



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Vampire : la mascarade > Scénarios > La Mascarade >
Guerre secrète I

Guerre secrète I

jeudi 19 janvier 2006, par [Joedalton](#)

Les présentations se passeront à l'Hotel Washington qui donne sur le Mall. C'est le plus vieil hôtel de la ville. Il est décoré d'une frise constitué des bustes des présidents américains. Il est situé à l'angle de la 15 ème et de Pennsylvania Avenue au Nord-Ouest, métro Federal Triangle. Le PJ est introduit dans un petit salon vide. A l'extérieur, un orage d'une rare intensité sévit sur Washington D.C.

Tu es surpris un coup de tonnerre soudain résonnant à travers le Mall. L'éclair illumine les monuments au dehors. Assis sur un confortable siège en cuir, tu patientes un peu anxieux. La tempête au dehors n'a pas l'air naturelle. Une explosion d'éclairs tombe du ciel, suivi de plusieurs roulements de tonnerre. Les lumières à l'intérieur vacillent.

Tu sens une présence derrière toi. Tu te tournes. Pendant un moment, vos yeux se rencontrent. Son regard sombre te brûles froidement, et dans ses profondeurs, se déchaînent des passions plus effrayantes encore que la violente tempête au dehors. Avant que tu ne saches ce qui t'arrives, tu tombes à genou et tu transpires de sang.

Le Prince de Washington, D.C., Marcus Vitel, se tient devant toi, habillé d'un exquis costume sombre. Il se tient debout, grand impressionnant - tout ce que l'on peut attendre d'un prince. L'image du pouvoir Ventrue absolu.

Le personnage doit se présenter sinon le Prince le lui demandera froidement : " Qui êtes-vous et que venez-vous faire dans ma ville ? "

Le silence suit, seulement brisé par le craquement de la foudre.

" Comprenez ceci, (PJ) du clan des (clan PJ). Je suis le Prince de Washington, DC. Comme beaucoup de Princes, je ne tolère aucune menace - voilée ou autre. La Mascarade est très fragile ici. Les actions d'un seul - Infant ou Ancien - dans ma cité pourrait mettre toutes la Famille en péril. Si vous avez des besoins ou des difficultés, venez à moi. Obéissez aux Traditions et ne me causez aucun problème, et vous pourrez jouir des bénéfices du pouvoir que seul Washington D.C., peut offrir. "

Il te regarde profondément dans les yeux. Tu t'entends soupirer :

" Oui, mon Prince. "

Une autre explosion de tonnerre retentit.

Avant que tu ne sois conscient de tes actions, tu es sur pieds et dehors.

Karina Dobson, cheveux courts marrons, tailleur stricte et lunettes, secrétaire personnelle du Prince, t'attends le sourire aux lèvres : " Vous êtes attendus samedi soir au Pension Building à 21h00, tenue correcte exigée. " dit-elle en tendant une invitation cachetée au PJ.

Cela laisse deux jours aux PJs pour prendre connaissance de leur nouvel environnement.

J'insiste pour que cette présentation soit faite de façon individuelle à CHAQUE personnage. Cela permet de leur montrer que l'on ne doit pas plaisanter avec Vitel. Même si certains diront que c'est de l'esbroufe, Vitel a largement les moyens de remettre n'importe quel PJ dans les rails.

Note pour le MJ :

Pour le choix de personnages, laissez choisir tous les clans à l'exception des Ravnos (vu le nombre de musées et d'objets de valeurs, il ne pourrait pas résister très longtemps et tout le monde lui tomberait dessus rapidement), des Assamites (le Prince ne les tolèrent pas, trop dangereux) et les Giovannis (Il y a une chasse au sang sur les Giovannis parce qu'ils auraient détruit l'ancien Prince Tremere Marissa). Si un joueur veut interpréter un membre du Sabbat, à sa guise, il sera éclairé. Je dirai même plus, il FAUT qu'il y ait au moins un membre du Sabbat. Vous verrez pourquoi si vous décidez de poursuivre cette campagne.

Le scénario (enfin...)

Au commencement...

Hélène Taylor fut étreinte par Jack Weston (son sire est donné juste à titre indicatif) en 1938 à l'âge de 21 ans. En dépit de son appartenance au clan des Tremere, c'est un des membres les plus respectés de la communauté de Washington D.C. Chef des Harpies, elle s'occupe de nombreux Elysiums pour le Prince. D'aucuns disent qu'elle ferait un meilleur prince que Vitel ou le Pontife Dorfman. Elle maintient de bon rapport avec les Nosfératus et presque tout le monde dans la ville lui doit au moins un service. Certains la suspectent d'avoir des liens avec les Anarchs puisque que son Infant, Pieter Van Dorn, en fait partie et parce que les attaques de Razor, un autre Anarch, ne l'ont jamais touché financièrement. Son aide est essentielle pour maintenir la Mascarade dans Washington. Elle peut influencer la NSA à travers ses Infants. Elle détient une position importante dans la Getlin Oil Compagnie qui est puissant lobby. Ses proies favorites sont les sénateurs et les congressistes.

Mais elle a un point faible : de son vivant, elle était Mage de l'Ordre d'Hermès. Maintenant, un membre de sa cabale, son apprenti Trevor Barron, est arrivé à Washington D.C. pour la trouver. Elle a peur pour lui si les Tremere apprennent leur lien. Elle est incertaine quant à ses sentiments envers lui mais

elle s'inquiète tout de même pour lui.

Trevor Barron n'est pas venu seul. Il est accompagné de sa jeune apprentie Kayla Dare. Elle est au courant de sa quête. En effet, Trevor Barron était et est encore amoureux d'Hélène Taylor. Il l'a recherché pendant plusieurs années et a enfin retrouvé sa trace. Son projet est de la rendre humaine de nouveau par un rituel très puissant qu'il aura tout le temps de trouver une fois qu'il aura convaincu sa belle. Il est actuellement professeur de Chimie à l'Université Américaine et Kayla Dare est une de ses élèves. Ils sont tous les deux en train de rechercher Hélène.

Mais son arrivée n'est pas passée inaperçue. En effet, la Technocratie a eu connaissance de leur arrivée à Washington D.C. et par leur recherche sur les Vampires de la ville, les leaders de la Technocratie ont peur que Trevor Barron essaye de faire un pacte avec leur ancienne branche devenue désormais les Tremere et qu'ensemble, ils se retournent contre eux. Leur paranoïa va déclencher les événements suivants...

Note au MJ : L'histoire ci-dessus est l'intrigue principale de ce scénario, mais s'y attacher uniquement serait un défaut et c'est pour cela que j'y inclus une intrigue secondaire n'ayant aucun rapport avec la première. Le but étant de déconcerter les PJs tout en leur faisant découvrir d'autres aspects de Washington D.C. qu'ils n'auraient pas forcément découverts d'eux-mêmes. Enfin, des événements lors du scénario donneront lieu à d'autres scénarios par la suite. Les personnages impliqués seront surlignés en gras à ce moment-là.

Intrigue secondaire : Avant son étreinte, Philip Freeman était un vendeur de drogue plus par obligation que par vocation. Ne sachant pratiquement rien faire, il ne trouvait aucun travail et il devait nourrir sa famille : sa sœur qu'il aime par dessus tout. N'ayant aucun scrupule, après tout, les gens qui se droguent l'ont bien choisi, il réussissait à gagner l'argent nécessaire à l'entretien de sa sœur. Mais un jour, sa sœur prit des pilules et en mourut. Quelque chose se cassa en Philip, il prit un



flingue et tira sur le fournisseur de sa sœur mais l'homme ne voulait pas mourir. Ce dernier riposta et blessa Philip à plusieurs reprises. Ce dernier fuit plus mort que vif quand il rencontra un Brujah. Il ne sut jamais qui il était mais ce Brujah l'étreignit. Depuis Philip Freeman poursuit tous les dealers avec une rage frénétique. Il ne quitte jamais son Ak-47. Mais un soir, alors qu'il poursuivait un Settite, ce dernier se réfugia dans un immeuble en ruine du sud de la ville. Pensant qu'il était coincé, Freeman y metta le feu à coup de lance-flamme mais ce qu'il ne savait, c'est qu'un enfant y avait également trouvé refuge. Il périt dans les flammes mais vit Philip par la fenêtre et cria au secours mais il était déjà trop tard, Philip ne pouvait plus rien faire. Le Settite avait-il péri lui aussi ? Il sut plus tard que non. Cette mort marqua Philip. Son Humanité est de 3. Mais l'âme de l'enfant n'est pas au repos et clame vengeance. C'est pourquoi un enfant apparaîtra de temps en temps au PJ ayant le plus en Humanité/Voie pour le mener jusqu'à Freeman espérant que le PJ le détruira.

Première Nuit à Washington D.C.

La première nuit va surtout être utilisée à une chose : trouver un refuge correct et se familiariser avec la ville.

Pour les gens fortunés, l'achat ou la location d'un appartement/maison n'est pas difficile. Pour les PJ ayant de 1-3 en Ressource, indiquez leur que la vie à Washington D.C. est très chère et qu'il faudra qu'il fasse attention à leur dépense. 4-5 en Ressource, gérez-le normalement... On ne prête qu'aux riches, c'est bien connu.

Pour les plus pauvres ou ceux qui ne veulent pas séjourner dans le nord de la ville, le sud est plein d'immeubles abandonnés. Vos PJs peuvent même déménager une famille et prendre leur place, ça ne fera pas trop de remous.

Les égouts sont disponibles mais gare au collecteur nord près du territoire des Rats Noirs, les Rongeurs d'Os.

Enfin, les PJs peuvent trouver des refuges dans les villes avoisinantes.

Se familiariser avec la ville...

A Washington D.C., les rues partant de nord vers le sud sont numérotés alors que celle allant de l'est vers l'ouest suivent l'ordre alphabétique. Les grandes avenues portent des noms. Exemple : Pennsylvania avenue.

Je tacherai de vous envoyer un plan du métro de Washington D.C. en fichier joint ainsi que le plan de la ville, si j'oublie, n'hésitez pas à me le demander.

Le plan de la ville est relativement succinct mais si vous désirez des détails, j'ai scanné sur un guide tous les quartiers importants : il y a en a une dizaine avec tous les endroits importants à visiter et à connaître. A ce sujet, tous les plans sont issus de Washington D.C., Guide de voyage ULYSSE (J'ai pas de part dedans mais je vous le conseille, il y a tous ce que l'on veut sur Washington D.C. ou sur n'importe qu'elle autre ville). Son coût 117 Frs mais n'hésitez pas à me demander des renseignements si besoin est.

Le Pension Building

Situé sur la rue F entre la 4 ème et la 5 ème, quartier nord-ouest, ce bâtiment de briques rouges a accueilli des bals d'inaugurations pendant près d'un siècle. Ses colonnes intérieures de style Corinthien supportent un plafond haut de 23 m de haut. La salle est très vaste. Il est souvent utilisé pour des bals ou pour des grandes fêtes. Le Pension Building contient également l'immeuble du Musée National.

Si les PJs font des recherches, ils apprendront que la soirée organisée se tient tous les ans à la même date pour couronner l'homme de l'année qui est soit un homme d'affaire, soit un politicien, soit un juriste. Beaucoup de mortels et de vampires y assistent. Le POTUS (President Of The United States) y fait tous les ans un petit discours et félicite l'heureux élu. Le favori de cette année s'appelle Henry Thurston, un homme d'affaire dont les affaires ont bien marché.

Les différents lieux de rencontres vampiriques

Washington D.C. est une grande ville, et ce genre de lieux sont trop nombreux pour être tous décrits. Mais quelques uns sortent du lot :

* Le Club Black Magic dans Georgetown : un club style gothique tenu par Wayland Smith, un Toréador. On peut y trouver des Toréadors, quelques Ventrues et quelques Tremeres mais ce n'est pas un Succubus Club.

* Le Smithsonian Institute : Il y a des vernissages ou des inaugurations ou des expositions très fréquemment. Les PJs auront plus de chance de trouver là des Toréadors et des Tremeres important voire même le Prince lui-même bien qu'on ait plus de chances de le trouver à l'Hôtel Washington ou au Lincoln Memorial.

* Le Purgatory est plus le lieu de rencontre de Brujah, Gangrel et autres Anarch. C'est un bar très enfumé avec une scène où sévissent de jeunes formations de heavy metal, trash ou black metal. Pour l'ambiance musicale, prenez du Iron Maiden, Metalica, Sepultura ou du Cradle of Filth.

* Le Monument Washington est le monument que les joueurs ont le plus vite en mémoire et auquel ils pourront vite se donner rendez-vous. La station Smithsonian y va directement.

A la fin de cette nuit, choisissez un de vos PJs ou tirez le au sort. Ce dernier remarquera une très belle femme aux longs cheveux platine. Elle est habillée de façon appropriée au quartier où elle se trouve. Le PJ notera qu'elle l'observe. S'il cherche à l'approcher, elle s'éloignera pour disparaître au détour d'une rue. Si le PJ a Auspex a 3, il peut faire un Jet de Perception + Investigation Diff. 6.

* Aucune réussite : elle s'est volatilisée. Il n'y a pas un chat dans la rue.

* 1-2 réussite(s) : elle marche au loin. Une voiture passe devant elle, la cachant un instant. Une fois la voiture passée, elle a disparu.

* 3-4 réussites : Vous apercevez une ombre mais il n'y a aucun corps qui la projette.

* 5 réussites et plus : Elle se trouve à quelques pas de vous, décontractée.

Cette femme est Kayla Dare. Elle a combinée sa sphère d'Entropie 3 et de Correspondance 2 pour projeter son reflet vers l'autre côté de la rue en espérant que le PJ regarderait ailleurs que dans sa direction. Elle a 3 en Arete. Si le PJ a minimum 3 succès, elle s'en rendra compte et se montrera, allez au paragraphe " Si elle est approchée ou si elle se laisse approchée (lors de la deuxième nuit)... "

La Deuxième nuit à Washington D.C...

Si Kayla Dare n'est pas déjà approchée par les PJs, elle se fera alors plus insistante. Elle ira voir tour à tour TOUT les PJs mais un par un. Elle a pris son courage à deux mains et cherche à rentrer en contact avec ces créatures maléfiques que sont les PJs. Elle ne cherchera plus à les fuir.

Si elle est approchée ou si elle se laisse approchée (lors de la deuxième nuit)...

Si les PJs lui demandent pourquoi elle les observe, Kayla Dare leur répondra qu'elle est fascinée par " l'aura étrange " qui émane des PJs et qu'elle cherche à comprendre ce qu'ils sont réellement. Elle sait que ce sont des Vampires donc elle posera des questions ambiguës dans ce sens en faisant croire qu'elle ne connaît pas les réponses. Posez des questions sur la Famille mais en utilisant des synonymes style à la place de " clan " dites " groupe ", essayez de piéger les joueurs. J'ai réussi à piéger un joueur expérimenter et il ne sait rendu compte qu'à la fin de notre conversation qu'il avait

pratiquement dit tous les secrets de la Famille à une simple mortelle.

Mais peu importe, l'important est que CHAQUE PJ discute avec Kayla Dare. Des yeux indiscrets observent les nouveaux venus.

Quand vous en serez au dernier joueur, indiquez lui que le soleil va bientôt se lever. Et oui, le temps passe si vite lorsqu'on est en si charmante compagnie. Kayla lui demandera si il peut la raccompagner. A l'heure qui l'est, elle ne va pas passer par chez elle, mais directement à l'Université

Américaine où elle suit des cours. Le PJ a une bonne demi-heure devant lui et bizarrement l'Université est à 5 mn en taxi.

Qu'il le fasse ou non n'a encore là aucune importance, comme vous le verrez plus tard.

Note au MJ : Une fois que le PJ aura quitté Kayla Dare, elle se fera enlevée par Lars Edwards, un employé de l'A.T.F. (Bureau de l'Alcool, du Tabac et des Armes à Feu). En fait ce Lars Edwards est en réalité un agent de la Technocratie. Ces chefs croient qu'un premier contact a été établi et ont arrêté un plan. Il enlève Kayla Dare mais laisse à la place un clone lui ressemblant vide de sang. Ainsi retrouvée, Trevor Barron croira que les Vampires l'ont tuée et voudra se venger annulant de ce fait tout alliance potentiel. Entre temps, ils pourront interroger Kayla Dare et peut-être la réutiliser le cas échéant.

Donc, le lendemain matin, un gardien de l'Université retrouve le cadavre d'une jeune étudiante vidée de son sang sur le campus. Et je vous le donne en mille, en compagnie de qui avons-nous vu en dernier cette jeune étudiante ?... Gagné ! les PJs... Dingue ça...

Troisième nuit à Washington D.C.

(peut-être la dernière ?)

Le Prince aussitôt averti par son service de renseignements a déjà étouffé l'affaire par l'intermédiaire de Karina Dobson. Le corps de Kayla Dare est toujours à la morgue mais sous un faux nom. La situation est sous contrôle mais le Prince ne tolère pas cette situation. Et il va le faire savoir aux PJs.

Soirée Gala au Pension Building

C'est un défilé de Limousines, voitures de maîtres qui accueillent les PJs lorsqu'ils arrivent en vue du Pension Building. Toute la Jetset de Washington D.C. avec son cortège de gardes du corps est présente. Des sénateurs accompagnés de leurs femmes aux juristes les plus célèbres. Des photographes et des

caméras couvrent l'événement.

A l'entrée, les PJs sont accueillis par un majordome habillé en queue de pie. Si les PJs n'ont pas de costumes, ils seront amenés dans un boudoir où on leur apportera un smoking à leur taille.

La salle des fêtes est constituée d'une estrade où sont alignées une dizaine de tables. En face de l'estrade, des dizaines de tables circulaires sont installées. Actuellement, des gens circulent entre elles et se congratulent. Un jet de Perception + Vigilance diff. 6 permettra de voir le Prince Vitel en grande discussion avec un groupe de personne.

Les PJs membres du clan :

- * Toréadaor : voit Chas Voyager en compagnie d'Angelique Stravinsky et Wayland Smith
- * Tremere : voit le Pontife Peter Dorfman, la Régente Hélène Taylor et Cohn Rose
- * Ventrués : le Dr Edward Walker, Karina Dobson et les sœurs Black.
- * Malkavian : Cassandra

C'est le moment de faire connaissance avec les différents membres de son clan.

Dans cette foule, le PJ qui a la plus haute Humanité/Voie verra un enfant blond en smoking. Cet enfant le dévisagera puis son visage deviendra un masque de haine intense. Un invité passe devant lui. L'enfant a disparu ! Si le PJ interroge quelqu'un ou le majordome, personne n'a vu d'enfant.

Un quart d'heure après, le Président des Etats-Unis fait une entrée sous les applaudissements. La soirée peut commencer.

Les PJs sont à la table 23 en compagnie de James Thomas, sénateur du Wisconsin et de sa femme Julia.

Le maître de cérémonie qui est l'homme de l'année 1998, entame un petit discours remerciant la venue de tant de notaires. Il laisse la place au Président qui remet sous les applaudissements un trophée informe (merveilleux pour le Toréador) à Henry Thurston, homme de l'année 1999 ! Ce dernier le



remercie et entame son discours. Peu après, il invite tout le monde à dîner.

La conversation du sénateur James Thomas se limite à des problèmes de pollution qui fait tarir le lait des vaches de sa circonscription et il parle aux PJs de son ambitieux projet de loi limitant les rejets d'hydrocarbures dans l'environnement. Sa femme, quant à elle, parle peu mais répond poliment quand on s'adresse à elle. Un jet de Perception + Empathie diff. 7 permettra de déterminer qu'elle a un problème. Mais elle ne dévoilera rien et restera coi, retournant les questions sur les PJs.

Quand les PJs commenceront à montrer des signes d'ennuis, un boy viendra les voir :

" Monsieur Marcus Vitel vous attend dans la librairie. "

Vous suivez le boy jusqu'à une salle sombre éclairée par une petite lampe. Le Prince se tient devant une fenêtre, vous tournant le dos. Vous sentez une certaine tension dans son attitude.

" Voilà deux jours que vous êtes à Washington D.C. et déjà l'un d'entre vous brise la Mascarade. J'admet parfaitement que dans un accès de frénésie, on puisse tuer sa proie mais je ne tolère pas que l'on ne sache pas dissimuler ses fautes. Cette femme, Kayla Dare, que vous avez rencontrée à été retrouver morte, vidée de son sang, sur le campus de l'Université Américaine. Je vous avais prévenu mais il semble qu'il faille que je sévisse dès le début " dit-il en se retournant vers les PJs ses yeux bleus brillant d'une lueur inquiétante.

Après que les PJs essayent d'expliquer qu'ils ne sont pas coupables, Vitel dira alors :

" Si vous n'êtes pas coupables alors je vous charge de le trouver. Vous avez deux nuits pour le faire ou je choisirai un coupable parmi VOUS. Hors de ma vue ! "

Puis il se retourne vers la fenêtre. Une fois les PJs sortis, ils croisent Karina Dobson qui les attendaient avec un dossier en main.

" Voici tous les renseignements que j'ai à ma disposition sur cette affaire. Si vous désirez voir le corps, il est encore à notre disposition. " leur dit-elle.

Kayla Dare , 21 ans

Née à New-York le 23 février 1978 de Martha Dare, morte après lui avoir donné naissance.

Suit un cursus scientifique à l'Université Américaine de Washington D.C.

Ne séjourne pas au Campus.

Adresse connu : 1234 M street , Foggy Bottom, NW.
Téléphone : 202-4567

Casier Judiciaire : vierge

Notes : elle s'est inscrite à l'Université depuis seulement 3 mois en plein trimestre. Bien notée par ses professeurs, il n'y a rien d'autre de notable sur elle.

Il y a trois pistes évidentes : son appartement à Foggy Bottom, l'Université et la morgue.

Alors que les PJs quittent le Pension Building, une famille (un père, une mère et leur fils de 6 ans se tenant entre eux par la main) croise le chemin du PJ ayant le score le plus élevé d'Humanité/Voie. Alors le temps se déroule au ralenti, le jeune garçon fixe le PJ tout en passant et son visage commence à se transfigurer par une haine intense. Quand le temps reprend son cours, la famille est passée et tourne le dos au PJ. S'il les interpelle, l'enfant aura une attitude normale et les parents seront surtout effrayés par l'attitude du PJ.

La morgue.

Karina Dobson se fera un plaisir d'accompagner les PJs jusqu'à la morgue où se trouve le cadavre de Kayla Dare. Son corps fiché sous un autre nom est en effet vide de toute trace de sang. C'est visible à l'œil nu. Des traces de morsures au niveau du cou sont également visibles. Il n'y a pas eu d'autopsie car Karina Dobson n'a pas voulu que des soupçons soient soulevés sur la cause de la mort. Elle a déjà

étouffé l'affaire et effaçant toute trace compromettant. Dans les heures qui suivent, le corps de Kayla Dare aura disparu pour ne plus jamais réapparaître.

Si un PJ utilise Auspex 3 sur le corps, un jet de Perception + Empathie Diff. 8 lui montrera des mains gantées traînant un corps sur un parterre de rose la nuit. Mais rien d'autre.

Son Appartement.

La police est déjà passée par là, de sorte que peu d'indices ont été laissés. Une fouille minutieuse permet de trouver quelques affaires que la police n'a pas dû juger utiles.

- * L'emploi du temps de Kayla Dare avec le nom des professeurs pour chaque matière,
- * Des bouquins de chimie,
- * Des notes concernant des préparations qu'elle devait faire pour l'université.

Un jet de Perception + Investigation Diff. 9 (ou 7 si les PJs utilisent Auspex 1) permettra de découvrir dans un placard un double fond que les flics n'ont pas vu. Une grande robe blanche y est accrochée avec un symbole à la place du cœur. Un jet d'Intelligence + Occultisme Diff. 7 permettra aux PJs de reconnaître le symbole de l'Ordre d'Hermès. Une photo en noir et blanc représentant un adolescent brun et une belle jeune femme aux cheveux sombres et aux yeux émeraude se trouve sur une petite étagère dans le fond dissimulé. Tout Tremere reconnaîtra automatiquement Hélène Taylor et en déduira que cette photo a été prise avant son étreinte. Sinon un jet de Perception + Investigation Diff. 7 donnera également cette information.

Faites pour chacun un Jet secret de Perception + Vigilance Diff. 8.

- * Aucun résultat : le PJ ne voit rien de notable.
- * 1-2 succès : Le PJ se sent observé.
- * 3-4 succès : Idem 1-2 + Une Cadillac contenant quatre hommes se tient sur le trottoir en face de l'immeuble et ne semblent pas avoir bougé depuis votre arrivée.
- * 5 succès et plus : Idem 1-4 + le PJ remarque une

chose de bizarre sur un meuble : un micro ! S'il ne fait pas preuve de discrétion, la Cadillac partira quelques secondes plus tard. Sinon, elle restera et les PJs pourront essayer de tenter quelque chose.

Notes : les quatre hommes sont des agents de l'A.T.F. (pour trois d'entre eux) et pour le dernier de la D.E.A. Lars Edwards a inventé une histoire comme quoi Kayla Dare serait suspectée d'être une chimiste travaillant pour Trevor Barron, un patron de la pègre dealant des armes et de la drogue. Leur mission : observer et remonter toute information à leur chef. Ils ne savent pas que les PJs sont des Vampires mais s'ils sont attaqués, ils ont de l'artillerie (2 pistolets lourds et deux canons sciés).

S'il y a affrontement, ils ont 3 dans chacune de leurs caractéristiques physiques, 3 en Mêlée, Esquive et Armes à Feu. Les autres attributs sont à 2 et toute autre compétence est au moins à 1 (Conduite, Vigilance et tout ce qui vous semblera adéquat). Ils ont une Volonté de 6. Ils essayeront de ne pas parler mais ils ne raconteront que ce qu'ils savent (voir ci-dessus). En dernier ressort, ils donneront le nom de leur chef : Lars Edwards. Leur équipement est constitué d'un badge de l'A.T.F., un téléphone portable (dont le dernier numéro est celui de Lars Edwards, nom qui s'affichera sur l'écran du portable), une arme, quelques dollars, des menottes, des cigarettes.

Dès que les PJs sortiront de l'appartement de Kayla Dare, un taxi passera devant eux. Le personnage ayant le plus en Humanité / Voie verra un jeune garçon sur le fauteuil arrière du taxi. Il fixe le PJ et son visage se transfigurera de haine. Si le PJ tente de rattraper le taxi, il y réussira mais l'enfant aura disparu.

L'Université Américaine.

Depuis la découverte du corps, la police fait des rondes plus fréquentes dans le secteur. Donc il sera plus difficile aux PJs de s'en approcher. Ce qu'ils peuvent découvrir à l'Université :

- * L'emploi du temps de Kayla Dare ainsi que ses professeurs : il est à noter que la majeure partie de ses cours se déroulent avec le Professeur Trevor

Barron. De plus, elle continue de travailler le soir avec lui en dehors des cours : la raison pour rattraper son retard vu son entrée tardive à l'Université.

* Le dossier de Trevor Barron montre sa photo (un jet Perception + Investigation Diff. 6 permettra de reconnaître le jeune homme de la photo si les PJs l'ont trouvée) mais il est assez âgé, la soixantaine bien dépassée. Son adresse à Georgetown à l'angle de Reservoir Road et la 36 ème rue. Son dossier indique qu'il a été engagé il y a trois mois, date d'inscription de Kayla Dare à l'Université.

Si les PJs n'ont pas intercepté les agents de l'A.T.F. ou s'ils ne les ont pas repérés, ces derniers les suivront alors jusqu'à l'Université. Un jet de Perception + Vigilance Diff. 7 permettra de les repérer. Leur cadillac passe moins inaperçue près du campus. La seule différence est que si les PJs les remarquent et qu'ils sont discrets, ils peuvent réussir à les surprendre.

Cela laisse donc deux nouvelles pistes aux PJs : Trevor Barron et Lars Edwards.

Lars Edwards

L'adresse de Lars Edwards peut être retrouvé grâce à son nom. Il vit dans un appartement du centre ville à l'angle de G street et de la 10 ème. Sauf si les PJs l'ont appelé avec le portable d'un de ses hommes grâce à la touche bis, Lars Edwards ne s'attend pas leur visite. Mais en tant qu'agent surentraîné, il est prêt à toutes les situations. Son appartement est au 5 ème étage. Il connaît la description physique des PJs par ses hommes et ses propres investigations.

Lars Edwards est un agent de la Technocratie qui maîtrise quelques pouvoirs par l'intermédiaire d'objets. Ses sphères sont Correspondance à 2 et Force à 2. Il porte constamment des lunettes qui lui permette de simuler des rayons X. Il verra alors qui est derrière sa porte si on vient chez lui. De plus, il a une arme high-tech, une sorte de laser (Diff. 2, Dégâts 2 dommages aggravés). S'il est acculé par les joueurs, il préférera sauter par la fenêtre plutôt que d'être pris. Inutile de dire que la chute sera

fatale.

Les PJs trouveront chez lui sa carte de l'A.T.F., des documents concernant Kayla Dare, des photos avec les PJs et avec un homme âgé à première vue d'une quarantaine d'années portant une toge portant un symbole (le même que celle trouvée chez Kayla Dare). Cet homme ressemble au jeune homme de la photo. Les PJs trouveront également quelques pieux. Edwards savait qu'il devrait se battre avec des vampires, il avait tenté de parer à tout. Enfin, cela pourra mettre les PJs sur une fausse piste... des chasseurs de vampires ?

Si les PJs ont un peu de culot, ils pourront s'infiltrer dans les bureaux de l'A.T.F. pour essayer de pirater le terminal de Lars Edwards où sont enregistrés ses rapports. Avec son badge et son corps qui gît sur le sol (empreintes + visage), ils peuvent en les dupliquant (pour le visage avec Dissimulation) rentrer dans les bureaux. L'ordinateur est certes protégé contre l'intrusion mais rien qu'un bon pirate ne puisse craquer rapidement (Intelligence + Informatique Diff. 7).

Ce que les PJs peuvent trouver est un rapport indiquant que Kayla Dare a été arrêtée le soir avant la soirée du Prince vers 6 h 30. Après interrogatoire et utilisation de produits tel que certains sérums de vérités, l'organisme de Kayla Dare n'a pas résister et elle est morte. Par contre, rien dans le rapport n'explique la présence des traces de canines.

Si les PJs n'ont pas l'idée ou le culot, un jet d'Astuce + Bureaucratie diff. 7 pourrait les mettre sur la piste.

Trevor Barron

Trevor Barron est un puissant mage de l'Ordre d'Hermès. Il a montré sa propre cabale qui est à l'heure actuelle située à Washington D.C. Bien que ses projets et ceux de pairs soient clairement définis, son véritable objectif est de retrouver Héléna Taylor et la ramener vers la lumière. Seule Kayla Dare connaissait ce but.

Bien qu'il montre l'apparence d'un vieil homme chétif de plus de soixante-dix ans (il en a soixante et un en fait), sa magie (Time 3 + Vie 4) lui permet

de ralentir les effets du vieillissement sur sa personne. Cela ne le rend pas immortel, non mais il devrait vivre deux fois plus longtemps qu'un humain normal.

Trevor Barron vit dans une petite maison très cossu et accueillera les PJs comme un vieil homme chétif : " Hein ? Parlez plus fort ! ", " Mais pourquoi vous marchez aussi vite ? ", phrases style Professeur Tournesol. Il saura vite que les PJs sont des Vampires. Il les a observé avec Kayla Dare avant que cette dernière ne les contacte. Sa sphère MIND 4 lui permet de résister à Domination ou Présence de même niveau ou inférieur. Par contre, il feintera l'être. De plus, seuls cinq succès avec Auspex 2 révélera qu'il est Mage. Par contre, ce genre d'investigation révélera toute de même une certaine suspicion et une crainte des PJs.

Il ne niera pas qu'il connaît Kayla Dare mais indiquera qu'elle prenait uniquement des cours du soir sans plus. Quant au fait qu'il soit arrivé en même temps qu'elle à Washington D.C., il invoquera une coïncidence fortuite.

Il posera enfin les questions gênantes : " Qui êtes-vous ? Pourquoi recherchez-vous Kayla ? Où est-elle ? Et que lui est-il arrivé vu qu'elle a disparu depuis (1 ou 2 jours, selon la progression des PJs) jours ? "

Puis il raccompagnera les PJs. Si les PJs veulent l'agresser, il se défendra avec toute la puissance qu'il détient. Tant pis pour eux...

Hélène Taylor , si elle est interrogée par les PJs sur Kayla Dare voire Trevor Barron, elle niera ne pas la/le/les connaître. Un jet de perception + Empathie 8 (ou 6 avec Auspex 6) permettra au PJ de dénoter une brusque tension à l'évocation du nom de Trevor Barron. Rien au sujet de Kayla Dare ou même de Lars Edwards. De toute manière, elle fera en sorte que la conversation tourne court arguant du fait qu'elle à une réunion avec le Pontife.

Epilogue

Si les PJs découvrent le rapport de Lars Edwards, ils pourront indiquer au Prince que Lars Edwards a tué Kayla Dare. Pour quelle raison ? A eux d'en imaginer une... La vérité est pour plus tard. Si cette affaire les laisse dans le flou total, c'est voulu. Ils ne doivent pas tout découvrir tout de suite.

S'ils ne sont pas rassurés quand ils iront voir Vitel pour lui faire leur rapport, c'est que vous avez parfaitement œuvré. Vitel sachant que les PJs n'y sont pour rien (sans pour autant savoir qui est réellement le coupable) se contentera de ce qu'ils lui apporteront. Mais il les préviendra qu'il les garde à l'œil.

Quant à l'enfant, c'est un feuilleton à épisodes... histoire d'entretenir le mystère...

Comme je l'ai dit précédemment, lorsque vous trouvez des noms de PNJs en gras, cela signifie que ces PNJs auront des implications futures.

- * Henry Thurston est mêlé à une histoire avec le sénateur James Thomas et sa femme Julia ;
- * La Technocratie, par l'intermédiaire de Kayla Dare, se mêlera à la danse ;
- * Le Sabbat s'en mêlera... vous verrez comment les PJs feront le jeu des puissants tout en pensant agir contre eux...
- * La conclusion de cette histoire sur l'enfant
- * Et d'autres scénarios que j'ai déjà fait joué à mes PJs mais qui ont tous comme fond ce premier scénario.

Les PNJs

Kaya Dare

Physique : Force 2, Dextérité 2, Vigueur 3

Social : Charisme 4, Manipulation 3, Apparence 5

Mental : Perception 3, Intelligence 3, Astuce 3



Talents : Vigilance 2, Sport 1, Esquive 2, Conn. de la rue 1, Subterfuge 1

Compétences : Conduite 2, Furtivité 2, Survie 1

Connaissances : Bureaucratie 1, Informatique 1, Investigation 1, Langage 1, Occultisme 3, Science 2

Historique : Mentor 5 (Trevor Barron), Ressources 1

Sphères : Entropie 3, Correspondance 2, Mind 2

Arete : 3 Quintessence 3

Volonté : 8

Lars Edwards

Physique : Force 3, Dextérité 3, Vigueur 3

Social : Charisme 2, Manipulation 3, Apparence 3

Mental : Perception 3, Intelligence 3, Astuce 3

Talents : Vigilance 2, Sport 1, Esquive 3, Bagarre 2, Conn. de la rue 1, Subterfuge 1

Compétences : Conduite 2, Arme à Feu 3, Furtivité 2, Survie 1

Connaissances : Bureaucratie 2, Informatique 1,

Investigation 3, Langage 1, Occultisme 1, Science 2

Sphères : Correspondance 2, Force 2

Arete : 3

Volonté : 8

Equipement : un pistolet " laser " Diff. 5, Dégâts 2 aggravés, lunettes à rayons X (voir scénario). Ces deux objets ne fonctionnent bien sûr que si c'est un mage qu'il les utilise. Le reste de son équipement est également décrit dans le scénario.

Description : Celle d'un Men In Black sans l'aura de peur : c'est-à-dire un homme de taille moyenne, - 1 m 75 - cheveux coupé courts, yeux cachés derrière des lunettes noires, complet noir.

Les caractéristiques de Trevor Barron ne seront fournis que plus tard mais si les PJs tentent de l'affronter soyez imaginatif. Et s'il doit fuir, " un éclair à l'extérieur tonne faisant vaciller les lumières du salon. La lumière revient vite mais Trevor Barron a disparu... Après de maintes recherches, vous ne trouvez rien d'intéressants dans ces affaires. "

Pour Vitel et les autres vampires, contactez-moi directement.

Aide de jeu par joedalton

22 Octobre 2001