

VAMPIRE  
THE MASQUERADE  
**CHAPTERS**

INTRODUCTION AU

# KIT D'AUTOCOLLANTS

Ce kit d'autocollants est conçu pour améliorer votre exemplaire physique de la 1<sup>ère</sup> Édition de *Vampire: La Masquerade — CHAPTERS*.

Lisez attentivement ces instructions afin d'assurer une application correcte des autocollants. Ce processus corrige des problèmes majeurs et améliore considérablement l'expérience de jeu en supprimant des obstacles clés — parfois en simplifiant certains passages problématiques.

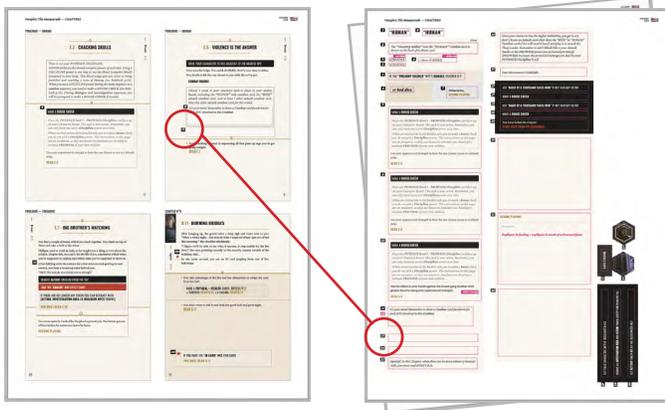
L'application des autocollants peut prendre jusqu'à 10 minutes par scénario. Certains scénarios n'en nécessitent aucun, tandis que d'autres en demandent plusieurs, donc la durée totale variera. Nous vous

recommandons de les appliquer progressivement, au fur et à mesure de votre progression dans la campagne, scénario par scénario.

**NOTE IMPORTANTE:** Comme ces autocollants corrigent des problèmes importants, nous vous recommandons fortement d'utiliser l'application CHAPTERS dès que possible. Elle comprend des réécritures complètes et des améliorations supplémentaires, reprenant le même texte que dans l'Édition Définitive. Cela enrichira considérablement votre expérience avec la 1<sup>ère</sup> Édition de CHAPTERS.

<https://app.vampirethemasquerade-chapters.com/>

## Mode d'emploi



### 1 Télécharger le PDF d'instructions

Visitez <https://www.vampirethemasquerade-chapters.com/downloads/vampire-chapters-stickers-guide-fr.pdf> pour télécharger le fichier PDF d'instructions étape par étape.

### 2 Appliquer les autocollants

Identifiez les autocollants requis et leurs numéros uniques dans les instructions.

Ouvrez vos éléments physiques à la page correspondante.

Repérez les autocollants numérotés sur les planches (dans votre langue), décollez-les et collez-les comme indiqué dans le PDF.

Et voilà !

## Exemple étape par étape

### 1 PDF d'instruction



### 2 Matériel de jeu



### 3 Décollez l'autocollant



### 4 Appliquez



\*Certains autocollants sont unis et servent à masquer une information erronée.

## Note

L'ordre de lecture peut parfois être très important pour le déroulement des actions. C'est pourquoi, dans certains cas, vous devrez placer une flèche blanche en même temps que la nouvelle instruction. Cette flèche indique à quel endroit l'instruction doit être lue.



*Exemple:  
L'instruction doit être  
lu juste avant le dernier  
paragraphe.*



**Note:** La numérotation des autocollants peut varier selon la langue, certains numéros pouvant être absents.

1 Le « Soldat Étrange » utilise les cartes de Combat « HUMAIN », tel qu'indiqué au dos de sa carte Profil.

2 Vos compétences comptent comme des succès automatiques lors des tests de compétence. Vous avez actuellement 3 points en ATHLÉTISME, ce qui vous donne 3 succès automatiques.

3 Comme avec une attaque, vos compétences comptent comme des succès automatiques. Avec 3 points en ATHLÉTISME, vous avez 3 succès automatiques.

4 SI LE MARQUEUR DE DÉGÂTS DU PNJ « SOLDAT ÉTRANGE » EST DE 7-

5 UTILISEZ LE « MASQUE AUX MILLE VISAGES » MAINTENANT SI CE N'EST DÉJÀ FAIT  
FAITES UN TEST DE LA BÊTE

6 FAITES UN TEST DE LA BÊTE

Placez la carte de Discipline PUISSANCE niveau 1 — PROUESSE face visible sur votre Plateau de Personnage. Cette carte est maintenant active. N'oubliez pas que vous ne pouvez avoir qu'un seul pouvoir de Discipline actif à la fois.

Lorsqu'une instruction du Livret vous demande d'effectuer un Test de la Bête, vous ne choisissez pas de pouvoir de Discipline. Les instructions sur cette page font exception, car elles simulent le fait que vous choisissez d'activer PROUESSE de votre propre chef.

Utilisez votre force surnaturelle pour réduire en bouillie sanglante celui qui est le plus proche de vous.

LIRE E.6

7 FAITES UN TEST DE LA BÊTE

Placez la carte de Discipline PUISSANCE niveau 1 — PROUESSE face visible sur votre Plateau de Personnage. Cette carte est maintenant active. N'oubliez pas que vous ne pouvez avoir qu'un seul pouvoir de Discipline actif à la fois. Lorsqu'une instruction du Livret vous demande d'effectuer un Test de la Bête, vous ne choisissez pas de pouvoir de Discipline. Les instructions sur cette page font exception, car elles simulent le fait que vous choisissez d'activer PROUESSE de votre propre chef.

Utilisez votre force surnaturelle pour écraser celui qui est le plus proche de vous.

LIRE E.6

8 FAITES UN TEST DE LA BÊTE

Placez la carte de Discipline PUISSANCE niveau 1 — PROUESSE face visible sur votre Plateau de Personnage. Cette carte est maintenant active. N'oubliez pas que vous ne pouvez avoir qu'un seul pouvoir de Discipline actif à la fois.

Lorsqu'une instruction du Livret vous demande d'effectuer un Test de la Bête, vous ne choisissez pas de pouvoir de Discipline. Les instructions sur cette page font exception, car elles simulent le fait que vous choisissez d'activer PROUESSE de votre propre chef.

Utilisez l'objet que vous tenez pour frapper le membre de gang le plus proche avec encore plus de puissance grâce à votre force surnaturelle.

LIRE E.6

9 C'est votre tour ! N'oubliez pas de piocher une carte de Combat face cachée pour chaque PNJ impliqué dans ce Combat.

10 Votre personnage ayant l'Initiative la plus élevée, vous agissez en premier ! Choisissez une carte d'Attaque autre que la carte de Combat « MORSURE » (vous en aurez besoin plus tard) et jouez-la. N'oubliez pas d'ajouter 1 Dé Noir à votre Attaque grâce au pouvoir PROUESSE que vous avez activé précédemment (PROUESSE augmente les Dégâts potentiels que vous infligez en fonction de votre niveau de Discipline PUISSANCE).

11 UTILISEZ LE « MASQUE AUX MILLE VISAGES » MAINTENANT SI CE N'EST DÉJÀ FAIT  
FAITES UN TEST DE LA BÊTE

12 Vous avez échoué le chapitre.  
RECOMMENCEZ DEPUIS LE DÉBUT

13

14



Vous vous dirigez vers le côté du bâtiment et placez l'échelle contre le mur.

REPRENEZ LE JEU

15 Votre Mouvement est de 3 HEX, mais puisque vous avez utilisé le

16 Il est temps de commencer.  
REPRENEZ LE JEU

Il existe trois façons de se nourrir sur un PNJ : approcher un PNJ proie (identifié par l'icône de goutte rouge sur la page d'introduction du scénario) pendant la séquence principale, pendant un combat (en utilisant la carte d'attaque MORSURE) ou pendant une séquence narrative, comme indiqué ici. Notez que vous ne pouvez vous nourrir pendant une séquence narrative que si le jeu vous en offre la possibilité. Lorsque vous vous nourrissez pendant la séquence principale, vous devez déplacer votre personnage vers un HEX adjacent à la proie et effectuer un test de compétence PHYSIQUE + BAGARRE ou SOCIAL + SUBTERFUGE. La difficulté de ce test est toujours de 5 moins votre niveau actuel de Soif. Par exemple, si votre Soif est à 3, la difficulté sera de 2. Lors de la séquence narrative, le livret vous indiquera quel test de compétence effectuer et quelle en sera la difficulté.

En tant que Nosferatu, vous devez activer votre pouvoir de Discipline MASQUE AUX MILLE VISAGES avant d'entrer en dialogue avec un PNJ humain. En tant que Lucianna, vous connaissez les risques de montrer votre véritable visage au Bétail, ainsi que les Bris de Mascarade que cela entraînerait. Ainsi, vous ne vous montrerez à presque personne. Notez que le livret ne vous rappellera pas d'utiliser ce pouvoir — il est mentionné ici uniquement parce qu'il s'agit du Prologue de Lucianna, et que cela nécessite toujours un test de la Bête. Il en va de même si vous souhaitez être impliqué dans une séquence de dialogue qu'un autre joueur a commencé lors de son tour.

17 Après avoir manipulé la caméra pendant quelques minutes sans obtenir de réel résultat, vous entendez une voix contrariante derrière vous. « Hé ! Mais qu'est-ce que vous fabriquez ?! »  
RETIREZ LE JETON D'ACTION #2 DE LA TUILLE  
PRENEZ LA CARTE EFFET « ANALOGUE » #42  
SI L'NY A PLUS AUCUN JETON AVEC LEQUEL VOUS POUVEZ INTERAGIR (JETONS D'ACTION DE ZONE D'INVESTIGATION OU PNJ DIALOGUABLES) VOUS DEVEZ LIRE E.10  
Vous passez à voix basse. On dirait bien que la goule vous a repéré. Vous feriez mieux de déguerpir, avant qu'il ne vous fasse sortir de force.  
REPRENEZ LE JEU

18 PLACEZ VOTRE PERSONNAGE SUR LE HEX INDiqué

19 PLACEZ LE JETON D'ACTION #3 SUR LE HEX INDiqué

20 RETIREZ LE JETON DE ZONE D'INVESTIGATION #1 DE LA TUILLE

21 RETIREZ LE JETON D'ACTION #3 DE LA TUILLE

22 RETIREZ « GARDE DE SÉCURITÉ » #22 DE LA TUILLE

23 RETIREZ « GARDE DE SÉCURITÉ » #22 DE LA TUILLE

24 0 À 2 SUCCÈS : LIRE N.2  
3+ SUCCÈS : LIRE N.1

25 • Mouvement : (3) HEX

26 OPPORTUNITÉ MANQUÉE

27 VOUS DEVEZ LIRE E.6

28 Sinon,  
REPRENEZ LE JEU



29

30 Spécial ! Durant ce chapitre, lorsqu'il n'y a plus de jetons avec lesquels interagir, vous devez lire l'événement E.8.

31 RETIREZ TOUS LES JETONS D'ACTION DE LA TUILLE À L'EXCEPTION DU #4  
RETIREZ TOUS LES JETONS DE ZONE D'INVESTIGATION DE LA TUILLE  
REPRENEZ LE JEU

32 Vous avez exploré toutes les pistes possibles, en vain. Clairement, vous avez manqué votre chance de rencontrer Alex Simard ce soir.  
Vous ravalez votre fierté, humilié par votre échec. Votre Sire sera déçu.

Vous avez échoué le chapitre.  
**RECOMMENCEZ DEPUIS LE DÉBUT**

33 « VEILLEUR » #21 UTILISE LA CARTE PROFIL « GARDIEN » #9  
**LE COMBAT COMMENCE !**

34 SI VOUS GAGNEZ  
PRENEZ LE JETON D'INDICE #3  
**REPRENEZ LE JEU**

35

36

37 RETIREZ LE JETON DE ZONE D'INVESTIGATION #2 DE LA TUILE

SI « GARDE DE SÉCURITÉ » #22 EST SUR LA TUILE  
PLACEZ « GARDE DE SÉCURITÉ » #22 SUR UN HEX ADJACENT À VOUS  
**VOUS DEVEZ LIRE LE DIALOGUE « GARDE DE SÉCURITÉ » D.1**

▪ Sinon,  
**REPRENEZ LE JEU**

38 RETIREZ LE JETON DE ZONE D'INVESTIGATION #2 DE LA TUILE

SI « GARDE DE SÉCURITÉ » #22 EST SUR LA TUILE  
PLACEZ « GARDE DE SÉCURITÉ » #22 SUR UN HEX ADJACENT À VOUS  
**VOUS DEVEZ LIRE LE DIALOGUE « GARDE DE SÉCURITÉ » D.1**

▪ Sinon,  
**REPRENEZ LE JEU**

39 RETIREZ « GARDE DE SÉCURITÉ » #22 DE LA TUILE

40 RETIREZ « GARDE DE SÉCURITÉ » #22 DE LA TUILE

41 SI VOUS ENTREZ DANS LA LIGNE DE VUE DU « VEILLEUR » #21 SANS JETON DE FURTIVITÉ  
**VOUS DEVEZ LIRE LE DIALOGUE « VEILLEUR » D.1**

42 *Le loup-garou se déplace à la fin de chaque tour.*

43 **REPRENEZ LE JEU**

44 SI VOUS AVEZ LE JETON D'INDICE #4

45 SI VOUS AVEZ LE JETON D'INDICE #3  
**VOUS DEVEZ LIRE E.4**

• LIRE E.3

46 SI CHAQUE HEX ADJACENT AU JETON D'ACTION #1 EST OCCUPÉ PAR UN PERSONNAGE-JOUEUR  
**LIRE E.5**

*Si vous jouez avec moins de 3 joueurs, tous les personnages-joueurs doivent être adjacents au jeton d'Action #1 pour pouvoir lire cette page.*

Sinon, vous devrez attendre les autres.  
**VOUS DEVEZ REPRENDRE LE JEU**

47 **LE COMBAT COMMENCE !**

*Spécial : Dans ce Combat, vous pouvez exceptionnellement interagir avec les jetons d'Action.*

48 RETIREZ « VOISIN MAL-POLI » #27 DE LA TUILE

49 RETIREZ « VOISIN MAL-POLI » #27 DE LA TUILE

50

51

52 **VOUS DEVEZ LIRE LE DIALOGUE « VEUVE EFFRAYÉE » D.1**

53

54 RETIREZ LE JETON DE ZONE D'INVESTIGATION #1 DE LA TUILE

55

56 RETIREZ TOUS LES JETONS DE ZONE D'INVESTIGATION DE LA TUILE

57  JETON D'ACTION #1..... P.66

58 SI VOUS AVEZ DOMINATION - CONTRÔLE NIVEAU 2+ ET LE JETON DE ZONE D'INVESTIGATION #2 EST SUR LA TUILE  
Demandez-lui de déverrouiller le van pour vous.  
**LIRE D.7**

59 RETIREZ LE JETON DE ZONE D'INVESTIGATION #3 DE LA TUILE

60

61 RETIREZ « GARDE DE SÉCURITÉ » #22 DE LA TUILE

62

SI VOUS AVEZ DOMINATION - CONTRÔLE NIVEAU 2+ ET LE JETON DE ZONE D'INVESTIGATION #2 EST SUR LA TUILE  
Demandez-lui de déverrouiller le van pour vous.  
**LIRE D.7**

63

64

65

66

67 RETIREZ LE JETON DE ZONE D'INVESTIGATION #2 DE LA TUILE

68

**LIRE L'ÉVÉNEMENT E.4**

PRENEZ LA CARTE EFFET « REPÉRÉ » #52

Soudain, vous entendez un bruit.

**VOUS DEVEZ REPRENDRE LE JEU**

RETIREZ LE JETON DE ZONE D'INVESTIGATION #2 DE LA TUILE

PRENEZ LE JETON D'INDICE #1

SI VOUS AVEZ LA CARTE OBJET « ÉPINGLE À CHEVEUX » #62  
Vous fouillez le camion et trouvez un contrat signé entre Northshield et le Musée Redpath pour un événement privé. Il ne vous reste plus qu'à mettre la main sur des uniformes de Northshield, et vous saurez un moyen d'entrer

REPRENEZ LE JEU

69 **VOUS DEVEZ LIRE L'ÉVÉNEMENT E.41**

70 **VOUS DEVEZ LIRE L'ÉVÉNEMENT E.41**

71

72

73

74

74



75

77

**LIRE LE DIALOGUE « AGENT NORTHSHIELD » D.2**

78 Sinon,  
**REPRENEZ LE JEU**

79

80 \* SI VOUS AVEZ LA CARTE OBJET « CARTE D'IDENTITÉ » #42  
VOUS DEVEZ LIRE D.17

81 \* SI VOUS AVEZ LA CARTE OBJET « CARTE D'IDENTITÉ » #42  
VOUS DEVEZ LIRE D.17

82

83

84



87 PRENEZ LE JETON D'INDICE #1

88 \* SI VOUS N'AVEZ PAS LE JETON D'INDICE #1  
Le garde est trop près pour le moment. Il est impossible d'ouvrir la porte discrètement.  
VOUS DEVEZ REPRENDRE LE JEU

89 \* RETIREZ TOUS LES JETONS D'INDICE

90 PRENEZ LE JETON D'INDICE #1

91 PRENEZ LE JETON D'INDICE #1

92 PRENEZ LE JETON D'INDICE #4

93 PRENEZ LE JETON D'INDICE #4

94 PRENEZ LE JETON D'INDICE #1

RETIREZ LE JETON DE ZONE D'INVESTIGATION #1 DE LA TUILE

PLACEZ LE MARQUEUR D'AUTORITÉ SUR 8

QUAND LE MARQUEUR D'AUTORITÉ A ATTEINT 0  
VOUS DEVEZ LIRE E.41

PLACEZ « AGENT NORTHSHIELD #1 » #37 SUR LE HEX INDIQUÉ



VOUS NE POUVEZ PLUS INTERAGIR AVEC « AGENT NORTHSHIELD #1 » #37

SI VOUS ENTREZ DANS LA LIGNE DE VUE DE N'IMPORTE QUEL PNJ SANS JETON DE FURTIVITÉ  
VOUS DEVEZ LIRE E.30

REPRENEZ LE JEU

95 SI VOUS N'AVEZ PAS LE JETON D'INDICE #1  
Il doit bien y avoir un ordinateur pour contrôler cette serrure quelque part...  
VOUS DEVEZ REPRENDRE LE JEU

Regardez ce qui se trouve derrière la porte, maintenant qu'elle est déverrouillée.  
LIRE E.6

Sinon,  
REPRENEZ LE JEU

96 S'ILS SONT SUR LA TUILE, RETIREZ LES JETONS D'ACTION #3 ET #4

RETIREZ « DEUXIÈME GARDE » #9 DE LA TUILE

PLACEZ LE JETON DE ZONE D'INVESTIGATION #4 SUR LE HEX INDIQUÉ



REPRENEZ LE JEU

97 ET VOUS AVEZ LE JETON D'INDICE #4

98 ET VOUS AVEZ LE JETON D'INDICE #4

99 S'ILS SONT SUR LA TUILE, RETIREZ LES JETONS D'ACTION #3 ET #4

100 S'ILS SONT SUR LA TUILE, RETIREZ LES JETONS D'ACTION #3 ET #4

101 S'ILS SONT SUR LA TUILE, RETIREZ LES JETONS D'ACTION #3 ET #4

102 S'ILS SONT SUR LA TUILE, RETIREZ LES JETONS D'ACTION #3 ET #4

103 S'ILS SONT SUR LA TUILE, RETIREZ LES JETONS D'ACTION #3 ET #4

104 S'ILS SONT SUR LA TUILE, RETIREZ LES JETONS D'ACTION #3 ET #4

105

106

107

108

109 RETIREZ LE JETON D'ACTION #4 DE LA TUILE

110 \*

111 \*

112 LIRE L'ÉVÈNEMENT E.8

113 LIRE L'ÉVÈNEMENT E.8

114 LIRE L'ÉVÈNEMENT E.8

115 LIRE L'ÉVÈNEMENT E.8

116 LIRE LE DIALOGUE « LE COUPLE » D.10

117 \*

118 \*

119

120 LIRE D.11

121 LIRE D.12

122 LIRE D.13

123

## E.41 - LE TEMPS EST ÉCOULÉ

SI LE JETON DE ZONE D'INVESTIGATION #2 N'EST PAS SUR LA TUILE Northshield a peut-être renforcé ses effectifs à cause de votre imprudence, mais vous êtes trop profondément infiltré en territoire ennemi pour faire marche arrière maintenant. Vous devez faire avec.

RETIREZ TOUS LES JETONS D'ACTION DE LA TUILE

S'IL EST SUR LA TUILE, RETIREZ LE JETON DE ZONE D'INVESTIGATION #4

PLACEZ « VEILLEUR » #21 ET « GARDE DE SÉCURITÉ » #22 SUR LES HEX INDIQUÉS



SI VOUS ENTREZ DANS LA LIGNE DE VUE D'UN PNJ SANS JETON DE FURTIVITÉ

VOUS DEVEZ LIRE E.30

REPRENEZ LE JEU

Sinon, avec leur présence renforcée, il sera impossible d'infiltrer les bureaux.

Vous avez échoué le chapitre.

RECOMMENCEZ DEPUIS LE DÉBUT

124

SI VOUS AVEZ LE JETON D'INDICE #2

VOUS POUVEZ LE DÉFAUSSER POUR RÉUSSIR 1 TEST SOCIAL

125

\* PRENEZ 1 JETON DE SUCCÈS D'INVESTIGATION

RETIREZ LE JETON DE ZONE D'INVESTIGATION #4 DE LA TUILE

126

*Spécial: Durant ce chapitre, chaque fois que le COMBAT COMMENCE!, lisez d'abord l'Événement E.8, puis procédez au Combat.*

127

Vous entendez une agitation derrière vous. En vous retournant, vous remarquez plusieurs gardes de Northshield vous fixant, leurs mains posées sur leurs radios.

« On va te montrer ce qui arrive à ceux qui se frottent à nous. »

Vous êtes sur le point de goûter à la version Northshield de l'arrestation civile.

PRENEZ LA CARTE EFFET « DÉTAILS À RÉGLER » #69

S'IL EST ACTIF, RETIREZ LE MARQUEUR DE ROUND

S'IL Y A DES PNJ DE TYPE « INVITÉS » SUR LA TUILE

Les visiteurs fuient en panique. Vos méfaits ne tarderont pas à se répandre.

RETIREZ LES PNJ DE TYPE « INVITÉS » DE LA TUILE

AUGMENTEZ LE MARQUEUR DE BRIS DE MASCARADE DE 1

S'IL EST SUR LA TUILE, RETIREZ LE JETON D'ACTION #4

S'IL EST SUR LA TUILE, RETIREZ LE JETON DE ZONE D'INVESTIGATION #1

LE COMBAT COMMENCE !

SI VOUS GAGNEZ

REPRENEZ LE JEU

128

PRENEZ LE JETON D'INDICE #4

129

S'IL Y A AU MOINS 1 PNJ DE TYPE « GARDE » SUR LA TUILE  
VOUS DEVEZ LIRE E.8

130

SI VOUS AVEZ LA CARTE OBJET « SECOND FRAGMENT DE CLEF » #55  
MAIS N'AVEZ PAS LE JETON D'INDICE #2  
LIRE E.25

131

SI VOUS N'AVEZ PAS LA CARTE OBJET « SECOND FRAGMENT DE CLEF » #55  
LIRE E.23

132

SI VOUS AVEZ LA CARTE OBJET « SECOND FRAGMENT DE CLEF » #55  
ET LE JETON D'INDICE #2  
LIRE E.24

133

\* QUAND LE MARQUEUR D'AUTORITÉ A ATTEINT 0  
VOUS DEVEZ LIRE E.34

134

S'IL EST ACTIF, RETIREZ LE MARQUEUR D'AUTORITÉ

135

PLACEZ LE MARQUEUR D'AUTORITÉ SUR 5

136

JETON D'ACTION #1 (PHASE II) ..... P.103

JETON D'ACTION #2 (PHASE II) ..... P.109

137

\* PRENEZ LE JETON D'INDICE #4

138

SI VOUS AVEZ LE JETON D'INDICE #1 MAIS N'AVEZ PAS LE JETON D'INDICE #2  
Demandez-lui de s'occuper des caméras.  
LIRE D.16

SI VOUS AVEZ LE JETON D'INDICE #2 MAIS N'AVEZ PAS LE JETON D'INDICE #1  
Demandez-lui de s'occuper du SEISMOVAULT.  
LIRE D.17

SI VOUS N'AVEZ PAS LA CARTE OBJET « SECOND FRAGMENT DE CLEF » #55  
Demandez-lui de faire sortir tout le monde.  
LIRE D.15

À bien y penser, il ne vous est d'aucune utilité. Quittez cette conversation.

VOUS NE POUVEZ PLUS INTERAGIR AVEC « CONSERVATEUR » #41

REPRENEZ LE JEU

139

VOUS NE POUVEZ PLUS INTERAGIR AVEC « GARDE CORIACE » #47

S'IL EST SUR LA TUILE, VOUS NE POUVEZ PLUS INTERAGIR AVEC « GARDE JUNIOR » #50

140

PRENEZ LE JETON D'INDICE #2

141

SI UN DES PERSONNAGES DÉTIENT LA CARTE EFFET « PLUS QUE PRÉVU » #78  
VOUS DEVEZ LIRE D.3

142

DÉFAUSSEZ LA CARTE EFFET « PLUS QUE PRÉVU » #78

143

• LIRE L'ÉVÉNEMENT E.113

144

• LIRE L'ÉVÉNEMENT E.113

145

SI VOUS AVEZ LE JETON D'INDICE #4 MAIS LE JETON D'ACTION #4 N'EST PAS SUR LA TUILE  
Tous vos efforts, en vain.  
Vous avez échoué le chapitre.  
RECOMMENCEZ DEPUIS LE DÉBUT

146

\* +1 par PNJ dans un rayon de 2 HEX du jeton d'Action #2.

147

RETIREZ LE JETON D'ACTION #2 DE LA TUILE  
DÉFAUSSEZ LA CARTE EFFET « PLUS QUE PRÉVU » #78  
PRENEZ LE JETON D'INDICE #1

148

DÉFAUSSEZ LA CARTE EFFET « PLUS QUE PRÉVU » #78  
PRENEZ LE JETON D'INDICE #1

149

SI VOUS AVEZ LE JETON D'INDICE #4

150

D'INDICE #4,

D'INDICE #4,

151

LIRE L'ÉVÉNEMENT E.15

152

REPRENEZ LE JEU

153

VOUS DEVEZ LIRE E.10

154

LIRE D.5

157

\*

158

\*

156

P.19  
P.5

159



160 S'IL EST SUR LA TUILE, RETIREZ « GARDE JUNIOR » #50

161 RETIREZ VOTRE PERSONNAGE ET LE JETON D'ACTION #4 DE LA TUILE

162 PLACEZ « GARDE JUNIOR » #50 SUR LE HEX INDIQUÉ

163 \* QUAND LE MARQUEUR D'AUTORITÉ A ATTEINT 0  
VOUS DEVEZ LIRE E.35

164 S'IL EST ACTIF, RETIREZ LE MARQUEUR D'AUTORITÉ

165 PLACEZ LE MARQUEUR D'AUTORITÉ SUR 5

166 VOUS NE POUVEZ PLUS INTERAGIR AVEC « GARDE CORIACE » #47,  
« GARDE JUNIOR » #50, « CONSERVATEUR » #41,  
« MARIE DUMONT » #36 ET « MAIRE » #53

167

168 SI VOUS AVEZ LE JETON D'INDICE #1  
PRENEZ LA CARTE EFFET « PLUS QUE PRÉVU » #78  
RETIREZ LE JETON D'INDICE #1  
LIRE E.115

169 S'ILS SONT SUR LA TUILE, PLACEZ « GARDE CORIACE » #47, « GARDE JUNIOR » #50,  
« CONSERVATEUR » #41, « MARIE DUMONT » #36, « MAIRE » #53, « INVITÉ #1 »  
#38, « INVITÉ #2 » #42, « INVITÉ #3 » #46 ET « LINDA » #51 SUR LES HEX INDIQUÉS

170 *Rappel : Les bulles de dialogue dans l'image de mise en place servent uniquement à distinguer les PNJ dialoguables des autres PNJ non-dialoguables. Dans le cas où il serait indiqué qu'il n'est plus possible d'interagir avec un PNJ, vous ne pourrez plus engager de dialogue avec lui, même s'il est déplacé.*

171 PLACEZ « GARDÉ ÂGÉ » #48 SUR LE HEX INDIQUÉ



172 PLACEZ « GARDÉ ÂGÉ » #48 SUR LE HEX INDIQUÉ



173 SI « GARDÉ ÂGÉ » #48 EST ADJACENT AU JETON D'ACTION #4  
VOUS DEVEZ LIRE D.14

174 PLACEZ « MAIRE » #53 ET « GARDÉ ÂGÉ » #48 SUR LES HEX INDIQUÉS



175 S'IL EST SUR LA TUILE, RETIREZ LE JETON D'ACTION #4

176 S'IL EST SUR LA TUILE, RETIREZ LE JETON D'ACTION #4  
RETIREZ « SAM » #55 DE LA TUILE

177 S'IL EST SUR LA TUILE, RETIREZ LE JETON D'ACTION #4  
RETIREZ « SAM » #55 DE LA TUILE

178 S'ILS SONT SUR LA TUILE, RETIREZ LES JETONS D'ACTION #2 ET #4

179 LIRE E.9

180 Après réflexion, des objets comme celui-ci bénéficient probablement de plusieurs couches de sécurité. Laissez la vitrine tranquille, pour l'instant.  
REPRENEZ LE JEU

181 \* SI « GARDÉ ÂGÉ » #48 EST ADJACENT AU JETON D'ACTION #4  
VOUS DEVEZ REPRENDRE LE JEU

182 RETIREZ LE JETON D'ACTION #4 DE LA TUILE

183 \* QUAND LE MARQUEUR D'AUTORITÉ A ATTEINT 0  
VOUS DEVEZ LIRE E.40

184 S'IL EST ACTIF, RETIREZ LE MARQUEUR D'AUTORITÉ  
PLACEZ LE MARQUEUR D'AUTORITÉ SUR 5

185 PRENEZ LE JETON D'INDICE #4

186 PRENEZ LE JETON D'INDICE #4

187 PRENEZ LE JETON D'INDICE #3

188 PRENEZ LE JETON D'INDICE #3

189 QUAND LE MARQUEUR D'AUTORITÉ A ATTEINT 0

190 RETIREZ LE JETON D'INDICE #4

191 RETIREZ LE JETON D'INDICE #4

192 RETIREZ LE JETON D'INDICE #4

193

194 \* SI TOUS LES JETONS DE ZONE D'INVESTIGATION ONT ÉTÉ RETIRÉS DE LA TUILE  
VOUS DEVEZ LIRE L'ÉVÉNEMENT E.2

195 Si non,  
LIRE E.10

196 Si vous avez le jeton d'indice #1  
LIRE E.11

196 Si non,  
LIRE E.10

196 Si vous avez le jeton d'indice #1  
LIRE E.11

197 RETIREZ LE JETON D'INDICE #4

198 PRENEZ LA CARTE OBJET « TROISIÈME FRAGMENT DE CLEF » #56

199 Préparez immédiatement ces figurines, jetons et cartes :  
« Mort-Vivants Décryptés » #64 avec la carte d'Invocation  
« Mort-Vivant Dérégulé »  
« Mort-Vivants Vagabonds » #65 avec toutes les cartes Profil #31  
« Mort-Vivants Géants » #66 avec toutes les cartes Profil #32

200 LIRE E.2

201 PAGE E.6.

202 \*

203 SI VOUS AVEZ LE JETON D'INDICE #3

204 LIRE LA DÉDUCTION FINALE DE 3

205 0/2 SUCCÈS : LIRE N.1  
3+ SUCCÈS : LIRE N.2

206 \*

207 \*

208 \*

209 \*

210

Si vous n'avez pas assez de jetons PNJ disponibles à placer sur la tuile lorsque cela est requis, placez ceux qui restent sur les jetons d'action en suivant cet ordre de priorité : jeton d'action #1, #2, #3, puis #4. Si vous n'avez plus aucun jeton PNJ, ignorez la directive associée au marqueur de round pour ce tour. Lorsqu'un PNJ est vaincu, vous pouvez réutiliser son jeton et sa carte Profil.

211

• LIRE E.17

212



• LE COMBAT COMMENCE !

QUAND LE MARQUEUR DE ROUND A ATTEINT 8  
VOUS DEVEZ LIRE E.3

QUAND « COUPLE EFFRAYÉ » #13 A ATTEINT LE HEX #0  
VOUS DEVEZ LIRE E.26

« Morts-vivants décrépits » #64 ciblent toujours « Couple Effrayé » #13.

Spécial : À tout moment, vous pouvez choisir de partir précipitamment et mettre fin au chapitre en lisant E.2.

213

QUAND « COUPLE EFFRAYÉ » #13 A ATTEINT LE HEX #0  
VOUS DEVEZ LIRE E.26

214

S'IL EST ACTIF, RÉDUISEZ LE MARQUEUR DE ROUND DE 1

215

216

217

RÉDUISEZ LE MARQUEUR DE ROUND DE 1

VOUS NE POUVEZ PLUS INTERAGIR AVEC « FAN ENJOUÉE » #75

218

VOUS DEVEZ TOUS FAIRE UN TEST PHYSIQUE + FURTIVITÉ DE DIFFICULTÉ 4

× SI L'UN D'ENTRE VOUS ÉCHOUÉ :

LIRE L'ÉVÉNEMENT E.34

✓ SI TOUS RÉUSSISSENT :

RETIREZ « FAN ENJOUÉE » #75 DE LA TUILE

REPRENEZ LE JEU

219

\* PRENEZ 1 JETON DE SUCCÈS D'INVESTIGATION

RETIREZ LE JETON DE ZONE D'INVESTIGATION #2 DE LA TUILE

220

Alors que vous vous précipitez à travers la forêt, vous apercevez une ouverture entre les arbres bordant le sentier. Au-delà, un sentier improvisé descend la pente. Votre cœur mort se serre en voyant plusieurs morts-vivants décrépits titubant dans votre direction.

RETIREZ LE JETON D'ACTION #3 DE LA TUILE

PLACEZ LES JETONS D'INVOCATION « MORTS-VIVANTS DÉCRÉPITS » AVEC LA CARTE D'INVOCATION « MORTS-VIVANTS DÉCRÉPITS » SUR LES HEX INDIQUÉS



LE COMBAT COMMENCE !

Vous ne pouvez pas utiliser la carte d'attaque « MORSURE » sur les « Morts-Vivants Décrépits ».

• SI VOUS GAGNEZ  
REPRENEZ LE JEU

221

S'IL EST SUR LA TUILE, RETIREZ LE JETON DE ZONE D'INVESTIGATION #1

PRENEZ LA CARTE EFFET « LA BÊTE QUE JE SUIS... » #77

La sécurité effectue une dernière patrouille sur le belvédère pour s'assurer que personne ne traîne. Ils ne verront pas d'un bon œil quelqu'un qui s'attarde.

VOUS DEVEZ TOUS FAIRE UN TEST PHYSIQUE + FURTIVITÉ DE DIFFICULTÉ 3

× SI L'UN D'ENTRE VOUS ÉCHOUÉ :

LIRE L'ÉVÉNEMENT E.32

✓ SI TOUS RÉUSSISSENT :

RETIREZ LE MARQUEUR DE ROUND

RETIREZ TOUS LES PNJS DE LA TUILE

LIRE L'ÉVÉNEMENT E.31

222

RETIREZ TOUS LES JETONS PNJS DE LA TUILE SAUF CEUX DE TYPE « GARDES »

LE COMBAT COMMENCE !

S'ILS SONT SUR LA TUILE, « GARDE DE SÉCURITÉ #1 » #22 UTILISE LA CARTE PROFIL « GARDE DE SÉCURITÉ » #10 ET « GARDE DE SÉCURITÉ #2 » #37 UTILISE LA CARTE PROFIL « 2e GARDE DE SÉCURITÉ » #36

« GARDE DE SÉCURITÉ #3 » #9 UTILISE LA CARTE PROFIL « 3e GARDE DE SÉCURITÉ » #37

SI VOUS GAGNEZ LIRE L'ÉVÉNEMENT E.30

223

\* S'IL EST SUR LA TUILE, « GARDE DE SÉCURITÉ #1 » #22 UTILISE LA CARTE PROFIL « GARDE DE SÉCURITÉ » #10

SI ELLE EST SUR LA TUILE, « GARDE DE SÉCURITÉ #2 » #37 UTILISE LA CARTE PROFIL « 2e GARDE DE SÉCURITÉ » #36

« GARDE DE SÉCURITÉ #3 » #9 UTILISE LA CARTE PROFIL « 3e GARDE DE SÉCURITÉ » #37

224

• REPRENEZ LE JEU

SI LE JETON DE ZONE D'INVESTIGATION #3 N'EST PAS SUR LA TUILE  
VOUS DEVEZ LIRE L'ÉVÉNEMENT E.26

PRENEZ LE JETON D'INDICE #1

S'IL EST SUR LA TUILE, RETIREZ LE JETON DE ZONE D'INVESTIGATION #2

PRENEZ 1 JETON DE SUCCÈS D'INVESTIGATION

226

227

LIRE M.6

229

LIRE M.9

230

REPRENEZ LE JEU

228

SI L'UN A PLUS AUCUN JETON AVEC LEQUEL VOUS POUVEZ INTERAGIR (JETONS D'ACTION, DE ZONE D'INVESTIGATION OU PNJ DIALOGUABLES)  
VOUS DEVEZ LIRE E.25

231

Vous vous rappelez que l'un des cadavres s'est arrêté autour de ce qui correspondrait à quatre heures, et l'autre à trois heures. Mais qu'est-ce que cela peut bien signifier ?

FAITES UN TEST MENTAL + OCCULTISME DE DIFFICULTÉ 3  
✓ SUCCÈS : LIRE M.12 | × ÉCHEC : LIRE M.7

232

233

234

235

236

237



**238** Vous vous rappelez que l'aiguille s'est brisée lorsque vous étiez à peu près à ce qui correspondrait à trois heures sur un cadran classique, soit un angle droit net. Vous prenez un instant pour réfléchir. Quel lien peut-il y avoir entre 3:00 et des colons ? Ou entre des colons et un virage à droite ? Cela semble encore moins logique.

Vous regardez où l'aiguille aurait pointé : le pont Jacques-Cartier. Jacques Cartier, l'explorateur, le colon. Bien sûr ! 1534, la fondation de la Nouvelle-France ! L'autre doit donc être Champlain. Aucun autre pont n'a été nommé d'après des colons, et tous deux correspondent aux lignes que les cadrans auraient tracés.

Celui qui a conçu cette énigme voulait que vous regardiez entre les ponts : le centre-ville. Il s'y trouve une cathédrale, Marie-Reine-du-Monde. Cela répondrait à la fois à l'indice sur le « ventre » et à la référence à « réaume ».

Avec le peu de temps qu'il vous reste, vous espérez que votre intuition est la bonne.

**LIRE L'ÉVÉNEMENT E.4**

**239** RETIREZ VOTRE PERSONNAGE-JOUEUR DE LA TUILE

**S'IL N'Y A PLUS DE PERSONNAGE-JOUEUR PRÉSENT SUR LA TUILE**  
Vous avez échoué le chapitre.  
**RECOMMENCEZ DEPUIS LE DÉBUT**

La diversion a offert au reste de la coterie une excellente occasion de se cacher.

RETIREZ LE MARQUEUR DE ROUND

RETIREZ TOUS LES PNJS DE LA TUILE

RETIREZ LE JETON DE ZONE D'INVESTIGATION #1 DE LA TUILE

**LIRE E.31**

**240**



**242** \* « SÉCURITÉ #3 » #9 UTILISE LA CARTE PROFIL « 3e GARDE DE SÉCURITÉ » #37  
SI « SÉCURITÉ #1 » #22 EST SUR LA TUILE, IL UTILISE LA CARTE PROFIL « GARDE DE SÉCURITÉ » #10

**243** RETIREZ LE MARQUEUR DE ROUND

RETIREZ TOUS LES PNJS DE LA TUILE

S'IL EST SUR LA TUILE, RETIREZ LE JETON DE ZONE D'INVESTIGATION #1

**244** S'ILS SONT SUR LA TUILE, RETIREZ LES JETONS D'ACTION #1 ET #2

**245** PLACEZ « SUPERVISEUR DE FACTO » #77, « OUVRIER #1 » #33 ET « OUVRIER #2 » #76 SUR LES HEX INDIQUÉS

**246** « SUPERVISEUR DE FACTO » #77 UTILISE LA CARTE PROFIL « CHEF DE CHANTIER » #39, « OUVRIER #1 » #33 UTILISE LA CARTE PROFIL « 1er OUVRIER » #40 ET « OUVRIER #2 » #76 UTILISE LA CARTE PROFIL « 2e OUVRIER » #41

**247** RETIREZ LE MARQUEUR DE ROUND

RETIREZ TOUS LES PNJS DE LA TUILE

S'IL EST SUR LA TUILE, RETIREZ LE JETON DE ZONE D'INVESTIGATION #1

La foule, guidée par les gardes de sécurité, quitte les lieux alors que les flammes se propagent rapidement sur la scène. Vous vous faites aussi petit que possible et attendez que le Bétail soit parti.

**LIRE E.31**

**248** RETIREZ LE MARQUEUR DE ROUND

RETIREZ TOUS LES PNJS DE LA TUILE

RETIREZ LE JETON DE ZONE D'INVESTIGATION #1 DE LA TUILE

**LIRE E.31**

**249** S'IL EST SUR LA TUILE, « GARDE DE SÉCURITÉ #1 » #22 UTILISE LA CARTE PROFIL « GARDE DE SÉCURITÉ » #10

SI ELLE EST SUR LA TUILE, « GARDE DE SÉCURITÉ #2 » #37 UTILISE LA CARTE PROFIL « 2e GARDE DE SÉCURITÉ » #36

« GARDE DE SÉCURITÉ #3 » #9 UTILISE LA CARTE PROFIL « 3e GARDE DE SÉCURITÉ » #37

**250** S'IL EST SUR LA TUILE, « GARDE DE SÉCURITÉ #1 » #22 UTILISE LA CARTE PROFIL « GARDE DE SÉCURITÉ » #10

SI ELLE EST SUR LA TUILE, « GARDE DE SÉCURITÉ #2 » #37 UTILISE LA CARTE PROFIL « 2e GARDE DE SÉCURITÉ » #36

« GARDE DE SÉCURITÉ #3 » #9 UTILISE LA CARTE PROFIL « 3e GARDE DE SÉCURITÉ » #37

**251** « SUPERVISEUR DE FACTO » #77 UTILISE LA CARTE PROFIL « CHEF DE CHANTIER » #39, « OUVRIER #1 » #33 UTILISE LA CARTE PROFIL « 1er OUVRIER » #40 ET « OUVRIER #2 » #76 UTILISE LA CARTE PROFIL « 2e OUVRIER » #41

**252** PRENEZ LE JETON D'INDICE #1

**253**

**254** Vous le confrontez immédiatement et mettez fin à cette étrange rivalité qu'il a lui-même initiée.

RETIREZ LE JETON DE ZONE D'INVESTIGATION #1 DE LA TUILE

**LIRE LE DIALOGUE « ANTONIO ANDRADE » D.14**

**255** RETIREZ LE JETON DE ZONE D'INVESTIGATION #1 DE LA TUILE

**256** RETIREZ LE JETON DE ZONE D'INVESTIGATION #1 DE LA TUILE

**257** PRENEZ LA CARTE EFFET « BÂCLÉ » #36

**258**

**259** SI UN DES JOUEURS DÉTIENT LA CARTE EFFET « BÂCLÉ » #36

**260**

SI VOUS N'AVEZ PAS LE JETON D'INDICE #3  
Retournez sur vos pas jusqu'à la fissure que vous avez aperçue et examinez-la.  
**LIRE IN.19**

SI VOUS AVEZ LE JETON D'INDICE #3  
Dites à Andrade de verser le poison dans ce tuyau.  
**LIRE LE DIALOGUE « ANTONIO ANDRADE » D.13**

**261**

SI VOUS N'AVEZ PAS LE JETON D'INDICE #3  
Faites demi-tour et examinez la brèche que vous avez aperçue plus tôt.  
**LIRE IN.19**

SI VOUS AVEZ LE JETON D'INDICE #3  
Dites à Andrade de verser le poison dans ce tuyau.  
**LIRE LE DIALOGUE « ANTONIO ANDRADE » D.13**

**262** **263**



**264** **266** **268**

SI VOUS N'AVEZ PAS LE JETON D'INDICE #4  
Prenez un moment pour examiner le corps vu précédemment.  
**LIRE IN.20**

RETIREZ « INGÉNIEUR » #76 DE LA TUILE  
SI L'EST PAS ACTIF, PLACEZ LE MARQUEUR DE ROUND SUR 8  
VOUS DEVEZ LIRE L'ÉVÉNEMENT E.8

**265** \* PRENEZ LE JETON D'INDICE #4

**267** \* PRENEZ LE JETON D'INDICE #3

**269**

270

**SI VOUS N'AVEZ PAS LE JETON D'INDICE #3**

Inspectez la fissure dans le tuyau.

**LIRE IN.19**

**SI VOUS AVEZ LE JETON D'INDICE #3**

Dites à Andrade de verser le poison dans ce tuyau.

**LIRE LE DIALOGUE « ANTONIO ANDRADE » D.13**

271

**SI VOUS AVEZ LE JETON D'INDICE #1**

**VOUS DEVEZ LIRE IN.8**

272

273

**RETIREZ LE JETON DE ZONE D'INVESTIGATION #2 DE LA TUILE**

274

- Il est étonnamment sur la défensive pour une question aussi anodine. Quelque chose ne colle pas.

**RETIREZ LE JETON DE ZONE D'INVESTIGATION #2 DE LA TUILE**

**LIRE LE DIALOGUE « ANTONIO ANDRADE » D.14**

275

**RETIREZ LE JETON DE ZONE D'INVESTIGATION #2 DE LA TUILE**

276

**S'ILS SONT SUR LA TUILE, RETIREZ LES JETONS D'ACTION #1 ET #2**

**S'IL EST ACTIF, RETIREZ LE MARQUEUR DE ROUND**

**SI UN PERSONNAGE-JOUEUR OU « ANTONIO ANDRADE » #3 ENTRE DANS LA LIGNE DE VUE D'UN RAT SANS JETON DE FURTIVITÉ**

**LE COMBAT COMMENCE !**

**SI VOUS GAGNEZ  
REPRENEZ LE JEU**

- REPRENEZ LE JEU

277

**PRENEZ LE JETON D'INDICE #2**

278

Andrade s'exécute, versant le liquide toxique dans le tuyau dans un bruit d'éclaboussement. L'acte est accompli, et vous êtes désormais libre de ramper jusqu'à la surface.

Une bouffée d'air vous accueille alors que vous sortez de la bouche d'égout. Le bruit habituel de la ville est aussi agréable qu'un repas fraîchement servi.

Andrade suit de près. Une fois dehors, il lève le visage vers le ciel et ferme les yeux un instant.

« Tout va bien, Andrade ? » demandez-vous, déjà prêt à recevoir une réplique cinglante. Et bien sûr, elle ne tarde pas. Cet homme ne rate jamais une occasion de vous agacer.

« Je suis enfin débarrassé de toi. Je ne me suis pas senti aussi libre depuis la mort de mon Sire. » Il ouvre les yeux et vous adresse un sourire carnassier, crocs bien visibles. Il aurait l'air intimidant s'il n'était pas aussi maigre et maladif. « Je devrais te remercier pour ton aide, mais j'ai l'impression d'avoir tout fait moi-même, alors... merci pour rien, j'imagine ? »

Sans attendre de réponse, Andrade tourne les talons et disparaît.

Sans aucun moyen de savoir si votre mission a réellement réussi, vous vous faites la promesse de retrouver ce Malkavien si son aide s'avérait inutile. Le tumulte causé sur le chantier ne manquera pas de se propager, rendant tout retour dans ces égouts quasiment impossible.

Fin du Chapitre 19

**VOUS POUVEZ LIRE LA CONCLUSION AU VERSO DE LA PAGE D'INTRODUCTION DU CHAPITRE DANS LE LIVRE D'HISTOIRE**

279

**RETIREZ LE JETON D'ACTION #1 DE LA TUILE**

280

**RETIREZ « COL BLEU » #78 DE LA TUILE**

281

**S'ILS SONT SUR LA TUILE, RETIREZ LES JETONS D'ACTION #1 ET #2**

282

**RETIREZ « COL BLEU » #78 DE LA TUILE**

283

**S'ILS SONT SUR LA TUILE, RETIREZ LES JETONS D'ACTION #1 ET #2**

**S'IL EST ACTIF, RETIREZ LE MARQUEUR DE ROUND**

**LE COMBAT COMMENCE !**

**SI VOUS GAGNEZ**

**LIRE E.16**

284

Vous avez déjà perdu assez de temps à errer dans ces égouts. Plus vite vous prendrez une décision, plus vite vous pourrez laisser derrière vous cette odeur insupportable.

**SI UN PERSONNAGE POSSÈDE LA CARTE EFFET « BÂCLÉ » #36**

**VOUS DEVEZ LIRE E.26**

- Dites à Andrade de verser le poison dans le Tuyau Barré.

*Le Tuyau Barré correspond à l'Investigation #1.*

**LIRE E.18**

- Dites à Andrade de verser le poison dans le Tuyau Ouvert.

*Le Tuyau Ouvert correspond à l'Investigation #2.*

**LIRE E.23**

- Dites à Andrade de verser le poison dans le Tuyau Massif.

*Le Tuyau Massif correspond à l'Investigation #3.*

**LIRE E.25**

- SI VOUS AVEZ LE JETON D'INDICE #1**

Le comportement d'Andrade a été étrange ce soir, c'est le moins que l'on puisse dire. Vous le confrontez.

**LIRE LE DIALOGUE « ANTONIO ANDRADE » D.18**

285

Andrade s'exécute, versant le liquide toxique dans le tuyau dans un bruit d'éclaboussement. L'acte est accompli, et vous êtes désormais libre de ramper jusqu'à la surface.

Une bouffée d'air vous accueille alors que vous sortez de la bouche d'égout. Le bruit habituel de la ville est aussi agréable qu'un repas fraîchement servi.

Andrade suit de près. Une fois dehors, il lève le visage vers le ciel et ferme les yeux un instant.

« Tout va bien, Andrade ? » demandez-vous, déjà prêt à recevoir une réplique cinglante. Et bien sûr, elle ne tarde pas. Cet homme ne rate jamais une occasion de vous agacer.

« Je suis enfin débarrassé de toi. Je ne me suis pas senti aussi libre depuis la mort de mon Sire. » Il ouvre les yeux et vous adresse un sourire carnassier, crocs bien visibles. Il aurait l'air intimidant s'il n'était pas aussi maigre et maladif. « Je devrais te remercier pour ton aide, mais j'ai l'impression d'avoir tout fait moi-même, alors... merci pour rien, j'imagine ? »

Sans attendre de réponse, Andrade tourne les talons et disparaît.

Sans aucun moyen de savoir si votre mission a réellement réussi, vous vous faites la promesse de retrouver ce Malkavien si son aide s'avérait inutile. Le tumulte causé sur le chantier ne manquera pas de se propager, rendant tout retour dans ces égouts quasiment impossible.

**PRENEZ LA CARTE EFFET « IL Y A QUELQUE CHOSE DANS L'EAU » #82**

286

**RETIREZ LE JETON D'ACTION #1 DE LA TUILE**

287

288

**PLACEZ « INFÉRIEUR » #76 ET « COL BLEU » #78 SUR LES HEX INDICÉS**

289

**RETIREZ « COL BLEU » #78 DE LA TUILE**

290

**SI TOUS LES JETONS DE ZONE D'INVESTIGATION ONT ÉTÉ RETIRÉS DE LA TUILE VOUS DEVEZ LIRE E.15**

**À LA FIN DE CHAQUE ROUND, PLACEZ « ANTONIO ANDRADE » #3 SUR UN HEX ADJACENT À UN PERSONNAGE-JOUEUR DE VOTRE CHOIX**

291

**RETIREZ LA TUILE ACTUELLE ET TOUS LES TOKENS, PUIS PLACEZ LA TUILE #12**

**PLACEZ « OUVRIER DÉSINTÉRESSÉ » #33 AVEC LA CARTE PROFIL « 1er OUVRIER » #40, « INGÉNIEUR » #76 AVEC LA CARTE PROFIL « 2e OUVRIER » #41 ET « COL BLEU » #78 AVEC LA CARTE PROFIL « 3e OUVRIER » #43**

292

**RETIREZ LE JETON D'INDICE #2**

293

**SI VOUS AVEZ LE JETON D'INDICE #2**

296

**READ E.24**

294

**SI UN DES JOUEURS DÉTIENT LA CARTE EFFET « BÂCLÉ » #36**

295

**VOUS POUVEZ LIRE LA CONCLUSION AU VERSO DE LA PAGE D'INTRODUCTION DU CHAPITRE DANS LE LIVRE D'HISTOIRE**

Fin du Chapitre 19

300

**RAMPER JUSQU'À LA SURFACE**

297

**LIRE IN.10  
LIRE IN.9**

299

**LIRE E.14**

301

**UNE BOUFFÉE D'AIR**

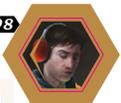
302

**VERSER LE POISON**

303

304

305



306

## E.25 - SORTIS DU TROU

Andrade s'exécute, versant le liquide toxique dans le tuyau dans un éclaboussement sourd. L'acte est accompli, et vous êtes désormais libre de ramper vers la surface.

Une bouffée d'air vous accueille alors que vous émergez de la bouche d'égout. Le bruit habituel de la ville est aussi agréable qu'un repas frais.

Andrade suit de près. Une fois sorti, il lève le visage vers le ciel et ferme les yeux un instant.

« Tout va bien, Andrade ? » demandez-vous, déjà prêt à recevoir une réplique cinglante. Et bien sûr, elle ne tarde pas. Cet homme ne rate jamais une occasion de vous agacer.

« Je suis enfin débarrassé de toi. Je ne me suis pas senti aussi libre depuis la mort de mon Sire. » Il ouvre les yeux et vous sourit, crocs bien visibles. Il aurait l'air intimidant s'il n'était pas aussi maigre et maladif. « Je devrais te remercier pour ton aide, mais j'ai l'impression d'avoir tout fait moi-même, alors... merci pour rien, j'imagine ? »

Sans attendre de réponse, Andrade tourne les talons et s'éloigne.

Sans aucun moyen de savoir si votre mission a réellement réussi, vous vous faites la promesse de retrouver ce Malkavien si son aide s'avérait inutile. Le tumulte causé sur le chantier ne manquera pas de se propager, rendant tout retour dans ces égouts quasiment impossible.

Fin du Chapitre 19

VOUS POUVEZ LIRE LA CONCLUSION AU VERSO DE LA PAGE D'INTRODUCTION DU CHAPITRE DANS LE LIVRE D'HISTOIRE

307

## E.26 - SUIVEZ LE GUIDE

« J'en ai assez de toi. Arrête de me faire perdre mon putain de temps et suis-moi ! » Il s'éloigne d'un pas résolu avant de s'arrêter devant l'un des tuyaux. Le Malkavien y déverse alors le contenu visqueux du bidon. Vous avez presque l'impression qu'il a choisi un tuyau au hasard, mais à ce stade, vous n'avez d'autre choix que d'accepter sa décision.

Une bouffée d'air vous accueille alors que vous émergez de la bouche d'égout. Le bruit habituel de la ville est aussi agréable qu'un repas frais.

Andrade suit de près. Une fois sorti, il lève le visage vers le ciel et ferme les yeux un instant.

« Tout va bien, Andrade ? » demandez-vous, déjà prêt à recevoir une réplique cinglante. Et bien sûr, elle ne tarde pas. Cet homme ne rate jamais une occasion de vous agacer.

« Je suis enfin débarrassé de toi. Je ne me suis pas senti aussi libre depuis la mort de mon Sire. » Il ouvre les yeux et vous sourit, crocs bien visibles. Il aurait l'air intimidant s'il n'était pas aussi maigre et maladif. « Je devrais te remercier pour ton aide, mais j'ai l'impression d'avoir tout fait moi-même, alors... merci pour rien, j'imagine ? »

Sans attendre de réponse, Andrade tourne les talons et s'éloigne.

Sans aucun moyen de savoir si votre mission a réellement réussi, vous vous faites la promesse de retrouver ce Malkavien si son aide s'avérait inutile. Le tumulte causé sur le chantier ne manquera pas de se propager, rendant tout retour dans ces égouts quasiment impossible.

Alors que vous regardez Andrade disparaître, une seule pensée vous traverse l'esprit : *Bordel, j'espère qu'il ne nous a pas foutus dans la merde.*

Fin du Chapitre 19

VOUS POUVEZ LIRE LA CONCLUSION AU VERSO DE LA PAGE D'INTRODUCTION DU CHAPITRE DANS LE LIVRE D'HISTOIRE

308

RETIREZ LE JETON D'ACTION #1 DE LA TUILE

309

SI TOUS LES JETONS D'ACTION ONT ÉTÉ RETIRÉS DE LA TUILE  
N'ayant plus aucune option à explorer ici, vous quittez le bar les mains vides.

Vous avez échoué le chapitre.  
**RECOMMENCEZ DEPUIS LE DÉBUT**

Sinon,  
**REPRENEZ LE JEU**

310

311

S'ILS SONT SUR LA TUILE, RETIREZ LES JETONS D'ACTION #1, #2, ET #3

312

RETIREZ LE JETON D'ACTION #1 DE LA TUILE

SI TOUS LES JETONS D'ACTION ONT ÉTÉ RETIRÉS DE LA TUILE  
N'ayant plus aucune option à explorer ici, vous quittez le bar les mains vides.

Vous avez échoué le chapitre.

**RECOMMENCEZ DEPUIS LE DÉBUT**

Sinon,  
**REPRENEZ LE JEU**

313

S'IL EST SUR LA TUILE, RETIREZ LE JETON D'ACTION #1

Vous attendez quelques minutes avant que Zimmer ne revienne, furieuse.  
**LIRE D.27**

314

315

SI VOUS AVEZ LE JETON D'INDICE #2  
Avertissez Zimmer de son client gênant avant d'aller plus loin.  
**VOUS DEVEZ LIRE D.3**

Sinon,  
**LIRE D.22**

316

317

318

319

\* SI VOUS AVEZ LE JETON D'INDICE #2  
Avertissez Zimmer de son client gênant avant d'aller plus loin.  
**VOUS DEVEZ LIRE D.3**

320

SI VOUS AVEZ LE JETON D'INDICE #2  
Avertissez Zimmer de son client gênant avant d'aller plus loin.  
**VOUS DEVEZ LIRE D.3**

321

S'ILS SONT SUR LA TUILE, RETIREZ LES JETONS D'ACTION #1, #2, ET #3

322

SI VOUS AVEZ LE JETON D'INDICE #1  
Faites en sorte qu'il vous suive à l'arrière.  
**VOUS DEVEZ LIRE D.3**

SI VOUS AVEZ LA CARTE EFFET « PLUS QUE PRÉVU » #78  
**VOUS DEVEZ REPRENDRE LE JEU**

323

324

VOUS NE POUVEZ PLUS INTERAGIR AVEC « HOMME ANTISOCIAL » #4

325

« HOMME ANTISOCIAL » #4 UTILISE LA CARTE PROFIL « CHEF DES VOYOUS » #3  
« MORDARD PRÉTENTIEUX » #5 UTILISE LA CARTE PROFIL « VOYOU » #2  
« PILLIER DE BAR » #80 UTILISE LA CARTE PROFIL « SAUTEUR » #51

326

REMOVE ACTION TOKEN #2 FROM THE TILE

327

328

329

LIRE D.42

333

LIRE D.42

330

RETIREZ LE JETON D'ACTION #2 DE LA TUILE

331

RÉSERVÉ AUX EMPLOYÉS

332

DÉFAUSSEZ LA CARTE EFFET « PLUS QUE PRÉVU » #78 SI VOUS L'AVEZ

334

\*

335



336



337



338



339



340



**341** Vous vous appuyez contre le bar et jetez un coup d'œil vers la porte menant à la cuisine. Il semble y avoir quelque chose près du seuil, mais vous n'avez pas le temps de distinguer quoi que ce soit avant que Zimmer ne s'éclaircisse la gorge.

**SI VOUS N'AVEZ PAS LA CARTE EFFET « PLUS QUE PRÉVU » #78**

« Hé, le curieux. Y'a rien pour toi là-bas. C'est réservé aux employés. »  
Après cet avertissement, Zimmer retourne à son interminable tâche de nettoyage du comptoir.  
Profitant de son moment d'inattention, vous vous rapprochez discrètement de la porte.

**LIRE E.34**

**SI VOUS AVEZ LA CARTE EFFET « PLUS QUE PRÉVU » #78**

« Hé ! Je t'ai dit de dégager ! » Zimmer grogne en se dirigeant vers vous, furieux.  
Vous détaliez avant qu'il ne vous atteigne, car les griffes qui commencent à pousser au bout de ses doigts ne laissent aucun doute sur ses intentions.

Vous avez échoué le chapitre.  
**RECOMMENCEZ DEPUIS LE DÉBUT**

**342** **SI VOUS AVEZ LE JETON D'INDICE #2**  
Avertissez Zimmer de son client gênant avant d'aller plus loin.  
**VOUS DEVEZ LIRE D.3**

▪ Sinon,  
**LIRE D.22**

**343** **S'ILS SONT SUR LA TUILLE, RETIREZ LES JETONS D'ACTION #2 ET #3**

▪ **SI VOUS AVEZ LA CARTE EFFET « PLUS QUE PRÉVU » #78**  
Vous entendez des pas soudains et un bruissement de tissu. Quelqu'un s'approche de vous !  
**VOUS DEVEZ LIRE LE DIALOGUE « M. ERIKSSON, ESQ. » D.2**

▪ Sinon, vous quittez les cuisines, sans être vu ni entendu.  
**REPRENEZ LE JEU**

**344** Si Zimmer cache du matériel dans ce bâtiment, il ne le laissera certainement pas à portée de clients. Sans aucun doute, il l'aurait dissimulé dans un endroit peu accessible. Quelque part à l'arrière, peut-être. Même si vous parvenez à passer discrètement devant Zimmer, il vous faudra encore composer avec le chien.

Alors que vous approchez de la porte des cuisines, un grondement se fait entendre, bien trop profond pour provenir d'un simple animal. Vous tendez le cou pour voir ce qui se cache derrière le bar et apercevez un immense Doberman allongé sur le sol. Il a l'air totalement inoffensif, mais le bruit qu'il a émis ne laisse aucun doute : ce chien est en alerte et ne laissera personne passer.

▪ **SI VOUS AVEZ ANIMALISME** **NIVEAU 2+**  
Vous pensez pouvoir convaincre le chien de vous laisser passer.  
**LIRE LE DIALOGUE « FAMULUS CHIEN DE GARDE » D.1**

▪ **SI VOUS AVEZ ANIMALISME** **NIVEAU 3**  
Prenez contrôle du chien et faites-le bouger.  
**LIRE E.3**

▪ **SI VOUS AVEZ LA CARTE OBJET « SIFFLET À CHIEN » #2**  
Soufflez dedans et faufilez-vous dans les cuisines pendant que le chien est distrait.  
**LIRE E.5**

▪ Sans aucun moyen de faire bouger ce chien — ce n'est pas comme si vous aviez pensé à apporter des friandises — vous n'avez d'autre choix que d'abandonner l'idée de vous faufler dans les cuisines.  
**REPRENEZ LE JEU**

**345** « PÈRE TEASDALE » #87 UTILISE LA CARTE PROFIL « PÈRE TEASDALE » #64

**346** \* RÉDUISEZ VOTRE SOIF DE 1  
PRENEZ LA CARTE EFFET « ANGE DÉCHU » #84

**347** \* RETIREZ LE JETON D'ACTION #1 DE LA TUILLE

**348** PRENEZ LA CARTE OBJET « PORTABLE DE PIRATE » #35

**349** PRENEZ LA CARTE EFFET « ANALOGUE » #42

**350**

**351** S'ILS SONT SUR LA TUILLE, RETIREZ LES JETONS D'ACTION #1 ET #3

**352** S'IL N'EST PAS ACTIF, PLACEZ LE MARQUEUR D'AUTORITÉ SUR 4  
QUAND LE MARQUEUR D'AUTORITÉ A ATTEINT 0  
**VOUS DEVEZ LIRE L'ÉVÈNEMENT E.18**

**353** RETIREZ « MENDIANT » #6 DE LA TUILLE

**354**

**355**

**356** SI « FEMME DE MÉNAGE » #89 EST SUR LA TUILLE  
S'IL EST ACTIF, RETIREZ LE MARQUEUR DE ROUND  
« FEMME DE MÉNAGE » #89 COMMENCE À S'ENFUIR

**357**

**358** \* SI « FEMME DE MÉNAGE » #89 EST SUR LA TUILLE  
S'IL EST ACTIF, RETIREZ LE MARQUEUR DE ROUND  
« FEMME DE MÉNAGE » #89 COMMENCE À S'ENFUIR

**359** SI VOUS GAGNEZ  
PLACEZ LE MARQUEUR D'AUTORITÉ SUR 4  
*Réduisez-le de 1 à la fin de chaque round.*

QUAND LE MARQUEUR D'AUTORITÉ A ATTEINT 0  
**VOUS DEVEZ LIRE L'ÉVÈNEMENT E.49**  
**REPRENEZ LE JEU**

**360**

PRENEZ LE JETON D'INDICE #4

**361**

PRENEZ LA CARTE EFFET « MALADROIT » #24  
RETIREZ « FEMME DE MÉNAGE » #89 ET LE JETON D'ACTION #1 DE LA TUILLE  
RETIREZ LE MARQUEUR DE ROUND  
LE COMBAT COMMENCE !

**362**

RETIREZ « CHASSEUR MÉRIAN » #93 ET « FEMME DE MÉNAGE » #89 DE LA TUILLE  
RETIREZ LE JETON D'ACTION #1 DE LA TUILLE ET RETIREZ LE MARQUEUR DE ROUND

**363**

SI VOUS GAGNEZ  
PLACEZ LE MARQUEUR D'AUTORITÉ SUR 3  
*Réduisez-le de 1 à la fin de chaque round.*  
QUAND LE MARQUEUR D'AUTORITÉ A ATTEINT 0  
**VOUS DEVEZ LIRE L'ÉVÈNEMENT E.49**  
REPRENEZ LE JEU

**364**

\* RETIREZ LE JETON D'ACTION #1 DE LA TUILLE  
RETIREZ LE MARQUEUR DE ROUND

**365**

RETIREZ « FEMME DE MÉNAGE » #89 ET LE JETON D'ACTION #1 DE LA TUILLE  
RETIREZ LE MARQUEUR DE ROUND  
LE COMBAT COMMENCE !

**366**

« CHASSEUR MÉRIAN » #93 UTILISE LA CARTE PROFIL « 2e AGENT D.A. » #81  
« CHASSEUR FATIGUÉ » #94 UTILISE LA CARTE PROFIL « 3e AGENT D.A. » #82

**367**

PRENEZ LE JETON D'INDICE #1

**368**

JOUEUR  
JOUEUR  
JOUEUR  
JOUEUR

**369**

LIRE E.28

**370**

SI VOUS AVEZ LE JETON D'INDICE #1

**371**

ATTENTION AU CHIEN

**376**

**377** RETIREZ « CHASSEUR FATIGUÉ » #94 DE LA TUILE

• LIRE D.15

**378** PLACEZ LE MARQUEUR D'AUTORITÉ SUR 4

*Réduisez-le de 1 à la fin de chaque round.*

QUAND LE MARQUEUR D'AUTORITÉ A ATTEINT 0  
VOUS DEVEZ LIRE L'ÉVÉNEMENT E.49

REPRENEZ LE JEU

**379** \* RETIREZ LE JETON D'ACTION #1 DE LA TUILE

RETIREZ LE MARQUEUR DE ROUND

**380** RETIREZ « CHASSEUR MÉFIANT » #93 ET « CHASSEUR FATIGUÉ » #94 DE LA TUILE

RETIREZ LE JETON D'ACTION #1 DE LA TUILE

**381** RETIREZ LE JETON D'ACTION #1 DE LA TUILE

**382** PLACEZ LE MARQUEUR DE ROUND SUR 0

*Augmentez-le de 1 à la fin de chaque round.*

DÉPLACEZ « FEMME DE MÉNAGE » #89 À CHAQUE ROUND SELON L'IMAGE,  
EN REPRENANT DU DÉBUT UNE FOIS ARRIVÉE À 10

**383** SI VOUS ENTREZ DANS LA LIGNE DE VUE DU « CHASSEUR MÉFIANT » #93 OU DU  
« CHASSEUR FATIGUÉ » #94 SANS JETON DE FURTIVITÉ VOUS DEVEZ LIRE E.56

REPRENEZ LE JEU

**384** \* SI VOUS AVEZ 1 JETON DE SUCCÈS D'INVESTIGATION

Vous ne pourrez plus tromper cette femme. Éliminez-la.

VOUS DEVEZ LIRE E.10

**385** \* PRENEZ 1 JETON DE SUCCÈS D'INVESTIGATION

**386** PRENEZ 1 JETON DE SUCCÈS D'INVESTIGATION

**387** PRENEZ 1 JETON DE SUCCÈS D'INVESTIGATION

**388** \* S'IL EST ACTIF, RETIREZ LE MARQUEUR DE ROUND

PRENEZ 1 JETON DE SUCCÈS D'INVESTIGATION

**389** RETIREZ LE MARQUEUR DE ROUND

**390** RETIREZ « FEMME DE MÉNAGE » #89 DE LA TUILE

PRENEZ LE JETON D'INDICE #3

**391** *Note : Vous pouvez désormais entrer dans la Ligne de Vue de « Femme de Ménage » #89 sans avoir de jeton de Furtivité.*

**392** PLACEZ « VIEUX PRÊTRE » #90 AVEC LA CARTE PROFIL  
« VIEUX PRÊTRE » #60 SUR LE HEX INDIQUÉ

**393**

**394** SI VOUS AVEZ LE JETON D'INDICE #1

Avec le temps qui presse, vous commencez à préparer la mise en scène du crime. De temps à autre, vous jureriez apercevoir des formes, des silhouettes passant devant les fenêtres et observant. Vous espérez qu'aucune d'elles ne sera assez curieuse pour s'approcher. Il est rare qu'il y ait autant d'activité dans un presbytère la nuit.

LIRE E.29

**395** PRENEZ LA CARTE EFFET « CRISE DE FOI » #83

**396** SI VOUS AVEZ LE JETON D'INDICE #1 OU #3

Vu la violence des faits, vous pensez pouvoir faire passer votre massacre pour l'œuvre d'un fanatique anti-religieux dément. Après tout, l'Église catholique compte son lot de détracteurs, et l'un d'eux aurait pu perdre pied. Tant que ce mensonge tient un jour ou deux, c'est tout ce dont vous avez besoin.

LIRE E.25

**397** \* RETIREZ « FEMME DE MÉNAGE » #89 DE LA TUILE

RETIREZ LE MARQUEUR DE ROUND

RETIREZ LE JETON D'ACTION #1 DE LA TUILE

**398** RETIREZ « FEMME DE MÉNAGE » #89 DE LA TUILE

S'IL EST ACTIF, RETIREZ LE MARQUEUR DE ROUND

S'IL EST SUR LA TUILE, RETIREZ LE JETON D'ACTION #1

S'IL N'EST PAS ACTIF, PLACEZ LE MARQUEUR D'AUTORITÉ SUR 3

*Réduisez-le de 1 à la fin de chaque round.*

QUAND LE MARQUEUR D'AUTORITÉ A ATTEINT 0  
VOUS DEVEZ LIRE E.49

• REPRENEZ LE JEU

**399** SI VOUS ENTREZ DANS LA LIGNE DE VUE DE N'IMPORTE QUEL PNJ SANS JETON  
DE FURTIVITÉ

LE COMBAT COMMENCE !

SI VOUS GAGNEZ  
REPRENEZ LE JEU

REPRENEZ LE JEU

**400** S'ILS SONT SUR LA TUILE, RETIREZ LES JETONS D'ACTION #1 ET #2

**401**

SI VOUS N'AVEZ PAS LE JETON D'INDICE #4  
La violence est la solution !  
LIRE LE DIALOGUE « CHASSEUR MÉFIANT » D.4

REPRENEZ LE JEU

RETIREZ LE JETON D'ACTION #1 DE LA TUILE

\* Tentez de vous faufiler sans être remarqué.

**402**

RETIREZ LE JETON D'ACTION #1 DE LA TUILE

**403**

**404**

LE COMBAT COMMENCE !  
AUGMENTEZ VOTRE INITIATIVE DE 2  
SI VOUS GAGNEZ  
LIRE E.47

RETIREZ LE MARQUEUR DE ROUND

RETIREZ « FEMME DE MÉNAGE » #89 ET LE JETON D'ACTION #1 DE LA TUILE

**405**

**406**

**407**

**408**

S'IL EST SUR LA TUILE, RETIREZ « VOISIN » #97

RETIREZ « VOISIN » #97 DE LA TUILE

S'IL EST SUR LA TUILE, RETIREZ LE JETON D'ACTION #1

**409** E.1 -

**410** « FEMME DE MÉNAGE » #89 COMMENCE  
À S'ENFUIR

**411** SI VOUS AVEZ LE JETON D'INDICE #3

**413** LUEUR VOTIVE

**415** PUTRÉFACTION

**412**

**414**

**416**

**417**

418

### E.56 - REPÉRÉS

« Que faites-vous ici ? »

On dirait que les chasseurs vous ont enfin retrouvé. Ils dégagent leur arme, le regard sombre.

Le combat est désormais inévitable.

**S'IL EST ACTIF, RETIREZ LE MARQUEUR DE ROUND**

**SI ELLE EST SUR LA TUILE, RETIREZ « FEMME DE MÉNAGE » #89**

**LE COMBAT COMMENCE !**

**SI VOUS GAGNEZ**

**LIRE E.47**

419

PLACEZ TOUS LES PERSONNAGES-JOUEURS, « HOMME EN COSTUME » #44 AVEC LA CARTE PROFIL « 2e AGENT D.I. » #61, « VIEILLE FEMME » #42 AVEC LA CARTE PROFIL « VIEUX GARDE » #19, ET « CLIENTE D'ÂGE MOYEN » #96 AVEC LA CARTE PROFIL « 1ère AGENT D.I. » #15 SUR LES HEX INDIQUÉS



Note : La différence entre les illustrations des jetons et celles des cartes Profil est intentionnelle.

420

• Interrogez-le au sujet de Paul Labonté.

**LIRE E.27**

• Remerciez-le pour ses réponses et demandez-lui s'il accepterait de vous donner son avis sur une dernière théorie.

**LIRE E.24**

421

Vous vous séparez de Caleb et montez un escalier menant à l'aile attenante à l'entrée principale de la basilique. Une fois sur place, vous poussez la porte en bois cloutée de fer et vous glissez à l'intérieur. Vos pas résonnent contre la colonnade massive en marbre, le couloir s'élargissant et la lumière vacillant alors que vous abordez le dernier virage menant à la nef de la basilique.

**LIRE E.2**

422

PLACEZ TOUS LES PERSONNAGES-JOUEURS SUR LES HEX INDIQUÉS

SI VOUS N'AVEZ PAS LA CARTE EFFET « ANGE DÉCHU » #84

PLACEZ « AGENT DE L'INQUISITION #2 » #93 AVEC LA CARTE PROFIL « 2e AGENT D.I. » #61 SUR LE HEX INDIQUÉ



• SI VOUS AVEZ LA CARTE EFFET « ANGE DÉCHU » #84 VOUS DEVEZ LIRE E.4

• Sinon,  
**LIRE E.3**

423

PRENEZ LA CARTE EFFET « MARQUE DU SABBAT » #89

424

Vous amorcez à peine votre avancée, rôdant tranquillement le long des allées, qu'un coup de vent vous surprend et attire votre attention vers une étagère de cierges à l'entrée. L'une après l'autre, chaque flamme s'éteint jusqu'à ce qu'il n'en reste plus.

Un homme à l'extrémité de la nef se tourne vers vous et vers l'entrée qui s'assombrit lentement. Il y a une étincelle d'incrédulité sur son visage, suivi d'une sombre résolution.

« Sa grâce avait raison... » Un petit rire nerveux et incrédule s'échappe de la bouche de l'homme qui vous observe de loin. « Le diable n'a pas été complètement chassé. Il y a encore un cancer dans la ville. », dit-il en attrapant un lourd candélabre.

« Exsanguinés ! », crie-t-il d'une voix profonde et retentissante qui est accentuée par l'acoustique de la basilique.

• **LIRE E.4**

425

426

RETIREZ « ROBERTO » #71 DE LA TUILE

PLACEZ « GOULE VIGIE » #15, « GOULE EXCAVATRICE » #6 ET « GOULE PAIRE DE BRAS » #92 SUR LES HEX INDIQUÉS



VOUS NE POUVEZ PLUS INTERAGIR AVEC « JACOB » #98

427

Vous vous souvenez d'un ancien rituel découvert lors de vos recherches, permettant d'annuler la magie d'un autre sorcier. Le processus est long, d'après vos souvenirs, mais dans cette situation, il pourrait être préférable à ce qui est arrivé plus tôt au goule de Caleb.

428

Spécial : N'augmentez pas votre Soif lorsque vous échouez ces tests de la Bête spéciaux.

QUAND IL N'Y A PLUS DE JETONS DE TERRAIN DIFFICILE SUR LA TUILE VOUS DEVEZ LIRE E.9

Note : À tout moment, vous pouvez renoncer à dissiper les protections en lisant E.10.

429

RETIREZ UN JETON DE TERRAIN DIFFICILE DE LA TUILE

430

SI VOUS AVEZ 1 JETON SUCCÈS D'INVESTIGATION VOUS DEVEZ LIRE E.20  
SI VOUS AVEZ LE JETON D'INDICE #2 VOUS DEVEZ LIRE E.22

431

PRENEZ LA CARTE EFFET « MARQUE DU SABBAT » #89

432

PRENEZ LA CARTE EFFET « MARQUE DU SABBAT » #89

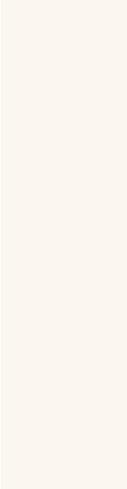
433

RETIREZ TOUS LES JETONS DE TERRAIN DIFFICILE DE LA TUILE

434

PRENEZ LA CARTE EFFET « MARQUE DU SABBAT » #89

435



436

SET 3 DIFFICULT TERRAIN TOKENS ACTION TOKEN #2 INVESTIGATION AREA TOKENS #1, #2, AND #3 ON THE DESIGNATED HEXES

437

SI UN AUTRE PERSONNAGE-JOUEUR EST IMPLIQUÉ DANS CETTE SÉQUENCE Un membre de votre coterie réagit immédiatement, vous attrapant et vous libérant de justesse.  
VOUS DEVEZ LIRE E.45  
Le vampire affamé vous vide de votre Sang, mais s'arrête avant de commettre la diablerie. À la place, il vous jette hors de son cercueil comme une vulgaire poupée de chiffon, avant de se tourner vers les autres membres de votre coterie pour les vider à leur tour.

438

Investigation No. 3 Horde de Rats (E.5)..... P.30

439

RETIREZ TOUS LES JETONS DE TERRAIN DIFFICILE ADAGENTS AU JETON D'ACTION #1

440



441



442



443



444



445



446

Cherchez une planche qui puisse supporter votre poids.

FAITES UN TEST MENTAL + RECHERCHE  
0 À 3 SUCCÈS : LIRE IN.4  
4+ SUCCÈS : LIRE IN.1

447



448

449

« LA MORT VORACE » A UNE INITIATIVE DE 1 ET SE DÉPLACE DE 5 HEX PAR TOUR VERS LE PERSONNAGE LE PLUS PRÈS

« LA MORT VORACE » PREND 1 JETON D'IMMOBILITÉ

Défaussez ce jeton à la fin du premier tour du PNJ « La Mort Vorace ».

SI VOUS OU UN PNJ COMMENCEZ VOTRE TOUR SUR UN HEX ADJACENT À « LA MORT VORACE » #25  
VOUS DEVEZ LIRE E.8

450

Défaussez ce jeton à la fin du tour du PNJ « La Mort Vorace ».

451

SI VOUS OU UN PNJ COMMENCEZ VOTRE TOUR SUR UN HEX ADJACENT À « LA MORT VORACE » #25  
VOUS DEVEZ LIRE E.8

452

Tirez sur la barre d'armature pour faire s'effondrer le mur.

FAITES UN TEST PHYSIQUE + BAGARRE DE DIFFICULTÉ 5  
✓ SUCCÈS : LIRE E.34 | × ÉCHEC : LIRE E.35

453

RETIREZ TOUS LES JETONS DE TERRAIN DIFFICILE ADJACENTS AU JETON D'ACTION #1

454

455

REMPLACEZ LES JETONS D'ACTION #2 ET #3 PAR DES JETONS DE TERRAIN DIFFICILE

PLACEZ VOTRE PERSONNAGE SUR LE HEX INDIQUÉ



« LA MORT VORACE » #25 PREND 1 JETON DE RALENTISSEMENT

Défaussez ce jeton à la fin du tour du PNJ « La Mort Vorace ».

REPRENEZ LE JEU

456

REMPLACEZ LE JETON D'ACTION #3 PAR 1 JETON DE TERRAIN DIFFICILE

DÉPLACEZ « LA MORT VORACE » #25 DE 1 HEX VERS LE PERSONNAGE LE PLUS PRÈS

REPRENEZ LE JEU

457

\* PLACEZ LE JETON DE ZONE D'INVESTIGATION #1 SUR LE HEX INDIQUÉ



458

RETIREZ TOUS LES JETONS DE TERRAIN DIFFICILE ADJACENTS AU JETON D'ACTION #3

RETIREZ LE JETON D'ACTION #3 DE LA TUILE

REMPLACEZ LE JETON D'ACTION #2 PAR 1 JETON DE TERRAIN DIFFICILE

REPRENEZ LE JEU

459

RETIREZ TOUS LES JETONS DE TERRAIN DIFFICILE ADJACENTS AU JETON D'ACTION #3

RETIREZ LE JETON D'ACTION #3 DE LA TUILE

REMPLACEZ LE JETON D'ACTION #2 PAR 1 JETON DE TERRAIN DIFFICILE

460

\* SI LE PERSONNAGE QUE VOUS AVEZ CHOISI DE SACRIFIER EST UN ALLIÉ  
VOUS DEVEZ LIRE E.32

461

SI VOUS AVEZ LE JETON D'INDICE #1, #2 OU #3  
VOUS DEVEZ LIRE L'ÉVÉNEMENT E.5

462

SI VOUS AVEZ LE JETON D'INDICE #1, #2 OU #3  
VOUS DEVEZ LIRE L'ÉVÉNEMENT E.5

463

468

464

### E.34 - PIÈCE MAÎTRESSE

Dans un grognement sifflant, vous arrachez méthodiquement la barre d'armature du mur de débris. D'un dernier coup sec, la structure — fruit de plusieurs années de négligence et des efforts acharnés de Caleb pour retrouver le Temple — s'effondre dans un nuage de poussière et de fumée, vous recouvrant d'un voile gris. Derrière vous, le cliquetis féroce de la horde résonne. Quels que soient les dangers qui vous attendent au-delà de cette ouverture, ils ne peuvent être pires que ceux qui vous pourchassent.

REPRENEZ LE JEU

RETIREZ TOUS LES JETONS DE TERRAIN DIFFICILE ADJACENTS AU JETON D'ACTION #1

RETIREZ LE JETON D'ACTION #1 DE LA TUILE

465

### E.35 - RAMPER DANS LES TÉNÉBRES

Vous luttez pendant ce qui semble être une éternité, mais le bruissement grandissant des rats qui approchent rapidement vous indique que vous n'avez pas le temps d'agrandir l'étroite ouverture dans le mur. Vous abandonnez votre tentative et vous résignez à ramper à travers le trou, en espérant garder l'avance que vous avez sur eux.

REPRENEZ LE JEU

RETIREZ LE JETON D'ACTION #1 DE LA TUILE

DÉPLACEZ « LA MORT VORACE » #25 DE 1 HEX VERS LE PERSONNAGE LE PLUS PRÈS

466

467

469

LIRE LE DIALOGUE « YUMA MCKENZIE » D.1

470

SI VOUS AVEZ LE JETON D'INDICE #1 OU #2

471



**472**

- Attendez dans un silence gênant que Yuma revienne.

**LIRE L'ÉVÉNEMENT E.5**

**473**

- SI « **MONSIEUR VARGAS** » #103 EST SUR LA TUILE ET QU'IL EST POSSIBLE DE LUI PARLER  
Écoutez ce qu'il a à dire.

**REPRENEZ LE JEU**

---

- Sinon,

**LIRE L'ÉVÉNEMENT E.5**

**474**

- SI « **MONSIEUR VARGAS** » #103 EST SUR LA TUILE  
Allez voir ce que cet autre Anarch pourrait avoir à vous dire avant le retour de Yuma.

**VOUS NE POUVEZ PLUS INTERAGIR AVEC « MELKIAH » #104**

**REPRENEZ LE JEU**

---

- Remerciez-le pour son conseil et attendez le retour de Yuma.

**LIRE L'ÉVÉNEMENT E.5**

**475**

- SI « **MONSIEUR VARGAS** » #103 EST SUR LA TUILE ET QU'IL EST POSSIBLE DE LUI PARLER  
Allez voir ce que cet autre Anarch pourrait avoir à vous dire.

**REPRENEZ LE JEU**

---

- Attendez le retour de Yuma.

**LIRE L'ÉVÉNEMENT E.5**

**476**

**477**

- SI « **MONSIEUR VARGAS** » #103 EST SUR LA TUILE  
Peut-être que l'autre Anarch, là-bas, a quelque chose à dire.

**"MELKIAH" #104 CAN NO LONGER BE INTERACTED WITH**

**REPRENEZ LE JEU**

**478**

- SI « **MONSIEUR VARGAS** » #103 EST SUR LA TUILE ET QU'IL EST POSSIBLE DE LUI PARLER  
Allez voir ce que l'autre Anarch pourrait avoir à vous dire.

**REPRENEZ LE JEU**

---

- Attendez le retour de Yuma.

**LIRE L'ÉVÉNEMENT E.5**

**479**

**PRENEZ 1 JETON DE SUCCÈS D'INVESTIGATION**

**480**

**DÉFAUSSEZ TOUS LES JETONS D'INDICE SAUF LE #2**

**481**

**\* RETIREZ TOUS LES PERSONNAGES POSSÉDANT LA SORCELLERIE DU SANG DE LA TUILE**

**SI TOUS LES PERSONNAGES ONT ÉTÉ RETIRÉS DE LA TUILE VOUS DEVEZ LIRE E.7**

**482**

**SI VOUS N'AVEZ PAS LE JETON D'INDICE #3, PRENEZ LA CARTE EFFET « DOUTEUX » #28**

**483**

**SI VOUS N'AVEZ PAS 2+ JETONS DE SUCCÈS D'INVESTIGATION OU LE JETON D'INDICE #3**

**484**

**485**

**PLACEZ LA TUILE #8 ET TOUS LES PERSONNAGES-JOUEURS SUR LES HEX INDIQUÉS**

**PLACEZ « MELKIAH » #104, « SANG-CLAIR ANARCH » #43 ET « JEUNE ANARCH » #74 SUR LES HEX INDIQUÉS**

**SI LE MARQUEUR DE BRIS DE MASCARADE EST 2-**

**PLACEZ « MONSIEUR VARGAS » #103 SUR LE HEX INDIQUÉ**



**486**

**SI VOUS AVEZ LE JETON D'INDICE #1 VOUS DEVEZ REPRENDRE LE JEU**

**SI VOUS AVEZ 1 JETON DE SUCCÈS D'INVESTIGATION VOUS DEVEZ REPRENDRE LE JEU**

**SI VOUS AVEZ 3+ JETONS DE SUCCÈS D'INVESTIGATION VOUS DEVEZ REPRENDRE LE JEU**

---

- FAITES UN TEST MENTAL + OCCULTISME **DE DIFFICULTÉ 6**  
✓ SUCCÈS : LIRE IN.3 | ✗ ÉCHEC : LIRE IN.2

**487**

**DÉFAUSSEZ TOUS LES JETONS D'INDICE SAUF LE #1**

**488**

**PRENEZ 2 JETONS DE SUCCÈS D'INVESTIGATION**

**489**

Sinon,

**REPRENEZ LE JEU**

**490**

**491**

**492**

No.1 Ordinateur..... P.21

**493**

**RETIREZ LE JETON DE ZONE D'INVESTIGATION #1 DE LA TUILE**

**494**

**RETIREZ LE JETON DE ZONE D'INVESTIGATION #1 DE LA TUILE**

**495**

**RETIREZ LE JETON DE ZONE D'INVESTIGATION #1 DE LA TUILE**

**496**

**PRENEZ LA CARTE EFFET « SUR LA LISTE ROUGE » #70**

**497**

**499**

**LIRE D.22**

- Laissez vos poings parler pour une fois.

**500**

**FAITES UN TEST DE LA BÊTE**  
✓ SUCCÈS : LIRE E.14 | ✗ ÉCHEC : LIRE E.8

**501**

**502**

**E.14 - UN ACTE INSURMONTABLE**

Avec une force de volonté que vous pensiez être au-delà de vos capacités, vous soumettez la Bête en vous et résistez à l'envie, à la tentation, de vider Carl Johnson de son âme et de l'absorber pour vous-même.

**LIRE E.12**

**503**

**SI VOUS N'AVEZ PAS LE JETON D'INDICE #2 OU #3**

**504**

**LIRE E.14**

**505**

**5+ SUCCÈS : LIRE L'ÉVÉNEMENT E.3**

506

Alors que vous escaladiez l'extérieur de la tour, le reste de votre coterie est monté par les ascenseurs. Vous avez fouillé étage après étage à la recherche du Prince, mais quelque chose cloche : il doit forcément y avoir un étage secret quelque part au sommet du bâtiment !

Vous vous êtes séparés pour couvrir plus de terrain et avez fini par gravir un escalier menant à un étage inaccessible par les ascenseurs. Vous devez être sur la bonne piste, car cet étage grouille de gardes de sécurité privée patrouillant ce qui semble être un espace de bureaux déserté. Grâce à votre approche discrète, personne n'a encore été alerté de votre présence. Du moins, pas encore.

2 PERSONNAGES-JOUEURS DOIVENT PRENDRE LA CARTE EFFET « FURTIF » #25

• LIRE E.5

507

Vous avez pris la plateforme jusqu'à la fenêtre brisée, entrant dans la tour du Prince à un étage désert. Vous avez trouvé des escaliers menant plus haut, mais aussi découvert que les ascenseurs ne montent pas plus haut que cet étage. En empruntant les escaliers, vous avez atteint un étage grouillant de gardes de sécurité privés.

Vous devrez faire preuve de prudence, le bruit que la plateforme a fait en montant a alerté le Bétail à cet étage, et vous pouvez entendre leurs remarques perplexes à ce sujet.

2 PERSONNAGES-JOUEURS DOIVENT PRENDRE LA CARTE EFFET  
« DÉCOUVERT » #26

• LIRE E.5

508

Après votre assaut dans le hall, vous avez pris l'ascenseur jusqu'au dernier étage qu'il pouvait atteindre, pour le trouver désert. Des bruits provenant d'un escalier ont confirmé votre théorie : le Prince a restreint l'accès à plusieurs étages aux seuls escaliers comme précaution supplémentaire contre une incursion accidentelle du Bétail.

Grimpant les marches deux par deux, vous avez foncé jusqu'au dernier étage, celui-ci étant le bon, et ouvert la porte, seulement pour vous retrouver face à face avec la sécurité privée de Hilkers. Après ce que vous avez fait à leurs collègues dans le hall, ils sont impatients de se venger.

RETIREZ LE JETON D'ACTION #4 DE LA TUILLE

SI VOUS AVEZ LA CARTE EFFET « SERMENT D'UN VAMPIRE » #73

Vos actions ont alerté tout le monde. Vous n'aurez pas le temps de voler les données qu'Eriksson recherchait.

DÉFAUSSEZ LA CARTE EFFET « SERMENT D'UN VAMPIRE » #73

PRENEZ LA CARTE EFFET « PLUS QUE PRÉVU » #78

LE COMBAT COMMENCE !

• SI VOUS GAGNEZ  
LIRE E.7

509

En utilisant la carte de Sid, vous avez pris l'ascenseur jusqu'au dernier étage accessible. Cependant, vous vous êtes vite rendu compte que ce n'était pas le dernier étage du bâtiment, bien loin de là. En réalité, vous avez monté un autre étage par les escaliers, pour le trouver également vide. Un autre volée d'escaliers, un autre étage désert, tous aménagés pour ressembler à des espaces de bureaux.

Vous et le reste de la coterie vous êtes séparés pour couvrir plus de terrain et avez finalement trouvé un escalier secondaire, menant à un étage — presque identique à ceux que vous aviez explorés — grouillant de gardes de sécurité. Il règne une tension palpable dans l'air. Vous ne vous rappelez pas avoir vu de caméras aux étages précédents, mais vous avez l'impression que le Bétail est en état d'alerte maximale.

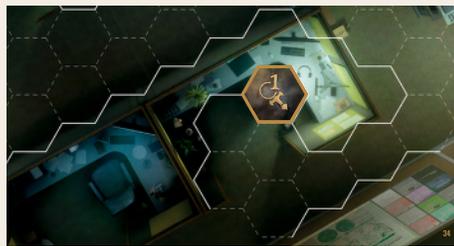
• LIRE E.5

510

SI VOUS AVEZ LA CARTE EFFET « SERMENT D'UN VAMPIRE » #73

Vous vous rappelez de l'accord passé avec Eriksson et cherchez un moyen de voler les données que le Ventrué voulait.

PLACEZ LE JETON DE ZONE D'INVESTIGATION #1 SUR LE HEX INDIQUÉ



Il est temps de trouver Sa Majesté.

SI VOUS ENTREZ DANS LA LIGNE DE VUE DE N'IMPORTE QUEL PNJ  
SANS JETON DE FURTIVITÉ  
VOUS DEVEZ LIRE E.6

• REPRENEZ LE JEU

511

Vous insérez la clé dans la serrure et la tournez. Un déclic satisfaisant se fait entendre alors que la porte se déverrouille et s'entrouvre légèrement. Le chemin vers le Prince est dégagé. Plus qu'un étage à gravir.

SI VOUS AVEZ LA CARTE EFFET « SERMENT D'UN VAMPIRE » #73 ET  
QUE LE JETON DE ZONE D'INVESTIGATION #1 EST SUR LA TUILLE

DÉFAUSSEZ LA CARTE EFFET « SERMENT D'UN VAMPIRE » #73

PRENEZ LA CARTE EFFET « PLUS QUE PRÉVU » #78

Fin du Chapitre 30

VOUS POUVEZ LIRE LA CONCLUSION AU VERSO DE LA  
PAGE D'INTRODUCTION DU CHAPITRE DANS LE LIVRE  
D'HISTOIRE

512

PRENEZ 1 JETON DE SUCCÈS D'INVESTIGATION

513

RETIREZ LE JETON DE ZONE D'INVESTIGATION #2 DE LA TUILLE

514

RETIREZ LE JETON DE ZONE D'INVESTIGATION #2 DE LA TUILLE

515

RETIREZ LE JETON DE ZONE D'INVESTIGATION #2 DE LA TUILLE

516

PLACEZ « SYVESTER LE LIMIER » #107 AVEC LA CARTE PROFIL « SYVESTER » #83 SUR UN HEX ADJACENT À UN PERSONNAGE-JOUEUR DE VOTRE CHOIX

517

PLACEZ « SYVESTER LE LIMIER » #107 AVEC LA CARTE PROFIL « SYVESTER » #83 SUR UN HEX ADJACENT À UN PERSONNAGE-JOUEUR DE VOTRE CHOIX

518

PLACEZ « SYVESTER LE LIMIER » #107 AVEC LA CARTE PROFIL « SYVESTER » #83 SUR UN HEX ADJACENT À UN PERSONNAGE-JOUEUR DE VOTRE CHOIX

519

DÉFAUSSEZ LA CARTE EFFET « PLUS QUE PRÉVU » #78

520

• SHON,  
LIRE D.29

521

RETIREZ 1 JETON DE SUCCÈS D'INVESTIGATION

522

RETIREZ 1 JETON DE SUCCÈS D'INVESTIGATION

523

E.2 - UNE ENTRÉE FORTUITE

524

E.3 - UNE ENTRÉE DISCRÈTE

525

E.4 - UNE ENTRÉE BÉLIGÉRENTE

526

« Je les ai ! »

Vous avez à peine le temps de réagir avant que le gardien de sécurité ne se retourne, arme en main. Vous n'avez plus affaire à NORTH-SHIELD, mais à du Bétail spécialement entraîné à gérer des menaces hautement dangereuses.

**S'IL EST SUR LA TUILLE, RETIREZ LE JETON D'ACTION #4**

**LE COMBAT COMMENCE !**

■ **SI VOUS GAGNEZ**  
**LIRE E.7**

527

Le dernier membre de la garde rapprochée du Prince s'effondre au sol.

**SI VOUS N'AVEZ PAS LA CARTE OBJET « TROUSSEAU DE CLEFS » #38**

Ces hommes doivent bien avoir un moyen d'atteindre le Prince. Vous fouillez leurs poches à la recherche de quoi que ce soit qui pourrait vous permettre de sortir d'ici.

**PRENEZ LA CARTE OBJET « TROUSSEAU DE CLEFS » #38**

**SI LE JETON DE ZONE D'INVESTIGATION #1 EST SUR LA TUILLE**

Avec tout le vacarme que vous avez causé, vous n'avez plus le temps de vous attarder pour voler les données qu'Eriksson voulait.

**DÉFAUSSEZ LA CARTE EFFET « SERMENT D'UN VAMPIRE » #73**

**PRENEZ LA CARTE EFFET « PLUS QUE PRÉVU » #78**

**RETIREZ LE JETON DE ZONE D'INVESTIGATION #1 DE LA TUILLE**

■ **REPRENEZ LE JEU**

528

La porte de l'escalier est verrouillée par ce qui semble être une serrure classique, plutôt qu'un verrou magnétique comme on pourrait s'y attendre. En l'examinant de plus près, vous constatez que, bien qu'elle ressemble à un simple pêne dormant, la forme du trou de la serrure est inhabituelle, conçue pour décourager les crocheteurs. Qui plus est, la porte est en acier ignifuge, ce qui signifie que la forcer ne sera pas une tâche aisée.

■ **SI VOUS AVEZ LA CARTE OBJET « TROUSSEAU DE CLEFS » #38**

Vous avez ce qu'il vous faut pour atteindre le Prince.

**LIRE E.26**

■ Sans aucun moyen de l'ouvrir, vous vous éloignez de la porte et reprenez votre recherche d'un trousseau de clés.

**REPRENEZ LE JEU**

529

Accroché à la ceinture du garde, dont la carrure imposante force le respect, pend un trousseau de clés tout aussi impressionnant. Il y a fort à parier que l'une d'elles donne accès au Prince.

■ Tentez de l'assommer.

**FAITES UN TEST PHYSIQUE + BAGARRE** [DE DIFFICULTÉ 5]  
✓ SUCCÈS : **LIRE E.77** | ✗ ÉCHEC : **LIRE E.6**

■ Sinon,

**REPRENEZ LE JEU**

530

L'homme en face de vous est immense, bien plus que vous ne l'aviez imaginé. Pourtant, vous prenez sur vous et serrez le poing. Comme un ours, vous bondissez sur lui et assénez le coup le plus puissant que vous ayez pu rassembler jusqu'ici. Vos propres phalanges craquent sous l'impact, et le garde vacille. Il tente de s'appuyer contre un bureau, mais ses jambes flanchent et il s'effondre au sol, inconscient. Vous prenez un instant pour l'examiner, espérant trouver une carte d'identification qui pourrait vous permettre de monter plus rapidement. À la place, vous remarquez un trousseau de clés accroché à sa ceinture. Vous l'empoignez, juste au cas.

**PRENEZ LA CARTE OBJET « TROUSSEAU DE CLEFS » #38**

**RETIREZ LE JETON D'ACTION #4 DE LA TUILLE**

■ **REPRENEZ LE JEU**

531

**SI VOUS N'AVEZ PAS LE JETON D'INDICE #4**

**SEUL LE JOUEUR AVANT VAINCU « CARL JOHNSON » #106 EN UTILISANT LA CARTE DE COMBAT « MORSURE » PEUT INTERAGIR AVEC LA SUITE DE LA SÉQUENCE**

**SI VOUS AVEZ LE JETON D'INDICE #4**

**CHOISISSEZ 1 PERSONNAGE IMPLIQUÉ DANS CETTE SÉQUENCE : SEUL CE PERSONNAGE POURRA INTERAGIR AVEC LA SUITE DE LA SÉQUENCE**

Cédant à la Bête, vous plantez vos crocs dans un Carl Johnson sans défense, buvant le peu de Sang qui reste dans le corps du Descendant. Il gémit de douleur, mais ceux-ci sont rapidement remplacés par un faible gémissement, révélant à quel point il lui reste peu de force.

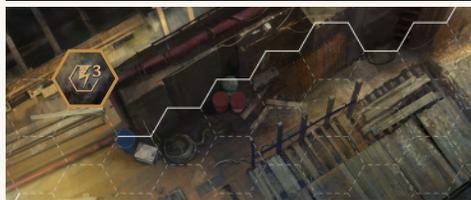
**SI VOUS ÊTES LE SEUL PERSONNAGE-JOUEUR PRÉSENT SUR LA TUILLE**  
**VOUS DEVEZ LIRE E.5**

**RÉDUISEZ VOTRE SOIF DE 1**

■ **LIRE E.6**

532

**PLACEZ LE JETON D'ACTION #3 SUR LE HEX INDIQUÉ**



■ **REPRENEZ LE JEU**

533

**SI « YUMA MCKENZIE » #16 N'EST PAS SUR LA TUILLE**

534

**PLACEZ « OUVRIER DU BÂTIMENT #3 » #78 ET LES PERSONNAGES JOUEURS IMPLIQUÉS DANS LA SÉQUENCE SUR LES HEX INDIQUÉS**

535

**SI VOUS ENTREZ DANS LA LIGNE DE VUE DE N'IMPORTE QUEL PU (A L'EXCEPTION DU « CHEF DE CHANTIER » #77) SANS JETON DE FORTITUDE VOUS DEVEZ LIRE LEVÈREMENT E.2**

536

**VOUS NE POUVEZ PLUS INTERAGIR AVEC « ASSISTANT DE MAGASIN » #13**

537

**VOUS NE POUVEZ PLUS INTERAGIR AVEC « ASSISTANT DE MAGASIN » #13**

538

■ **REPRENEZ LE JEU**



**PLACEZ LE JETON D'ACTION #3 SUR LE HEX INDIQUÉ**

539

**VOUS NE POUVEZ PLUS INTERAGIR AVEC « ASSISTANT DE MAGASIN » #13**



**PLACEZ LE JETON D'ACTION #1 SUR LE HEX INDIQUÉ**

540

**PRENEZ LE JETON D'INDICE #1**

541

**E.5 - CAUCHEMAR LIMINAL**

542

**E.6 - INTERVENTION RAPIDE**

543

**E.7 - PILLER LES MORTS**



546

RETIREZ « CARL JOHNSON » #106 DE LA TUILLE

SI VOUS L'AVEZ, RETIREZ LE JETON D'INDICE #1

Avec Carl hors de votre chemin, il ne vous reste plus qu'à trouver un moyen d'atteindre Hilkers. Le Ventru a refusé de parler, mais puisqu'il est son lieutenant, il doit bien y avoir quelque chose ici qui vous mènera jusqu'au Prince. Il ne vous reste plus qu'à découvrir quoi.

PLACEZ LES JETONS DE ZONE D'INVESTIGATION #1, #2 ET #3 SUR LES HEX INDIQUÉS



547

PLACEZ LE JETON D'ACTION #1 SUR LE HEX INDIQUÉ



SI VOUS ÊTES THOMAS CHARTRAND  
VOUS DEVEZ LIRE D.23

• REPRENEZ LE JEU

548

Vous tentez d'expliquer comment vous avez obtenu la marque...

FAITES UN TEST SOCIAL + PERSUASION DE DIFFICULTÉ 6

✓ SUCCÈS :

...et vous voyez que, bien que la plupart refusent encore de vous croire, vos paroles suffisent à semer le doute.

✗ ÉCHEC :

...mais Nyaya vous intime de vous taire et de laisser les Anarchs délibérer, à l'abri de vos mensonges.

RETIREZ 2 JETONS DE SUCCÈS D'INVESTIGATION

• LIRE D.29

549

PLACEZ LES PERSONNAGES-JOUEURS IMPLIQUÉS DANS LA SÉQUENCE SUR LES HEX INDIQUÉS



550

VOUS NE POUVEZ PLUS INTERAGIR AVEC « CONSEILLER » #38

551

Côté la clientèle en attendant l'arrivée de Betty.

REPRENEZ LE JEU

PRENEZ LE JETON D'INDICE #1

VOUS NE POUVEZ PLUS INTERAGIR AVEC « CONSEILLER » #38

552

553

554

555

556

PLACEZ LE JETON DE ZONE D'INVESTIGATION #3 SUR LE HEX INDIQUÉ



Maintenant que le magasin est vide, vous pouvez l'explorer à votre rythme.  
REPRENEZ LE JEU

557

\* SI VOUS AVEZ LA CARTE EFFET « HÉRAUT HERSÉ » #93  
VOUS DEVEZ LIRE D.5

558

PLACEZ « BETTY DUHAMEL » #63, « ALEX SIMARD » #60 ET LES PERSONNAGES-JOUEURS IMPLIQUÉS DANS LA SÉQUENCE SUR LES HEX INDIQUÉS



559

PRENEZ LA CARTE EFFET « MIS EN GAGE » #92

560

FAITES UN TEST PHYSIQUE + BAGARRER DE DIFFICULTÉ 4  
✓ SUCCÈS : LIRE D.12 | ✗ ÉCHEC : LIRE D.11

561

■ Préférez ne pas toucher aux affaires du Héraut, vous attendez patiemment l'arrivée de Betty.  
RETIREZ LE JETON DE ZONE D'INVESTIGATION #2 DE LA TUILLE  
LIRE L'ÉVÈNEMENT E.5

562

RETIREZ LE JETON DE ZONE D'INVESTIGATION #3 DE LA TUILLE

563

« ALEX SIMARD » #60 UTILISE LA CARTE PROFIL « ALEX SIMARD » #44  
« ALEX SIMARD » SE JOINT À VOUS EN TANT QU'ALLIÉ POUR CE CHAPITRE

564

RETIREZ TOUS LES PUI DE DE TYPE « CLIENT » PRÉSENTS SUR LA TUILLE  
PLACEZ « BETTY DUHAMEL » #63, « ALEX SIMARD » #60 ET TOUS LES PERSONNAGES-JOUEURS SUR LES HEX INDIQUÉS

565

RETIREZ LE JETON DE ZONE D'INVESTIGATION #3 DE LA TUILLE

566

« ALEX SIMARD » #60 UTILISE LA CARTE PROFIL « ALEX SIMARD » #44  
« ALEX SIMARD » SE JOINT À VOUS EN TANT QU'ALLIÉ POUR CE CHAPITRE

567

RETIREZ LE JETON DE ZONE D'INVESTIGATION #3 DE LA TUILLE

568

RETIREZ LE JETON DE ZONE D'INVESTIGATION #4 DE LA TUILLE  
SI VOUS AVEZ LES JETONS D'INDICE #1, #2, #3, ET #4  
PRENEZ 1 JETON DE SUCCÈS D'INVESTIGATION

569

VOUS DEVEZ LIRE E.16

570

P.93

571

572

573

574

### E.5 - CLIC CLAC

Vous entendez le claquement de ses talons bien avant que Betty n'ouvre la porte de l'arrière-boutique. Chaque pas résonne avec détermination et irritation. Vous vous êtes installés confortablement dans son nid, et vous avez attiré sa colère.

RETIREZ TOUS LES PNJ DE TYPE « CLIENT » PRÉSENTS SUR LA TUILE

RETIREZ TOUS LES JETONS D'ACTION DE LA TUILE

RETIREZ TOUS LES JETONS DE ZONE D'INVESTIGATION DE LA TUILE

PLACEZ « BETTY DUHAMEL » #63, « ALEX SIMARD » #60 ET TOUS LES PERSONNAGES-JOUEURS SUR LES HEX INDIQUÉS



• LIRE LE DIALOGUE « BETTY DUHAMEL » D.1

575

576

Réduisez-le de 1 à la fin de chaque round, excepté durant les combats.

577

Note : Réduisez le marqueur de round de 1 à la fin de chaque round, sauf durant les séquences de Combat.

578

PRENEZ LE JETON D'INDICE #2

579

Note : Réduisez le marqueur de round de 1 à la fin de chaque round, sauf durant les séquences de Combat.

580

« JIMMY SMYTHE » #61 UTILISE LA CARTE PROFIL « JIMMY SMYTHE » #48

MÉLANGEZ ENSEMBLE LES CARTES DE COMBAT « BOSS N°6 » ET « BOSS PARTAGÉ »

581

PRENEZ LE JETON D'INDICE #4

582

PLACEZ « JIMMY SMYTHE » #61 SUR LE HEX INDIQUÉ



LIRE LE DIALOGUE « JIMMY SMYTHE » D.1

583

« ENZO DELUCA » #121 UTILISE LA CARTE PROFIL « ENZO DELUCA » #57

584

VOUS DEVEZ LIRE E.12

585

PLACEZ « JIMMY SMYTHE » #61 SUR LE HEX INDIQUÉ



LIRE LE DIALOGUE « JIMMY SMYTHE » D.1

586

• SI LE MARQUEUR DE BRIS DE MASCARADE EST 2+ VOUS DEVEZ LIRE D.37

• SI LE MARQUEUR DE BRIS DE MASCARADE EST 1- VOUS DEVEZ LIRE D.38

587

• Si Caleb ne veut pas de vous dans son Montréal, vous pourrez toujours rejoindre Prince Villon à Paris.

LIRE L'ÉVÉNEMENT E.15

588

589

Spécial : Durant ce chapitre, chaque fois qu'un Combat commence, mettez en pause le marqueur de round (s'il est actif) et reprenez-le une fois le Combat terminé.

590

• Sinon, REPRENEZ LE JEU

591

Spécial : Durant ce chapitre, chaque fois qu'un Combat commence, mettez en pause le marqueur de round (s'il est actif) et reprenez-le une fois le Combat terminé.

592

LIRE E.11

593

LIRE E.11

594

LIRE E.11

595

LIRE E.11

596

LIRE E.11

597

\* Leur marqueur de Dégâts s'étend sur les deux cartes, ce qui signifie qu'elles ne sont vaincues que lorsqu'elles ont accumulé un total de 28 Dégâts. Il est impossible de vaincre une seule sœur; elles restent toutes les deux sur la tuile jusqu'à ce qu'elles soient vaincues ensemble. Pour faciliter le suivi, placez la carte Profil d'« Ella » à droite de celle de « Maggie », formant ainsi un seul marqueur de Dégâts continu.

Spécial : Dans ce Combat contre Maggie et Ella, référez-vous UNIQUEMENT aux seuls sur la carte Profil pour déterminer quelle page lire. Les Dégâts dépassant un seuil sont ignorés. Ignorez également toutes instructions futures concernant le marqueur de Dégâts dans le livret.

598



PLACEZ LE JETON DE ZONE D'INVESTIGATION #4 SUR LE HEX INDIQUÉ

599

600

Spécial : Dans ce Combat contre Sid, référez-vous UNIQUEMENT aux seuls sur la carte Profil pour déterminer quelle page lire. Les Dégâts dépassant un seuil sont ignorés. Ignorez également toutes instructions futures concernant le marqueur de Dégâts dans le livret.

601

SI VOUS AVEZ LA CARTE EFFET « PRINCIPE DE PETER » #94

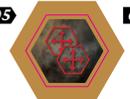
602

SI VOUS AVEZ PAS LA CARTE EFFET « EXPULSÉS » #95

603

RESUME COMBAT  
IF YOU WIN  
END OF SIDE QUEST

605



606



604

607

SI LE MARQUEUR DE DÉGÂTS DES DEUX « GOULES » SE REMPLIT AVANT CELUI DE « BETTY DUHAMEL » VOUS DEVEZ LIRE E.11

608

• Attendre Betty.  
LIRE L'ÉVÉNEMENT E.5

609

• Attendre Betty.  
LIRE L'ÉVÉNEMENT E.5

610

VOUS DEVEZ LIRE E.3

611

VOUS DEVEZ LIRE E.16

612

LIRE L'ÉVÉNEMENT E.31

613

VOUS DEVEZ LIRE E.16

614

MÉLANGEZ ENSEMBLE LES CARTES DE COMBAT « BOSS N°6 » ET « BOSS PARTAGÉ »

615

MÉLANGEZ ENSEMBLE LES CARTES DE COMBAT « BOSS N°6 » ET « BOSS PARTAGÉ »

616

✓ SUCCÈS : LIRE D.2 | ✗ ÉCHEC : LIRE D.4

617

✓ SUCCÈS : LIRE D.3 | ✗ ÉCHEC : LIRE D.5

618

SI VOUS GAGNEZ, MAIS

619

SI VOUS GAGNEZ, MAIS

620

• **REPRENEZ LE COMBAT**

SI VOUS GAGNEZ  
FIN DE LA QUÊTE SECONDAIRE

621

SI LE JETON D'ACTION #4 EST EN JEU

« Bordel, qu'est-ce que vous faites ici ? Besoin d'aide ? »

Le commandant de la garde est visiblement irrité. Vous n'avez pas réussi à accomplir votre mission discrètement dans les temps.

Vous avez échoué le chapitre.

**VOUS DEVEZ RECOMMENCER DEPUIS LE DÉBUT**

622

PLACEZ LES JOUEURS ET « TATTIAWNA » #154 SUR LES HEX INDIQUÉS



623

PLACEZ LES JETONS DE ZONE D'INVESTIGATION #3 ET #4 SUR LES HEX INDIQUÉS



REPRENEZ LE JEU

624

PLACEZ LE MARQUEUR DE ROUND SUR 8

SI VOUS AVEZ LE JETON D'INDICE #2  
L'alarme a été déclenchée.

**RÉDUISEZ LE MARQUEUR DE ROUND DE 2**

SI VOUS AVEZ LE JETON D'INDICE #1 MAIS PAS LE JETON D'INDICE #2  
Votre présence ici est connue, mais l'alarme n'a pas été déclenchée.

**RÉDUISEZ LE MARQUEUR DE ROUND DE 1**

SI VOUS AVEZ LE JETON D'INDICE #3  
Votre sabotage vous a accordé plus de temps.

**AUGMENTEZ LE MARQUEUR DE ROUND DE 2**

QUAND LE MARQUEUR DE ROUND A ATTEINT 0  
**VOUS DEVEZ LIRE E.16**

• **LIRE E.2**

625

• Tentez de les convaincre de prendre la mort finale de Yuma comme sacrifice.

**FAITES UN TEST SOCIAL + PERSUASION** [DE DIFFICULTÉ 7]  
✓ SUCCÈS : LIRE D.13 | × ÉCHEC : LIRE D.14

626

PRENEZ LA CARTE EFFET « FIN D'UNE ÈRE » #91

627

PLACEZ TOUS LES PERSONNAGES-JOUEURS SUR LEUR HEX DE DÉPART. PUIS PLACEZ  
« RENFORTS ALERTÉS » #93 ET « VOISIN INQUIET » #116 SUR LES HEX INDIQUÉS



628



629



630

• **FAITES UN TEST PHYSIQUE + FURTIVITÉ** [DE DIFFICULTÉ 5]  
✓ SUCCÈS : LIRE E.6 | × ÉCHEC : LIRE E.2

631

RETIREZ « LEADER DES PUNKS » #15, « PUNK DOUX » #71, « PUNK BELLI-QUEUX » #92, « PUNK JOYEUX » #74 ET « SKATEUR » #80 DE LA TUILLE

RETIREZ LE JETON D'ACTION #3 DE LA TUILLE

632

RETIREZ LE JETON DE ZONE D'INVESTIGATION #1 DE LA TUILLE

633

En passant la porte, vous attirez l'attention d'un agent de police en uniforme.  
**LIRE LE DIALOGUE « SERGENT DE BUREAU » D.1**

634

RETIREZ LE JETON D'ACTION #4 DE LA TUILLE

635

636

RETIREZ « LEADER DES PUNKS » #15, « PUNK DOUX » #71, « PUNK BELLI-QUEUX » #92, « PUNK JOYEUX » #74 ET « SKATEUR » #80 DE LA TUILLE

637

PLACEZ TOUS LES PERSONNAGES-JOUEURS SUR LEUR HEX DE DÉPART. PUIS PLACEZ  
« RENFORTS ALERTÉS » #93 ET « VOISIN INQUIET » #116 SUR LES HEX INDIQUÉS

638

PRENEZ LE JETON D'INDICE #4

639

640

RETIREZ LE JETON D'INDICE #4

641

RETIREZ « LEADER DES PUNKS » #15, « PUNK DOUX » #71, « PUNK BELLI-QUEUX » #92, « PUNK JOYEUX » #74 ET « SKATEUR » #80 DE LA TUILLE  
RETIREZ LE JETON D'ACTION #1 DE LA TUILLE

642

SI VOUS N'AVEZ PAS LA CARTE EFFET « MIS EN GAGE » #92

643

SI VOUS AVEZ LE JETON D'INDICE #4

644

SI VOUS AVEZ LA CARTE EFFET « MIS EN GAGE » #92

645

SI VOUS N'AVEZ PAS LA CARTE EFFET « MIS EN GAGE » #92

646



647

LIRE D.8

648

LIRE D.10

649

LIRE LE DIALOGUE « POLICIER » D.2

650

LIRE LE DIALOGUE « POLICIER » D.2

651

LIRE LE DIALOGUE « POLICIER » D.2

652 PRENEZ 1 JETON DE SUCCÈS D'INVESTIGATION

653 QUAND LE MARQUEUR DE ROUND A ATTEINT 0  
VOUS DEVEZ LIRE E.34

SI IL N'Y A PLUS DE JETONS OU DE PNJ DE DIALOGUE AVEC LESQUELS INTERAGIR  
VOUS DEVEZ RECOMMENCER DU DÉBUT

▪ REPRENEZ LE JEU

*Spécial :* Dans ce chapitre uniquement, chaque fois qu'il vous est demandé de réduire le marqueur de round, notez les changements et appliquez-les la prochaine fois que vous REPRENEZ LE JEU.

654 SI VOUS ENTREZ DANS LA LIGNE DE VUE D'UN PNJ DE TYPE « GARDIEN » SANS JETON DE FURTVIVITÉ  
VOUS DEVEZ LIRE E.36

*Spécial :* Vous pouvez interagir avec le jeton d'Action #2 sans perdre votre jeton de Furtivité.

655 DÉPLACEZ VOTRE PERSONNAGE SUR UN HEX FAISANT FACE À « GUICHETIÈRE » #129  
RETIREZ LE JETON D'ACTION #1 DE LA TUILE

SI VOUS AVEZ LE JETON D'INDICE #1 MAIS PAS LA CARTE OBJET « TICKET DE TRAIN » #74

Demandez à acheter un billet pour le train que vous savez que Nina Barker prend.

VOUS DEVEZ LIRE E.17

▪ SI VOUS N'AVEZ PAS DE JETONS DE SUCCÈS D'INVESTIGATION

Menacez l'opératrice du guichet pour savoir si elle a vu une femme correspondant à la description de Nina Barker.

FAITES UN TEST SOCIAL + INTIMIDATION [DE DIFFICULTÉ 2]

✓ SUCCÈS : LIRE E.18 | ✗ ÉCHEC : LIRE E.20

▪ Demandez à l'opératrice du guichet si elle a vu une femme correspondant à la description de Nina Barker.

FAITES UN TEST SOCIAL + PERSUASION [DE DIFFICULTÉ 2]

✓ SUCCÈS : LIRE E.16 | ✗ ÉCHEC : LIRE E.19

656 ▪ SI VOUS N'AVEZ PAS DE JETONS DE SUCCÈS D'INVESTIGATION  
Menacez l'opératrice du guichet pour savoir si elle a vu une femme correspondant à la description de Nina Barker.

FAITES UN TEST SOCIAL + INTIMIDATION [DE DIFFICULTÉ 2]

✓ SUCCÈS : LIRE E.18 | ✗ ÉCHEC : LIRE E.20

▪ Sinon,

RÉDUISEZ LE MARQUEUR DE ROUND DE 1

REPRENEZ LE JEU

657

658 RÉDUISEZ LE MARQUEUR DE ROUND DE 1

659 Vous avez échoué le chapitre.

RECOMMENCEZ DEPUIS LE DÉBUT

660 RETIREZ « PASSAGÈRE #4 » #135 SI ELLE EST SUR LA TUILE

661 RETIREZ « PASSAGER #5 » #130, « PASSAGER #7 » #132 ET « PASSAGER #8 » #46 DE LA TUILE

662 S'IL EST ACTIF, RETIREZ LE MARQUEUR DE ROUND

663 RETIREZ TOUS LES PNJ DE LA TUILE, À L'EXCEPTION DE « NINA BARKER » #134

664 PRENEZ 1 JETON DE SUCCÈS D'INVESTIGATION

PLACEZ LE JETON DE ZONE D'INVESTIGATION #1 SUR LE HEX INDIQUÉ



▪ SI VOUS AVEZ LE JETON D'INDICE #2  
VOUS DEVEZ LIRE E.36

▪ SI VOUS ENTREZ DANS LA LIGNE DE VUE DE « GARDE #1 » #50 SANS JETON DE FURTVIVITÉ  
VOUS DEVEZ LIRE E.21

▪ Sinon,

RÉDUISEZ LE MARQUEUR DE ROUND DE 1

REPRENEZ LE JEU

665 S'IL EST ACTIF, RETIREZ PUIS PLACEZ LE MARQUEUR DE ROUND SUR 5

RETIREZ LE JETON D'ACTION #1 DE LA TUILE

666

667 RETIREZ « CONTRÔLEUR » #133, « PASSAGÈRE #4 » #135 ET « AGENT DE SÉCURITÉ » #21 S'ILS SONT SUR LA TUILE

S'IL EST ACTIF, RETIREZ LE MARQUEUR DE ROUND

PLACEZ LE MARQUEUR DE ROUND SUR 5

668 S'IL EST ACTIF, RETIREZ LE MARQUEUR DE ROUND

669 REMPLACEZ LE JETON D'ACTION #4 PAR « PASSAGER #6 » #134

670 SI VOUS AVEZ LE JETON D'INDICE #1  
VOUS DEVEZ LIRE D.3

SI VOUS N'AVEZ PAS 2+ JETONS DE SUCCÈS D'INVESTIGATION OU LE JETON D'INDICE #1 ET QU'IL N'Y A PLUS DE JETONS OU DE PNJ DIALOGUABLES AVEC LESQUELS INTERAGIR  
Vous avez échoué le chapitre.

RECOMMENCEZ DEPUIS LE DÉBUT

671 ▪ SI VOUS AVEZ 2+ JETONS DE SUCCÈS D'INVESTIGATION  
LIRE D.2

672 ▪ « Bonsoir ! » lui dites-vous.  
LIRE D.4

▪ Sinon,

REPRENEZ LE JEU

673 PRENEZ LE JETON D'INDICE #1

674

675

676

677

VOUS NE POUVEZ PLUS INTERAGIR AVEC « FOLCIER » #138

678

679

680

681

SI VOUS AVEZ LE JETON D'INDICE #2  
VOUS DEVEZ LIRE D.7

682

683

684

▪ SI VOUS AVEZ « FORGE D'ÂME » NIVEAU 1+  
Ne prenant aucun risque, vous faites appel à votre résilience naturelle pour leur donner une leçon.  
LIRE E.6

SI VOUS AVEZ LE JETON D'INDICE #3  
VOUS DEVEZ LIRE D.3

SI VOUS ÊTES SUR LA TUILE #H-02  
VOUS DEVEZ LIRE D.6

PRENEZ LE JETON D'INDICE #3

685 REPRENEZ LE JEU

686 LIRE D.8

687 LIRE L'ÉVÉNEMENT E.12

688

READ E.15

689 VOUS DEVEZ LIRE E.16

690

« CHARLOTTE » #139 SE JOINT À VOUS EN TANT QU'ALLIÉE POUR CE COMBAT ET UTILISE LA CARTE PROFIL « CHARLOTTE MILLNER » #95

691



692

PRENEZ LE JETON D'INDICE #2

693

SI « CLARENCE BLEAKER » #140 EST SUR LA TUILE  
VOUS DEVEZ LIRE LE DIALOGUE "CLARENCE BLEAKER" D.23

694

RETIREZ LE MARQUEUR D'AUTORITÉ

695

■ Profitant de la distraction que le cadavre animé vous offre, vous faites appel à votre résistance surnaturelle pour vous libérer de l'emprise du Chirurgien.

LIRE E.36

696

■ « ...pourquoi vous pensez que nous sommes stupides. »

LIRE D.9

697

PRENEZ LE JETON D'INDICE #1

698

PRENEZ LE JETON D'INDICE #2

699

RETIREZ LE JETON DE ZONE D'INVESTIGATION #2 DE LA TUILE

700

PRENEZ LE JETON D'INDICE #3

701

RETIREZ LE JETON DE ZONE D'INVESTIGATION #4 DE LA TUILE

702

S'ILS SONT SUR LA TUILE, RETIREZ LES JETONS D'ACTION #1 ET #2

S'IL EST SUR LA TUILE, RETIREZ LE JETON DE ZONE D'INVESTIGATION #4

REPRENEZ LE JEU

703

S'IL EST SUR LA TUILE, RETIREZ LE JETON DE ZONE D'INVESTIGATION #4

704

RETIREZ LE JETON DE ZONE D'INVESTIGATION #3 DE LA TUILE

705

PRENEZ LES JETONS D'INDICE #1 ET #3

706

PLACEZ LE JETON D'ACTION #4 SUR LE HEX INDIQUÉ



REPRENEZ LE JEU

707

■ Regardez de plus près.

LIRE E.39

■ Sinon,

REPRENEZ LE JEU

708

PRENEZ LE JETON D'INDICE #2

709

PRENEZ LA CARTE OBJET « VÊTEMENTS » #44

710



711

- LIRE L'ÉVÉNEMENT E.7

712

PRENEZ LE JETON D'INDICE #2

713

PRENEZ LE JETON D'INDICE #2

714

PRENEZ LE JETON D'INDICE #2

715

■ SI « GARDE DE CARTEL » #152 SE TROUVE À 3 HEX OU MOINS DU  
JETON D'ACTION #1 ET QUE VOUS N'AVEZ PAS LE JETON D'INDICE #2  
Appelez le garde.

LIRE LE DIALOGUE « GARDE DE CARTEL » D.1

716

■ SI VOUS AVEZ LA CARTE OBJET « RUBAN ADHÉSIF » #45

Utilisez-le pour réparer le radiateur.

LIRE E.24

717

RETIREZ LE JETON DE ZONE D'INVESTIGATION #2 DE LA TUILE

718

RETIREZ TOUS LES JETONS DE ZONE D'INVESTIGATION DE LA TUILE

719



720

REPRENEZ LE JEU

721

PRENEZ LA CARTE EFFET « FURTIF » #25

722

RETIREZ LE MARQUEUR DE ROUND

LIRE E.8

723

REPRENEZ LE JEU

724



725

SI VOUS AVEZ LA CARTE OBJET « VÊTEMENTS » #44

726



727

SI VOUS AVEZ LE JETON D'INDICE #1 OU #2

728

LIRE E.9

729



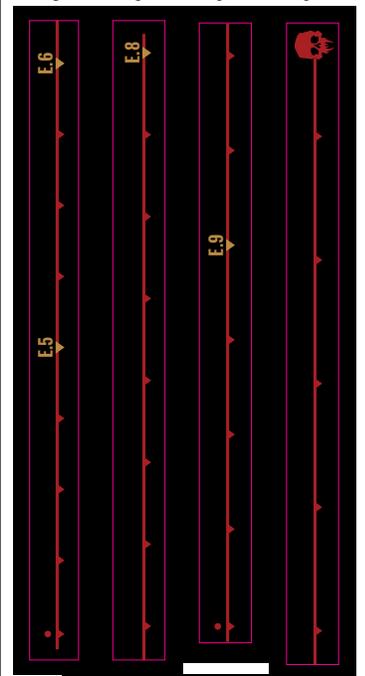
## STATE CARDS

730

731

732

733



734

E.5

E.8

735 UTILISEZ LES CARTES DE COMBAT « HUMAIN »

752 PNJ DE DIALOGUE

736 GAGNEZ 3 FAVEURS PUIS LISEZ L'ÉVÉNEMENT E.1

754 PRENEZ LA CARTE OBJET « MON VIEIL AMI » #67

737 LISEZ LES ÉVÉNEMENTS E.1 À E.8 LIÉS AUX PERSONNAGES CHOISIS

738 Vous ne pouvez utiliser ni vos DISCIPLINES vampiriques ni vos Dés Rouges.

#### 740 INSTRUCTIONS SPÉCIALES

Dans ce Chapitre, vous ne perdez pas votre jeton de Furtivité lorsque vous activez un jeton de Zone d'Investigation.

741 DÉFAUSSEZ LA CARTE EFFET « PLUS QUE PRÉVU » #78 SI VOUS L'AVEZ

742 DÉFAUSSEZ LES CARTES OBJET « TÉLÉPHONE JETABLE » #46 ET « CARTE D'IDENTITÉ » #42 SI VOUS LES AVEZ

743 DÉFAUSSEZ LES CARTES EFFET « STRATÉGIE DE FUITE » #72 ET « PLUS QUE PRÉVU » #78 SI VOUS LES AVEZ

744 DÉFAUSSEZ LES CARTES EFFET « STRATÉGIE DE FUITE » #72 ET « LOYAUTÉ FORCÉE » #75 SI VOUS LES AVEZ

745 DÉFAUSSEZ LES CARTES EFFET « SERMENT D'UN VAMPIRE » #73 ET « BÂCLÉ » #36 SI VOUS LES AVEZ

746 À partir de maintenant :  
Le personnage HECATA devient jouable.  
Vous pouvez jouer HECATA – CHAPITRE N°1 à la fin de n'importe quel chapitre.

747 VOUS POUVEZ MAINTENANT LIRE L'INTERLUDE N°3

Vous pouvez jouer le Chapitre Secondaire - PASSÉ OBSCUR N°1 : DANS LA TANIÈRE DES LOUPS avant de lire l'Interlude N°3.  
Si vous passez à l'Interlude N°3, ce Chapitre Secondaire ne sera plus disponible.

#### 748 INSTRUCTIONS SPÉCIALES

Si vous entrez en état de FRÉNÉSIE pendant ce chapitre, ne retirez pas votre personnage de la tuile.  
En revanche, vous ne pouvez plus utiliser le SANG jusqu'à la fin du chapitre.

749 « GARDE DÉBUTANT » #50 UTILISE LA CARTE PROFIL « NOUVEAU GARDE » #20  
« GARDE DISTRAITE » #37 UTILISE LA CARTE PROFIL « GARDE DISTRAITE » #17  
« VIEUX GARDE » #48 UTILISE LA CARTE PROFIL « VIEUX GARDE » #19  
« GARDE CORIACE » #47 UTILISE LA CARTE PROFIL « GARDE CORIACE » #16  
« GARDE SURCHARGÉ » #9 UTILISE LA CARTE PROFIL « GARDE SURCHARGÉ » #18  
« GARDE DE SÉCURITÉ » #22 UTILISE LA CARTE PROFIL « GARDE DE SÉCURITÉ » #10

750 LISEZ L'ÉVÉNEMENT E.37

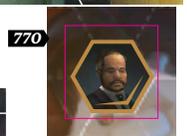
751 LISEZ LE DIALOGUE D.4 DE MELVIN KROSSMAN



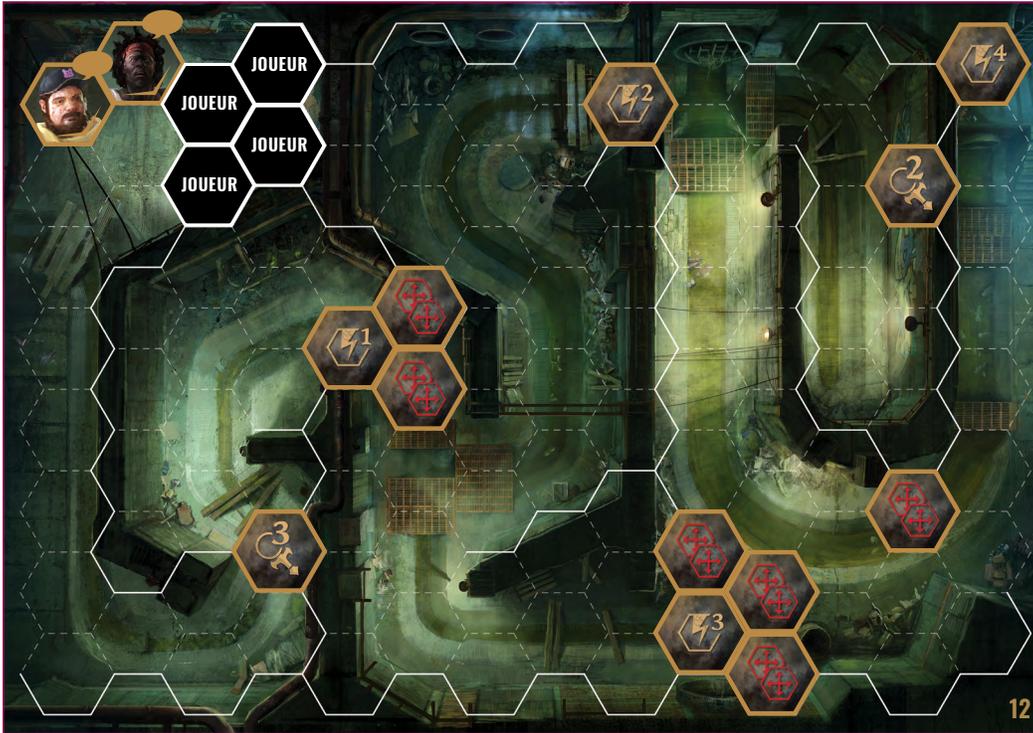
#### 765 INSTRUCTIONS SPÉCIALES

Dans ce scénario, les jetons d'Action de la Phase 1 s'activent automatiquement lorsqu'un joueur se déplace sur un Hex adjacent.

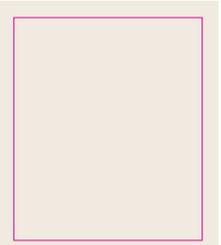
766



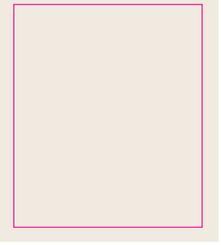
773



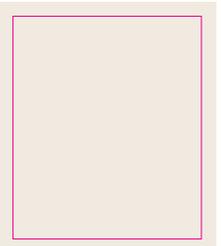
775



776



777



774

PNJ



1er Garde de Sécurité  
#22



2e Garde de Sécurité  
#37



3e Garde de Sécurité  
#9



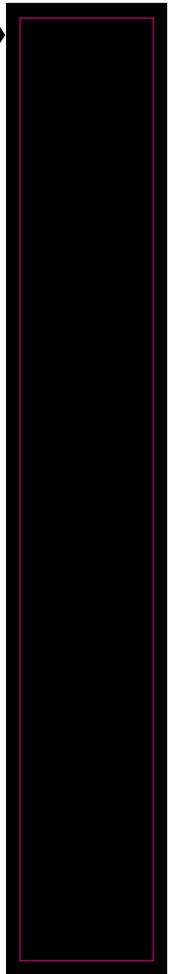
4e Garde de Sécurité  
#148



5e Garde de Sécurité  
#48



778



« 1er GARDE DE SÉCURITÉ » #22 UTILISE LA CARTE PROFIL « GARDE DE SÉCURITÉ » #10  
 « 2e GARDE DE SÉCURITÉ » #37 UTILISE LA CARTE PROFIL « 2e GARDE DE SÉCURITÉ » #36  
 « 3e GARDE DE SÉCURITÉ » #9 UTILISE LA CARTE PROFIL « 3e GARDE DE SÉCURITÉ » #37  
 « 4e GARDE DE SÉCURITÉ » #148 UTILISE LA CARTE PROFIL « POLICIER » #38  
 « 5e GARDE DE SÉCURITÉ » #48 UTILISE LA CARTE PROFIL « VIEUX GARDE » #19

779

SI « ENZO » A ÉTÉ VAINCU DURANT CE CHAPITRE,  
PRENEZ LA CARTE EFFET « 6 PIEDS SOUS TERRE » #90, SINON GAGNEZ 1 STATUT.

781

« LEADER DES PUNKS » #15 UTILISE LA CARTE PROFIL « LEADER DES PUNKS » #49  
« PUNK DOUX » #71 UTILISE LA CARTE PROFIL « PUNK DOUX » #50  
« SKATEUR » #80 UTILISE LA CARTE PROFIL « SKATEUR » #51  
« PUNK BELLIQUEUX » #92 UTILISE LA CARTE PROFIL « PUNK BELLIQUEUX » #52  
« PUNK JOYEUX » #74 UTILISE LA CARTE PROFIL « 1re FOULE » #33

782

LISEZ L'ÉVÉNEMENT E.1

785

PNJ DE DIALOGUE



Idiot Perdu  
#67

783

Ouvrier #1  
#33

784

Ouvrier #2  
#76

786



787



788



789



790



791



792



793



794



795



796



797



798



799



800



801



802



803



804



805



806



807



808



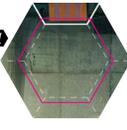
809



810



811



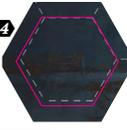
812



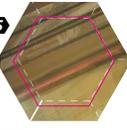
813



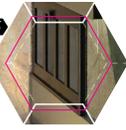
814



815



816



817



818



819



820



821



822



823



824



825



826



827



828



829



830



831

Utilisez votre pouvoir de DISCIPLINE CÉLÉRITÉ NIVEAU 1 -  
RAPIDITÉ

832

pouvoir de DISCIPLINE RAPIDITÉ,

833

Attention : Ce chapitre vous demandera de consulter les pages en H (pour Hypothèse). Cependant, les pages utilisent la lettre G (pour Guess).

834

Attention : Ce chapitre vous demandera de consulter les pages en H (pour Hypothèse). Cependant, les pages utilisent la lettre G (pour Guess).

835



836

Attention : Ce chapitre vous demandera de consulter les pages en H (pour Hypothèse). Cependant, les pages utilisent la lettre G (pour Guess).

837

■ Mieux vaut fuir que rester ici. Détalez avant qu'il n'ait le temps de réagir.

LIRE E.61

■ Fuir par la rue serait dangereux. Tentez votre chance sur les toits.

LIRE E.60

■ Ça ne sert à rien de fuir, il vous retrouvera de toute façon. Restez et faites-lui regretter de vous avoir traqué.

LIRE E.59

838

#108