnelles. (De fait, elle a plus d'une fois exprimé son mécontentement envers le comportement "discourtois" de jeunes Kindreds en éventrant le bitume à leurs pieds).

Du fait de son implication dans le Mouvement Carthien, elle connaît Nathaniel Dubois.

Image: Mademoiselle Opale est souvent vêtue d'une façon coquette, parfois avec une robe de couleur pêche, et porte fréquemment un châle noir, qui lui sert parfois à masquer son visage. Mais ce qui retient le plus l'attention est sa vaste masse ; Elle pèse près de 200 Kg, et des bourrelets de chair pendent de ses bras comme s'ils allaient tomber à terre.



Attributs Mentaux: Intelligence 4, Astuce 2, Résolution 4

Attributs Physiques: Force 5, Dextérité 2, Constitution 4

Attributs Sociaux: Présence 1, Manipulation 3, Sang-Froid 3

Compétences Mentales: Érudition 2, Informatique 2, Artisanats 2, Investigation (langage corporel) 3, Occultisme 2, Politique 4

Compétences Physiques: Bagarre 4, Conduite 1, Survie (Milieu urbain) 3

Compétences Sociales: Animaux 3, Empathie 3, Intimidation (Menaces Physiques) 4, Persuasion (Rhétorique) 3, Sagesse de la Rue 5, Subterfuge 3

Avantages: Alliés (Organisations Ouvrières) 3, Alliés (Gouvernement local) 3, Statut dans la Cité 2, Statut dans le Clan (Nosfératu) 3, Contacts 3, Statut dans l'Alliance (Carthiens) 4, Géant (sa masse importante lui confère une taille de 6 au lieu de 5), Refuge 2, Troupeau 3, Ressources 2

Volonté: 7

Humanité: 7

Vertu/Vice: Prudence / Colère

Santé: 10

Modificateur d'Initiative: 5

Défense: 2

Vitesse: 12

Puissance du Sang: 3 (1pt de Vitae / tour)

Réserve de Vitae: 12

Disciplines: Cauchemar 3, Occultation 4, Résistance 3, Vigueur 3.

Personnages de "Danse de la Mort"

Contrairement aux personnages précédents, apparaissant dans la chronique *Danse de la Mort*, mais dont les historiques sont aisément dissociables de ces scénarios, les personnages suivants sont les protagonistes centraux de la chronique et leurs historiques révèlent beaucoup de l'intrigue des scénarii officiels. Si vous souhaitez faire jouer cette chronique à vos joueurs nous vous conseillons donc de ne pas utiliser ces personnages préalablement dans d'autres scénarios.

Sarah Cobbler, la Scientifique

Clan: Mekhet

Alliance: Ordo Dracul

De son vivant, Sarah était une scientifique. Son champ d'étude était l'esprit et elle s'était spécialisée dans les sentiments de colère et les impulsions. Elle essayait de découvrir qu'elles étaient les racines de la rage humaine. Une nuit, elle apprit ce qu'était réellement la rage quand elle se trouva prise entre deux Kindreds prisonniers de leur frénésie. L'un des deux finit par battre l'autre, mais à ce moment la gorge de Sarah avait déjà été déchirée et le corps de la scientifique était étendu sur le sol, agonisant. Le vainqueur du combat l'Étreignit, peut-être à cause d'un sentiment de culpabilité, ou peut-être par gratitude.

Sarah appartient à une Alliance de vampires qui cherchent à transcender leur condition de mortsvivants, l'Ordo Dracul. Elle est une Kindred relativement jeune du clan Mekhet. Elle fût étreinte en 1962 et, depuis lors, s'est efforcée à comprendre l'effet nommé Teinte du Prédateur, et qui conduit un vampire à fuir ou à attaquer (ou du moins à

devoir résister à l'envie pressante de le faire) quand il rencontre un autre Kindred.

Sarah a émis la théorie selon laquelle les vampires "impriment" les comportements du premier vampire qu'ils rencontrent, un peu comme les jeunes animaux, et puisque le premier Kindred rencontré est généralement le sire du nouveau-né, cela expliquerait pourquoi les vampires d'un même clan ont des intérêts et des personnalités similaires. Elle a donc décidé d'arranger l'Étreinte de cinq personnes différentes dans cinq clans différents et d'effacer leur mémoire, pour s'assurer qu'ils "imprimeront" leur comportement mutuels au lieu de ceux de leurs sires. Elle espère que ceci lui apportera assez de compréhension de la condition vampirique pour qu'elle puisse gagner plus de pouvoir personnel et de statut au sein de son Alliance.

Il est intéressant de noter que Sarah évite autant que possible d'être confrontée aux Kindreds de la Nouvelle-Orléans (sa présence n'est en fait connue que des cinq conspirateurs et d'un de ses énigmatiques frères de clan, nommé Mezzo), bien qu'elle essaye, aussi discrètement que possible, de gagner de l'influence dans la haute société de la Nouvelle-Orléans.

Image: Sarah change son apparence aussi souvent qu'elle le peut, en colorant ses cheveux et en changeant ses vêtements et son style quasiment chaque nuit, mais elle porte presque toujours des bijoux en or. Elle s'approchait de la trentaine d'année au moment de son Étreinte, et est une femme attirante bien que d'apparence sévère.

Marie, Victime de sa foi

Clan: Mekhet

Alliance: Non Alignée

Marie est un vampire qui a chassé durant les quatre dernières années dans Tremé District. Elle débuta son Requiem à Baton Rouge, et fuit vers la Nouvelle Orléans après que ses croyances religieuses soient entrées en conflit avec celles des vampires au pouvoir là bas. Sachant que Vidal et ses gens étaient de dévots catholiques et des membres de la Lancea Sanctum, elle sentit que sa politique lui conviendrait mieux.

Après deux ans passés à la Nouvelle Orléans, elle rencontra un groupe de vampires qui pratiquaient le vaudou. Cette religion impliquait beaucoup de

croyances et de pratiques du catholicisme, et Marie ne pensait pas qu'elle trahissait ses croyances en y participant. Comme sa compréhension de cette nouvelle foi grandissait, elle trouva qu'elle avait plus en commun avec les pratiquants du vaudou qu'avec les vampires Sanctifiés.

Plusieurs mois plus tard, des serviteurs de Vidal (comprenant Maldonato et un certain Meadows) trouvèrent et détruisirent cette coterie de Kindred, sur ordre du Prince. Marie s'échappa, et depuis, se cache, tout en s'interrogeant sur sa foi. Elle fût récemment victime d'un chantage, afin qu'elle Étreigne Jack McCandless, mais elle ne se souvient pas de l'identité du maître chanteur (il s'agit bien sûr du plan de Sarah Cobbler) Elle sait que son choix était soit d'Étreindre quelqu'un de son choix et de le laisser dans le Parc Louis Armstrong, soit de risquer que la Prince soit informé de ses pratiques religieuses.

Marie utilise un caveau d'un cimetière abandonné de la Guerre Civile, dans Tremé District, pour cacher ses vêtements. Elle hante le district en utilisant l'Occulation pour se nourrir sur les " pigeons " qu'elle trouve. Elle a d'ailleurs volé un téléphone portable à l'un d'entre eux. Dans ces rituels vaudou, elle utilise généralement son propre sang ou parfois celui de rats.

Marie possède divers refuges, mais son principal est une ancienne boutique brûlée de Tremé District. Ce magasin était autrefois le lieu de travail d'une " conseillère en affaire spirituelle ". La femme qui travaillait là, tirait les cartes de Tarot, lisait dans les lignes de la main, et avait d'autres activités mystiques. Elle n'avait aucune réelle capacité surnaturelle, mais elle était ouvertement une pratiquante du vaudou, et un gang des rues brûla son magasin il y a quelques mois de cela. Elle périt dans l'incendie, et Marie utilise son magasin comme refuge depuis.

Si le prince apprenait la vérité sur les pratiques de Marie, elle subirait certainement le même sort que l'ancienne propriétaire des lieux.

Image: Jeune femme noire, d'environ 20 ans, aux cheveux noirs et courts, portant généralement une mini-jupe, un petit haut et une perruque blonde. Cette apparence lui permet de se nourrir en se faisant passer pour une prostituée aux alentours du cimetière abandonné.

Attributs Mentaux: Intelligence 2, Astuce 3, Résolution 2

Attributs Physiques: Force 3, Dextérité 4, Constitution 2

Attributs Sociaux: Présence 3, Manipulation 3, Sang-Froid 2

Compétences Mentales: Médecine 1, Occultisme (Vaudou) 1

Compétences Physiques: Athlétisme 2, Bagarre 2, Conduite 1, Armes à feu 1, Larcin (Se libérer des menottes) 4, Furtivité (Se faire oublier) 4, Survie 2, Armement 1

Compétences Sociales: Intimidation 2, Persuasion (Avoir les " Pigeons ") 3, Relationnel 2, Sagesse de la Rue 4

Avantages: Refuge 2

Volonté: 3

Humanité: 6

Vertu/Vice: Espoir / Désir

Santé: 7

Modificateur d'Initiative: 6

Défense: 3

Vitesse: 12

Puissance du Sang: 1 (1pt de Vitae / tour)

Réserve de Vitae: 10

Disciplines: Occultation 3, Vigueur 3.

Nathaniel Dubois, l'Ex-Golden Boy

Clan: Ventrue

Alliance: Mouvement Carthien

De son vivant, Nathaniel Dubois était un capitaliste de première ordre. Il utilisait son esprit incisif et sa langue habile afin d'obtenir pour lui et ses employeurs (quels qu'ils puissent être puisqu'il ne gardait jamais un emploi trop longtemps) les plus grands profits possibles. Il était connu pour exercer des activités mêlant la tromperie à la négociation, et prit l'habitude de faire beaucoup boire ses collaborateurs (les rendant ainsi plus influençables) avant de prendre des décisions importantes. Les années 80 rendirent Nathaniel très riche... mais tout le monde peut faire des erreurs.

Comme les secteurs de l'Informatique et de l'Internet commençaient à exploser en bourse, Nathaniel, qui luttait pour rester dans la course, prit quelques décisions questionnables et se brûla les ailes en conduisant ses employeurs (qui implicitement avaient confiance en ses conseils) vers la

banqueroute. Cette nuit-là, il reçut un visiteur - un Kindred Ventrue qui avait utilisé les employeurs de Nathaniel comme une source facile de fonds. Il expliqua à Nathaniel qu'il n'était pas content de ce qui arrivait, et fût d'avis que la seule chose qui manquait à Nathaniel était une perspective historique. L'Étreinte fût la manière dont le sire de Nathaniel lui offrit cela.

Nathaniel passa sa première décennie en tant que vampire à retrouver ses marques et à ne pas déraiser dans sa nouvelle existence. Il découvrit qu'il n'était pas facile de gravir l'échelle sociale chez les Kindreds, car, apparemment aucun de ceux qui étaient au-dessus de lui ne laisserait jamais sa place. Il finit par découvrir que certains vampires étaient intéressés par l'égalité des droits pour tous les Kindreds, quel que soit leur âge, et il se rapprocha de ces idéalistes.

Pourtant, il était encore brisé quand Sarah Cobbler le trouva et lui demanda ce qu'il réclamerait pour rejoindre son expérience. Il ne demanda alors que de l'argent (50 000 \$).

Il est désormais le sire de Louis Maddox.

Son refuge est un appartement situé au deuxième étage d'un immeuble du centre ville et dont il a recouvert les fenêtres de feuilles de métal.

Image: Nathaniel est grand et fin, avec un sourire amical et des cheveux châtain. Il était en bonne condition physique lors de son étreinte, mais ses années en tant que vampire l'ont émacié (il s'épaissit un peu quand il se nourrit bien.) Il préfère les costumes bien taillés, mais n'a pas assez de liquidités pour s'habiller comme il en avait l'habitude, et donc ses vêtements sont un peu dépassés.

Attributs Mentaux: Intelligence 3, Astuce 3, Résolution 3

Attributs Physiques: Force 2, Dextérité 2, Constitution 3

Attributs Sociaux: Présence 3, Manipulation 4, Sang-Froid 3

Compétences Mentales: Érudition (Finances) 2, Informatique 3, Politique 1, Sciences 1

Compétences Physiques: Athlétisme 1, Conduite 1, Armes à feu 1, Furtivité 1

Compétences Sociales: Empathie 1, Expression 2, Intimidation 1, Persuasion (Discours Rapide) 4, Relationnel 1, Sagesse de la Rue 1, Subterfuge 3

Avantages: Contacts (Milieu des affaires) 3, Statut

dans l'Alliance (Carthiens) 1, Nouveau Départ

Volonté: 5

Humanité: 5

Vertu/Vice: Prudence / Avarice

Santé: 8

Modificateur d'Initiative: 5

Défense: 2

Vitesse: 9

Puissance du Sang: 2 (1pt de Vitae / tour)

Réserve de Vitae: 11

Disciplines: Célérité 1, Domination 2, Majesté 2, Résistance 1

Lucas Gates, le Tueur en série

Clan: Daeva

Alliance: Non Aligné

En 1978, un jeune homme du sud de la Floride, qui avait fantasmé durant toute sa vie sur ce que cela lui ferait de tuer une femme, eu finalement le courage d'essayer. Malheureusement, la femme qu'il choisit était un vampire. Proche de l'abandon à la Bête, elle vit en Lucas une opportunité d'infliger l'horreur et de répandre le sang de par le monde, et plutôt que de simplement le tuer, décida de l'Étreindre. Peu après, Lucas assassina son sire dans un accès frénétique dû à la soif de sang, et partit de par le pays, finalement doté du pouvoir qu'il avait toujours pensé devoir être le sien.

Pourtant, alors qu'il voyageait, il réalisa qu'il était faible en comparaison de la plupart des autres vampires. Il réussit à garder ce sentiment sous contrôle jusqu'à ce qu'il passe par une cité de Géorgie dont il découvrit que le Prince était une femme qui possédait une étrange forme de sorcellerie du sang. Bien sûr, Lucas n'avait aucune idée de ce dont il était témoin, mais savait qu'il était désespérément surclassé et, consumé par l'humiliation, s'enfuit plus à l'ouest. Il essaya vainement d'apprendre la nature de ce que ce prince avait fait et comment elle maniait un tel pouvoir, mais n'eut aucun succès jusqu'à ce que Sarah Cobbler le trouve.

Lucas n'était pas le premier choix de Sarah pour servir de sire du clan Daeva, mais le Kindred qu'elle avait initialement choisi, fit marche arrière avant Mardi Gras. Pressée par le temps, Sarah offrit de donner à Lucas le nom d'un Kindred Daeva qu'elle connaissait et qui pourrait lui apprendre les arts de

la sorcellerie du sang. Lucas accepta, et l'aurait probablement fait de toute façon si seulement il avait été autorisé à torturer son infant d'abord.

C'est donc ainsi qu'il devint le sire de Tina Becker.

A la Nouvelle Orléans, ville de Lancea Sanctum, Lucas doit se cacher car un pervers de sa sorte serait détruit à vue si il était découvert par les agents du Prince. Alors Lucas joue à cache à cache, avec la police mortelle et les Kindreds de la ville. Mais en tant que Daeva, il ne peut ignorer l'appel de ses vices, et a donc décidé de s'installer dans un appartement de Rosebush Place dans Red Light District, d'où il pourrait continuer à tuer. Il y a pris l'appartement 4D au 4ème étage, et a déjà caché trois corps de jeunes touristes mutilés dans l'appartement abandonné 2H au 2ème étage (il les a tuées lors du carnaval de Mardi Gras.)

Prévoyant, Lucas a également pris la précaution de mettre assez de containers d'essence dans son appartement pour brûler l'immeuble entier, juste au cas où l'on viendrait le chercher.

Image: Lucas n'avait que 18 ans lors de son Étreinte. Il est blanc, a des cheveux blonds sableux, un visage jeune et un aspect passable. Il transporte généralement un sac fourre-tout et garde au moins un couteau de chasse en permanence sur lui. Il refuse d'utiliser les armes à feu, et si on le questionne à ce sujet, il répond par des références indirectes au fait qu'il n'a pas besoin d'armes aussi "bêtes", mais la vérité est qu'il ne connaît que peu de choses sur les armes à feu et est un terriblement mauvais tireur. Il traîne parfois sur North Rempart Street.

Attributs Mentaux: Intelligence 2, Astuce 3, Résolution 3

Attributs Physiques: Force 3, Dextérité 3, Constitution 3

Attributs Sociaux: Présence 2, Manipulation 2, Sang-Froid 3

Compétences Mentales: Érudition 1, Informatique 1, Médecine (Artères) 1, Occultisme 2

Compétences Physiques: Athlétisme (course) 2, Bagarre 2, Conduite 1, Armes à feu 1, Furtivité (Traque) 3, Armement (Couteaux) 3

Compétences Sociales: Intimidation (psychologique) 2, Sagesse de la Rue 2

Avantages: Non spécifiés

Volonté: 5

Humanité: 2

Vertu/Vice: Endurance / Désir

Santé: 8

Modificateur d'Initiative: 6

Défense: 3

Vitesse: 11

Puissance du Sang: 3 (1 pt de Vitae / tour)

Réserve de Vitae: 12

Disciplines: Célérité 2, Majesté 3, Cauchemar 2, Occultation 3, Vigueur 1.

John Harley Matheson, le Gentilhomme

Clan: Gangrel

Alliance: Invictus

Né en 1829, John Harley Matheson était le plus jeune enfant de Stephen Matheson, l'un des plus fortunés propriétaires terriens (et d'esclaves) de Louisiane. Comme il grandissait, il apprit à être un parfait gentilhomme. Sa famille encourageait son attention à l'étiquette. Après tout, il était tout dans l'intérêt de John de faire un mariage d'argent, étant donné que son frère aîné hériterait des terres et affaires familiales. John ne tenait aucun reproche à sa famille pour cela. Il comprenait cette politique, selon laquelle la famille, comme toutes les autres choses, était une danse, un jeu qui obéissait à certaines règles. Il n'avait nul désir de les briser, mais seulement de bien jouer à ce jeu. C'est peut-être ceci qui attira l'attention de son sire.

Étreint en 1848, quelque mois à peine après son 20ème anniversaire, John réalisa que les règles avaient changé. Il assassina son frère, et d'autres frères et sœurs, et ensuite, après une période adéquate, ses parents. A travers tout ceci, son sire lui apprit que le monde des Kindreds fonctionnait par des règles, tout comme la bonne société. Comme de son vivant, John Harley choisit de soutenir ces règles plutôt que de les briser.

La Guerre Civile vint et s'en alla, et les terres de la famille de John furent vendues à des opportunistes du Nord. Il fit en sorte de s'assurer que la demeure ne serait jamais détruite et que ses terres restent en grande partie sous exploitées, mais au-delà de cela, il évita de trop interférer avec la politique mortelle. Les Kindreds, après tout, avaient

leur propre préoccupations. Quelque part dans son parcours, John Harley Matheson s'arrêta à la Nouvelle Orléans, et étendit son emprise sur plusieurs vieilles familles influentes. Mais Vidal pensait que cette emprise était trop directe et pouvait mettre en danger les Kindreds de la ville. John Harley, protesta mais en réponse fût exilé par le Prince. S'en suivit alors une purge des alliés et serviteurs mortels de John qui furent tous tués. Depuis John n'est pas revenu à la Nouvelle Orléans, du moins jusqu'à ce que Sarah Cobbler vint le visiter dans sa plantation, seulement quelques nuits après qu'il se soit éveillé d'un sommeil long d'une vingtaine d'années. Elle lui offrit de lui trouver un tuteur pouvant lui enseigner la politique et les subtilités du monde actuel, en retour de son aide dans son expérience. John ne se souciait pas le moins du monde de son charabia sur la condition vampirique, mais il se sentait extrêmement étranger au monde moderne. Il accepta donc son offre, mais s'assura de choisir quelqu'un qui pourrait être à la hauteur de sa lignée. Ce quelqu'un fût Becky Lynn Adler. En retour, Sarah lui fournit, comme convenu, un serviteur pouvant l'informer sur le monde actuel, en la personne de James, et le mit en relation avec l'affairiste Nathaniel Dubois.

Il est à noter que John Harley n'a pas abandonné ses pratiques esclavagistes. Bien que sa propriété soit, en théorie, ouverte au tourisme durant la journée, il a conservé, à quelques mètres de sa demeure, un ancien quartier aux esclaves, où demeurent une dizaine d'esclaves Afro-américains, enchaînés non pas par du métal, mais par l'utilisation abusive de la Discipline de Domination du Gentilhomme. Interrogé sur cette pratique, il répondra juste que ce n'est rien de plus que du bétail, et qu'il n'a choisi que des individus qui étaient de toute façon inutile au monde.

Un dernier détail, la Puissance du sang élevée de John Harley ne lui permet plus de se nourrir de sang humain...c'est donc du sang de James qu'il se nourrit...

Image: John fût étreint jeune homme, mais son âge et son expérience sont évidentes dans son comportement et ses manières. Il a un visage jeune, des cheveux bruns et soyeux, et des doigts longs et fins. Son sens de l'étiquette est impeccable, mais il sait qu'une pointe d'indiscrétion est quelque fois la meilleure voie vers la séduction - et il fier de toujours séduire et jamais forcer ses proies. Il préfère les

costumes gris clair et refuse de porter une arme, quelle qu'elle soit.

Attributs Mentaux: Intelligence 3, Astuce 4, Résolution 3

Attributs Physiques: Force 3, Dextérité 3, Constitution 4

Attributs Sociaux: Présence 4, Manipulation 3, Sang-Froid 4

Compétences Mentales: Érudition 2, Occultisme 3, Politique (Kindred) 3

Compétences Physiques: Athlétisme 2, Bagarre (Griffes) 4, Armes à feu 1, Furtivité (Traquer) 3, Survie (Marais) 3, Armement (Sabre) 3

Compétences Sociales: Animaux 2, Expression (Conversation polie) 3, Intimidation 3, Persuasion (Séduction) 4, Subterfuge 3

Avantages: Alliés 3, Statut dans l'Alliance (Invictus) 1, Refuge 4 (Une grande plantation abandonnée à trois de voiture de la Nouvelle Orléans), Ressources 3

Volonté: 6

Humanité: 3

Vertu/Vice: Endurance / Fierté

Santé: 9

Modificateur d'Initiative: 6

Défense: 3

Vitesse: 11

Puissance du Sang: 7 (5 pts de Vitae / tour)

Réserve de Vitae: 20

Disciplines: Aupex 1, Célérité 2, Domination 4, Majesté 3, Protéisme 5, Résistance 3

James Kelvin, le Majordome

Clan: Mekhet

Alliance: Non Aligné

James est le serviteur de John Matheson et est chargé, entre autres choses, de l'accueil de tout visiteur, ainsi que d'enseigner à son " maître " les subtilités du monde moderne. Ce jeune homme afro-américain de 16 ans, est originaire de Morgan City et est un vampire seulement depuis quelques mois. On ignore comment Sarah l'a découvert où s'est arrangée pour qu'il entre au service de John. La seule chose qui est certaine est que, malgré son jeune âge, il est poli, instruit et bien éduqué.

Image: James est un jeune-homme afro-américain de 16 ans, plutôt maigre, qui porte assez mal un costume sobre.

Attributs Mentaux: Intelligence 2, Astuce 3, Résolution 2

Attributs Physiques: Force 2, Dextérité 3, Constitution 3

Attributs Sociaux: Présence 3, Manipulation 2, Sang-Froid 2

Compétences Mentales: Érudition 1, Occultisme 2, Science 1

Compétences Physiques: Athlétisme 3, Bagarre (Immobilisations) 2, Conduite 2, Armes à feu 2, Furtivité 2

Compétences Sociales: Empathie 1, Expression 2, Intimidation 2, Sagesse de la Rue 2

Avantages: Non spécifiés.

Volonté: 4

Humanité: 4

Vertu/Vice: Espoir / Envie

Santé: 7

Modificateur d'Initiative: 5

Défense: 3

Vitesse: 9

Puissance du Sang: 1 (1pt de Vitae / tour)

Réserve de Vitae: 10

Disciplines: Aupex 1, Occultation 1, Résistance 1

Andrea Ouelette, l'Égarée

Clan: Nosfératu

Alliance: Ordo Dracul

Andrea Ouelette était en train d'attendre devant un cinéma avec des amis quand elle fût enlevée, assaillie et Étreinte par un vicieux Kindred. Depuis cette nuit, elle n'a jamais compris pourquoi il ne l'avait pas simplement tuée, et ne peut plus lui demander ; le Requiem de son sire s'est terminé dans un incendie à peine quelques semaines après qu'il ait fait d'elle un vampire. Elle se laissa dériver, pour un temps, à la périphérie de la société des morts-vivants de la Nouvelle-Orléans, à la recherche de réponses sur sa non-vie, et adopta des vues nihilistes. Andrea croyait que les vampires représentaient l'ultime décadence sociale et morale ; Ils étaient la fin de tout, errant et tuant jusqu'à ce qu'ils manquent de chance.

Mais une année, elle vit quelque chose dans la Louisiane rurale qui lui fit repenser ses valeurs. Elle vit un vampire arrêter un lynchage, en libérer la victime, et tuer les auteurs de cette tentative de meurtre. Quand elle demanda au Kindred pourquoi il avait fait cela, il a simplement répondu qu'il était peut-être un monstre, mais qu'il n'avait aucun devoir envers la monstruosité. Ces mots devinrent une sorte de mantra pour Andrea car c'était le genre de monstre qu'elle pourrait devenir. Dès lors, elle s'évertua à contrôler ses pulsions monstrueuses, et finit par rejoindre la même alliance que Sarah Cobbler, tout en allant se confesser ou se réfugier de manière occasionnelle chez le Père John Marrow.

Elle n'est pas tout à fait sûre de la raison pour laquelle elle a rejoint la conspiration de Sarah, et y a certainement réfléchi à deux fois. Toutefois, elle avait peur du comportement de son remplaçant si elle se rétractait et donc, poursuivit l'expérience.

Après avoir étreint Edward Zurich, elle n'a pu se résoudre à l'abandonner comme cela était prévu, et s'est réfugiée avec lui dans un appartement squatté près de l'église du Corpus Christi.

Image: Andrea est une grande femme noire, portant des tatouages noirs à peine discernables sur sa peau.

Attributs Mentaux: Intelligence 2, Astuce 3, Résolution 4

Attributs Physiques: Force 3, Dextérité 3, Constitution 3

Attributs Sociaux: Présence 3, Manipulation 2, Sang-Froid 2

Compétences Mentales: Érudition 1, Informatique 1, Occultisme (Recherches) 3, Politique 1, Science 1

Compétences Physiques: Athlétisme 2, Bagarre (Coups de poings) 2, Conduite 2, Armes à feu 1, Furtivité 2, Survie 1, Armement 2

Compétences Sociales: Empathie 3, Expression 1, Intimidation 2, Sagesse de la Rue (Éviter les problèmes) 3

Avantages: Désarmer, Style de Combat : Kung Fu 2, Langues (Français 2, Espagnol 1), Esprit Méditatif (NdT : permet d'entrer dans un état méditatif sans plus de précisions)

Volonté: 5

Humanité: 5

Vertu/Vice: Espoir / Colère



Santé: 8

Modificateur d'Initiative: 5

Défense: 3 (+1 d'armure contre les dégâts contondants)

Vitesse: 11

Puissance du Sang: 4 (2 pts de Vitae / tour)

Réserve de Vitae: 13

Disciplines: Auspex 1, Célérité 3, Cauchemar 3, Résistance 1, Vigueur 1.

Les Personnages prétirés

Les personnages qui suivent sont les infants des précédents et sont utilisés dans la chronique officielle **Danse de la Mort**, comme personnages prétirés (c'est à dire créés par le Conteur et non pas par les joueurs) qu'incarnent les joueurs. Vous pouvez bien sûr les utiliser à votre guise comme tels ou comme personnages du Conteur. Il est à noter

qu'aucun d'entre eux ne sait qui est son sire, où ce qui lui est arrivé au commencement de la chronique (dans le scénario ***L'Infant de Marie***). La mémoire même de leur étreinte a été effacée de leur esprit par l'utilisation de la Domination, selon le plan de Sarah Cobbler, et leur premier souvenir vampirique remonte à leur éveil, durant le carnaval, dans le parc Louis Armstrong (ces événements sont présentés dans le second scénario, ***La Dernière Nuit***). Seul Edward Zurich échappe à ce sort, puisque son sire, Andrea, a finalement refusé de l'abandonner.

Pour vous permettre de facilement utiliser ces personnages, nous avons repris la description des caractéristiques de chacun des personnages et avons dédié une page complète pour chacun d'entre eux. Vous n'aurez plus ainsi qu'à imprimer leurs feuilles et à les distribuer à vos joueurs. Vous trouverez des fiche de personnages vierges dans la 1ère partie de ce Livret d'Introduction.

Louis Maddox

Citation: J'ai erré sur quatre vingt huit news groups, et aucun d'entre eux n'a jamais mentionné l'existence des vampires.

Jusqu' à la nuit dernière, Louis Maddox était juste un habitant quelconque de la Nouvelle Orléans, employé dans le service de support technique d'une ISP locale. Son véritable talent, pourtant, réside dans sa capacité à dénicher des informations sur Internet. D'après lui, tout peut être trouvé quelque part sur Internet, et il s'agit juste de déterminer qui a mis l'information là, et si cette personne est de confiance. Même durant le chaos de Mardi Gras, Louis passe ses soirées terrés dans un cyber-café situé juste à l'extérieur du Quartier Français.

Mais quelque chose advint ce soir là. Les détails sont encore flous, mais il se souvient d'une conversation... une conversation réelle, pas en ligne, qui était bizarre. Et il se souvient distinctement avoir quitté le café avec quelqu'un...

Description: Louis est un homme qui approche de la trentaine. Il est légèrement en surpoids et maintient ses cheveux ébouriffés pour cacher sa calvitie naissante. Il porte des lunettes...ou du moins il en portait, mais il ne semble plus en avoir besoin désormais. Il porte des tee-shirts et des jeans et sa casquette porte-chance de LSU ball.

Équipement: Ordinateur portable avec une connexion Internet sans fil, couteau de poche (Bonus d'attaque : +1 L, dommages Létaux), vêtements confortables, clés d'appartement.

Caractéristiques

Faiblesse de Clan Ventrue: les personnages Ventrue sont condamnés à devenir paranoïaque et blasés. Lors de tout jet visant à éviter le gain d'un dérangement, les joueurs de personnages Ventrue soustraient deux dés à leur groupement.

Vertu: Tempérance: Une fois par séance de jeu, si Louis résiste à la tentation de se laisser aller dans l'excès de n'importe quel comportement, qu'il soit bon ou mauvais, en dépit de toutes les récompenses que cela pourrait lui procurer, il regagne tous ces points de Volonté temporaire dépensés.

Vice: Paresse: A la fin d'une scène où Louis évite avec succès une tâche difficile tout en atteignant un de ses buts, ce dernier regagne un point de Volonté temporaire dépensé.

Se soigner: Ce personnage peut dépenser un point de Vitae pour soigner deux points de dommages contondants ou un point de dommages létaux. Il peut se soigner et agir dans le même tour.

Augmentation Physique: Les vampires peuvent amplifier leurs attributs physiques pendant un moment en dépensant de la Vitae. Chaque point ajoutera deux dés aux groupements de dés lors de l'utilisation de l'un de ces attributs pour le tour en cours (le vampire peut entreprendre une action régulière à ce même tour sans aucune pénalité).

Domination: Les sujets des pouvoirs de Domination peuvent y résister en obtenant autant ou plus de succès que le vampire sur un jet de Résolution + Puissance du Sang.

● **Ordre:** Ce pouvoir permet de donner un ordre d'un mot à une cible tel que " Stop ! " ou " Silence ! ". Cet ordre ne peut forcer la cible à se blesser. L'activation demande un contact oculaire et un jet d'Intelligence + Intimidation + Domination.

●● **Hypnotisme:** Hypnotisme permet à Louis d'implanter une fausse pensée ou suggestion dans le subconscient de l'esprit du sujet. Ce pouvoir requiert non seulement un contact oculaire, mais également une intense concentration et des paroles précises. Le Kindred peut activer la pensée imposée ou l'ordre immédiatement ou bien il peut mettre en place un stimulus qui active une suggestion à une date ultérieure.

Ce pouvoir ne permet pas de réarranger ou d'altérer la mémoire du sujet, mais peut le forcer à laisser une porte ouverte, ou même à faire des choses plus subtiles comme attendre une personne en particulier pour lui offrir un verre. L'activation de ce pouvoir nécessite un jet d'Intelligence + Expression + Domination.

Résistance ●: Cette Discipline rend le vampire surnaturellement résistant. Activer cette Discipline demande la dépense d'un point de Vitae. Une fois activée, Louis ajoute 1 dé à sa Constitution pour le reste de la scène, et s'ajoute également 1 niveau de Santé. Toutes les blessures existantes sont alors décalées vers la droite de l'échelle de Santé. La première fois que Louis subit des dégâts aggravés après l'activation de la Résistance, un de ces niveaux de dégâts aggravés est considéré comme létaux. A la fin de la scène, lorsque la Résistance cesse son effet, le personnage perd tous les points supplémentaires qu'il avait obtenus en Constitution et en Santé. Les pénalités de blessures reviennent à leur position originale. Tout dommage dépassant l'échelle de santé normale doit être guéri immédiatement à la fin de la scène.

Savoir Encyclopédique: Louis a une bonne mémoire des détails et sait donc de petites choses sur des sujets qu'il n'a jamais étudiés. Cela permet à son joueur de faire un jet d'Intelligence + Astuce, quand leur personnage est confronté à une situation dépendant du domaine de ses connaissances normales. Si ce jet est une réussite, Louis a quelques connaissances utiles sur le sujet en question.

Refuge: Louis a un appartement de deux pièces à quelques pâtés de maison du Quartier Français. Lorsqu'il y est, il bénéficie d'un +1 pour détecter toute tentative d'intrusion.

Vampire

LE REQUIEM

Nom : Louis Maddox

Titre :

Spécialité : Danse de la Mort

Concept : Petit génie de l'informatique

Virtu : Tempérance

Vice : Paresse

Clan : Ventru

Alliance :

Ennemi :

Attributs

Pouvoir	Intelligence	●●●●●	Force	●●●●●	Discipline	●●●●●
Finesse	Astuce	●●●●●	Dextérité	●●●●●	Manipulation	●●●●●
Resistance	Résolution	●●●●●	Constitution	●●●●●	Sang-Froid	●●●●●

Compétences

Mental

(incompétent -3)

Artisanat	00000
Erudition (Recherche)	●●●●●
Informatique (Internet)	●●●●●
Investigation	●●●●●
Médecine	00000
Occultisme	00000
Politique	00000
Science	●●●●●

Physique

(incompétent -1)

Armement	●●●●●
Armes à Feu	00000
Athlétisme	00000
Bagarre	00000
Conduite	●●●●●
Furtivité	●●●●●
Larcin	00000
Survie	00000

Social

(incompétent -1)

Animaux	00000
Empathie	00000
Expression (En ligne)	●●●●●
Intimidation	00000
Persuasion	●●●●●
Relationnel	●●●●●
Sag. de la Rue	00000
Subterfuge	●●●●●

Autres Traits

Avantages

Refuge	●●●●●
Savoir encyclopédique	●●●●●
	00000
	00000
	00000
	00000
	00000
	00000
	00000

Désavantages

Disciplines

Domination	●●●●●
Résistance	●●●●●
	00000
	00000
	00000
	00000
	00000
	00000

Taille	5
Defense	2
Initiative	4
Vitesse	9
Expérience	
Armure	

Santé

●●●●●●●●●●
□□□□□□□□□□

Volonté

●●●●●●●●●●
□□□□□□□□□□

Vie

□□□□□□□□□□
□□□□□□□□□□

Puissance du Sang

●●●●●●●●●●

Humanité

10	○
9	○
8	○
7	●
6	●
5	●
4	●
3	●
2	●
1	●

Équipement

Tina Baker

Citation : Il ne me restait plus que deux ans à tirer. Fait chier.

Avant la nuit dernière, Tina faisait partie d'une sororité universitaire " du nord " (en fait, du Tennessee) qui descendit cette année à la Nouvelle Orléans pour y expérimenter son premier Mardi Gras. Elle était première en médecine du sport, mais suivait encore les enseignements fondamentaux. Ayant échappé de justesse à une agression alors qu'elle était au lycée, elle a également pris des cours d'auto-défense. Venant juste d'avoir terminé son premier semestre de seconde année à l'Université, elle était descendue en voiture, en compagnie de certaines de sœurs de sa sororité, mais elles se sont séparées peu après leur arrivée. Tina passa quelques jours à traîner avec des gens qu'elle avait rencontré sur place...et alors quelque chose s'est produit. Elle a une mémoire extrêmement floue de l'incident, mais elle se souvient s'être battue, et avoir été frappée, peut-être même poignardée. Bien qu'elle n'en porte aucune marque, elle sait qu'elle s'est battue la nuit dernière, et elle a la terrible intuition qu'elle a perdu. A présent, toutefois, elle a d'autres préoccupations, comme la soif dévorante qu'elle ne comprend pas.

Description : Tina a 20 ans, et est une jeune femme à l'apparence stupéfiante et athlétique. Son Étreinte lui ravi sa bonne mine, mais lui ajouta un certain charisme félin. Elle mesure 1m75 environ et a des cheveux bruns coupés mi-longs.

Indices d'Interprétation : Vous n'êtes pas une victime. Vos amis vous disent paranoïaque quelque fois, mais en fait vous êtes forte. Vous refusez d'être une proie facile, et ce voyage à la Nouvelle Orléans était censé le prouver... sauf que vous êtes tout de même devenue une victime. Habituellement, vous n'êtes pas du genre à chercher la revanche, mais cette fois-ci, vous sentez que vous avez une dette envers quelqu'un. Bien que vous aimeriez beaucoup vous barrez chez vous, vous savez que vous devez comprendre ce qui s'est passé, et ces autres personnes autour de vous semblent être dans le même bateau.

Équipement : Téléphone portable, un sac à main avec quelques billets, un sac à dos avec des affaires de rechange.

Caractéristiques

Faiblesse du Clan Daeva : Chaque fois que Tina a une occasion de se laisser aller à son Vice mais ne le fait pas, elle perd deux points de Volonté temporaire.

Vertu : Endurance : Une fois par séance de jeu, quand Tina a résisté à toutes pressions ou tentations irrésistibles qui pourraient altérer ses buts, elle regagne toute sa Volonté temporaire. Ceci n'inclut pas les distractions provisoires, mais seulement les pressions qui pourraient lui faire abandonner ou changer ses plans totalement.

Vice : Gloutonnerie : A la fin d'une scène où Tina satisfait ses appétits ou addictions à ses propres dépens ou à ceux d'un être cher, elle regagne un point de Volonté temporaire dépensé.

Se soigner : Ce personnage peut dépenser un point de Vitae pour soigner deux points de dommages contondants ou un point de dommages létaux. Il peut se soigner et agir dans le même tour.

Augmentation Physique : Les vampires peuvent amplifier leurs attributs physiques pendant un moment en dépensant de la Vitae. Chaque point ajoutera deux dés aux groupements de dés lors de l'utilisation de l'un de ces attributs pour le tour en cours (le vampire peut entreprendre une action régulière à ce même tour sans aucune pénalité).

Majesté ● Révérence : Ce pouvoir accorde au personnage un degré de charme surnaturel ; les personnes affectées par ce pouvoir flattent le personnage et sont fascinées par lui. Elles n'entreprendront pas d'action pouvant lui nuire, mais seront polies et montreront de la déférence envers le personnage. Pour utiliser ce pouvoir il faut réussir un jet de Présence + Expression + Majesté et obtenir plus de succès que le score en Sang-Froid de la cible. Pour le reste de la scène, tout jet social du vampire visant la cible de Révérence, bénéficie d'un bonus égal au nombre de succès obtenus sur le jet d'activation.

Révérence peut être utilisé sur plus d'une personne, mais le jet d'activation souffre alors d'une pénalité de -1 pour affecter deux personnes, et de -2 pour affecter 3 à 6 personnes. N'importe qui peut contrer les effets de la Révérence pour un tour en dépensant un point de Volonté temporaire.

Célérité ● : L'activation de cette Discipline nécessite la dépense d'un point de Vitae. Ceci coûte une action, mais la Discipline est ensuite active pour le reste du tour. Pendant que la Célérité est active, toute personne attaquant Tina souffre d'une pénalité à son jet d'attaque de -1. Cette pénalité s'ajoute au potentiel de défense du personnage pour tous les types d'attaque. De même, son trait de Vitesse est doublé, aussi longtemps que cette Discipline est active.

Notez que la Célérité peut être activée à n'importe quel moment du tour, indépendamment du moment auquel le personnage est censé agir. L'activer avant de jeter l'Initiative, permet d'ajouter 1 au Modificateur d'Initiative de Tina

Vigueur ● : Cette Discipline rend Tina surnaturellement forte. Son activation demande la dépense d'un point de Vitae. Pour le reste de la scène, elle ajoute 1 à sa Force .

Papillon des Clubs : Tant que Tina sera vêtue de manière appropriée, elle peut entrer sans attente dans tous les clubs.

Esquiver en Bagarre : Tina est spécialement douée pour l'esquive en combat rapproché. Si elle choisit d'esquiver durant un tour (au lieu d'attaquer), elle ajoute son score de Bagarre à son potentiel de Défense.

Contact : Tina a un ami, le Dr Montrose, professeur d'Histoire à l'Université, qu'elle peut appeler pour obtenir des informations sur l'Histoire européenne et américaine.

Sens du Danger : Tina est habituée à rester en alerte dans des situations de danger potentiel. Ceci lui fournit 2 dés de bonus sur tout jet pour déterminer si elle est surprise.

Look d'Enfer (+1) : Sexy et athlétique, Tina bénéficie d'un dé supplémentaire à tout jet visant à divertir, séduire ou distraire en utilisant son apparence. Le revers de la médaille est que les gens tendent à se souvenir d'elle.

Vampire

LE REQUIEM

Nom : Tina Baker

Titre :

Spécific : Danse de la Mort

Concept : Etudiante

Virtu : Endurance

Vie : Gloutonnerie

Clan : Daeva

Alliance :

Contraint :

Attributs

Pouvoir	Intelligence	●●●●●	Force	●●●●●	Discipline	●●●●●
Finesse	Astuce	●●●●●	Dextérité	●●●●●	Manipulation	●●●●●
Resistance	Résolution	●●●●●	Constitution	●●●●●	Sang-Froid	●●●●●

Compétences

Mental

(incompétent -3)

Artisanat	00000
Erudition	●0000
Informatique	●0000
Investigation	00000
Médecine (Entorse)	●0000
Occultisme	00000
Politique	●0000
Science	00000

Physique

(incompétent -1)

Armement	00000
Armes à Feu	00000
Athlétisme	●●000
Bagarre	●●●00
Conduite	●0000
Furtivité (Foule)	●0000
Larcin	00000
Survie	00000

Social

(incompétent -1)

Animaux	00000
Empathie	●●000
Expression (Langage corporel)	●●000
Intimidation	●●000
Persuasion	●●000
Relationnel	●●000
Sag. de la Rue	●0000
Subterfuge	00000

Autres Traits

Avantages

Papillon des clubs	●0000
Esquive en bagarre	●0000
Contact	●0000
Sens du danger	●0000
Look d'enfer (+1)	●●000
	00000
	00000
	00000
	00000

Désavantages

Disciplines

Célérité	●0000
Majesté	●0000
Vigueur	●0000
	00000
	00000
	00000
	00000
	00000

Taille	5
Defense	2
Initiative	6
Vitesse	11
Experience	
Armure	

Santé

●●●●●●●●●●●●●●
□□□□□□□□□□□□

Volonté

●●●●●●●●●●●●●●
□□□□□□□□□□□□

Vie

□□□□□□□□□□□□
□□□□□□□□□□□□

Puissance du Sang

●0000000000

Humanité

10	○
9	○
8	○
7	●
6	●
5	●
4	●
3	●
2	●
1	●

Équipement

Becky Lynn Adler

Citation : Si ma famille découvre ce qui est arrivé, des têtes vont tomber.

Jusqu' à la nuit dernière, Becky Lynn était une vraie " Belle du Sud ", la fierté et la joie de l'influente famille Adler. Elle recevait son enseignement à domicile et avait tout ce qu'elle voulait. Elle s'occupe d'organiser des fêtes pour d'autres personnes de son cercle social, et aurait probablement trouvé un beau jeune homme à épouser si le destin n'en avait pas décidé autrement.

Becky Lynn n'avait jamais été autorisée à se rendre au Mardi Gras, mais cette année, elle avait désormais l'âge et elle persuada son père de l'autoriser à se rendre dans le Quartier Français, avec, évidemment, des chaperons. Elle savait que cela serait une nuit sauvage, dont le souvenir la ferait rougir. Elle ne sait pas ce qui est advenu de ses chaperons, mais elle se souvient d'avoir passé un long moment à discuter avec un homme dont elle ne peut même se rappeler le visage. Elle se souvient juste que son nom était John, et que sa voix l'avait faite trembler de plaisir.

Indices d'interprétation : Vous êtes vraiment habituée à faire une bonne première impression, et bien que vous êtes tant éloignée de votre élément que cela pourrait vous rendre folle, vous n'allez pas laisser ces idiots penser que vous êtes l'une de ces pimbêches qui vient au Mardi Gras pour montrer sa poitrine. Vous êtes terrifiée à l'idée d'appeler votre famille ; vous savez juste que quelque chose d'affreux est arrivé à vos chaperons la nuit dernière...et vous pensez que quelque chose d'affreux vous est également arrivée. Quand vous essayez de vous en souvenir, vous êtes emplie de tels pensées... que vous avez même honte de penser.

Description : Becky Lynn est magnifique et délicate. Elle vient juste d'avoir 18 ans, et possède des cheveux blonds soyeux et de grands yeux marrons. Elle devrait, normalement, être habillée en tenue de soirée et à la pointe de la mode, mais elle porte actuellement ses vêtements de la nuit passée, qui sont plus ordinaires, mais toutefois stylés.

Équipement : Sac à main avec quelques gros billets, bijoux, parfum, maquillage.

Caractéristiques

Faiblesse du Clan Gangrel : Le sang des Gangrels les maudit d'un puissant instinct qui leur rend parfois difficile la tâche de penser clairement. Les Gangrels ne bénéficient pas de la règle de la relance des 10 en ce qui concerne les groupements de dés basés sur les Attributs d'Intelligence et d'Astuce. De plus tous 1 sur ces mêmes jets retirent un des succès obtenus. Ce défaut ne s'applique pas aux jets impliquant la résolution, ou aux jets de réaction ou de surprise.

Vertu : Espoir : Une fois par séance de jeu, quand Becky ne laisse pas autrui succomber au désespoir, même si cela doit nuire à ses propres buts ou à son bien-être, elle regagne toute sa Volonté temporaire.

Vice : Jalousie : A la fin d'une scène où Becky Lynn se procure quelque chose qui appartient à un rival ou nuit au bien-être de ce dernier, elle regagne un point de Volonté temporaire dépensé.

Se soigner : Ce personnage peut dépenser un point de Vitae pour soigner deux points de dommages contondants ou un point de dommages létaux. Il peut se soigner et agir dans le même tour.

Augmentation Physique : Les vampires peuvent amplifier leurs attributs physiques pendant un moment en dépensant de la Vitae. Chaque point ajoutera deux dés aux groupements de dés lors de l'utilisation de l'un de ces attributs pour le tour en cours (le vampire peut entreprendre une action régulière à ce même tour sans aucune pénalité).

Protéisme ● : La plus basique des capacités de cette Discipline permet à un vampire de projeter un aspect surnaturel de férocité d'un prédateur sauvage. Ceci permet à un vampire d'outrepasser les relations normales de la Puissance du Sang lors d'une première rencontre avec un Kindred inconnu. Quand le combat des Bêtes s'enclenche lors d'une telle rencontre (suite à la Teinte du Prédateur) le Gangrel avec cette Discipline réagit toujours comme s'il possédait une Puissance du Sang égale à celle de tous les autres. Sa bête ne le conduira jamais à fuir une telle rencontre.

Résistance ●● : Cette Discipline rend le vampire surnaturellement résistant. Activer cette Discipline demande la dépense d'un point de Vitae. Une fois activée, Becky ajoute 2 dés à sa Constitution pour le reste de la scène, et s'ajoute également 2 niveaux de Santé. Toutes les blessures existantes sont alors décalées vers la droite de l'échelle de Santé. La première fois que Louis subit des dégâts aggravés après l'activation de la Résistance, deux de ces niveaux de dégâts aggravés sont considérés comme létaux. A la fin de la scène, lorsque la Résistance cesse son effet, le personnage perd tous les points supplémentaires qu'il avait obtenus en Constitution et en Santé. Les pénalités de blessures reviennent à leur position originale. Tout dommage dépassant l'échelle de santé normale doit être guéri immédiatement à la fin de la scène.

Célébrité : Becky Lynn est une membre de l'élite sociale de la Nouvelle Orléans et les médias, comme les personnes des plus hauts échelons de la société, lui prêtent une certaine attention. Le score dans cet avantage est ajouté aux groupements de dés de Persuasion ou de Relationnel du personnage quand il peut utiliser sa célébrité à son avantage. Le Conteur peut également faire des jets occasionnels pour déterminer si des personnes dans la rue reconnaissent Becky.

Ressources : Bien que Becky doivent prendre contact avec sa famille pour profiter de sa grande fortune, elle possède son propre compte et cartes de crédit. Elle peut dépenser jusqu'à 5 000 \$ sans problème.

Look d'Enfer (+2) : Becky Lynn est magnifique. Elle bénéficie de 2 dés supplémentaire à tout jet visant à divertir, séduire ou distraire en utilisant son apparence. Le revers de la médaille est que les gens tendent à se souvenir d'elle.

Vampire

LE REQUIEM

Nom : Becky Lynn Adler

Genre :

Thématique : Danse de la Mort

Concept : Beauté du Sud

Virtu : Espoir

Vici : Jalousie

Clan : Gangrel

Alliance :

Contraintes :

Attributs

Pouvoir	<i>Intelligence</i> ●●●●●	Force	●●●●●	Prise	●●●●●
Finesse	<i>Astuce</i> ●●●●●	Dextérité	●●●●●	Manipulation	●●●●●
Resistance	<i>Résolution</i> ●●●●●	Constitution	●●●●●	Sang-Froid	●●●●●

Compétences

Mental

(incompétent -3)

Artisanat	00000
Erudition	●●●●●
Informatique	00000
Investigation	00000
Médecine	00000
Occultisme (Cajun)	●●●●●
Politique (Haute Société)	●●●●●
Science	●●●●●

Physique

(incompétent -1)

Armement	00000
Armes à Feu	●●●●●
Athlétisme	●●●●●
Bagarre	00000
Conduite	00000
Furtivité	●●●●●
Larcin	00000
Survie	00000

Social

(incompétent -1)

Animaux	●●●●●
Empathie	●●●●●
Expression	●●●●●
Intimidation	00000
Persuasion	●●●●●
Relationnel	●●●●●
Sag. de la Rue	00000
Subterfuge (Insinuation)	●●●●●

Autres Traits

Avantages

Célébrité	●●●●●
Ressources	●●●●●
Look d'enfer (+2)	●●●●●
	00000
	00000
	00000
	00000
	00000
	00000

Désavantages

Disciplines

Protéisme	●●●●●
Résistance	●●●●●
	00000
	00000
	00000
	00000
	00000
	00000

Taille	5
Defense	2
Initiative	4
Vitesse	9
Experience	
Armure	

Santé

●●●●●●●●●●●●●●

Volonté

●●●●●●●●●●

Vie

□□□□□□□□□□

Puissance du Sang

●●●●●●●●●●

Humanité

10	○
9	○
8	○
7	●
6	●
5	●
4	●
3	●
2	●
1	●

Équipement

Jack McCandless

Citation : En un instant.

Ce n'est pas un travail glamour, mais, jusqu'à la nuit passée, Jack McCandless gagnait convenablement sa vie en transportant des enveloppes et des paquets à travers toute la Nouvelle Orléans, et était diablement doué pour ce travail. Il connaissait la cité sur le bout des doigts : toutes les petites allées, tous les meilleurs chemins autour du Quartier Français (où la circulation est bien sûr un cauchemar), et tous les voisinages à éviter, il les connaissait.

Il pense qu'il était justement dans un de ces voisinages la nuit dernière, mais il ne souvient duquel, ce qui est doublement effrayant pour Jack, car il possède une mémoire sans faille. Tout ce dont il se souvient est d'un courrier de dernière minute, et qu'il était en train de penser à rentrer chez lui pour prendre une bière quand il vit une prostituée vraiment chaude sur le bas côté...

Et c'est tout. Toutefois, il a toujours son van, et c'est d'un grand réconfort. Le paquet, pourtant, a disparu, et cela l'inquiète pour il ne sait qu'elle raison.

Indices d'Interprétation : Vous n'êtes pas sûr de ce qu'est ce foutoir, mais deux de ces personnes allongés à côté de vous, ne savent pas grand chose sur la vrai, la sale N'awlins (Ndt : abréviation de New Orleans) , et l'autre n'est pas des alentours. Ils vont avoir besoin d'aide avant la fin de la nuit. Putain, si c'est une question de temps, un gars pourrait faire bien pire que de vous avoir comme chauffeur. Mais ils ne semblent pas vous remarquer jusqu'à ce que vous parliez.

Que diable se passe-t-il ? Tous ce que vous savez c'est que vous et ses autres personnes avaient été salement trompés, et quelqu'un paiera pour ça.

Description : Jack n'a jamais été vraiment beau, mais l'Étreinte l'a rendu bien pire. Alors qu'il était autrefois maigre, il est désormais squelettique, et sa pâleur, de manière dérangeante, apparaît sans vie sous la lumière direct des halogènes. Jack porte un simple pantalon marron et une chemise à boutons pressoirs, mais il revêt de très chères chaussures de courses quand il travail.

Équipement : Van, Revolver 38 spé (+2 au jet d'attaque, succès = dégâts létaux aux mortels et contondants aux vampires, portée 20/40/80 mètres), poche pleine de balles, pinces, clés de voiture.

Caractéristiques

Faiblesse du Clan Mekhet : Le corps vampirique de Jack est condamné à être plus sensible à la lumière et au feu que celui des autres Kindred. En plus des dégâts habituels, il reçoit un point de dégâts aggravés supplémentaires par tour d'exposition à ces anathèmes vampiriques.

Vertu : Justice : Une fois par séance de jeu, quand Jack a fait ce qui est juste, à ses propres dépens, il regagne toute sa Volonté temporaire.

Vice : Fierté : A la fin d'une scène où Jack a exercé ses propres désirs (et non besoins) sur autrui, malgré les risques que cela peut lui faire encourir, il regagne un point de Volonté temporaire dépensé.

Se soigner : Ce personnage peut dépenser un point de Vitae pour soigner deux points de dommages contondants ou un point de dommages létaux. Il peut se soigner et agir dans le même tour.

Augmentation Physique : Les vampires peuvent amplifier leurs attributs physiques pendant un moment en dépensant de la Vitae. Chaque point ajoutera deux dés aux groupements de dés lors de l'utilisation de l'un de ces attributs pour le tour en cours (le vampire peut entreprendre une action régulière à ce même tour sans aucune pénalité).

Occultation :

● **Toucher de l'Ombre :** Ce pouvoir permet au vampire de cacher de petits objets dans ses mains ou sur sa personne. Même si quelqu'un cherche spécialement cet objet sur lui, le pouvoir le garde caché. Pour activer ce pouvoir il faut réussir un jet d'Astuce + Larcin + Occultation. Une fois actif ce pouvoir fonctionne une scène ou jusqu'à ce que le vampire décide d'y mettre fin.

●● **Masque de Tranquillité :** La plupart des vampires ressentent un soupçon de peur ou de colère - la Teinte du Prédateur- lorsqu'ils rencontrent un autre Kindred pour la première fois. L'utilisateur de ce pouvoir n'engendre pas cet effet, bien qu'il le ressente encore et peut donc reconnaître un vampire sans être reconnu par lui. Ce pouvoir peut être activé ou levé à volonté.

●●● **Manteau de la Nuit :** Ce pouvoir permet au vampire de disparaître complètement, même à vue. Il reste invisible jusqu'à ce qu'il désire réapparaître, ou jusqu'à ce qu'il entreprenne une action visible (comme attaquer quelqu'un ou casser une vitre.) Disparaître requiert un succès sur un jet d'Intelligence + Furtivité + Occultation. Avec cinq succès ou plus, toute personne voyant le personnage disparaître oublie même qu'il était présent au départ.

Contact : Jack a un ami dans la Police de la Nouvelle Orléans, un jeune flic travaillant la nuit dans le quartier Français, Michael Rample. Ce dernier a seulement des relations amicales avec Jack, mais lui donne des infos sur le trafic routier. Pour avoir des tuyaux plus importants Jack devrait le corrompre.

Sens de l'Orientation : Jack sait toujours où est le Nord, et peut toujours retracer son chemin dans un territoire inconnu.

Mémoire Eidétique : Jack n'oublie rien de ce qu'il a vu ou entendu. Il n'a normalement besoin d'aucun jet pour se souvenir de quelque chose, mais, dans des circonstances stressantes, ajoute deux dés à de tels jets.

Conduite de cascadeur : Jack est un conducteur doué, et peut accomplir d'autres actions (comme tirer au pistolet) en conduisant une voiture.

Vampire

LE REQUIEM

Nom : Jack McCandless

Titre :

Spécialité : Danse de la Mort

Concept : Coursier

Virtu : Justice

Vie : Fierté

Clan : Mekhet

Alliance :

Ennemi :

Attributs

Pouvoir	<i>Intelligence</i> ●●●●●	Force	●●●●●	Prise	●●●●●
Finesse	<i>Astuce</i> ●●●●●	Dextérité	●●●●●	Manipulation	●●●●●
Resistance	<i>Résolution</i> ●●●●●	Constitution	●●●●●	Sang-Froid	●●●●●

Compétences

Mental

(incompétent -3)

Artisanat	00000
Erudition	●0000
Informatique	●0000
Investigation (Crimes de rue)	●0000
Médecine	00000
Occultisme	00000
Politique	00000
Science	●0000

Physique

(incompétent -1)

Armement	●0000
Armes à Feu	●●000
Athlétisme	●0000
Bagarre	00000
Conduite (Arrivée Rapide)	●●●●●
Furtivité	●0000
Larcin	●0000
Survie	●0000

Social

(incompétent -1)

Animaux	00000
Empathie	●0000
Expression	00000
Intimidation	●0000
Persuasion	●0000
Relationnel	00000
Sag. de la Rue (Quartiers pauvres)	●●●●●
Subterfuge	●0000

Autres Traits

Avantages

Contacts	●0000
Sens de l'Orient	●0000
Mémoire Eidétique	●●000
Conduite de cascadeur	●●●●●
	00000
	00000
	00000
	00000
	00000

Désavantages

Disciplines

Occultation	●●●●●
	00000
	00000
	00000
	00000
	00000
	00000
	00000

Taille	5
Defense	3
Initiative	6
Vitesse	10
Expérience	
Armure	

Santé

●●●●●●●●●●●●●●

□□□□□□□□□□□□

Volonté

●●●●●●●●●●●●●●

□□□□□□□□□□□□

Vie

□□□□□□□□□□□□

□□□□□□□□□□□□

□□□□□□□□□□□□

□□□□□□□□□□□□

□□□□□□□□□□□□

□□□□□□□□□□□□

□□□□□□□□□□□□

□□□□□□□□□□□□

□□□□□□□□□□□□

□□□□□□□□□□□□

□□□□□□□□□□□□

□□□□□□□□□□□□

□□□□□□□□□□□□

□□□□□□□□□□□□

□□□□□□□□□□□□

□□□□□□□□□□□□

Puissance du Sang

●0000000000

●0000000000

●0000000000

●0000000000

●0000000000

●0000000000

●0000000000

●0000000000

●0000000000

●0000000000

●0000000000

●0000000000

●0000000000

●0000000000

●0000000000

●0000000000

Équipement

Edward Zurich

Citation : J'ai toujours su que je mourrais à la Nouvelle Orléans.

Edward est un musicien, un guitariste qui travaille à sa façon à travers le pays en tant qu'artiste de rue. Quelquefois, il reste assez longtemps dans une ville pour se joindre à un groupe, mais cela ne signifie jamais qu'il s'éternisera. Edward fait une très bonne première impression, mais il est impulsif et quelques fois versatile. Il lui est difficile de rester à un endroit trop longtemps, car la route le réclame toujours.

Ce n'est pas la première fois qu'Edward vient à la Nouvelle-Orléans. En fait, il n'a jamais raté un Mardi Gras depuis trois ans. (Il est beaucoup plus facile d'y participer quand on a pas à se soucier de payer un hôtel, et Edward trouve toujours quelque part où dormir.) Habituellement, c'est lors du Mardi Gras qu'il se fait le plus d'argent. Bien sûr, cette année, il s'est retrouvé avec des préoccupations légèrement différentes que le partage d'un lit de fortune et l'argent à se faire rapidement...

Description : Depuis son Étreinte, son " look " autrefois stupéfiant l'a abandonné. Ses cheveux se sont assombris en un roux si foncé qu'ils en sont presque noirs, et sa jolie peau s'est jaunie et a blêmi.

Équipement : Guitare, préservatifs, couteau à cran d'arrêt (dommage +1, dommages létaux), affaires de rechange, liasse de dollar d'or.

Caractéristiques

Faiblesse du clan Nosfératu : Le sang d'Edward est condamné à causer l'inconfort autour de lui, dans son cas, par un teint jaunâtre. En ce qui concerne les groupements de dés basés sur les Attributs de Présence et Manipulation dans les situations sociales, la règle de retraitage des 10 ne s'applique pas. De plus tous 1 obtenu sur un de ces jets se soustrait au nombre total des succès obtenus. Cette faiblesse ne s'applique pas aux jets impliquant l'Intimidation ou le Sang-Froid.

Vertu : Charité : Une fois par séance de jeu, si Edward aide autrui à son propre détriment, il regagne tous ses points de Volonté temporaire dépensés. Cela ne suffit pas de partager ce qu'il a en abondance. Il doit faire un vrai sacrifice en terme de temps, possessions et énergies, ou il doit risquer sa vie pour autrui.

Vice : Désir : A la fin d'une scène où Edward satisfait ses désirs en rendant autrui victime de ces derniers, il regagne un point de Volonté temporaire dépensé.

Se soigner : Ce personnage peut dépenser un point de Vitae pour soigner deux points de dommages contondants ou un point de dommages létaux. Il peut se soigner et agir dans le même tour.

Augmentation Physique : Les vampires peuvent amplifier leurs attributs physiques pendant un moment en dépensant de la Vitae. Chaque point ajoutera deux dés aux groupements de dés lors de l'utilisation de l'un de ces attributs pour le tour en cours (le vampire peut entreprendre une action régulière à ce même tour sans aucune pénalité).

Célérité ● : L'activation de cette Discipline nécessite la dépense d'un point de Vitae. Ceci coûte une action, mais la Discipline est ensuite active pour le reste du tour. Pendant que la Célérité est active, toute personne attaquant Edward souffre d'une pénalité à son jet d'attaque de -1. Cette pénalité s'ajoute au potentiel de défense du personnage pour tous les types d'attaque. De même, son trait de Vitesse est doublé, aussi longtemps que cette Discipline est active.

Notez que la Célérité peut être activée à n'importe quel moment du tour, indépendamment du moment auquel le personnage est censé agir. L'activer avant de jeter l'Initiative, permet d'ajouter 1 au Modificateur d'Initiative d'Edward

Vigueur ● : Cette Discipline rend Edward surnaturellement fort. Son activation demande la dépense d'un point de Vitae. Pour le reste de la scène, il ajoute 1 à sa Force .

Cauchemar ● , Aspect Monstrueux : En dévoilant ses crocs et en imitant un terrible sifflement animal, le vampire insuffle une pure terreur chez une victime. L'activation de ce pouvoir demande un jet de Présence + Intimidation + Cauchemar (la faiblesse du clan Nosfératu ne pénalise pas ce jet.) Les observateurs font un jet de Sang Froid + Puissance du Sang. S'ils obtiennent moins de succès que le " monstre ", ils fuient immédiatement et éviteront sa présence pour le reste de la scène. Le Vampire peut garder ce pouvoir actif pour la scène entière.

Mentor : Andrea, son sire, ne l'a pas abandonné après son Étreinte et lui enseigne ce que signifie le Requiem.

Réflexes Rapides (+2) : Cet Avantage ajoute +2 au Modificateur d'Initiative de Edward.

Inspirateur : Edward est capable de rallier les autres en période de grande détresse, renouvelant leur courage et leur détermination face à l'adversité. Une fois par session de jeu, il peut exhorter ceux qui l'entourent à redoubler d'efforts face à un grand danger ou un grand stress. Le joueur fait un jet de Présence + Persuasion. Si le jet réussi, tout individu qui assiste réellement le personnage et qui est à portée d'oreille, regagne un point de Volonté temporaire qu'il avait dépensé (sans dépasser leur score maximum en Volonté). Le personnage ne peut utiliser cet Avantage sur lui-même, et ne peut l'utiliser sur le même sujet plus d'une fois par jour.

Vampire

LE REQUIEM

Nom : Edward Zurich

Titre :

Spécialité : Danse de la Mort

Concept : Musicien

Virtu : Charité

Vie : Désir

Clan : Nosfertatu

Alliance :

Contraintes :

Attributs

Pouvoir	<i>Intelligence</i> ●●●●●	Force	●●●●●	Prise	●●●●●
Finesse	<i>Astuce</i> ●●●●●	Dextérité	●●●●●	Manipulation	●●●●●
Resistance	<i>Résolution</i> ●●●●●	Constitution	●●●●●	Sang-Froid	●●●●●

Compétences

Mental

(incompétent -3)

Artisanat	00000
Erudition	●●●●●
Informatique	00000
Investigation	●●●●●
Médecine	00000
Occultisme (Légendes Urbaines)	●●●●●
Politique	00000
Science	00000

Physique

(incompétent -1)

Armement (Couteau)	●●●●●
Armes à Feu	00000
Athlétisme	●●●●●
Bagarre	●●●●●
Conduite	00000
Furtivité	●●●●●
Larcin	●●●●●
Survie	●●●●●

Social

(incompétent -1)

Animaux	00000
Empathie	●●●●●
Expression (Guitare)	●●●●●
Intimidation	●●●●●
Persuasion	●●●●●
Relationnel	●●●●●
Sag. de la Rue	●●●●●
Subterfuge	●●●●●

Autres Traits

Avantages

Réflexes rapides (+2)	●●●●●
Inspirateur	●●●●●
Mentor (Andrea)	●●●●●
	00000
	00000
	00000
	00000
	00000
	00000

Désavantages

Disciplines

Célérité	●●●●●
Cauchemar	●●●●●
Vigueur	●●●●●
	00000
	00000
	00000
	00000
	00000

Taille	5
Defense	2
Initiative	8
Vitesse	10
Expérience	
Armure	

Santé

●●●●●●●●●●●●●●
□□□□□□□□□□□□

Volonté

●●●●●●●●●●●●
□□□□□□□□□□□□

Vie

□□□□□□□□□□□□
□□□□□□□□□□□□

Puissance du Sang

●●●●●●●●●●●●

Humanité

10	○
9	○
8	○
7	●
6	●
5	●
4	●
3	●
2	●
1	●

Équipement

Liens utiles

Même le Monde des Ténèbres est avant tout peuplé d'humains, et il est donc intéressant de connaître quelques informations de bases sur les cités dans lesquels se passeront vos aventures. C'est pour cela que Tenebrae a réuni ici quelques liens qui vous seront utiles pour donner un peu plus de vie et de réalisme à vos chroniques.

Sites en anglais

- **Site officiel de la Municipalité de Chicago :**

<http://egov.cityofchicago.org/city/webportal/home.do>

Les sites des Municipalités ont l'avantage de donner divers informations sur le fonctionnement et la composition des administrations locales (y compris la police), les noms des personnalités importantes, et la présentation des événements importants de la vie de la cité. Nous vous conseillons spécialement la carte interactive qu'héberge ce site et qui contient de plus plusieurs images des lieux :

<http://w27.cityofchicago.org/website/public/intro.htm>

- **Site Officiel de la Municipalité de la Nouvelle Orléans :**

<http://www.cityofno.com/portal.aspx>

- **Plans de la Nouvelle Orléans sur son site touristique:**

<http://www.neworleansonline.com/guide/citymaps/>

- **Site britannique du Monde des Ténèbres :**

<http://www.esdevium.com/WOD/index.php>

C'est vrai que ce site n'a rien à voir avec la société mortelle, mais il contient quatre articles exclusifs sur la Lancea Sanctum, cette Alliance si importante dans le monde des Kindreds, et en particulier pour la nouvelle Orléans.

Sites en français

- **Site du Journal France-Amérique :**

<http://www.France-amerique.com/guideUSA/Regions/region8.html>

Ce site de l'édition américaine du figaro, contient une brève présentation historique et actuelle de plusieurs grandes villes américaines, dont Chicago et la Nouvelle-Orléans.

- **Site de photos de Chicago :**

<http://www.forray.com/chicago/>

Ce site contient trois galeries photos de divers lieux de la ville.

- **Site dédié à Lestat le vampire :**

<http://lestat.de.lioncourt1.free.fr/nouvellevamp.html>

Cette page du site contient de nombreuses photos de La Nouvelle Orléans (plus spécifiquement des lieux visités par Lestat dans les romans d'Anne-Rice et un plan du quartier Français.

TENEBRAE

Depuis plus de dix ans, l'univers de jeu " un Monde des Ténèbres " a passionné de nombreuses personnes à travers le monde.

L'engouement a inspiré de nombreuses créations éparses mais sans lendemain pour la plupart.

Il nous a donc paru essentiel de pouvoir fédérer les gens autour de cette passion. L'association TENE-BRAE a donc vu le jour. Depuis la mise en ligne de son site, une réelle communauté a vu le jour.

Actuellement, l'association présente divers pôles :

- Un site portail Internet formant le noyau-dur de la communauté : <http://www.mdt-fr.org>

- Un fanzine dédié exclusivement au Monde des Ténèbres et à l'Age des Pleurs

- Des manifestations, par exemple les Conclaves (rencontre dans un bar) et les Nuits TENE-BRAE (mini-convention de jeu de rôles). Actuellement centré sur Paris, nous n'attendons que vous pour les élargir au reste de la France

De plus TENEBRAE a bien d'autres projets (t-shirts, grande manifestation nationale, nombreuses FAQ des forums, ...) mais aussi vocation à soutenir vos projets !

Vous souhaitez participer à ces projets, obtenir du soutien pour une autre idée ou simplement soutenir l'association ? N'hésitez pas à adhérer ou à nous écrire à : contact@mdt-fr.org

FORMULAIRE D'ADHÉSION À L'ASSOCIATION "TENEBRAE"

Nom :

Prénom :

Date de Naissance :

Adresse :

Code postal :

Pays :

Site web :

E-Mail :

Téléphone :

Pseudo internet :

Adhésion : ☐ 1ère adhésion

☐ sans goodies 10,00 euros

☐ Ré-adhésion / N° adhérent :

Année de fin d'adhésion :

Les adhésions finissent fin Septembre de chaque année. Tout renouvellement est dû à cette date.

Envoyez ce formulaire et votre chèque libellé à l'ordre " Association Tenebrae " à l'adresse suivante :

Association TENEBRAE
C/O Mohamed BOUFETTOUSSE
53 av des Ternes
75017 PARIS, France

Date et Signature (Des parents pour les mineurs)

Réservé à l'administration

Année de fin :

Numéro d'adhérent :

Détail de la 1ère année d'adhésion, le cas échéant :

☐ 1 trimestre dû

☐ 2 trimestres dus

☐ 3 trimestres dus

☐ 4 trimestres dus

(gratuit)

(5 € sans goodies)

(7,5 € sans goodies)

(10 € sans goodies)

Les adhésions finissent fin Septembre de chaque année. Tout renouvellement est dû à cette date.