

AREN KONWAY

Gangrel - Prologue

CE CHAPITRE DOIT ÊTRE JOUÉ EN SOLO

Vous ouvrez les yeux à la tombée de la nuit et, aussitôt, vous vous sentez assailli par la Soif. Vous sortez à la recherche d'une proie. Avec un peu de chance, vous trouverez même un mortel fort et musclé, exactement comme vous les aimez. Le vent souffle doucement sur le Jardin botanique ce soir. Le beau temps a attiré beaucoup de monde. Vous vous cachez dans l'ombre pour mieux observer votre proie. Le temps passe et le flux des mortels diminue. Vous vous demandez si vous n'avez peut-être pas attendu trop longtemps quand, tout à coup, votre attention est captivée par autre chose : d'autres vampires. Vous les reconnaissez, et ils traquent une proie sur votre territoire. Quelque chose d'étrange se prépare.

Vous restez cachée et en alerte. Une grande silhouette masculine se dirige vers un camion blanc situé sur le stationnement. Son visage est caché par les ombres. Il fait le tour du lieu, puis retourne

au camion. Il ouvre ensuite les deux portes arrière et sort une pelle qu'il jette par-dessus son épaule, avant de se diriger vers le parc avec détermination.

Soudain, sous la lueur orange des lampadaires environnants, vous voyez clairement son visage. Cette cicatrice. Ce visage... le visage d'un tueur. Son visage !

1990 : la Crise d'Oka. Vous êtes dans la petite maison où vous avez trouvé refuge depuis environ une semaine. Ces dernières nuits ont été difficiles. L'armée n'a pas été tendre avec vous, loin de là. Mais ce soir surtout, votre vie va changer. Dans la petite maison où tout est maintenant en désordre se tient un homme - dans sa main droite, votre frère. Son cou est brisé. Bien que vous soyez mortelle, vous sentez une haine bestiale vous dévorer ; un seul d'entre vous s'en sortira vivant.

OBJECTIF

COMBATTEZ VOTRE ADVERSAIRE JUSQU'À LA MORT.

ACTION

RÉVÉLEZ LA CARTE PROFIL DE VOTRE ADVERSAIRE
LISEZ L'ÉVÈNEMENT E.1

PNJ



Étrange soldat #1



735

UTILISEZ LA CARTE PROFIL « ÉTRANGE SOLDAT » #1
UTILISEZ LES CARTES DE COMBAT « HUMAIN »



Dans ce chapitre, vous jouez un personnage encore mortel. Vous ne pouvez donc pas utiliser vos DISCIPLINES vampiriques. Utilisez seulement le deck de COMBAT de base de votre personnage. La carte COMBAT « MORSURE » n'est pas utilisable.

HAROLD BEAULIEU

Malkavien - Prologue

CE CHAPITRE DOIT ÊTRE JOUÉ EN SOLO

Les fortes chutes de neige de ce soir rendent la visibilité presque nulle sur la route. La radio diffuse la même tribune sur les événements internationaux que vous avez entendue toute la semaine.

Votre relation avec votre femme depuis sept ans, Barbara, ne va pas très bien. Ce soir, comme tant d'autres nuits, vous êtes rentré chez vous en étant accueilli froidement. Son silence en disait long sur son humeur. Il n'a pas fallu longtemps pour qu'une dispute éclate et, comme d'habitude, vous avez préféré retourner au bureau pour lui laisser de l'espace.

Votre bureau est votre sanctuaire, le seul endroit de la ville où vous avez l'impression d'avoir encore le contrôle sur les choses. Dans cet espace, vous vous sentez utile, nécessaire même. Alors que vous conduisez dans la neige, vous commencez à voir la silhouette de votre bureau se dresser, droite et sombre dans la nuit. Seule la lumière au-dessus de la porte d'entrée est restée allumée.

Vous gardez votre véhicule dans le stationnement d'à côté. Un demi-pied de neige s'est déjà accumulé. Vous vous demandez si vous allez être coincé ici et vous commencez à penser que cela pourrait être une bonne chose. Vous montez les marches et déverrouillez la porte d'entrée. En marchant dans le couloir menant à votre bureau, vous avez l'impression que quelqu'un a marché sur votre tombe...

Vous ouvrez la porte et poussez un soupir de soulagement alors que vos yeux fixent votre bureau si familier. Mais, où est votre miroir ? Et pourquoi y-a-t-il des papiers en tas sur votre bureau ?

Est-ce une effraction ? Votre première pensée est d'appeler la police, mais que vont-ils dire si ce n'est qu'une maladresse de la femme de ménage ? Vous pensez qu'il serait peut-être préférable de jeter un coup d'œil avant d'appeler les flics. De cette façon, vous pourrez également leur donner plus d'informations lorsqu'ils se présenteront.

OBJECTIF

DÉCOUVREZ CE QUI EST ARRIVÉ À VOTRE BUREAU.

ACTION

LISEZ L'ÉVÈNEMENT E.1



Dans ce chapitre, vous jouez un personnage qui est encore mortel. Vous ne pouvez utiliser ni vos DISCIPLINES vampiriques ni vos Dés Rouges.

738

NICO MILLER

Toréador – Prologue

CE CHAPITRE DOIT ÊTRE JOUÉ EN SOLO

« Nico ! » Vous avez dix ans. Vous entrez dans le salon pour trouver votre mère étendue sur le canapé devant la télé. Elle pleure et son maquillage coule. Il y a des bouteilles vides partout sur le sol. Elle renifle et essaie de se rasseoir sur le canapé. Elle se tourne alors vers vous. Vos yeux sont fixés sur son nez rouge. Elle vous fait signe.

« Approche — »

« Nico... Nico ! » Vous sortez de ce flash-back inopportun pour réaliser que votre meilleur ami et sire, Philippe Ducharme, est en train de vous regarder. Ses yeux sont injectés de sang, mais il lui manque ce nez rouge caractéristique que votre mère avait.

« Est-ce que ça va ? » demande-t-il. Il se penche vers vous et tend la main pour serrer doucement votre épaule. Vous souriez et secouez la tête.

« Oui... Oui, ça va. »

« Tu es sûre ? » insiste-t-il. Vous hochez la tête et jetez un coup d'œil sur son condo du Mile-End. Il est vraiment magnifique. En ce moment, vous êtes allongée dans un fauteuil poire. À côté de vous se trouvent deux autres Toréadors, Daryl Roy et Talia Lehrer. Ils parlent principalement des commérages locaux des Descendants et rient intensément.

« Nico ? » Vous sortez de votre rêverie et vous retournez vers Philippe. À côté de lui, allongé dans un autre fauteuil poire, se trouve une goule rouge avant-bras exposés. L'homme a l'air complètement intoxiqué,

probablement après avoir ingurgité un mélange de drogue et d'alcool. Vos yeux se posent brièvement sur les marques de morsure sur ses deux bras avant de revenir aux yeux rouges de Philippe. Vous soupirez intérieurement. Il a aussi l'air d'être à peine conscient.

« Je, euh... je pense que j'ai un peu abusé. Tu penses que tu pourrais aller me chercher une fiole de sang ? Pour que je puisse, genre, des-soûler un peu... », lance-t-il. Vous pouvez voir qu'il fait de son mieux pour bien paraître. Vous acceptez d'aller lui chercher la fiole, en espérant que cela l'aidera... du moins, jusqu'à la prochaine fois que ce cela se produira. Philippe tend la main vers la table devant vous et attrape un bloc-notes et un stylo. Il griffonne ensuite quelque chose avant de déchirer la feuille de papier et de vous la remettre.

« Voilà. Je t'ai noté l'adresse. Une fois sur place, parle à Alex Simard. Il a peut-être des trucs buvables, et il me doit une faveur. »

« Qui est Alex Simard ? » demandez-vous. Vous entendez les deux autres vampires ricaner derrière mais décidez de les ignorer.

« Il est, euh..., il est appelé "le Receleur". En gros, c'est un Sang-clair qui peut obtenir presque n'importe quoi, tant qu'on propose quelque chose en échange. » Il grimace et s'allonge pour être plus à l'aise.

« Je reviens tout de suite. » Vous vous levez rapidement et vous dirigez vers la sortie et les escaliers. Vous ouvrez la porte d'entrée et sortez. Une brise fraîche et agréable vous accueille. Vous êtes heureuse d'utiliser cette occasion de vous vider la tête.

OBJECTIF

OBTENEZ LA FIOLE DE SANG D'ALEX SIMARD POUR PHILIPPE.

ACTION

PRENEZ 3 JETONS FAVEURS
LISEZ L'ÉVÉNEMENT E.1

PNJ DE DIALOGUE



JADE LINH-DUPLESSIS

Tremere – Prologue

CE CHAPITRE DOIT ÊTRE JOUÉ EN SOLO

Vous êtes tirée de vos études par le bruit de quelqu'un qui frappe à votre porte. Vous vous redressez sur votre chaise et refermez rapidement le vieux tome que vous étiez en train d'étudier. L'Encyclopaedia Haemovoria devra attendre. Peu de gens sont autorisés à mettre les pieds dans la Chantrie. Encore moins sont autorisés à circuler sans surveillance. Puisque vous aviez prévenu les goules résidentes de ne pas vous déranger ce soir, ce visiteur est sans doute quelqu'un d'important.

Vous vous dirigez vers la porte et regardez à travers le judas. Il y a un homme de l'autre côté. Il porte un long manteau noir sur une chemise blanche immaculée. Sa peau de porcelaine est striée de veines noires qui recouvrent son crâne.

C'est Caleb, le Shérif.

Vous vérifiez que vous êtes relativement présentable avant d'ouvrir la porte.

« Bonsoir, monsieur Duval, » dites-vous respectueusement.

« Bonsoir, Jade. Tenez-vous prête. Nous avons un problème. »

Sans un mot de plus, vous récupérez votre sac et votre veste et sortez de votre appartement.

Vous montez dans la voiture de Caleb et vous partez tous les deux. Vous observez la vie nocturne de Montréal en traversant le centre-ville. Caleb reste silencieux pendant une bonne partie du voyage. Il finit par rompre le silence.

« Le SPVM a été appelé dans une maison de Saint-Léonard pour un double meurtre. Mes informateurs me disent qu'ils croient que c'est lié à des Descendants. La police est déjà sur les lieux mais n'a pas encore tout vérifié. Je veux que vous fouilliez l'endroit, que vous découvriez ce qui s'est passé et que vous vous assuriez que le bétail oubliée que l'un de nous était présent. Considérez cela comme un test de vos compétences pour la Camarilla. »

Alors que Caleb entre dans une rue résidentielle, vous pouvez voir les girophares d'une voiture de police au loin. Caleb rompt à nouveau le silence. Sa voix est paternelle, mais sévère.

« Ne décevez pas la Camarilla, Jade. » Il fait une pause et ajoute : « Ne me décevez pas. »

OBJECTIF

TROUVEZ CE QUI EST ARRIVÉ ET VÉRIFIEZ QUE LA MASCARADE N'A PAS ÉTÉ BRISÉE.

ACTION

LISEZ L'ÉVÉNEMENT E.1

PNJ DE DIALOGUE



SOMBRE PRÉSAGE AU PARC

Chapitre n°1

Ces dernières nuits estivales montréalaises ont été le théâtre de plusieurs enlèvements, souvent brutaux, de vampires liés au monde de l'art. Des témoignages indiquent que ces enlèvements étaient l'œuvre d'un groupe de voyous encagoulés dont les méthodes rappellent le Sabbat. Le problème est qu'il n'y a eu aucune observation d'activité du Sabbat en ville depuis plus d'une décennie – depuis qu'ils ont été éliminés par l'Inquisition et ses agents. Cela a mis la Camarilla en émoi et rendu nerveux les vampires de la ville.

Le Prince a convoqué un Elysium exceptionnel pour avertir les Descendants de la ville et montrer un semblant de leader-

ship. Un groupe de nouveau-nés, choisis parmi divers clans, à l'exception d'un seul Caitiff, a été formé pour remédier à cette situation. Vous faites partie de ce groupe, soit par nomination, soit en vous joignant de votre plein gré parce que vous avez un intérêt personnel dans cette situation.

Plus tôt dans la soirée, Lucianna Ricci, la Nosferatu de votre groupe, a repéré une camionnette dans le Jardin botanique, la même que les témoins associent aux enlèvements. Vous vous rendez et entrez dans le territoire de Yuma. Il est le chef des Anarch Gangrels et entretient un lien spécial avec la Camarilla.

OBJECTIF

OCCUPEZ-VOUS DU GROUPE DU SABBAT DANS LE PARC.

737

ACTION

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

PNJ DE DIALOGUE



UNE GOULE À LA MINOTERIE

Chapitre n°2

Vous faites quelques pas vers le bâtiment et vous assurez de ne pas être vu. Les événements récents vous pèsent. Vous vous demandez si tout ce qui s'est passé au parc est une indication que le Sabbat est vraiment de retour et comploté quelque chose à Montréal.

D'un point de vue externe, ce qui se passe au Five Roses semble tout à fait normal – enfin, en excluant le fait que vous tentiez de vous faufiler à l'intérieur. L'ambiance est calme, à l'exception de deux ouvriers qui entrent et sortent du bâtiment. Ils transportent des boîtes et les placent dans un camion tout en bavardant joyeusement.

En réalité, vous soupçonnez que la goule qui a perdu son téléphone et ses notes au parc se cache quelque part dans ce

bâtiment. Vous vous demandez si vous y trouverez d'autres indices qui pourraient vous en dire plus sur les plans du leader du Sabbat. Quoi qu'il en soit, vous devez vous assurer que la goule parle. La sécurité de tous les Descendants de Montréal en dépend – et la vôtre aussi.

De loin, vous apercevez une silhouette qui va et vient. C'est un gardien de nuit. Derrière lui se trouve une échelle de secours.

Et à côté de vous, une voiture.

D'un simple coup d'œil, vous trouvez plus d'une façon d'entrer. Vous feriez mieux d'y réfléchir attentivement, cependant. Après tout, vous ne pouvez pas vous permettre de tout gâcher.

Il est temps de trouver la goule et de la faire parler.

OBJECTIF

TROUVEZ LA GOULE DU SABBAT.

ACTION

LISEZ L'ÉVÉNEMENT E.1

PNJ DE DIALOGUE



À CHAQUE ROSE SES ÉPINES

— Chapitres

Chapitre n°5

L'agitation du terminal de l'aéroport vous accueille dès que vous sortez du taxi. Le soleil s'est couché il y a moins d'une heure et une brise fraîche d'automne souffle doucement. Vous regardez le bétail aller et venir, cherchant frénétiquement des parents à récupérer ou se précipitant pour arriver à temps pour leurs vols.

Les coups de klaxon du taxi vous tirent de votre rêverie.

« Hé ! Le compteur tourne », dit le chauffeur de taxi en appuyant sur la tablette qu'il a installée dans la voiture.

Vous vous retournez pour le regarder.

« Nous savons. Cela ne prendra qu'un instant. »

Caleb vous a donné une description, vous savez donc qui chercher. Après environ une demi-heure, M. Damp sort de l'aéroport. Lorsque vous vous approchez pour le saluer, il prend immédiatement la parole.

« Il y a des épines à l'intérieur. Ma rose préférerait être sans épines. Vous voulez ma rose, vous vous débarrassez des

épines. Un certain nombre, au moins. Ces épines sont rusées et impitoyables. »

« Pourriez-vous être encore plus vague ? »

Damp vous sourit simplement et vous fait signe d'entrer dans l'aéroport. Ses épines sont aussi des épines dans vos flancs. Il a un problème. S'il s'agit d'une paire d'épines impitoyables, il se peut qu'il soit poursuivi. Vous vous souvenez que Caleb vous a dit qu'à Seattle, le patron pour lequel travaille Damp est une cible de la mafia.

Mais comment s'en débarrasser sans recourir à la violence ?

Les faire expulser du pays nécessiterait quelque chose à mettre sur eux ou dans leurs bagages. Vous appelez Alex. Si quelqu'un a quelque chose d'illégal à portée de main, ce sera lui.

C'est lui qui élabore un plan : planquer une généreuse quantité de drogue dans les bagages des ennemis de Damp.

OBJECTIF

TROUVER LA VALISE DES ENNEMIS DE M. DAMP ET PLACEZ-Y LA DROGUE SANS ÉVEILLER LES SOUPÇONS.

ACTION

LISEZ L'ÉVÉNEMENT E.1

PNJ DE DIALOGUE

805



Famille #29



Voyageurs #30



Homme d'affaires #31



Agent de sécurité #33



JOUEUR



JOUEUR



JOUEUR



740

INSTRUCTIONS SPÉCIALES

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

QUAND UNE PORTE SE FERME

— Chapitres

Chapitre n°7

« Nous ne pouvons pas laisser le Sabbat mettre la main sur la clé. »

Caleb fait les cent pas dans son bureau, une pièce humide sous le 1000 De La Gauchetière. Plusieurs ordinateurs portables fournissent le seul éclairage de la pièce. Leur douce lueur se reflète sur le visage du Shérif, accentuant la hideur de son clan.

« Ce... fragment que vous avez trouvé sur le loup-garou, je savais que je l'avais déjà vu. J'aurais seulement aimé être plus rapide. Peut-être que l'un des nôtres n'aurait pas rencontré sa mort finale. »

Caleb tourne l'un des ordinateurs portables dans votre direction. Sur l'écran sont affichées plusieurs images de ce qui semble être une galerie de musée. Chaque image montre un cercle rouge autour de la même vitrine. Bien que l'image manque de détails, elle montre sans aucun doute quelque chose de semblable au fragment que vous avez trouvé.

« Suivez le Chemin Rouge », poursuit Caleb. « Je ne peux pas croire que c'était aussi simple. Ce que vous voyez ici est le musée Redpath,

au centre-ville. Et l'objet encerclé est un fragment identique à celui que vous m'avez apporté. »

Il tourne l'ordinateur portable vers lui et ferme l'écran. « J'ai besoin que vous récupériez ce fragment avant que le Sabbat ne le fasse. J'ai confiance en vos capacités, les gars. Ne me décevez pas. »

Le Redpath est fermé la nuit, ce qui vous empêche d'entrer et de voler la clé. Vous avez pensé demander à des goulés de le faire pour vous, mais Caleb a été strict dans sa demande : vous devez le faire vous-mêmes. Vous cherchez d'autres solutions. Peut-être par les quais de déchargement ?

Vous faites le tour du bâtiment, à la recherche d'autres portes, et c'est là que vous les voyez : des caméras, surplombant tout le bloc autour du musée. Vous remarquez aussi des capteurs de mouvement sur les fenêtres des deux premiers étages.

L'entrée par effraction n'est pas une option. Vous devrez trouver un autre moyen d'entrer. Peut-être que la zone des réserves a une entrée ?

OBJECTIF

TROUVEZ LE MOYEN D'ENTRER DANS LE MUSÉE.

ACTION

LISEZ L'ÉVÉNEMENT E.1

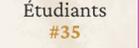


PNJ DE DIALOGUE

841



Étudiants #35



Garde de sécurité #22



JOUEUR



JOUEUR



JOUEUR



JOUEUR

SPÉCIAL

Vous pouvez arrêter de jouer ce CHAPITRE dès que vous avez le jeton D'INDICE #1, #2, ou #3. Chaque jeton vous offrira une solution différente et mènera à un CHAPITRE différent après celui-ci. Lisez la conclusion liée au jeton D'INDICE que vous avez trouvé. Si vous en avez trouvé plus d'un, choisissez celle que vous préférez.

DES LOUPS DANS LA BERGERIE

— Chapitres

Chapitre n°8

Se déguiser en gardes de sécurité est l'option la plus sûre. Personne ne scrutera les allers et venues du personnel de sécurité. Vous aurez besoin d'uniformes dès ce soir si vous prévoyez d'être là à temps pour l'événement. Heureusement pour vous, Northshield est une entreprise publique et ses bureaux sont facilement accessibles.

L'un de ces bureaux est un bâtiment anonyme niché entre d'autres immeubles gris tout aussi anonymes alignés dans les rues pluvieuses. À travers la bruine légère, une lampe vacillante illumine le panneau « NORTHSHIELD – Solutions en sécurité » délavé par les intempéries.

Vos recherches indiquent que ce bureau est l'un des plus éloignés de la maison mère. Petit et isolé, c'est l'un des endroits les plus faciles pour entrer et sortir sans être détecté.

En vous dirigeant vers la porte d'entrée, vous remarquez des lumières à travers les fenêtres crasseuses et des ombres mouvantes suggèrent une présence à l'intérieur. Malgré la nature simple de votre objectif et d'après votre expérience, très peu de choses impliquant le bétail se déroulent comme prévu. Pourtant, vous avez besoin de ces uniformes Northshield si vous voulez vous introduire dans l'événement au Redpath ...

OBJECTIF

TROUVEZ DES UNIFORMES DE NORTHSHIELD ET ÉCHAPPEZ-VOUS DU BÂTIMENT SANS ÊTRE DÉCOUVERTS.

750

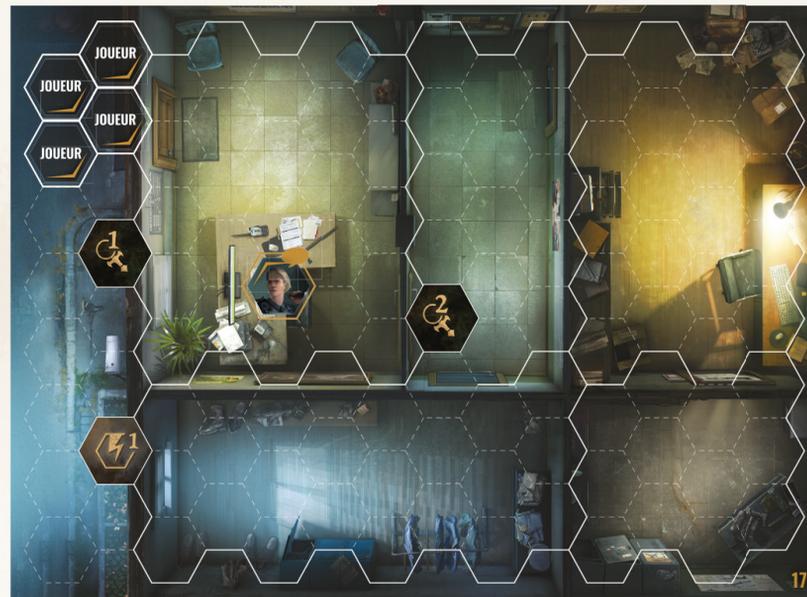
ACTION

LISEZ L'ÉVÉNEMENT E.37

PNJ DE DIALOGUE



Garde de Northshield #1 #37



CONCLUSION

— Chapitres

Chapitre n°8

L'air froid vous saisit alors que vous sortez des bureaux de Northshield. Serrant le sac contenant les uniformes dont vous aurez besoin pour infiltrer le service de sécurité lors de l'événement privé au Redpath demain soir, vous commencez à vous éloigner du bâtiment à pas sûrs.

Vous entendez le son étouffé de la K-Pop, suivi d'un bruit métallique alors qu'une fourgonnette autrefois beige s'arrête. De l'intérieur, une main se tend vers le siège passager et ouvre la fenêtre à manivelle. La musique devient plus forte. Un homme corpulent portant un grand sweat à capuche vous sourit, son visage couvert de taches de peau décolorée.

« Hé ! Je suis Jacob ! Monsieur Caleb a dit que vous auriez peut-être besoin d'un tour après... eh bien, quoi que vous ayez fait ce soir », dit-il avec un sourire en ouvrant la porte passager. « Euh, donnez-moi une seconde... » lâche-t-il en rassemblant des déchets de restauration rapide couvrant les sièges et en enfonçant maladroitement dans un sac en plastique qu'il range au-dessus d'un siège de sécurité pour enfant. « Bon, montez. Montez ! » dit-il avec enthousiasme. « Et, euh...

Ceintures de sécurité, s'il vous plaît. »

Dès que vous vous asseyez, il se lance dans la conversation. « Monsieur Caleb a dit que demain était une grande soirée pour vous les gars. C'est super ! » dit-il par-dessus la musique en mettant le moteur en marche. « Il semblait assez fier de tout ce que vous avez fait aussi. Il n'est pas vraiment un... un homme qui complimente, en général. » Conduisant rapidement, mais habilement à travers la ville, il se tourne vers vous avec admiration. « Vous devez être de vrais durs à cuire, hein ? »

La voiture disparaissant dans la nuit, laissant les bureaux de Northshield loin derrière, vous vous concentrez sur ce qu'il vous reste à faire. S'infiltrer dans l'événement privé, suivre le « Chemin Rouge » jusqu'à la fin et acquérir la clé... Vous ne savez pas à quoi sert la clé, mais vous avez vos ordres. Pour l'instant, vous laissez votre esprit vagabonder pendant que Jacob discute, filant dans les rues vides alors que la nuit s'assombrit encore.

RÉCOMPENSE

GAGNEZ 5 XP CHACUN
GAGNEZ 1 FAVEUR

VOUS POUVEZ MAINTENANT JOUER LE
CHAPITRE N°11 – REDPATH, 19H

742

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

REDPATH, 19H

— Chapitres

Chapitre n°11

Vous vous frayez un chemin à travers la petite foule d'invités à l'extérieur du musée, attendant d'être autorisée à entrer. Plusieurs d'entre eux demandent quand les portes s'ouvriront, mais vous ignorez simplement leurs questions. Un agent de Northshield vous ouvre la porte et hoche la tête lorsque vous entrez. Il fait un signe vers votre droite.

« La présentation se fera dans le Hall B, par là. Vous êtes en retard. Assurez-vous simplement d'être à votre place pour la soirée. Nous ouvrons les portes dans vingt minutes. »

Vous vous dirigez vers le Hall B, en passant par l'exposition permanente Nikola Tesla et l'électricité. Les piles miniatures

et autres appareils vous rappellent un mauvais remake de Frankenstein.

En entrant dans la salle d'exposition, celle où se tiendra le vernissage, vous apercevez la clé de Dumas, dans la salle d'exposition, dans une vitrine. Vous êtes si proche, et pourtant si loin. Il y a plusieurs gardes déjà présents et une poignée de caméras de sécurité balayent la pièce. Chaque mouvement est enregistré. Si vous espérez sortir la clé d'ici avant que le Sabbat ne mette la main dessus, vous devrez agir avec prudence.

Vous ne pouvez pas vous permettre d'erreurs.

OBJECTIF

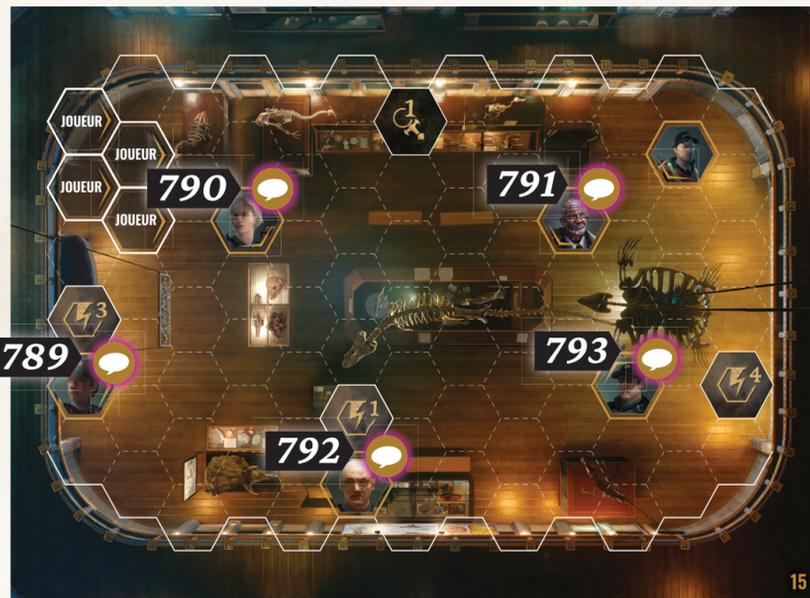
TROUVEZ LE SECOND FRAGMENT DE CLÉ ET QUITTEZ LE MUSÉE.

ACTION

LISEZ L'ÉVÉNEMENT E.1

PNJ PRÊTS À COMBATTRE

-  Garde débutant #50
-  Garde distraite #37
-  Vieux garde #48
-  Garde coriace #47
-  Garde surchargé #9
-  Garde de sécurité #22



« 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

CONCLUSION

— Chapitres

Chapitre n°12

Vous vous éloignez des allées éclairées entourant le musée, disparaissant dans l'obscurité en tenant solidement le fragment de clé contre votre corps. Loin du vacarme de la soirée, vous prenez le temps de l'observer. Le fragment de pierre incroyablement sculpté et détaillé est presque hypnotique dans sa complexité.

Vous savez que Caleb voudra des nouvelles de votre soirée le plus tôt possible. Vous fixez un rendez-vous avec le Shérif et votre coterie se sépare pour la nuit, prête à se retrouver demain dans les tunnels sous la tour du 1000 de la Gauchetière.

La grande pièce qui sert de bureau à Caleb a été nettoyée et rangée avant votre arrivée. Sur le large bureau en acajou, les deux fragments sont placés l'un à côté de l'autre. Hochant la tête avec appréciation, il se penche pour observer les chefs-d'œuvre. Maintenant, il est clair qu'ils sont deux parties d'un tout. « À vous l'honneur ? » demande-t-il en désignant les deux morceaux de l'objet antique.

Vous approchez et les placez soigneusement ensemble, les fragments glissant avec facilité l'un dans l'autre. A ce moment, vous sentez votre vision s'étirer et s'assombrir. Vos pensées se brisent comme un miroir fragile, leurs éclats emportés par les vents pour révéler un froid matin d'hiver baigné de soleil. Clignant des yeux sous l'étrange lumière que vous n'avez pas vue depuis des décennies, vous voyez un bétail debout au loin dans l'éclat matinal. Son nom résonne clairement dans votre

esprit. Alexandre. Alexandre Cowper Hutchison. L'architecte qui a conçu de nombreux monuments de Montréal. Serré contre sa poitrine se trouve un fragment de clé similaire, mais pas tout à fait identique, aux deux que vous avez vus jusqu'à présent...

Vous voyez des passages de lettres écrites et lues entre lui et... Dumas ? Hutchison se tient devant son propre mausolée, supervisant les finitions de son futur lieu de repos, l'air désespéré, avant de lever les yeux, choqué, alors qu'il voit clairement le visage de l'homme qu'il pleure au loin... et toujours vivant ?

Votre vision revient violemment vers le bureau sombre du Shérif. Les yeux de Caleb se plissent d'inquiétude, sa main desséchée vous maintient debout. Vos mains saisissent la clé avec une telle force que du sang coule de vos paumes. « C'est bon. Ressaisissez-vous... Prenez votre temps... » dit-il d'une voix apaisante en reprenant doucement la clé et en la replaçant sur son bureau. « Voulez-vous me dire ce qui s'est passé ? » demande-t-il.

Vous expliquez la vision. Le dernier fragment. Si quelqu'un sait où se trouve le dernier fragment, c'est cet homme, Hutchison. « On dirait que vous savez qui chercher, maintenant. » Il sourit de satisfaction. « Mais ça devra attendre... » Il soupire. « Il y a un Elysium auquel assister et vous méritez une soirée de détente après tout cela », dit-il.

« Autant que marcher parmi les harpies et les loups pourrait être considéré comme un "loisir" » se moque-t-il à voix basse.

RÉCOMPENSE

GAGNEZ 5 XP CHACUN
 GAGNEZ 3 FAVEURS

VOUS POUVEZ MAINENANT JOUER
 CHAPITRE N°14 – MAIN DE FER

743

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

REDPATH, 21H

Chapitre n°13

La journée de sommeil n'a pas apporté le sentiment de repos que vous espériez. Les questions qui vous taraudaient hier sont toujours au premier plan de votre esprit. Vous savez que vous n'êtes pas les seuls à rechercher les fragments de la clé, et vous décidez de vous assurer que vous êtes ceux qui s'en empareront en premier. Calmant vos pensées, vous vous préparez à ce qui vous attend. Se mêler avec le bétail est toujours une affaire délicate...

En parcourant les couloirs immaculés menant à la salle d'exposition, votre regard s'attarde sur plusieurs objets historiques et scientifiques placés dans des vitrines. Aucun n'est aussi important que le fragment de clé gardé involontairement par du bétail qui n'a aucune idée de sa nature.

En entendant les sons étouffés des conversations et des tintements de verre, vous vous rappelez à quel point cet endroit est public et à quel point il y a peu de place pour les erreurs. Vous

prenez le temps et les efforts nécessaires à forcer votre Sang à circuler, en vous souvenant de respirer et de cligner des yeux, toutes ces petites choses qui vous échappent si facilement ces nuits... De la température de votre corps à votre apparence générale, vous essayez tous de paraître aussi humains que possible pour la nuit à venir. Pour certains d'entre vous, cet effort est éprouvant et le résultat n'est que passable, en fonction de votre penchant pour la Bête qui se cache en vous.

Autour de vous, le haut plafond et les lumières tamisées jouent définitivement en votre faveur. La mezzanine surplombant la pièce lui donne une échelle beaucoup plus importante qu'en réalité, alors que vous regardez les mondains, les artistes et le personnel de sécurité dispersés sur le plancher. Vous repérez le conservateur, vérifiant sévèrement et nerveusement les détails de la soirée. Vous entrez avec confiance.

La nuit est jeune et vous avez du grabuge à causer.

OBJECTIF

QUITTEZ LE MUSÉE AVEC LE SECOND FRAGMENT DE CLÉ.

ACTION

LISEZ L'ÉVÉNEMENT E.1

PNJ DE DIALOGUE



Garde coriace #47



Maire #53



Vieux garde #48



Sam #55



Slammeur #54



Marie Dumont #36



Michel Dumont #41

PNJ



Garde surchargé #9



Invité #1 #38



Invité #2 #42



CONCLUSION

Chapitre n°13

Vous vous éloignez des allées éclairées entourant le musée, disparaissant dans l'obscurité en tenant solidement le fragment de clé contre votre corps. Loin du vacarme de la soirée, vous prenez le temps de l'observer. Le fragment de pierre incroyablement sculpté et détaillé est presque hypnotique dans sa complexité.

Vous savez que Caleb voudra des nouvelles de votre soirée le plus tôt possible. Vous fixez un rendez-vous avec le Shérif et votre coterie se sépare pour la nuit, prête à se retrouver demain dans les tunnels sous la tour du 1000 de la Gauchetière.

La grande pièce qui sert de bureau à Caleb a été nettoyée et rangée avant votre arrivée. Sur le large bureau en acajou, les deux fragments sont placés l'un à côté de l'autre. Hochant la tête avec appréciation, il se penche pour observer les chefs-d'œuvre. Maintenant, il est clair qu'ils sont deux parties d'un tout. « À vous l'honneur ? » demande-t-il en désignant les deux morceaux de l'objet antique.

Vous approchez et les placez soigneusement ensemble, les fragments glissant avec facilité l'un dans l'autre. A ce moment, vous sentez votre vision s'étirer et s'assombrir. Vos pensées se brisent comme un miroir fragile, leurs éclats emportés par les vents pour révéler un froid matin d'hiver baigné de soleil. Clignant des yeux sous l'étrange lumière que vous n'avez pas vue depuis des décennies, vous voyez un bétail debout au loin dans l'éclat matinal. Son nom résonne clairement dans votre

esprit. Alexandre. Alexandre Cowper Hutchison. L'architecte qui a conçu de nombreux monuments de Montréal. Serré contre sa poitrine se trouve un fragment de clé similaire, mais pas tout à fait identique, aux deux que vous avez vus jusqu'à présent...

Vous voyez des passages de lettres écrites et lues entre lui et... Dumas ? Hutchison se tient devant son propre mausolée, supervisant les finitions de son futur lieu de repos, l'air désespéré, avant de lever les yeux, choqué, alors qu'il voit clairement le visage de l'homme qu'il pleure au loin... et toujours vivant ?

Votre vision revient violemment vers le bureau sombre du Shérif. Les yeux de Caleb se plissent d'inquiétude, sa main desséchée vous maintient debout. Vos mains saisissent la clé avec une telle force que du sang coule de vos paumes. « C'est bon. Ressaisissez-vous... Prenez votre temps... » dit-il d'une voix apaisante en reprenant doucement la clé et en la replaçant sur son bureau. « Voulez-vous me dire ce qui s'est passé ? » demande-t-il.

Vous expliquez la vision. Le dernier fragment. Si quelqu'un sait où se trouve le dernier fragment, c'est cet homme, Hutchison. « On dirait que vous savez qui chercher, maintenant. » Il sourit de satisfaction. « Mais ça devra attendre... » Il soupire. « Il y a un Elysium auquel assister et vous méritez une soirée de détente après tout cela », dit-il.

« Autant que marcher parmi les harpies et les loups pourrait être considéré comme un "loisir" » se moque-t-il à voix basse.

RÉCOMPENSE

GAGNEZ 5 XP CHACUN
GAGNEZ 3 FAVEURS

VOUS POUVEZ MAINTENANT JOUER LE
CHAPITRE N°14 – MAIN DE FER

744

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

MAIN DE FER

Chapitre n°14

La nouvelle de l'Elysium exceptionnel s'est répandue dans la société des Descendants comme une trainée de poudre. C'est anormal que le Prince en convoque un dans un délai aussi court. Au cours des nuits suivantes, les membres de la Camarilla locale ont libéré leur emploi du temps et se sont préparés à assister à l'événement impromptu.

Le quartier des affaires, normalement occupé et agité, est désert aux petites heures de la nuit. Les rues et les bureaux vides permettent aux Descendants de Montréal de se rassembler facilement sans éveiller les soupçons. En passant par l'entrée de métro toute droite venue de Paris de la station Square Victoria, vous descendez les escaliers vers un long couloir. Une concierge lave les carreaux sous le bourdonnement des tubes fluorescents. Elle vous jette un regard en coin. « B'soir... » Sa voix est rauque et fatiguée, mais une lueur dans ses yeux vous fait croire qu'elle pourrait être plus qu'elle ne semble être. Tirant une vieille clé attachée à sa ceinture, elle déverrouille une porte de service avec le panneau « Danger. Électricité. Personnel autorisé seulement. »

« Passez une bonne soirée ! » Elle vous fait un clin d'œil en faisant semblant de tirer, avant de se retourner pour nettoyer le sol. En regardant à l'intérieur, vous voyez un vieil ascenseur de service.

La pièce est éclairée par des lampes industrielles rétros. Vous entrez et appuyez sur le seul bouton à votre disposition : vers le bas. Des moteurs assourdissants vrombissent et vous sentez l'ascenseur commencer lentement à descendre.

Humide. Froid. L'air change radicalement à mesure que vous vous enfoncez et, bientôt, l'ascenseur s'arrête. Le moteur s'arrête également et vous pouvez entendre des conversations, déformées par la distance. En sortant, vous vous retrouvez dans un espace immense qui conviendrait plus à une cathédrale européenne qu'à quelque chose se trouvant derrière une porte secondaire d'une station de métro. L'effort que les gens ont dû déployer pour garder cet endroit secret doit être immense... Cependant, encore une fois, certains anciens vampires de la ville ont des ressources impressionnantes à leur disposition.

L'Antre est grand et beau, comme un mausolée figé dans le temps. Une lueur intense filtre à travers l'unique fenêtre et traverse la pièce sombre comme une lame de lumière. Peut-être s'agit-il d'un projecteur installé derrière la vitre ?

Portant votre attention sur la pièce et le grand nombre de Descendants qui s'y trouvent, vous vous préparez à ce que la nuit vous réserve.

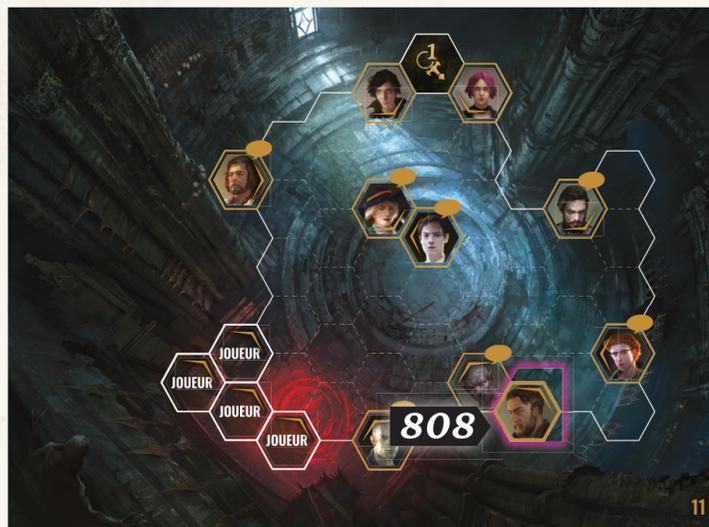
OBJECTIF
PARTICIPEZ À L'ELYSIUM EXCEPTIONNEL.

ACTION
LISEZ L'ÉVÉNEMENT E.1 -1 DÉ À TOUS LES TESTS

PNJ DE DIALOGUE

PNJ

--	--



CONCLUSION

Chapitre n°14

Vous sortez des limites majestueuses et oppressantes de l'Antre et sentez le froid mordant traverser vos vêtements. La neige craque sous vos pieds lorsque vous vous éloignez de l'entrée du métro.

Il est clair maintenant que le Prince ne tolérera pas de clémence ou de pitié dans l'éradication du Sabbat à Montréal. Même si toutes les pistes actuelles menant au kidnappeur du Sabbat sont froides, vous pouvez enquêter sur le Mausolée. Cela pourrait conduire au dernier fragment de clé. Et compte tenu de l'intérêt du Sabbat à le récupérer aussi, il pourrait y avoir un conflit d'intérêts.

Bien sûr, l'offre de Jimmy, bien que sanglante et dangereuse, tient toujours. Vous ne pouvez certainement pas nier le fait que la situation extrême dans laquelle vous avez été plongés ce soir vous oblige à vous adapter et à développer de nouvelles stratégies qui pourraient être utiles sur le long terme.

Les membres de votre coterie se dispersent et repartent vers leur refuge dans un silence complet. Tout le monde s'accorde à dire que suffisamment de mots ont été échangés ce soir, du moins pour un certain temps. Réfléchissant aux prochaines étapes, vous disparaîsez dans les ruelles sombres du Vieux-Port.

RÉCOMPENSE
GAGNEZ 5 XP CHACUN
GAGNEZ 3 FAVEURS

SI VOUS VOULEZ VOUS CONSACRER À CHERCHER LES INDICES MENANT AU TROISIÈME FRAGMENT, VOUS POUVEZ MAINTENANT JOUER LE CHAPITRE N°15 – PILLAGE DE TOMBE

À partir de maintenant:

- Le **CHAPITRE SECONDAIRE – L'ANTRE N°1 – ENTRE L'ENCLUME ET LE MARTEAU P.133** peut être joué à la fin de n'importe quel **CHAPITRE**.
- Si vous possédez **L'EXTENSION LASOMBRA**, le personnage **LASOMBRA** devient jouable. Vous pouvez jouer le **CHAPITRE N°1 – LASOMBRA** à la fin de n'importe quel **CHAPITRE**.
- Si vous possédez **L'EXTENSION HECATA**, le personnage **HECATA** devient jouable. Vous pouvez jouer le **CHAPITRE N°1 – HECATA** à la fin de n'importe quel **CHAPITRE**.

741

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

LA BATAILLE DES DAMNÉS

— Chapitres

Chapitre n°16

Vous sortez de la tombe de Hutchison et êtes accueillis par la neige du début d'hiver montréalais qui tombe doucement. Vous avez à peine fait quelques pas que vous entendez une voix derrière vous.

« Vous vous mêlez d'affaires qui ne vous concernent pas, chiens de la Camarilla. Donnez-moi la clé et je vous laisserai peut-être partir. »

Vous vous retournez pour voir un homme chauve portant un manteau qui semble être fait de visages humains cousus ensemble. Le Sabbat. La source de tous vos malheurs depuis le début de cette quête. Sa poitrine est nue sous son manteau ouvert, qui claque doucement au vent. Sans son hideux accoutrement, il serait presque invisible contre le monticule de neige à l'arrière du mausolée tant sa peau est pâle.

« Je ne le répèterai pas. La clé m'appartient. Obéissez. » Vous pouvez sentir le regard incandescent de ce Decendant percer votre esprit. Cependant, la distance et la neige qui tombe empêchent un contact visuel prolongé et sa tentative de maîtriser votre esprit échoue. Vous jetez rapidement un coup d'œil à gauche et à droite. La neige entre les tombes est profonde. Courir dans n'importe quelle direction sera une erreur et aiderait probablement ce monstre à vous rattraper.

« Qui êtes-vous ? Quel est votre nom ? » criez-vous, essayant de gagner du temps pour trouver une solution, n'importe laquelle.

« Pour qui me prenez-vous ? Un fou qui parle seul ? Assez bavardé. Je vais prendre la clé sur vos cadavres. Faites un dernier Je vous salue Marie. » « Ah ouais ? Par vous-même ? Nous avons le Shérif, Caleb et ses limiers en route et vous êtes seuls. »

Un sourire narquois se dessine sur son visage, comme s'il reconnaissait le nom. Un vieil ennemi, peut-être ?

« Oh, mais je suis loin d'être seul. »

Alors qu'il dit cela, une apparition pâle et translucide se matérialise à côté de lui. C'est le torse désincarné d'un homme avec des bras allongés et des lames acérées là où ses doigts devraient se trouver. Le visage de l'apparition est déformé par un plaisir sadique, comme l'homme à côté.

Tout à coup, le vent devient glacial. En tant que vampire, le froid ne vous a jamais vraiment dérangé, mais ce vent, oui. Vous ressentez un besoin instinctif de fuir. Vous commencez à peine à comprendre ce qui se passe lorsque vous entendez la glace craquer et la neige bouger. Tout autour de vous, le sol ondule comme si un tremblement de terre venait de frapper. De partout, des bras, des têtes, des corps entiers commencent à sortir de leur sommeil éternel et se précipitent vers vous, vous coupant de toute échappatoire.

Un cri strident perce la nuit. Derrière une pierre tombale, deux jeunes adultes sont pris de terreur. Merde. Comme si les choses n'étaient pas déjà compliquées. Le Prêtre du Sabbat rit alors que les morts se lèvent. Le spectre à côté de lui a cependant la même expression que le couple terrifié, car il réalise que le nécromancien utilise son énergie, son essence même, pour alimenter son rituel nécromantique. Plus les morts se lèvent, moins le spectre devient corporel, jusqu'à ce qu'il disparaisse dans un cri silencieux, disparu à jamais.

Le fanatique laisse échapper une dernière raillerie avant de disparaître.

« Voyons votre précieux Shérif vous sortir de là. »

OBJECTIF
SURVIVEZ ET FUYEZ.

ACTION
LISEZ L'ÉVÉNEMENT E.1

PNJ PRÊTS À COMBATTRE
CARTE D'INVOCATION

Mort-vivant décrépité #1 #64

Mort-vivant décrépité #2 #64

Mort-vivant décrépité #3 #64

PNJ PRÊTS À COMBATTRE
CARTE DE PROFIL

Mort-vivant vagabond #1 #65

Mort-vivant vagabond #2 #65

PNJ PROIE
Couple effrayé #13



SPÉCIAL

- Le PNJ « COUPLE EFFRAYÉ » compte comme étant le « PLUS BLESSÉ » pour les besoins du ciblage en combat. De plus, les « MORTS-VIVANTS ».
- À la fin du premier round, LISEZ LA PAGE ÉVÉNEMENT E.1.
- Les « MORTS-VIVANTS DEGRADÉS » utilisent les cartes de profil « MORT-VIVANT VAGABOND » #31.
- Retirez la carte « MORSURE » de votre deck de combat pour ce chapitre. Mordre les morts n'est pas une bonne idée.
- Vous ne pouvez intégrer avec les jetons d'actions dans ce chapitre. Ceci est intentionnel.
- Vous pouvez terminer ce chapitre à tout moment, à la fin d'un round de combat. Si vous le faites, LISEZ LA PAGE ÉVÉNEMENT E.2.

Ne tenez pas compte des indications SPÉCIAL de cette page dans le Livre d'Histoire.

LA SEULE ISSUE EST AU SOMMET

— Chapitres

Chapitre n°17

Le vent hurle alors que vous courez à travers la forêt sombre. Dans votre précipitation, des branches basses vous griffent, s'accrochent à vos vêtements, vous coupent la peau...

Et vous courez encore.

Un frisson surmaturel, plus froid que l'air hivernal, vous traverse jusqu'aux os et vous pouvez entendre le bruit de vos poursuivants qui vous traquent, implacables, sans compromis...

Ils avancent leurs corps décomposés à travers la neige épaisse avec abandon et dans un but unique. Ces cadavres ressuscités qui se déversent du cimetière derrière vous ne seraient normalement pas une menace... individuellement.

Mais chaque fois que vous jetez un coup d'œil paniqué en arrière, la horde ne fait que croître, recouvrant la neige de formes sombres se précipitant sur le flanc de la montagne.

La vision était claire : vous devez atteindre le sommet du Mont Royal. Comme la vague de cadavres qui arrive en sens inverse coupe toutes les autres routes, vous vous précipitez dans l'obscurité de la forêt.

Il semble que le seul moyen de s'en sortir, c'est de monter.

OBJECTIF
SURVIVEZ ET REGROUPEZ-VOUS.

ACTION
LISEZ L'ÉVÉNEMENT E.1



PNJ DE DIALOGUE
Idiot Perdu #67

CONCLUSION

Chapitre n°18

Une fois votre appel à Caleb terminé, vous vous cachez dans un recoin près de l'escalier et attendez que la solution promise se présente. Les secondes se transforment en minutes, et la perspective de votre mort finale survenant sur le flanc de la montagne se rapproche de plus en plus. Vous espionnez des morts-vivants fouiller frénétiquement la zone. Quel que soit leur pouvoir, ils savent qu'il y a encore de la nourriture à trouver, mais le manque de chaleur de votre corps agit comme un léger camouflage.

Un gargouillement rompt le silence. Vous sortez la tête juste à temps pour voir un mort-vivant être abattu par des tentacules ténébreuses qui s'agrippent à ses membres et le déchirent. Un couple se tient debout dans l'escalier. L'un lit un livre à haute voix tandis que l'autre, les yeux aussi noirs

que la nuit, mime des actes de destruction. La femme tenant le livre commence à chanter plus fort, sa voix portée par le vent d'hiver. Vos os gèlent et vous font mal, comme si vous étiez soudainement redevenu mortel, mais votre inconfort n'est rien comparé à ce qui arrive à la horde de morts-vivants. Ils s'arrachent le visage dans des mouvements saccadés et regardent le ciel comme s'ils réalisaient ce qu'ils sont. Ceux qui ne semblent pas affectés par le chant sont déchiquetés par les tentacules d'ombre, sous le contrôle de l'homme aux yeux noirs. Et juste comme ça, ils tombent tous.

Les deux personnages s'approchent de vous. « C'est réglé », dit Aurora, la femme. « Partez, le Shérif voudra nous parler », dit l'autre, Edward.

RÉCOMPENSE

GAGNEZ 5 XP CHACUN
GAGNEZ 3 FAVEURS

745

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

VOUS POUVEZ MAINTENANT LIRE
L'INTERLUDE N°2

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.

IL Y A QUELQUE CHOSE DANS L'EAU

Chapitre n°19

« L'équipe de maintenance sera près du square Dorchester demain soir », explique Caleb, « mes contacts n'ont pas pu obtenir les détails exacts, mais ils devraient être à un pâté de maisons du lieu. J'espère que vous serez assez ingénieux pour les trouver à temps. Mon agent vous y rencontrera avec le nécessaire pour mener à bien votre mission. Bonne chance et rappelez-vous, nous ne pouvons pas nous permettre d'être repérés. »

Vous acquiescez et quittez le bâtiment délabré. Vous êtes agité, c'est votre dernière nuit avant de mettre en œuvre votre plan insensé. Demain, vous embarquez pour la dernière partie de votre voyage afin de découvrir ce que cette clé ouvre et comment elle est liée à la disparition de tant de Descendants. Si vous réussissez, vous les sauverez peut-être, même si à ce stade, vous pensez qu'il est plus probable que vous les vengerez.

LA NUIT SUIVANTE

La neige craque sous vos pas. Le ciel est clair ce soir ; l'air est froid et dur. Vous approchez du square Dorchester, une parcelle de verdure isolée au milieu d'une jungle de béton, mais vous ne trouvez personne qui vous attend. Vous restez un moment sur la place, assis sur le banc face à la seule statue équestre de tout Montréal, ou arpasant le parc. Plusieurs heures passent et toujours personne. Impatient, et l'inquiétude commençant à vous ronger l'esprit, vous quittez le square et parcourez le pâté de maisons adjacent vers l'ouest, puis vers le nord, l'est et le sud.

Ce n'est qu'à la fin de votre recherche que vous tombez sur une figure familière. Un homme manchot serrant quelque chose près de sa poitrine, ses cheveux couleur blond flottant au vent. Antonio Andrade, lointain enfant de Malkav, reste immobile à l'embouchure d'une ruelle entourée de cônes de signalisation.

OBJECTIF

ENTREZ DANS LES ÉGOÛTS ET METTEZ DU POISON DANS LES BONNES CONDUITES POUR AFFAIBLIR LES INQUISITEURS.

ACTION

LISEZ LE DIALOGUE D.1 D'ANTONIO ANDRADE



-1 DÉ À TOUS LES TESTS

PNJ DE DIALOGUE



Antonio Andrade #3



Superviseur chantier #77

PNJ



783 Ouvrier #1 #33



784 Ouvrier #2 #76



NE RIEN VOIR, NE RIEN ENTENDRE

— Chapitres

Chapitre n°21

Se réveiller au crépuscule n'a jamais été une expérience agréable, mais votre contact, Melvin Krossman, était clair : arrivez tôt ou ratez votre chance.

De la façon dont Caleb vous l'a expliqué, Melvin s'est intéressé à un chasseur du soubrement connu chapitre FIRSTLIGHT de la basilique Marie-Reine-du-Monde. Le chasseur, un prêtre du nom de Père Teasdale, a adopté une routine que Melvin a notée, dans l'espoir que quelqu'un pourrait l'exploiter.

Vous êtes donc là, marchant dans les rues sombres jusqu'à votre point de rendez-vous, croisant des employés surmenés revenant du travail et des fêtards de la première heure à la

recherche de leur prochaine occasion. Vous voyez la camionnette de Melvin garée de l'autre côté de la rue et vous vous dirigez droit vers elle.

Appuyé sur sa camionnette, Melvin lève les yeux d'un livre écorné, le met dans la poche de son sweat à capuche et se redresse. « Bon. Vous êtes tous là ? » Il plisse les yeux. « Vous avez une soirée très intéressante devant vous, je pense. Si je n'avais pas à m'occuper de mes propres problèmes, je serais plutôt jaloux. »

« Alors, dites-moi... » dit Melvin en se penchant. « Dans quelle mesure êtes-vous compétent en matière de chantage ? »

OBJECTIF

TROUVEZ DES INFORMATIONS COMPROMETTANTES SUR LE PÈRE TEASDALE. **751**

ACTION

LISEZ LE DIALOGUE D.4 DE MELVIN KROSSMAN

PNJ DE DIALOGUE



Serveur ayant terminé #49



Vieux clochard #6



Melvin Krossman #86

PNJ PROJE



Chien errant #88



ATTACHE TA TOQUE

— Chapitres

Chapitre n°23

Vous fermez le lourd dossier et le glissez sous votre manteau alors que la camionnette de Jacob, la goule de Caleb, s'approche du restaurant. Caleb n'a certainement pas lésiné sur les détails. Le dossier est gonflé de détails sordides sur la vie de votre proie.

Edvaldo Ignacio. Ancien patron d'un cartel important, gérant d'innombrables trafics de drogue dans toute l'Amérique du Sud avec une présence particulièrement importante au Brésil, en Bolivie et au Paraguay. Racket, enlèvement, extorsion, pots-de-vin et meurtre, son activité a été une longue et sanglante affaire.

Enfin jusqu'à il y a deux ans : M. Ignacio a liquidé ses avoirs et a disparu dans la nuit après des rumeurs de divers problèmes de santé, aboutissant à ce que le dossier identifie comme un choc anaphylactique auquel il a seulement survécu in extremis. Son absence a laissé un vide de pouvoir qui s'est rapidement comblé et il s'est relocalisé ici même, à Montréal, enrichi grâce à sa vie de crime. Ici, suppose Caleb, son cartel a peu d'influence, il a donc il

a gardé un profil bas.

Plusieurs photos de lui agenouillé en prière ou assistant à la messe laissent à penser que ce soudain virage vers la religion pourrait être la raison de l'arrêt brutal de sa carrière criminelle. Les documents financiers détaillent également les généreuses contributions qu'il verse chaque mois aux organisations chrétiennes de la ville, le principal bénéficiaire étant la fondation Verset vivant, une organisation connue par les Descendants pour être une façade des chasseurs, acheminant leurs dons directement à la cellule de la ville. Celle que vous êtes censé infiltrer.

Évidemment, ça ne peut pas durer.

Les informations de Caleb indiquent qu'Edvaldo Ignacio dîne à « Attache ta Toque », un restaurant dirigé par un jeune chef audacieux. Il vous aurait fallu des mois pour obtenir une réservation ici, mais Caleb a réussi à vous en une obtenir pour ce soir.

OBJECTIF

STOPPEZ LE FINANCEMENT DES CHASSEURS PAR EDVALDO IGNACIO.

ACTION

LISEZ LE DIALOGUE D.1 DE JACOB

PNJ DE DIALOGUE



Edvaldo Ignacio #95



Maitre d'hôtel #38

PNJ



Serveur #99



Homme en costume #44



Cliente d'âge moyen #96



Vieille femme #42



SABLIER ET TRAHISONS

— Chapitres

Chapitre n°27

La poussière et le choc vous submergent. Le tas de béton et d'armatures brisés a créé un mur, vous coupant de Caleb et du reste de son équipe.

En train d'étouffer, l'une des goules survivantes se jette contre le passage scellé, s'agrippant désespérément aux décombres. « MONSIEUR DUVAL ! » L'homme hurle alors qu'il tente de creuser vers son dortoir, bien qu'il ait subi une grave blessure à la jambe lors de l'effondrement. Jacob semble être en hyperventilation, les yeux rivés sur le passage sombre devant lui et le blocage à l'arrière. « Mais... que se passe-t-il ? Pourquoi a-t-il fait ça ? » demande Jacob d'une voix basse et tremblante, s'effondrant sur le sol.

Vous ne pouvez pas répondre. Vous ne savez pas quoi répondre. La trahison de Caleb vous a frappé aussi soudainement que ses fidèles goules.

Le tunnel du Temple des murmures éternels semble avoir été creusé dans une partie abandonnée des égouts de la ville et Caleb s'est assuré d'atteindre le point de division pour vous couper de son équipe, vous piégeant dans les passages usés par le temps.

Le bâtard savait exactement ce qu'il faisait...

SI VOUS JOUEZ EN SOLO, VOUS DEVEZ PRENDRE AU MOINS UN ALLIÉ AVEC VOUS POUR CE SCÉNARIO.

OBJECTIF
ÉCHAPPEZ-VOUS DES TUNNELS.

ACTION
LISEZ L'ÉVÉNEMENT E.1

-1 DÉ À TOUS LES TESTS

752

PNJ DE DIALOGUE



Jacob #98



Rhodes #15

773



12

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.

91

CONCLUSION

— Chapitres

Chapitre n°28

Le refuge de Yuma se trouve dans une partie désaffectée des archives du Jardin botanique, l'une des nombreuses pièces abandonnées depuis la construction des nouveaux espaces. La zone spacieuse a été débarrassée de la plupart des immenses classeurs et tiroirs remplis de sauvegardes. Vous n'avez vu qu'un seul bétail sur votre chemin et la façon dont elle a reconnu Yuma vous porte à croire qu'elle pourrait être sa servante mortelle, ou même une goule.

« Ne faites pas attention à eux, ils sont juste curieux », dit Yuma par-dessus son épaule, alors que l'employée s'arrête et regarde votre cortège.

« Comment se fait-il qu'on ne vous a pas encore trouvé ? »

« C'est simple, les employés du cimetière m'appartiennent. Et ils n'oseraient pas mordre la main qui les nourrit. De plus, cette zone est interdite depuis des années, c'est du moins ce que les gens croient. Il était moins coûteux pour la ville de déplacer les archives ailleurs que de rénover cette partie du bâtiment. Le seul inconvénient est que je ne peux plus vraiment prendre une bouchée rapide à minuit. Je dois sortir loin, putain. Nous y sommes, la chambre d'amis », dit Yuma en pointant une collection de lits de camp.

« Vous plaisantez », marmonnez-vous.

« Vous avez assez de place pour que deux puissent s'allonger confortablement dans chaque. J'ai dit que j'aiderais, je n'ai pas dit que je vous paierais une suite au Ritz-Carlton. » Yuma ricane, puis éclate de rire. Il redevient sérieux. « Avant de partir, notre petite conversation de ce soir m'a fait réfléchir et je pense que je connais un moyen pour vous d'éclaircir les choses dès que possible. Même si je ne l'aime pas, Hilkers a pris les rênes de Montréal. Si quelqu'un peut vous aider, c'est lui. Le Shérif doit obéir au Prince, non ? N'est-ce pas de cela qu'il s'agit dans toute cette merde de Camarilla ? Un ordre hiérarchique que vous avez tous juré de suivre ? Quoi qu'il en soit, je m'égare. Le fait est que si vous joignez Hilkers, lui dites ce qui s'est passé, dans le meilleur des cas, il avertira Caleb et vous partirez libre. Dans le pire des cas... eh bien, dans le pire des cas, vous ne sortirez jamais de sa cour, mais ne nous attardons pas là-dessus. Si vous me demandez, je pense que votre Prince vous réintégrera dans la Camarilla, mais vous devrez faire face à Caleb et savoir que le Shérif passera peut-être le reste de son existence à essayer de se venger ou quelque chose comme ça. Mais bon, une chose à la fois. Demain soir, vous réglez ça, et ensuite vous pourrez commencer à réfléchir à la façon de vous venger de Duval. »

Le sommeil vous rattrape alors que vous réfléchissez à ce que vous direz au Prince demain.

RÉCOMPENSE

GAGNEZ 5 XP CHACUN
GAGNEZ 3 FAVEURS

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.

94

TOUR D'IVOIRE

— Chapitres

Chapitre n°29

Les rues du centre-ville de Montréal sont calmes à cette heure de la nuit. Du béton ici et là, rentrant chez eux hagards après un double quart de travail, ou se tenant au coin des rues, espérant être bientôt récupérés pour échapper au froid et à leurs vies horribles.

Et vous, marchant délibérément vers le gratte-ciel où se trouvent le bureau et le penthouse du Prince. Caleb vous a trahi, a causé la mort d'un des membres de votre coterie dans les tunnels menant au Temple des murmures éternels... Soit il est sur le point de faire la même chose au Prince, soit Hilkers bénéficierait grandement d'apprendre ses actions. Tout ce secret, toutes les fois où vous avez dû lui rendre compte plutôt qu'au Prince directement... Caleb ne voulait pas que le prince Hilkers sache ce qu'il faisait.

Et ce n'est plus comme si vous aviez l'obligation contractuelle de garder le secret, n'est-ce pas ?

Vous savez que quelqu'un comme le Prince ne laisse pas la tour sans surveillance et monter là-haut sans éveiller les soupçons sera complexe... Après tout, vous êtes sûr que Caleb a sans doute des yeux et des oreilles partout et vous ne voulez pas l'alerter. Comme vous ne savez pas qui ils pourraient être, il vaut mieux éviter tout le monde et garder un profil aussi bas que possible.

Alors que vous vous tenez sur le trottoir opposé au 1000 De La Gauchetière, vous commencez à parcourir les environs pour voir si quelque chose pourrait vous amener au dernier étage dans le penthouse de Hilker sans déclencher d'alarme...

OBJECTIF

TROUVEZ UN MOYEN DE JOINDRE LE PRINCE ET PRÉVENEZ-LE DU DANGER QUE CALEB POSE.

ACTION

CONTINUEZ À JOUER

PNJ DE DIALOGUE



Ouvrier #78



Sid #123

813

814



MISSION IMPROBABLE

— Chapitres

Chapitre n°30

Le 1000 De La Gauchetière, un jalon montréalais. Personne ne reste à Montréal plus d'un mois sans être au moins passé par le sous-sol de l'immeuble qui relie les gares et le métro. Bien que vous soyez déjà venus ici, vous n'avez jamais été aussi haut. En montant vers votre destination, vous vous demandez quel genre d'entreprises travaillent dans l'ombre du Prince et sur lesquelles, sinon toutes, il a un contrôle direct.

Une chose est certaine, il n'a aucun contrôle sur Caleb et il doit être informé au plus tôt de la trahison du Shérif. Le Nosferatu vous a déjà montré à quel point il pouvait être manipulateur et vous commencez à douter que ce que vous avez fait depuis la découverte du premier fragment de clé ait jamais atteint l'oreille du Prince.

Vous devez être le premier à raconter votre histoire avant que Caleb ne trouve un moyen de vous ostraciser encore plus.

OBJECTIF

FRAYEZ-VOUS UN CHEMIN JUSQU'AU PRINCE AU 50^e ÉTAGE DE LA TOUR.

ACTION

- SI VOUS AVEZ LE JETON D'INDICE #1, DÉFAUSSEZ-LE ET LISEZ L'ÉVÉNEMENT E.1
- SI VOUS AVEZ LE JETON D'INDICE #2, DÉFAUSSEZ-LE ET LISEZ L'ÉVÉNEMENT E.2
- SI VOUS AVEZ LE JETON D'INDICE #3, DÉFAUSSEZ-LE ET LISEZ L'ÉVÉNEMENT E.3
- SI VOUS AVEZ LE JETON D'INDICE #4, DÉFAUSSEZ-LE ET LISEZ L'ÉVÉNEMENT E.4

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



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

L'ÉCLATEMENT

— Chapitres

Chapitre n° 31

L'air du bureau est anormalement froid. Les murs sont ornés de diverses photos d'archives et de faux diplômes, sans doute, remis à M. Johnson. Il manque une chose : Martin Hilkers. Vous jurez avoir cherché partout à cet étage et n'avez trouvé aucun autre moyen de monter, à part par un passage au-delà de cette porte. Devant votre consternation, Carl Johnson sourit et, sans cacher son amusement, se moque de vous.

« Je parie que vous attendiez quelqu'un... d'autre. Pensiez-vous vraiment que notre Prince s'abaisserait au point de tenir sa cour à côté du lieu de travail du bétail ? »

Si Caleb est le bras gauche de Martin Hilkers, celui qui s'occupe des problèmes et les fait disparaître, alors Carl est le bras droit du Prince. C'est à Carl d'exécuter les volontés d'Hilkers et il le

fait sans sourciller. Cela a conduit à de nombreuses rumeurs à l'Elysium selon lesquelles Carl Johnson était totalement et complètement lié au Prince par le Sang, ou que Hilkers l'avait lié par la domination mentale au fil des années.

Les rumeurs les moins fantaisistes, cependant, font de Carl Johnson un arriviste, ou un Ventrué beaucoup plus puissant que le Prince et le véritable pouvoir derrière le trône. Peu importe, vous n'avez pas le temps ni l'intention de flâner dans son bureau.

« Nous devons voir Hilkers, c'est une urgence », dites-vous au Ventrué.

OBJECTIF

CONVAINQUEZ CARL DE VOUS LAISSER VOIR LE PRINCE.

ACTION

LISEZ LE DIALOGUE D.1 DE CARL JOHNSON

PNJ DE DIALOGUE



Carl Johnson #106



829

103

TRAQUÉS

— Chapitres

Chapitre n° 32

La vitre se brise et vous êtes frappé par le vent froid et mordant de la nuit d'hiver. Vous flotez dans les airs pendant un instant. Le temps s'arrête. Vos pensées tournent plus vite que jamais alors que vous réfléchissez à ce qui vient de se passer. Le Prince, Martin Hilkers, vient d'être assassiné par son propre Shérif. À quel jeu Caleb joue-t-il ? Votre plan, toute la stratégie pour mettre un terme aux manigances de Duval est tombé à l'eau. Vous devez réfléchir. Mais vous devez d'abord survivre à la chute.

« Vous savez quelle est la peine pour régicide », a déclaré Caleb.

Oui, vous savez exactement quelle est la sanction. C'est ce qu'on appelle la Chasse au sang. Dès que l'on apprendra que Hilkers est mort, et Caleb le fera sûrement sous peu, tous les Descendants

de Montréal seront à vos trousses. Les Chasses au sang sont les seuls moments où il est acceptable, voire appréciable, de commettre la diablerie sur un autre Descendant. Chaque liche en ville voudra vous attraper. Après tout, vous avez été présenté comme une étoile montante à l'Elysium et qui n'en voudrait pas un morceau ?

La ligne d'horizon est magnifique ce soir. Au moins, vous dites-vous, si vous devez tomber sur le trottoir en dessous et être détruit, vous aurez eu cette dernière vue sur la mer de lumières au-dessus des mille clochers.

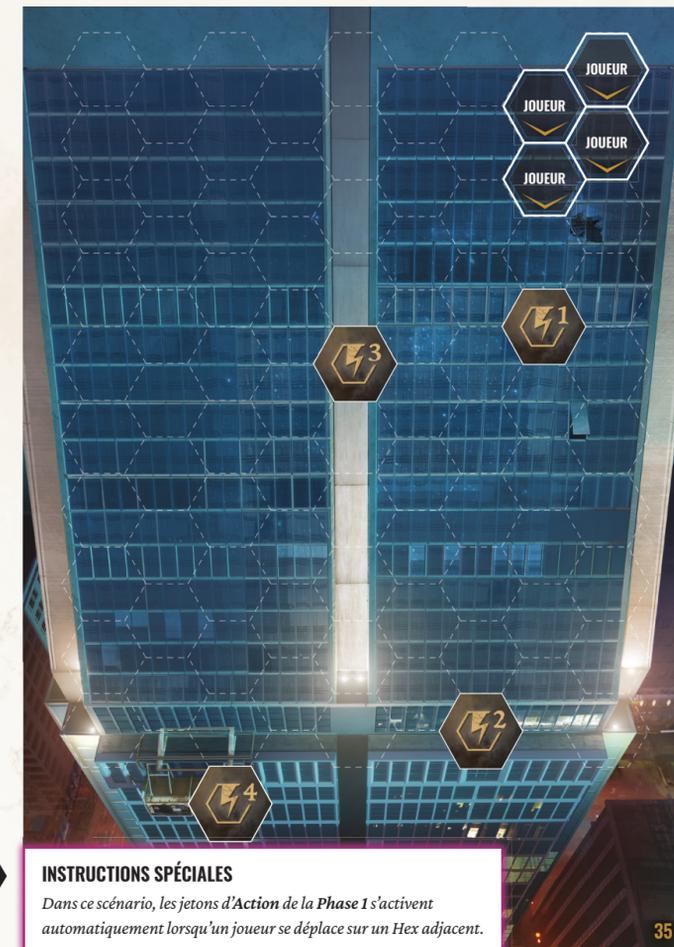
Et soudain, vous heurtez la vitre sous le bureau de Hilker et vous êtes ramené à la réalité. Son loft est dans la partie inclinée de la tour. Il y a peut-être encore une chance !

OBJECTIF

ÉCHAPPEZ À LA CHASSE AU SANG.

ACTION

LISEZ L'ÉVÉNEMENT E.1



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.

35

105

JUGE, JURY ET BOURREAU

— Chapitres

Chapitre n°33

La voiture tourne sur une route secondaire, loin des boulevards animés et de la vie nocturne du centre-ville. La femme au volant incline la tête pour vous regarder dans le rétroviseur tout en roulant à une vitesse vertigineuse.

« Je ne suis pas votre ennemie, mais à moins que les choses ne changent, je ne suis pas non plus votre alliée. Appelez-moi Nyaya. Nyaya Raj. C'est une chance que vous ayez éliminé votre Prince pendant que je suis en ville. Les Anarchs locaux m'ont demandé de l'aide pour déterminer si votre existence est une menace pour eux ou non. J'ai encore besoin de revoir certains détails, mais permettez-moi de dire ceci : vous avez vécu des moments intéressants dans cette ville ces derniers temps. Espérons que cela ne jouera pas contre vous. L'assemblée de ce soir est formelle. Traitez-la comme un Eliseum. Tous les Anarchs de renom devraient être là et, malgré le désir de cer-

tains de vous voir disparaître, je peux vous garantir qu'aucun d'entre eux ne fera le premier pas. S'il s'avère que vous êtes un danger, vous serez éliminés. C'est clair? »

Coincé dans une voiture entrant en territoire anarch, vous n'avez d'autre choix que d'accepter. Les gens de Yuma décideront de votre sort, ce qui ne vous rassure guère. Vous avez déjà demandé de l'aide une fois, voudront-ils vous aider à nouveau? Et s'ils le font, quel en sera le prix?

« Nous sommes arrivés », dit Nyaya en garant la voiture dans une rue déserte. Elle fait clignoter les phares deux fois et vous voyez des personnages sortir de l'ombre entre les bâtiments. Ils se rassemblent et forment un demi-cercle, attendant que vous vous approchiez. En sortant de la voiture, vous voyez Alex Simard faire un signe de la main depuis l'arrière d'une camionnette.

OBJECTIF

PERSUADEZ LES ANARCHS DE VOUS ABRITER.

ACTION

LISEZ LE DIALOGUE D.1 D'ALEX SIMARD

PNJ DE DIALOGUE

800

Alex Simard #60

Zimmer & Eriksson #85

801

Melkiah #104

Nyaya Raj #111

SI LE MARQUEUR DE MASCARADE EST À 2 OU MOINS



Mr. Vargas #103

PNJ



Jeune Anarch #74



Anarch Sang-clair #43



CONCLUSION

— Chapitres

Chapitre n°33

Vous vous installez du mieux que vous pouvez dans la pièce exigüe sous la surface. Cette pièce, un placard à balais, contient quelques sacs de couchage enroulés et des bâtons lumineux pour l'éclairage. C'est dans ces conditions que vous vous préparez pour la journée de sommeil, méditant dans la douce lueur verte sur ce qui va suivre.

Puis, on frappe à la porte.

Saisissant vos armes, vous avancez prudemment et ouvrez la porte. Vous apercevez un visage connu, Alex Simard. « Hé, désolé de n'avoir rien pu dire avant », dit le Sang-clair à voix basse tout en regardant à gauche et à droite. « Je ne voulais pas que quiconque sache que je venais ici. J'ai dû leur faire croire que je quittais la ville dès que possible. J'ai des informations pour vous, puis-je entrer? »

Vous ouvrez la porte et laissez Alex entrer. Il s'installe aussi confortablement que possible, prenant même un sac de couchage pour lui. « Euh, qu'est-ce qui se passe, Alex? Et pourquoi vous installez-vous confortablement ici? »

Il se tourne vers vous. « J'en sais beaucoup plus sur toute cette histoire de Villon, mais je ne pouvais pas en parler, au cas où... vous savez... Et, euh, je me suis dit que je pourrais passer la journée ici? Parce qu'il n'y a aucune chance que je puisse me rendre dans un endroit sûr. C'était un pari de vous suivre, mais écoutez-moi. Je vous donne cette info et vous me laissez dormir ici. »

Vous haussez les épaules. Après tout ce qui s'est passé, il serait très contre-productif de le mettre à la porte. « D'accord, finissons-en. On perd du temps. »

Alex est assis sur son sac de couchage. « Je sais où sera Villon. En quelque sorte. Ça m'a coûté beaucoup de faveurs, mais je

partage ça gratuitement. Le Prince de Paris vient ici, mais il ne rencontre personne. Tout est fait discrètement, même par rapport à ses gens. Il va quelque part sous terre, je ne sais pas pourquoi. Je sais aussi que l'Antre a quelque chose à voir avec ça. Je sais que c'est un endroit ancien et que Jimmy y habite, mais je n'ai pas trouvé grand-chose d'autre. »

Vous le savez. Le Temple des murmures éternels. On dirait que vous n'en avez pas fini avec cet endroit. Le seul problème est que vous n'avez plus la clé et que le seul passage a été bloqué. Si Villon va là-bas, c'est qu'il doit faire quelque chose avec Dumas. « Alex, de qui as-tu entendu ça? Il faut qu'on le sache, c'est très important. »

« En résumé? Betty », répond-il.

Peut-être que le Héraut en sait plus qu'elle n'en a dit à Alex. Il y a donc une chance qu'elle connaisse d'autres moyens d'entrer. Les chances sont minces, mais ce n'est pas comme si vous aviez beaucoup d'autres options. Avant que le sommeil ne vous gagne, vous commencez à réfléchir. Vous pouvez toujours forcer votre chemin. Aussi étrange que cela puisse paraître, vous avez une vague idée de l'emplacement des tunnels. Tant que vous pouvez pénétrer dans l'un, vous pouvez trouver Villon. Enfin, il y a l'Antre, dont l'architecture vous rappelle tout d'un coup le style du temple, moins les morts torturés. Et si c'était la voie qu'empruntera Villon? Ce n'est pas comme si l'on pouvait se lancer dans Mary-Reine-du-Monde de toute façon.

« Hé, Alex? » demandez-vous, le sommeil vous rattrapant rapidement. « Pourquoi ne restez-vous pas avec nous? C'est plus sûr pour vous ainsi. La force du nombre. »

Le Sang-clair marmonne en signe d'accord alors que l'obscurité vous enveloppe et que vous tombez endormi.

RÉCOMPENSE

GAGNEZ 5 XP CHACUN

SI VOUS VOULEZ PASSER EN FORCE VERS LE TEMPLE, VOUS POUVEZ MAINTENANT JOUER CHAPITRE N° 34 – CREUSER UN TUNNEL

SI VOUS VOULEZ INTERROGER BETTY POUR SAVOIR PAR OÙ PASSER, VOUS POUVEZ MAINTENANT JOUER CHAPITRE N° 35 – LE NID DE LA HARPIE

SI VOUS VOULEZ ENQUÊTER SUR L'ANTRE, VOUS POUVEZ MAINTENANT JOUER CHAPITRE N° 36 – CREUSER UN PASSAGE

778

CREUSER UN TUNNEL

— Chapitres

Chapitre n°34

Vous vous êtes réfugiés en territoire anarch depuis que vous avez échappé à la Chasse au sang qui fait rage à Montréal. Il n'a pas été facile de rester sous le radar, de ne pas savoir à qui vous pouvez faire confiance et si vous pouvez sortir de vos refuges, de peur d'être empalés et ramenés à Caleb.

Un sursis est venu sous la forme d'Alex Simard, qui a accepté de vous rencontrer et de faire le point sur la situation en ville. Il a expliqué que le Prince de Paris venait à Montréal et assisterait à une réunion dans une chapelle souterraine.

Un Descendant comme François Villon pourrait être le vampire dont vous avez besoin pour blanchir vos noms. Vous pourriez l'avertir de la façon dont son enfant Dumas a été empalé et gag-

ner ses faveurs. Mais entrer dans le temple ne sera pas facile... Avec la Chasse au sang en cours, votre accès au Temple des murmures éternels est compromis.

Il y a un autre moyen... Simard vous a parlé d'importants travaux de réfection du métro non loin de la basilique Marie Reine-du-Monde. C'est une façon peu discrète de se frayer un chemin vers Villon, mais avec les tunnels et les engins de chantier, vous pourriez percer un trou et accéder à la cathédrale.

Même si les siens, les Sang-clairs, sont souvent discrédités aux yeux de leurs aînés, Alex a accepté de vous accompagner pour se porter garant de vous devant Villon, au besoin.

OBJECTIF

CONFISQUEZ ET ACTIVEZ LE MATÉRIEL DE CONSTRUCTION LOURDE PAR LA RUSE OU LA FORCE.

ACTION

LISEZ L'ÉVÉNEMENT E.1

PNJ DE DIALOGUE



Alex Simard #60



Superviseur de chantier #77

PNJ PROIE



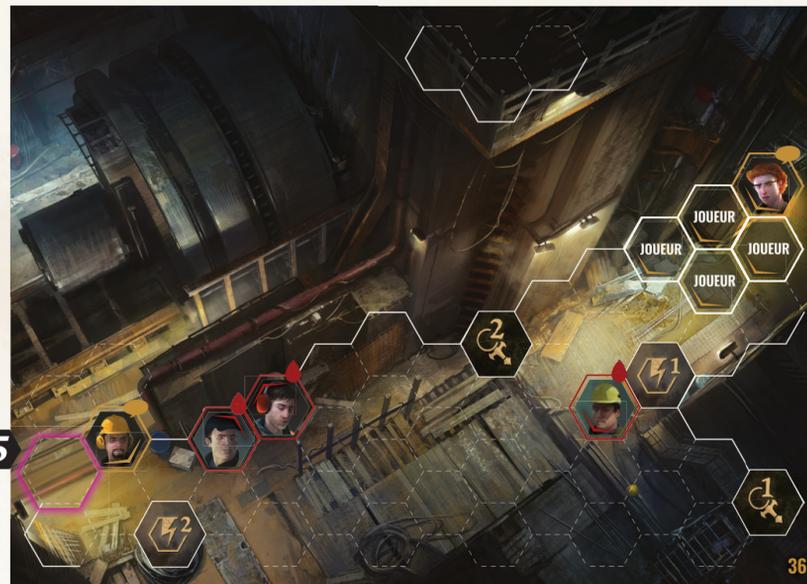
Ouvrier #815



Ouvrier #2 #76



Ouvrier #3 #78



LE NID DE LA HARPIE

— Chapitres

Chapitre n°35

Quand Alex Simard a expliqué que le Prince de Paris venait à Montréal, cela a semblé être un ticket vers votre liberté. Le Prince est sans aucun doute un vampire puissant et influent qui pourra vous aider à laver votre nom.

Simard vous a dit que Betty Duhamel – la Harpie de la ville – connaît tout des passages secrets sous Montréal. Si vous pouvez la faire parler, peut-être en faisant appel à la moindre once de morale qu'elle pourrait encore avoir, avec un pot-de-vin, ou peut-être même sous la promesse de violence, vous pourriez

peut-être encore accéder au temple souterrain où la rencontre du Prince Villon est censée prendre place.

Vous connaissez assez bien Betty pour savoir que ses relations avec les Descendants de Montréal sont complexes, puisque ses allégeances sont en grande partie envers elle-même. Vous êtes sûr qu'elle décrirait sa loyauté comme étant « envers la ville » si vous lui demandiez. Vous ne pouvez pas être sûrs qu'elle sera de votre côté, mais elle est l'une des seules options.

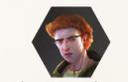
OBJECTIF

EXTORQUEZ À BETTY L'EMPLACEMENT DU PASSAGE SECRET.

ACTION

LISEZ L'ÉVÉNEMENT E.1

PNJ DE DIALOGUE



Alex Simard #60



Assistante #113



Conseiller #38



Client ennuyé #127



Client distrait #49



Client indécis #44



Client indécis #44



EXHUMER LE PASSÉ

Chapitre n°37

Le tunnelier creuse la roche dans la direction approximative du Temple des murmures éternels, avec vous aux commandes, vous rapprochant de plus en plus de votre destination. Les pensées se précipitent dans votre esprit, sur ce que vous ferez lorsque vous verrez le Prince François Villon, ou comment vous affronterez Caleb. Mais avant de pouvoir consolider l'un de ces plans, le grand appareil de forage perce un trou dans le plafond d'une pièce, vous laissant suspendu au-dessus d'un précipice.

Les moteurs du tunnelier s'arrêtent. Ses capteurs garantissant qu'il ne tombe pas dans des fosses comme celle-ci. Il ne vous reste plus qu'à sortir par la trappe et à descendre dans ce qui semble être une catacombe. Vous marchez pendant 15 minutes, naviguant dans l'obscurité à travers des tunnels étroits creusés dans la pierre jusqu'à ce que vous découvriez une arche vous menant à une chambre éclairée. À en juger par les restes squelet-

tiques dans un coin, les armes accrochées aux murs et le chaudron bouillonnant, cet endroit doit être le domaine d'un vampire, d'un mage ou d'un mortel très perturbé.

Vos pieds soulèvent un nuage de poussière. Ce refuge révoltant ne peut pas avoir été abandonné depuis longtemps, car des torches brûlent encore dans des appliques autour de la pièce. Si cet endroit est relié au Temple des murmures éternels, cela vaut peut-être la peine d'enquêter avant de continuer.

Des décombres tombent du plafond. Le tunnelier a dû causer des dommages importants au-dessus de vous. La maçonnerie effondrée rend une partie de cet endroit difficile à explorer. Pendant que ça se calme, vous entendez un grognement gémissant, suivi d'un autre. La maçonnerie qui tombe a réveillé les gardiens de cette pièce.

OBJECTIF

DÉCOUVREZ LES SECRETS DE CE REFUGE MYSTÉRIEX ET SES LIENS AVEC LA CONSPIRATION EN COURS.

ACTION

LISEZ L'ÉVÉNEMENT E.1



-1 DÉ À TOUS LES TESTS

775



LE HAVRE SORDIDE

Chapitre n°38

La trappe d'accès dont vous avez entendu parler par Betty Duhamel était bien là, menant à un tunnel s'étendant profondément sous les rues de Montréal et – vous pensez – même plus bas que les égouts. Vous basant sur sa taille et les vieilles pierres, vous doutez que ces tunnels soient utilisés régulièrement par les mortels. Ils ont été creusés par des Descendants pour l'usage des Descendants.

Les minutes se transforment en heures, alors que vous trebuchez dans l'obscurité, mais finalement, vous voyez une lumière vacillante devant vous. Du feu. Et donc, de la vie potentielle. Vous vous approchez prudemment d'une alcôve dans le tunnel et vous vous retrouvez face à une chambre des horreurs. Des bougies et des torches allumées impliquent que quelqu'un

était ici récemment, mais tout le reste semble délabré et macabre. Des os, des armes et de la poussière jonchent l'endroit. Titubant sur place, peut-être placés ici en tant que gardiens, trois cadavres debout gémissent lorsque vous entrez, se dirigeant vers vous.

C'est dans cette direction que Betty vous a dit d'aller, donc le Temple des murmures éternels ne peut pas être bien loin de cette pièce. Avant de partir, cependant, vous devrez éliminer ces corps sans vie. Vous vous sentez obligés d'enquêter et de vérifier qui a utilisé cette chambre.

Cela pourrait peut-être vous donner un aperçu des stratagèmes de vos ennemis.

OBJECTIF

DÉCOUVREZ LES SECRETS DE CE REFUGE MYSTÉRIEX ET SES LIENS AVEC LA CONSPIRATION EN COURS.

ACTION

LISEZ L'ÉVÉNEMENT E.1



-1 DÉ À TOUS LES TESTS

776



LE REPÈRE DES MONSTRES

— Chapitres

Chapitre n°39

Le tunnel menant depuis l'Antre était complètement noir, vous obligeant à sortir vos téléphones et à en allumer les lampes de poche juste pour ne pas trébucher sans cesse. Les seuls signes de vie dans le tunnel étaient les nombreuses araignées se cachant dans d'épaisses toiles. C'est peut-être de la paranoïa, mais on dirait qu'elles surveillaient chacun de vos mouvements et se précipitaient dans les trous et les fissures à chaque fois que vous passiez.

L'obscurité a semblé durer éternellement, vous obligeant à vous demander à quelle fréquence Jimmy Smythe utilisait des tunnels comme celui-ci pour naviguer dans la ville. Vous vous demandez à quel point l'étrange Descendant a joué un rôle déterminant dans leur construction, mais avant de pouvoir vous attarder trop longtemps sur le sujet, vous voyez une lumière vacillante devant vous. Du feu. Et donc, de la vie potentielle.

En marchant prudemment, vous entendez un bruit de mouvement, puis ce qui pourrait être des pieds courant depuis la pièce devant vous. Peut-être une personne aux pieds légers, mais cela ressemblait plus à un insecte géant... Vous avez sans doute été dans cette obscurité trop longtemps.

Lorsque vous sortez dans la chambre, vous voyez des bougies et des torches allumées, mais tout le reste ici a l'air vieux et morbide. Des os, des armes et de la poussière jonchent l'endroit. Plusieurs rats surdimensionnés aux dents dangereusement longues sifflent lorsque vous entrez.

Le Temple des murmures éternels ne peut pas être bien loin de cette pièce. Avant de partir, cependant, vous vous sentez obligés d'enquêter et de voir qui l'a utilisée. Éradiquer cette infestation de rats sera un échauffement.

OBJECTIF

DÉCOUVREZ LES SECRETS DE CE REFUGE MYSTÉRIEX ET SES LIENS AVEC LA CONSPIRATION EN COURS.

ACTION

LISEZ L'ÉVÉNEMENT E.1



-1 DÉ À TOUS LES TESTS

777



38

CONCLUSION

— Chapitre secondaire

Chapitre secondaire — Anciens passages n° 1

Vous avez fini par vous frayer un chemin à travers la boue, les rongeurs, les déchets et le sang pour trouver la sortie vers cette partie des égouts. Vous pouvez voir de la lumière à travers une arche devant vous. En fait, ça scintille, ce doit provenir de bougie et cela implique que quelqu'un est venu ici assez récemment.

En regardant vers les tunnels, vous pensez qu'ils sont loin de ce que vous décriez comme sûrs, mais vous n'avez aucune idée de ce qui vous attend. Le seul moyen de le savoir, c'est de continuer à descendre...

RÉCOMPENSE

GAGNEZ 5 XP CHACUN
GAGNEZ 3 FAVEURS

779

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

VOUS POUVEZ MAINTENANT JOUER LE
CHAPITRE SECONDAIRE – ANCIENS PASSAGES N° 2 – MACABRES DÉCOUVERTES

⚠ ENTRE CE CHAPITRE ET LE SUIVANT:
NE RÉCUPÉREZ PAS DE POINTS DE SOIF, DE VOLONTÉ, ET NE SOIGNEZ PAS VOS DÉGÂTS.
VOUS NE POUVEZ PAS CHANGER VOS ALLIÉS, VISITER ALEX SIMARD, NI JOUER UNE CHASSE.

BRIS DE MASCARADE N°2

Chapitre secondaire

Caleb doit être l'un des Descendants les mieux informés de Montréal. Il n'y a pas d'autre moyen qu'il ait pu être au courant si rapidement de votre récent Bris de Mascarade et comment cela s'est retrouvé entre les mains des flics. Selon lui, au moins un civil a enregistré vos activités et a envoyé une lettre à la police. Vous avez reçu ce mot :

Vous avez tout risqué avec vos activités flagrantes, bande d'imbéciles. Vous avez été vus (par un seul témoin, j'ose espérer) et vos actions ont été reportées au poste de police du SPVM 4. Soyez reconnaissants que j'aie des informateurs dans le système. Faites entrer Melvin. Effacez le rapport. Découvrez l'identité du témoin. Sortez. Ne causez PAS plus de problèmes.

En ce moment, vous êtes donc perchés sur le côté de la station en attendant un moment où vous pourrez vous faufiler à l'intérieur avec le pirate informatique fourni par Caleb – Melvin Krossman – pour effacer toute trace de vos actions. Une assurance pour ne plus commettre d'erreurs.

Il y a un bourdonnement d'activité même à cette heure tardive. Vous allez devoir être incroyablement prudents pour éviter l'attention.

OBJECTIF

PROTÉGEZ MELVIN KROSSMAN PENDANT QU'IL EFFACE LE RAPPORT. DÉCOUVREZ L'IDENTITÉ DU TÉMOIN. FAITES-LE TAIRE.

ACTION

LISEZ L'ÉVÉNEMENT E.1

PNJ DE DIALOGUE

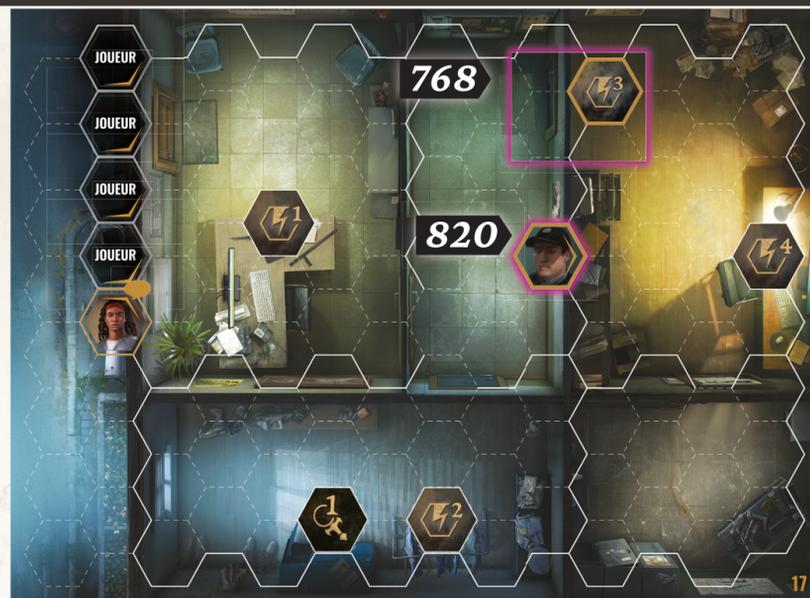
802



Sergent à l'accueil #9



Melvin Krossman #86



BRIS DE MASCARADE N°3

Chapitre secondaire

Vos actions commencent à vous valoir le mauvais type de reconnaissance. Lorsque l'un de vous a reçu une lettre de chantage glissée sous la porte de votre refuge, dans une écriture que vous ne reconnaissez pas, vous avez réalisé que vos vies secrètes de morts-vivants pourraient bientôt être compromises.

Cela a pris un peu de temps, mais vous avez suivi la piste de vos maîtres chanteurs. Ils n'ont pas été très discrets ; il a suffi de vérifier les caméras de sécurité, de demander aux voisins et de

trouver leur cachette.

Vous les avez suivis jusqu'ici. Une bande d'adolescents, peut-être même au début de la vingtaine, jouant aux dés dans une ruelle. Est-ce que ce sont vraiment les personnes qui menacent de vous exposer ?

Quoi qu'il en soit, vous devez affronter ces extorqueurs et découvrir ce qu'ils savent.

OBJECTIF

CONFRONTEZ LES MAÎTRES CHANTEURS.

ACTION

LISEZ L'ÉVÉNEMENT E.1

PNJ



Leader des punks #15



Punk doux #71



Skateur #80



Punk belliqueux #92



Punk joyeux #74



« 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

781

RÉUNION DE FAMILLE

Chapitre secondaire — Passé obscur n°2

Vous jetez un œil à l'intérieur du chalet. C'est un espace assez exigu, avec une porte d'entrée et de sortie, mais l'endroit a l'air habité, et à part une chaise renversée, la fenêtre cassée que vous venez de franchir et quelques taches de sang sur le sol, il semble confortable.

Vous avez cependant peu de temps pour admirer la décoration. Si personne ne vous a remarqué plus tôt en train de casser la fenêtre ou de vous faufiler dans le campement, ils pourraient bientôt s'en apercevoir. Vos yeux sont rivés sur le

prix, et dans ce cas, le prix est Yuma McKenzie – votre mentor occasionnel. Il est assis sur une chaise, penché en avant avec un pieu qui dépasse de sa poitrine. Le vampire ne fait aucun mouvement, ne semble pas être conscient de votre présence et semble inanimé, mais cela n'est pas une surprise. Un pieu dans le cœur rend la plupart des Descendants incapables de bouger.

Vous reculez face au poêle à bois alors que vous pénétrez à l'intérieur. Vous allez devoir trouver la meilleure façon de gérer la situation.

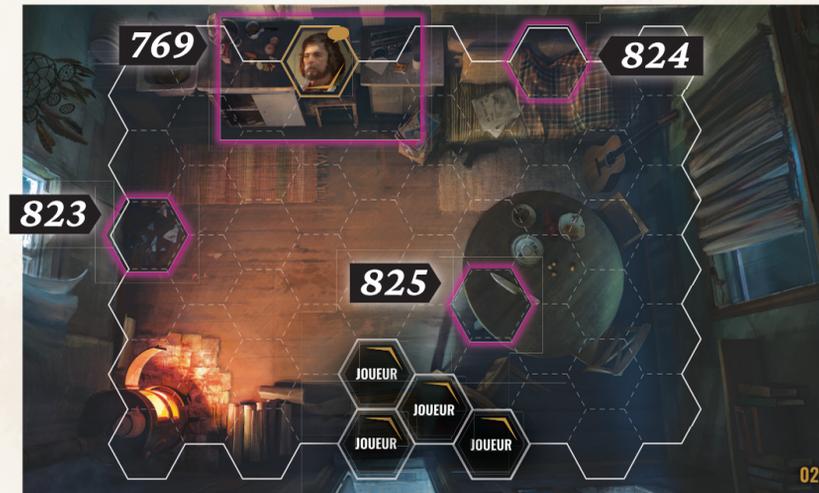
OBJECTIF
LIBÉREZ YUMA ET ÉCHAPPEZ-VOUS DU CHALET.

ACTION
LISEZ L'ÉVÉNEMENT E.1

PNJ DE DIALOGUE



Yuma blessé #16



— Chapitre secondaire

DERNIER TRAIN VERS LE SACERDOCE

Chapitre n°1 – Banu Haqim

Selon vos informateurs, c'est là que vous trouverez votre cible : Nina Barker, une Anarch de Montréal qui a fui le domaine avec quelque chose qui ne lui appartenait pas. Elle avait été prudente jusqu'à présent, mais il semble qu'elle ait utilisé une carte de crédit enregistrée sous l'un de ses pseudonymes à la billetterie de la gare d'Ottawa.

L'opération est dans vos cordes – tuez Barker discrètement et récupérez ces « documents importants », comme les nomme Duval. Le problème principal ? La gare d'Ottawa n'est guère propice à une opération discrète. Ici, tout est éclairé d'une lumière blanche étincelante.

Vous avez votre arme de poing avec vous, mais vous allez devoir attendre le bon moment, ou bien la suivre dans son train. De plus, il y a des agents de sécurité à la gare, une agression ouverte pourrait avoir des conséquences fâcheuses.

Idéal ou pas, un contrat est un contrat. Ce n'est pas votre travail de remettre en question et ce n'est pas votre travail de laisser une cible s'en tirer, même si vous admirez le courage de la Sacerdoce. Vous devrez agir rapidement : si elle saute dans un train sans que vous le sachiez, vous ne la retrouverez pas.

OBJECTIF
ÉVITEZ D'ATTIRER L'ATTENTION. TROUVEZ NINA BARKER ET RÉCUPÉREZ LA VALISE QU'ELLE A VOLÉE À CALEB DUVAL.

ACTION
PRENEZ LA CARTE OBJET #67 « MON VIEIL AMI »
LISEZ L'ÉVÉNEMENT E.1

PNJ DE DIALOGUE



Voyageuse suspecte #132 Gardien de station #48



Vagabonde #128

PNJ PROIE



Voyageur #3 #73 Voyageur #5 #130



Voyageur #4 #105 Voyageur #6 #46

PNJ



Voyageur #1 #72 Voyageur #2 #9



Voyageur #2 #113 Guichetière #129



Garde #1 #50



— Extensions

TERMINUS

Chapitre n° 2 – Banu Haqim

Vous savez que Nina Barker est ici, quelque part dans le train. Aussi plein qu'il soit, c'est votre meilleure chance de la détruire quelque part discrètement, peut-être dans un wagon isolé ou entre deux voitures et de remplir votre contrat. La seule chose que vous voulez éviter, c'est tout bris flagrant de la Mascarade dans un espace aussi confiné et encombré.

Vous vérifiez votre arme, puis les visages des personnes dans votre voiture. Aucune d'entre elle n'est Nina Barker, mais elle ne doit pas être loin.

OBJECTIF

TUEZ NINA BARKER SANS BRISER LA MASCARADE.

ACTION

LISEZ L'ÉVÉNEMENT E.1

À CHAQUE TOUR, DÉPLACEZ LE PNJ « CONTRÔLEUR » VERS UN NOUVEAU HEX COMME DANS L'IMAGE CI-DESSOUS.



PNJ DE DIALOGUE



Contrôleur #133



Garde de sécurité #21



Passagère #4 #135

766



LA CABANE SOLITAIRE DANS LES BOIS

Chapitre n° 2 – Lasombra

Les phares blancs éclairent la route de campagne autrement sombre. À l'intérieur de la Volkswagen louée par Wilseihman, vous pouvez sentir chaque bosse et chaque nid-de-poule. Vous êtes sur la route depuis une heure maintenant, les lumières et les sons de Montréal loin derrière vous. Le seul signe de civilisation que vous avez croisé dernièrement était une station-service à environ 11 km.

Vous êtes normalement habitué à l'obscurité, même à l'aise avec elle. Cependant, plus vous vous rapprochez de votre destination, indiquée sur le GPS, plus vous sentez une pression autour de votre cœur mort, comme si un étau le comprimait lentement. Vous jetez un coup d'œil à Wilseihman. Il n'a pas dit un mot depuis votre départ de l'île, à part un « Bon, allons-y », quand vous avez quitté l'atelier de restauration. Il n'a même pas mentionné le fait que vous avez laissé Tremblay en vie. Sa petite taille associée à sa colère évidente face à la tournure des événements de ce soir le font ressembler à un chiot enragé au volant.

Wilseihman rompt enfin le silence. « Je ne comprends pas, nous devrions y être ici. » Il tape sur le GPS et vous voyez

le symbole de la voiture juste au-dessus du point rouge marquant la destination. Cela prend une seconde ou deux et une voix agaçante sort des haut-parleurs : « Calcul de la route. »

« Verfickte Scheisse ! » Wilseihman semble avoir oublié la malédiction Lasombra. C'est un miracle que la chose vous ait amené plus ou moins là où vous deviez être. Il arrache le GPS du tableau de bord et le jette par la fenêtre. En vous regardant, il ajoute : « Nous n'en avons pas besoin. Garde les yeux ouverts, il devrait y avoir une route reliant celle-ci à proximité. »

Quelques minutes – et plus de quelques demi-tours – plus tard, vous voyez enfin la « route » que Wilseihman recherchait. C'est un chemin de terre, vraiment, juste assez large pour laisser passer un vélo, peut-être un quad. Vous gardez la voiture près d'un fossé et crapahutez le long du chemin. La limite des arbres s'efface et révèle la même petite cabane que vous avez vue sur le tableau plus tôt. Vous êtes enfin là, mais pourquoi ne vous sentez-vous pas le moins du monde soulagé ?

OBJECTIF

TROUVEZ ET DÉTRUISEZ DAMIAN BI

782

ACTION

LISEZ L'ÉVÉNEMENT E.1

PNJ



Wilseihman #146



N'oubliez pas, vous ne pouvez vous déplacer sur un HEX qui est occupé par un jeton « BRAS D'AHIRMAN ».

CAPTIVE

Chapitre n° 1 – Sacerdoce

Écrire un article accablant sur Don Inacio du cartel Comando Vermelho a peut-être été la plus grande erreur de votre vie. Ils vous ont enlevée et emmenée jusqu'ici, dans la forêt tropicale, pour Dieu sait quelle raison.

Depuis le début de votre captivité, vous avez été battue et menacée de mort à plusieurs reprises par les gardes, mais surtout, vous avez été la cible d'interrogations et de tourments de la part de l'interrogateur du camp : un homme en tenue de prêtre nommé père Santiago DeSoto. Chaque nuit, il est venu dans votre cage et, chaque nuit, il vous a fait vivre de nouvelles horreurs. La plus

récente a été la révélation que c'est votre petit ami, Marc, qui a vendu votre localisation pour une somme dérisoire. Vous ne l'avez pas cru au début, mais la possibilité que cela soit vrai vous ronger depuis.

DeSoto a placé un nouveau prisonnier dans votre cage, ce soir – un gars qui tremble et transpire comme un drogué en sevrage. Pour la première fois depuis votre arrivée, les gardes sont peu nombreux. Votre seule et unique opportunité de vous échapper est maintenant.

OBJECTIF

ÉCHAPPEZ-VOUS DE VOTRE CAGE ET QUITTEZ CET ENDROIT.

ACTION

LISEZ L'ÉVÉNEMENT E.1

QUAND LE PNJ « GARDE DU CARTEL » ARRIVE SUR LE HEX 1, SI LE JETON D'ACTION #1 N'EST PLUS SUR LA TUILE, LISEZ L'ÉVÉNEMENT E.4

À CHAQUE TOUR, DÉPLACEZ LE PNJ « GARDE DU CARTEL » VERS UN NOUVEAU HEX COMME DANS L'IMAGE CI-DESSOUS.



PNJ DE DIALOGUE



Chef #150



Trafiqante #151

830



Garde du cartel #152



Prisonnier #149



Dans ce chapitre, vous jouez un personnage encore mortel. Vous ne pourrez donc pas utiliser vos **DISCIPLINES** vampiriques. Utilisez seulement le deck de **COMBAT** de base de votre personnage. La carte **COMBAT** « **MORSURE** » n'est pas utilisable.

PROLOGUE — GANGREL



E.4 - UN ÉCLAT DE TERREUR

Événement E.4

Votre ennemi vous observe sans dire un mot. Vous vous apprêtez à débiter le combat et vous frissonnez de colère et d'anticipation. Il a l'air beaucoup plus fort et plus rapide, mais ça ne vous dérange pas.

Vous prenez position quand tout à coup, il vous attaque !

LE COMBAT COMMENCE !

PLACEZ VOTRE JETON DE PERSONNAGE SUR UN HEX ADJACENT AU PNJ « SOLDAT ÉTRANGE »

Votre **Initiative** est égale à votre niveau d'**Attribut PHYSIQUE**. Dans ce chapitre, vous avez une **Initiative** de 3. L'**Initiative** de votre ennemi est mentionnée sur leur carte **profil**. La sienne est de 5, ce qui veut dire qu'il peut agir en premier. Si un PNJ (Personnage Non-Joueur) et un joueur ont la même **Initiative**, le joueur débute.

La carte de **profil** de l'ennemi indique son **Initiative**, son **Attaque** et son niveau de **Résistance**. Les cartes de **combat** des PNJs ajoutent un effet bonus à un de ces trois éléments.

Mélangez la pile de cartes **combat** de l'ennemi, puis piguez une carte au hasard et placez-la face cachée à côté de sa carte **profil**.

- Malgré la force de votre ennemi, vous ne reculez pas. Vous êtes prête à tout pour venger votre frère!

LIRE E.5

1

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

7

PROLOGUE — GANGREL

E.8 - C'EST VOTRE TOUR!

Événement E.8

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.

Lorsque vous effectuez une **Attaque**, roulez un nombre de dés égal à votre **Attribut PHYSIQUE** en plus du bonus que vous fournit la carte d'**Attaque** que vous avez choisie.

Comptabilisez le résultat (succès des dés + succès automatiques des **compétences**), puis soustrayez-en la **RÉSISTANCE** de l'ennemi. Ce nombre final correspond aux **Dégâts** que vous infligez. Appliquez les **Dégâts** à la barre de **Dégâts** sur la carte **profil** de l'ennemi.

Une fois votre **Attaque** terminée, défaussez votre carte d'**Attaque**. Pour finir, déplacez votre jeton d'**Initiative** à droite du compteur d'**Initiative**. Votre tour est terminé.

Le **round** est maintenant terminé. Un **round** est considéré terminé une fois que tous les joueurs et tous les PNJ ont complété leur tour. Remplacez tous les jetons à gauche du compteur d'**Initiative**.

- Vous lancez votre attaque avec conviction. Vous êtes plus petite que votre adversaire, mais vous ne laisserez pas cela vous décourager.

LIRE E.9

11

PROLOGUE — GANGREL

Événement E.11

E.11 - LE COMBAT SE POURSUIT

Révélez la carte **combat** du PNJ et placez-la à côté de sa carte **profil**.

S'il s'agit d'une carte d'**Attaque**, vous recevrez des **Dégâts**. Cependant, vous pouvez utiliser une carte **combat Défense** pour réduire la valeur totale des **Dégâts** reçus.

3

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

Jetez un nombre de dés égal à votre **Attribut PHYSIQUE** plus les dés bonus d'« **ESQUIVE** » (2).

Si votre montant total de succès est égal ou supérieur aux points de **Dégâts** infligés par l'ennemi, vous ne prenez aucun **Dégâts**. Cependant, si votre résultat est inférieur, soustrayez le nombre de succès que vous avez obtenus aux **Dégâts** infligés. Le montant restant correspond aux **Dégâts** que vous subissez. Ajustez votre marqueur de **Dégâts** en conséquence.

Si votre nombre de succès excède les **Dégâts d'Attaque** du PNJ, prenez un jeton **RÉSISTANCE** pour chaque point excédentaire. Vous pouvez défausser un jeton **RÉSISTANCE** pour réduire les **Dégâts** que vous subissez de 1. À la fin du **round**, si vous avez des jetons de **RÉSISTANCE** restants, défaussez-les tous et gagnez un bonus de +1 à votre **Initiative**.

Déplacez le jeton du PNJ à droite du marqueur d'**Initiative**. Son tour est maintenant terminé.

- Les yeux de votre adversaire brillent de malveillance, quelque chose qui ne vous rassure pas du tout... Il a l'air trop confiant quant au dénouement de ce combat. Vous décidez de faire preuve de prudence et adoptez une position défensive.

LIRE E.12

14

PROLOGUE — GANGREL

E.16 - DERNIER RAPPEL

Événement E.16

C'est à nouveau votre tour!

Lors des tours précédents, vous n'avez utilisé que des cartes de **combat**, comme indiqué, mais prenez note que les options suivantes sont possibles lors de votre tour actif :

25

- Mouvement** : (3 HEX)
 - Utilisez le **SANG*** (permet de **REPARER DES DÉGÂTS**, faire une **PUISSANCE DE SANG**, ou d'utiliser une **DISCIPLINE**).
- *Notez que dans ce Prologue, exceptionnellement, vous n'avez pas accès à cette fonctionnalité, considérant que vous n'avez pas encore été étreinte.
- Faites une action : utilisez un **OBJET**, prenez ou donnez un **OBJET** à un joueur adjacent ou utilisez une carte de **combat** (Voir Livret de Règles p.46).
 - Utilisez des points de **Volonté**.
 - Ne faites rien.

- Vous avez utilisé les différentes techniques qui sont à votre disposition, mais votre ennemi demeure fort et difficile à abattre. Vous serrez les dents, envahie par la rage.

LIRE E.17

19



PROLOGUE — GANGREL

Événement E.17

E.17 - LA GRANDE FINALE

C'est à votre tour maintenant.

Choisissez une carte de **combat** de votre choix pour mettre fin au combat.

Vous pouvez récupérer toutes vos cartes de **combat** défaussées en dépensant 1 point de **Volonté** lors de votre tour.

Votre **Volonté maximale** est égale à vos **Attributs MENTAL + SOCIAL**. Dans ce chapitre, vous avez 4 points de **Volonté**.

Le combat est maintenant terminé. Voyant à quel point la bataille a été fastidieuse, vous avez l'impression qu'elle a duré des heures. Vous êtes épuisée. Vous avez toutefois suffisamment de colère en vous pour lancer un regard méprisant à votre adversaire.

4

SI LE MARQUEUR DE DÉGÂTS DU PNJ « SOLDAT ÉTRANGE » EST DE 7-
LIRE E.19

SI LE MARQUEUR DE DÉGÂTS DU PNJ « SOLDAT ÉTRANGE » EST DE 8+
LIRE E.18

PROLOGUE — MALKAVIAN

Événement G.4

G.4 - ORDINATEUR

Quelqu'un doit avoir essayé de voler les dossiers de vos patients. Vous prenez le temps de parcourir chaque dossier un par un, ainsi que le reste de votre bureau, avant d'appeler à nouveau la police.

Mieux vaut avoir une liste de ce qui a disparu pour aider la police.

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

SI TOUS LES JETONS DE ZONE D'INVESTIGATION ONT ÉTÉ RETIRÉS DE LA TUILE
LIRE E.2

28

Sinon,
REPRENEZ LE JEU

PROLOGUE — BRUJAH

Événement E.2

E.2 - FRACASSEZ DES CRÂNES

C'est l'heure d'utiliser votre **DISCIPLINE** de **PUISSANCE**. Les **DISCIPLINES** sont les pouvoirs vampiriques communs à chaque clan. Utiliser une capacité de **DISCIPLINE** est une façon d'utiliser le Sang (sang vampirique) que contient votre corps. Cet usage du Sang vous rapproche d'être affamé et d'atteindre un état de **Frénésie** (voir Livret de Règles p.35). Lorsque vous utilisez une capacité de **DISCIPLINE** durant la séquence principale ou une séquence de **combat**, vous devez faire un **TEST DE LA BÊTE** (voir Livret de Règles p.35). Au cours de séquences de **dialogue** ou d'**investigation**, il vous sera demandé de faire un **TEST DE LA BÊTE** si nécessaire.

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

PROLOGUE — BRUJAH

Événement E.4

E.4 - PAS LE TEMPS

Vous essayez de retirer le couvercle de la bouche d'égoût, mais il refuse de bouger.

« Tu faiblis, vieux ? » se moque le chef de la bande.

DÉPLACEZ LE PNJ LE PLUS PROCHE SUR UN HEX ADJACENT À VOTRE PERSONNAGE.

Un de ses amis sort un couteau à cran et vous entaille.

PRENEZ 1 DÉGÂT

Vous hurlez, enragé.

C'est l'heure d'utiliser votre **DISCIPLINE** de **PUISSANCE**. Les **DISCIPLINES** sont les pouvoirs vampiriques communs à chaque clan. Utiliser une capacité de **DISCIPLINE** est une façon d'utiliser le Sang (sang vampirique) que contient votre corps. Cet usage du Sang vous rapproche d'être affamé et d'atteindre un état de **Frénésie** (voir Livret de Règles p.35). Lorsque vous utilisez une capacité de **DISCIPLINE** durant la séquence principale ou une séquence de **combat**, vous devez faire un **TEST DE LA BÊTE** (voir Livret de Règles p.35). Au cours de séquences de **dialogue** ou d'**investigation**, il vous sera demandé de faire un **TEST DE LA BÊTE** si nécessaire.

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



PROLOGUE — BRUJAH

Événement
E.5

E.5 - JE L'AI !

Vous l'avez saisi. L'objet métallique pèse plutôt lourd, mais vous devriez pouvoir en faire bon usage.

PRENEZ LE JETON D'INDICE #1

Vous vous tournez vers le groupe de gamins avec un ricanement maléfique. Ça devrait être agréable.

C'est l'heure d'utiliser votre DISCIPLINE de PUISSANCE. Les DISCIPLINES sont les pouvoirs vampiriques communs à chaque clan. Utiliser une capacité de DISCIPLINE est une façon d'utiliser le Sang (sang vampirique) que contient votre corps. Cet usage de Sang vous rapproche d'être affamé et d'atteindre un état de Frénésie (voir Livret de Règles p.35). Lorsque vous utilisez une capacité de DISCIPLINE durant la séquence principale ou une séquence de combat, vous devez faire un TEST DE LA BÊTE (voir Livret de Règles p.35). Au cours de séquences de dialogue ou d'investigation, il vous sera demandé de faire un TEST DE LA BÊTE si nécessaire.

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

8

PROLOGUE — BRUJAH

Événement
E.7

E.7 - L'HEURE DE L'ATTAQUE

Vous foncez sur le membre de la bande le plus proche, débordant d'envie de mettre fin à ses jours.

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).

SI VOUS AVEZ LE JETON D'INDICE #1

AJOUTEZ +1 DÉGÂT À VOTRE ATTAQUE

RETIREZ LE JETON INDICE #1

Les autres membres de la bande vous regardent avec méfiance.

LIRE E.8

10

PROLOGUE — BRUJAH

Événement
E.6

E.6 - LA VIOLENCE EST LA SOLUTION

DÉPLACEZ VOTRE PERSONNAGE SUR UN HEX ADJACENT AU PNJ LE PLUS PROCHE

Vos muscles se gonflent. Vous souriez d'un air diabolique. C'est votre moment pour briller.

Vous décidez de frapper de toutes vos forces celui qui est le plus près de vous.

LE COMBAT COMMENCE !

Choisissez 5 cartes dans votre deck de combat et placez-les dans votre main active, incluant la carte de combat Mixte « COUP DE POING », la carte de combat Attaque « MORSURE » et au moins 1 autre carte de combat Attaque.

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

Vous avez hâte d'exprimer toute la rage refoulée que vous avez ce soir.

LIRE E.7

9

PROLOGUE — BRUJAH

Événement
E.10

E.10 - LA VITESSE DE LA LUMIÈRE

15 Votre Mouvement est de 3 HEX, mais puisque vous avez utilisé le pouvoir de DISCIPLINE FLUIDITÉ, votre vitesse de mouvement a augmenté. Ce bonus reste actif aussi longtemps que la DISCIPLINE reste active à la fois, votre pouvoir de DISCIPLINE PROUESSE est maintenant inactif et vous perdez tous les bonus qu'il vous procurait.

Vous êtes peut-être rapide, mais vous voulez mettre le plus de distance possible entre vous et eux.

DÉFAUSSEZ LA CARTE DE COMBAT « COUP DE POING » POUR GAGNER 2 MOUVEMENT

En défaussant votre carte de combat, vous gagnez +2 Mouvement jusqu'à la fin de votre tour actif. Vous pouvez faire cela pour vous repositionner durant un combat. Parfois, 1 HEX est tout ce qui se tient entre vous et la mort finale.

ÉLOIGNEZ-VOUS DE VOS ADVERSAIRES

« Où est-il est passé ? » Les petits voyous regardent à droite et à gauche, jusqu'à ce que l'un d'entre eux vous repère enfin.

« Comment il...?! »

Vous restez sur vos gardes, prêt à sauter sur le premier qui vous approche.

LIRE E.11

13

PROLOGUE — BRUJAH

Événement E.9

E.9 - BATTEZ EN RETRAITE

La première ronde de **combat** est terminée. Une nouvelle commence et c'est à votre tour d'agir!

Si vous restez où vous êtes, ces enfoirés vont vous tabasser.

831 Utilisez votre pouvoir de DISCIPLINE CÉLÉRITÉ NIVEAU 1 - RAPIDITÉ

FAITES UN TEST DE LA BÊTE

- Vous décidez de battre en retraite pour rassembler vos idées.
LIRE E.10

12

PROLOGUE — BRUJAH

Événement E.10

E.10 - LA VITESSE DE LA LUMIÈRE

Normalement, votre mouvement est égal à votre niveau de **compétence d'ATHLÉTISME +1**, mais puisque vous avez utilisé le pouvoir de DISCIPLINE RAPIDITÉ, votre vitesse de mouvement a augmenté. Ce bonus reste actif aussi longtemps que la DISCIPLINE reste active. Comme vous ne pouvez avoir qu'une DISCIPLINE active à la fois, votre pouvoir de DISCIPLINE PROUESSE est maintenant inactif et vous perdez tous les bonus qu'il vous procurait.

832 Vous êtes peut-être rapide, mais vous voulez mettre le plus de distance possible entre vous et eux.

DÉFAUSSEZ LA CARTE DE COMBAT « COUP DE POING » POUR GAGNER 2 MOUVEMENT

En défaussant votre carte de **combat**, vous gagnez +2 **Mouvement** jusqu'à la fin de votre **tour actif**. Vous pouvez faire cela pour vous repositionner durant un **combat**. Parfois, 1 HEX est tout ce qui se tient entre vous et la mort finale.

ÉLOIGNEZ-VOUS DE VOS ADVERSAIRES

« Où est-il est passé? » Les petits voyous regardent à droite et à gauche, jusqu'à ce que l'un d'entre eux vous repère enfin.
« Comment il...?! »

- Vous restez sur vos gardes, prêt à sauter sur le premier qui vous approche.
LIRE E.11

13

PROLOGUE — NOSFERATU

Compte D.1

D.1 - DOUBLEMENT CURIEUX



« Salut! », vous leur dites à une distance non négligeable.
« Hey, » ils répondent avec prudence. Ils peuvent probablement à peine distinguer votre silhouette dans le noir. Vous décidez de masquer votre apparence monstrueuse en utilisant vos pouvoirs vampiriques pour trouver un moyen de les faire partir.

5 UTILISEZ LE « MASQUE AUX MILLE VISAGES » MAINTENANT SI CE N'EST DÉJÀ FAIT

FAITES UN TEST DE LA BÊTE

- Prenez l'apparence d'une sans-abri.
LIRE D.4
- SI VOUS AVEZ LE JETON D'INDICE #2**
Prenez l'apparence d'une vieille dame.
LIRE D.3
- Prenez l'apparence d'une femme quelconque et flirtez avec l'homme.
LIRE D.2

6

PROLOGUE — NOSFERATU

Sans-abri D.1

D.1 - RÉVEILLER LE SANS-ABRI



Les yeux du sans-abri sont devenus des fentes. Il vous scrute et essaie d'évaluer exactement ce que vous voulez.

11 UTILISEZ LE « MASQUE AUX MILLE VISAGES » MAINTENANT SI CE N'EST DÉJÀ FAIT

FAITES UN TEST DE LA BÊTE

- Assommez-le pour vous nourrir de lui
FAITES UN TEST PHYSIQUE + BAGARRE [DE DIFFICULTÉ 3]
✓ SUCCÈS: **LIRE D.4** | ✗ ÉCHEC: **LIRE D.3**
- Essayez de le séduire pour qu'il s'abandonne volontairement.
FAITES UN TEST SOCIAL + SUBTERFUGE [DE DIFFICULTÉ 2]
✓ SUCCÈS: **LIRE D.5** | ✗ ÉCHEC: **LIRE D.2**

22

PROLOGUE — NOSFERATU



D.3 - COURS, CLOCHARD, COURS

Vous sautez sur l'homme, les crocs sortis, prête à vous nourrir. Le sans-abri hurle. Avant que vous ne puissiez enfoncer vos dents en lui, il vous donne un coup de pied dans l'estomac. Il vous poignarde ensuite avec une bouteille de bière cassée qu'il avait sur lui.

PRENEZ 1 DÉGÂT

« À L'AIDE ! Un monstre !! » Il part en courant.

Vous avez échoué le chapitre.

RECOMMENCEZ DEPUIS LE DÉBUT

Sans-abri
D.3

12

24

PROLOGUE — NOSFERATU

Événement
E.1

E.1 - ATERRIR DANS L'ALLÉE

Vous sortez des égouts. Un rapide coup d'œil autour de la petite ruelle dans laquelle vous vous trouvez vous aide à repérer un couple. Vous allez devoir les faire partir si vous voulez vous nourrir du clochard situé pas trop loin.

Votre autre option est de laisser votre soif de sang vous guider jusqu'à un sans-abri couché sous un tas de carton. Vous allez devoir vous faufiler jusqu'à lui si vous ne voulez pas qu'ils vous repèrent.

Vous apercevez également une poubelle pas trop loin. Vous pouvez toujours jeter un coup d'œil à l'intérieur pendant que vous y êtes.

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.

16

36

PROLOGUE — TOREADOR



D.2 - GARDER UN SECRET

« Écoute, je me fiche de ce que toi et ton maître êtes en train de faire. Je viens juste chercher un paquet pour mon sire. Si tu me laisses entrer, je promets que je ne parlerai à personne de tout ce qui se passe là-dedans. »

Il semble hésiter. En le regardant, vous ne pouvez pas vous empêcher de percevoir de l'agitation. Comme s'il n'avait pas eu sa dose de Sang depuis un moment. Vous savez que les risques sont énormes pour lui si son maître le découvre, car il pourrait être tué pour cela. Vous devrez trouver un moyen de le convaincre.

Goutte
D.2

35

SI VOUS AVEZ 1+ FAVEUR

« Non seulement je t'en devrai une, mais je veillerai à te protéger si tu en as besoin. »

LIRE D.5

Offrez-lui du Sang en échange de sa coopération.

FAITES UN TEST SOCIAL + SUBTERFUGE DE DIFFICULTÉ 3

✓ SUCCÈS: **LIRE D.6** | ✗ ÉCHEC: **LIRE D.4**

7

PROLOGUE — TOREADOR

1

La porte
IN.5

IN.5 - LA PORTE

« Qu'est-ce que...?! » s'exclame-t-il d'en bas. Vous l'entendez se diriger à la hâte vers l'échelle pour grimper. Quelques instants plus tard, vous apercevez ses mains agripper le bout de l'échelle alors qu'il s'apprête à atteindre le toit.

13

Essayez de faire une attaque furtive et de l'assommer pour pouvoir entrer dans le bâtiment !

FAITES UN TEST SOCIAL + FURTIVITÉ

0 À 2 SUCCÈS: **LIRE IN.8**

3+ SUCCÈS: **LIRE IN.7**

36

PROLOGUE — TOREADOR

La Porte IN.9

IN.9 - LA PORTE

Vous vous glissez lentement derrière la goule. Vous remarquez une brique qui jonche le sol et vous la saisissez avant de vous rapprocher de plus en plus.

Dès que vous levez le bras, la goule se retourne. Mais il est trop tard. D'un mouvement rapide, vous cognez la brique contre sa tempe et l'assommez raide.

Vous vous penchez immédiatement pour vérifier son pouls et soupirez de soulagement. Fiou. On dirait qu'il est toujours en vie!

La goule hors du chemin, vous pouvez maintenant entrer dans le bâtiment.

RETIREZ LE PNJ « GOULE » DE LA TUILE

PLACEZ JETON D'ACTION #4 SUR LE(S) HEX INDIQUÉ(S)

18 PLACEZ VOTRE PERSONNAGE SUR LE HEX INDIQUÉ



29

31 RETIREZ TOUS LES JETONS D'ACTION DE LA TUILE, À L'EXCEPTION DU #4

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

40

REPRENEZ LE JEU

PROLOGUE — TOREADOR

Événement E.1

E.1 - UNE DRÔLE DE SITUATION

Vous marchez précipitamment, attentive à la note que vous tenez. De temps en temps, vous regardez et scrutez votre environnement, en scannant les différentes adresses que vous passez.

Enfin, vous vous arrêtez et levez les yeux. À votre grande surprise, un homme se tient devant une porte de garage fermée. Vous entendez des cris et des hurlements venant de l'intérieur du bâtiment.

On dirait que c'est le bon endroit. Avec la façon dont l'homme à l'entrée vous regarde, vous supposez qu'il ne vous laissera pas passer facilement.

Il est temps de trouver un moyen de vous introduire!

REPRENEZ LE JEU

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

52

PROLOGUE — TOREADOR

Camion Abandonné IN.2

IN.2 - CAMION ABANDONNÉ

Après avoir fouillé à l'intérieur du camion, vous pestez. Rien. Vous auriez parié que vous y trouveriez quelque chose d'utile!

Vous rampez hors du camion et repérez une échelle. Parfait! Dans cette cachette, vous auriez pu la manquer.

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

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

14



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

REPRENEZ LE JEU

49

PROLOGUE — TOREADOR

Événement E.5

E.5 - CAMÉRA

Vous marchez vers un camion en vous assurant que la goule ne vous voit pas. Vous supposez que vous pourriez y trouver quelque chose de valeur. Cependant, quelque chose vous empêche de fouiller l'endroit : une caméra de sécurité.

- Désarmez-la pour fouiller la zone sans être perçue.

27 SI LE PNJ « GOULE » N'EST PAS SUR LA TUILE VOUS DEVEZ LIRE E.6

Sinon,

FAITES UN TEST MENTAL + TECHNOLOGIE [DE DIFFICULTÉ 2]
✓ SUCCÈS: LIRE E.6 | ✗ ÉCHEC: LIRE E.7

56

PROLOGUE — TOREADOR

Événement E:7

E.7 - BIG BROTHER VOUS REGARDE

Événement E:8

Vous trouvez quelques boîtes que vous empilez. Vous grimpez dessus et regardez les fils.

Philippe travaillait dans le domaine de la technologie, alors il vous a appris une ou deux choses sur le sujet. Malgré cela, vous ne parvenez pas à vous souvenir quels fils doivent être débranchés et lesquels doivent demeurer connectés.

17 Après avoir manipulé la caméra pendant quelques minutes sans obtenir de réel résultat, vous entendez une voix tonitruante derrière vous. « Hé ! Mais qu'est-ce que vous fabriquez ?! »

RETIREZ LE JETON D'ACTION #2 DE LA TUILE

PRENEZ LA CARTE EFFET « ANALOGUE » #42

SI IL N'Y 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 pestez 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

58

PROLOGUE — TOREADOR

Événement E:7

26 E.8 - OPPORTUNITÉ MANQUÉE

Événement E:8

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

59

PROLOGUE — TREMERE

Événement E:7

G.2 - TRACES DE BOUE

Événement E:8



Les traces ont été faites par l'homme sur le canapé. Il est entré dans la maison sans y être invité et s'est jeté sur la femme. Le combat qui a suivi ne peut pas être recréé parce que les traces ont été embrouillées.

PRENEZ 2 JETONS DE SUCCÈS D'INVESTIGATION

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

SI TOUS LES JETONS DE ZONE D'INVESTIGATION ONT ÉTÉ RETIRÉS DE LA TUILE
VOUS DEVEZ LIRE L'ÉVÉNEMENT E.3

▪ Sinon,
REPRENEZ LE JEU

37

CHAPITRE N°02

Événement E:7

D.3 - PRIS LA MAIN DANS LE SAC

Événement E:8



« Alors ? » Il a l'air tendu. Vous souriez poliment dans l'espoir que vous puissiez le calmer.

« On faisait juste sortir pour fumer et... »

« C'est une sortie d'urgence ici. Fumez ailleurs. »

Le gardien vous bloque le passage et exige que vous partiez.

PRENEZ LA CARTE EFFET « REPÉRÉ » #52

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

8

CHAPITRE N°02

D.22 - ATTAQUE DE MONSTRE

Vous les chargez, crocs sortis. Les ouvriers crient de terreur et jettent quelques boîtes devant vous, vous bloquant le passage. Avant que vous puissiez réagir, ils ont déjà pris leurs jambes à leur cou.

LE PNJ « OUVRIERS » COMMENCE À S'ENFUIR

Attrapez-les pour éviter un Bris de Mascarade

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



Ouvriers
D.22

▪ REPRENEZ LE JEU

CHAPITRE N°02

D.2 - CAPTIVANT

FAITES UN TEST DE LA BÊTE

« Vous allez faire demi-tour et retourner à votre poste. Vous ne m'avez jamais vu ici. »

« Oui... » dit le garde de sécurité d'une voix traînante.

Il s'en va et fait comme si vous n'étiez pas là.

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



Garde
D.2

▪ REPRENEZ LE JEU

CHAPITRE N°02

D.4 - BEAU PARLEUR

« Hey, nous sommes vraiment désolés — les deux ouvriers en bas nous ont laissé monter. Ils nous ont dit qu'on pouvait parler à notre ami. Il travaille ici. »

Le garde de sécurité vous fixe toujours du regard. Vous pouvez voir qu'il a presque l'air déçu que vous ayez un alibi.

« Vous n'êtes pas censé être ici » grogne-t-il.

« On sait. Désolé. On promet de faire vite. On est venu lui donner son téléphone. Vous voyez? » Vous sortez le téléphone de la goule.

« Comme vous voulez. Mais faites vite. »

Il reprend sa ronde et vous laisse aller.



Garde
D.4

▪ REPRENEZ LE JEU

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

CHAPITRE N°02

D.4 - UNE CHASSE EFFRÉNÉE

Sans un moment d'hésitation, vous attrapez le bol-devenu-cendrier et l'éclatez contre la tempe du concierge... Du moins, c'est ce qui aurait dû se passer, sauf que d'une façon ou d'une autre, il a évité votre attaque. Vous sifflez de colère et, de ce fait, montrez vos crocs. Le concierge crie de choc et de terreur.

Il attrape un seau en étain rempli d'eau savonneuse et le jette vers vous.

Vous êtes temporairement aveuglé alors qu'il passe à côté de vous et s'enfuit en courant dans le couloir.

PRENEZ LA CARTE EFFET « DOUTEUX » #28

36



Larry
D.4

▪ REPRENEZ LE JEU

CHAPITRE N°02



Investigation

SALLE DES MACHINES, AVANT

Quelque chose dans la pièce attire votre attention. C'est une pile de boîtes. Vous vous approchez pour les observer de plus près.

24 FAITES UN TEST MENTAL + VIGILANCE
0 À 2 SUCCÈS : LIRE IN.2
3+ SUCCÈS : LIRE IN.1

- Sinon,
REPRENEZ LE JEU

103

CHAPITRE N°02



Investigation

IN.2 - SALLE DES MACHINES, AVANT

Un regard rapide vers les boîtes ne révèle que de la poussière et des ordures inutiles.

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

SI « GARDE DE SÉCURITÉ » #22 EST SUR LA TUILE

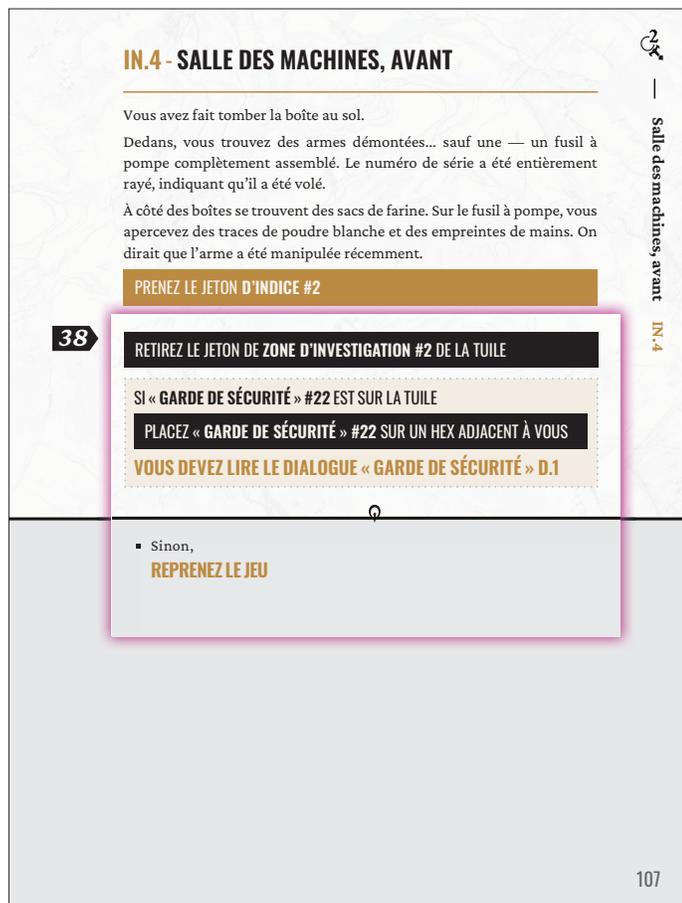
PLACEZ « GARDE DE SÉCURITÉ » #22 SUR UN HEX ADJACENT À VOUS

VOUS DEVEZ LIRE LE DIALOGUE « GARDE DE SÉCURITÉ » D.1

- Sinon,
REPRENEZ LE JEU

105

CHAPITRE N°02



Investigation

IN.4 - SALLE DES MACHINES, AVANT

Vous avez fait tomber la boîte au sol.

Dedans, vous trouvez des armes démontées... sauf une — un fusil à pompe complètement assemblé. Le numéro de série a été entièrement rayé, indiquant qu'il a été volé.

À côté des boîtes se trouvent des sacs de farine. Sur le fusil à pompe, vous apercevez des traces de poudre blanche et des empreintes de mains. On dirait que l'arme a été manipulée récemment.

PRENEZ LE JETON D'INDICE #2

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

107

CHAPITRE N°02



Investigation

SALLE DES MACHINES, ARRIÈRE

Vous entrez dans la salle des machines avec prudence.

Dans le coin arrière, vous repérez la goule. Vos yeux se rencontrent.

Il tente de s'enfuir, mais vous lui bloquez le passage.

PLACEZ LE PNJ « ÉTIENNE LA GOULE » #19 SUR LE(S) HEX INDIQUÉ(S)



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

LIRE LE DIALOGUE « ÉTIENNE LA GOULE » D.1

RETIREZ « GARDE DE SÉCURITÉ » #22 DE LA TUILE

111

CHAPITRE N°02

Événement E.1

E.1 - LA MEILLEURE APPROCHE

Vous essayez de réfléchir à la meilleure approche.

Soit vous tentez de passer furtivement le gardien, ou vous parlez aux deux ouvriers pour obtenir des informations — et, avec un peu de chance, les convaincre de vous laisser passer. Bien sûr, vous pourriez toujours simplement les distraire et vous introduire discrètement dans le bâtiment quand ils regarderont ailleurs.

Vous devez choisir ce qui vous aide à atteindre la goule le plus rapidement.

REPRENEZ LE JEU

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

114

CHAPITRE N°02

Événement E.2

E.2 - ÉCHELLE

Plus loin de l'entrée du moulin, vous trouvez une échelle métallique. Elle semble assez longue pour vous permettre d'atteindre les fenêtres assez hautes du bâtiment.

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

• LIRE E.3

115

CHAPITRE N°02

Événement E.3

E.3 - INCOGNITO

Vous avez contourné le veilleur avec succès.

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

46

116

CHAPITRE N°02

Événement E.13

E.13 - EXAGÉRÉ

Vous l'avez frappé une fois de trop et l'avez accidentellement tué. Il est maintenant mort, étalé dans une mare de son propre sang.

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

• REPRENEZ LE JEU

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

126

CHAPITRE N°03



E.4 - SURVIVEZ À LA POURSUITE

Événement E.4

Dans la hâte de quitter cet endroit, vous n'avez pas remarqué les morceaux de bois cassés au sol. Vous trébuchez et vous écrasez dans l'eau dégoûtante.

Pendant quelques secondes, vous n'entendez que le silence. Un puissant rugissement se répercute sur les parois, bientôt suivi par un bruit de pas accourant dans l'eau sale.

PLACEZ JETON D'ACTION #2 SUR LE(S) HEX INDIQUÉ(S)



Le loup-garou se déplace vers le joueur le plus près de 3 HEX par tour. Si deux joueurs sont à distance égale, le loup-garou cible le joueur avec la plus haute Initiative. Tous les joueurs doivent atteindre le JETON D'ACTION #2 sans que le loup-garou atteigne un HEX adjacent à l'un des joueurs.

▪ Le loup-garou est à vos trousses.
LIRE E.5

42

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

33

CHAPITRE N°04



D.4 - CHIEN QUI ABOIE NE MORD PAS



Voisin D.4

Vous faites un pas vers lui avec l'expression la plus menaçante possible. La colère du voisin s'estompe immédiatement et il recule d'un pas, l'air inquiet.

« N-non, bien sur que non — »

« Alors qu'est-ce que vous diriez de rentrer chez vous avant qu'on le fasse pour vous? »

Il déglutit.

« Bien sur. C'est ma faute. Bonne soirée. »

Il retourne dans son appartement d'un pas précipité.

▪ **REPRENEZ LE JEU**

48

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

33

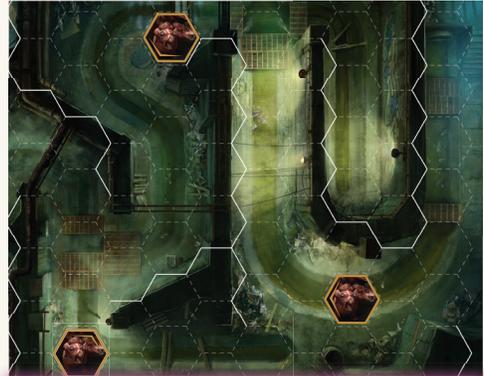
CHAPITRE N°03

E.6 - AMBUSCADE DE RONGEURS

Événement E.6

Soudainement, une nuée de rats vous bloque le chemin.

PLACEZ LE PNJ « NUÉE DE RATS #1 » #25 AVEC LA CARTE PROFIL « 1re NUÉE DE RATS » #11, LE PNJ « NUÉE DE RATS #2 » #25 AVEC LA CARTE PROFIL « 2e NUÉE DE RATS » #12 ET LE PNJ « NUÉE DE RATS #3 » #25 AVEC LA CARTE PROFIL « 3e NUÉE DE RATS » #13 SUR LE(S) HEX INDIQUÉ(S)



47

LE COMBAT COMMENCE!

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

▪ **REPRENEZ LE JEU**

35

CHAPITRE N°04

D.12 - UN VRAI COUP DE GRÂCE



Voisin D.12

Vous l'attrapez et frappez son front contre le votre, l'assommant instantanément.

Vous le traînez ensuite jusqu' à son palier. Après ça, vous pouvez retourner dans l'appartement de la goule, sortez quelques bouteilles de bière vides, et les placez à côté de lui. Vous ouvrez sa main droite et refermez ses doigts autour d'une des bouteilles.

49

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

▪ Parfait. Maintenant vous pouvez reprendre ce que vous faisiez.
REPRENEZ LE JEU

41

CHAPITRE N°04

Porte Mystère

50

IN.1

IN.1 - PORTE MYSTÈRE

Vous reniflez l'air prudemment. L'odeur est désagréable et clairement chimique... mais vous n'arrivez pas à mettre le doigt sur ce que ça pourrait être. Peut-être une sorte de désinfectant?

Porte Mystère

IN.2

▪ **REPRENEZ LE JEU**

92

CHAPITRE N°04

Porte Mystère

51

IN.2

IN.2 - PORTE MYSTÈRE

Quelque chose sent bizarre... et très fort. Vous reniflez pour tenter de mieux cerner la nature de cette odeur. Ça sent les produits chimiques. Si vous deviez deviner, vous diriez que ça sent l'acide nitrique, celui qu'on utilise pour faire fondre le métal.

La goule aurait-elle pu l'utiliser pour forger les munitions?

Porte Mystère

IN.2

▪ **REPRENEZ LE JEU**

93

CHAPITRE N°04

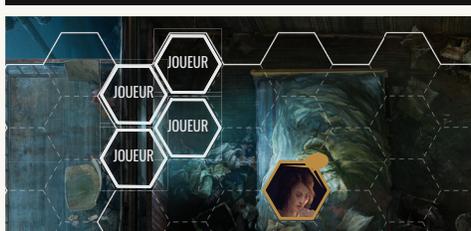
Événement

E.3

E.3 - RÉVEILLER LA VEUVE

Vous pouvez maintenant vous faufiler dans la pièce. Mais attention — la femme de la goule peut se réveiller à tout moment!

PLACEZ VOTRE MINIATURE ET LE PNJ « VEUVE EFFRAYÉE » #26 SUR LE(S) HEX INDIQUÉ(S)



TOUS LES JOUEURS IMPLIQUÉS DANS LA SÉQUENCE PRENNENT UN JETON DE FURTIVITÉ

Famille

D.4

▪ **SI VOUS ÊTES DANS LA LIGNE DE VUE DU PNJ « VEUVE EFFRAYÉE » SANS JETON FURTIVITÉ**

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

▪ Sinon...

REPRENEZ LE JEU

110

CHAPITRE N°05

Famille

D.4

D.4 - TENDEZ L'OREILLE

Vous faites de votre mieux pour vous fondre dans le lot des quelques passagers qui arrivent : vous cherchez vos bagages, vous envoyez des messages sur votre téléphone et vous affichez un air confus.

Vous attendez quelques minutes jusqu'à ce qu'ils commencent à discuter ensemble.

Famille

D.4

▪ Vous vous concentrez sur leur conversation.

FAITES UN TEST MENTAL + VIGILANCE [DE DIFFICULTÉ 2]
 ✓ SUCCÈS: LIRE D.8 | × ÉCHEC: LIRE D.9

9

CHAPITRE N°05

D.10 - DITES-MOI, TOUT DE SUITE.

FAITES UN TEST DE LA BÊTE

Vous baissez la voix et prenez un ton presque conspirateur.
« Nous ne voulons pas que tout le monde sache, mais nous sommes du Quotidien de Montréal et nous suivons une histoire concernant l'aéroport qui "perd" des bagages. »

Alors que votre pouvoir s'empare de l'homme, vous le voyez acquiescer. Votre histoire et toute cette conversation prennent soudainement leur sens.

« Je sais qu'il y a un retard ce soir, mais ils sont encore en train de décharger les bagages en provenance d'Hawaï. Donc, je ne sais pas encore si les nôtres ont été égarés ou non. »

Vous percevez dans sa voix qu'il est sincère. Espérons que sa serviabilité ne s'estompera pas. Vous ne pouvez pas passer toute votre nuit à attendre à côté d'eux.

« Dans ce cas, faites-nous signe si vos valises arrivent sur le carrousel. » Vous espérez vraiment ne pas en arriverez là. Le plus tôt vous pourrez régler ça, le mieux ce sera.

« Dieu merci, ils n'ont pas perdu nos bagages », s'exclame le père alors que vous étiez sur le point de les laisser. Vous vous retournez à temps pour le voir désigner une énorme valise bleue venant d'arriver sur le carrousel.

Satisfait de la réponse que vous avez obtenue, vous laissez la famille tranquille.

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

RETIREZ LE PNJ « FAMILLE » DE LA TUILE

REPRENEZ LE JEU



Famille D.10

CHAPITRE N°05

D.6 - SURCHARGE SENSORIELLE

FAITES UN TEST DE LA BÊTE

Vous surchargez leurs esprits de babillages. Chaque fois qu'ils essaient de revenir à leur téléphone, vous l'intensifiez.

Vous les voyez secouer la tête et se masser les tempes.

Alors qu'un nouveau lot de bagages arrive sur le carrousel, vous remarquez que la femme donne un coup de coude à son partenaire et désigne discrètement la valise rouge.

Si ce sont les ennemis de Damp, vous n'avez pas beaucoup de temps pour atteindre leurs bagages avant eux.

55

VOUS NE POUVEZ PLUS INTERAGIR AVEC LE PNJ « VOYAGEURS »

REPRENEZ LE JEU



Voyageurs D.6

CHAPITRE N°05

E.5 - LA BONNE VALISE

Événement E.5

Vous avez trouvé les bagages des ennemis de Damp. Il est temps de dissimuler la drogue dans leur valise.

SI VOUS AVEZ LA CARTE OBJET « SACHET DE DROGUE » #39

Placez la drogue dans leurs bagages.

LIRE E.12

Sinon, vous pouvez revenir plus tard pour dissimuler la drogue.

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

PLACEZ JETON D'ACTION #2 SUR LE HEX INDIQUÉ



REPRENEZ LE JEU

CHAPITRE N°07



TABLE DES MATIÈRES

DIALOGUE P.3
 Étudiants P.5
 Garde de sécurité P.15
 Marie Dumont P.27
INVESTIGATION P.45
 No.1 Affiche P.47
 No.2 Van Northshield P.51
 No.3 Grille d'égout P.55
ÉVÉNEMENT P.61
57  JETON D'ACTION #1 P.66



CHAPITRE N°07

D.4 - VAN PAS SUSPECT DU TOUT

« C'est un van de Northshield. Sécurité privée. » Il prend une profonde inspiration. « Ils vont travailler avec nous maintenant, apparemment. » Il n'a pas l'air enthousiasmé par cette perspective. Pas du tout. C'est presque comme s'il voulait que vous continuiez à creuser. Il a des choses à dire, mais ne les dira pas si on ne lui demande pas d'abord.

« Pourquoi ? » vous demandez.

Vous avez ouvert les vannes. Il va donner son opinion, et vous sentez que c'est le genre qui pourrait lui coûter son travail.

« Ce sont des voleurs et des voyous. Ils se pointent et chassent les employés des petites agences en proposant des contrats si peu chers qu'ils doivent sous-payer leur personnel pour y arriver. »

Il est en train de bouillir intérieurement. On a l'impression qu'il a un enjeu émotionnel dans cette affaire. Il poursuit.

« Oh, c'est sans parler de toutes les rumeurs de connexions avec la mafia et autres. Ils ont obtenu le contrat de l'aéroport il y a quelques mois. J'ai été licencié à cause de ça. C'est des conneries. »



— Garde D.4

- Vous demandez pourquoi le musée a soudainement engagé une autre agence pour une nuit.

FAITES UN TEST SOCIAL + INTUITION [DE DIFFICULTÉ 5]
✓ SUCCÈS: **LIRE D.5** | ✗ ÉCHEC: **LIRE D.6**

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

CHAPITRE N°07

D.5 - ILS NOUS ONT PRIS NOS EMPLOIS !

Il soupire et commence à vous parler de Northshield, la société à qui appartient la camionnette garée ici.

« C'est une société de sécurité privée; ils volent les emplois d'autres agences plus petites en sous-cotant les contrats et en sous-payant leurs employés. En gros, c'est une bande de voyous armés en uniforme. Moi et d'autres gars avons perdu une chance de faire des heures supplémentaires à cause d'eux. Mais je sais que ça ne s'arrêtera pas là. Ils ont fait la même merde à l'aéroport et, cinq semaines plus tard, j'ai été licencié. Parce que, devinez quoi? Le patron a changé pour Northshield. Putain d'emmerdeurs. »



— Garde D.5

63

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

62

SI VOUS AVEZ DOMINATION - ALIÉNATION [NIVEAU 1+]
vous pouvez exacerber ses sentiments pour Northshield pour mieux le manipuler.
LIRE D.9

- Si non...

Vous le laissez finir sa pause en paix.

PRENEZ LE JETON INDICE #4

RETIREZ LE PNJ « GARDE DE SÉCURITÉ » DE LA TUILE

REPRENEZ LE JEU

CHAPITRE N°07

D.7 - DOMINATEUR INTERROMPU

Vous le regardez fixement et lui dites : « Si vous les détectez tant, pourquoi n'allez-vous pas déverrouiller leur van pour nous? Je suis certain que vous en êtes capable, non ? »

Il fait quelques pas vers le van, puis reste immobile et vous regarde, perplexe.

« Je... je ne peux pas. Je n'ai pas les clés. » Il secoue ensuite la tête et reprend ses esprits. « En plus, ce serait illégal et je ne veux pas avoir de problèmes, et vous ne devriez pas non plus. »

Sur ce, il retourne vers la porte, crache une nouvelle fois sur le trottoir et réajuste sa ceinture avant de rentrer.

Il jette un regard par-dessus son épaule avant que la porte se referme et vous souhaite une bonne soirée.

FAITES UN TEST DE LA BÊTE

PRENEZ LE JETON INDICE #4

61

RETIREZ « GARDE DE SÉCURITÉ » #22 DE LA TUILE

REPRENEZ LE JEU



— Garde D.7

CHAPITRE N°07

D.10 - ON EST AMIS

« Nous sommes au courant. On devait le retrouver là-bas, mais il ne nous a jamais donné l'adresse et il ne répond pas à son téléphone ni à ses messages. »

« Classique. Donnez-moi une seconde. Je vais chercher l'endroit. »

Elle vous donne l'adresse. C'est à Saint-Léonard, à une douzaine de kilomètres d'ici. Peut-être qu'en rencontrant son mari, vous parviendrez à vous faire inviter...

PRENEZ LE JETON D'INDICE #2

- Poursuivez votre conversation avec elle au cas où elle aurait des informations supplémentaires à vous donner.

LIRE D.11

- Si non...

RETIREZ LE PNJ « MARIE DUMONT » DE LA TUILE

43

REPRENEZ LE JEU



— Marie D.10

CHAPITRE N°07

Van de Northshield

IN.1

IN.1 - VAN NORTHSHIELD

Vous avez beau essayer, vous ne parvenez pas à crocheter la serrure de ce van. En regardant de gauche à droite, vous ne remarquez aucun témoin. Vous pourriez briser la vitre sans alerter personne. Il faudrait vous dépêcher, car vous ne savez pas quand le propriétaire de la camionnette pourrait revenir.

- Si vous décidez de casser la vitre,
LIRE IN.3

60

52

CHAPITRE N°07

Van de Northshield

IN.3

IN.3 - VAN NORTHSHIELD

Et puis merde, la clé est plus importante qu'une fenêtre. Vous enlevez votre chemise et l'enroulez autour de votre poing. D'un coup puissant, vous brisez la vitre du côté passager.

Des éclats de verre traversent votre gant improvisé, mais rien de plus. Si vous étiez encore en vie, vous auriez poussé un soupir de soulagement.

67

68

SI VOUS AVEZ LA CARTE OBJET « ÉPINGLES 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 aurez un moyen d'entrer.

PRENEZ LE JETON D'INDICE #1

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

VOUS DEVEZ REPRENDRE LE JEU

Soudain, vous entendez un bruit.

PRENEZ LA CARTE EFFET « REPÉRÉ » #52

LIRE L'ÉVÉNEMENT E.4

54

CHAPITRE N°07

Grille d'égouts

IN.2

IN.2 - GRILLE D'ÉGOÛT

Vous soulevez soigneusement le couvercle et le mettez sur le côté. Une échelle d'acier rouillée ancrée dans la cheminée est le moyen le plus sûr de descendre dans les égouts.

Il faut un moment à vos yeux pour s'adapter à l'obscurité, mais grâce à votre nature de mort-vivant, vous n'avez pas à souffrir de la pointe de l'endroit.

- SI VOUS ÊTES **LUCIANNA RICCI**
LIRE IN.4
- SI VOUS AVEZ LA CARTE OBJET « **LAMPE DE POCHE** » #09
LIRE IN.3
- SI VOUS AVEZ **PROTÉSIME-FÉRAL** NIVEAU 1+
Transformez vos yeux pour vous adapter rapidement à l'obscurité environnante.
LIRE IN.5

- Si non, vous jetez un coup d'œil aux alentours, mais ne parvenez pas à vous orienter dans cette obscurité. Vous sortez à nouveau des égouts.
REPRENEZ LE JEU

59

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

57

CHAPITRE N°07

Événement

E.1

E.1 - UNE NUIT AU MUSÉE

Vous vous dirigez vers la zone de stockage, un bâtiment annexe relié au musée. Il y a quelques lumières qui illuminent l'intérieur. Un panneau près de la porte, couvert de nombreux autocollants et de vieilles publicités, attire votre attention. Les mots « FERMÉ POUR... » se détachent nettement des petits caractères et des logos des autres publicités.

Vous pouvez mettre fin à ce scénario à tout moment une fois que vous avez acquis le jeton d'indice #1, #2, #3, ou toute combinaison de ceux-ci. À ce moment, lisez la conclusion spécifique au jeton que vous avez choisi. Si vous en avez plus d'un, choisissez-en un lorsque vous lirez la conclusion.

65

- REPRENEZ LE JEU**

62

CHAPITRE N°07

E.4 - LE COMBAT COMMENCE

Événement E.4

« Hé ! Que croyez-vous faire ? »

Le cri provient d'un garde de sécurité qui vient de sortir du bâtiment en briques.

« Dégagez de là ! »

PLACEZ LE PNJ « GARDE DE SÉCURITÉ » #22 AVEC LA CARTE PROFIL « GARDE DE SÉCURITÉ » #10 SUR LE(S) HEX INDIQUÉ(S)



LE COMBAT COMMENCE !

SI VOUS GAGNEZ

Vous fouillez le camion et trouvez un contrat signé pour un événement privé qui concerne Northshield et le musée Redpath. Tout ce que vous avez à faire c'est mettre la main sur des uniformes de Northshield et vous aurez un moyen pour entrer.

PRENEZ LE JETON D'INDICE #1

REPRENEZ LE JEU

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

65

CHAPITRE N°07

E.5 - QUELLE LUMIÈRE JAILLIT PAR CETTE PORTE

Événement E.5

La porte est verrouillée, évidemment, mais à travers la petite fenêtre en plexiglas, vous pouvez voir des lumières à l'intérieur. Plus que ce à quoi vous vous seriez attendu d'un bâtiment fermé.

Vous vous tordez le cou pour essayer de voir plus loin quand une silhouette apparaît dans votre champ de vision. Elle se tient dans le couloir, juste assez loin pour vous empêcher de discerner ses traits, mais assez près pour que vous puissiez la voir parler au téléphone.

Vous tentez le coup et frappez à la porte, dans l'espoir qu'elle vienne au moins jeter un coup d'œil. Peut-être qu'avec un peu de chance, vous pourriez obtenir plus d'informations sur cette exposition privée que l'affiche exhibe.

44 SI VOUS AVEZ LE JETON D'INDICE #4
LIRE E.7

SI LE PNJ « GARDE DE SÉCURITÉ » EST SUR LA TUILLE
LIRE E.6

78 Sinon,
REPRENEZ LE JEU

66

CHAPITRE N°08

D.1 - L'ÉLITE DE NORTSHIELD

L'uniforme bleu-gris typique de cette employée de Northshield semble un peu serré et défraîchi. Son regard se fixe sur le vôtre et, malgré les cernes évidentes sous ses yeux, vous y remarquez une certaine vivacité.

79

Agent D.1

Si, Sinon,
LIRE D.3

6

CHAPITRE N°08

D.6 - BAPTÊME DU FEU

Luttant contre votre peur innée des flammes, vous adressez à la garde un sourire calme et vous vous rapprochez d'elle, à quelques mètres seulement de la poubelle en feu.

Vous expliquez que, malheureusement, vous n'avez pas vu la personne qui l'a allumée, mais, en indiquant le feu, vous commentez que les flammes semblent être maîtrisées. Soudainement, ces dernières jaillissent et s'élèvent, ayant touché des matériaux fraîchement combustibles. Vous vous éloignez tous les deux de l'incendie lorsque vous entendez « service d'incendie, quelle est votre urgence ? » provenant du téléphone.

Paniquée, elle décrit l'incendie possiblement criminel et certainement incontrôlé devant les bureaux de Northshield et demande que de l'aide soit envoyée aussi vite que possible.

DIMINUEZ LE MARQUEUR D'AUTORITÉ DE 1

Alors que son attention est portée sur le feu et l'appel téléphonique, vous voyez une carte d'identité qui pend de l'un des passants de sa ceinture.

Vous profitez qu'elle soit distraite pour prendre la carte à sa ceinture.

FAITES UN TEST PHYSIQUE + FURTIVITÉ DE DIFFICULTÉ 3
✓ SUCCÈS: LIRE D.15 | ✗ ÉCHEC: LIRE D.14

Vous ne prenez pas le risque et lui souhaitez une bonne soirée.
LIRE D.17

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



Agent D.6

* 71

11

CHAPITRE N°08



D.11 - BRÛLER LES PONTS

Après avoir raccroché, la garde pousse un profond soupir et se tourne vers vous. « Quelle nuit bizarre! Pas vraiment ce à quoi je m'attendais en sortant du lit ce matin. » Elle hausse les épaules.

« J'imagine que nous allons voir sous peu qui est responsable de cet incendie », dit-elle en pointant nonchalamment la caméra de sécurité à l'extérieur du bâtiment.

Merde...

Quand elle se retourne, vous voyez une carte d'identité qui pend de l'un des passants de sa ceinture.

- Vous profitez du feu et de sa distraction pour prendre la carte à sa ceinture.

FAITES UN TEST PHYSIQUE + FURTIVITÉ DE DIFFICULTÉ 3
✓ SUCCÈS: **LIRE D.15** | ✗ ÉCHEC: **LIRE D.14**

- Vous ne prenez pas de risque et lui souhaitez bonne chance et bonne soirée.

LIRE D.17

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

CHAPITRE N°08

IN.2 - ...SONT PARFOIS JUSTE DES DÉCHETS

En fouillant, vous réalisez que la majorité du contenu est constitué de boîtes en carton déchirées et de journaux froissés. Très inflammable, elle peut devenir une merveilleuse distraction en cas de besoin, bien que personne dans votre coterie n'apprécie l'idée de se servir du feu avec autant de désinvolture...

- Préparez-vous et allumez soigneusement un feu dans la poubelle pour créer une distraction.
LIRE IN.4

- Laissez les distractions incendiaires de côté et concentrez-vous sur l'objectif.

83 **REPRENEZ LE JEU**



Poubelle
IN.2

CHAPITRE N°08



D.17 - DÉGAGEZ LES LIEUX

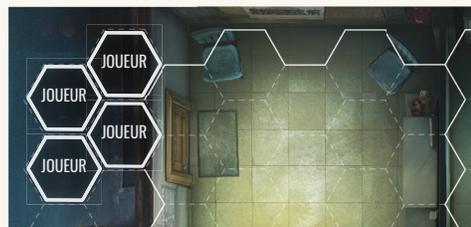
« Hmm... » La garde se tourne vers vous, les mains dans les poches alors que le froid de fin d'automne la saisit, vous remémorant ces caractéristiques chez les mortels qu'il est si facile d'oublier une fois que l'on ne les ressent plus.

« Les pompiers vont arriver, nous devons faire évacuer cette zone. Donc... » dit-elle, laissant sa voix se perdre.

Le sous-entendu est évident et vous vous éloignez de la scène, laissant la garde seule dans le froid à sécuriser les lieux.

PLACEZ TOUS LES JOUEURS SUR LE(S) HEX INDIQUÉ(S)

VOUS NE POUVEZ PLUS INTERAGIR AVEC LE PNJ « AGENT NORTHSHIELD »



QUAND VOUS ÊTES DANS LA LIGNE DE VUE D'UN PNJ SANS JETON FURTIVITÉ

VOUS DEVEZ LIRE L'ÉVÉNEMENT E.30

82

REPRENEZ LE JEU

CHAPITRE N°08

IN.3 - ...SONT LES TRÉSORS DES AUTRES

En fouillant, vous réalisez que la grande majorité du contenu est constitué de boîtes en carton déchirées et de journaux froissés. Très inflammable, elle peut devenir une merveilleuse distraction en cas de besoin, bien que personne dans votre coterie n'apprécie l'idée de se servir du feu avec autant de désinvolture...

Vous apercevez un reflet métallique dans les ordures et, en fouillant rapidement, vous trouvez une bouteille de peinture en aérosol.

- En retirant la bouteille pressurisée et hautement explosive, vous mettez soigneusement le feu à la poubelle pour créer une distraction.
LIRE IN.5

- Abandonnez l'idée de distractions incendiaires et concentrez-vous sur l'objectif.

84 **REPRENEZ LE JEU**



Poubelle
IN.3

CHAPITRE N°08

IN.4 - BRÛLER LA CHANDELLE PAR LES DEUX BOUTS... ET PLUS ENCORE

1 — Poubelle IN.4

De la braise aux flammes, le contenu de la poubelle s'enflamme rapidement.

Bientôt, vous entendez un sifflement étrange provenant de la poubelle et avant qu'un d'entre vous puisse réagir, quelque chose à l'intérieur éclate et explose violemment.

Récupérant de la chaleur ardente, vous regardez le feu gagner en ardeur un instant avant de diminuer légèrement, les flammes sauvages continuant de jaillir de temps en temps.

TOUS LES JOUEURS SUBISSENT 1 DÉGÂTS

FAITES UN TEST DE LA BÊTE

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

PLACEZ TOUS LES JOUEURS ET LE PNJ « AGENT NORTHSHIELD » #37 SUR LE(S) HEX INDIQUÉ(S)

85



▪ **LIRE IN.6**

CHAPITRE N°08

IN.6 - COMBATTRE LE FEU PAR LES POMPIERS

1 — Poubelle IN.6

Alors qu'une garde de Northshield sort, ses yeux s'écarquillent devant les flammes sauvages. Son téléphone portable déjà à l'oreille, ses yeux passent du feu à l'immeuble Northshield, dangereusement près l'un de l'autre.

« ... OUI! Oui, il y a un incendie juste devant les bureaux. On a besoin de secours, vite! » s'exclame-t-elle, cherchant autour d'elle un coupable potentiel.

PLACEZ LE MARQUEUR D'AUTORITÉ SUR 8

69

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

VOUS NE POUVEZ PLUS INTERAGIR AVEC LE PNJ « AGENT NORTHSHIELD »

RETIREZ JETON D'ACTION #1 DE LA TUILE

QUAND VOUS ÊTES DANS LA LIGNE DE VUE D'UN PNJ SANS JETON FURTIVITÉ VOUS DEVEZ LIRE L'ÉVÈNEMENT E.30

▪ **REPRENEZ LE JEU**

87

PRENEZ LE JETON D'INDICE #1

CHAPITRE N°08

IN.5 - TRAVAILLER TARD LE SOIR

1 — Poubelle IN.5

De la braise aux flammes, le contenu de la poubelle s'enflamme rapidement.

Les flammes brûlent et crépitent, prenant de plus en plus d'ampleur. Un épais nuage de fumée s'échappe de la poubelle, clivant les murs des bureaux de Northshield, les noircissant de suie.

Vous vous éloignez des flammes. Ce n'est qu'une question de temps avant que quelqu'un ne les remarque.

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

PLACEZ TOUS LES JOUEURS ET LE PNJ « AGENT NORTHSHIELD » #37 SUR LE(S) HEX INDIQUÉ(S)

86



▪ **LIRE IN.7**

CHAPITRE N°08

IN.7 - PAS DE FUMÉE SANS...

1 — Poubelle IN.7

Alors qu'une garde sort, ses yeux s'écarquillent devant la fumée et les flammes qui s'échappent de la poubelle. S'empressant de sortir son téléphone portable, sans doute pour appeler les services d'urgence, elle regarde autour d'elle nerveusement, visiblement perplexe face à la situation.

PRENEZ LE JETON D'INDICE #1

RETIREZ JETON D'ACTION #1 DE LA TUILE

PLACEZ LE MARQUEUR D'AUTORITÉ SUR 8

70

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

77

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

CHAPITRE N°08

Investigation

LA PORTE

La porte est à quelques mètres du bureau de la garde. L'obscurité qui l'entoure, causée par des néons défectueux, permet de s'approcher facilement sans être vu.

75 * Vous vous approchez de la porte et observez son dispositif de sécurité.
LIRE IN.1

Vous vous éloignez, décidant d'y revenir plus tard.
REPRENEZ LE JEU

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

35

CHAPITRE N°08

IN.1 - RÉSERVÉ AU PERSONNEL

La porte qui donne sur le couloir est lourde, ignifugée et sans fenêtre, protégée par un lecteur de carte à puce.

76 * **SI VOUS AVEZ LA CARTE OBJET « CARTE D'IDENTITÉ » #42**
VOUS DEVEZ LIRE IN.3

* **SI VOUS AVEZ TECHNOLOGIE NIVEAU 3+**
Vous tentez de contourner la sécurité.
LIRE IN.4

* Vous tentez d'ouvrir discrètement le panneau et de court-circuiter le lecteur de cartes.
FAITES UN TEST MENTAL + TECHNOLOGIE [DE DIFFICULTÉ 3]
✓ SUCCÈS: **LIRE IN.5** | ✗ ÉCHEC: **LIRE IN.2**

89 * **RETIREZ TOUS LES JETONS D'INDICE**

36

CHAPITRE N°08

IN.6 - TOUS LES REGARDS SUR MOI

Vous commencez à chercher un endroit pour vous cacher lorsque vous entendez une voix glaciale et autoritaire. « Hé! Que croyez-vous faire ici? »

La garde s'avance vers vous, regardant le lecteur de cartes démantelé avant de vous lancer un regard sombre. « Vous essayez vraiment de vous cacher après avoir brisé notre porte. » Elle soupire lourdement. « Écoutez, que ce soit de la drogue ou de l'argent, je peux vous promettre que vous n'en trouverez pas ici. » Elle saisit votre bras fermement. « Alors, vous sortez d'ici tout de suite ou vous préférez que j'appelle la police? »

Il est clair que vous ne pouvez pas vous permettre que la police soit impliquée dans tout ça. Vous vous laissez traîner dehors et pousser dans les rues froides. Humiliant, mais au moins le reste de la coterie aura une chance de réussir là où vous avez échoué...

RETIREZ VOTRE MINIATURE DE LA TUILE

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

73 []

41

CHAPITRE N°08

IN.3 - PIRATAGE À L'ANCIENNE

En commençant vos recherches dans les piles de papiers qui encombrant le bureau, vous trouvez rapidement un mémo contenant une courte liste de codes alphanumériques non identifiés ressemblant à des mots de passe. Il y a également un courriel et un nom d'utilisateur pour un site web douteux.

Après avoir testé quelques mots de passe sur le programme ELEC-LOCK, vous en trouvez un qui fonctionne et vous déverrouillez la porte de l'armurerie.

PRENEZ LE JETON D'INDICE #1

90 []

* Vous essayez de trouver un moyen d'effacer votre présence des archives des caméras de sécurité.
FAITES UN TEST MENTAL + TECHNOLOGIE [DE DIFFICULTÉ 4]
✓ SUCCÈS: **LIRE IN.8** | ✗ ÉCHEC: **LIRE IN.5**

52



CHAPITRE N°08

L'ordinateur
IN.7**IN.7 - ET VOUS TROUVEREZ**

En commençant vos recherches par les piles de papiers qui encombrant le bureau, vous trouvez rapidement une note autocollante contenant une courte liste de codes alphanumériques non identifiés ressemblant à des mots de passe. Il y a également un courriel et un nom d'utilisateur pour un site web douteux.

Après avoir testé quelques mots de passe sur le programme ELEC-LOCK, vous en trouvez un qui fonctionne et vous déverrouillez la porte de l'armurerie.

PRENEZ LE JETON D'INDICE #1

91

- N'ayant plus rien d'important à faire sur l'ordinateur, vous commencez à effacer votre présence des archives de sécurité.

LIRE IN.9

56

CHAPITRE N°08

L'ordinateur
IN.8**IN.8 - COMME SI NOUS N'ÉTIIONS PAS LÀ**

En examinant les répertoires, vous parvenez à trouver le dossier local où tous les enregistrements des caméras sont sauvegardés chaque heure.

Cependant, les dossiers sont protégés par plusieurs mots de passe et les droits d'administrateur nécessaires pour les supprimer n'ont pas été donnés à cet utilisateur. Contourner chaque code demanderait beaucoup de temps.

Mais un test rapide révèle que le formatage d'urgence de l'ensemble du disque est un processus qui ne nécessite ni mot de passe ni accès spécial. L'abus de cette faille de sécurité rendrait de nombreuses fonctions inopérables, mais garantirait la sécurité de la coterie. Il serait presque impossible de lier votre coterie à ce qui s'est passé ici ce soir.

Comme l'ordinateur n'offre pas d'autres options intéressantes, vous lancez le processus.

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

92

PRENEZ LE JETON D'INDICE #4

- REPRENEZ LE JEU

57

CHAPITRE N°08

L'ordinateur
IN.9**IN.9 - DU SOLEIL PLEIN LE DISQUE DUR**

En redémarrant l'ordinateur en mode sans échec, vous contournez facilement les mesures de sécurité et formatez le disque, effaçant ainsi les archives de sécurité.

Satisfait, vous abandonnez l'ordinateur désormais quasi inutilisable.

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

93

PRENEZ LE JETON D'INDICE #4

- REPRENEZ LE JEU

58

CHAPITRE N°08

Événement
E.4**E.4 - COUP DE PIED DANS LA FOURMILIÈRE**

En glissant vos doigts à travers le treillis, vous parvenez à entrouvrir la fenêtre d'environ un centimètre. C'est à peine suffisant, mais la lumière du capteur devient rouge vif, et vous entendez un bip sourd ainsi que des bruits de pas précipités provenant d'autres pièces.

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

63



CHAPITRE N°08

Événement
E.5

E.5 - IMPRENABLE

En vous approchant de la porte renforcée d'acier, vous voyez le panneau sans boutons d'un loquet électronique qui la verrouille. Tenter de le désactiver manuellement serait délicat et nécessiterait une tonne d'équipement.

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

64

CHAPITRE N°08

Événement
E.6

E.6 - PROVISIONS INATTENDUES

Northshield n'est rien de plus qu'une bande de petits truands, à peine au-dessus des gardes de centre commercial. Du moins, c'est ce que vous pensiez avant de voir leur armurerie...

Du matériel antiémeute, des boîtes de munitions, et des appareils de communication tactique. C'est à se demander dans quoi Northshield est impliqué, avec des réserves aussi bien fournies.

Dans un coin se trouve une grande armoire à casier, contenant sans doute toutes sortes d'objets intéressants. Chaque casier est verrouillé par des lecteurs magnétiques pour aider Northshield à retracer l'équipement emprunté par leurs employés.

SI VOUS AVEZ LA CARTE OBJET « CARTE D'IDENTITÉ » #42

VOUS DEVEZ LIRE E.7

- Désactivez chaque porte de casier.

FAITES UN TEST MENTAL + FURTIVITÉ DE DIFFICULTÉ 4
✓ SUCCÈS: LIRE E.9 | ✗ ÉCHEC: LIRE E.8

65

CHAPITRE N°08

Événement
E.21

E.21 - JUSTE UNE GORGÉE

La bête ne dort jamais complètement et votre proximité de cet humain vulnérable et insouciant est tout simplement... une opportunité tellement exquise qu'elle ne peut être ignorée.

Avec une férocité vicieuse, vous saisissez le presse-papiers et le balancez puissamment contre la tempe de l'employé de Northshield. Il frappe l'écran de l'ordinateur, le fissurant avant de tomber mollement. Vous léchez le sang sur le presse-papiers; de délicieuses éclaboussures écarlates qui ne seront pas gaspillées. Le garde respire encore, à peine, mais c'est tout ce dont vous avez besoin.

RÉDUISEZ VOTRE SOIF DE 1

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

80

CHAPITRE N°08

Événement
E.22

E.22 - CHAMPION POIDS LOURDS

Le coup n'est ni précis ni mesuré et frappe violemment le garde. Trop violemment. La tête du gardien heurte l'écran de l'ordinateur, le brisant entièrement. L'employé inconscient respire encore, mais difficilement.

RETIREZ LE PNJ « DEUXIÈME GARDE » DE LA TUILE

REPRENEZ LE JEU

99

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

81

CHAPITRE N°08

Événement E.23

E.23 - DANS LES GROS BRAS DE MORPHÉE

En vous approchant discrètement derrière la chaise, vous placez rapidement une main sur sa bouche pour éviter tout bruit et vous passez votre autre bras autour de son cou en exerçant une forte pression.

Surpris, il se débat, mais vous maintenez une prise ferme. Bientôt, sa force diminue, et vous ne le relâchez que lorsqu'il cesse de se débattre.

RETIREZ LE PNJ « DEUXIÈME GARDE » DE LA TUILE

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



■ REPRENEZ LE JEU

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

82

CHAPITRE N°08

Événement E.24

E.24 - VITESSE DE POINTE

FAITES UN TEST DE LA BÊTE

En un clin d'œil, vous saisissez le presse-papiers et, à une vitesse incroyable, vous assommez le garde avant même qu'il puisse se rendre compte de votre présence.

RETIREZ LE PNJ « DEUXIÈME GARDE » DE LA TUILE

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



■ REPRENEZ LE JEU

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

83

CHAPITRE N°08

Événement E.25

E.25 - ET LE PRIX EST ATTRIBUÉ À...

Vous faites un pas en avant et, avec élan et précision, vous l'assommez avec le trophée du Prix des Entreprises.

Il s'effondre sur sa chaise, proprement et tranquillement.

RETIREZ LE PNJ « DEUXIÈME GARDE » DE LA TUILE

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



■ REPRENEZ LE JEU

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

84

CHAPITRE N°08

Événement E.26

E.26 - LE MORDEUR MORDU

Vous serrez les dents alors qu'il vous mord et vous lacère. Il se débat pendant un certain temps, mais finalement, ses forces l'abandonnent et il tombe inconscient.

Vous retirez votre bras mutilé, perforé et déchiqueté en lambeaux.

PRENEZ LA CARTE EFFET « BLESSÉ » #06

PRENEZ 2 DÉGÂTS

RETIREZ LE PNJ « DEUXIÈME GARDE » DE LA TUILE

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



■ REPRENEZ LE JEU

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

85

CHAPITRE N°08

Événement E.27

E.27 - PETIT IMPUDENT

Cette pathétique poche de sang ose tenter de vous mordre?! Inacceptable!

Avec un craquement écoeurant, vous lui brisez le cou. Il gît sans vie sur sa chaise, un regard de choc et de terreur à jamais gravé sur son visage.

PERDEZ 1 D'HUMANITÉ

RETIREZ LE PNJ « DEUXIÈME GARDE » DE LA TUILE

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



Assumez les conséquences de vos actes.
LIRE E.28

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

86

CHAPITRE N°08

Événement E.33

E.33 - SAUF

Maintenant que vous êtes à l'extérieur, vous regardez les bureaux. Il n'y a aucun moyen pour vous d'y retourner. Ils vont certainement garder l'œil ouvert pour vous en particulier...

97 SI VOUS AVEZ LA CARTE OBJET « UNIFORMES NORTHSHIELD » #66, ET VOUS AVEZ LE JETON D'INDICE #4 VOUS DEVEZ LIRE E.35

SI VOUS AVEZ LA CARTE OBJET « UNIFORMES NORTHSHIELD » #66 VOUS DEVEZ LIRE E.36

106

▪ Sinon,
LIRE E.34

92

CHAPITRE N°08

Événement E.34

E.34 - PRENDRE UN COUP POUR L'ÉQUIPE

On dirait que le reste est entre les mains de votre coterie. Retourner dans les bureaux est trop dangereux à ce stade. Vous avez évité de justesse que la police soit impliquée dans cette affaire...

En vous éloignant à une distance sûre des bureaux, vous attendez patiemment que le reste de votre groupe termine le travail auquel vous ne pouvez plus participer, au risque de compromettre la soirée entière.

RETIREZ VOTRE MINIATURE DE LA TUILE

SI TOUS LES PERSONNAGES ONT ÉTÉ RETIRÉS DE LA TUILE
Vous avez échoué le chapitre.
RECOMMENCEZ DEPUIS LE DÉBUT

105

▪ **REPRENEZ LE JEU**

93

CHAPITRE N°08

Événement E.37

E.37 - INSTRUCTIONS

Caleb a toujours été très clair dans ses instructions pour de telles infiltrations : ne soyez pas repérés.

Bien que les vampires de la Camarilla aient des moyens de faire taire les mortels ou de dérailler certaines enquêtes policières, l'utilisation de ces méthodes attire une attention non désirée sur les Descendants de la ville. Par conséquent, il est de la plus haute importance que votre implication dans cette affaire ne soit pas suspectée.

107

QUAND VOUS AVEZ LA CARTE OBJET « UNIFORMES NORTHSHIELD » #66, ET QUE TOUS LES JOUEURS SONT SUR LEUR HEX DE DÉPART VOUS DEVEZ LIRE E.38

▪ **REPRENEZ LE JEU**

96

CHAPITRE N°08

E.38 - UNE BOUFFÉ D'AIR FRAIS

Événement E.38

Alors que la porte d'entrée du bureau se referme derrière vous et que vous empoignez les uniformes volés, vous remarquez la lumière rouge clignotante d'une caméra de sécurité pointée directement sur la coterie.

98 SI VOUS AVEZ LE JETON D'INDICE #4
VOUS DEVEZ LIRE E.39

▪ Sinon,
LIRE E.40

CHAPITRE N°08

E.40 - SANS SOURCILLER

Événement E.40

Merde. Quand il y a une caméra de sécurité, il y en a plusieurs autres. Pour ce que vous en savez, tout votre petit manège a été filmé en 4K. Vous pouvez partir tout de suite, évidemment... Vous avez ce que vous êtes venu chercher. Cependant, cela signifierait sans aucun doute plus de travail pour la Camarilla. Quelqu'un devra venir nettoyer après vous et cela mènera à une discussion très gênante avec Caleb.

108

PRENEZ LA CARTE EFFET « DISTRAIT » #16

Fin du Chapitre n°8

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

CHAPITRE N°08

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 devrez 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 « VAILLEUR » #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

CHAPITRE N°09

E.9 - DEUX FOIS...



E.9

VOUS DEVEZ RÉUSSIR 4 DES 5 TESTS DE COMPÉTENCES CI-DESSOUS. UN TEST NE PEUT ÊTRE TENTÉ QU'UNE SEULE FOIS.

SOCIAL + SUBTERFUGE DE DIFFICULTÉ 5

MENTAL + INTUITION DE DIFFICULTÉ 3

MENTAL + VIGILANCE DE DIFFICULTÉ 4

SOCIAL + PERSUASION DE DIFFICULTÉ 3

SOCIAL + INTIMIDATION DE DIFFICULTÉ 4

124

SI VOUS AVEZ LE JETON D'INDICE #2
VOUS POUVEZ LE DÉFAUSSER POUR RÉUSSIR 1 TEST SOCIAL

▪ SI VOUS RÉUSSISSEZ AU MOINS 4 TESTS
LIRE E.10

▪ Sinon, quelqu'un vous surenchérit.
LIRE E.11

CHAPITRE N°10



D.2 - COMBATTRE OU FUIR

« Qui êtes-vous? », vous crie-t-elle. « Que faites-vous ici? SORTEZ! DÉGAGEZ! J'appelle la police! »

Ses cris vont alerter tout le bâtiment. Vous devez la faire taire. Et vite. M. Dumont, de son côté, est furieux. Il serre les poings et son visage se tord de colère.

Mieux vaut prendre le contrôle rapidement.



— Couple **D.2**

- Vous vous faites passer pour des voleurs.

FAITES UN TEST SOCIAL + INTIMIDATION DE DIFFICULTÉ 4
✓ SUCCÈS: LIRE D.4 | ✗ ÉCHEC: LIRE D.5

- Vous dites la vérité: vous êtes au courant de sa liaison.

FAITES UN TEST SOCIAL + PERSUASION DE DIFFICULTÉ 3
✓ SUCCÈS: LIRE D.6 | ✗ ÉCHEC: LIRE D.13 **122**

- SI VOUS AVEZ DOMINATION - ALIÉNATION NIVEAU 1+

Peut-être qu'en exacerbant leur peur, ils se calmeront. Mieux vaut un duo qui pleurniche qu'une harpie qui hurle.

LIRE D.3

CHAPITRE N°10

D.10 - L'ACCORD

« Nous voulons participer au vernissage de demain », dites-vous sans détour.

La confusion apparente sur leur visage respectif rend cette scène presque comique. Presque.

« C'est... c'est tout? » s'exclame le conservateur. « Mais, mais pourquoi? »

« Cela ne vous regarde pas. Vous ajoutez nos noms à la liste, vous nous laissez entrer, et vous profitez de votre soirée. C'est tout. »

« Et vous ne parlerez plus jamais de cela? »

« Faites-le, c'est tout. »

Michel cherche son téléphone à tâtons. Réalisant qu'il l'a laissé sur la table de la cuisine, il demande à Linda de lui donner le sien et commence à taper un message, demandant quels noms ajouter sur la liste et entre-coupant ses questions de supplications à voix basse de ne pas en parler à sa femme, qui sera également présente à l'événement.



— Couple **D.10**

FAITES UN TEST SOCIAL + INTUITION DE DIFFICULTÉ 5
✓ SUCCÈS: LIRE D.11 | ✗ ÉCHEC: LIRE D.12

120

121

CHAPITRE N°10

IN.6 - L'ODEUR DE L'AMOUR

L'odeur masquée assaille vos narines. Celle du sexe, du musc des parties intimes et de la sueur. Et c'est récent. Vous auriez pu facilement la manquer, car elle est écrasée par celle du vin imprégné dans le matériau du coussin et du vinaigre utilisé pour l'enlever.



— Canapé **IN.6**

110



SI TOUS LES JETONS DE ZONE D'INVESTIGATION ONT ÉTÉ RETIRÉS DE LA TUILE
VOUS DEVEZ LIRE L'ÉVÉNEMENT E.5

Sinon,
REPRENEZ LE JEU

125

* PRENEZ 1 JETON DE SUCCÈS D'INVESTIGATION

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

CHAPITRE N°10

DF.6 - ILS VOUS DÉCHIQUETERONT

« Nous savons que vous couchez ensemble. Vous ne pouvez pas le nier. Maintenant, la question est, que croyez-vous que la presse va penser de ça? Ils vont sûrement lancer une enquête sur vos vies. Vous savez comment ils sont. Ce sont des vautours voraces. »

Vous vous tournez vers Linda.

« Qu'en est-il de vos petites escapades, Madame Morin? Sont-elles aux frais des contribuables? »

« S'il vous plaît, si c'est de l'argent que vous voulez, nous pouvons trouver un arrangement. Mais ne nous faites pas de mal. » Linda, contrairement à son soupirant, est plus calme. Elle a tout autant peur, mais elle ne le laisse pas paraître... du moins pas trop.

GAGNEZ 1 XP CHACUN



— Déduction Finale **DF.6**

116

LIRE LE DIALOGUE « LE COUPLE » D.10

CHAPITRE N°10

E.8 - LE TRAIN-TRAIN QUOTIDIEN

Événement E.8

Comme vous avez pris le temps de tout remettre à sa place, ni Linda ni Michel n'ont remarqué votre présence. Après une seconde d'hésitation, leur excitation revient.

Linda commence à détacher la boucle de ceinture de son amant tandis qu'il retire le chemisier de sa jupe. Dans une étreinte, le couple se dirige vers la chambre, ignorant votre présence.

PRENEZ LE JETON D'INDICE #3

PLACEZ LE PNJ « LE COUPLE » #45 SUR LE(S) HEX INDIQUÉ(S)



REPRENEZ LE JEU

CHAPITRE N°11

D.16 - OÙ SONT LES CASIERS?

Vous portez doucement le corps dans vos bras et sortez discrètement de la salle pour vous rendre à un alcôve avoisinant. Il y a là un large socle sur lequel se trouve un vase. C'est une œuvre remarquable qui attirerait sans doute l'attention si elle était brisée ou déplacée.

Débutant D.16

Vous posez soigneusement le corps derrière.

FAITES UN TEST PHYSIQUE + FURTIVITÉ (DE DIFFICULTÉ 4)
✓ SUCCÈS: LIRE D.18 | ✗ ÉCHEC: LIRE L'ÉVÉNEMENT E.8

112

CHAPITRE N°10

E.1 - À LA RECHERCHE DE SQUELETTES DANS LE PLACARD

Événement E.1

Vous ne savez pas exactement combien de temps vous avez avant le retour du couple. Vous devrez vous hâter dans vos recherches. Tout ce qui peut confirmer une liaison fera l'affaire. Bien sûr, plus les preuves sont solides, plus il sera facile de le faire chanter.

PLACEZ LE MARQUEUR DE ROUND SUR 8

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

SI LE MARQUEUR DE ROUND A ATTEINT 0
VOUS DEVEZ LIRE E.5

Vous commencez à fouiller l'appartement.
REPRENEZ LE JEU

834

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

CHAPTER N°11

D.16 - SORTIE RAPIDE

Vous ramassez le corps de la gardienne et le portez rapidement hors de la salle.

Distraite D.16

FAITES UN TEST PHYSIQUE + FURTIVITÉ (DE DIFFICULTÉ 4)
✓ SUCCÈS: LIRE D.18 | ✗ ÉCHEC: LIRE L'ÉVÉNEMENT E.8

113

CHAPTER N°11

D.10 - UNE SOLUTION TEMPORAIRE, MAIS EFFICACE

Vous n'aurez pas à le déplacer loin.



— Âge D.10

- Il y a un dinosaure exposé sur un piédestal et juste assez de place entre lui et le mur pour y cacher le garde.

FAITES UN TEST PHYSIQUE + FURTIVITÉ DE DIFFICULTÉ 3
✓ SUCCÈS: **LIRE D.11** | ✗ ÉCHEC: **LIRE L'ÉVÉNEMENT E.8**

114

55

CHAPITRE N°11

D.10 - PARTIR MARCHER

Vous soulevez le corps et vous dirigez discrètement vers la salle d'exposition C: le jardin de minéralogie. Il est fermé aux invités ce soir et vous doutez que d'autres gardes s'y rendent.



— Surmené D.10

- Vous devez faire preuve de discrétion si vous ne voulez alerter personne.

FAITES UN TEST PHYSIQUE + FURTIVITÉ DE DIFFICULTÉ 4
✓ SUCCÈS: **LIRE D.13** | ✗ ÉCHEC: **LIRE L'ÉVÉNEMENT E.8**

115

83

CHAPITRE N°11

— Événement E.1

E.1 - FAIRE L'INVENTAIRE

En regardant dans la pièce, vous comptez six gardes de sécurité. La plupart d'entre eux se promènent, l'air plutôt ennuyé. Ils sont répartis pour couvrir le plus d'espace possible. Il sera assez difficile de voler la clé dans les conditions actuelles. Vous allez devoir réduire leur nombre d'une manière ou d'une autre.

DANS CE CHAPITRE, VOUS POUVEZ INITIER UNE SÉQUENCE DE DIALOGUE SANS PERDRE VOTRE JETON DE FURTIVITÉ

PLACEZ LE MARQUEUR DE ROUND SUR 7

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

QUAND LE MARQUEUR DE ROUND A ATTEINT 0 VOUS DEVEZ LIRE E.2

SI UN PERSONNAGE A LA CARTE EFFET « STRATÉGIE DE FUITE » #72 VOUS DEVEZ LIRE E.3

- Sinon, **REPRENEZ LE JEU**

126

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

98

CHAPITRE N°11

— Événement E.8

E.8 - ALERTE !

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**

105

CHAPITRE N°11

E.10 - ALERTE MAXIMUM

Événement E.10

Vous vous apprêtez à déverrouiller la vitrine, en espérant que le cliquetis de la serrure n'alertera personne aux alentours.

Vous entendez un dernier clic et la vitrine se desserre quelque peu. Avant de la soulever, vous jetez un coup d'œil dans le hall.

Plusieurs personnes vous regardent fixement. Vous avez été aperçu !

L'alarme silencieuse est déclenchée. Vous entendez le clic des portes magnétiques dans le hall d'exposition.

PRENEZ LA CARTE OBJET « DEUXIÈME FRAGMENT DE CLEF » #55

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

129

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

▪ Sinon,
REPRENEZ LE JEU

107

CHAPITRE N°11

E.17 - POINT DE NON-RETOUR

Événement E.17

Vous êtes sur le point de partir.

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

▪ Vous faites demi-tour.
REPRENEZ LE JEU

114

CHAPITRE N°11

E.58 - ET RESTE DEHORS !

Événement E.58

Le garde vous sort de la salle des serveurs et vous fait traverser les couloirs du sous-sol, vous éloignant des escaliers qui mènent à l'étage des expositions.

Après une minute, vous arrivez à une grande porte métallique au sommet de quelques marches en béton. Le garde prend une clé et la déverrouille. Dès qu'il l'ouvre, le froid s'installe, laissant apparaître un petit trottoir qui débouche sur la nuit. Le garde attend que vous sortiez et referme la porte derrière vous. Le bruit sourd d'une serrure qui se verrouille à nouveau vous fait quitter le musée Redpath pour la nuit.

RETIREZ VOTRE MINIATURE DE LA TUILE

SI TOUS LES PERSONNAGES ONT ÉTÉ RETIRÉS DE LA TUILE

Vous avez échoué le chapitre.
RECOMMENCEZ DEPUIS LE DÉBUT



PLACEZ LE PNJ « GARDE DE SÉCURITÉ » #22 AVEC LA CARTE PROFIL
« GARDE DE SÉCURITÉ » #10 SUR LE(S) HEX INDIQUÉ(S)



▪ REPRENEZ LE JEU

109

RETIREZ LE JETON D'ACTION #4 DE LA TUILE

155

CHAPITRE N°11

E.87 - SUHANAAA !

Événement E.87

S'IL N'EST PAS ACTIF, PLACEZ LE MARQUEUR D'AUTORITÉ SUR 4

111



Vous adoptez un ton enjoué. « Bonjour, Suhana. Je suis un peu dans le pétrin. On m'a demandé de nettoyer quelques vitrines au rez-de-chaussée ce soir. Je n'ai pas fait la demande assez tôt et c'est de ma faute, mais maintenant, tout le monde est à la maison, et je ne veux vraiment pas déranger mon patron, puisque je suis déjà sur la corde raide avec lui. Bref, peut-on les débloquer pour un nettoyage rapide pour moi ce soir ? »

Elle s'éclaircit la gorge. « Désolée, malheureusement, ce n'est pas possible. Nous avons des directives très précises sur comment, quand et pourquoi nous pouvons désactiver les capteurs de mouvement de nos appareils. Et nous avons besoin d'un numéro d'autorisation ou d'obtenir une confirmation verbale du directeur du musée. Pouvons-nous l'appeler pour vous ce soir ? » Vous mettez fin à l'appel au lieu de répondre. Il ne sert à rien de rendre les choses encore plus suspectes.

SI VOUS AVEZ LE JETON D'INDICE #2
VOUS DEVEZ LIRE E.90

▪ Sinon, vous retournez au menu principal et vérifiez ce que vous avez d'autre à faire.
LIRE E.55

133



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

184



CHAPITRE N°11

Événement E.89

E.89 - RAGE CONTRE LES MACHINES

Vous vous agrippez au dossier de la chaise métallique et vous approchez des étagères où est stocké l'ensemble du réseau d'ordinateurs. En souriant, vous faites un mouvement de recul.

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

135 PLACEZ LE MARQUEUR D'AUTORITÉ SUR 5

QUAND LE MARQUEUR D'AUTORITÉ A ATTEINT 0
VOUS DEVEZ LIRE E.70

Catharsis. Vous écrasez la chaise contre les étagères, le métal se tord et les composants se brisent à cause de votre assaut. Une par une, les lumières des serveurs s'éteignent.

Alors que vous donnez le dernier coup, vous pouvez entendre l'écho de votre carnage dans le hall. Quelqu'un a sûrement entendu. Vous vous nettoyez rapidement et commencez à vous faufiler vers le hall d'exposition, en espérant avoir un peu de temps avant que la sécurité fasse le lien entre le carnage et vous.

PRENEZ LA CARTE EFFET « BÂGLÉ » #36

PRENEZ LE JETON D'INDICE #2

RETIREZ JETON D'ACTION #4 DE LA TUILE

REPRENEZ LE JEU

CHAPITRE N°12

D.2 - PARI LES MOUTONS

Il est temps de briser ce sourire. S'il est effectivement nerveux, cela signifie qu'il y a un moyen d'en tirer parti. Sachant cela, il devrait être plus facile d'orienter la conversation dans cette direction.

« Monsieur Dumont, toujours un plaisir! » Vous prenez une flûte de champagne à un serveur qui passe et trinquez. « Nous voulions vous dire que la vente aux enchères d'hier soir était incroyable. Qui aurait cru qu'on pouvait avoir autant de plaisir à échanger de vieux bibelots? »

Vous répondez à son sourire, mais votre sourire de loup ne tarde pas à remplacer le sien, et il répond d'un air penaud: « Oui, oui, c'était très amusant. Je suis sûr que vous trouverez cette soirée tout aussi divertissante. »

Son manque de confiance semble provenir du fait qu'il ne sait pas pourquoi vous êtes ici. Il vous étudie, essayant probablement de comprendre quel genre d'individu donne des mystérieux cocktails à des étrangers.

« Dites, on se demandait, après la vente aux enchères, où êtes-vous allé? »

« Chez moi, pourquoi? »

Il redresse son dos et ses épaules. Vous lui avez donné l'ouverture qu'il cherchait. Vous pénétrez maintenant dans son territoire.

■ Méfiez-vous des loups.

FAITES UN TEST SOCIAL + INTIMIDATION [DE DIFFICULTÉ 4]
✓ SUCCÈS: LIRE D.5 | ✗ ÉCHEC: LIRE D.6

128 PRENEZ LE JETON D'INDICE #4



Conservateur D.2

CHAPITRE N°12



TABLE DES MATIÈRES

DIALOGUE P.3
 Garde junior P.5
 Carte coriace P.11
 Journaliste agaçant P.13
 Conservateur P.23
 Marie Dumont P.51
 Maire P.61
 Portier dévoué P.73

INVESTIGATION P.91
 No.1 Toile P.93

ÉVÉNEMENT P.101

⚡¹ JETON D'ACTION #1 P.102
 ⚡² JETON D'ACTION #2 P.108
 ⚡³ JETON D'ACTION #3 P.124
 ⚡¹ JETON D'ACTION #1 (PHASE II) P.103
 ⚡² JETON D'ACTION #2 (PHASE II) P.109

136

CHAPITRE N°12

D.4 - PLUS...

« Quelque chose ne va pas? »

« Non. » Michel prend une seconde pour réfléchir. « Oui. » Il y a une longue pause avant qu'il ne reprenne son calme. « Ce que vous m'avez donné hier soir. Je ne sais pas où vous l'avez trouvé ni ce que c'était. J'ai cherché sur le net et je n'ai rien trouvé sur le mélange du vin et du sang, ou quoi que ce soit d'autre. »

Vous remerciez la Mascarade qu'il n'ait rien trouvé. Sinon, les conséquences auraient été mortelles pour toutes les personnes impliquées.

« Je... j'en veux plus. Je n'ai pas pu dormir la nuit dernière. Je ne pensais qu'à boire à nouveau. En avez-vous ramené? Euh, si vous avez besoin d'aller en chercher dehors, je peux dire à la sécurité de vous laisser passer, sans poser de questions. »

Il est dépendant au Sang. Vous savez que les goules deviennent dépendantes de la vitae des Descendants, mais dès la première gorgée? Cet homme doit être déjà prédisposé à la dépendance, car c'est inhabituel.

117



■ Vous acceptez de lui en donner un peu plus.
LIRE D.7

■ Vous refusez. Ce n'est ni l'endroit ni le moment.
LIRE D.8

137 * PRENEZ LE JETON D'INDICE #4



Conservateur D.4

CHAPITRE N°12

D.10 - POUCE EN HAUT, POUCE EN BAS

« S'il devait y avoir un scandale ce soir, ce serait à cause de vous et de la raison qui vous a poussé à obtenir une invitation. » Verra-t-il votre feinte? « Vous êtes avec la presse? Je sais qu'ils me harcèlent depuis des semaines. » Non, comme un amateur, il s'est laissé emporter. Il est temps de finir ce combat.

« Nous ne sommes pas journalistes, non. Nous sommes de simples amateurs d'art qui souhaitaient vraiment être présents. On nous a dit que ce serait divertissant. Comme un triangle amoureux dans une comédie romantique. C'est hilarant, n'est-ce pas? »

Les tigres ont été libérés. Il sait qu'il est cuit. La couleur disparaît de son visage quand il comprend enfin votre intention. Il jette ses armes à terre. « Que voulez-vous? » dit-il, aigri.



Conservateur D.10

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

CHAPITRE N°12

D.24 - FAIRE PRESSION

« Connards. »

Alors qu'il part, vous ne pouvez vous empêcher de vous demander s'il va vraiment tenir parole. Juste au cas où, vous repérez le moyen le plus rapide de sortir du hall. Vous attendez encore quelques minutes et regardez le point rouge clignotant de chaque caméra s'affaiblir, puis s'éteindre.



Conservateur D.24

140

PRENEZ LE JETON D'INDICE #2

S'IL EST EN JEU, RÉDUISEZ LE MARQUEUR D'AUTORITÉ DE 2

RETIREZ LE PNJ « CONSERVATEUR » DE LA TUILE

REPRENEZ LE JEU

CHAPITRE N°12

D.23 - AFFRONTEMENT

Vous soutenez son regard pendant une bonne minute. Un invité s'approche de lui. « Quelque chose ne va pas, M. Dumont? Voulez-vous que j'appelle la sécurité? »

Michel affiche une mine sombre. « Non. Je vais bien. Je vais bien... En fait, je ne vais pas bien. » Le conservateur titube vers la foule et s'éclaircit la gorge.

« Mesdames et messieurs, je vous remercie d'être venus, mais je dois vous mettre dehors maintenant. » Il bafouille trop bien son discours pour ne pas avoir déjà utilisé ce stratagème. Un menteur né. « Voyez-vous, lorsque j'ai rendu publique cette exposition, je n'avais qu'une seule idée en tête: savoir qui se souciait réellement de l'artiste derrière le tableau: ma propre fille. Pourtant, aucun d'entre vous ne m'a approché pour me poser des questions à son sujet, pas même sa propre mère, bon sang! » Il pointe en direction de Marie, qui se cache le visage derrière son sac à main.

« Aucun d'entre vous n'a pris la peine de demander. Tout ce que vous voulez, c'est être vu en "bonne" compagnie, avec la "bonne" personne. Des vautours. Je n'arrive pas à y croire. Honte à vous tous. Ce soir devait être la première exposition de ma princesse, mais à quoi bon si personne ne s'intéresse à son art? »

Les invités sont abasourdis. Michel conclut son discours par « Sécurité! La nuit est finie, faites disparaître ces bourgeois de ma vue. Sauf eux. » Il vous désigne du doigt. « Ils font partie de l'équipe de nettoyage. » Il faut un certain temps pour que tout le monde soit escorté vers la sortie, Michel à leurs trousses, continuant son discours d'ivrogne.

RETIREZ TOUS LES PNJ DE LA TUILE SAUF LES PNJ « GARDES »



Conservateur D.23

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

CHAPITRE N°12

D.1 - POINT DE CONTRÔLE

En approchant de l'entrée, vous voyez deux gardes de sécurité de chaque côté du portier. Pendant que ce dernier cherche le nom des invités sur une liste, les autres fouillent les invités rapidement.



Porter D.1

141

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

143

LIRE L'ÉVÉNEMENT E.113

CHAPITRE N°12

D.8 - MES ORDRES SONT TRÈS STRICTS

« Monsieur Dumont a été très strict à ce sujet. Si vous n'êtes pas sur la liste, vous n'entrez pas. Je ne sais pas comment vous l'expliquer plus simplement. » Il vous désigne du doigt. « Vous, je peux laisser entrer, vous êtes sur la liste. » Il jette un regard sombre au journaliste. « Lui, non. »



Portier D:8

142

DÉFAUSSEZ LA CARTE EFFET « PLUS QUE PRÉVU » #78

144

LIRE L'ÉVÉNEMENT E.113

CHAPITRE N°12

E.8 - VITRINE

Le verre qui entoure la clef est immaculé et solide. Le briser attirerait trop l'attention, sans parler du système de sécurité sans doute actif pour protéger les biens du musée.

Après une observation attentive, vous trouvez un petit verrou situé au bas de la vitre, probablement pour la déverrouiller et vous permettre de la soulever. Il y a également un petit autocollant, d'environ un centimètre de large qui présente le logo de la marque SEISMOVAULT™.

Vous vous dites que le support est probablement protégé par ce truc SEISMOVAULT, quoi que ce soit. Il ne semble pas avoir de moyen de le désactiver d'ici.

Événement E:8

153

SI VOUS AVEZ LE JETON D'INDICE #1
VOUS DEVEZ LIRE E.10

Si non, il serait trop dangereux de briser le verre avec tous ces gens autour. Vous vous éloignez de la vitrine... pour l'instant.

REPRENEZ LE JEU

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

CHAPITRE N°12

E.10 - SEISMOVAULT DÉSACTIVÉ

Avec le plus important dispositif de sécurité désactivé, c'est votre chance de voler la clé. Vous sentez de nombreux regards de Bétail sur vous. La foule est occupée et aucun ne porte réellement attention à vous, mais si près de votre but, votre esprit commence à vous jouer des tours. Et si l'un d'eux se retournerait au dernier moment? Et si quelqu'un se tenait derrière vous et voyait tout?

Vous chassez le doute. Vous ne pouvez pas laisser quoi que ce soit jouer contre vous. Pas maintenant.

Événement E:10

146

FAITES UN TEST PHYSIQUE + FURTIVITÉ DE DIFFICULTÉ 3*

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

✓ SUCCÈS: LIRE E.15 | ✗ ÉCHEC: LIRE E.16

Vous préférez attendre que moins de regards soient tournés dans votre direction.

REPRENEZ LE JEU

CHAPITRE N°12

E.12 - VIENS ICI

FAITES UN TEST DE LA BÊTE

Vous regardez le garde dans les yeux et criez : « Viens ici ! »

Juste comme ça, l'homme marche jusqu'à vous, hagard. Le journaliste en profite pour se faufiler derrière le garde, en restant le plus possible à la limite de sa vision périphérique.

Il donne l'impression d'être presque doué pour l'infiltration.

Événement E:12

147

RETIREZ LE JETON D'ACTION #2 DE LA TUILE

DÉFAUSSEZ LA CARTE EFFET « PLUS QUE PRÉVU » #78

PRENEZ LE JETON D'INDICE #1

CHAPITRE N°12

Événement
E.17

E.17 - ASSEZ DE BLABLAS

Vous gardez l'attention du garde sur vous pendant quelques minutes, suffisamment pour que le journaliste puisse se faufiler à l'intérieur. Au moindre faux pas, il sera probablement jeté dehors rapidement par la sécurité, mais cela ne vous regarde plus, vous avez rempli votre part du contrat.

Vous revenez vers l'entrée principale.

148

RETIREZ JETON D'ACTION #2 DE LA TUILE

DÉFAUSSEZ LA CARTE EFFET « PLUS QUE PRÉVU » #78

PRENEZ LE JETON D'INDICE #1

118

CHAPITRE N°12

Événement
E.35

E.35 - LA MAIN DANS LE SAC

160

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

Concentré sur la tâche à accomplir, vous entendez des pas s'arrêter au seuil de la pièce et y demeurer un moment. Vous tournez rapidement la tête. Un garde en uniforme de Northshield examine la pièce et pose un regard perplexe sur vous, perplexe.

« Le musée est fermé pour un événement privé. Que faites-vous ici ? » Sa voix est rauque, semblable à un grognement.

SI VOUS ÊTES LUCIANNA RICCI

Et que vous souhaitez lui révéler votre véritable visage,

LIRE E.44

Vous essayez de le convaincre que vous êtes un employé du musée et que vous faites que du travail supplémentaire.

LIRE E.43

SI VOUS AVEZ TECHNOLOGIE NIVEAU 3+

Vous prétendez être un technicien travaillant sur un problème urgent concernant les serveurs.

LIRE E.41

Vous attaquez immédiatement le garde. Aucun besoin de témoins.

LIRE E.42

136

CHAPITRE N°12

Événement
E.59

E.59 - ET RESTE DEHORS !

Le garde vous sort de la salle des serveurs et vous fait traverser les couloirs du sous-sol, vous éloignant des escaliers qui mènent à l'étage des expositions.

Après une minute, vous arrivez à une grande porte métallique au sommet de quelques marches en béton. Le garde prend une clé et la déverrouille. Dès qu'il l'ouvre, le froid s'installe, laissant apparaître un petit trottoir qui débouche sur la nuit. Le garde attend que vous sortiez et referme la porte derrière vous. Le bruit sourd d'une serrure qui se verrouille à nouveau vous fait quitter le musée Redpath pour la nuit.

161

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

SI TOUS LES PERSONNAGES ONT ÉTÉ RETIRÉS DE LA TUILE

Vous avez échoué le chapitre.

RECOMMENCEZ DEPUIS LE DÉBUT



162

PLACEZ « GARDE JUNIOR » #50 SUR LE HEX INDIQUÉ



REPRENEZ LE JEU

160

CHAPITRE N°12

Événement
E.88

E.88 - SUHANAAA !

118

S'IL N'EST PAS ACTIF, PLACEZ LE MARQUEUR D'AUTORITÉ SUR 4

Vous adoptez un ton enjoué. « Bonjour, Suhana. Je suis un peu dans le pétrin. On m'a demandé de nettoyer quelques vitrines au rez-de-chaussée ce soir. Je n'ai pas fait la demande assez tôt et c'est de ma faute, mais maintenant, tout le monde est à la maison, et je ne veux vraiment pas déranger mon patron, puisque je suis déjà sur la corde raide avec lui. Bref, peut-on les débloquer pour un nettoyage rapide pour moi ce soir ? »

Elle s'éclaircit la gorge. « Désolée, malheureusement, ce n'est pas possible. Nous avons des directives très précises sur comment, quand et pourquoi nous pouvons désactiver les capteurs de mouvement de nos appareils. Et nous avons besoin d'un numéro d'autorisation ou d'obtenir une confirmation verbale du directeur du musée. Pouvons-nous l'appeler pour vous ce soir ? » Vous mettez fin à l'appel au lieu de répondre. Il ne sert à rien de rendre les choses encore plus suspectes.

SI VOUS AVEZ LE JETON D'INDICE #2

VOUS DEVEZ LIRE E.91

Sinon, vous retournez au menu principal et vérifiez ce que vous avez d'autre à faire.

LIRE E.56

163

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

189

CHAPITRE N°12

E.90 - RAGE CONTRE LES MACHINES

Événement E.90

Vous vous agrippez au dossier de la chaise métallique et vous approchez des étagères où est stocké l'ensemble du réseau d'ordinateurs.

En souriant, vous faites un mouvement de recul.

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

165 PLACEZ LE MARQUEUR D'AUTORITÉ SUR 5

QUAND LE MARQUEUR D'AUTORITÉ A ATTEINT 0
VOUS DEVEZ LIRE E.71

Catharsis. Vous écrasez la chaise contre les étagères, le métal se tord et les composants se brisent à cause de votre assaut. Une par une, les lumières des serveurs s'éteignent.

Alors que vous donnez le dernier coup, vous pouvez entendre l'écho de votre carnage dans le hall. Quelqu'un a sûrement entendu. Vous vous nettoyez rapidement et commencez à vous faufiler vers le hall d'exposition, en espérant avoir un peu de temps avant que la sécurité fasse le lien entre le carnage et vous.

PRENEZ LA CARTE EFFET « BÂCLÉ » #36

PRENEZ LE JETON D'INDICE #2

RETIREZ JETON D'ACTION #4 DE LA TUILLE
REPRENEZ LE JEU

191

CHAPITRE N°12

E.110 - FOULE EN PANIQUE

Événement E.110

PLACEZ LE MARQUEUR DE ROUND SUR 3

QUAND LE MARQUEUR DE ROUND A ATTEINT 0
VOUS DEVEZ LIRE E.112

PLACEZ LE PNJ « INVITÉ », LE PNJ « LINDA », LE PNJ « MARIE DUMONT », LE PNJ « GARDE JUNIOR » ET LE PNJ « GARDE CORIACE » SUR LE(S) HEX INDIQUÉ(S)



REPRENEZ LE JEU

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

211

CHAPITRE N°12

E.113 - INTÉRIEUR DU MUSÉE

Événement E.113

Des panneaux sur des chevalets vous dirigent vers la salle d'exposition, qui se trouve dans le hall B. Le chemin est assez facile à mémoriser : tout droit à travers l'exposition Nikola Tesla dans le hall A, puis à droite à l'embranchement. Vous remarquez l'absence de gardes dans le hall A et même dans le couloir qui mène au hall B. Il y a cependant des caméras juste au-dessus des entrées de chaque hall. Vous devrez trouver un moyen de les éviter ou de les désactiver avant de partir si vous voulez être sûr que personne ne viendra vous chercher.

Lorsque vous entrez dans le Hall B, vous reconnaissez quelques-unes des personnes qui étaient devant vous dans la file d'attente, ainsi que la femme que vous avez rencontrée hier soir, bien qu'elle semble être très demandée considérant le troupeau de Bétail qui l'entoure.

167

Vous vous fondez dans la foule et entamez la dernière étape de votre plan.

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

214

CHAPITRE N°12

E.118 - MISE EN PLACE DE LA DISTRACTION

Événement E.118

169

S'ILS SONT SUR LA TUILLE, 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.

REPRENEZ LE JEU

219

CHAPITRE N°13



TABLE DES MATIÈRES

DIALOGUE..... P.3	
Garde âgé.....	P.19
Garde coriace.....	P.5
Conservateur.....	P.25
Maire.....	P.49
Slameur.....	P.67
Sam.....	P.77
Marie Dumont.....	P.109
INVESTIGATION..... P.123	
No.1 Buffet.....	P.125
ÉVÈNEMENT..... P.129	
 JETON D'ACTION #1.....	P.137
 JETON D'ACTION #2.....	P.145
 JETON D'ACTION #3.....	P.156
 JETON D'ACTION #4.....	P.161

1

CHAPITRE N°13



D.3 - AMADOUER

« J'ai besoin de passer », dites-vous simplement.
 « Seuls le conservateur et ceux qu'il autorise peuvent passer. Désolé, pas d'exception », répond-il.

Vous jetez un regard au conservateur, sachant qu'il ne vous refusera plus rien, pas avec les arguments convaincants que vous lui avez donnés plus tôt. « Il est juste là et nous sommes pleinement autorisés. Allez demander, nous attendrons », dites-vous.

L'homme vous dit de rester là tandis qu'il se dirige vers le conservateur. La discussion est brève et le garde revient en vous faisant un signe de tête. « Bien, allez-y. Passez une bonne soirée. »

Garde âgé D.3

156

PLACEZ « GARDÉ ÂGÉ » #48 SUR LE HEX INDIQUÉ

171



VOUS NE POUVEZ PLUS INTERAGIR AVEC LE P.N.J « GARDE ÂGÉ »

▪ REPRENEZ LE JEU

22

CHAPITRE N°13

D.4 - PROMOTION INSTANTANÉ

« Bien sûr que c'est moi. J'ai planifié et organisé cette soirée. Cela inclut aussi votre salaire. Alors, pour l'amour de Dieu, pouvez-vous me laisser faire mon travail? » Vous vous moquez face à son impudence.

« D'accord, désolé. Passez une bonne soirée », dit-il en s'écartant de votre chemin.

Vous vous dépêchez de le dépasser, espérant qu'il ne se rendra point compte de son erreur de sitôt.



Garde âgé D.4

172

PLACEZ « GARDÉ ÂGÉ » #48 SUR LE HEX INDIQUÉ



VOUS NE POUVEZ PLUS INTERAGIR AVEC LE P.N.J « GARDE ÂGÉ »

▪ REPRENEZ LE JEU

23

CHAPITRE N°13

D.12 - ŒIL POUR ŒIL

Vous acceptez le prix de cet homme cupide. « Une faveur pour une faveur », dites-vous, en espérant que son aide en vaudra la peine. Il acquiesce, son avarice assouvie pour l'instant.

« Eh bien, dans ce cas, je serai heureux de vous donner un coup de main... Hmm... Voyons voir », dit-il en cherchant dans sa poche un vieux téléphone cellulaire qu'il vous tend. « Pour rester en contact si nécessaire. » Il sourit.

PRENEZ LA CARTE OBJET « TÉLÉPHONE JETABLE » #46

173

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

▪ Sinon,
LIRE D.15



Maire D.12

61



CHAPITRE N°13



D.17 - IMPRESSIONNANT... POUR UN MORTEL

Le maire vous regarde et vous fait un signe du pouce. Cet enfoiré a non seulement réussi à faire faire au garde ce qu'il voulait, mais il a réussi à faire en sorte que le garde le REMERCIE pour cela...

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



VOUS NE POUVEZ PLUS INTERAGIR AVEC LE PNJ « MAIRE »

VOUS NE POUVEZ PLUS INTERAGIR AVEC LE PNJ « GARDE ÂGÉ »

▪ REPRENEZ LE JEU

174

Maire D.17

CHAPITRE N°13



D.25 - SAM N'EST PLUS

Son cœur s'est arrêté, mais vous continuez à boire jusqu'à la dernière goutte. C'est seulement lorsque vous aspirez à sec que vous réalisez ce que vous avez fait.

PLACEZ VOTRE MARQUEUR DE SOIF SUR 0

Paniqué, vous regardez autour de vous, essayant de trouver un endroit pour cacher le corps. Un échec mettrait en péril toute la soirée de votre coterie. Alors que vous traînez discrètement cette femme autrefois exceptionnelle sous une petite table où sont posées des coupes de champagne, vous voyez un petit rat sortir en courant, terrifié. L'ignorant, vous vous assurez que la nappe couvre bien le cadavre. Ce n'est qu'une question de temps avant que quelqu'un ne la trouve et que tout soit fini, mais peut-être serez-vous partis avant.

PERDEZ 1 D'HUMANITÉ

PRENEZ LA CARTE EFFET « FAIBLE VOLONTÉ » #50

S'IL EST EN JEU, RÉDUISÉZ LE MARQUEUR D'AUTORITÉ DE 1

SI LE MARQUEUR D'AUTORITÉ N'EST PAS EN JEU

PLACEZ LE MARQUEUR D'AUTORITÉ SUR 6

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

QUAND LE MARQUEUR D'AUTORITÉ A ATTEINT 0
VOUS DEVEZ LIRE L'ÉVÉNEMENT E.114

▪ REPRENEZ LE JEU

175

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

Sam D.25

CHAPITRE N°13



D.26 - SANS LAISSER DE TRACES

Traînant cette femme autrefois exceptionnelle sous une petite table où trônent des verres de champagne, vous vous assurez que la nappe couvre bien son corps. Ce n'est qu'une question de temps avant que quelqu'un ne la trouve et que tout soit fini, mais peut-être serez-vous partis avant.

PERDEZ 1 D'HUMANITÉ

S'IL EST EN JEU, RÉDUISÉZ LE MARQUEUR D'AUTORITÉ DE 1

SI LE MARQUEUR D'AUTORITÉ N'EST PAS EN JEU

PLACEZ LE MARQUEUR D'AUTORITÉ SUR 6

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

QUAND LE MARQUEUR D'AUTORITÉ A ATTEINT 0
VOUS DEVEZ LIRE L'ÉVÉNEMENT E.114

▪ REPRENEZ LE JEU

176

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

RETIREZ « SAM » #55 DE LA TUILE

Sam D.26

CHAPITRE N°13



D.29 - SAUVÉ PAR LE GONG

PRENEZ LA CARTE OBJET « TÉLÉPHONE JETABLE » #46

Après avoir caché son corps inconscient sous une table voisine, ajustant la nappe pour s'assurer qu'elle ne serait pas trouvée rapidement, vous appelez l'hôpital et leur donnez l'adresse et le nom de Sam avant de raccrocher. Cela devrait vous donner un peu de temps avant que les ambulanciers ne franchissent les portes et ne la trouvent. Il faut juste que vous soyez partis avant...

S'IL EST EN JEU, RÉDUISÉZ LE MARQUEUR D'AUTORITÉ DE 1

SI LE MARQUEUR D'AUTORITÉ N'EST PAS EN JEU

PLACEZ LE MARQUEUR D'AUTORITÉ SUR 6

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

QUAND LE MARQUEUR D'AUTORITÉ A ATTEINT 0
VOUS DEVEZ LIRE L'ÉVÉNEMENT E.114

▪ REPRENEZ LE JEU

177

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

RETIREZ « SAM » #55 DE LA TUILE

Sam D.29

CHAPITRE N°13

D.30 - PANIQUE À L'EXPOSITION

Dès que le garde voit la condition inerte de Sam, il attrape son talkie-walkie. « J'ai besoin de tout le personnel ici. Nous avons une urgence médicale. Et que quelqu'un appelle une ambulance tout de suite ! »

Agenouillé, il traîne son corps à l'air libre et commence à lui faire un massage cardiaque. La foule se rassemble, choquée et horrifiée, tandis que Michel et Marie se frayent un chemin parmi les invités pour s'agenouiller à côté de leur fille, dans un état de terreur totale, regardant son visage pâle.



— Sam D.30

PLACEZ TOUS LES JOUEURS, LE PNJ « SAM », LE PNJ « CONSERVATEUR », LE PNJ « SLAMEUR », LE PNJ « MAIRE », LE PNJ « GARDE CORIAÇE » ET LE PNJ « GARDE ÂGÉ » SUR LE(S) HEX INDIQUÉ(S)



■ LIRE D.31

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

107

CHAPITRE N°13

— Événement E.9

E.9 - ANGLE MORT

L'attention de tout le monde semble être loin de vous. C'est le moment idéal pour tenter quelque chose.

■ SI VOUS AVEZ LE JETON D'INDICE #1
LIRE E.10

■ Vous brisez le verre et prenez ce que vous êtes venu chercher.
LIRE E.11

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

138

CHAPITRE N°13

E.8 - DERRIÈRE LE MIROIR

— Événement E.8

Le verre qui entoure la clef est immaculé et solide. Le briser attirerait l'attention, sans parler des probables mesures de sécurité de la vitrine destinées à protéger les biens du musée.

Après une observation attentive, vous trouvez un petit verrou au bas de la vitre, probablement pour la déverrouiller du support et vous permettre de la soulever. Il y a également un petit autocollant, d'un quart de pouce de large, en fait, qui indique SEISMOVAULT™.

Vous vous dites que le support est assurément protégé par ce truc SEISMOVAULT™, quel qu'il soit. Il ne semble pas qu'il y ait un moyen de le désactiver d'ici.

179

■ LIRE E.9

137

CHAPITRE N°13

— Événement E.32

E.32 - TROP LOIN, TROP AIDEMENT

157



Une cage d'escalier de secours descend en spirale sous la faible lumière des néons.

En descendant, vous pouvez entendre l'écho de vos pas, mais rien de plus. Le béton propre et sans vie contraste fortement avec le bois sombre et les couleurs chaudes du rez-de-chaussée. Vous voyez des panneaux indiquant diverses salles de stockage, des quais de chargement, des salles de bains et, vous souriez, la salle des serveurs.

■ Vous suivez les escaliers jusqu'à la salle des serveurs, avec l'intention de vous y introduire et d'accéder au système de sécurité du musée.
LIRE E.33

■ Vous restez au rez-de-chaussée pour l'instant et gardez les yeux sur l'objectif.
REPRENEZ LE JEU

181



SI « GARDÉ ÂGÉ » #48 EST ADJACENT AU JETON D'ACTION #4
VOUS DEVEZ REPREDRE LE JEU

161

CHAPITRE N°13

E.64 - ET RESTE DEHORS !

Événement E.64

Le garde vous sort de la salle des serveurs et vous fait traverser les couloirs du sous-sol, vous éloignant des escaliers qui mènent à l'étage des expositions.

Après une minute, vous arrivez à une grande porte métallique au sommet de quelques marches en béton. Le garde prend une clé et la déverrouille. Dès qu'il l'ouvre, le froid s'installe, laissant apparaître un petit trottoir qui débouche sur la nuit. Le garde attend que vous sortiez et referme la porte derrière vous. Le bruit sourd d'une serrure qui se verrouille à nouveau vous fait quitter le musée Redpath pour la nuit.

RETIREZ VOTRE MINIATURE DE LA TUILE

SI TOUS LES PERSONNAGES ONT ÉTÉ RETIRÉS DE LA TUILE

Vous avez échoué le chapitre.
RECOMMENCEZ DEPUIS LE DÉBUT



PLACEZ LE PNJ « GARDE DE SÉCURITÉ » #22 AVEC LA CARTE PROFIL « GARDE DE SÉCURITÉ » #10 SUR LE(S) HEX INDIQUÉ(S)



REPRENEZ LE JEU

182

RETIREZ LE JETON D'ACTION #4 DE LA TUILE

193

CHAPITRE N°13

E.95 - RAGE CONTRE LES MACHINES

Événement E.95

Vous vous agrippez au dossier de la chaise métallique et vous approchez des étagères où est stocké l'ensemble du réseau d'ordinateurs.

En souriant, vous faites un mouvement de recul.

184

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

PLACEZ LE MARQUEUR D'AUTORITÉ SUR 5

QUAND LE MARQUEUR D'AUTORITÉ A ATTEINT 0
VOUS DEVEZ LIRE E.76

Catharsis. Vous écrasez la chaise contre les étagères, le métal se tord et les composants se brisent à cause de votre assaut. Une par une, les lumières des serveurs s'éteignent.

Alors que vous donnez le dernier coup, vous pouvez entendre l'écho de votre carnage dans le hall. Quelqu'un a sûrement entendu. Vous vous nettoyez rapidement et commencez à vous faufiler vers le hall d'exposition, en espérant avoir un peu de temps avant que la sécurité fasse le lien entre le carnage et vous.

PRENEZ LA CARTE EFFET « BÂCLÉ » #36

PRENEZ LE JETON D'INDICE #2

RETIREZ JETON D'ACTION #4 DE LA TUILE

REPRENEZ LE JEU

224

CHAPITRE N°13

E.93 - SUHANAAA !

Événement

158



S'IL N'EST PAS ACTIF, PLACEZ LE MARQUEUR D'AUTORITÉ SUR 4

Vous adoptez un ton enjoué. « Bonjour, Suhana. Je suis un peu dans le pétrin. On m'a demandé de nettoyer quelques vitrines au rez-de-chaussée ce soir. Je n'ai pas fait la demande assez tôt et c'est de ma faute, mais maintenant, tout le monde est à la maison, et je ne veux vraiment pas déranger mon patron, puisque je suis déjà sur la corde raide avec lui. Bref, peut-on les débloquer pour un nettoyage rapide pour moi ce soir ? »

Elle s'éclaircit la gorge. « Désolée, malheureusement, ce n'est pas possible. Nous avons des directives très précises sur comment, quand et pourquoi nous pouvons désactiver les capteurs de mouvement de nos appareils. Et nous avons besoin d'un numéro d'autorisation ou d'obtenir une confirmation verbale du directeur du musée. Pouvons-nous l'appeler pour vous ce soir ? » Vous mettez fin à l'appel au lieu de répondre. Il ne sert à rien de rendre les choses encore plus suspectes.

SI VOUS AVEZ LE JETON D'INDICE #2
VOUS DEVEZ LIRE E.96

Si non, vous retournez au menu principal et vérifiez ce que vous avez d'autre à faire.

LIRE E.61

183



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

222

CHAPITRE N°14

D.3 - HEURES SUPPLÉMENTAIRES NON-RÉMUNÉRÉES



Caleb D.3

Cette fois, le sourire de Caleb est authentique et honnête. Il pose une main sur votre épaule. « J'ai toujours pris beaucoup de plaisir à travailler avec vous dans le passé, malgré tout ce qui soit survenu, je sais quand des personnes de valeur viennent à moi et je n'oublie pas ceux qui vont au-delà des tâches qui leur sont assignées. »

Il recule, regardant autour de lui pour voir si quelqu'un a remarqué la familiarité peu caractéristique dont il fait preuve et croise à nouveau les bras. « Parlez aux Descendants, c'est un Élysée après tout, les faveurs sont échangées aussi facilement que les mots ici. Il y a forcément un moyen de faire taire la goule, ou de convaincre le Prince de déléguer cette tâche. Vous avez déjà fait preuve d'une créativité surprenante, je suis sûr que vous réussirez à atteindre vos objectifs. »

PRENEZ LA CARTE EFFET « INSPIRÉ » #46

PRENEZ LE JETON D'INDICE #1

VOUS NE POUVEZ PLUS INTERAGIR AVEC LE PNJ « CALEB DUVAL »

REPRENEZ LE JEU

185

PRENEZ LE JETON D'INDICE #4

8



CHAPITRE N°14

D.4 - MÉTHODOLOGIE



Caleb D.4

« C'est un grand si, nouveau-né », Caleb dit calmement. Mais vous avez raison, si l'interrogatoire du Prince fonctionne, il serait utile de savoir ce que la goule sait. Vous n'avez pas interrogé beaucoup d'agents Sabbat avant, je suis sûr, mais en règle générale, ils ne révèlent que ce qu'ils veulent que nous sachions. Ce qui signifie que nous ne pouvons rien utiliser. » Il secoue la tête.

« Ce que nous devons retenir du Sabbat, c'est que tout ce qu'ils cherchent à obtenir n'est pas dans notre intérêt. Nous savons qu'ils ont été informés de la clef, nous savons que les goules Sabbat n'opèrent pas seules. Avec la perte de leur goule, il y a des chances que le Domitor dérape et se révèle bientôt. Il met ses mains dans ses poches et hoche la tête. Toute information que la goule possède pourrait potentiellement être utile, mais nous ne pouvons pas faire confiance à ce qu'il révèle... »

« Je vous demande simplement d'aider à résoudre le problème actuel : assurer la stabilité et la position de Hilkers, même en dépit de Hilkers... Si vous pouvez trouver un moyen de le faire discrètement, je vous en serais redevable. »

« Parlez aux Descendants, c'est un Élysée après tout, les faveurs s'échangent aussi facilement que les mots ici. Il y a forcément un moyen de faire taire la goule, ou de convaincre le Prince de déléguer cette tâche. Vous avez déjà fait preuve d'une créativité surprenante, je suis sûr que vous réussirez à atteindre vos objectifs. »

VOUS NE POUVEZ PLUS INTERAGIR AVEC LE PNJ « CALEB DUVAL »

PRENEZ LE JETON D'INDICE #1

REPRENEZ LE JEU

PRENEZ LE JETON D'INDICE #4

186

CHAPITRE N°14

D.7 - LE SANG SUR VOS MAINS



Hilkers D.7

« Oui, j'ai entendu ça une ou deux fois ce soir... Des gens se portant garants pour vous, disant que c'est la meilleure chose à faire. Il soupire dramatiquement. Vous allez me priver de tous mes plaisir, n'est-ce pas ? » Il se rapproche de vous en époussetant un peu de poussière de pierre de votre épaule.

« Ainsi soit-il... Allez chercher le misérable. Nous allons commencer dans une minute. »

GAGNEZ 1 XP CHACUN

Soulagé, vous vous dirigez vers l'homme enchaîné, les deux femmes demeurent silencieuses tandis que vous le traînez vers le centre de la pièce.

151

LIRE L'ÉVÈNEMENT E.15

CHAPITRE N°14

D.2 - MONSIEUR MADAME TOUT LE MONDE



Hilkers D.2

« Prince. » Vous faites une révérence respectueuse en vous approchant de Hilkers.

Avec un petit sourire hautain, il vous regarde de haut en bas. « Vous faites partie de la petite coterie que Caleb semble aimer utiliser, n'est-ce pas ? »

« Oui. Nous travaillons avec le Shérif depuis un certain temps maintenant, et... »

« Avec ? » Il glousse. « Comme c'est mignon que vous pensiez que des Nouveau-nés puissent travailler avec qui que ce soit, et non pas pour eux. Caleb doit se ramollir s'il permet à ses serviteurs d'avoir de telles idées en tête. »

Vous êtes pris au dépourvu, mais vous essayez de ne pas le montrer. « Je me suis peut-être mal exprimé. Je... »

Il vous coupe à nouveau d'un geste agacé. « Franchement, cher enfant, je m'en fiche. Dites-moi simplement quand mes sujets seront tous réunis pour que nous puissions nous plonger au coeur du sujet de ce soir... » Il jette un coup d'oeil à l'homme enchaîné de l'autre côté de la pièce. « Littéralement. »

SI VOUS AVEZ LE JETON D'INDICE #1

Vous comprenez que cela va être une bataille difficile, mais si vous estimez que vous avez le soutien nécessaire pour soutenir votre cause, vous pouvez vous proposer comme exécuteurs de sa volonté.

154

LIRE D.5

En regardant l'Antre, vous dites au prince que vous supposez que tout le monde sera présent dans quelques minutes.

LIRE D.6

CHAPITRE N°14

D.1 - SANG RÉEL



Valois D.1

Valois Sang vous regarde sévèrement alors que vous vous approchez de lui. « Les chasseurs de loups. Je suis sûr que l'on vous ont déjà félicité pour votre victoire... Et je suis sûr que personne n'a commenté les conséquences possibles d'un acte d'agression aussi manifeste.

« Vous avez réussi à protéger la ville contre une telle menace, mais je dois me demander si vous vous en sortiriez si bien s'ils nous déclaraient une guerre ouverte », dit-il, sombre et impassible.

SI VOUS ÊTES JADE LINH-DUPLESSIS, ET VOUS AVEZ LE JETON D'INDICE #4, ET VOUS AVEZ SORCELLERIE DE SANG - THAUMATURGIE NIVEAU 2+

Demandez à Valois s'il peut vous aider avec un rituel.

LIRE D.2

SI VOUS AVEZ SORCELLERIE DE SANG - THAUMATURGIE NIVEAU 2+, ET VOUS AVEZ LE JETON D'INDICE #4

Demandez lui s'il connaît un rituel qui pourrait vous aider.

LIRE D.3

SI VOUS AVEZ LE JETON D'INDICE #1

Demandez à M. Sang de vous soutenir en tant que bourreaux de la goule du Sabbat ce soir.

LIRE D.4



CHAPITRE N°14



D.5 - INTÈRE-SANG

« Sire, si vous avez accès à un tel objet et que vous êtes prêt à vous en séparer, je pourrais non seulement éviter au Prince une humiliation potentielle, mais aussi montrer à toute la Camarilla rassemblée que les Tremères n'est pas le clan en déclin qu'ils croient que nous sommes », vous expliquez, votre passion et votre excitation à peine voilées.

Votre Sire, aussi indifférent qu'il puisse paraître, hoche légèrement la tête, intrigué. « Vous avez fait des recherches à ce sujet, je vois. Vous ne m'avez pas déçu auparavant et je n'ai aucune raison de ne pas faire confiance à votre jugement. Ne laissez pas ma confiance être mal placée, Jade. »

Son regard se lève pour rencontrer les yeux d'un homme sur le balcon du deuxième étage. Immédiatement, l'homme se précipite vers le Primogène, son attitude montrant déference et respect. « Euler. Apporte-moi la boîte 27, s'il te plaît. » L'homme s'incline et s'éloigne rapidement de l'Antre. « Un peu de patience, s'il vous plaît. »

Vous restez silencieusement aux côtés de votre Sire pendant qu'il examine la pièce, jusqu'à ce qu'Euler revienne avec un coffret en bois de la taille d'une boîte à chaussures dans lequel Valois plonge la main. Il en sort un magnifique couteau de poche à manche en os, avec une délicate gravure en or le long de la lame et de la poignée. Il le place dans votre main. « J'attends de vous l'excellence dans l'exécution et dans le jugement. »

187 PRENEZ LE JETON D'INDICE #3

VOUS NE POUVEZ PLUS INTERAGIR AVEC LE PNJ « VALOIS SANG »

▪ **REPRENEZ LE JEU**



Valois D.5

68

CHAPITRE N°14



D.7 - PILLER LA PYRAMIDE

« Je suis au courant d'un rituel qui pourrait aider le Prince à éviter une situation potentiellement déshonorante, comme l'a prédit le Shérif. »

« Quel rituel ? » demande-t-il prudemment.

« Un ancien rituel, principalement utilisé par les Enfants d'Haqim, appelé l'Appel de Dagon. » Vous répondez, en gardant votre voix basse pour ne pas être entendu.

« Ah, donc une dague ornée d'or est ce qui vous manque. » Son regard se lève pour rencontrer celui d'un homme sur le balcon du deuxième étage. Immédiatement, l'homme se précipite vers le Primogène. « Euler. Apporte-moi la boîte 27, s'il te plaît. » L'homme s'incline et s'éloigne rapidement de l'Antre.

« Pendant que nous attendons, je veux qu'un point soit clair. Je fais cela simplement parce que le jugement de Caleb a été impeccable dans le passé. Je n'ai pas l'habitude de cautionner l'utilisation de l'Art en dehors du clan », explique-t-il d'un ton direct.

Euler revient avec une boîte en bois de la taille d'une boîte à chaussures de laquelle Valois en sort un magnifique couteau de poche. Il le place dans votre main.

188 PRENEZ LE JETON D'INDICE #3

« Je ne vous décevrai pas », vous répondez, en tournant votre regard vers le prisonnier Sabbat. La seule chose qui reste à faire est de trouver un moyen de mettre un peu de votre sang sur lui. Cela vous permettra d'avoir un contrôle total sur le moment où vous mettrez fin à la vie de l'homme, en vous assurant qu'il ne vivra pas assez longtemps pour être un problème pour Hilkers.

VOUS NE POUVEZ PLUS INTERAGIR AVEC LE PNJ « VALOIS SANG »

▪ **REPRENEZ LE JEU**



Valois D.7

70

CHAPITRE N°14

BRUTE DU SABBAT



Investigation



Flanqué de deux femmes à l'allure féroce vêtues de tenues punk se trouve un homme, agenouillé, les mains enchaînées dans le dos. Les ecchymoses sur son visage indiquent que sa capture, ou son emprisonnement, a été moins que cordial.

À la façon dont les deux femmes regardent quiconque passer à proximité, vous supposez que vous ne pourrez pas approcher le prisonnier deux fois... Non sans déclencher une bagarre au milieu d'un Élysée, qui est une méthode définitive de se faire envoyer à sa mort finale pour n'importe qui assez fou pour le tenter.

SI VOUS AVEZ LE JETON D'INDICE #4

149

LIRE IN.1

152

REPRENEZ LE JEU



Investigation

77

CHAPITRE N°14



IN.1 - BRUTE DU SABBAT

L'homme vous regarde faiblement. Si vous n'arrivez pas à persuader Hilkers de déléguer son interrogatoire et son exécution, vous pensez que vous pouvez toujours vous assurer qu'il ne reste plus rien à interroger ou à tuer. Les deux gardes vigilants de chaque côté du prisonnier rendraient cela difficile, mais ce n'est pas comme si vous n'aviez jamais tenté des choses plus risquées auparavant.

SI VOUS AVEZ LA CARTE OBJET « MÉLANGE NEUROTOXIQUE » #65

Essayez de trouver un moyen de doser la goule avec ce poison malgré le regard attentif des jumelles.

LIRE IN.6

203

SI VOUS AVEZ LE JETON D'INDICE #3

Vous n'avez qu'à trouver un moyen de répandre votre vitae sur la peau de la goule sans éveiller les soupçons.

LIRE IN.7

▪ Essayez d'interroger la goule vous-même et voyez ce que vous pouvez comprendre.

LIRE IN.5

▪ Sinon, éloignez-vous et réfléchissez à une manière de faire taire le voyou avant que Hilkers ne puisse l'atteindre.

REPRENEZ LE JEU



Brute du Sabbat IN.1

78

CHAPITRE N°14

Brute du Sabbat IN.3

IN.3 - BRUTE DU SABBAT

« Hé, mon vieux », vous lancez en vous accroupissant devant lui, je vais te poser quelques questions, et... puisque tu vas mourir, tu vas y répondre! » Il grince des dents et crache du sang. « Va te faire foutre, Cammie. Je ne dis rien. »

Imperturbable, vous continuez comme s'il n'avait pas parlé. « Pas parce que tu es un lâche ou un traître, mais parce que c'est ta seule chance d'envoyer quelques Vampires en colère pour retrouver tes petits amis du Sabbat. Ceux qui t'ont baisé... Et j'ai l'impression qu'avec les connards que le Sabbat recrute, il y en a quelques-uns que tu aimerais jeter aux lions, non? »

Il ricane, puis lève les yeux vers vous, et son audace se transforme en surprise. « Oh, merde... Vous faites partie du groupe qui était là quand on déterrait les pelletées au Jardin Botanique! Vous avez été des putains d'épines dans nos pieds. » Il grogne et secoue la tête.

« Avez-vous aimé mon écriture? Il sourit, les dents rouges de sang. Je vous ai laissé un petit mot quand mon maître a bu votre petit ami Toréador dans l'ascenseur. J'étais son chauffeur... C'est moi qui ai placé André au musée pour qu'il récupère la clé avant vous. »

Vous vous léchez les lèvres, la vue de ses dents ensanglantées tirant sur votre faim, mais le regard inflexible des deux gardes vous rappelle de ne pas bouger. « Notre maître ne se révélera pas avant que ce soit le moment. Il serait mieux pour vous de fuir avant qu'il le fasse. »

La première femme se tourne et lui fracasse la mâchoire. Vous commencez à vous lever. « Ouais, on verra ça », dites-vous en vous éloignant.

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

▪ **REPRENEZ LE JEU**

190

RETIREZ LE JETON D'INDICE #4

Brute du Sabbat IN.3

80

CHAPITRE N°14

Brute du Sabbat IN.4

IN.4 - BRUTE DU SABBAT

« Ce n'est pas ton moment le plus glorieux, n'est-ce pas? » vous dites en vous accroupissant devant lui. « Nous allons te poser quelques questions, et... puisque tu vas mourir et que tu n'as rien à perdre, tu vas y répondre! »

Il sourit et ses dents ensanglantées tirent les ficelles de votre faim. « Vous ne savez évidemment rien de mon maître. Si vous pensez que ma mort signifie qu'il ne peut rien me faire, détrompez-vous », dit-il en vous regardant avec une conviction intense.

Vous passez du temps à essayer de le narguer, de le mettre en colère ou de le dorloter, mais il reste parfaitement silencieux et stoïque pendant que vous essayez de le faire craquer. Les deux femmes se regardent en ricanaient devant vos tentatives infructueuses.

Finalement, vous abandonnez. Vous vous levez et commencez à partir. « J'espère que vous apprécierez le reste de la nuit! » Crie la goule avant qu'un poing ne l'envoie s'effondrer au sol.

PRENEZ LA CARTE EFFET « SANGSUE » #59

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

▪ **REPRENEZ LE JEU**

191

RETIREZ LE JETON D'INDICE #4

Brute du Sabbat IN.4

81

CHAPITRE N°14

Brute du Sabbat IN.6

IN.6 - BRUTE DU SABBAT

Seringue de neurotoxine en main, vous analysez la situation, essayant de voir quelles options s'offrent à vous.

193

▪ Sinon, vous tentez d'interagir avec la goule pour la poignarder subtilement avec la seringue.

FAITES UN TEST SOCIAL + FURTIVITÉ [DE DIFFICULTÉ 5]

✓ SUCCÈS: LIRE IN.9 | ✗ ÉCHEC: LIRE IN.10

Brute du Sabbat IN.6

83

CHAPITRE N°14

Brute du Sabbat IN.10

IN.10 - BRUTE DU SABBAT

En serrant la seringue, vous vous approchez de la goule, espérant créer une distraction qui vous permettra de lui administrer la toxine.

Presque aussitôt, la première femme vous attrape par l'épaule.

« Éloignez-vous du prisonnier. Pas de deuxième avertissement. » Elle vous repousse puissamment. Pris par surprise, vous trébuchez et tombez à plat sur le sol de pierre froide. La seringue vous échappe et roule bruyamment sur les pierres.

« Qu'est-ce que c'est que ça? » dit la seconde alors qu'elle s'approche et ramasse la seringue. Elle la regarde curieusement.

« Gardez-la, dit la première. Pour ce qu'on en sait, il allait l'utiliser sur lui. »

DÉFAUSSEZ LA CARTE OBJET « MÉLANGE NEUROTOXIQUE » #65

PERDEZ 1 NIVEAU DE STATUT

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

▪ **REPRENEZ LE JEU**

192

RETIREZ LE JETON D'INDICE #4

Brute du Sabbat IN.10

87

CHAPITRE N°14

Événement E.7

E.7 - PLUS DE VITAE POUR LES PIERRES

Alors que vous tombez sous l'assaut implacable et sauvage de William, Jimmy secoue la tête de déception.

« On dirait que Caleb a placé sa confiance dans le mauvais Descendant... Il regarde votre adversaire et hoche la tête. Finis le travail, William. Nous ne pouvons pas laisser le shérif compter sur eux. S'ils échouent maintenant... Ses poings se serrèrent. Cela signifie qu'ils le laisseront tomber plus tard. »

Votre vision défaillit alors que des bruits de pas lourds s'approchent de vous. Le silence et l'obscurité s'accrochent à vous comme un voile, votre conscience vacillant comme une bougie dans les vents d'hiver. William lève les deux poings au-dessus de vous et les abaisse avec suffisamment de force pour faire craquer les pierres en dessous de vous.

201 VOUS POUVEZ REDÉMARRER LE CHAPITRE À PARTIR DE LA PAGE E.6. SI VOUS LE FAITES, RESTAUREZ LA SOIF ET LES DÉGÂTS DE CHAQUE MEMBRE DE LA COTERIE À 0, MAIS GARDEZ TOUTES LES CARTES EFFET TOUJOURS PRÉSENTES SUR VOTRE PERSONNAGE.



Vous avez échoué le chapitre.

RECOMMENCEZ DEPUIS LE DÉBUT

98

CHAPITRE N°15

PILLAGE DE TOMBE

Investigation

MIROIRS

Trois grands miroirs antiques ronds et en argent se dressent sur la périphérie de la tombe circulaire. Ils sont poussiéreux et couverts de toiles d'araignées. Le filigrane de bronze le long du dos et des pieds de chaque miroir, similaire à une version stylisée de fleurs quelconques, est patiné par le temps. Ils ressemblent à des imitations de dessins du Moyen-Orient, populaires au 19e siècle. Les détails en filigrane ressemblent à certaines des fleurs que vous avez vues dans vos visions précédentes de Dumas.

205 FAITES UN TEST MENTAL + OCCULTISME
0 À 2 SUCCÈS : LIRE IN.1
3+ SUCCÈS : LIRE IN.2

- Laissez-les pour le moment.

REPRENEZ LE JEU

5

CHAPITRE N°15

Carreaux IN.2

IN.2 - CARREAUX

Vous reconnaissez les symboles de quelques guildes et syndicats : la roue de chariot, la bride de cheval et le joug pour les charretiers ; le sextant, le compas mathématique et l'équerre pour les architectes et les maçons ; l'enclume, le marteau et le soufflet pour le syndicat des ferronniers. Les fleurs sont les plus intéressantes. Vous savez que dans le langage floral victorien, la rose signifiait l'amour, le lierre la fidélité et la fougère la magie et les liens secrets de l'amour. Tous des choix très intéressants pour Hutchison.

PRENEZ 2 JETONS DE SUCCÈS D'INVESTIGATION

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

202 *

- SI VOUS AVEZ LE JETON D'INDICE #3
Tentez d'allumer le brasero.
LIRE E.14
- Appuyez sur les carreaux surélevés.
LIRE E.13
- Laissez faire les carreaux et concentrez-vous sur une autre partie de la tombe.
REPRENEZ LE JEU

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

31

CHAPITRE N°15

Événement E.1

E.1 - PILLEUR DE TOMBE

En entrant dans la tombe, vous jetez un coup d'œil autour de vous. Un grand brasero occupe le centre de la pièce et un sarcophage se tient près du fond. Vous remarquez trois grands miroirs ronds sur pieds stylisés. À travers le dôme de verre au centre de la tombe, vous pouvez à peine distinguer la lueur de la pleine lune. Toutefois, le reste est obscur et vous devrez mettre des efforts pour trouver tous ses secrets.

REPRENEZ LE JEU

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

44



CHAPITRE N°15

E.6 - MIROIR MIROIR SUR LE SOL

Événement E.6

Dumas a bien fait de confier le fragment de clé à quelqu'un comme Hutchison. L'homme était brillant et les protections qu'il a mises en place sont astucieuses. Toute personne intéressée par la clé ou par Hutchison connaîtrait sans aucun doute l'illustre carrière de l'homme. Mais connaîtraient-ils l'amitié secrète, voire l'amour, que Hutchison avait pour Dumas ? Ce ne sont pas les guildes qui détiennent la réponse à cette énigme, mais le langage secret des fleurs du XIXe siècle. Vous déplacez les miroirs sur les carreaux de la rose, du lierre et de la fougère.

Le clair de lune est à peine visible à travers le petit trou au-dessus de la porte. Le filet de lumière, amplifié par les miroirs, éclaire des zones spécifiques du sarcophage, provoquant un reflet du quartz incrusté dans son socle en granit. Il semble épeler des mots dans une calligraphie sophistiquée qui coule d'une lettre à l'autre. Il y a aussi une légère montée à peine perceptible des mots de quartz que vous n'aviez pas remarquée auparavant.

195

SI VOUS AVEZ LE JETON D'INDICE #1
LIRE E.11

Sinon,
LIRE E.10

49

CHAPITRE N°15

E.8 - SI PRÈS DU BUT

Événement E.8

Il vous faut quelques instants pour voir une faible lueur autour de la base du sarcophage. Vous plissez les yeux et vous rapprochez avant de vous rendre compte que le reflet provient de pierres de quartz incrustées dans le granit.

Le quartz semble épeler des mots dans une calligraphie sophistiquée qui coule d'une lettre à l'autre. Il y a aussi une légère montée, à peine perceptible, des mots de quartz que vous n'aviez pas remarquée auparavant.

196

SI VOUS AVEZ LE JETON D'INDICE #1
LIRE E.11

Sinon,
LIRE E.10

51

CHAPITRE N°15

E.11 - LES FLEURS DU MAL

Événement E.11

Vous reconnaissez les paroles du poème « Un Fantôme », de Charles Baudelaire, des *Fleurs du Mal*. Les mêmes poèmes que vous avez trouvés dans les lettres cachées derrière le miroir.

Vous remarquez qu'il est possible d'appuyer sur les mots en quartz. Heureusement que vous avez trouvé les lettres, car vous pouvez maintenant éliminer de nombreux mots.

Hutchison et Dumas étaient tous deux architectes. Vous ne pouvez pas confirmer pour Dumas, mais les œuvres du premier étaient indéniablement des œuvres d'art. Étant donné le poème, on peut croire que Hutchison, et peut-être Dumas aussi, se considérait comme un artiste qui « peignait » la ligne d'horizon avec leurs créations. Vous décidez d'appuyer sur le mot PEINTRE.

LIRE LA DÉDUCTION FINALE DF.1

Vous vous souvenez de l'affection et de l'amour que Hutchison portait à Dumas. Tout dans cette tombe est lié à la relation entre les deux, quand on sait quoi chercher. La capacité d'amour des Descendants est au mieux limitée, sinon inexistante, mais les sentiments qu'Hutchison avait pour Dumas étaient authentiques dans son écriture. Il est également logique que cette relation en soit la clé. Seule une personne en qui Hutchison aurait pleinement confiance serait au courant de sa relation secrète et ce n'est qu'à une telle personne qu'il confierait la clé après sa mort. Vous appuyez sur le mot AMANT.

204 LIRE LA DÉDUCTION FINALE DF.3

54

CHAPITRE N°15

E.14 - AVEUGLÉ PAR LA LUMIÈRE

Événement E.14

Lorsque vous allumez le brasero, un grand flash, réfléchi par les miroirs, vous aveugle momentanément. Une immense flamme s'élève du charbon et vous trébuchez, en proie à la Peur Rouge. Le feu s'éteint en un instant, mais la fumée persiste dans l'air froid de l'hiver et la peur de la flamme subsiste.

FAITES UN TEST DE LA BÊTE

PRENEZ LA CARTE EFFET « DISTRAIT » #16

REPRENEZ LE JEU

197

RETIREZ LE JETON D'INDICE #3

PRENEZ LE JETON D'INDICE #4

57



CHAPITRE N°15

E.18 - DES VISIONS DANS LE NOIR

Événement E.18

Lorsque vous touchez le fragment de la clé, votre vue s'obscurcit et vous apercevez un homme — celui qu'Hutchison regardait dans votre dernière vision — la tête baissée, des ecchymoses sur le visage, ses vêtements en lambeaux et déchirés.

« La cathédrale est terminée, Votre Altesse. J'ai veillé à ce que la sortie secrète n'apparaisse sur aucun plan ou dossier. »

« Bon travail, Dumas », répond l'autre.

Maintenant, vous voyez Dumas, le dos ensanglanté. Debout à ses côtés, vous apercevez un homme que vous reconnaissez. C'est le corps tremblant que le loup-garou portait dans la vision que vous avez eue dans les égouts il y a quelques mois.

« C'est compliqué, mais faisable. Et, vous dites que Son Excellence a exigé que ceux-ci soient ajoutés au belvédère immédiatement ? »

« Oui. C'est la clé de voûte de tout le projet. Sans cela, tout cela serait inutile. » La vision s'estompe et vous vous retrouvez à nouveau dans la tombe de Hutchison.

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

Fin du Chapitre n°15

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

CHAPITRE N°16

Événement E.5

E.5 - LA HORDE

La foule de morts-vivants se précipite vers vous. Non, pas vous. Ils se dirigent d'abord vers les mortels. Vous pourriez vous enfuir et les laisser dévorer les malchanceux qui auraient dû savoir qu'il ne faut pas baisser dans un cimetière.

211 LIRE E.17

CHAPITRE N°16



E.1

E.1 - L'ARMÉE DES MORTS

Vous aurez besoin de tout ce que vous possédez pour survivre à cela. Vous savez que si les choses tournent au vinaigre, vous pouvez vous enfuir et abandonner le Bétail à son sinistre destin.

PLACEZ LE MARQUEUR DE ROUND SUR 10

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

199

Préparez immédiatement ces figurines, jetons et cartes :

- « Morts-Vivants Décrépits » #64 avec la carte d'Invocation « Mort-Vivant Décrépité »
- « Morts-Vivants Vagabonds » #65 avec toutes les cartes Profil #31
- « Mort-Vivants Géants » #66 avec toutes les cartes Profil #32

LIRE E.5

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.

CHAPITRE N°16

Événement E.17

E.17 - LES ENFANTS NE DEVRAIENT PAS JOUER AVEC LES MORTS

« Hé! Vous deux! Sortez d'ici! »

Normalement, vous vous soucieriez d'utiliser vos pouvoirs devant du Bétail, mais pour le moment, les morts-vivants sont une préoccupation plus pressante. Et, qui les croira?

QUAND IL Y A 2+ JETONS PNJ « MORTS-VIVANTS » À CÔTÉ DU JETON PNJ « COUPLE EFFRAYÉ » À LA FIN D'UN ROUND.
VOUS DEVEZ LIRE E.23

DÉPLACEZ LE « COUPLE EFFRAYÉ » À CHAQUE ROUND SELON L'IMAGE

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.

CHAPITRE N°16

E.18 - ILS SONT DE RETOUR

Événement E.18

Inépuisables, implacables, les cadavres soutenus par la magie nécromantique du spectre et de son maître sorcier rampent hors de leurs tombes, avides de chair.

À CHAQUE ROUND, AJOUTEZ UN PNJ « MORT-VIVANT GÉANT » SUR LES JETONS ACTION #1 ET #2 ET UN « MORT-VIVANT VAGABOND » SUR LES JETONS ACTION #3 ET #4. FAITES CE CI À CHAQUE ROUND JUSQU'À CE QUE LE MARQUEUR DE ROUND ATTEIGNE 1.

213

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

▪ REPRENEZ LE JEU

21

CHAPITRE N°16

E.23 - LE DERNIER SURVIVANT

Événement E.23

Avec un cri et un gargouillis, les deux jeunes mortels tombent face à la horde chancelante. Malgré tous vos efforts, ce fut en vain.

Vous échangez un regard. Vous êtes meurtri, épuisé et sur le point de subir le même sort si vous ne sortez pas d'ici immédiatement.

PRENEZ LA CARTE EFFET « SANS ESPOIR » #51

RETIREZ LE PNJ « COUPLE EFFRAYÉ » DE LA TUILE

200

LIRE E.2

26

CHAPITRE N°17



D.2 - RESTAURATION RAPIDE

Vous vous approchez de lui. En toute logique, il va être dévoré par d'innombrables cadavres réanimés dans un avenir très rapproché. Il vaut mieux que son sang serve à quelque chose plutôt que d'être répandu inutilement.

Vous haussez les épaules. « Désolé, mon ami. Tu étais juste au mauvais endroit, au mauvais moment. Si ça peut te reconforter, ce n'est pas vraiment ta faute. »

« Quoi? » est tout ce qu'il a le temps de dire avant que vous n'enfonciez vos crocs en lui. Il pleurniche et gémit. « Amy... Je m'excuse... »

C'est toujours étrange de réaliser que votre nourriture avait une vie avant de devenir votre repas.

Mais tout de même, vous le videz. Il ne sert à rien de laisser quoi que ce soit à la horde.

PLACEZ VOTRE MARQUEUR DE SOIF SUR 0

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

Alors que vous terminez, vous sentez une masse vous tomber sur le cerveau tandis que votre vision se dédouble. Quelle que soit la drogue sur laquelle il était, c'était quelque chose d'assez puissant. Vous vous éloignez en boitant, essayant de combattre l'euphorie chimique qui tente de vous envahir.

PRENEZ LA CARTE EFFET « DÉSORIENTÉ » #61

RETIREZ LE PNJ « IDIOT PERDU » DE LA TUILE

214

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

▪ REPRENEZ LE JEU

Idiot perdu D.2

7

CHAPITRE N°17

E.9 - TOUS CEUX QUI ERRENT NE SONT PAS FORCÉMENT PERDUS

Événement E.9

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

Évitant les périls du terrain, vous parvenez à maintenir votre direction et à passer sans encombre. Les branches acérées vous laissent avec des lacérations et égratignures. Vous aurez certainement besoin d'un verre après ça... Et d'une trousse de couture.

PRENEZ 1 DÉGÂT

En remontant la pente de l'autre côté, vous parvenez à vous extirper de la forêt et à vous remettre debout sur le sentier. Vous avez laissé tomber la « route panoramique » au profit de l'efficacité et de la rapidité.

PLACEZ VOTRE MINIATURE SUR LE(S) HEX INDiqué(S)



215

▪ Sinon, REPRENEZ LE JEU

26



CHAPITRE N°17

Événement E.11

E.11 - NOUS CONTINUONS À TRAVERS LE FROID ET LA NEIGE

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

Vous vous frayez un chemin à travers les broussailles. Avec prudence, mais rapidité, vous évitez les obstacles et vous retrouvez bientôt à escalader la pente opposée. Après avoir terminé votre ascension, vous vous tenez à nouveau sur le chemin et balayez les petites brindilles qui s'accrochent encore à vos vêtements.

PLACEZ VOTRE MINIATURE SUR LE(S) HEX INDIQUÉ(S)



216

▪ Sinon,
REPRENEZ LE JEU

CHAPITRE N°17

Événement E.14

E.14 - TRANQUILLE... TROP TRANQUILLE

Le chemin devant vous est entouré de part et d'autre de grands arbres courbés sous le poids de la neige et de la glace. Il est étroit et confiné, mais vous vous y engouffrez tout de même. Vous entendez un bruit derrière vous. Des silhouettes apparaissent entre les arbres et, dans un silence de mort, se jettent sauvagement sur vous.

RETIREZ JETON D'ACTION #2 DE LA TUILE

PLACEZ LE PNJ «MORT VIVANT DÉCRÉPIT» AVEC LA CARTE D'INVOCATION «MORT VIVANT DÉCRÉPIT» SUR LE(S) HEX INDIQUÉ(S)



LE COMBAT COMMENCE !

▪ **SI VOUS GAGNEZ**
REPRENEZ LE JEU

230

CHAPITRE N°17

Événement E.16

E.16 - UNE PETITE CLAIRIÈRE

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

CHAPITRE N°18



Danseur intoxiqué

221 D.19

D.19 - MORT NÉCESSAIRE

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



CHAPITRE N°18



D.5 - DONNE-MOI ÇA

Vous tendez le bras et attrapez son téléphone, l'arrachant de ses mains. D'un brusque coup d'épaule, vous vous retournez et composez le 9-1-1.

« 9-1-1, quelle est votre urgence ? »

« Oui, bonjour, vous dites, je suis au Belvédère Kondiaronk et il y a une... »

Vous vous arrêtez juste avant de lancer une alerte à la bombe. Si la police se pointe, avec tous les morts-vivants qui gravissent la montagne et le fanatique du Sabbat qui manque à l'appel, ça va être un massacre. Non seulement ça, mais la Mascarade subira un coup dur dont elle ne pourra peut-être pas se remettre.

« Monsieur ? Mademoiselle ? Je vous entends à peine. Restez sur la li... »

Vous raccrochez et jetez le portable sur la femme, qui vous lance un regard qui aurait arrêté votre cœur de mortel. Ses amis vous dévisagent aussi, les mâchoires et les poings serrés.

217

RÉDUISEZ LE MARQUEUR DE ROUND DE 1

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

Vous estimez qu'il serait préférable de partir tout de suite. Vous devez trouver un autre moyen de faire disparaître tout ce Bétail.

REPRENEZ LE JEU

CHAPITRE N°18



D.11 - CRÉTINUS INTERRUPTUS

Crocs sortis, vous foncez sur le cou du fan, mais il échappe à votre emprise et se retourne. « Oh, je voulais demander... » Ces yeux s'écarquillent à la vue de votre visage déformé, révélant votre nature vampirique. « AhhhAAAH ! » Il fait un pas en arrière, visiblement terrifié, fouillant frénétiquement dans ses poches.

Deux paires de mains l'attrapent fermement par la jambe et le torse. Il s'étouffe avec son cri alors que deux cadavres ambulants le traînent le long des marches et déchirent sa chair et ses vêtements en lambeaux. Il meurt, effrayé, en poussant des cris d'agonie incohérents. Vous pensiez avoir plus de temps. Pourtant, ils sont là. Le groupe de tête a atteint le belvédère. Ce n'est qu'une question de temps avant que vous ne soyez submergés. Le Bétail ne doit pas s'en rendre compte.

RETIREZ LE PNJ « FAN TROP ENTHOUSIASTE » DE LA TUILE

PLACEZ LE PNJ « MORT VIVANT DÉCRÉPIT » AVEC LA CARTE D'INVOCATION « MORT VIVANT DÉCRÉPIT » SUR LE(S) HEX INDIQUÉ(S)



235

• LIRE D.12

CHAPITRE N°18

D.10 - BAIN DE FOULE

Vous vous frayez un chemin à travers les danseurs à coups de coude, en essayant d'atteindre l'arrière de la foule rapidement tout en faisant le moins de bruit possible. Vous devez trouver un endroit un peu plus calme pour pouvoir faire le point et réfléchir.

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



Fan enjouée D.10

CHAPITRE N°18



Devant de la scène IN.3

IN.3 - DEVANT DE LA SCÈNE

FAITES UN TEST DE LA BÊTE

Aux yeux de tous, vous n'êtes plus qu'une silhouette floue. Avant que quiconque ne s'en rende compte, vous avez arraché le microphone de la scène.

« Tout le monde ! Il y a une fuite de gaz. Nous devons tous partir, maintenant ! »

Cependant, personne ne vous entend, car le microphone n'était pas branché. Vous vous retournez vers l'amplificateur et vous voyez ce que vous avez manqué plus tôt ; le câble va jusqu'à l'amplificateur, mais il n'est pas branché à fond. Du coin de l'œil, vous remarquez l'équipe de sécurité qui se précipite vers vous.

Étant donné vos réflexes aiguisés en ce moment, vous avez encore le temps de sauter sur la scène, sinon vous pourriez affronter les gardes de sécurité. Après tout, une bagarre pourrait s'avérer suffisante pour arrêter le spectacle.

Si vous décidez de sauter sur la scène tout de suite,

FAITES UN TEST PHYSIQUE + ATHLÉTISME DE DIFFICULTÉ 3

✓ SUCCÈS : LIRE IN.8 | × ÉCHEC : LIRE IN.7

Si vous décidez d'initier une bagarre à la place,

RETIREZ TOUS LES JETONS PNJ 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

222

CHAPITRE N°18

Devant de la scène

IN.7

IN.7 - DEVANT DE LA SCÈNE

Vous montez sur la scène et courez droit vers le pied du microphone.
Vous poussez le chanteur hors de votre chemin. Il perd l'équilibre, trébuche et tombe au sol.
Vous dites la première chose qui vous vient à l'esprit: « Votre attention s'il vous plaît. Pourriez-vous— », vous vous retrouvez encerclé par l'équipe de sécurité.
« Oh... »

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

206 * **LE COMBAT COMMENCE!**

- SI VOUS GAGNEZ
LIRE E.30
- SI VOUS PERDEZ
LIRE E.27

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

Cadran sud

IN.2

66

CHAPITRE N°18

IN.2 - CADRAN SUD

FAITES UN TEST DE LA BÊTE

Vous saisissez l'aiguille à deux mains et, sans grand effort, vous la faites bouger. Il y a un énorme craquement et la moitié de l'aiguille vous reste dans la main.

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

PRENEZ LE JETON D'INDICE #1

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

- REPRENEZ LE JEU

Cadran sud

IN.2

75

CHAPITRE N°18

IN.4 - CADRAN SUD

Vous auriez besoin d'outils pour briser la glace sans endommager le cadran ou l'aiguille.

- Vos poings font de bons outils improvisés. Vous pensez pouvoir essayer de briser la glace de cette façon.

FAITES UN TEST PHYSIQUE + BAGARRE DE DIFFICULTÉ 4
✓ SUCCÈS: LIRE IN.7 | ✗ ÉCHEC: LIRE IN.8

226

Cadran sud

IN.4

77

CHAPITRE N°18

IN.6 - CADRAN SUD

FAITES UN TEST DE LA BÊTE

Vous changez votre Sang en acide et vous coupez la main pour le laisser couler sur l'aiguille. La glace siffle et fond... mais l'aiguille aussi!
Rapidement, vous la saisissez et tournez, en espérant qu'elle fasse ce pour quoi elle a été conçue avant de se briser. Elle s'arrête lorsqu'elle atteint ce qui correspondrait à trois heures et demie sur un cadran normal. Vous êtes presque certain d'avoir entendu un clic à ce moment-là.

225 PRENEZ 1 JETON DE SUCCÈS D'INVESTIGATION

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

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

- REPRENEZ LE JEU

Cadran sud

IN.6

79

CHAPITRE N°18

IN.8 - CADRAN SUD

Vous frappez l'épaisse couche de glace qui recouvre l'aiguille d'un grand coup de poing.

Un fort craquement résonne dans la nuit.

Celui de vos jointures.

Vous étouffez un cri et regardez vos doigts qui pendent. Votre annulaire est plié à 90 degrés et la jointure de votre index s'est enfoncée dans votre main. Vous êtes en train de caresser votre main lorsque vous entendez un vrombissement et un clic provenant du socle. Malgré toute votre douleur, un peu de bien en est ressorti, vous pensez.



Cadran sud IN.8

207



PRENEZ 2 DÉGÂTS

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

REPRENEZ LE JEU

219



PRENEZ 1 JETON DE SUCCÈS D'INVESTIGATION

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

81

CHAPITRE N°18

IN.4 - PLAQUE DE CUIVRE

Il vous faut un certain temps, mais vous parvenez à démêler cette phrase : *Regardez entre le temps des colons et vous nous trouverez. Un ventre couronné qui nous mènera à notre réaume.*

Le temps des colons — ce devrait être le temps indiqué sur les cadrans, mais ce sera difficile de le voir maintenant.



Plaque de cuivre IN.4

231

Vous vous rappelez que l'un des cadrans 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 IN.12 | ✗ ÉCHEC : LIRE IN.7

91

CHAPITRE N°18

IN.1 - PLAQUE DE CUIVRE

Vous remarquez que le texte sur la plaque est irrégulier. Certaines lettres se sont enfoncées dans le cuivre et seules quelques-unes sont encore en relief. Vous en prenez une note mentale, au cas où elles auraient un rapport avec le pouvoir dont les Descendants ont parlé dans la vision, mais vous réalisez rapidement qu'elles forment la phrase suivante :

Cherchez à l'époque des colons et vous nous trouverez. Un ventre couronné qui nous mènera à notre réaume.

Le temps des colons signifie sûrement le temps indiqué par les cadrans à proximité. Dommage que l'un d'eux se soit cassé.



Plaque de cuivre IN.1

SI VOUS ÊTES AREN KONWAY

LIRE IN.8

SI VOUS AVEZ LE JETON D'INDICE #1

229

LIRE IN.9

SI VOUS AVEZ LE JETON D'INDICE #2

227

LIRE IN.6

88

CHAPITRE N°18

IN.7 - PLAQUE DE CUIVRE

L'époque des colons, le ventre couronné, le réaume... Mais qu'est-ce que ça veut dire ?

Alors que vous essayez désespérément de donner un sens à tout cela, vous voyez les morts-vivants, ceux qui ont failli vous tuer, atteindre le belvédère. Si seulement vous aviez été plus rapide...

PLACEZ LE PNJ « MORT-VIVANT AMBULANT » #65 AVEC LA CARTE PROFIL « 1er MORT-VIVANT VAGABOND » #31 ET LE PNJ « MORT VIVANT DÉCRÉPIT » AVEC LA CARTE D'INVOCATION « MORT VIVANT DÉCRÉPIT » SUR LE(S) HEX INDIQUÉ(S)



LE COMBAT COMMENCE !

SI VOUS GAGNEZ

LIRE E.2

94

CHAPITRE N°18

IN.10 - PLAQUE DE CUIVRE

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 tracées.

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

4
—
Plaque de cuivre
IN.10

CHAPITRE N°18

E.1 - INCONCIENT JUSQU'AU DERNIER

Événement
E.1

Le concert bat son plein et le Bétaïl dans la foule n'a aucune idée de ce qui l'attend. La musique tonitruante a merveilleusement réussi à enterrer le son des morts qui approchent.

PLACEZ LE MARQUEUR DE ROUND SUR 8

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

QUAND LE MARQUEUR DE ROUND A ATTEINT 0
VOUS DEVEZ LIRE E.25

REPRENEZ LE JEU

228

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

CHAPITRE N°18

E.11 - GRAVITÉ, ESPÈCE DE TRAITRESSE

Événement
E.11

Vous appuyez votre épaule contre l'arrière d'une enceinte et vous poussez. La colonne vacille et tombe... sur vous !

Le spectacle s'arrête, en effet, mais vous vous retrouvez enseveli sous une pile de matériel de son. Bien entendu, le spectacle est mis en pause et vous entendez les huées de mécontentement et les plaintes de la foule. Le chanteur tente de les calmer, mais sa voix est à peine audible.

Un garde de sécurité monte sur scène pour déclarer que le spectacle est annulé et ordonner aux gens de partir. Les spectateurs évacuent, mais l'équipe de sécurité reste pour s'assurer qu'aucun retardataire ne reste.

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 PNJ DE LA TUILE

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

LIRE E.31

CHAPITRE N°18

E.13 - J'AI UN MAUVAIS PRÉSENTIMENT

Événement
E.13

La console pyrotechnique est déclenchée par une télécommande assez complexe que vous avez du mal à comprendre. Vous pensez comprendre le mécanisme de mise à feu, mais rien d'autre sur la console. Vous êtes sur le point de prendre un risque énorme.

Ce n'est pas le moment de douter. Faites tout sauter.

LIRE E.15

En écoutant votre intuition, vous vous éloignez de la console. Le feu ne mène jamais à rien de bon.

240

RETIREZ JETON D'ACTION #2 DE LA TUILE

REPRENEZ LE JEU



CHAPITRE N°18

Événement E.17

E.17 - ET TOUT FAIT BOOM

Vous réglez les éléments pyrotechniques pour qu'ils se déclenchent dans quelques minutes et vous vous faufilez à travers les gens. Vous regardez les rideaux s'enflammer et les machines à étincelles décharger leur contenu vers le groupe. Le batteur reçoit une giclée de flammes en plein visage. La foule est prise de panique. Le chaos règne. Le groupe arrête de jouer et s'enfuit de la scène tandis que les membres de l'équipe de sécurité viennent au secours du batteur. Vous suivez le flot de la foule paniquée jusqu'à ce que vous soyez certain qu'elle quitte le belvédère puis faites demi-tour.

RETIREZ JETON D'ACTION #2 ET JETON DE ZONE D'INVESTIGATION #1 DE LA TUILE

PLACEZ 2 JETONS DE FEU ET VOTRE MINIATURE SUR LE(S) HEX INDIQUÉ(S)

241



PERDEZ 1 D'HUMANITÉ

▪ LIRE E.23

CHAPITRE N°18

Événement E.18

**E.18 - COMME UN CERF
DEVANT LES PHARES D'UNE VOITURE**

Vous hésitez une fraction de seconde de trop et vous vous faites remarquer par un garde de sécurité.

« Hé! Reviens ici! », crie-t-il en grimpant sur la scène.

Une autre voix éclate derrière lui: « Mon Dieu, il est mort! » C'est un autre garde, celui qui s'est précipité pour secourir celui que vous avez écrasé en renversant les enceintes.

Ils ne vont pas vous laisser vous échapper.

RETIREZ JETON D'ACTION #2 ET LE PNJ « SÉCURITÉ #2 » DE LA TUILE

RETIREZ TOUS LES JETONS DE PNJ DE LA TUILE SAUF LES « GARDE DE SÉCURITÉ » ET « POLICIER » RESTANTS.

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

208



LE COMBAT COMMENCE!

SI VOUS GAGNEZ
LIRE E.30

SI VOUS PERDEZ
LIRE E.27

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

CHAPITRE N°18

Événement E.23

E.23 - AU FEU! AU FEU!

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.

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

243

▪ LIRE E.31

CHAPITRE N°18

Événement E.24

E.24 - LA PEUR ROUGE

Le feu prend de l'ampleur tout autour de vous, s'attaquant aux rideaux, aux machines et aux poutres. Votre monde est illuminé par la fureur des flammes. Vous restez immobile pendant un moment, incapable de bouger votre corps, jusqu'à ce que votre instinct de survie le plus fondamental, la Bête, prenne le dessus et vous force à sortir de là.

Vous hurlez dans la nuit tandis que vos jambes, prises d'un élan d'énergie, vous portent loin du belvédère.

RETIREZ VOTRE MINIATURE DE LA TUILE

SI TOUS LES PERSONNAGES ONT ÉTÉ RETIRÉS DE LA TUILE

Vous avez échoué le chapitre.

RECOMMENCEZ DEPUIS LE DÉBUT



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

CHAPITRE N°18

E.30 - COUREZ PETITS COCHONS

Événement E.30

Après avoir vu votre performance dans la bagarre que vous avez déclenchée, la foule fuit en panique. Les gens se piétinent les uns les autres pour s'éloigner de vous aussi vite que possible. Ils seront en sécurité, du moins, s'ils courent assez vite. Vous ne pouvez pas en dire autant de la Mascarade, cependant.

AUGMENTEZ LE MARQUEUR DE BRIS DE MASCARADE DE 1

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

131

CHAPITRE N°18

E.31 - LES CLEFS DE LA VILLE

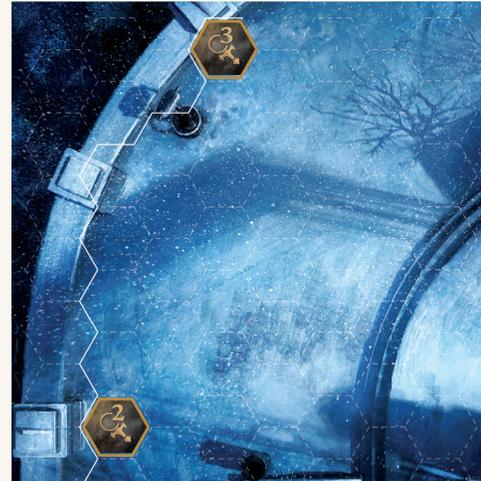
Événement E.31

La majorité de la foule s'étant éloignée, vous avez un peu de temps pour chercher cette « pièce maîtresse » dont parlait le Descendant dans votre vision.

244

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

PLACEZ LE JETON DE ZONE D'INVESTIGATION #2 ET LE JETON DE ZONE D'INVESTIGATION #3 SUR LE(S) HEX INDIQUÉ(S)



REPRENEZ LE JEU

132

CHAPITRE N°18

E.32 - TROUVÉ !

Événement E.32

« Hé ! Je croyais vous avoir dit de partir ! »

Un garde de sécurité pointe dans votre direction et crie. Pourquoi ne sont-ils pas partis ? Ils se sont condamnés à mort. Vous ne pouvez pas partir, pas maintenant que vous êtes si près du but. Cela ne vous laisse qu'une seule option.

RETIREZ LE MARQUEUR DE ROUND

LE COMBAT COMMENCE !

SI VOUS GAGNEZ

LIRE E.31

249

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

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

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

133

CHAPITRE N°18

E.34 - DE PIRE EN PIRE

Événement E.34

« Hé ! Ils sont par ici ! »

La sécurité vous a tout de même aperçu. Vous voyez les gardes marcher à grands pas vers vous, avec l'intention de vous mettre dehors de force. Vous ne pouvez pas laisser cela arriver.

LE COMBAT COMMENCE !

SI VOUS GAGNEZ

LIRE E.30

250

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

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

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

135



CHAPITRE N°19

D.12 - À TABLES Tournées

« Tout va bien, Andrade, nous n'avons pas besoin de vous. »
 « Vous m'en voyez bien triste, mais si vous le dites. » Andrade hausse les épaules et recule de quelques pas.
 « Vous devriez écouter votre ami et partir », dit l'homme qui semble être le porte-parole du groupe. « Vous ne pouvez pas descendre dans les tunnels et il n'y a rien que vous puissiez faire à ce sujet, alors partez. »
 Ne voulant pas prendre le risque d'utiliser vos pouvoirs vampiriques si près de la Basilique, vous prenez un moment pour réfléchir à vos prochains mots, mais vos pensées deviennent soudainement floues... Votre vision se brouille et vous entendez des travailleurs, même si vous ne pouvez pas identifier lesquels, mentionner que vous êtes *l'un d'eux*.
Eux! Il est clair qu'ils parlent de vampires. Ils savent ce que vous êtes. Bien sûr! Tout est clair : des travaux de réparations au beau milieu de la nuit si près de la Basilique?! C'est forcément un piège. Vous devez faire quelque chose, vous ne pouvez pas les laisser avertir les autres. Vous n'avez plus le choix. C'est vous ou eux!

LE COMBAT COMMENCE!

**SI VOUS GAGNEZ
VOUS DEVEZ LIRE D.16**

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



Superviseur de facto D.12

CHAPITRE N°19

D.15 - PENSE VITE!

En observant les alentours, vous élaborez un plan. Si vous terminez le combat assez rapidement, et sans de trop de blessures, vous pourriez subtiliser leurs uniformes. De cette façon, si certains d'entre eux sont dans les égouts, vous pourriez passer à côté d'eux sans éveiller de soupçons... Ou vous pourriez tenter de les chasser du chantier, puis de descendre rapidement avant qu'ils ne se regroupent et reviennent.

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

SI VOUS AVEZ ANIMALISME NIVEAU 3

Appelez une nuée d'insectes dans le but de terroriser les ouvriers.
LIRE D.18

SI VOUS AVEZ DOMINATION - CONTRÔLE NIVEAU 3

Forcez-les à quitter les lieux temporairement.
LIRE D.19

SI VOUS AVEZ SORCELLERIE DE SANG - THAUMATURGIE NIVEAU 2+

Initiez le combat en balançant la plaque d'égout vers l'un d'eux.
LIRE D.17

Commencez une bagarre dans le but de les mettre assommer et de prendre leurs uniformes.

LE COMBAT COMMENCE!

**SI VOUS GAGNEZ
LIRE E.19**

263

CHAPITRE N°19

D.17 - OVNI

FAITES UN TEST DE LA BÊTE

Vous vous concentrez sur la plaque d'égout qui se trouve au sol, près de vous. Le Sang bat dans vos tempes et l'objet est projeté à travers le chantier et vient s'écraser contre la mâchoire du travailleur le plus près. Des cris de confusion et de panique s'échappent du groupe, alors que votre victime, sous le choc, tente vainement de ralentir le saignement en maintenant ses dents à leurs places.

245

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



LIRE D.21



Superviseur de facto D.17

CHAPITRE N°19

D.20 - PAS UN JOUET

Ces émotions n'étaient pas les vôtres. Vous avez une étincelle dans votre esprit ; votre cerveau reconstituant lentement le puzzle de vos souvenirs. Vous avez été manipulé. Quelqu'un, probablement Andrade, vous a fait vivre ce que vous êtes capable de faire vivre aux autres.

Même la culpabilité face à votre action vous semble... étrangère. Pas le sentiment en lui-même, mais son intensité. Vous devez être plus vigilant dans le futur. S'il peut altérer votre esprit sans scrupule, que pourrait-il, et surtout que souhaiterait-il, faire d'autre à votre insu ?

GAGNEZ 1 XP CHACUN

252

PRENEZ LE JETON D'INDICE #1

Vous prétendez être toujours ébranlé et demandez à Andrade s'il peut nettoyer le dégât que vous avez laissé derrière vous pendant que vous allez de l'avant. Il accepte.

LIRE E.21



Superviseur de facto D.20

CHAPITRE N°19



D.21 - INATENDU

FAITES UN TEST DE LA BÊTE

Ayant surpris les ouvriers, vous avez une occasion en or de sauter dans la mêlée avant qu'ils ne réalisent ce qui se passe.

LA COTERIE GAGNE +1 D'INITIATIVE

LE COMBAT COMMENCE !

SI VOUS GAGNEZ

PRENEZ LA CARTE EFFET « DÉTAILS À RÉGLER » #69

LIRE E.19

253

62

CHAPITRE N°19

IN.12 - TUYAU BARRÉ

Le comportement d'Andrade devient de plus en plus instable et irrationnel. Même ses sarcasmes semblent forcés. Il se passe quelque chose d'anormal.

Tuyau barré IN.12

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

- Vous l'ignorez pour le moment et ouvrez la grille.

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

REPRENEZ LE JEU

77

CHAPITRE N°19



IN.11 - TUYAU BARRÉ

Tuyau barré IN.11

Vous dégainez votre arme et tirez, manquant complètement votre cible. Le projectile ricoche sur la grille et perce un tuyau voisin. Un jet de vapeur brûlant vient asperger votre visage.

PRENEZ 1 DÉGÂT INÉVITABLE

PRENEZ LA CARTE EFFET « AVEUGLÉ » #60

SI IL N'Y A PAS DE PNJ HUMAINS SUR LA TUILE VOUS DEVEZ LIRE IN.17

Malgré la douleur et un sifflement aigu dans vos oreilles, vous entendez un des ouvriers crier à travers les tunnels.

« C'était quoi ce bruit ? Est-ce que tout va bien ? »

Vous rengainez votre arme juste à temps alors que l'ouvrier en question sort des ombres et s'approche de vous.

SI VOUS AVEZ LA CARTE OBJET « VÊTEMENTS » #44 VOUS DEVEZ LIRE IN.16

255

76

CHAPITRE N°19

IN.14 - TUYAU BARRÉ

Vous répondez la première chose qui vous traverse l'esprit.

« Oh, ce n'est rien. Nous avons fait tomber une perceuse ! »

Vous entendez des pas derrière vous et vous retournez juste à temps pour voir un des ouvriers sortir des ombres et vous approcher.

Tuyau barré IN.14

SI VOUS AVEZ LA CARTE OBJET « VÊTEMENTS » #44 VOUS DEVEZ LIRE IN.16

- Sinon,

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

LIRE E.14

256

79

CHAPITRE N°19

IN.16 - TUYAU BARRÉ

Il vous regarde de haut en bas. Il n'a pas de lampe de poche sur lui, vous avez donc tous les deux du mal à vous voir l'un et l'autre.

« Dieu merci, vous n'êtes pas blessé. » Il continue : « Dites, vous avez une lampe de poche de rechange? La mienne est morte. »

Vous haussez les épaules de manière désinvolte. L'ouvrier soupire et dit : « Ouais, c'est bien ce que je croyais. D'accord, je reviens tout de suite. »

Il retourne dans le tunnel et vous pouvez entendre les pas qui s'éloignent vers l'échelle et la bouche d'égout.



Tuyau barré
IN.16

266

RETIREZ « INGÉNIEUR » #76 DE LA TUILE

S'IL N'EST PAS ACTIF, PLACEZ LE MARQUEUR DE ROUND SUR 8

QUAND LE MARQUEUR DE ROUND A ATTEINT 0 VOUS DEVEZ LIRE L'ÉVÉNEMENT E.8

- Vous avez fait tout ce chemin, autant voir ce que recèle ce tuyau.
LIRE IN.18
- Ça aurait pu facilement mal tourner. Vous quittez les lieux et tournez votre attention vers les autres tuyaux.
REPRENEZ LE JEU

81

CHAPITRE N°19

IN.17 - TUYAU BARRÉ

Andrade s'approche de vous.

« Êtes-vous complètement taré? Tirez-vous toujours sur ce qui vous tout barre la route? Vous êtes américain ou québécois, c'est quoi ce bordel?! »

Il prend une profonde inspiration. Vous devez avoir foiré royalement pour qu'il utilise le Sang juste pour exprimer sa consternation.

« J'en ai assez, c'est moi qui prends les choses en main à partir de maintenant. Le Shérif entendra certainement parler de votre... efficacité. »



Tuyau barré
IN.17

257

PRENEZ LA CARTE EFFET « BÂCLÉ » #36

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

PRENEZ LA CARTE EFFET « SANGSUE » #59

- REPRENEZ LE JEU**

82

CHAPITRE N°19

IN.20 - TUYAU BARRÉ

Vous vous agenouillez dans la crasse et retournez le cadavre. Serrée dans ses bras se trouve une boîte en carton à moitié détruite.

Le contenu de la boîte semble relativement intact et vous la prenez avec précaution pour l'observer de plus près. À l'intérieur se trouve un flacon contenant un liquide noir. Vous vous souvenez avoir vu des flacons similaires dans l'arrière-boutique d'Alex Simard. Il obtient son matériel d'un laboratoire pharmaceutique assez louche et ce flacon est sans aucun doute l'un des leurs. Ou dans le cas présent, celui d'Alex.

Votre allié au Sang-clair s'est-il fait cambrioler? Ou est-ce le corps de l'un de ses contacts mort au cours d'une livraison clandestine?

SI VOUS ÊTES NICO MILLER VOUS DEVEZ LIRE IN.24

L'identité du cadavre vous importe peu. Vous pourriez cependant apporter la cargaison à Alex et le laisser déterminer ce qui s'est produit... ou vous pourriez garder les fioles pour vous. Après tout, sans vous, elles auraient probablement été perdues à jamais.



Tuyau barré
IN.20

209 *

- Faire preuve de loyauté et retourner les fioles à Alex Simard.
LIRE IN.21
- Garder l'entière responsabilité de la cargaison.
LIRE IN.25

265 *

PRENEZ LE JETON D'INDICE #4

85

CHAPITRE N°19

IN.21 - TUYAU BARRÉ

Il est préférable de rapporter à Alex ses avoirs. S'ils étaient censés être livrés à quelqu'un, il saura exactement comment procéder. C'est une sacrée chance que vous soyez tombés sur le cadavre ici... Cependant, une chose vous dérange : pourquoi est-ce que le livreur a senti le besoin de se barricader derrière un grillage avant de mourir?



Tuyau barré
IN.21

258

GAGNEZ 1 FAVEUR

GAGNEZ 1 XP CHACUN

PRENEZ LA CARTE EFFET « SUR LA VOIE » #76

- Ressortez du tuyau.
RETIREZ JETON DE ZONE D'INVESTIGATION #1 DE LA TUILE
REPRENEZ LE JEU

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

86

CHAPITRE N°19

IN.23 - TUYAU BARRÉ

Le lettrage est difficile à lire. Ce qui en reste a largement été effacé par le ruissellement constant de l'eau.

« S...L...P... » Vous grattez la rouille dans l'espoir de déchiffrer d'autres lettres, mais les restes de peinture s'effritent sous vos ongles, ne laissant qu'une vague impression de chaque caractère.

La voix du Malkavian vous surprend, interrompant le fil de vos pensées.

« Dois-je vous traîner hors de ce tuyau moi-même? Je sais que le fait d'être entouré d'ordures vous offre un sentiment d'environnement familial, mais nous n'avons pas que ça à faire. »

Vous ne pouvez prendre aucun risque. Si vous choisissez le mauvais point d'entrée, les dommages collatéraux pourraient être colossaux et compromettre l'intérêt même de votre mission. Empoisonner l'intégralité du centre-ville ne ferait qu'empirer la situation et vous voulez à tout prix vous épargner cette erreur.

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

- Vous prenez un moment pour examiner le cadavre que vous avez vu plus tôt.
LIRE IN.20
- Ressortez du tunnel.
RETIREZ JETON DE ZONE D'INVESTIGATION #1 DE LA TUILE
REPRENEZ LE JEU

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

88

CHAPITRE N°19

IN.27 - TUYAU BARRÉ

Vous empochez les objets et pensez à ce que vous allez faire ensuite

GAGNEZ 2 FAVEURS

PRENEZ LA CARTE EFFET « SEREIN » #49

PRENEZ LA CARTE EFFET « SUR LA VOIE » #76

269

- Vous faites demi-tour vers les tunnels.
RETIREZ JETON DE ZONE D'INVESTIGATION #1 DE LA TUILE
REPRENEZ LE JEU

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

92

CHAPITRE N°19

IN.25 - TUYAU BARRÉ

Vous risquez votre existence nuit après nuit pour la Camarilla. Vous méritez ces fioles. De plus, vous êtes certains que vous en tirerez un plus grand avantage que la personne à qui elles étaient destinées, peu importe son identité.

PRENEZ LA CARTE OBJET « POTION ALCHIMIQUE AUSPEX » #27

PRENEZ LA CARTE OBJET « POTION ALCHIMIQUE CÉLÉRITÉ » #16

PRENEZ LA CARTE OBJET « FIOLE DE SANG » #10

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

268

- Vous rejoignez Andrade hors du tunnel.
RETIREZ JETON DE ZONE D'INVESTIGATION #1 DE LA TUILE
REPRENEZ LE JEU

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

90

CHAPITRE N°19

TUYAU OUVERT

Devant vous se trouve l'embouchure d'un tuyau de la taille d'un melon. Malgré la noirceur qui vous entoure, vous voyez la silhouette d'une petite vanne ainsi que des taches blanchâtres sur le tuyau.

259

SI UN DES JOUEURS DÉTIENT LA CARTE EFFET « BÂCLÉ » #36
VOUS DEVEZ LIRE IN.4

- SI VOUS AVEZ AUSPEX + NIVEAU 1+**
Plongez votre regard dans la noirceur.
LIRE IN.1
- Vous plissez les yeux et tentez de distinguer plus qu'une simple silhouette.
FAITES UN TEST MENTAL + VIGILANCE [DE DIFFICULTÉ 8]
✓ SUCCÈS: **LIRE IN.3** | ✗ ÉCHEC: **LIRE IN.2**
- Vous renoncez à l'inspection du tuyau.
REPRENEZ LE JEU

95



CHAPITRE N°19

IN.4 - TUYAU OUVERT

« C'est celui-là ! Le tuyau que nous recherchions ! » s'exclame Andrade. Sans attendre votre avis, le Malkavien ferme la valve et ouvre le jerricane.

271

SI VOUS AVEZ LE JETON D'INDICE #1
VOUS DEVEZ LIRE IN.8

Tuyau ouvert IN.4

▪ LIRE IN.5

99

CHAPITRE N°19

IN.5 - TUYAU OUVERT

Le Malkavien commence à vider le contenu de son jerricane dans le tuyau. Il en coule un liquide épais ayant la consistance du sirop d'érable, mais celui-ci est translucide et inodore.

« J'espère que vous pourrez me pardonner... Ce n'est pas ce que j'aurais voulu », marmonne Andrade alors que les dernières gouttes du poison disparaissent dans le tuyau.

Vous ne vous souvenez pas qu'il vous ait fait quoi que ce soit qui nécessiterait votre pardon. Mises à part ses insultes incessantes et son attitude hostile bien sûr, mais ça, vous vous y attendiez.

272

▪ Vous ignorez son commentaire. Peut-être était-ce tout simplement un sarcasme à votre rencontre dont le sens vous échappe. Et pour le bien de votre santé mentale, vous préférez tout simplement ne pas le relancer. Vous êtes juste satisfait que l'opération ait été un succès et avez grande hâte de sortir de ces égouts nauséabonds.

LIRE E.17

100

CHAPITRE N°19

IN.6 - TUYAU OUVERT

« Il est clairement indiqué "Vieux-Port" sur le tuyau, Andrade. Ça ne coule certainement pas vers le nord. »

Il vous regarde, découragé. « Oui, nord-sud. Avez-vous arrêté l'école après le primaire ? »

« Ne jouez pas avec nous. Vous nous cachez quelque chose et vos insultes puérides ne vous suffiront pas à éviter le sujet. À quoi jouez-vous, Andrade ? »

« Je joue à être le seul ici à avoir plus d'une cellule de matière grise. Vous êtes sur le point de faire une erreur et je n'ai pas l'intention de vous laisser la commettre. »

PRENEZ 1 JETON DE SUCCÈS D'INVESTIGATION

Tuyau ouvert IN.6

▪ LIRE LE DIALOGUE « ANTONIO ANDRADE » D.14

273

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

101

CHAPITRE N°19

IN.7 - TUYAU OUVERT

Vous pointez du doigt le tuyau plus large, à quelques mètres de celui-ci. « Et celui-là ? Il est visiblement plus gros et va dans le même sens. Êtes-vous certain que ce n'est pas celui que nous cherchons ? » Andrade a l'air offensé, comme si vous veniez d'insulter son honneur. « Lequel d'entre nous a passé une nuit entière à se préparer pour cette opération ? Ce à quoi j'ajouterai : qui sont ceux qui viennent de se pointer ici sans aucune préparation et avec la ferme intention de profiter du travail d'autrui, hmm ? »

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

▪ Andrade saurait effectivement lequel des tuyaux est le bon. Vous fermez la valve et le laissez s'en approcher, jerricane à la main.

LIRE IN.5

102

CHAPITRE N°19

 — Tuyau ouvert **IN.8**

IN.8 - TUYAU OUVERT

« À qui présentez-vous vos excuses ? » demandez-vous.
« Euh ? Oh, elles n'étaient pas adressées à vous », répond-il.

Quelque chose ne tourne pas rond. Considérant son comportement de ce soir, Andrade ne semble pas du genre à s'excuser pour quoi que ce soit. Vous insistez, ne serait-ce que pour satisfaire cette curiosité morbide qui grandit en vous.

« À qui étaient-elles adressées, alors ? Il n'y a que nous ici. »

PRENEZ 1 JETON DE SUCCÈS D'INVESTIGATION

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

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

103

CHAPITRE N°19

 — Investigation

TUYAU MASSIF

3

Dans la noirceur des égouts, vous remarquez la silhouette d'un tuyau sortant directement d'un mur et qui disparaît dans le plafond. À en juger par sa taille, il doit desservir une région relativement peuleuse.

294 **SI UN DES JOUEURS DÉTIENT LA CARTE EFFET « BÂCLÉ » #36 VOUS DEVEZ LIRE IN.1**

FAITES UN TEST MENTAL + VIGILANCE
0 À 3 SUCCÈS: **LIRE IN.2**
4+ SUCCÈS: **LIRE IN.3**

Le tuyau ne va pas se sauver et vous pouvez simplement y retourner plus tard si vous le souhaitez.

REPRENEZ LE JEU

105

CHAPITRE N°19

 — Investigation

AMONCELLEMENT DE DÉCHETS

4

Un amoncellement de déchets semble se dessiner devant vous alors que vous avancez dans la noirceur. Il semble que les détritrus soient arrangés en un semblant de nid quelconque. Vous pourriez l'examiner si vous le souhaitez.

SI VOUS AVEZ LE JETON D'INDICE #2 **293**
LIRE IN.2

SI UN PERSONNAGE A LA CARTE OBJET « CALICE ODIEUX » #59
LIRE IN.3

FAITES UN TEST PHYSIQUE + RECHERCHE
0 À 4 SUCCÈS: **LIRE IN.1**
5 SUCCÈS: **LIRE IN.10**
6+ SUCCÈS: **LIRE IN.9** **297**

Vous ne voyez pas en quoi patauger dans une pile de déchets à l'aveuglette pourrait vous être utile ce soir. Vous faites demi-tour.

REPRENEZ LE JEU

113

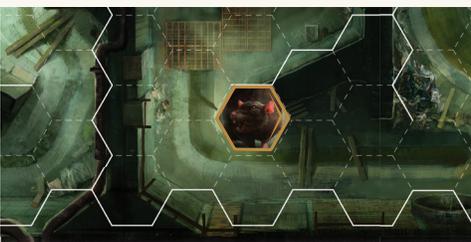
CHAPITRE N°19

 — Événement **E.2**

E.2 - RATS COTÉ COUR. RATS COTÉ JARDIN.

Et comme si ça ne suffisait pas, enragé par votre intrusion dans son nid, un rat aussi gros qu'un chien surgit de la noirceur. Ses yeux trahissent une intelligence vicieuse et la créature se rapproche de manière menaçante.

PLACEZ LE PNI « RAT GÉANT » #23 AVEC LA CARTE PROFIL « RAT » #14 SUR LE(S) HEX INDIQUÉ(S)



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

129



CHAPITRE N°19

E.4 - VOUS N'AVEZ RIEN DE MIEUX À FAIRE ?

Événement E.4

Vous reculez dans les ombres ambiantes et restez parfaitement immobile et silencieux, le temps que le doute s'installe et qu'il croit à une hallucination...

Il tourne son attention sur le talkie-walkie à son oreille. « Louise ? Ouais, je viens de trouver d'autres câbles. Détériorés comme les autres. Peux-tu vérifier si la compagnie de distribution électrique est au courant ? Ouais, c'est la cinquième fois. Honnêtement, je ne suis pas sûr que ce soient des accidents. Une bande de jeunes doivent s'amuser à les détruire... Oui, je te tiens au courant. 10-4. »

277 PRENEZ LE JETON D'INDICE #2

RETIREZ JETON D'ACTION #1 DE LA TUILLE

Évaluant vos options, vous pensez être capable de vous débarrasser de cet ouvrier ou de vous faufiler derrière lui sans être vu. Le tunnel est assez large après tout

SI VOUS AVEZ **PRÉSENCE** NIVEAU 2+

Vous faites usage de votre charme surnaturel pour le convaincre de quitter les lieux

LIRE E.6

- Vous l'assomez.

LIRE E.7

- Sinon, vous devrez rester discret si vous souhaitez passer près de l'ouvrier sans être repéré.

REPRENEZ LE JEU

131

CHAPITRE N°19

E.5 - CES FOUTUS JEUNES

Événement E.5

Il se redresse et vous interpelle : « Hé, peux-tu dire à Johnny qu'on a un autre accident ici ? »

Il y a un certain agacement dans sa voix. Il prend même le soin de mimer les guillemets autour du mot accident. Il semble que ce genre d'événement soit assez récurrent au point que l'équipe ne considère pas cette situation comme spéciale ou critique.

Vous acquiescez et grognez en guise de réponse.

« Dis-lui que c'est presque au plafond cette fois. Je te jure que si je retrouve les petits merdeux qui s'amuse à couper nos câbles, je les attache dans du ruban adhésif et je les jette devant les bureaux de la compagnie d'électricité pour qu'ils sachent qui sabote leur réseau. »

« Uh huh », dites-vous, gardant vos réponses concises pour ne pas qu'il réalise qu'il s'adresse à des étrangers, avant de reculer et de disparaître dans le tunnel. Une fois hors de sa vue, vous attendez quelques minutes et revenez. L'homme semble trop préoccupé à votre retour pour prêter attention à vos mouvements.

LE PNJ « COL BLEU » EST DÉSORMAIS NEUTRE

REPRENEZ LE JEU

279 RETIREZ LE JETON D'ACTION #1 DE LA TUILLE

132

CHAPITRE N°19

E.6 - INGÉNIEUR INGÉNU

Événement E.6

Vous sortez des ombres en courant, prétendant être paniqué et essoufflé. L'ouvrier vous dévisage, l'air surpris. « Je ne vous connais pas. Qui êtes-vous et que faites-vous ici ? » demande-t-il, confus.

FAITES UN TEST DE LA BÊTE

« Pas le temps d'expliquer ! » répondez-vous, ignorant sa question. « Un accident s'est produit là-haut. Les autres travailleurs m'ont demandé de venir chercher de l'aide. Faites vite ! »

Grâce à votre magnétisme vampirique, l'ouvrier ne doute pas de vos paroles et se dirige rapidement vers la sortie. Il risque de réaliser qu'il a été dupé dès qu'il sortira des égouts et reviendra probablement plus fâché qu'avant. Vous n'avez pas à vous inquiéter de cette éventualité pour l'instant et vous vous enfoncez plus profondément dans les tunnels.

280 RETIREZ « COL BLEU » #78 DE LA TUILLE

S'IL EST ACTIF, RÉDUISEZ LE MARQUEUR DE ROUND DE 2

S'IL N'EST PAS ACTIF, PLACEZ LE MARQUEUR DE ROUND SUR 8

QUAND LE MARQUEUR DE ROUND A ATTEINT 0

VOUS DEVEZ LIRE E.8

REPRENEZ LE JEU

133

CHAPITRE N°19

E.8 - LES CAROTTES SONT CUITES !

Événement E.8

Conscients de votre ruse, les ouvriers sont en route pour vous évincer.

PLACEZ LE MARQUEUR DE ROUND SUR 10

AU DÉBUT DE CHAQUE ROUND, DÉPLACEZ LES 3 PNJ 2 HEX VERS LE PERSONNAGE LE PLUS PRÈS.

SI « ANTONIO ANDRADE » OU UN PERSONNAGE SANS JETON « FURTIVITÉE » SE DÉPLACE DANS LA LIGNE DE VUE D'UN PNJ VOUS DEVEZ LIRE E.14

REPRENEZ LE JEU

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

135

CHAPITRE N°19

Événement E.9

E.9 - PENSE AVANT DE COGNER

Ses jambes se dérober sous lui et l'ouvrier tombe au sol, essayant désespérément de s'agripper au mur pour amortir sa chute alors que ses fonctions cérébrales supérieures s'arrêtent une à une. Vous l'observez silencieusement pendant un moment afin de voir si quelqu'un a pu être alerté, mais heureusement, ce n'est pas le cas.

Andrade vous tape sur l'épaule.

« Était-ce vraiment nécessaire? Ce gentil Bétail va finir par se réveiller et se demandera ce qui s'est passé. Et nous savons tous que plus les gens posent de questions, plus nos moyens de subsistance ici deviennent... problématiques. Vous jouez avec le feu cher collègue », dit-il. « Allez, plus vite nous sortirons d'ici, mieux ce sera. »

282 RETIREZ « COL BLEU » #78 DE LA TUILE

REPRENEZ LE JEU

CHAPITRE N°19

Événement E.10

E.10 - LA VIOLENCE RESTE UNE SOLUTION

L'ouvrier s'effondre au sol, une flaque de sang ruisselant déjà sous son corps. Assommer des mortels est un art délicat et vous y êtes allé trop fort.

La Bête intérieure vous tenaille, demandant que vous vous nourrissiez de cet homme mourant avant qu'il ne se vide complètement de son sang, mais votre remords pour ce que vous avez fait est tel qu'il l'emporte sur cette voix insidieuse. Vous enjambez rapidement le corps, désireux de ne plus l'avoir devant vous et de le chasser de votre esprit.

Andrade, cependant, attrape votre épaule avant que vous n'ayez le temps d'enjamber le corps.

« Êtes-vous complètement débile? Vous assassinez des mortels sans raison lorsque vous êtes en mission? » Vous poussez sa main de votre épaule, mais cela ne l'arrête pas. « Et dire que Son Altesse Royale vous permet de vous déplacer librement et de faire ce que vous voulez. Scandale! »

Rien ne vous vient à l'esprit pour justifier vos actes et vous baissez les yeux vers le corps du mortel à vos pieds.

« Allez, finissons-en. Plus vite nous aurons terminé, plus vite je pourrai m'éloigner de vous tous. »

PERDEZ 1 D'HUMANITÉ

289 RETIREZ « COL BLEU » #78 DE LA TUILE

REPRENEZ LE JEU

CHAPITRE N°19

Événement E.12

E.12 - TROP LENT

Le grincement du métal devient de plus en plus assourdissant jusqu'à ce qu'une section de la plateforme s'effondre sous vos pieds.

PRENEZ 1 DÉGÂT

PRENEZ LA CARTE EFFET « MALADROIT » #24

PRENEZ LA CARTE EFFET « ÉVIDENT » #32

RETIREZ JETON D'ACTION #2 DE LA TUILE

SI CES PNJ SONT TOUJOURS SUR LA TUILE

288 PLACEZ « INGÉNIEUR » #76 ET « COL BLEU » #78 SUR LES HEX INDIQUÉS



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

299 LIRE E.14

CHAPITRE N°19

Événement E.14

E.14 - REPÉRÉ!

« Hé! Qu'est-ce que vous foutez ici? » crie un des travailleurs dans votre direction. Saisissant la radio à sa ceinture, il appelle les autres, mentionnant qu'il se trouve actuellement face à face avec un intrus et qu'il ne connaît pas vos intentions. Il semble plus effrayé qu'en colère, mais un animal acculé peut parfois se montrer plus dangereux qu'un animal enragé.

Dans les tunnels, vous entendez l'écho de plusieurs pas alors que le reste de son équipe converge vers votre position.

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

CHAPITRE N°19

Événement E.15

284

302 E.15 - VERSER LE POISON

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

142

CHAPITRE N°19

Événement E.19

287

E.19 - Ç'AURAIT PU ÊTRE PIRE

Les ouvriers ne sont plus un problème pour vous.
Par précaution, vous empilez les corps dans le coffre de leur camionnette.

- Vous prenez leurs vestons et leurs casques, ce qui vous permettra de vous fondre dans la masse... Du moins, tant qu'ils ne vous observeront pas en détail.
LIRE E.20
- Vous descendez dans les égouts immédiatement.
LIRE E.21

146

CHAPITRE N°19

Événement E.18

285

301 E.18 - UNE BOUFFÉE D'AIR

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 Malkavian 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

Fin du Chapitre 19

295

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

145

CHAPITRE N°19

Événement E.21

291

E.21 - DESCENTE DANS LA PÉNOMBRE

Vous descendez dans les tunnels de service, adjacents au système d'égouts de la ville et qui, malheureusement, en partagent l'odeur.

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

PLACEZ « OUVRIER DÉSINTERESSÉ » #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



SI VOUS ÊTES DANS LA LIGNE DE VUE DE : TOUS LES PNJs SAUF LE PNJ « ANTONIO ANDRADE » SANS POSSÉDER UN JETON FURTIVITÉ, VOUS DEVEZ LIRE E.14

LIRE E.22

148

CHAPITRE N°19

E.22 - CE QUI SE CACHE DANS LES TUNNELS

Événement E.22

Le réseau de canalisations qui sillonne ces tunnels est vertigineux. Vous êtes à peine descendu que vous vous perdez déjà en essayant de suivre les premiers tunnels que vous avez repérés. Trouver le bon tunnel sera une tâche ardue.

PLACEZ JETON DE ZONE D'INVESTIGATION #1, #2, #3 ET #4 SUR LE(S) HEX INDIQUÉ(S)



296 LIRE E.24

149

CHAPITRE N°19

E.24 - MAIS ATTENDEZ, CE N'EST PAS TOUT !

Événement E.24

PLACEZ JETON D'ACTION #1, #2 ET TOUS LES JOUEURS SUR LE(S) HEX INDIQUÉ(S)



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

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

151

CHAPITRE N°19

300 E.23 - RAMPER JUSQU'À LA SURFACE

Événement E.23

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

150

CHAPITRE N°19

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

CHAPITRE N°19

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 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

CHAPITRE N°20

D.8 - UN NOUVEAU VISAGE

Cet endroit est peut-être un trou à rats, mais l'homme qui en est responsable pourrait s'avérer une personne décente après tout. Vous restez quelques minutes au bar, essayant d'ignorer la musique perçante qui retentit dans les haut-parleurs, lorsqu'un homme en tenue dispendieuse sort de la cuisine et prend place derrière le bar.

RETIREZ LE PNJ « ZIMMER » ET LE PNJ « HOMME ANTISOCIAL » DE LA TUILE

PLACEZ LE PNJ « M. ERIKSSON, ESQ. » #84 SUR LE(S) HEX INDIQUÉ(S)



335

LIRE LE DIALOGUE « M. ERIKSSON, ESQ. » D.4

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

Zimmer
D.8

CHAPITRE N°20

Zimmer
D.3

D.3 - BON DÉBARRAS

« Vous voyez cet homme là-bas ? » Vous demandez, en désignant l'homme barbu en colère assis seul, « il est sur le point de faire quelque chose de terrible à l'une de vos employés. La blonde là. Il a tout avoué sans même sourciller. »

« Je vois. Il la harcèle depuis des mois. Donnez-moi un moment s'il vous plaît. » Il sort de derrière le comptoir et se dirige vers l'homme. Vous le voyez mettre une main sur l'épaule du harceleur et serrer.

Ils commencent à discuter, mais vous n'entendez rien à cause de la musique assourdissante. Puis, avec une tape dans le dos, Zimmer fait signe à l'homme de partir. Vous ne pouvez pas croire qu'il s'en sortira indemne. Cet endroit est décidément un trou à merde. Alors que l'homme s'en va, Zimmer regarde par-dessus son épaule dans votre direction, vous fait un signe de tête avant de le suivre discrètement.

LIRE D.8

292 RETIREZ LE JETON D'INDICE #2

CHAPITRE N°20

D.10 - VA TE FAIRE FOUTRE TOI ET TES AMIS

Voyant que vous ne bougez pas et ne parlez pas, Zimmer ajoute : « Ne laissez pas la porte vous frapper le cul en sortant. Oh, et s'il vous plaît, dites à Valois de prendre du soleil. »

« Pourquoi ? » vous demandez.

« Parce que je le déteste. Maintenant, arrêtez de trainer là où vous n'êtes pas la bienvenue. J'ai des choses à faire. »

PRENEZ LA CARTE EFFET « PLUS QUE PRÉVU » #78

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

Zimmer
D.10



CHAPITRE N°20

D.12 - FAITES PAS CHIER LA SOCIÉTÉ

« Ah ! Vous êtes hilarants. Les chasseurs sont comme des frelons japonais. Vous connaissez ? Au moment où vous frappez leur nid, ils creusent partout, cherchent dans tous les coins et recoins pour trouver n'importe qui, n'importe quoi, pour se venger. Et puis, dès qu'ils trouveront ma piste, ils se lanceront sur le sentier de la guerre, direction Québec, plus vite que vous ne pouvez dire "table rase". Parce que croyez-moi, ils videront Montréal, et s'ils ne trouvent plus de Descendants ils se rabattront sur n'importe quel Bétail à l'apparence plus ou moins gothique. Quand ils auront fini, il n'y aura pas un seul arpent de terre dans cette province où nous pourrions mettre les pieds. La Mascarade est la seule loi qui compte et je ne vais pas mettre Eriksson, ou tout autre Descendant, en danger parce que vous voulez jouer le grand méchant vampire. »

Il ramasse un chiffon et s'essuie les mains.

« Et maintenant, à moins que vous ne vouliez commander quelque chose pour préserver les apparences, je vous suggère de bien vouloir aller vous faire foutre. »

SI VOUS AVEZ LE JETON D'INDICE #4
VOUS DEVEZ LIRE D.18

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

17

CHAPITRE N°20

D.13 - IL Y A TOUJOURS QUELQU'UN D'AUTRE

Vous devez en avoir fini dès que possible. Le retour à Montréal prendra 3 heures et vous avez l'impression que vous ne serez pas accueilli pour la journée si vous vous attardez. Il reste encore un peu de temps, mais le plus tôt vous terminez, le mieux c'est.

« Et où pouvons-nous trouver ce monsieur Eriksson ? »

« Son bureau est là-bas, Zimmer pointe vers la porte de la cuisine, derrière les cuisines. »

Vous acquiescez et vous dirigez immédiatement vers la porte.

311

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

▪ LIRE LE DIALOGUE « M. ERIKSSON, ESQ. » D.5

18

CHAPITRE N°20

D.19 - ACCIDENT DE TRAVAIL

Alors qu'il se précipite vers l'employée blessée, Zimmer s'en prend à vous.
« Vous paierez pour les dégâts ! »

Il s'agenouille à côté d'elle et vous le voyez ouvrir son avant-bras avec son pouce et le frotter sur les lèvres de la femme. Elle est faible, mais trouve néanmoins la force de se lécher les lèvres. Il la transforme en goule; une méthode dangereuse pour sauver une vie, mais peut-être la seule manière sans avoir à répondre aux autorités.

« Laissez-moi nettoyer ça. Vous n'allez nulle part », dit Zimmer en vous pointant furieusement du doigt. « On doit se parler. »

313

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

▪ Vous attendez quelques minutes avant que Zimmer ne revienne, furieux.
LIRE D.27

24

CHAPITRE N°20

D.21 - LE BON, LA BRUTE, ET LE GANGREL

« Zimmer », commence le barman, « bienvenue chez— qu'est-ce c'est que ce bordel? Aren Konway et l'enfant de Valois main dans la main? Yuma est-il devenu fou ou êtes-vous ici pour pourrir ma vie? »

Vous n'avez aucune idée du lien entre cet homme et votre Sire, mais il vous laisse très peu d'occasion pour parler.

« Alors, dois-je supposer que les Tremere ont finalement terrassé Yuma ou est-ce l'inverse? Oh, s'il vous plaît, dites-moi que vous êtes là pour annoncer que Valois a arrêté d'être obsédé par ma personne. »

« Monsieur, nous n'avons aucune idée de qui vous êtes ou comment vous connaissez notre Sire et, franchement, quelle que soit l'histoire entre vous, elle devrait rester entre vous. Ce n'est pas pour cela que nous sommes ici. Nous avons des problèmes plus urgents. »

Confus, Zimmer répond : « Comme quoi? »

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

26

CHAPITRE N°20

D.22 - LES AFFAIRES



Zimmer D.22

314

Vous baissez la voix.

« On nous a dit que vous étiez en quelque sorte le pire cauchemar de l'inspecteur, que vous possédez des connaissances pour les déjouer et les éliminer. Nous aurions besoin que vous nous appreniez ce que vous savez, vos méthodes et leurs faiblesses. »

« Et pourquoi ferais-je cela ? » Il s'enquiert, les lèvres serrées et le regard arrogant.

- Expliquez-lui.

FAITES UN TEST SOCIAL + PERSUASION DE DIFFICULTÉ 6
✓ SUCCÈS: LIRE D.7 | ✗ ÉCHEC: LIRE D.6

- Laissez entendre que vos actions sont soutenues par la Camarilla.

FAITES UN TEST SOCIAL + INTIMIDATION DE DIFFICULTÉ 6
✓ SUCCÈS: LIRE D.4 | ✗ ÉCHEC: LIRE D.5

CHAPITRE N°20

D.24 - UNE PETITE FRETTE



Zimmer D.24

« Pourquoi pas ? Un pichet de Maudite », répondez-vous assez fort pour que les clients les plus près vous entendent commander comme le mortel parfaitement banal que vous êtes.

En remplissant le pichet, le barman demande ce qui vous a amené ici.

316

- Démarrez une discussion.
LIRE D.31

- Passez directement aux affaires.
LIRE D.22

CHAPITRE N°20

D.23 - VOUS N'ÊTES PAS LA BIENVENUE



Zimmer D.23

« Appelez-moi Zimmer, dit le barman, bienvenue dans mon hum— oh putain de merde. »

Il gémit profondément et ses épaules s'affaissent.

« Y a-t-il un problème ? » demandez-vous, quelque peu surprise par son changement soudain de comportement.

« L'enfant de Valois Sang daigne honorer mon établissement de sa présence. Dois-je m'incliner devant vous, peut-être ? » Il fait semblant de faire la révérence, maintenant un contact visuel et un sourire amer tout du long. Vous ne pouvez pas vous empêcher d'avoir l'impression qu'il vous manque une pièce du puzzle. Qu'est-ce que Valois ne vous a pas dit cette fois ?

« Que demande l'illustre Valois de mon humble personne ? »

Tout le monde dans le bar s'est retourné pour regarder le spectacle que Zimmer offre. Son enfantillage risque de tout compromettre.

« Je ne suis pas envoyé par mon Sire, monsieur Zimmer, je suis ici — »

Le Descendant derrière le bar finit par baisser la voix, même si cela ressemble maintenant plus à un sifflement qu'à un sarcasme bruyant. « Il ne vous a peut-être pas envoyé ici directement, mais cet idiot a un faible pour tirer les ficelles de l'ombre. Alors pourquoi êtes-vous "venu de votre plein gré" ? demande-t-il en mimant les guillemets.

« Et, s'il vous plaît, soyez brève, je peux sentir la puanteur des Tremere sur vous. »

Vous savez que plus vite vous parlez d'affaires, plus tôt vous pouvez laisser cette grossière brute derrière vous.

PRENEZ LA CARTE EFFET « DÉDAIN D'ENNOIA » #66

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

CHAPITRE N°20

D.25 - JETTE-LE EN ENTIER



Zimmer D.25

PLACEZ LE PNJ « ZIMMER » #83 SUR LE(S) HEX INDIQUÉ(S)



337

318

Zimmer revient après plusieurs minutes. Malgré ses efforts pour les cacher, vous pouvez voir que ses doigts sont ensanglantés et qu'il y a quelques taches sombres sur son jean qui n'étaient pas là auparavant. « Donc, où en étions-nous ? Ah oui, notre cher ami disparu. Il ne sera plus une menace pour personne à partir de maintenant... à moins que les vers ne tombent malades en se nourrissant de sa chair. » Il éclate de rire à sa propre blague. « Que puis-je faire d'autre pour vous ? »

317

- LIRE D.22



CHAPITRE N°20

D.26 - LE RETOUR DU CHIEN

PLACEZ LE PNJ « ZIMMER » #83 SUR LE(S) HEX INDIQUÉ(S)



339

Zimmer
D.26

310

Zimmer revient après plusieurs minutes. Malgré ses efforts pour les cacher, vous pouvez voir que ses doigts sont ensanglantés et qu'il y a quelques taches sombres sur son jean qui n'étaient pas là auparavant. « Alors, où en étions-nous? Ah oui, notre cher ami disparu. Il ne sera plus une menace pour personne à partir de maintenant... à moins que les vers ne tombent malades en se nourrissant de sa chair. »

Il éclate de rire à sa propre blague. Eriksson soupire.

« Savais-tu qu'ils voulaient nous demander une faveur? » demande Eriksson à son partenaire.

« Hein? De quoi est-ce que tu parles? »

SI VOUS AVEZ LE JETON D'INDICE #4
VOUS DEVEZ LIRE D.33

▪ Eriksson vous pointe du doigt et dit: « S'il vous plaît, dites-lui ce que vous m'avez raconté. »
LIRE D.22

31

CHAPITRE N°20

D.34 - RECOMMANDÉE PAR 9 VAMPIRES SUR 10

« Zimmer », vous dit le barman avec un hochement de tête. « Bienvenue dans mon humble établissement. Qu'est-ce que je vous offre? » dit-il avec un sourire de loup. Il renifle subtilement et rapidement, mais pas assez pour que vous ne le remarquiez pas. Il lève la tête.

« Je vois, il vous fait un clin d'œil, prenez votre temps pour décider. Aucun problème. Si je peux suggérer: la Maudite, elle n'est pas mal et c'est un

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

▪ Faites-lui plaisir et commandez.
LIRE D.24

▪ Vous n'avez pas beaucoup de temps, vous passez directement aux affaires.
LIRE D.22

Zimmer
D.34

39

CHAPITRE N°20

D.30 - CE VIEUX TRUC ?

« Nous l'avions quand nous sommes entrés, vous ne vous souvenez pas? » vous répondez innocemment.

« Ne mentez pas au vieux Zimmer, les amis. Vous êtes arrivés les mains vides, j'ai tourné le dos pendant deux secondes et vous avez soudain un sac qui ressemble étrangement au mien. Écoutez, je suis prêt à oublier tout ça si vous le déposez ici et que vous m'expliquez tout de suite ce que vous faites à vous faufiler dans les cuisines. »

Les yeux du barman brillent de malice et de violence. Vous posez le sac avec précaution.

DÉFAUSSEZ LA CARTE OBJET « FUSIL À CANON SCIÉ » #30

DÉFAUSSEZ LA CARTE OBJET « VESTE EN KEVLAR » #14

DÉFAUSSEZ LA CARTE OBJET « BOMBE À ULTRASON » #31

334



▪ « Merci. Restons civilisés », ajoute-t-il. « Pourquoi êtes-vous ici déjà? »
LIRE D.22

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

35

CHAPITRE N°20

D.27 - ENDETTÉ POUR DES SIÈCLES

PERDEZ 3 FAVEURS

« Je vois », dit Eriksson à la mention de ce que vous pouvez faire pour lui, « vous êtes bien connecté. Bien. J'accepte alors. Cependant, avant de conclure l'affaire, j'aimerais que vous m'accompagniez au bar. » Lorsque vous quittez les cuisines avec Eriksson, vous remarquez que lui et Zimmer se font un signe de la tête au moment où le premier franchit la porte. Ils vous font tous les deux signe de vous rassembler autour du bar.

PLACEZ LE PNJ « M. ERIKSSON, ESQ. » #84 SUR LE(S) HEX INDIQUÉ(S)



336

M. Eriksson
D.27

▪ LIRE LE DIALOGUE « ERIKSSON & ZIMMER » D.2

68



CHAPITRE N°20



M. Eriksson
D.29

D.29 - DE RETOUR DANS LA PORCHERIE

Eriksson vous escorte hors des cuisines. Alors que la porte s'ouvre pour vous laisser sortir, un Zimmer furieux vous regarde entrer dans le bar, les bras croisés.

« Putain, qu'est-ce que c'est que ça ? Vous n'êtes pas censé être là ! » Il se tourne vers Eriksson. « Tu veux que je donne une leçon à ces délinquants ? »

« Pas besoin, Z, Eriksson rigole, ils te sont passés sous le nez. »

Il lève la main pour faire taire Zimmer avant de poursuivre :

« D'ailleurs, ils ont quelque chose d'intéressant à nous dire, un faveur vraiment, mais je voulais que tu les entendes. »

PRENEZ LE JETON INDICE #4

321

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

PLACEZ LE PNJ « M. ERIKSSON, ESQ. » #84 SUR LE(S) HEX INDIQUÉ(S)



338

SI UN PERSONNAGE A LA CARTE EFFET « PLUS QUE PRÉVU » #78

LIRE LA PAGE DE DIALOGUE « ZIMMER » D.28

■ Expliquez la raison de votre visite.

LIRE LE DIALOGUE « ZIMMER » D.22

CHAPITRE N°20



M. Eriksson
D.40

D.40 - MERCENAIRE VÉTÉRAN

« Vous savez, monsieur Eriksson, avant de me lancer dans cette mission, j'en ai fait bien d'autres. Mon travail m'a emmené partout dans le monde et mes services étaient, et sont toujours, très demandés, alors ne croyez pas que je dis cela à la légère, mais je pourrais vous offrir mes services pro bono, juste une fois. »

« Étrange, répond Eriksson, je n'ai jamais entendu parler de vous auparavant. »

« Dans mon travail, le secret est la clé de la survie. Si les années d'expérience ne sont pas apparentes dans ma voix, alors je peux vous dire à qui demander à Milan, à Tripoli, à Prague ou, plus près d'ici, à New York et LA. Ils feront l'éloge de mon travail. »

Il y a une pause, un silence. L'homme devant vous fronce les sourcils, comme pour mieux distinguer vos mensonges de la vérité. Sauf qu'il n'y a pas de mensonges, comme il vient de le découvrir.

« J'apprécie votre offre, monsieur... peu importe. Je pense toutefois que je sais exactement comment je pourrais utiliser quelqu'un avec vos compétences. »

PRENEZ LA CARTE EFFET « FASCINANT » #09

333

LIRE D.42

CHAPITRE N°20



M. Eriksson
D.38

D.38 - FRANC PARLER

« Est-ce moi ou la Camarilla vous a abandonné dans ce taudis, monsieur Eriksson ? Ils vous ont laissé pourrir au beau milieu de nulle part sur un petit terrain parsemé d'herbe à puce ? Savez-vous qui se soucie réellement de leur famille ? Nous, les Anarchs. Nous pouvons vous aider... si vous nous aidez. »

« C'est toujours des promesses, des promesses, des promesses, avec vous les Anarchs, et quand vient le temps de payer, vous fuyez comme des rats. En quoi est-ce différent ? En quoi êtes-vous différent ? » demande Eriksson.

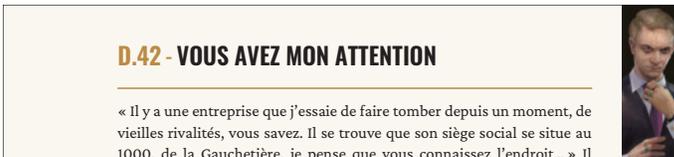
« Eh bien, pour commencer, je suis nommé intermédiaire entre le Prince et Yuma, notre chef. J'ai assez de poids et ils me font confiance quand il s'agit de questions qui affectent la communauté dans son ensemble », répondez-vous. Ce n'est pas tout à fait vrai, mais vous avez toujours été doué pour gonfler votre CV et ce n'est pas différent. Tant qu'Eriksson est d'accord, vous pourrez régler les détails avec Yuma plus tard.

PRENEZ LA CARTE EFFET « AMIS AUX BONS ENDROITS » #74

329

LIRE D.42

CHAPITRE N°20



M. Eriksson
D.42

D.42 - VOUS AVEZ MON ATTENTION

« Il y a une entreprise que j'essaie de faire tomber depuis un moment, de vieilles rivalités, vous savez. Il se trouve que son siège social se situe au 1000, de la Gauchetière, je pense que vous connaissez l'endroit... » Il laisse pendre sa voix un instant, assez pour que l'on comprenne à quel point sa demande est dangereuse. « Le refuge de votre Prince, c'est vrai. Je peux difficilement entrer dans les locaux sans être constamment surveillé, mais si vous pouviez mettre la main sur leur base de données d'audit et me l'envoyer, je vous en serais reconnaissant. Assez reconnaissant pour vous aider tout de suite, en fait. »

Voyant à quel point vous êtes à court d'options, vous acceptez.

« Encore une chose : bien que je ne sois pas très pressé, je préférerais que vous ne tardiez pas à me fournir ces informations. Fourvoyez-moi, ou prenez trop de temps, et j'enverrai Zimmer récupérer vos cendres. Maintenant, il frappe dans ses mains, allons dire à Zimmer la bonne nouvelle, d'accord ? »

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

Alors que vous quittez les cuisines, vous entendez Eriksson marmonner quelque chose à Zimmer. Ils vous font tous les deux signe de vous rassembler autour du bar.

PLACEZ LE PNJ « M. ERIKSSON, ESQ. » #84 SUR LE(S) HEX INDIQUÉ(S)



340

■ LIRE LE DIALOGUE « ERIKSSON & ZIMMER » D.2

CHAPITRE N°20



Homme antisocial
D.1

D.1 - LAISSEZ-MOI TRANQUILLE

Un homme un peu échevelé, hypnotisé par sa boisson, ne vous remarque pas approcher. Son portable affiche un fil d'actualités sportives, qu'il parcourt distraitement.

« Ahem », dites-vous.

« Euh », est le seul bruit qui sort de sa bouche.

« Peut-on- »

« Non. »

Il vous fait signe de partir et soupire.

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

SI VOUS ÊTES HAROLD BEAULIEU
Vous avez l'impression qu'il y a un problème sous-jacent chez lui. Vous pouvez risquer de sonder plus profondément, si vous le souhaitez.
LIRE D.2

- Laissez-le tranquille.
REPRENEZ LE JEU

322
90

CHAPITRE N°20



Homme antisocial
D.3

D.3 - UN HOMME DE PEU DE MOTS

« Monsieur- »

« Non. »

« Mais nous n'avons même pas... »

Un grognement s'échappe de lui.

- Essayez d'obtenir plus que des monosyllabes de lui.

FAITES UN TEST SOCIAL + PERSUASION [DE DIFFICULTÉ 8]
✓ SUCCÈS: **LIRE D.5** | ✗ ÉCHEC: **LIRE D.4**

323

- Puisque vous n'êtes pas très versé dans les grognements et que vous ne pensez pas que cet homme souhaite dire quoi que ce soit, vous le laissez tranquille.
REPRENEZ LE JEU

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

92

CHAPITRE N°20



Homme antisocial
D.13

D.13 - UN ENDROIT PAS SI SÛR

FAITES UN TEST DE LA BÊTE

Vous regardez l'homme dans les yeux et dites : « Ça va aller, ça va aller. Tu es en sécurité ici, avec moi. Qu'est-ce qui ne va pas ? »

Il secoue la tête en regardant sa bière. Alors qu'il commence à décoller l'étiquette, une larme coule sur sa joue.

Quand il lève les yeux, vous remarquez que ses yeux ont rougi.

« Putain, cette salope est à moi, elle peut pas dire non ! »

Il saute de son tabouret et d'un seul mouvement sort un revolver de la poche de son manteau et tire sur la danseuse.

Tout se passe au ralenti, vous avez à peine le temps de réagir qu'un chien géant sort de derrière le bar et se jette sur l'homme. Des deux motards assis à la table derrière vous, l'un dégaine également une arme à feu et tire sur l'homme, mais le rate et vous atteint.

PRENEZ 1 DÉGÂT

RETIREZ LE PNJ « DANSEUSE BLONDE » DE LA TUILE

« HOMME ANTISOCIAL » #4 UTILISE LA CARTE PROFIL « CHEF DES VOYOUS » #3

« MOTARD PRÉTENTIEUX » #5 UTILISE LA CARTE PROFIL « VOYOU » #2

« PILLIER DE BAR » #80 UTILISE LA CARTE PROFIL « SKATEUR » #51

LE COMBAT COMMENCE !

SI VOUS GAGNEZ
LIRE LA PAGE DE DIALOGUE « ZIMMER » D.19

325
102

CHAPITRE N°20



Homme antisocial
D.14

D.14 - OBLIGATION MORALE

Si vous restez silencieux, cela ne fera qu'empirer. Vous devez faire quelque chose.

Ne voulant pas commencer un combat, vous pesez vos options. Appeler les flics pourrait être tout aussi mauvais, car cela mettrait essentiellement fin à votre activité ici, et vous ne pouvez pas vous permettre de négliger votre mission.

SI VOUS AVEZ 6+ HUMANITÉ
Il ne vous semble pas impossible de le raisonner. Peut-être que vous pouvez le faire partir paisiblement.
LIRE D.16

327

- Peut-être que M. Zimmer saurait quoi faire de lui.
PRENEZ LE JETON D'INDICE #2

VOUS NE POUVEZ PLUS INTERAGIR AVEC LE PNJ « HOMME ANTISOCIAL »

REPRENEZ LE JEU

103

CHAPITRE N°20



D.15 - LE MOINDRE MAL

Il envisage de se venger d'elle. De la blesser.
De lui faire très mal.

Homme antisocial D.15

328

SI VOUS AVEZ 6+ HUMANITÉ

Vous ne pouvez pas le laisser partir. Pas maintenant que vous savez que quelqu'un en paiera le prix si vous le faites.

LIRE D.16

SI VOUS AVEZ 5- HUMANITÉ

Les gens meurent, les choses se brisent. Vous pouvez vous concentrer sur quelqu'un d'autre si vous ne voulez pas l'amener à la cuisine.

**VOUS NE POUVEZ PLUS INTERAGIR AVEC LE PNJ
« HOMME ANTISOCIAL »**

REPRENEZ LE JEU

104

CHAPITRE N°20



D.1 - DES CROCS ET DE LA FOURRURE

FAITES UN TEST DE LA BÊTE

Vous vous approchez du bord du bar. Le chien, ayant flairé votre odeur, tourne aussitôt la tête vers vous.

Comme cela doit sembler étrange aux autres clients de vous voir engager la conversation avec ce chien à voix basse. Le barman vous jette un coup d'œil de côté, mais semble apprécier que quelqu'un divertisse son chien.

Avec la taille de cet animal, et sa masse musculaire légèrement déformée, vous vous dites qu'il ne doit pas s'agir d'un simple chien de garde, il peut s'agir d'un famulus. Si tel est le cas, vous aurez plus de mal à le convaincre. Les famuli ne sont pas connus pour leur loyauté instable.

Tout au long de votre conversation, le chien continue d'aborder le sujet de l'eau rouge, comme si c'était la chose dont il avait le plus envie.

De l'eau rouge... du sang? Cela confirmerait vos soupçons. Quelle meilleure façon de protéger votre domaine que d'avoir une vigie presque incorruptible? Le nourrir de votre Sang est la dernière chose que vous voulez faire, surtout si près de son maître, et devant tant de clients.

■ C'est peut-être un famulus, mais ce n'est qu'un chien. Vous pouvez sûrement tromper un chien, après tout.

FAITES UN TEST SOCIAL + SUBTERFUGE DE DIFFICULTÉ 4

✓ SUCCÈS: LIRE D.2 | × ÉCHEC: LIRE D.3

326

RETIREZ LE JETON D'ACTION #2 DE LA TUILE

124

CHAPITRE N°20



D.1 - CONNAITRE L'ENNEMI

Une fois le bar vidé, vous vous asseyez avec les deux Descendants et ils racontent leurs rencontres avec des chasseurs dans le passé et comment ils s'en sont sortis. Ils ont eu de la chance dans de nombreux cas, mais l'expertise qu'ils ont accumulée est néanmoins de l'or.

« Vous voyez, le truc n'est pas d'éviter leurs tirs. Ils peuvent avoir des fusils d'assaut, mais dans la plupart des cas, il s'agira d'armes de poing et de fusils de chasse. Rien qui puisse vraiment faire mal », explique Zimmer, détournant les yeux entre les phrases, revivant de vieux souvenirs.

« Ils cibleront le plus rapide, ajoute Eriksson, celui qui fait le premier pas devient leur cible. Ils pensent que c'est le gros chien à abattre, la plus grande menace si vous voulez. Une fois que vous savez cela, vous pouvez l'utiliser contre eux. »

« Méfiez-vous cependant, les chasseurs ne sont pas un monolithe. Ce ne sont que les tactiques qu'ils semblent partager entre eux, explique le barman, comme formation de base qu'ils reçoivent. »

La discussion se poursuit jusque tard dans la nuit. Ils vous mettent en garde contre la Société de Saint-Léopold, la plus zélée de toutes, et contre les agences gouvernementales ténébreuses qui semblent financer l'Inquisition, comme si la Mascarade n'avait plus d'importance. Forcé de partir à l'aube, vous dites au revoir au duo et les remerciez pour l'information.

PRENEZ LA CARTE EFFET « SUPERPRÉDATEUR » #81

332

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

Fin du Chapitre n°20

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

130

CHAPITRE N°20

331 E.2 - RÉSERVÉ AUX EMPLOYÉS

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

Événement E.2

141



CHAPITRE N°20

E.4 - DOUX CADAVRE

Événement E.4

Une fois fait, vous vous expulsez du famulus et réintégrez votre corps. Si vous voulez entrer dans les cuisines, c'est maintenant ou jamais.

PLACEZ JETON D'ACTION #3 SUR LE(S) HEX INDIQUÉ(S)



▪ **REPRENEZ LE JEU**

330 RETIREZ LE JETON D'ACTION #2 DE LA TUILE

CHAPITRE N°20

E.22 - LA TROUVAILLE

Événement E.22

Ce coup que vous avez entendu doit être quelque chose qui a frappé l'un des meubles. En regardant autour des cuisines, vous remarquez que le seul meuble mobile est le congélateur. Les plaques de cuisson et les évier sont quasiment tous encastrés. Vous sortez discrètement du placard et déplacez le congélateur pour dévoiler un petit compartiment secret dans lequel se trouve un sac polochon. Vous fouillez à l'intérieur et trouvez une collection d'armes, de balles et d'outils divers. Eureka ! Avec cela et l'aide de Zimmer, vous ne tomberez pas aux mains des chasseurs. Vous prenez note de remercier Valois de vous avoir informé de ce trésor.

PRENEZ 1 JETON DE SUCCÈS D'INVESTIGATION

PRENEZ LA CARTE OBJET « FUSIL À CANON SCIÉ » #30

PRENEZ LA CARTE OBJET « VESTE EN KEVLAR » #14

PRENEZ LA CARTE OBJET « BOMBE À ULTRASON » #31

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

343

▪ **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

CHAPITRE N°20

371 E.34 - ATTENTION AU CHIEN

Événement E.34

344

Si Zimmer cache du matériel dans ce bâtiment, il ne le laissera certainement pas à portée des 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 faufilez dans les cuisines.
REPRENEZ LE JEU

CHAPITRE N°21

D.13 - LA BÊTE ET SON DÙ

Vous vous jetez sur le prêtre, avec la ferme intention de boire son sang.

LE COMBAT COMMENCE !

345

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

Teasdale D.13

▪ **SI VOUS GAGNEZ**
LIRE D.17

CHAPITRE N°21



Teasdale
D.17

D.17 - DES INDULGENCES ET DES CONSÉQUENCES

Le père Teasdale gît mort à vos pieds, et sans hésitation, vous tombez à genoux dans la rue et commencez à vous nourrir du cadavre frais de l'homme.

« Hé, ça va ? » Une voix inquiète vous parvient de l'autre côté de la rue. Une femme plus âgée regarde dans votre direction, les yeux plissés pour mieux voir dans la pénombre du soir.

Réalisant ce que vous avez fait et les conséquences d'avoir tué un chasseur en public, vous vous levez et fuyez alors que la femme s'approche prudemment du cadavre de votre victime, anticipant visiblement le pire.

Dans votre impatience, vous n'avez même pas pris le temps de lécher la plaie, et ce n'est qu'une question de secondes avant qu'elle ne voie les marques laissées par votre morsure...

Il serait facile de la tuer, mais vous ne voyez pas comment ajouter un autre corps à votre décompte ce soir pourrait rendre votre situation plus facile.

373 *

SI VOUS AVEZ **DOMINATION - CONTRÔLE** NIVEAU 1+

Vous pouvez effacer de son esprit les dernières secondes, en espérant vous donner suffisamment de temps pour résoudre la situation.

LIRE D.20

Sans solution qui évite de faire un deuxième cadavre tout en l'empêchant de prendre connaissance du corps, vous fuyez.

LIRE D.19

346 *

RÉDUISEZ VOTRE SOIF DE 1

PRENEZ LA CARTE EFFET « ANGE DÉCHU » #84

CHAPITRE N°21

Événement
E.7

E.7 - QUITTER SANS MANGER

Vous vous retournez avec désinvolture pour faire face au serveur, lui adressant un sourire narquois et sans avertissement, vous vous lancez dans un sprint. « Hé hé ! Whoa ! » C'est tout ce qu'il réussit à dire alors que vous vous précipitez devant lui.

Un grand serveur se dirige vers la porte, avec l'intention de vous arrêter, mais vous le poussez habilement hors du chemin, vous projetez sur la porte et vous éloignez dans la rue, disparaissant dans les ruelles sombres.

Vous continuez à courir dans le noir jusqu'à ce que vous soyez certain que personne ne soit sur votre piste. En vous retournant, vous voyez que vous avez été séparé de votre coterie. Vous êtes seul avec l'ordinateur portable de Teasdale. Il semble que vous devrez trouver des informations sur votre cible par vous-même...

Il va falloir vous dépêcher avant que le quartier ne grouille de policiers... ou pire, que Teasdale s'aperçoive du vol de son ordinateur portable et qu'il prévienne les chasseurs.

374 *

PLACEZ LE MARQUEUR D'AUTORITÉ SUR 5

SI LE MARQUEUR D'AUTORITÉ A ATTEINT 0
VOUS DEVEZ LIRE E.18

Vous commencez à essayer d'accéder aux informations stockées dans l'ordinateur de Teasdale.

LIRE E.11

347 *

RETIREZ LE JETON D'ACTION #1 DE LA TUILE

CHAPITRE N°21

Événement
E.15

E.15 - UTILISATEUR EXPERT

Lorsque vous commencez à parcourir le BIOS de l'appareil, vous vous rendez compte que, bien qu'il ressemble à une relique de la fin des années 90, cet ordinateur portable est doté d'un matériel impressionnant, la plupart des composants étant à la pointe de la technologie. Vous avez l'impression qu'il pourrait s'agir d'un ordinateur utilisé pendant la Nuit des Cendres, où la coordination numérique entre les agents FIRSTLIGHT était de la plus haute importance.

Enthousiasmé par cette perspective, vous parcourez les journaux, mais découvrez rapidement que le disque SSD de l'ordinateur portable a été nettoyé de toute information qu'il aurait pu contenir sur l'organisation du chasseur. Bien sûr qu'ils ne seraient pas si négligents...

Pourtant, l'appareil est une sacrée petite bombe, et vous vous résolvez à le garder quand tout sera fini. Après tout, qui d'autre pourrait l'utiliser mieux que vous ?

Vous revenez à la question du mot de passe, en utilisant un peu de magie du BIOS pour contourner la sécurité de l'appareil.

370 *

SI VOUS AVEZ LE JETON D'INDICE #1

Domage que vous ayez déjà promis l'ordinateur portable à quelqu'un d'autre. Cela aurait pu être un outil utile.

VOUS DEVEZ LIRE E.21

Sinon,

348 *

PRENEZ LA CARTE OBJET « PORTABLE DE PIRATE » #35

LIRE E.21

CHAPITRE N°21

Événement
E.20

E.20 - MUR DE BRIQUES

Il semble que chaque tentative de connexion se solde par un échec frustrant. L'ordinateur portable ne semble même pas avoir de mode sécurisé dans lequel vous pouvez le réinitialiser, et même les processus de démarrage sont étonnamment protégés, vous empêchant d'accéder à la page principale du système d'exploitation. C'est comme si quelqu'un avait effacé ces failles de sécurité sur l'appareil, ne vous laissant aucun accès.

Découragé, vous vous levez et laissez l'ordinateur portable sur la table. Sans accès aux informations qu'il peut contenir, vous vous retrouvez obligé d'ajuster vos plans pour ce soir... Ou du moins, ce qu'il en reste avant que Teasdale vous glisse entièrement entre les doigts...

349 *

PRENEZ LA CARTE EFFET « ANALOGUE » #42

369 *

LIRE E.28

CHAPITRE N°21

E.28 - LES SABLES DU TEMPS

Événement E.28

Le Père Teasdale a presque terminé sa routine. Vos chances d'obtenir de quoi le faire chanter s'estompent rapidement.

350

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

351

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

RETIREZ LE PNJ « PÈRE TEASDALE » S'IL EST SUR LA TUILE

PLACEZ JETON D'ACTION #2 SUR LE(S) HEX INDIQUÉ(S)



▪ REPRENEZ LE JEU

79

CHAPITRE N°21

E.29 - ÉCLAIRCIR L'AFFAIRE

Événement E.29

Accroupi dans une ruelle sombre, vous y arrivez. Vous devrez vous dépêcher avant que la zone ne commence à grouiller de policiers, ou pire, que Teasdale vous retrouve...

RETIREZ JETON D'ACTION #1 DE LA TUILE

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 E.18

▪ Sinon,
LIRE E.11

80

CHAPITRE N°21

E.30 - ESCROQUÉ ET SAIGNÉ

Événement E.30

S'IL EST EN JEU, RÉDUISSEZ LE MARQUEUR D'AUTORITÉ DE 1

Vous vous élevez lentement de toute votre hauteur et regardez l'homme qui se tient devant vous, en sécurité, confiant du pouvoir qu'il a sur vous.

Faisant quelques pas lents vers l'homme, vous faites semblant de prendre quelque chose dans vos poches, attirant son attention sur elles. Profitant de sa distraction, vous attrapez sa gorge et le plaquez contre un mur à proximité. Vous sentez le sang chaud de l'homme remplir votre bouche.

Ses yeux écarquillés de terreur, il tente de crier, mais seul un faible croisement atteint vos oreilles, l'appel à l'aide balayé par les vents d'hiver alors qu'il glisse lentement dans l'inconscience. « Faites attention à qui vous menacez, vous ne savez jamais ce que cela va vous apporter », dites-vous en léchant les plaies.

Laisant le corps inconscient de l'homme s'effondrer sur le sol, vous souriez : il a l'air ivre évanoui et devrait être facilement ignoré. Le dédain des gens pour la misère devrait jouer en votre faveur ce soir.

RÉDUISSEZ VOTRE SOIF DE 2

PRENEZ LA CARTE EFFET « SANG FAIBLE » #56

▪ Après avoir trouvé un peu de paix, vous revenez à l'ordinateur portable de Teasdale et l'ouvrez à nouveau, en espérant que ce soit la dernière interruption.

LIRE E.42

353

RETIREZ « MENDIANT » #6 DE LA TUILE

81

CHAPITRE N°21

E.31 - ÉCHANGE DE FAVEURS

Événement E.31

S'IL EST EN JEU, RÉDUISSEZ LE MARQUEUR D'AUTORITÉ DE 1

« Un homme d'affaires avisé, je vois », plaisantez-vous.

L'homme sourit largement. « Ouais. C'est moi. Alors, qu'en est-il ? Z'allez me donner quelque chose ? » demande-t-il avidement.

Vous acquiescez. « J'ai juste besoin de dix minutes avec cet ordinateur. Après cela, tout est à vous. Je pense que vous pouvez avoir beaucoup d'argent chez un prêteur sur gages. »

L'homme réfléchit un moment à l'affaire. Et avec un sourire satisfait, il tend la main vers vous. « D'accord ! »

Vous ignorez la main sale de l'homme. « Bien, maintenant asseyez-vous et taisez-vous. Vous l'aurez après. »

L'homme hoche la tête et s'assied, frétilant d'enthousiasme alors que vous rouvrez l'ordinateur portable et que vous vous concentrez sur la tâche à accomplir.

RETIREZ LE PNJ « MENDIANT » DE LA TUILE

367

PRENEZ LE JETON D'INDICE #1

▪ LIRE E.42

82

CHAPITRE N°21

E.34 - SCRIPTA MANENT

Événement E.34

Vous prenez le temps de digérer l'information et les implications que cela suppose... Le Père Teasdale a-t-il une fille? D'après ce que vous savez du chapitre des chasseurs de Montréal, leur dévouement à leurs idéaux ne permet pas d'attachements extérieurs. *Oh, comme la chair est faible...* C'est donc ce qu'il fait ici chaque semaine. Il se faufile sur le lieu de travail de sa fille illégitime, pour essayer de développer une relation tardive avec elle qui ne sait peut-être même pas encore qui il est. Quel château de cartes! Un château de cartes délicieusement fragile. Vous transférez l'intégralité du contenu du dossier sur une clé USB. Une fois le transfert terminé, vous vous levez et partez, tenant la vie d'un homme entre vos mains...

354



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

▪ LIRE E.40

CHAPITRE N°21

E.82 - LA NUIT DERNIÈRE

Événement E.82

Les coups de feu résonnent dans les rues froides alors que les passants paniqués fuient la scène. Teasdale avait manifestement l'intention de polariser votre attention entière. Il réalisera certainement son souhait.

RETIREZ JETON D'ACTION #2, LE PNJ « CHIEN ERRANT » ET LE PNJ « MENDIAN » DE LA TUILE

PLACEZ TOUS LES JOUEURS ET LE PNJ « PÈRE TEASDALE » #87 AVEC LA CARTE PROFIL « PÈRE TEASDALE » #64 SUR LE(S) HEX INDIQUÉ(S)

372



LE COMBAT COMMENCE!

▪ **SI VOUS GAGNEZ
VOUS DEVEZ LIRE E.83**

CHAPITRE N°21

E.84 - JOUER AU JEU DE L'ATTENTE

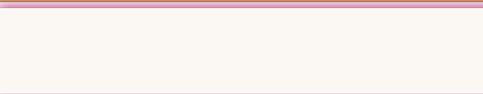
Événement E.84

Ce coin sombre de la rue a un air calme et semble particulièrement bien placé pour permettre la surveillance de Teasdale tout en gardant les témoins hors de vue. Ce serait l'endroit idéal pour s'installer et attendre que votre cible passe.

▪ **SI LE PNJ « PÈRE TEASDALE » EST SUR LA TUILE
LIRE E.86**

▪ **SI LE PNJ « PÈRE TEASDALE » N'EST PAS SUR LA TUILE
LIRE E.85**

355



CHAPITRE N°21

E.88 - PREMIERS ET DERNIERS PAS

Événement E.88

Vous attendez patiemment, observant votre cible à distance. Finalement, Teasdale ferme son ordinateur portable et le place sur le siège à côté de lui, déplaçant quelques objets et se levant. Il prononce quelques mots à son serveur, hochant la tête et souriant avant de sortir dans le froid, juste à l'extérieur du café.

RETIREZ LE PNJ « SERVEUR EN PAUSE » S'IL EST SUR LA TUILE

RETIREZ LE PNJ « MELVIN CROSSMAN » S'IL EST SUR LA TUILE

PLACEZ JETON D'ACTION #1 ET LE PNJ « PÈRE TEASDALE » #87 SUR LE(S) HEX INDIQUÉ(S)



▪ LIRE E.89



CHAPITRE N°22



Vieux prêtre D.1

D.1 - ÉVANGILE DE FIN DE SOIRÉE

Le vieux prêtre croise votre regard. Il a ramassé sa Bible et la tient dans sa main droite. Dans ses yeux, là où vous vous attendiez à voir de la peur ou de la colère, vous ne voyez rien d'autre que de la compassion, une compassion troublante.

« La lumière de Dieu brille sur nous tous. Il n'est pas trop tard pour se repentir, même pour quelqu'un comme vous », l'entendez-vous dire sans une seule once de malice dans la voix. Il croit vraiment que vous pouvez vous racheter. Le simple fait de se tenir en sa présence est inconfortable.

SI VOUS AVEZ 5- HUMANITÉ

Votre infort vous pousse non seulement à le tuer, mais aussi à ruiner complètement sa foi avant de le faire.

VOUS DEVEZ LIRE D.3

▪ « Pourquoi tenez-vous tant à nous tuer, alors? Pourquoi ne pas nous laisser faire? »
LIRE D.2

▪ Essayez de l'anéantir avant de le tuer.
LIRE D.3

▪ Évitez les plaisanteries et débarrassez-vous de cet homme le plus rapidement possible.

LE COMBAT COMMENCE!

356

SI « FEMME DE MÉNAGE » #89 EST SUR LA TUILE

S'IL EST ACTIF, RETIREZ LE MARQUEUR DE ROUND

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

SI VOUS GAGNEZ

LIRE L'ÉVÉNEMENT E.41

6

CHAPITRE N°22



357

Vieux prêtre D.5

D.5 - ET SI...?

S'il y a la moindre chance qu'il ait raison, que vous ne soyez pas si damné, alors peut-être que le laisser vivre est le premier pas sur le droit chemin.

PRENEZ LA CARTE EFFET « SUR LA VOIE » #76

PRENEZ LA CARTE EFFET « SEREIN » #49

▪ LIRE E.55

10

CHAPITRE N°22

D.6 - METS-LES EN L'AIR

Le prêtre remarque vos contractions musculaires.

« Ne pensez pas que je vais me rendre pacifiquement. Peut-être atteindrons-nous tous les portes du ciel ce soir. »

LE COMBAT COMMENCE!

LE PNJ « VIEUX PRÊTRE » COMMENCE LE COMBAT AVEC 2 JETONS RÉSISTANCE

Vieux prêtre D.6

375



SI VOUS GAGNEZ

LIRE E.41

358



SI « FEMME DE MÉNAGE » #89 EST SUR LA TUILE

S'IL EST ACTIF, RETIREZ LE MARQUEUR DE ROUND

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

11

CHAPITRE N°22



Chasseur D.1

D.1 - LA VÉRITÉ EST SORTIE

«... et c'est comme ça que ça s'est terminé au Caire », raconte l'un d'eux.

« Euh, intéressant. Alors ils n'ont pas besoin de respirer du tout? » demande l'autre.

« Pas vraiment. Je pense qu'ils ne le font que pour se fondre parmi nous, ou peut-être pour nous énerver. Mais oui, les noyer n'est donc pas une bonne idée. »

« Alors... », le jeune homme prend une gorgée de sa tasse. La vapeur qui en sort embue ses lunettes. « La majorité des histoires que nous avons entendues par les contes et le folklore ne sont pas du tout exactes. »

« Il pourrait y avoir une pépite de vérité là-dedans. Cependant, je pense que leur faiblesse doit provenir de la même planète qu'eux. »

Ces chasseurs sont hilarants. Ils peuvent être si près de la vérité et pourtant si loin. Vous rampez juste un peu plus près.

« Peu importe, répond l'homme à lunettes, qu'ils viennent, j'ai hâte de les remplir de plomb. »

▪ LIRE D.2

366

« CHASSEUR MÉFIANT » #93 UTILISE LA CARTE PROFIL « 2e AGENT D.I. » #61

« CHASSEUR FATIGUÉ » #94 UTILISE LA CARTE PROFIL « 3e AGENT D.I. » #62

14



CHAPITRE N°22



D.5 - PAS TRÈS SUBTIL

Les laisser ici est un risque trop élevé. Vous feriez mieux de les retirer.

Chasseur
D.5

- Vous pourriez simplement les effrayer.

FAITES UN TEST SOCIAL + INTIMIDATION DE DIFFICULTÉ 6
✓ SUCCÈS: LIRE D.6 | ✗ ÉCHEC: LIRE D.8

- Changez d'avis et demeurez discret à la place.

LIRE E.52

360

PRENEZ LE JETON D'INDICE #4

CHAPITRE N°22



D.7 - DANS LE BLANC DES YEUX

Vous dégainez et tirez, mais une seconde trop tard. Sa tête s'est déplacée hors de votre vue quand il s'est penché en avant pour attraper sa tasse. La balle ricoche contre le mur derrière lui, ébréchant le plâtre et la peinture.

Alertés de votre présence, les agents inquisiteurs se lèvent en dégainant leurs armes.

361

PRENEZ LA CARTE EFFET « MALADROIT » #24

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

RETIREZ LE MARQUEUR DE ROUND

LE COMBAT COMMENCE !

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

CHAPITRE N°22



D.9 - BOOM, EN PLEINE TÊTE !

Vous alignez votre tir et appuyez sur la gâchette. Il y a un bref éclair accompagné de ce qui ressemble à du tonnerre et le crâne du chasseur se brise en un désordre innombrable d'os et de matière cérébrale. Son corps sans vie s'effondre sur la chaise.

L'autre se lève affolé et perd de précieux instants pour dégainer son arme en tremblant.

362

RETIREZ « CHASSEUR MÉFIANT » #93 ET « FEMME DE MÉNAGE » #89 DE LA TUILE

RETIREZ LE JETON D'ACTION #1 DE LA TUILE ET RETIREZ LE MARQUEUR DE ROUND

- SI VOUS AVEZ **CÉLÉRITÉ** NIVEAU 1+

Tournez votre arme vers l'autre agent en un mouvement fluide et mettez également fin à sa vie.

LIRE D.14

- SI VOUS AVEZ **FORCE D'ÂME** NIVEAU 3

Attendez qu'il vous tire dessus et qu'il réalise que son arme ne le sauvera pas.

LIRE D.13

- Sinon,

LE COMBAT COMMENCE !

SI VOUS GAGNEZ

LIRE D.15

CHAPITRE N°22



D.10 - LE TOUT POUR LE TOUT

Sûr de lui, le chasseur vous nargue. « Agent paralytique. On va s'amuser avec vous. »

Vous n'avez pas le cœur de lui dire qu'il n'y a pas de sang pompant dans vos veines, pas de vaisseaux pour transporter son poison jusqu'à vos muscles. Bien sûr, votre joue gauche donne l'impression qu'elle vient d'être botoxée, mais vous savez que cela s'estompera en un éclair. Vous retirez la fléchette et la jetez de côté. « Du poison, vraiment ? Vous avez vu trop de films, messieurs. Maintenant, partez et ne revenez pas. »

Il y a un silence tendu. Il dure beaucoup plus longtemps que vous ne le souhaitez et est finalement brisé par les chasseurs. « Et la femme de ménage ? »

« Nous sommes magnanimes. Vous pouvez l'emmener avec vous. »

Ils se regardent. Ils préparent quelque chose, mais s'ils mordent à l'hameçon, vous aurez peut-être juste assez de temps pour mettre fin au prétre et fuir.

RETIREZ TOUS LES PNJs DE LA TUILE

PRENEZ LA CARTE EFFET « VISAGE IMPASSIBLE » #31

376



PLACEZ LE MARQUEUR D'AUTORITÉ SUR 4

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

189

QUAND LE MARQUEUR D'AUTORITÉ A ATTEINT 0
VOUS DEVEZ LIRE L'ÉVÈNEMENT E.51

REPRENEZ LE JEU

364

RETIREZ LE JETON D'ACTION #1 DE LA TUILE

RETIREZ LE MARQUEUR DE ROUND

Chasseur
D.10

CHAPITRE N°22

D.12 - IMAGINE-LES NUS

De toutes les fois où les mots vous manquent... Vous ne pouvez pas tout à fait trouver quoi que ce soit de plausible et de mystérieux quant à la raison pour laquelle leurs armes ne seraient pas utiles. Du moins, pas sans briser la Mascarade. Dans une situation aussi humiliante, vous montrez vos crocs et dites: « Ah, et puis merde. »



Chasseur
D.12

365

PRENEZ LA CARTE EFFET « RATIONNEL » #40

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

RETIREZ LE MARQUEUR DE ROUND

LE COMBAT COMMENCE !

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'ÉVÉNEMENT E.49

REPRENEZ LE JEU

CHAPITRE N°22

D.14 - NO SCOPE

FAITES UN TEST DE LA BÊTE

En un clin d'œil, vous changez de cible et tirez sur le deuxième chasseur. Son sang peint le mur derrière lui d'une belle nuance de rouge et il s'effondre au sol.



Chasseur
D.14

377

RETIREZ « CHASSEUR FATIGUÉ » #94 DE LA TUILE

• LIRE D.15

CHAPITRE N°22

D.15 - UN PLAN MACABRE

Vous avez laissé les agents inquisiteurs en piteux état. À bien y penser, vous pourriez transformer cela en une scène intéressante. Deux personnes ont fait irruption dans le presbytère pour enlever un prêtre vieillissant ; ou peut-être étaient-ils invités ? Peu importe, le résultat final serait le même. Il y a eu une dispute après avoir assassiné le prêtre et ils se sont entretués dans le combat qui a suivi.

Vous devrez simplement vous assurer que la mort du vieil homme corresponde à ce scénario.



Chasseur
D.15

PRENEZ LE JETON D'INDICE #2

PRENEZ LA CARTE EFFET « ASTUCIEUX » #14

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

CHAPITRE N°22

D.16 - MAUDIT SOIT TA SOUDAIN, MAIS PRÉVISIBLE, TRAHISON

« Qui a parlé de meurtre ? Vous aviez raison, vous savez, c'est l'un des nôtres. Et nous n'avons pas l'habitude de tuer ceux qui travaillent pour nous. »

Ils deviennent blancs. Paralysés par le choc, ils ne peuvent se résoudre qu'à balbutier une réponse.

« Foutez le camp ! » criez-vous.

Optant pour la survie, les chasseurs quittent précipitamment le presbytère, emmenant une femme de ménage désorientée. Ils reviendront sûrement avec des renforts, mais pour l'instant, la voie est libre.



Chasseur
D.16

RETIREZ TOUS LES PNJs DE LA TUILE

PRENEZ LA CARTE EFFET « VISAGE IMPASSIBLE » #31

PLACEZ LE MARQUEUR D'AUTORITÉ SUR 3

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

SI LE MARQUEUR D'AUTORITÉ A ATTEINT 0
VOUS DEVEZ LIRE L'ÉVÉNEMENT E.51

• REPRENEZ LE JEU

412



379



RETIREZ LE JETON D'ACTION #1 DE LA TUILE

RETIREZ LE MARQUEUR DE ROUND



CHAPITRE N°22

D.18 - RIEN QUE POUR NOS YEUX

« Nous sommes de la 2e Division canadienne, nous avons été recrutés après un... incident », répondez-vous avec un regard vide.

« Il y a eu quelque chose récemment? Je n'ai pas entendu— »

« C'est classé secret, l'interrompez-vous. Il s'est passé quelque chose en décembre sur le Mont-Royal. Nous avions déjà vu des conneries similaires auparavant, il était simplement logique de nous faire venir. »

Vous essayez de garder votre contenance tout au long de votre discours et de vendre le mensonge du mieux que vous pouvez.

Le chasseur hoche la tête en signe de compréhension. Votre histoire leur paraît plausible.

« Oh putain ! Ouais, on s'en souvient. La merde n'est toujours pas réglée. En tout cas, bienvenue à Montréal. Ancien bastion des exsanguiés. Garde ton esprit pour toi. Nous en avons éliminé un tas il y a quelques années, mais nous pensons qu'il pourrait y en avoir beaucoup d'autres cachés. »

Ils vous font un signe de tête lorsqu'ils passent devant vous pour quitter le presbytère.



Chasseur D.18

380

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

RETIREZ LE JETON D'ACTION #1 DE LA TUILE

PRENEZ LA CARTE EFFET « FASCINANT » #09

REPRENEZ LE JEU

CHAPITRE N°22

D.19 - LES ASPIRANTS DE NEW YORK

« Oh, nous sommes des nouveaux de... », vous donnez le nom de la première ville qui vous vient à l'esprit, « Toronto ».

« Oh ? Quelle cellule ? » demande-t-il presque innocemment.

Vous ne pensiez pas qu'ils étaient organisés au point de connaître d'autres cellules. Vos yeux vont d'un chasseur à l'autre. Nul ne bouge, ni respire. Vous réalisez que vous ne l'êtes pas non plus. Est-ce qu'ils ont compris ça ? Ont-ils joué avec vous tout ce temps ?

Vous devez penser à quelque chose de plausible. La ville de Québec pourrait-elle avoir une cellule ? Qu'en est-il d'Ottawa ? Merde.

« Bel essai. » Il sort son pistolet et vous tire dessus. Dans l'instant qui suit l'explosion, vous entendez quelqu'un sortir en courant par la porte arrière. Espérons qu'il ne s'agit pas du prêtre.

PRENEZ 1 DÉGÂT INÉVITABLE

RETIREZ LE PNJ « FEMME DE MÉNAGE » DE LA TUILE

RETIRER LE MARQUEUR DE ROUND

LE COMBAT COMMENCE !



Chasseur D.19

SI VOUS GAGNEZ
REPRENEZ LE JEU

381

RETIREZ LE JETON D'ACTION #1 DE LA TUILE

CHAPITRE N°22

E.1 - POINT DE DÉPART

Événement E.1

À votre grande surprise, la porte d'entrée s'ouvre sans bruit. L'intérieur est faiblement éclairé, et vous passez près de renverser une table basse placée précieusement à l'entrée.

Vous entendez des murmures venant de la pièce voisine, mais à cette distance, vous ne pouvez pas tout à fait distinguer ce qu'ils sont. Au moins, ils permettent de couvrir le bruit de vos pas alors que vous approchez.

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



SI VOUS ÊTES DANS LA LIGNE DE VUE DU PNJ « FEMME DE MÉNAGE » SANS JETON FURTIVITÉ
VOUS DEVEZ LIRE E.2

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.6

REPRENEZ LE JEU

CHAPITRE N°22

E.2 - LA SENTINELLE DE FORTUNE

Événement E.2

La vieille femme s'arrête net. Ses yeux rencontrent les vôtres. Merde ! Réfléchissant rapidement, vous décidez de...

414



SI VOUS AVEZ DOMINATION ◆ NIVEAU 1+

La forcer à vous oublier.

LIRE E.4

SI VOUS AVEZ OCCULTATION ◆ NIVEAU 1+

Disparaître de son esprit et de sa vue.

LIRE E.3

SI VOUS ÊTES ADJACENT À UN MUR

Vous collez vous contre le mur et espérez qu'elle ne vous voit pas.

LIRE E.5

Si non,
LIRE E.6

384



SI VOUS AVEZ 1 JETON DE SUCCÈS D'INVESTIGATION

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

VOUS DEVEZ LIRE E.10

CHAPITRE N°22

Événement E.3

E.3 - DISPARITION

FAITES UN TEST DE LA BÊTE

Vous disparaissiez. Surprise, la femme recule d'un pas et trébuche sur son balai. Vous évitez habilement son corps et regardez alors qu'elle lutte pour se relever, marmonnant une prière.

DIMINUEZ LE MARQUEUR DE ROUND DE 1

SI UN PNJ AUTRE QUE LA « FEMME DE MÉNAGE » SE TROUVE SUR LA TUILE VOUS DEVEZ LIRE E.7

- Elle fait un signe de croix, respire profondément et se remet au travail.
REPRENEZ LE JEU

416 * PRENEZ 1 JETON DE SUCCÈS D'INVESTIGATION

385 * PRENEZ 1 JETON DE SUCCÈS D'INVESTIGATION

42

CHAPITRE N°22

Événement E.4

E.4 - PERDS-TOI DANS MON REGARD

FAITES UN TEST DE LA BÊTE

Profitant de cette courte fenêtre, vous soutenez son regard et lui chuchotez : « Oublie ».

Elle cligne des yeux plusieurs fois puis se les frotte. Vous profitez de cette occasion pour vous éloigner pendant qu'elle retourne faire son ménage.

DIMINUEZ LE MARQUEUR DE ROUND DE 1

REPRENEZ LE JEU

386 PRENEZ 1 JETON DE SUCCÈS D'INVESTIGATION

43

CHAPITRE N°22

Événement E.5

E.5 - FAIRE PARTI DES MEUBLES

Avec la quantité de bibelots accrochés aux murs, vous espérez que l'ombre qu'ils projettent à la lueur du feu suffira à vous plonger dans l'obscurité. Vous vous pressez contre le mur et priez, au sens figuré, qu'elle ne vous ait pas vu. Quel genre de Descendant seriez-vous si une octogénaire parvenait à mettre fin à votre existence ?

FAITES UN TEST PHYSIQUE + FURTIVITÉ DE DIFFICULTÉ 6
✓ SUCCÈS: LIRE E.8 | ✗ ÉCHEC: LIRE E.6

387 PRENEZ 1 JETON DE SUCCÈS D'INVESTIGATION

44

CHAPITRE N°22

Événement E.6

E.6 - IL Y A QUELQUE CHOSE DANS LE NOIR

La vieille dame réalise ce qu'elle pensait avoir imaginé. Elle recule, regarde partout sauf là où elle devrait. Ses genoux fléchissent et elle tombe sur le dos. Ses yeux s'écarquillent et vous voyez sa poitrine se soulever ; elle est sur le point de crier !

417 * **SI VOUS AVEZ 3+ DE SOIF**
La peur dans ses yeux éveille en vous une faim primale.
VOUS DEVEZ LIRE E.9

- Vous avez à peine le temps de vous jeter sur elle et de la faire taire. Le risque ici est que votre propre élan, couplé à sa chute, soit trop pour son corps frêle et votre solution pourrait s'avérer fatale pour elle.

FAITES UN TEST PHYSIQUE + BAGARRE DE DIFFICULTÉ 5
✓ SUCCÈS: LIRE E.12 | ✗ ÉCHEC: LIRE E.10

SI VOUS AVEZ UNE CARTE OBJET ARME
Vous pourriez l'assommer. Un peu trop de force et vous pourriez bien la tuer, mais c'est un risque que vous êtes prêt à prendre.

FAITES UN TEST PHYSIQUE + ARMES DE DIFFICULTÉ 6
✓ SUCCÈS: LIRE E.11 | ✗ ÉCHEC: LIRE E.10

388 * **S'IL EST ACTIF, RETIREZ LE MARQUEUR DE ROUND**
PRENEZ 1 JETON DE SUCCÈS D'INVESTIGATION

45

CHAPITRE N°22

Événement E.7

E.7 - BONNE : LA VIGIE

Elle regarde dans la direction des chasseurs assis et d'une voix tremblante dit : « Vous parlez toujours des fantômes ou d'autres trucs du genre. Ne pensez pas que je ne vous entends pas. »

Avant que les inquisiteurs ne répondent, elle ajoute : « Je crois que je viens d'en voir un. Ici. Ce soir. C'est comme des ombres qui se déplacent dans la maison. Les chasseurs échangent un regard et celui à lunettes hoche la tête. Il se lève et quitte vivement le presbytère, tandis que l'autre sort un pistolet. Peut-être qu'utiliser des pouvoirs surnaturels dans un tel endroit n'était pas la chose la plus sage à faire. »

« Madame, sortez d'ici ! » crie le chasseur à la femme de ménage. Elle n'a pas besoin qu'on lui dise deux fois et fuit le presbytère à une vitesse surprenante pour une octogénaire.

RETIREZ LE PNJ « FEMME DE MÉNAGE » DE LA TUILE

LE COMBAT COMMENCE !

389 **RETIREZ LE MARQUEUR DE ROUND**

SI VOUS GAGNEZ
REPRENEZ LE JEU

46

CHAPITRE N°22

Événement E.9

E.9 - ASPIRER UNE BOÎTE DE JUS DE FRUIT VIDE

Vous vous jetez sur elle et lui mordez le cou. Vos crocs transpercent son cou de dinde et vous buvez d'elle le peu de vitalité qui lui reste. Ses yeux se révulsent et elle s'évanouit.

RÉDUISEZ VOTRE SOIF DE 1

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

PRENEZ LE JETON D'INDICE #3

Vous avez toujours un petit creux et elle est un témoin gênant. Il serait peut-être plus prudent, quoique de mauvais goût, de l'achever.

LIRE E.15

Vous laissez son corps là où il est.

REPRENEZ LE JEU

48

CHAPITRE N°22

Événement E.13

E.13 - CROUSTILLANT

D'un mouvement rapide et saccadé, né du désespoir et de l'infatigable volonté humaine de survivre, elle vous mord le doigt et crie alors que vous retirez votre main, stupéfait.

SI VOUS AVEZ **CÉLÉRITÉ** NIVEAU 1+ , ET IL Y A 0 PNJ RESTANT(S) SUR LA TUILE

Réalisant que personne ne viendra la sauver, elle se précipite vers la chambre du prêtre.

Malgré votre surprise, vous avez le temps de la frapper lorsqu'elle se relève.

LIRE E.17

SI IL Y A 0 PNJ RESTANT(S) SUR LA TUILE

Réalisant que personne ne viendra la sauver, elle se précipite vers la chambre du prêtre.

LIRE E.16

Si non,

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

SI VOUS GAGNEZ
REPRENEZ LE JEU

52

CHAPITRE N°22

Événement E.16

E.16 - UN FAUX SENTIMENT DE SÉCURITÉ

La femme se précipite vers la porte et l'ouvre. Dans sa hâte, elle oublie de fermer et de verrouiller la porte derrière elle.

Le chahut était suffisant pour réveiller le prêtre, ruinant ainsi toute chance que vous aviez de le tuer discrètement.

RETIREZ JETON D'ACTION #2 ET #3 DE LA TUILE

PLACEZ LE PNJ « FEMME DE MÉNAGE » #89 ET LE PNJ « VIEUX PRÊTRE » #86 AVEC LA CARTE PROFIL « VIEUX PRÊTRE » #60 SUR LE(S) HEX INDIQUÉ(S)



REPRENEZ LE JEU

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

55



CHAPITRE N°22

Événement
E.21

E.21 - DERRIÈRE LA PORTE #1

La porte de cette pièce, un vieux morceau de bois qui s'est déformé avec le temps, n'a pas été verrouillée. En y collant l'oreille, vous n'entendez rien provenant de l'autre côté.

Lentement, vous tournez la poignée et ouvrez la porte...

SI IL Y A EU UN COMBAT DURANT CE CHAPITRE

RETIREZ JETON D'ACTION #3 DE LA TUILE

392

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



RETIREZ JETON D'ACTION #2 DE LA TUILE

REPRENEZ LE JEU

60

CHAPITRE N°22

Événement
E.24

E.24 - UNE VASTE GAMME DE CHOIX

Maintenant que vous avez débarrassé le presbytère de tout témoin, vous pouvez faire autant de bruit que vous le souhaitez.

SI VOUS AVEZ 5- HUMANITÉ

Ne vaudrait-il pas mieux l'étouffer à mains nues et regarder la vie le quitter lentement ?

VOUS DEVEZ LIRE E.27

Vous pourriez le piéger dans sa chambre et mettre le feu au presbytère.

LIRE E.26

SI VOUS AVEZ LE JETON D'INDICE #2

Cela devrait être assez facile de faire passer le tout pour un cambriolage bâclé.

LIRE E.28

393

63

CHAPITRE N°22

Événement
E.25

E.25 - LES ACTES D'UN INDIVIDU ISOLÉ

Transformer vos actions en celles d'un fou demandera des efforts considérables. La police doit être convaincue qu'il s'agit d'une attaque-surprise, et que les premières victimes n'ont pas eu le temps de se défendre ou de fuir.

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

394

SI VOUS AVEZ LE JETON D'INDICE #3

Vous regardez ce que vous avez fait et réalisez que cette mise en scène sera tellement extravagante compte tenu des nombreuses marques de morsures sur les corps, qu'il vaut presque mieux faire irruption dans la basilique tout de suite et annoncer qui vous êtes. Vous devez vous débarrasser des preuves embêtantes d'une manière plus destructrice.

LIRE E.26

411

64

CHAPITRE N°22

Événement
E.26

E.26 - BRÛLER LA PIAULE

La solution ultime. L'Inquisition soupçonnera sûrement la participation de Descendants, mais une supposition est toujours mieux qu'une confirmation. Au moins avec un incendie, les chasseurs devront attendre que les pompiers aient terminé pour mener leur propre enquête, et ce, seulement s'ils parviennent à accéder à la zone. Même s'ils ont des agents au sein des premiers intervenants et de la police, il leur faudra quelques jours, et d'ici là, vous aurez attaqué la basilique.

Le destin doit vouloir que vous brûliez l'endroit ; non seulement le presbytère est vieux et sec, mais il est aussi rempli de lampes à l'huile. Celles-ci ne doivent pas avoir servi depuis quelques années. Vous les attrapez tous et videz leur contenu sur les murs, le lit, la table, tout et n'importe quoi qui s'enflammera facilement.

Pour être sûr, vous allumez tous les appareils électriques et empêchez les disjoncteurs de se déclencher. Enfin, vous jetez des vêtements et des couvertures dans la cheminée et fuyez avant que l'enfer ne vous absorbe.

PRENEZ LA CARTE EFFET « POURCHASSÉ » #79

PRENEZ LA CARTE EFFET « SANGSUE » #59

395

PRENEZ LA CARTE EFFET « CRISE DE FOI » #83

Fin du Chapitre n°22

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

65



CHAPITRE N°22

Événement E.41

E.41 - CONSÉQUENCES

Après le chaos de ce soir, il ne vous reste plus beaucoup d'options pour transformer la mort du prêtre en autre chose qu'un assassinat.

- Un incendie criminel aiderait à couvrir vos traces. Il paraîtra tout de même hautement suspect, mais il devrait orienter l'enquête vers une fraude d'assurance qui a mal tourné plutôt qu'un meurtre. Du moins, en surface, et c'est tout ce dont vous avez besoin. Au moment où les autorités auront mené une enquête approfondie, les chasseurs auront définitivement quitté ce monde.

LIRE E.26

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

396

CHAPITRE N°22

Événement E.47

E.47 - ÇA CHAUFFE

Un décès dans des circonstances étranges éveillera certainement les soupçons, mais deux mettront sans aucun doute en lumière l'activité des Descendants à Montréal. Vous n'aurez probablement pas le temps de nettoyer derrière vous. Vous entendez déjà la femme de ménage s'échapper par la porte arrière. Vous devez finir votre affaire ici, et vite.

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

398

• REPRENEZ LE JEU

CHAPITRE N°22

Événement E.46

E.46 - REGARDER DANS L'ABÎME

Ses yeux sont rivés sur vous. Vous remarquez en eux la joie d'enlever une vie sans remords. On peut voir des flammes lécher son manteau, mais le chasseur ne semble pas s'en soucier.

La Bête, cependant, s'en soucie. Vous devez lutter consciemment contre l'envie de fuir, ce qui nuit à votre capacité à vous défendre correctement. Néanmoins, vous devrez passer au-delà de votre peur si vous voulez terminer votre mission.

440



LE COMBAT COMMENCE !

LE PNJ « CHASSEUR MÉFIANT » SUBIT 1 DÉGÂT INÉVITABLE

VOUS DEVEZ TOUS FAIRE UN TEST DE LA BÊTE

× ÉCHEC:

PRENEZ UN JETON D'ÉTOURDISSEMENT



▪ SI VOUS GAGNEZ

LIRE E.48

397



RETIREZ « FEMME DE MÉNAGE » #89 DE LA TUILE

RETIREZ LE MARQUEUR DE ROUND

RETIREZ LE JETON D'ACTION #1 DE LA TUILE

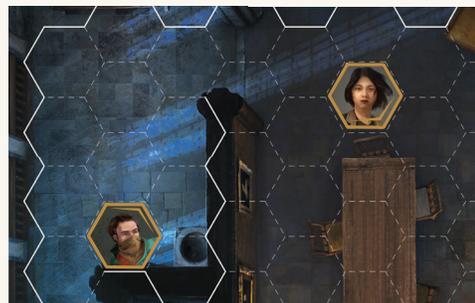
CHAPITRE N°22

Événement E.49

E.49 - LA CAVALERIE ARRIVE

Votre cacophonie a dû alerter les voisins, ou peut-être que le presbytère est surveillé par plus de personnes que celles qui se trouvaient à l'intérieur. Quoi qu'il en soit, votre temps est maintenant limité. Vous feriez mieux de terminer le plus rapidement possible.

PLACEZ LE PNJ « RECRUE DE L'INQUISITION » #32 AVEC LA CARTE PROFIL « 1ère AGENTE D.I. » #15 ET LE PNJ « INITIÉ DE L'INQUISITION » #92 AVEC LA CARTE PROFIL « PUNK BELLIQUEUX » #52 SUR LE(S) HEX INDIQUÉ(S)



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

CHAPITRE N°22

E.52 - LA MANIÈRE SUBTILE

Événement E.52

En adoptant une approche subtile, vous augmenterez vos chances de vous faire prendre, mais si vous réussissez, le meurtre sera sans aucun doute épinglé sur les deux hommes armés présents ici ce soir.

- SI VOUS AVEZ PRÉSENCE NIVEAU 2+**
 Vous pouvez utiliser votre charme magnétique accru pour les convaincre de vous laisser entrer grâce à un mensonge intelligent.
LIRE LE DIALOGUE « CHASSEUR MÉFIANT » D.17
- SI VOUS AVEZ OCCULTATION NIVEAU 2+**
 Vous pouvez ramper d'ombre en ombre et les dépasser. Cependant, vous laisseriez vos compagnons derrière vous.
SI VOUS CHOISISSEZ CETTE OPTION, LES PERSONNAGES SANS CETTE DISCIPLINE AU NIVEAU 2+ DOIVENT REPRENDRE LE JEU.
LIRE E.54

401 Tentez de vous faufiler sans être remarqué.
RETIREZ LE JETON D'ACTION #1 DE LA TUILE
REPRENEZ LE JEU

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

91

CHAPITRE N°22

E.53 - HEMATO BULLIUM !

Événement E.53

FAITES UN TEST DE LA BÊTE

Vous fermez votre poing et faites monter le sang en vous, puis pointez l'un des chasseurs. Il recrache immédiatement son café et secoue la tête en arrière, laissant échapper un cri de douleur intense.

Alors que ses yeux deviennent cramoisis et que sa peau commence à grésiller, il tremble de façon incontrôlable sur sa chaise, les muscles bloqués par la douleur, avant d'expirer dans un gargouillement. L'autre, celui qui porte des lunettes, rejette sa chaise en arrière en se levant, arme pointée vers vous.

RETIREZ LE PNJ « CHASSEUR MÉFIANT » DE LA TUILE

Vous n'aurez qu'un instant pour agir.

- Vous pouvez faire bouillir son sang, mais à ce stade, il vaut mieux oublier votre humanité.
LIRE E.45
- Vous pouvez utiliser l'élément de surprise pour le faire tomber.

404 **RETIREZ LE MARQUEUR DE ROUND**
RETIREZ « FEMME DE MÉNAGE » #89 ET LE JETON D'ACTION #1 DE LA TUILE
LE COMBAT COMMENCE !
AUGMENTEZ VOTRE INITIATIVE DE 2
SI VOUS GAGNEZ
LIRE E.47

92

CHAPITRE N°22

E.54 - SAUT LUGUBRE

Événement E.54

FAITES UN TEST DE LA BÊTE

Vous repérez rapidement les ombres les plus sombres. Là, sur le mur, la cheminée en crée une assez grande pour envelopper votre forme. Il y en a une autre, sous la table, qui est suffisamment grande pour qu'on puisse se glisser dessous sans toucher les jambes des chasseurs.

Une fois votre itinéraire tracé, vous plongez. Quelques instants plus tard, vous émergez dans un coin de la pièce, loin des chasseurs, et surtout hors de leur vue.

PLACEZ VOTRE JETON SUR LE HEX INDIQUÉ



REPRENEZ LE JEU

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

93

CHAPITRE N°22

E.56 - REPÉRÉS

« Que faites-vous ici ? »

On dirait que les chasseurs vous ont enfin retrouvé. Ils dégainent 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

93

CHAPITRE N°23



E.3 - PRINCES DE PORCELAINE

Entrant rapidement dans la première cabine à droite, vous verrouillez la porte, vous assurant que personne ne puisse vous remarquer.

En utilisant la fente entre la porte et les murs de la cabine, vous surveillez la salle de bain, en gigotant distraitemment, espérant ne pas avoir à attendre trop longtemps.

▪ LIRE E.4

836

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

38

CHAPITRE N°23

Événement E.77

E.77 - ENTRE L'ARBRE...

RETIREZ LA TUILE ET TOUS LES JETONS, PUIS PLACEZ LA TUILE #05

419

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



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

Vous poussant sans pitié vers une petite ruelle derrière le bâtiment, la femme parle d'un ton sec et sans émotion. « Monsieur Ignacio est un de nos chers collaborateurs. Toute menace contre sa vie ou toute tentative de détourner ses généreuses contributions doit faire l'objet de sévères représailles. »

L'homme hoche la tête. « Le bon travail que nous faisons ne s'arrêtera pas. Ne peut pas être arrêté ! Vous ne savez pas ce que cela signifie pour nous et... » La femme lui lance un regard noir. Elle prend une profonde inspiration et sort un pistolet de son manteau, le pointant vers votre tête. « Avant de procéder, nous avons des questions. »

▪ LIRE E.78

112

CHAPITRE N°23



D.24 - IN VINO VERITAS

Edvaldo se détourne de vous, un regard surpris et dégoûté. « Bon Dieu... qu'est-ce qui ne va pas avec vous ? »

Vous attrapez rapidement la nappe et la poussez contre votre bouche, l'imbibant de vin que votre corps refusait de retenir. « Il est passé dans le mauvais tuyau, je crois », répondez-vous d'une voix rauque.

« Bon... » dit Edvaldo, manifestement pas convaincu par votre mensonge. Il se lève et vous remarquez des gouttelettes rouge foncé qui tachent ses vêtements. Il soupire d'agacement. « Peut-être que j'étais un peu trop... ambitieux avec ma suggestion de vin. Je crois que je finirai mon repas à ma table. Désolé encore pour... tout ça », dit-il en allant tranquillement se rasseoir à sa table, frottant les taches de vin de ses vêtements.

Vous doutez de pouvoir revenir dans ses bonnes grâces après cela. Du moins, pas assez pour qu'il écoute les « conseils financiers » que vous lui donniez. On dirait que vous allez devoir faire preuve de créativité pour sauver la situation.

403

▪ REPRENEZ LE JEU

Edvaldo Ignacio D.24

29

CHAPITRE N°24



D.6 - CONNAITRE LA BÊTE

Mme. Ma tourne son regard lentement vers vous. Il y a décidément quelque chose qui vous dérange à son sujet. Malgré son âge avancé, elle a manifestement l'air très... vivante. Trop vivante pour être une descendante.

« Je... » elle marque une pause pour peser ses prochains mots. « Je ne suis plus l'esclave de personne. » Son sourire béat est presque enfantin. « Et après ce soir, je ne serai plus un problème pour vous. » Elle ouvre la porte couilissante, le vent glacial s'engouffre dans le petit appartement alors qu'elle serre un foulard autour de son cou. À moins que vous décidiez de me poursuivre, bien entendu. »

Elle agrippe soudainement la balustrade de son minuscule balcon et se jette dans le vide.

Vous vous ruez sur le balcon, mais tout ce que vous trouvez de Mme. Ma ce sont des traces dans la neige qui, déjà, s'effacent dans la tempête...

Vous tournez votre attention sur l'appartement miteux, espérant y trouver des informations qui vous permettraient de lancer les chasseurs à ses trousses.

PLACEZ JETON D'ACTION #4 SUR LE(S) HEX INDIQUÉ(S)



▪ REPRENEZ LE JEU

406

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

Mme. Ma D.6

11



CHAPITRE N°24

D.8 - SECRETS PROFESSIONNEL

Mme. Ma se renfrogne. « Je doute fortement que vous ayez l'habitude d'expliquer les détails précis de vos opérations à vos goules. »

« Je n'ai pas la moindre idée d'où se trouvent vos petits amis, ni de l'état dans lequel ils se trouvent. Je ne garderai pas espoir de les revoir en un seul morceau si j'étais vous. » Elle affiche un sourire triste. « Attendez-vous au pire et vous ne serez jamais déçus. » Elle ouvre la porte coulissante derrière elle et un vent glacial s'engouffre dans le petit appartement. Elle serre un foulard à son cou. Ne sachant pas ce qu'elle s'apprête à faire, vous faites quelques pas vers elle. « Je suggère que vous ne restiez pas dans cette ville mes chéris. Les engrenages tournent, les choses changent rapidement... Et sincèrement, je n'ai pas l'intention de rester pour voir qui va en ressortir vainqueur. »

Elle agrippe soudainement la balustrade de son minuscule balcon et se jette dans le vide.

Vous vous ruez sur le balcon, mais tout ce que vous trouvez de Mme. Ma ce sont des traces dans la neige qui, déjà, s'effacent dans la tempête...

Vous tournez votre attention sur l'appartement miteux, espérant y trouver des informations qui vous permettraient de lancer les chasseurs à ses trousses.

PLACEZ JETON D'ACTION #4 SUR LE(S) HEX INDIQUÉ(S)



■ **REPRENEZ LE JEU**

407 RETIREZ « VOISIN » #97 DE LA TUILLE

Mme. Ma
D.8



CHAPITRE N°24

E.23 - SUSPICIONS

L'homme peut avoir cru à vos mensonges jusqu'à présent, mais plus vous parlez avec lui, plus il va réaliser que quelque chose ne va pas, créant un éventail de problèmes que vous n'avez pas le temps de gérer. Mieux vaut se montrer concis. « Votre nom, monsieur ? »

L'homme se racle la gorge nerveusement. « Sameer Deshpande. »

Vous lui jetez un regard critique. « Bien. Monsieur Deshpande, j'aurais quelques questions pour vous si vous permettez... »

405

■ Lui poser des questions additionnelles sur les autres locataires.
LIRE E.26

Événement
E.23

CHAPITRE N°24

E.22 - UNE ÉPAULE SUR LAQUELLE SE PLAINDRE

Normalement, entendre les plaintes d'un mortel aurait sévèrement testé votre patience... Mais dans cette situation, elle à au moins l'avantage de vous être utile.

L'homme vous révèle que son propriétaire, Philippe, n'a pas été vu dans les parages depuis les dernier six mois. Il avait l'habitude de disparaître de temps en temps, mais jamais aussi longtemps. Généralement, les choses dans le bloc étaient maintenues par l'homme à tout faire, Paul Labonté, qui venait environs deux fois par semaine pour des vérifications et réparations mineures. Paul n'a pas été vu non plus dans la dernière semaine et ne semble pas répondre aux messages téléphoniques. Dû à leur absence, les choses semblent empirer pour les locataires.

« Tant et si bien que quelques locataires ont déjà brisé leur bail et ont déménagé. Mme Ma était la première, suivi de mademoiselle Bailey dans l'appartement 7... Ma femme et moi commençons également à contempler la possibilité de partir et d'aller dans un endroit où le propriétaire se rappelle de s'occuper de ses locataires. » dit Sameer, visiblement frustré.

PRENEZ 1 JETON DE SUCCÈS D'INVESTIGATION

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

Événement
E.22

CHAPITRE N°24

E.38 - LA FENÊTRE DE L'ÂME

La seule chose qui vous dérange dans tout ceci, c'est le fait qu'elle ait pu arriver sur les lieux si rapidement pour saboter le panneau électrique alors que vous étiez sur place... Comment a-t-elle pu savoir que vous étiez là ?

S'il y avait eu des caméras dans le loft, vous êtes certains que vous les auriez trouvées. Ou les limiers de Caleb lorsqu'ils étaient sur la scène.

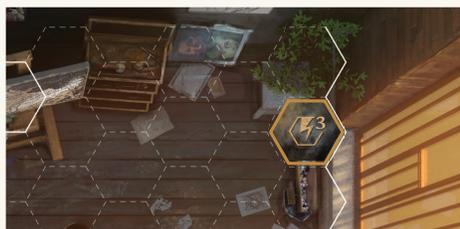
Ce qui veut dire...

Ce qui veut dire qu'elle était très près. Assez près pour vous voir travailler dans l'appartement. Votre regard se pose sur l'immense baie vitrée au fond du logement...

La vitre tremble sous les assauts de la tempête à l'extérieur. La visibilité est dramatiquement réduite dans une nuit comme celle-ci... Si elle a réussi à vous voir à travers la fenêtre... Il va sans dire que ça va dans les deux sens.

GAGNEZ 1 XP CHACUN

PLACEZ JETON D'ACTION #3 SUR LE(S) HEX INDIQUÉ(S)



■ **REPRENEZ LE JEU**

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

Événement
E.38

CHAPITRE N°24

E.56 - GRAND OUVERT

Événement E.56

Les pièces se mettent lentement en place pour vous. Si elle habite si près, il lui serait aisé de pouvoir suivre vos mouvements dans l'appartement de l'autre côté de la rue. Ça expliquerait également la vitesse avec laquelle elle a pu réagir pour saboter l'électricité du bâtiment.

Vous regardez la baie vitrée au fond du loft, la tempête se déchainant de l'autre côté.

Si elle a pu vous observer par la fenêtre, il va sans dire que vous pourriez faire de même.

GAGNEZ 1 XP CHACUN

RETIREZ JETON D'ACTION #2 DE LA TUILLE

PLACEZ JETON D'ACTION #3 SUR LE(S) HEX INDIQUÉ(S)



REPRENEZ LE JEU

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

CHAPITRE N°25

413 E.2 - LUEUR VOTIVE

Événement 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.J. » #61 SUR LE HEX INDIQUÉ



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

▪ Sinon,
LIRE E.3

CHAPITRE N°25

409 E.1 - LE FARDEAU DE L'AVENIR



E.1

Son talkie-walkie émet un son tel des ongles sur un tableau noir et Caleb roule des yeux. « Tout ce qui pouvait mal tourner commence à arriver, semble-t-il. » répond-il rapidement avant de reporter son attention sur vous. « J'ai plusieurs personnes dans les rues avoisinantes qui éloignent les mortels de cet endroit pour vous. Cela devrait vous donner la possibilité d'utiliser toute la gamme de vos capacités sans vous soucier de la Mascarade. » Il secoue la tête. « Comme il y a encore beaucoup à faire sur une opération aussi ambitieuse, vous devrez commencer sans nous. Je serai là pour aider dès que je le pourrai. »

Caleb vous regarde. Est-ce... de l'inquiétude que vous voyez dans ses yeux ? « Le bétail qui s'y trouve ne doit pas être sous-estimé. Ils peuvent manquer de pratique, mais ils sont implacables et mortels. Soyez prudents, ne vous surmenez pas ou ne soyez pas téméraires, et si les choses tournent mal... » Il hoche la tête vers vos talkies-walkies.

« Nous avons gardé l'entrée latérale ouverte pour vous. Je ne crois pas à la chance, je crois à la préparation et à l'habileté, mais au cas où l'un d'entre vous entreprendrait de tels fantômes... » Dit-il en tapant son chapeau de policier. « .. Bonne chance. »

PRENEZ LA CARTE EFFET « INSPIRÉ » #46

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

CHAPITRE N°25

415 E.3 - PUTRÉFACTION

Événement

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.

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

▪ LIRE E.4

CHAPITRE N°26



D.4 - PAS D'INTRUS

« Tout le monde ! » crie Jacob. « Éloignez-vous du sarcophage et, pour l'amour du cul, ne touchez à rien. »

Les autres goules reculent prudemment. Seul Roberto reste immobile, figé dans la même position fœtale. La mort l'habite et ses muscles sont encore contractés par le choc.



— Jacob D.4

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

▪ REPRENEZ LE JEU

CHAPITRE N°26

2 — L'antre du thaumaturge IN.3

IN.3 - L'ANTRE DU THAUMATURGE

Ce miroir... il vous fait penser à la pièce dentelée qui se niche dans votre poche. Le fragment que vous avez trouvé dans le bureau de Caleb pourrait-il provenir de cet objet maudit ?

Il chuchote des secrets et semble se nourrir des gens de votre voisinage. Mais alors, pensez-vous, comment Caleb pourrait-il être en possession d'un tel artefact ?

Vous sortez le morceau brisé et le regardez. Une cascade de visages fantomatiques fanés vous regardent en retour. Si ce miroir vole des souvenirs, pourriez-vous l'utiliser pour en savoir plus sur le Shérif ? À propos de ce qu'il n'a pas encore dit ?

« Montre-moi Caleb », murmurez-vous au miroir. Les visages s'effacent comme des vagues sur la plage et le verre devient d'un gris opaque. Dans votre tête, tout ce que vous pouvez entendre c'est...

Méfiez-vous de la baleine

Cela valait le coup, mais vous pensez que le miroir doit à peine fonctionner dans son état actuel. Peut-être que si vous pouviez le reconstruire, mais connaissant sa nature, le feriez-vous ?

425

▪ Continuez votre lecture.

LIRE IN.4

CHAPITRE N°26

Événement E.5

E.5 - DÉVOILER L'ARCANE

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.

427

▪ Mettez-vous au travail en dissipant les protections.

FAITES UN TEST DE LA BÊTE POUR CHAQUE JETON DE TERRAIN DIFFICILE.

✓ SUCCÈS:

RETIREZ UN JETON DE TERRAIN DIFFICILE DE LA TUILE

× ÉCHEC:

PRENEZ 2 DÉGÂTS

RETIREZ UN JETON DE TERRAIN DIFFICILE DE LA TUILE

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.

CHAPITRE N°26

Événement E.9

E.9 - DÉSAMORÇAGE MAGIQUE

Enfin, les protections ont été démontées et le sarcophage n'est plus protégé. Il ne reste plus qu'à l'ouvrir, mais comment ?

▪ SI VOUS AVEZ PUISSANCE 2+ NIVEAU 2+

Cassez le couvercle en morceaux.

LIRE E.32

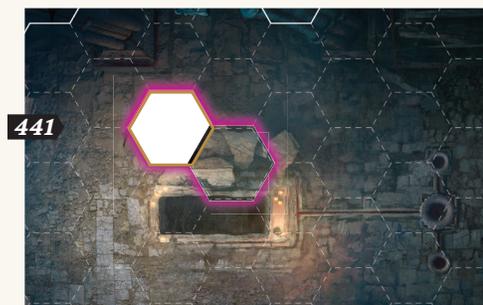
▪ Prenez la pioche et utilisez-la pour soulever le couvercle.

LIRE E.31

▪ Éloignez-vous et laissez quelqu'un d'autre s'en occuper.

RETIREZ JETON D'ACTION #2 DE LA TUILE

PLACEZ JETON D'ACTION #4 SUR LE HEX INDIQUÉ



441

REPRENEZ LE JEU



CHAPITRE N°26

Événement
E.17

E.17 - VANDALISME

FAITES UN TEST DE LA BÊTE

Vous agrippez le côté du trou et tirez comme si votre existence en dépendait. La pierre craque et cède sous votre force. Vos mains brûlent, mais vous continuez.

Vous cassez le sarcophage pièce par pièce jusqu'à ce qu'il ne reste de ce côté qu'un cadre creux, tenant à peine le couvercle.

Vous reculez et admirez un instant la destruction que vous avez provoquée avant qu'une piqûre douloureuse dans votre main gauche ne vous oblige à vous en occuper.

PRENEZ 1 DÉGÂT

Le dessus de votre main est légèrement roussi, mais rien de plus. La paume, cependant, est maintenant défigurée par une étrange marque tribale, comme un dragon enroulé autour d'un sceptre, gravé dans votre chair. Vous poussez le Sang pour réparer la plaie, mais rien ne se passe.

423 PRENEZ LA CARTE EFFET « MARQUE DU SABBAT » #89

- Il faudra attendre, car vous avez maintenant le prix que vous cherchiez juste devant vous, ce que Dumas a caché et que le Sabbat cherchait désespérément.

LIRE E.35

429 RETIREZ UN JETON DE TERRAIN DIFFICILE DE LA TUILE

70

CHAPITRE N°26

Événement
E.19

E.19 - RECEPTACLES MAUDITS

Trois urnes recouvertes de sang, dont une portant l'inscription : « Au nom du Père Sombre, de Son Saint Émissaire et de la Main Noire, je te somme de t'ouvrir »

Vous vous demandez quoi faire avec elles.

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

- Chantez la phrase tout en remplissant les urnes de sang.
LIRE E.21

- Laissez les urnes tranquilles.
REPRENEZ LE JEU

72

CHAPITRE N°26

Événement
E.21

E.21 - MENTEUR, TROMPEUR

Vous demandez à une goule un petit don de sang et, bien qu'elle accepte, elle le fait avec réticence. Une fois que quelques gouttes de son sang sont tombées dans les petites urnes, vous vous coupez la main et versez un peu de votre sang dans la plus grande.

Alors que le liquide cramoisi s'infiltre à travers les urnes et dans le canal peu profond au sol, vous prononcez les mots sur l'inscription à haute voix.

Le Père Sombre. L'Émissaire. La Main Noire.

Tandis que votre sang s'écoule dans un trou au pied du sarcophage, de multiples marques sanglantes apparaissent partout. Elles disparaissent aussi vite qu'elles sont apparues et vous avez l'impression que votre main vient de s'embraser. Elle se contracte de manière incontrôlable et vous parvenez à peine à la maintenir stable avec votre autre main. À l'intérieur de votre paume, vous voyez une étrange marque commencer à apparaître. Elle ressemble à un dragon enroulé autour d'une branche.

Alors que vous serrez les dents et essayez d'ignorer la douleur, le couvercle du sarcophage bouge. Il ne glisse pas complètement, mais il s'ouvre juste assez pour que vous puissiez voir son contenu : un cercueil en bois tout simple.

431 PRENEZ LA CARTE EFFET « MARQUE DU SABBAT » #89

RETIREZ TOUS LES JETONS D'ACTION DE LA TUILE

- RETIREZ UN JETON DE TERRAIN DIFFICILE DE LA TUILE

LIRE E.35

74

CHAPITRE N°26

Événement
E.23

E.23 - ÉTOURDERIE MYSTIQUE

FAITES UN TEST DE LA BÊTE

Lorsque vous versez votre Sang dans chaque urne, vous puisez dans les glyphes profanes des urnes destinés à masquer la nature de sa source.

AUGMENTEZ VOTRE SOIF DE 1

Votre Sang coule au fond des urnes, puis s'infiltre dans les rainures peu profondes avant de couler dans le sarcophage comme s'il bougeait de sa propre volonté.

De nombreuses protections commencent à apparaître partout sur le sarcophage. Elles couvrent probablement chaque centimètre de la tombe en pierre. Elles brillent comme des bougies dans le noir avant de brûler et de se transformer en cendres.

Votre bras se raidit soudainement alors que la douleur le traverse, comme la foudre à travers un faîteau. Vous jetez un coup d'œil et remarquez que, là où vous aviez auparavant fait une coupure, vous portez maintenant une marque noire grotesque en forme de dragon enroulé autour d'un bâton. Le couvercle du sarcophage s'ouvre, révélant un cercueil en bois à l'intérieur. Votre marque, et la douleur qui l'accompagne, devront attendre.

432 PRENEZ LA CARTE EFFET « MARQUE DU SABBAT » #89

RETIREZ UN JETON DE TERRAIN DIFFICILE DE LA TUILE

RETIREZ TOUS LES JETONS D'ACTION DE LA TUILE

- LIRE E.35

76

CHAPITRE N°26

E.28 - LE SANG DES ROIS

Événement E.28

Vous avancez et coupez la paume de votre main sur la plus grande urne pendant que les autres font de même sur chacune des plus petites.

Au fur et à mesure que le Sang coule dans la rainure, vous prononcez les mots écrits sur l'urne. Rien ne confirme si vous deviez le faire ou non, mais vous avez en quelque sorte le sentiment que vous avez fait la bonne chose.

Votre Sang disparaît par un petit trou percé au pied du sarcophage. Plusieurs marques de sang apparaissent partout dessus puis s'estompent.

S'ensuit un grondement sourd venant de sous vos pieds alors que le couvercle du sarcophage s'élève d'environ deux centimètres. Prudemment, vous vous en approchez et le poussez d'une main.

Le couvercle glisse facilement. À l'intérieur, la chose qui nécessitait tant de protection se trouve être...

Un cercueil en bois. Tout simple.

AUGMENTEZ VOTRE SOIF DE 1

PRENEZ 3 DÉGATS INÉVITABLES

RETIREZ TOUS LES JETONS D'ACTION DE LA TUILE

433 ■ RETIREZ TOUS LES JETONS DE **TERRAIN DIFFICILE** DE LA TUILE
LIRE E.35

81

CHAPITRE N°26

E.29 - LA MARQUE DE LA TRAHISON

Événement E.29

Lorsque tout est terminé et que le sarcophage est ouvert, vous ressentez une sensation de brûlure dans la paume de votre main. C'est comme si une souris creusait pour s'y nicher.

Vous remarquez qu'une étrange marque est apparue dans votre paume. Elle ressemble vaguement à un dragon enroulé autour d'un sceptre, ou d'une branche.

Il y avait définitivement quelque chose de magique à l'œuvre ici, la marque en est la preuve. Vous vous demandez à quoi elle sert, et ce que ça veut dire, mais surtout quels effets secondaires désagréables elle peut engendrer.

Néanmoins, vous vous approchez du sarcophage, curieux de voir ce qu'il y a à l'intérieur et constatez qu'il contient un seul cercueil en bois bien banal.

434 ■ PRENEZ LA CARTE EFFET « MARQUE DU SABBAT » #89

RETIREZ TOUS LES JETONS D'ACTION DE LA TUILE

RETIREZ TOUS LES JETONS DE TERRAIN DIFFICILE DE LA TUILE

■ LIRE E.35

82

CHAPITRE N°26

E.40 - CUL SEC

Événement E.40

Vous vous sentez faiblir de seconde en seconde, votre force et votre énergie drainées par ce vampire assoiffé. À moins que vous ne puissiez vous extirper de l'emprise de ce vampire ancien, vous commencez à croire que votre choix de lui permettre de se nourrir de vous était peut-être une erreur.

■ SI VOUS N'ÊTES PAS ENCORE EN TORPEUR, ET VOUS AVEZ **FORCE D'ÂME** ◊ NIVEAU 2+
 Vous résistez au choc et vous vous éloignez de Dumas avant qu'il ne reprenne assez de force pour maintenir son emprise sur vous.
LIRE E.44

435

■ Sinon,
LIRE E.43

93

CHAPITRE N°26

E.43 - JUS EN BOÎTE

Événement E.43

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.



Vous avez échoué le chapitre.

RECOMMENCEZ DEPUIS LE DÉBUT

96

CHAPITRE N°26

Événement E.61

E.61 - PROFONDEURS CHTHONIENNES

RETIREZ LA TUILE ET TOUS LES JETONS, PUIS PLACEZ LA TUILE #30

PLACEZ TOUS LES JOUEURS, LE PNJ « ROBERTO » #71, LE PNJ « GOULE EXCAVATRICE » #6, LE PNJ « GOULE PAIRE DE BRAS » #92, LE PNJ « GOULE VIGIE » #15 ET LE PNJ « JACOB » #98 SUR LE(S) HEX INDIQUÉ(S)

445

- LIRE E.62

114

CHAPITRE N°26

Événement E.62

E.62 - CARACTÉRISTIQUES DU MONDE SOUTERRAIN

436 PLACEZ 3 JETONS DE TERRAIN DIFFICILE, LE JETON D'ACTION #2, AINSI QUE LES JETONS DE ZONE D'INVESTIGATION #1, #2 ET #3 SUR LES HEX INDIQUÉS

444

- LIRE E.63

115

CHAPITRE N°27



TABLE DES MATIÈRES

DIALOGUE P.3
 Jacob..... P.5
 Rhodes..... P.11

INVESTIGATION P.13
 No.1 Débris de l'excavation..... P.15
 No.2 Cache du Sabbat..... P.21

ÉVÉNEMENT..... P.25

1 JETON D'ACTION #1..... P.37
2 JETON D'ACTION #2..... P.40
3 JETON D'ACTION #3..... P.44
4 JETON D'ACTION #4..... P.47

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

1

CHAPITRE N°27

Investigation

ÉBOULEMENT

1

Le sol ici est jonché de débris : des outils et des matériaux laissés en arrière par les travaux d'excavation faits par les goules de Caleb, maintenant recouverts des décombres de l'éboulement.

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

▪ Sinon, vous n'avez ni le temps, ni de raison pour commencer à farfouiller dans les ruines du tunnel. Votre priorité est de trouver la sortie le plus rapidement possible.

REPRENEZ LE JEU

15



CHAPITRE N°27

E.4 - LA POINTE DE L'ICEBERG

Événement E.4

Le son de griffes sur les pierres et l'odeur de fourrure moite et de sang semblent remplir les tunnels. « Je pense qu'il y en a plus... Beaucoup plus. », dit Jacob nerveusement, vous tendant à chacun une fusée de détresse qu'il sort de ses poches.

« Merci Sherlock, comme si on ne le savait pas ! On dirait que les murs ondulent de mouvement... » Rhodes attrape une des fusées des mains de Jacob et la brise rapidement, tenant la lumière aveuglante devant lui. Il boite sur quelques pas, la blessure à sa cuisse noirissant ses jeans de sang sombre. « Maître Duval a dit qu'il nous voulait *hors de l'île*, pas morts ! Je ne sais pas pour vous, mais je n'ai pas l'intention de rester ici. », dit-il en jetant un regard suspicieux dans la pénombre qui vous attend. Jacob hoche la tête, décidément du même avis que Rhodes, et, brisant une deuxième fusée de détresse, s'engouffre dans le tunnel derrière lui.

447

LE PNJ « RHODES » ET LE PNJ « JACOB » ONT UNE INITIATIVE DE 3 ET SE DÉPLACENT DE 3 HEX PAR TOUR VERS LE HEX DÉSIGNÉ.



▪ REPRENEZ LE JEU

29

CHAPITRE N°27

E.7 - POURSUITE

Événement

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

▪ REPRENEZ LE JEU

32

CHAPITRE N°27

E.6 - FESTIN DE VERMINE

Événement E.6

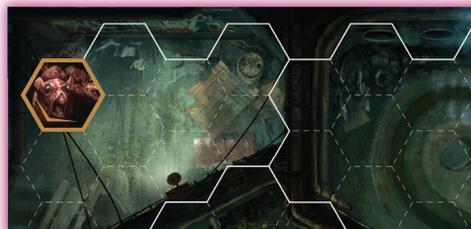
Ce n'est pas la première fois que vous rencontrez des rats frénétiques dans les sous-sols montréalais... Mais c'est définitivement la première fois que vous en voyez déchiqueter un corps avec autant de fureur. Qu'importe qui a créé ces créatures, il ne voulait pas que quiconque survive à tout contact avec elles.

Et avec le nombre insensé d'entre elles qui se déversent des murs, vous êtes de plus en plus certains que, si vous ne trouvez pas la sortie rapidement, vous finirez tous comme Rhodes, hurlant dans l'obscurité. Vous continuez à courir vers la sortie alors que de plus en plus de créatures sortent des murs pour rejoindre la nuée... Et le festin.

RETIREZ LE PNJ « RHODES » DE LA TUILE

PLACEZ LE PNJ « LA MORT VORACE » #25 SUR LE(S) HEX INDIQUÉ(S)

448



▪ VOUS DEVEZ LIRE E.7

31

CHAPITRE N°27

E.11 - CETTE SAVEUR ÉCARLATE

Événement E.11

450

« MONSIEUR CALEB ! » Le cri désespéré déchire le silence des tunnels. Des pleurs et des gémissements d'agonie peuvent être entendus avant que l'appel à l'aide se répète, la gorge appelant tragiquement son dormitor, le même qui l'a abandonnée dans les profondeurs de la cité... Dans ses derniers instants, il ne crie pas le nom de son fils, pas le vôtre... mais celui de Caleb.

Le bruit de chair qui se déchire et les couinements satisfaits de rats qui se repaissent mettent fin aux sanglots de Jacob. Alors que vous courez à travers les tunnels, vous ne pouvez qu'espérer que la mort de Jacob aura ralenti la horde suffisamment pour que vous et votre coterie ayez le temps d'en trouver la sortie.

LE PNJ « LA MORT VORACE » PREND UN JETON D'IMMOBILISATION



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

RETIREZ LE PNJ « JACOB » DE LA TUILE

REPRENEZ LE JEU

451

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

36

CHAPITRE N°27

E.12 - CONTRECOUP

Événement
E.12

Alors que vous tournez au coin du tunnel, vous voyez un des murs s'effondrer devant vous, la structure affaiblie par le temps n'ayant pas pu tenir sous les coups de Caleb, affectant les fondations déjà instables de ces tunnels. Des morceaux de pierre et de maçonnerie tombent dans l'eau boueuse au sol, s'empilant l'un sur l'autre et atteignant presque le plafond, laissant des barres d'armatures tordues pointant dans toutes les directions.

■ **SI VOUS AVEZ [PUISSANCE] NIVEAU 2+**
N'ayant pas de temps à perdre, vous utilisez votre force prodigieuse pour défoncer le mur déjà affaibli à vos côtés afin de vous frayer un passage facile à travers les débris.
VOUS DEVEZ LIRE E.13

■ **SI VOUS AVEZ [OBLIVION - NÉCROMANCIE] NIVEAU 3**
La structure, déjà faible, n'a besoin que de quelques décennies additionnelles avant de s'effondrer d'elle-même. Vous pouvez accélérer sa chute facilement en invoquant les énergies de l'entropie qui existent au-delà du voile...
VOUS DEVEZ LIRE E.14

■ Il semble que vous allez devoir contourner les débris et vous frayer lentement un chemin autour du mur effondré.
REPRENEZ LE JEU

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

37

CHAPITRE N°27

E.13 - INVINCIBLE

Événement
E.13

FAITES UN TEST DE LA BÊTE

Éveillant votre vitae de sa stagnation, vous sentez une puissance vertigineuse bouillonner en vous. Vous prenez un élan, puis chargez le mur. L'obstacle éclate comme du verre, les barres d'armature se tordent et se brisent sous votre passage, et votre charge se termine quelques mètres plus loin.

439

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

■ **RETIREZ JETON D'ACTION #1 DE LA TUILLE**

REPRENEZ LE JEU

38

CHAPITRE N°27

E.14 - DÉCENNIE INSTANTANÉE

Événement
E.14

FAITES UN TEST DE LA BÊTE

Vous activez votre Sang, froid et torpide dans vos veines, devenant de plus en plus glacial alors que la lumière dans vos mains vacille et faillit...

Vous invoquez l'entropie qui enserre toutes choses et vous sentez le temps se tordre et s'accélérer devant vous. L'air vibre et siffle alors que le mur devant vous tombe en ruines, s'effondrant lentement sous le poids des années qui défilent devant vous. Le mortier s'effrite en une poudre fine, les briques semblent couler comme un liquide au sol, recouvrant la pierre d'une suie rouge, et les barres de métal qui formaient le squelette de la structure rouillent devant vos yeux, devenant aussi fragile que de simples branches que vous brisez sans effort.

Ce processus vous laisse affaibli et épuisé, une sensation rare pour un Descendant. La noirceur de l'Abysses prend toujours son dû... Mais au moins, l'obstacle qui vous causait problème n'existe plus, et un chemin clair et sans encombre se dessine maintenant devant vous.

453

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

■ **RETIREZ JETON D'ACTION #1 DE LA TUILLE**

REPRENEZ LE JEU

39

CHAPITRE N°27

E.15 - GOUFFRE

Événement
E.15

Vous vous ruez vers le passage le plus au nord, espérant semer vos poursuivants par le plus long détour. Et lorsque vous tournez un coin, vous vous arrêtez de justesse...

Un gouffre béant se trouve devant vous. Là où un grillage se trouvait autrefois, il ne reste que des morceaux de métal rouillés et tranchants, comme des crocs qui entourent une gueule monstrueuse. Les blocs de ciment qui ont chuté semblent avoir emporté la grille avec eux, plongeant les eaux usées qui s'y déversent dans la noirceur. Selon l'écho qui se réverbère du gouffre, une bonne distance de chute vous attend avant de tomber dans le torrent qu'il semble y avoir plus bas.

Tenter de franchir le gouffre d'un seul bond serait difficile, en particulier avec un plafond aussi bas. Une planche assez longue serait parfaite pour faire un pont rapide, mais rien de la sorte ne semble se trouver aux alentours du trou.

454

■ Vous longez le mur lentement, avançant petit à petit vers l'autre côté.

FAITES UN TEST PHYSIQUE + ATHLÉTISME [DE DIFFICULTÉ 4]
✓ SUCCÈS : LIRE E.17 | ✗ ÉCHEC : LIRE E.18

■ Vous vous éloignez du rebord du gouffre, essayant plutôt de trouver une manière différente de procéder.

REPRENEZ LE JEU

40



CHAPITRE N°27

Événement E.17

E.17 - ÉVITER LE PROBLÈME

Les couinements se rapprochent, semblant venir de partout et de nulle part à la fois. Prenant votre courage à deux mains, vous vous placez le plus à plat possible sur le mur du fond, là où une mince corniche tient toujours, à peine assez large pour accommoder l'entièreté de vos pieds. Vous longez doucement le mur en essayant tant bien que mal de ne pas diriger votre regard vers les profondeurs du gouffre.

Chaque pas menace de vous faire glisser la tête la première dans les eaux tumultueuses au fond du trou béant, mais vous restez calme et concentré, ce qui vous permet d'atteindre le côté opposé du gouffre sans problème. Sachant maintenant que le reste de votre coterie est apte à utiliser la même astuce que vous pour traverser, vous vous engouffrez plus profondément dans les tunnels, à l'affût d'une porte de sortie.

455

REPLACEZ 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 ».

42

REPRENEZ LE JEU

CHAPITRE N°27

Événement E.18

E.18 - AU BORD DU GOUFFRE

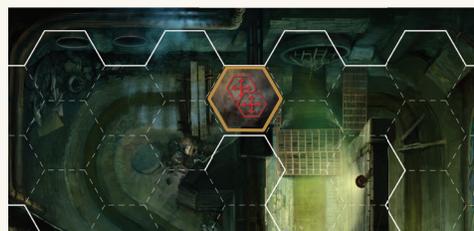
Avec le son omniprésent de centaines de griffes râclant la pierre et le métal dans les chemins cachés derrière les murs, vous vous précipitez rapidement contre le mur du fond, et tentez de vous glisser de l'autre côté du gouffre en utilisant la minuscule corniche qui tient toujours, comme seul soutien.

Chaque pas est plus précaire que le précédent, la corniche glissante et humide ne vous offrant aucun repos. Vous placez votre pied sur une brique que vous croyiez solidement fixée au mur et la sentez briser soudainement. Vous n'avez qu'un instant pour vous accrocher désespérément au rebord du gouffre, vous balançant au-dessus de l'abîme, ne vous agrippant qu'à l'aide de quelques doigts.

N'étant pas si loin de votre point de départ, vous revenez sur vos pas et grimpez à nouveau vers celui-ci, maintenant plus conscient des possibles embûches que le gouffre dissimule.

RETIREZ JETON D'ACTION #2 DE LA TUILE

PLACEZ UN JETON DE TERRAIN DIFFICILE SUR LE(S) HEX INDIQUÉ(S)



REPLACEZ 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

456

REPRENEZ LE JEU

43

CHAPITRE N°27

Événement E.19

E.19 - LA FISSURE

Alors que vous vous ruez vers ce que vous espérez être la sortie, vous remarquez une fissure dans un mur. De vieux tuyaux, probablement hors d'usage depuis plusieurs décennies, ont brisé et contribué à l'érosion du mur, créant cette ouverture, où une myriade d'yeux rouges vous observent, affamés. Plusieurs de ces rats sortent de l'ouverture, évitant les débris et autres obstacles, comme s'ils planifiaient le fait d'embusquer votre coterie à l'embouchure du tunnel.

SI VOUS AVEZ LE JETON D'INDICE #2

Vous pouvez utiliser l'outil que vous avez récupéré plus tôt pour vous frayer un passage à travers les rats.

LIRE E.20

SI VOUS AVEZ [FORCE D'ÂME] NIVEAU 2+

Plaçant votre foi en votre résilience surnaturelle, vous avancez à travers les rats frénétiques, en espérant que votre Sang soit suffisant pour vous laisser indemne.

LIRE E.21

Ne voyant aucune raison de passer à travers ces choses sans raison, vous décidez de les contourner, en les évitant plus facilement dans les décombres environnants.

REPRENEZ LE JEU

442



457

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



44

CHAPITRE N°27

Événement E.20

E.20 - DÉBLAYAGE

Faisant face à la horde qui se rassemble devant vous, encore désorganisée, vous remarquez que chaque créature semble se tenir contre les autres, excitées à l'idée de vous sauter dessus, mais conscientes qu'elles n'ont pas encore le dessus sur un adversaire comme vous. Attrapant la planche à deux mains, vous donnez un coup au sol, éparpillant les rats qui ne sont définitivement pas habitués à faire face à un assaillant ayant une arme assez large pour menacer plusieurs d'entre eux à la fois.

Vous avancez de quelques pas, balayant la planche devant vous, forçant les rats à battre en retraite et à patienter le temps que leur nombre soit suffisant pour vous submerger, planche ou pas. Alors que vous atteignez la fissure au mur, vous placez votre planche dans l'ouverture et la bloquez dans celle-ci, ralentissant considérablement le flot de rats qui en sort.

Le reste du groupe, déjà affolé et tentant de trouver un endroit hors de portée, abandonne l'idée de vous attaquer pour le moment, et disparaît plutôt dans les recoins sombres du tunnel.

Le chemin est libre pour le moment.

DÉFAUSSEZ LE JETON D'INDICE #2

458

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

RETIREZ LE JETON D'ACTION #3 DE LA TUILE

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

REPRENEZ LE JEU

45



CHAPITRE N°27

Événement E.21

E.21 - DUR À CUIRE

FAITES UN TEST DE LA BÊTE

Vous poussez vers l'avant, votre vitae bouillonnant infusant votre corps. Les créatures geignent d'exultation à voir leur proie s'approcher. Les rats se jettent sur vous, déchirant vos vêtements en lambeaux alors qu'ils se fraient un chemin vers votre tête, leurs griffes n'arrivant cependant pas à percer votre peau. Ce n'est qu'en redoublant leurs efforts que leurs incisives acérées arrivent à lacérer votre chair, et vous persévérez à travers les débris, accumulant de plus en plus de rats sur vous. Lorsque la horde entière vous submerge, vous trouvez un mur qui semble assez solide et vous vous jetez sur celui-ci, y plaquant sauvagement votre dos. La multitude de cris de surprise et de douleur est rapidement remplacée par ceux des os qui se brisent comme des brindilles. Les rats qui ont survécu se sauvent en toute hâte, terrifiés et laissant le chemin libre pour le reste de votre coterie.

PRENEZ 2 DÉGATS INÉVITABLES

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

REPRENEZ LE JEU

46

CHAPITRE N°27

Événement E.31

E.31 - UN POUR TOUS

Alors que vous vous retournez, votre vision rendue floue et brouillée par la douleur et la faim, vous voyez la large porte de fer s'ouvrir finalement, votre coterie se faulant rapidement par l'embrasure. On dirait bien que votre tentative désespérée a porté ses fruits...

Votre coterie vous jette un dernier regard... Peut-être qu'ils tentent de savoir s'il reste encore assez de vous pour être sauvé ou non. Les créatures se désintéressent de vous et se jettent vers les proies qui s'apprentent à se sauver.

Il y a un moment d'hésitation avant que vous les voyez fermer la porte derrière eux, le métal résonnant lourdement à travers le tunnel alors que votre destin se scelle, les créatures se heurtant violemment contre le métal renforcé...

443 *

- SI VOUS AVEZ 6+ HUMANITÉ
VOUS DEVEZ LIRE E.32
- SI VOUS AVEZ 5- HUMANITÉ
VOUS DEVEZ LIRE E.33

460 *

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

56

CHAPITRE N°27

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 frénétique 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.

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

RETIREZ LE JETON D'ACTION #1 DE LA TUILE

REPRENEZ LE JEU

CHAPITRE N°27

465

E.35 - RAMPER DANS LES TÉNÉBRES

Vous lutez pendant ce qui semble être une éternité, mais le bruissement grandissant des rats qui approchent rapidement vous indique que vous n'aurez 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.

RETIREZ LE JETON D'ACTION #1 DE LA TUILE

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

REPRENEZ LE JEU

CHAPITRE N°28

D.5 - RIEN QUE DU MÉPRIS

Vargas écoute avec attention. Lorsque vous avez terminé, il se moque et répond: « Belle histoire. Presque crédible aussi. Ça a dû z'avoir pris quelques nuits pour trouver ça. »

« Si vous ne vous souciez pas de nous, ou de ce que nous avons traversé, alors pourquoi nous le demander? » demandez-vous avec colère.

« Parce que l'patron traverse des moments difficiles, d'accord? Nous les Anarchs, nous prenons soin les uns des autres. Pas comme ces connards de Cammie. Et j'aime savoir contre qui j'suis, qui j'ai d'avant moi. Pour tout ce qui m'importe, z'êtes les espions de Duval et z'êtes ici pour rejeter la responsabilité de ces disparitions sur nous. Affaire classée. J'sais comment vous fonctionnez. »

Son discours n'est rien d'autre que du vitriol contre la Camarilla. Peu importe la politesse de l'air qu'il se donne, Vargas laisse transparaître ses opinions sur la « Tour d'Ivoire », et par extension, vous.

- Convincez Vargas que vous n'êtes pas des espions.

FAITES UN TEST SOCIAL + PERSUASION DE DIFFICULTÉ 6
✓ SUCCÈS: LIRE D.12 | × ÉCHEC: LIRE D.11

467



42

CHAPITRE N°28

D.14 - AIDER À SA FAÇON

Même lorsqu'il n'est pas un enfoiré de première, Vargas se présente comme tel. Vous hochez la tête pour le remercier de ses condoléances, si vous pouvez les appeler ainsi, et demandez à nouveau si les Anarchs feront quelque chose pour vous aider.

« C'est pas à moi d'le dire. Le patron a l'dernier mot à ce sujet. Normalement, nous l'ferions passer à un vote, mais vu que c'est son domaine, et je pense qu'il allait vous demander de rester ici, ce serait son cou en jeu. Pourtant, il nous a demandé, ceux qui étaient disponibles pour v'nir. Tu sais, pour le moral et tout. »

« Et tout? » Vous demandez, intrigué par son explication.

« Pour vous foutre une râclée si vous êtes des taupes. Tout de même, Yuma a été un peu absent ces derniers temps. Faites attention lorsque vous lui parlez, d'accord? Ne lui filez pas d'la merde, le gars n'a pas le temps pour ça. Et si vous dites à quelqu'un que j'ai dit ça, moi et mes potes on vous déchire en lambeaux, compris? »

Alors qu'il s'éloigne de vous et se dirige vers les deux autres Anarchs, il regarde par-dessus son épaule et dit: « Au fait, il n'est jamais trop tard pour rejoindre la Cause, savez? On joue pas sale ici. »

PRENEZ LE JETON INDICE #4

RETIREZ LE PNJ « MONSIEUR VARGAS » DE LA TUILE

462

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

- Sinon,
REPRENEZ LE JEU



Vargas D.14

51

CHAPITRE N°28

D.11 - ALLEZ TOUS CHIER

« Écoute, nous t'avons dit toute la vérité, d'accord? Nous n'avons rien à cacher, bon sang, nous n'avons rien du tout pour le moment. Tu ne crois pas qu'on irait voir ailleurs si on le pouvait? »

Cette dernière phrase était peut-être de trop. Vargas, qui a su garder son calme malgré son attitude très agressive, explose.

« Vous, petits connards, vous souciez même pas de nous ! Bien sûr, nous sommes en bas de la liste, putain de connards de cammie. Les Anarchs sont bons que comme bouclier humains entre la Camarilla et leurs ennemis, ou une réflexion après coup sinon. Dieu, que j'vous déteste tous. J'espère que Yuma vous fouttera dehors, ça vous apprendra. » Sans un mot de plus, Vargas se glisse dans les buissons, puis disparaît hors de vue.

RETIREZ LE PNJ « MONSIEUR VARGAS » DE LA TUILE

461

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

- Sinon,
Yuma n'est pas encore revenu. Vous décidez de passer le temps en discutant avec les autres Anarchs.

REPRENEZ LE JEU

48

CHAPITRE N°28

D.5 - QUELQUE CHOSE EN TÊTE

« Ouais, où est Yuma? Je pensais qu'il nous attendait? », demandez-vous. Vous avez à peine eu le temps de le voir de loin lorsqu'il s'est envolé, et il n'est pas encore revenu.

« Il agit bizarrement ces derniers temps, il est... imprévisible? Je ne sais pas comment l'expliquer, c'est comme s'il était constamment préoccupé par quelque chose et ça le rend encore plus volatile que d'habitude », répond Melkiah.

463

- Demandez-lui s'il y a quelque chose d'important que vous devriez savoir.

FAITES UN TEST SOCIAL + PERSUASION DE DIFFICULTÉ 4
✓ SUCCÈS: LIRE D.8 | × ÉCHEC: LIRE D.7

472

- Attendez dans un silence gênant que Yuma revienne.
LIRE L'ÉVÉNEMENT E.5

58



Melkiah D.5

CHAPITRE N°28



Melkiah
D.7

D.7 - LA LUNE SE COUCHE

« Un conseil, ne tardez pas à raconter votre histoire, le soleil va bientôt se lever et vous ne voulez pas voir à quoi peut ressembler un Yuma fatigué. »
 Vous avez l'impression d'avoir touché une corde sensible. Normalement, vous vous attendriez à un sourire ou à un rire à la fin de sa réponse, mais la façon dont Melkiah se tient vous amène à penser que c'est peut-être un sujet dont il préférerait ne pas parler. Vous n'insistez pas sur le problème et le remerciez pour son aide.

PRENEZ LE JETON D'INDICE #1

VOUS NE POUVEZ PLUS INTERAGIR AVEC LE PNJ « MELKIAH »

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

60

CHAPITRE N°28



Melkiah
D.8

D.8 - MANQUE DE TEMPS

« Eh bien, avec le soleil qui se lève dans quelques heures, je dirais de ne pas le faire attendre. Sa mère est assez courte ces derniers temps. Vous ne voulez pas voir ce qu'un Yuma fatigué peut faire. »
 À en juger par son langage corporel, Melkiah a dû subir la colère de Yuma récemment. Vous faites attention de ne pas attiser la colère des Gangrels.

PRENEZ LE JETON D'INDICE #1

466

▪ Demandez-lui conseil sur comment aborder Yuma.

FAITES UN TEST SOCIAL + INTUITION [DE DIFFICULTÉ 5]
 ✓ SUCCÈS: **LIRE D.11** | ✗ ÉCHEC: **LIRE D.10**

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

61

CHAPITRE N°28



Melkiah
D.10

D.10 - MAUVAISE VOIE

« Compris. Et, par curiosité, y a-t-il quelque chose que nous devrions éviter dans notre histoire ? »
 Melkiah vous regarde avec méfiance. « Pourquoi me demandez-vous ? Y a-t-il quelque chose dans votre histoire qui empêcherait Yuma de vous aider ? Qu'est-ce que vous cachez ? »
 Vous pouvez sentir le doute monter en lui alors qu'il commence à regretter d'avoir été si amical avec vous jusqu'à présent.

« Ce n'est pas ce que tu crois », essayez-vous de le rassurer, « c'est juste que c'est une histoire longue et compliquée, nous avons traversé beaucoup de choses et nous voulons nous assurer que Yuma comprenne. »
 « Je... je pense que tout ira bien. C'est votre histoire de toute façon. Qui mieux que vous pour la raconter ? Je vous laisse mettre les choses au clair. Yuma ne devrait pas être trop long. »
 Il s'éloigne peu à peu de vous, vous laissant à vous-même au milieu du Jardin.

PRENEZ LA CARTE EFFET « GAUCHE » #11

VOUS NE POUVEZ PLUS INTERAGIR AVEC LE PNJ « MELKIAH »

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

63

CHAPITRE N°28



Melkiah
D.11

D.11 - TENSIONS INTER-FACTIONELLES

« Juste entre nous, nous traitons plus souvent avec la Camarilla qu'avec les Anarchs, y a-t-il quoi que ce soit que nous devrions garder en tête ? Nous ne voulons pas offenser Yuma. »
 « Eh bien », répond Melkiah, « je peux vous dire tout de suite que le mot en "C", Camarilla ? Yuma ne veut pas entendre parler d'eux, alors ne les amenez pas là-dedans, d'accord ? La responsabilité personnelle et la liberté par rapport aux règles et à la rigidité des cammies sont ce qui nous sépare de ces sangsues. Je sais que certains d'entre vous peuvent encore ressentir une sorte de loyauté envers Hilkers, ou quoi que ce soit, et honnêtement, je ne sais pas comment vous pouvez après ce que Caleb vous a fait, mais vous devrez mettre ces loyautés de côté pour l'instant. Dire que vous voulez revenir avec eux, ou penser que ce n'est pas un problème systémique avec la Camarilla vous fera passer pour une victime d'abus, alors ne le faites pas. »

PRENEZ LE JETON D'INDICE #2

476

▪ On dirait qu'il y a plus dans ce que dit Melkiah.

FAITES UN TEST SOCIAL + PERSUASION [DE DIFFICULTÉ 6]
 ✓ SUCCÈS: **LIRE D.13** | ✗ ÉCHEC: **LIRE D.12**

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

▪ Attendez que Yuma revienne.
LIRE E.5

64

CHAPITRE N°28

D.14 - PAS DE BOL

Lorsque vous mentionnez à Melkiah que vous n'avez aucune faveur à rendre en échange de ses informations, il hausse les épaules et vous souhaite bonne chance avec Yuma.

Une partie de vous aimerait rien de plus que de l'attraper par le cou et le secouer pour la réponse, mais chacun de vos mouvements est surveillé, chacun de vos mots est écouté. Vous ne pouvez pas vous permettre un faux pas.

VOUS NE POUVEZ PLUS INTERAGIR AVEC LE PNJ « MELKIAH »



Melkiah
D.14

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

CHAPITRE N°28

E.1 - UNE BALADE DANS LE PARC

Le chauffeur de Valois vous dépose au Jardin botanique. Vous traversez la rue couverte de neige, passez devant la guérite vide, et entrez.

484

▪ **LIRE E.2**

CHAPITRE N°28

E.3 - NOUS AVONS DE LA VISITE

Événement
E.3

Yuma et les autres se tournent vers vous. Personne ne prononce un mot. Le silence est finalement rompu par leur chef. « Laissons cela de côté pour l'instant. Nous avons des invités... » Yuma se fige et renifle l'air plusieurs fois. Vous voyez ses yeux s'écarquiller de peur.

« Je te l'ai dit, c'est un piège ! », crie l'Anarch dégingandé.

« Ce n'est pas un piège. C'est pour moi. Donnez-moi un instant, accueillez nos invités et essayez de ne pas les antagoniser. Je reviens tout de suite. »

Yuma part, se dirigeant plus profondément dans le jardin. Tout le monde vous regarde, ne sachant pas quoi faire ou dire. Melkiah hoche la tête dans votre direction, mais à part cela, vous ne recevez aucune véritable invitation à vous approcher.

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



▪ **REPRENEZ LE JEU**

CHAPITRE N°28

E.5 - YUMA REVIENT

Événement
E.5

Après un certain temps, Yuma revient, mais il n'est pas seul. Il est accompagné d'un chien hirsute, gris et blanc, qui atteint la taille du Gangrel. Le chef Anarch semble préoccupé et reconnaît à peine votre présence.

« Finissons-en avec ça, d'accord ? Je n'ai pas toute la nuit. »

Vous avez l'impression que cette discussion part déjà en couille et vous n'avez pas encore dit un mot.

469

LIRE LE DIALOGUE « YUMA MCKENZIE » D.1

CHAPITRE N°29



RUE DE CÔTÉ

Investigation

Les rangées de voitures soigneusement garées sur le côté du bâtiment sont recouvertes d'une fine couche de neige grise. Vous descendez la rue en pente jusqu'à ce que vous vous retrouviez sous la plate-forme de travail que vous avez remarquée plus tôt, solidement arrimée à près de deux cents mètres au-dessus du sol.

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

Vous passez en revue les différentes possibilités qui s'offrent à vous pour escalader le gratte-ciel.

LIRE E.1

SI VOUS AVEZ **SORCELLERIE DE SANG - THAUMATURGIE** NIVEAU 1+

Faites appel à vos connaissances thaumaturgiques pour trouver un moyen surnaturel de grimper.

LIRE IN.1

- Vous retournez dans la rue principale.

REPRENEZ LE JEU

47

CHAPITRE N°29

Rue de côté

IN.1

IN.1 - RUE DE CÔTÉ

Investigation

En observant les parois du bâtiment, vous remarquez des vitres lisses partout. Partout, sauf à l'endroit de la plate-forme de travail et de la fenêtre manquante. Il n'y a certainement pas de bonne prise pour vous accrocher. Il serait impossible d'y grimper sans un équipement spécifique ou sans briser de fenêtre.

Cependant, vous vous souvenez vaguement de quelque chose lors de vos études. Un souvenir de l'époque où vous découvriez encore les principes de base du pouvoir de votre Sang.

Un certain rituel pourrait vous permettre de grimper jusqu'à la fenêtre brisée et de vous y glisser...

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

48

CHAPITRE N°29

IN.2 - RUE DE CÔTÉ

Rue de côté

IN.2

Et pourtant, vous avez beau essayer, vous ne parvenez pas à vous rappeler les détails exacts de cet obscur rituel. Vous parcourez méthodiquement les souvenirs de vos études occultes, ramenant à la surface de nombreuses bribes d'informations, mais aucune ne semble correspondre exactement à ce que vous recherchez.

Il semble que le pouvoir de votre Sang ne permettra pas d'atteindre cette fenêtre brisée.

C'est décevant, mais c'est peut-être mieux ainsi... Vous vous rappelez à quel point il est difficile d'éviter les soupçons des mortels. Vous êtes presque certain que briser la Mascarade pour voir le prince sans y être invité ne vous placera pas dans ses bonnes grâces.

PRENEZ LA CARTE EFFET « TROISIÈME OEIL » #39

- Perdu dans vos pensées, vous retournez dans la rue principale.

REPRENEZ LE JEU

479 PRENEZ 1 JETON DE SUCCÈS D'INVESTIGATION

49

CHAPITRE N°29

Événement

E.3

E.3 - LIFTIER

Événement

Vous faites signe à l'homme sur la plate-forme. Il vous renvoie un signe discret en retour. Il ne faut qu'un instant pour que la plate-forme se mette en mouvement, et descende lentement... Le ronronnement de la machinerie qui se déplace le long des câbles gelés devient bientôt moins bruyant, tandis que la glace accumulée sur son long se brise et tombe en une fine neige autour de vous.

Vous regardez la plate-forme bouger doucement, presque douloureusement. Lorsqu'elle est suffisamment basse, Lukas saute par-dessus la barrière de sécurité et sans un mot, disparaît dans la nuit. Un problème de moins sur vos épaules.

Votre coterie monte à bord et, après avoir compris assez rapidement le mécanisme de cette machine, vous commencez votre lente ascension.

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

Fin du Chapitre n°29

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

54

CHAPITRE N°29

E.4 - CEUX QUI S'ÉLÈVENT ET CEUX QUI RAMPENT

Événement E.4

471 *

Vous levez les yeux et vous voyez une partie de votre coterie escalader le bâtiment, leurs articulations se pliant d'une manière des plus... inhabituelles.

Vous vous éloignez, convaincu qu'ils savent ce qu'ils font. Votre mission consiste désormais à être prêts lorsqu'ils atteindront les étages supérieurs. Vous devrez les attendre dans l'un des ascenseurs, afin de pouvoir en contourner la sécurité.

Vous tournez le coin du bâtiment et vous dirigez vers la porte d'entrée. Vous sonnez et regardez l'un des gardes de nuit se diriger vers la porte et l'ouvrir pour vous. « Bonsoir, puis-je vous être utile ? » demande-t-il avec un sourire.

- Convainquez-le de vous laisser entrer.

FAITES UN TEST SOCIAL + PERSUASION DE DIFFICULTÉ 5
✓ SUCCÈS: LIRE E.6 | ✗ ÉCHEC: LIRE E.5

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

55

CHAPITRE N°29

E.7 - AU SOMMET DE LA FONTAINE DE VERRE

Événement E.7

Plus vous montez, plus le vent vous secoue. Pourtant, votre rituel vous maintient fermement en place. Vous vous concentrez sur le fait de garder votre langue parfaitement immobile, et l'araignée sous elle vivante. Tout faux mouvement pourrait perturber les effets et vous faire dégringoler de quelques dizaines d'étages... Réparer de telles fractures serait long et fastidieux.

Bien qu'il fasse nuit et que vous escaladiez du côté de la rue la moins fréquentée, vos chances d'être vu augmentent. Non seulement par les habitants des immeubles voisins, mais aussi et surtout par ceux qui regardent depuis l'intérieur du bâtiment sur lequel vous grimpez...

PRENEZ LA CARTE EFFET « DÉTAILS À RÉGLER » #69

Lorsque vous parvenez à vous agripper au bord de la plate-forme, vous entendez les câbles se tendre sous votre poids. Vous prenez un moment pour observer le vide vertigineux en dessous de vous. Il y a quelque chose de paisible dans le souffle froid et la vue de la ville sous cet angle... Comme si vous étiez dans l'œil d'une tempête en approche...

Vous revenez à la réalité. Votre objectif est près, mais il y a encore beaucoup à faire.

487

DÉFAUSSEZ TOUS LES JETONS D'INDICE SAUF LE #1

Fin du Chapitre n°29

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

58

CHAPITRE N°29

E.5 - INVITÉS SURPRISE

Événement E.5

Vous le saluez poliment d'un signe de tête. « Nous avons quelques affaires à déposer dans nos bureaux pour demain. Ça ne devrait pas être trop long. »

Le garde hoche la tête. « Oh, je suppose que vous avez dû oublier votre carte d'accès, hein ? » demande-t-il en vous faisant signe d'entrer. « Parce que vous n'irez pas très loin sans elle. »

« Ne vous inquiétez pas pour nous », lancez-vous dédaigneusement en entrant dans le bâtiment.

L'homme vous conduit vers le bureau de sécurité, vous pointant un grand registre à signer. « Nom et numéro d'étage, s'il vous plaît. Ici et ici », dit-il en montrant les lignes vierges en bas des pages.

Vous signez le registre rapidement en utilisant de faux noms. Vous vous éloignez aussi vite que possible de cette zone quadrillée par les caméras de sécurité.

Vous vous dirigez vers l'ascenseur sous le regard persistant du garde et laissez la porte se refermer sur vous. Vous attendez que l'ascenseur soit appelé aux étages supérieurs, pour ainsi éviter d'avoir besoin d'une carte clé unique du Prince... Vous espérez ne pas attendre trop longtemps...

482

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

- Pendant ce temps, à l'extérieur du bâtiment...

LIRE E.7

56

CHAPITRE N°29

E.12 - ATRIUM

Événement E.12

Derrière les vitres givrées et des séries de portes tournantes fermées pour la nuit, vous voyez à l'intérieur du 1000, de la Gauchetière. Ce grand espace est essentiellement un centre commercial et une station de métro pendant la journée. Il est maintenu dans une obscurité perpétuelle durant la nuit. Seul le bureau de sécurité reste légèrement éclairé et visible depuis la rue.

Les portes d'entrée du bâtiment sont fermées à clé. Un lecteur de carte magnétique donne certainement accès au bâtiment pendant la nuit, et une sonnerie en dessous permet d'avertir les gardes de sécurité.

483

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

Vous appuyez sur la sonnette, attendant que les gardes vous laissent entrer.

LIRE E.13

- Estimant avoir obtenu suffisamment d'informations, vous réfléchissez à la manière dont vous comptez rejoindre Hilkers à partir d'ici.

LIRE E.14

- Vous vous éloignez de la porte et retournez dans la rue.

REPRENEZ LE JEU

63

CHAPITRE N°29

Événement E.15

E.15 - JUSQU'AU BOUT DE LA NUIT

Il soupire. « La sécurité est assez forte la nuit. Vous voyez, nous sommes juste la *sécurité* du bâtiment. À partir du quarante-neuvième étage, la sécurité est entièrement privée. Nous pouvons les appeler si quelque chose ne va pas, mais... c'est à peu près tout. » Il hausse les épaules. « Je suppose que le mieux pour vous serait d'appeler votre supérieur immédiat. Ils viendront peut-être vous chercher. »

« Eh bien, vous ne pouvez pas m'en faire une nouvelle ? » demandez-vous. « Même juste une temporaire ? »

Le garde s'esclaffe. « Ah, bon sang. J'aimerais vraiment t'aider, mon pote. Mais pour imprimer une carte avec ces niveaux d'accès, il me faudrait un code spécial à usage unique envoyé depuis les étages supérieurs. »

Vous regardez la carte clé qui pend à sa ceinture. « Et pouvez-vous nous escorter là-haut ? »

Il gousse nerveusement. « Si je veux perdre mon emploi, oui. Mais même nos cartes ne vont pas aussi haut. Je suis monté une fois au quarante-neuvième avec quelqu'un qui avait oublié ses cartes et, le lendemain, j'ai eu un avertissement écrit. Je suppose qu'ils traitent des sujets sensibles ou... confidentiels... J'en sais rien. » Il secoue la tête. « Sans carte ou sans l'intervention de votre supérieur, je ne peux pas faire grand-chose. Désolé. »

« C'est bon, merci pour l'information. » Vous acquiescez poliment, et poussez les portes pour sortir du bâtiment.

488 PRENEZ 2 JETONS DE SUCCÈS D'INVESTIGATION

REPRENEZ LE JEU

CHAPITRE N°29

Événement E.33

E.33 - EN OBSERVANT LE LONG DE LA TOUR

Le sommet du gratte-ciel où se trouve le penthouse de Hilkers est entouré de fenêtres teintées. Impossible de savoir si les lumières sont allumées ou éteintes.

Vous jetez un coup d'œil sur le côté du bâtiment, sans attente particulière. Vous remarquez cependant la forme sombre d'une plate-forme suspendue près du sommet. Un peu plus haut, vous apercevez une grande vitre sans fenêtre recouverte d'une bâche, ondulant violemment sous les vents de la haute altitude.

PLACEZ LE JETON DE ZONE D'INVESTIGATION #2 SUR LE(S) HEX INDIQUÉ(S)



490

RETIREZ JETON D'ACTION #3 DE LA TUILE

VOUS DEVEZ REPRENDRE LE JEU

468

CHAPITRE N°29

Événement E.31

E.31 - POSTE D'OBSERVATION

De là où vous êtes, vous avez une position unique qui vous permet non seulement de voir clairement votre environnement immédiat, mais aussi le poste de réception située dans le hall du bâtiment en face.

Dans l'alcôve légèrement éclairée, derrière le comptoir, deux gardes sont actuellement assis à un bureau. Ils semblent discuter sans se soucier de rien.

Vous prenez le temps d'observer ce qui se passe à l'intérieur du bâtiment.

LIRE E.32

489 Sinon, REPRENEZ LE JEU

CHAPITRE N°29

Événement E.35

E.35 - CONNAÎTRE UN ÉTRANGER

L'interprétation du langage corporel est une science alternative sur laquelle vous n'aimez habituellement pas vous appuyer pour obtenir des informations solides sur quelqu'un. Cependant, vous n'avez pas grand-chose d'autre à quoi vous accrocher.

Vous avez côtoyé de nombreuses goules dans le passé. Et ces deux-là ne partagent pas la même faim ni le même désespoir que les goules éprouvent habituellement. Si vous deviez deviner, vous diriez qu'il y a quelque chose en eux de trop « détendu » et

« insouciant » pour qu'ils soient liés au sang de Hilkers ou à l'un de ses laquais.

Cela dit, vous décelez chez eux une forme de confiance tranquille, similaire à celle d'un personnel plus expérimenté ou syndiqué. Vous ne pouvez pas être parfaitement sûr de votre évaluation, mais leur gestuelle pointe dans cette direction.

491 PRENEZ LA CARTE EFFET « SOCIABLE » #07

LIRE E.36



CHAPITRE N°30



TABLE DES MATIÈRES

DIALOGUE P.3
 Comptable surchargé..... P.5

INVESTIGATION P.19
 No.1 Ordinateur..... P.21

ÉVÈNEMENT P.25

JETON D'ACTION #1 (PHASE I) P.39
 JETON D'ACTION #1 (PHASE II) P.42
 JETON D'ACTION #2 (PHASE I) P.49
 JETON D'ACTION #2 (PHASE II) P.61
 JETON D'ACTION #3 (PHASE I) P.63
 JETON D'ACTION #3 (PHASE II) P.67
 JETON D'ACTION #4 (PHASE I) P.75
 JETON D'ACTION #4 (PHASE II) P.79

492

1

CHAPITRE N°30

IN.2 - ORDINATEUR



— Ordinateur IN.2

Vous vous connectez à la machine et reconnaissez immédiatement le logiciel traceur qui surveille et enregistre l'activité à distance. De plus, ce type d'application peut également forcer un ordinateur à se formater et à s'arrêter s'il estime qu'il a été compromis.

Pour le tromper, vous commencez à fouiner à la recherche de toute information qui vous permettrait d'en savoir plus sur l'utilisateur pour lequel vous vous faites passer. Les e-mails, l'historique des discussions, les tickets d'assistance, tout. C'est chronophage, mais payant : cet auditeur est aussi un ingénieur amateur en dehors de ses heures de travail, et a utilisé cette machine pour tester plusieurs de ses applications, dont certaines vous seraient très utiles.

Les données qu'Eriksson désire sont conservées dans un emplacement distant, mais elles sont accessibles si l'on remplit un formulaire numérique pour attendre un mot de passe crypté en retour. Selon ce que vous avez trouvé dans sa boîte de réception, la réponse arrive généralement dans les deux à cinq minutes. Vous détestez rester inactif, mais vous remplissez néanmoins le formulaire et attendez une réponse.

Dès que vous l'avez, vous vous connectez à la base de données et commencez à télécharger les données financières de l'année dernière. Une fois cela fait, vous déconnectez l'ordinateur portable et l'amenez avec vous. Vous salivez à l'idée d'essayer ces nouveaux jouets.

GAGNEZ 1 XP CHACUN

PRENEZ LA CARTE EFFET « ÉLECTRONIQUE » #41

PRENEZ LA CARTE OBJET « PORTABLE DE PIRATE » #35

494 ■ RETIREZ LE JETON DE ZONE D'INVESTIGATION #1 DE LA TUILE
 REPRENEZ LE JEU

23

CHAPITRE N°30

IN.1 - ORDINATEUR



— Ordinateur IN.1

Alors que vous accédez à l'ordinateur en quelques minutes, essayer d'ouvrir tout accès aux données de cette entreprise s'avère impossible. Vous passez par toutes les portes dérobées auxquelles vous pourriez penser après avoir épuisé les moyens habituels d'accès.

Après une nouvelle tentative infructueuse, un avertissement apparaît, vous informant qu'en raison d'actions non autorisées, cet ordinateur va maintenant se formater et se verrouiller.

Vous grognez de frustration. Vous savez comment annuler cela, mais cela prend du temps. Cependant, le Prince n'attendra pas indéfiniment, et même si vous vouliez tenir votre part du marché avec Eriksson, vous devez choisir vos priorités. Vous vous rangez du côté de la plus grande menace pour le moment et quittez le cubicule.

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

PRENEZ LA CARTE EFFET « PLUS QUE PRÉVU » #78

493 ■ RETIREZ LE JETON DE ZONE D'INVESTIGATION #1 DE LA TUILE
 REPRENEZ LE JEU

22

CHAPITRE N°30

IN.3 - ORDINATEUR



— Ordinateur IN.3

Une fois que vous êtes connecté, vous constatez que toutes vos actions sur ce poste de travail sont enregistrées et surveillées, et que trop de faux pas bloqueront cette machine et effacerons sa mémoire.

Vous commencez par parcourir les e-mails de l'auditeur, pour avoir une idée de sa routine quotidienne. Les données qu'Eriksson souhaite sont conservées dans un emplacement distant, mais elles sont accessibles si l'on remplit un formulaire numérique qui nous donnera un mot de passe crypté en retour. Selon ce que vous avez trouvé dans la boîte de réception, la réponse devrait arriver en quelques minutes. Ça vous embête de rester inactif, mais vous remplissez néanmoins le formulaire et attendez une réponse.

Dès que vous l'avez, vous vous connectez à la base de données et commencez à télécharger tout ce que vous pouvez trouver. Après avoir téléchargé les données de l'année dernière, le système vous envoie un message demandant une identification supplémentaire pour continuer. Ne voulant pas prendre de risque et ayant perdu suffisamment de temps sur la demande d'Eriksson, vous vous déconnectez et envoyez les données sur un répertoire sécurisé que vous avez sur le cloud. Vous effacez toute trace de votre intrusion et vous vous déconnectez.

GAGNEZ 1 XP CHACUN

495 ■ RETIREZ LE JETON DE ZONE D'INVESTIGATION #1 DE LA TUILE
 REPRENEZ LE JEU

24



CHAPITRE N°30

Événement

E.1 - ENTRÉE NON CONVENTIONNELLE

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

26

CHAPITRE N°30

Événement E.2

523

E.2 - UNE ENTRÉE FORTUITE

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

27

CHAPITRE N°30

Événement

524

E.3 - UNE ENTRÉE DISCRÈTE

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

28

CHAPITRE N°30

Événement E.4

525

E.4 - UNE ENTRÉE BÉLIGÉRENTE

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 TUILE

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

29

CHAPITRE N°30

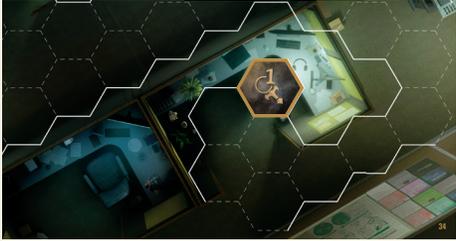
Événement

541 **E.5 - CAUCHEMAR LIMINAL**

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

30

CHAPITRE N°30

Événement E.6

542 **E.6 - INTERVENTION RAPIDE**

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 TUILE, RETIREZ LE JETON D'ACTION #4

LE COMBAT COMMENCE !

- SI VOUS GAGNEZ
LIRE E.7

31

CHAPITRE N°30

Événement

543 **E.7 - PILLER LES MORTS**

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 TUILE
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 TUILE

- REPRENEZ LE JEU

32

CHAPITRE N°30

Événement E.24

E.24 - VOUS NE PASSEREZ PAS

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

49

CHAPITRE N°30

E.26 - VOUS POUVEZ PASSER

Événement E.26

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 TUILE

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

51

CHAPITRE N°30

E.50 - MAIS POURQUOI NE BOUGES-TU PAS ?

Événement E.50

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

75

CHAPITRE N°30

E.77 - GOLIATH VAINCU

Événement E.77

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 TUILE

- REPRENEZ LE JEU

102

CHAPITRE N°31

D.1 - LE DÉCORUM AVANT TOUT



Carl Johnson

496

« J'ai bien peur que Sa Majesté ne puisse vous recevoir. En fait, je doute même qu'il sache que vous êtes ici, point. Je peux peut-être vous escorter à l'extérieur ? »

Son ton hautain suffit à vous faire comprendre qu'on se moque de vous. Il se délecte d'utiliser sa fonction afin de vous imposer un sentiment d'infériorité, de n'avoir point de valeur.

« Carl, nous devons voir Hilkers. À l'instant. »

« Tut tut tut, la politesse, je vous prie. Il s'agit de Sa Majesté. Et c'est Monsieur Johnson, pour vous. Maintenant, veuillez quitter les lieux. »

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

- Quelque chose d'autoritaire émane de sa voix. Les rumeurs affirmant que Carl serait un vampire beaucoup plus âgé sont-elles vraies? LIRE D.2

6

CHAPITRE N°31

D.2 - AFFRONTEMENT DES ESPRITS

CHAQUE PERSONNAGE PERD 1 DE VOLONTÉ

497

Quelque chose dans sa voix vous force à obéir, mais vous vous rappelez tout ce que vous avez eu à accomplir pour arriver à ce point. Vous ne pouvez partir ; ce serait votre fin. La mort finale. La peur de la destruction vous permet de lui résister.

« Ça — Monsieur Johnson, nous devons parler avec le Prince. Les enjeux sont importants », suppliez-vous une fois de plus.

Carl secoue la tête avec désapprobation. « Peut-être n'étais-je pas clair. Le Prince ne verra personne n'ayant pas été personnellement invité. Il y a de nombreux Descendants dans cette ville et chacun d'entre eux prétend avoir une "urgence" à communiquer au Prince. Donc, puisque vous n'avez pas été invité, je vous demande de partir. Vous pouvez partir de vous-même, ou je peux appeler la sécurité pour vous escorter. Après votre petite escapade des derniers étages, je suspecte qu'ils se feront un plaisir de vous expulser. »

En geste de provocation, vous verrouillez la porte du bureau de Carl. « On n'ira nulle part sans lui avoir parlé. »

« J'ai dit : partez. » Cette fois, le velours de politesse a disparu de son discours. Vous testez sa patience, et celle-ci s'amincit à vue d'œil. Peut-être feriez-vous mieux de partir ?

- Un instant. Quelque chose ne va pas.

FAITES UN TEST MENTAL + OCCULTISME DE DIFFICULTÉ 4
✓ SUCCÈS: LIRE D.4 | ✗ ÉCHEC: LIRE D.3



Carl Johnson D.2

CHAPITRE N°31

D.18 - OUI, MAÎTRE

Carl joint les mains et s'adresse à vous à la manière d'un parent réprobateur. « Je comprends votre empressement, mais vous épuisez ma patience. J'étais prêt à céder à vos petites illusions de conspiration et même à embêter Sa Majesté avec vos histoires — quelque chose qui m'aurait fort coûté, j'en suis sûr. Je n'ai demandé aucune faveur en échange. Malgré tout, vous tentez de me doubler ? Laissez-moi me répéter : restez sur place et attendez le retour de Sa Majesté et moi. »

Il est épuisé mentalement et parvient tout juste à conserver son aura surmaternelle d'autorité. Vous ressentez tout de même, toujours, ce désir primal de lui obéir, de lui plaire et de le satisfaire. Après tout, n'est-il pas en train de risquer sa propre existence en embêtant le Prince ?



Carl Johnson D.18

SI VOUS AVEZ LE JETON D'INDICE #1, OU TOUS LES JOUEURS ONT 3+ DE VOLONTÉ RESTANTE

Non. Il taillade peu à peu votre esprit. Ses mots n'ont que peu d'importance : l'utilisation constante de ses habilités est une véritable menace. Prouvez-lui que vous n'êtes pas à sous-estimer.

LIRE D.19

SI VOUS AVEZ FORCE D'ÂME NIVEAU 2+

Résistez-lui.

LIRE D.20

499

- Laissez vos poings parler pour une fois.

LIRE D.22

CHAPITRE N°31

LA BIBLIOTHÈQUE



Il n'y a pas vraiment d'autre endroit pouvant dissimuler un mécanisme, une poignée, un bouton ou levier, n'importe quoi qui permettrait d'ouvrir un passage vers le Prince. Vous n'avez remarqué aucune autre sortie sur cet étage. Le passage doit se trouver dans le coin.

503

SI VOUS N'AVEZ PAS LE JETON D'INDICE #2 OU #3
VOUS DEVEZ LIRE IN.1

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

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

CHAPITRE N°31

E.3 - PITIÉ ABUSIVE

« Assez ! » crie Carl, les mains en l'air en un geste de reddition. « Je me rends, je me rends. Vous gagnez, espèces de brutes. Je vais quêrer Sa Majesté pour vous. »

498

PRENEZ LE JETON D'INDICE #4

SI VOUS AVEZ DOMINATION NIVEAU 3

Vous le remarquez tenter d'utiliser ses pouvoirs contre vous, encore une fois. Faites-le regretter.

LIRE LA PAGE DE DIALOGUE « CARL JOHNSON » D.27

835

Vous résistez tout juste à la pulsion de l'autoriser à partir seul chercher le Prince pour vous.

LIRE LE DIALOGUE « CARL JOHNSON » D.26

- Sinon, vous laissez Carl, tabassé et mal en point, quitter le bureau. En attendant son retour, vous reprenez contenance du mieux que vous le pouvez.

LIRE E.2

CHAPITRE N°31

E.4 - LE FRUIT INTERDIT

Événement E.4

531

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

SEUL LE JOUEUR AYANT 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 TUILE VOUS DEVEZ LIRE E.5

RÉDUISEZ VOTRE SOIF DE 1

▪ LIRE E.6

59

CHAPITRE N°31

E.5 - JUSTE UNE GORGÉE

Événement E.5

RÉDUISEZ VOTRE SOIF DE 2

L'odeur métallique du sang imprègne l'air tandis que l'ambrosie écarlate s'écoule des plaies ouvertes de Carl. Vous ne les avez pas léchées proprement. Serait-ce une invitation à vous servir une seconde portion. Les yeux du Ventruie sont presque entièrement retournés sur leur orbite, ne laissant paraître qu'un mince tracé de couleur sur les orbes immaculés. Il est désormais en torpeur. Son corps ne se battra plus, ni même son esprit, lequel s'est prouvé être son arme la plus puissante. En vous, la Bête vous s'agrippe à votre gorge, demandant d'être nourrie à nouveau. Juste une gorgée de plus.

504

FAITES UN TEST DE LA BÊTE

✓ SUCCÈS : LIRE E.14 | ✗ ÉCHEC : LIRE E.8

60

CHAPITRE N°31

E.8 - CE QUI VOUS REVIENT DE DROIT

Événement E.8

501

Vous ne pouvez rester planté là tandis qu'il reste encore du Sang à consommer ! La Bête doit recevoir ce qui lui revient de droit. Elle a goûté l'extase et désiré — non, *mérite* — plus.

Au diable les Traditions, vous n'aurez pas une autre chance telle que celle-ci de vous nourrir d'un Descendant directement à la source. Et certainement pas d'un vampire aussi ancien.

Vous n'êtes plus vous-même. Ou peut-être l'êtes-vous. Peut-être êtes-vous exactement celui que vous devez être, ce que vous devez être. Vous vous lancez sur le corps inanimé de Carl et le mordez si fort à la gorge que vous en extractez ses cordes vocales. Le Sang ne parvient pas assez rapidement jusqu'à vous. Votre succion s'intensifie. Si vous pouviez écarter sa cage thoracique et plonger votre tête en son creux, vous le feriez. Chaque goutte doit être vôtre, jusqu'à la toute dernière.

Vos tracas semblent si loin, désormais. Insignifiants. Vous êtes une divinité, un cauchemar assoiffé et la personnalisation même du Sang. L'extase vous fait oublier toutes circonstances, même les gardes de sécurité probablement à votre recherche.

Puis, juste comme cela, il ne reste plus une goutte de Sang à sucer.

PRENEZ LA CARTE EFFET « HORS D'ŒUVRE » #48

▪ Mais il y a quelque chose d'autre. Quelque chose d'encore plus grandiose, plus délectable que le Sang. Et bien plus interdit.

LIRE E.10

63

CHAPITRE N°31

E.9 - ET SI...

Événement E.9

Vous vous êtes engorgés du Sang du Ventruie, Carl Johnson, mais il reste encore quelques gouttes. Face à un tel festin, même ceux n'y ayant point participé se lèchent les lèvres, de manière subconsciente, devant la perspective de consommer l'essence d'un Descendant sans vie.

500

FAITES UN TEST DE LA BÊTE

✓ SUCCÈS : LIRE E.14 | ✗ ÉCHEC : LIRE E.8

64

CHAPITRE N°31

CHAPITRE N°31

E.12 - UN DERNIER EFFORT

Événement E.12

546

RETIREZ « CARL JOHNSON » #106 DE LA TUILE

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 Ventrue 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



REPRENEZ LE JEU

67

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.

REPRENEZ LE JEU

CHAPITRE N°32

CHAPITRE N°32

IN.1 - VAN D'ÉVASION

Sans aucun outil pour crocheter la serrure, vous vous voyez dans l'obligation de briser la fenêtre, côté conducteur.

Vous souhaitez silencieusement que le véhicule ne soit pas équipé d'un système d'alarme, puis fracassez la vitre de votre poing. Elle vole en un million d'éclats ; du sang s'échappe de plusieurs minuscules entailles sur vos doigts. Heureusement, vous n'avez aucun os brisé et les coupures ne sont que superficielles.

Vous déverrouillez la porte et sautez à l'intérieur de l'habitacle, réalisant tandis que vous prenez place qu'aucune alarme ne s'est déclenchée pour le moment. Sous le volant, vous commencez à chercher un moyen de démarrer la camionnette.

PRENEZ 1 DÉGÂT

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

FAITES UN TEST MENTAL + TECHNOLOGIE

0 À 4 SUCCÈS: LIRE IN.3

5+ SUCCÈS: LIRE L'ÉVÉNEMENT E.3

505

14

IN.1 - BENNE À ORDURES

Couvert de déchets et dégageant une odeur de baleine échouée en décomposition, vous patientez en attendant de déclencher le piège.

PRENEZ LA CARTE EFFET « CACHÉ » #44

513

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

REPRENEZ LE JEU

20



CHAPITRE N°32

IN.2 - BENNE À ORDURES

Vous grimpez, mais votre pied glisse sur la paroi couverte de fluides de la benne. Vous tombez sans aucune grâce à l'intérieur, tête première dans les déchets variés.

Vous vous dégagez et tentez de retrouver une meilleure position vous permettant d'apercevoir l'arrivée de votre poursuivant. Vous pourriez vous dissimuler sous une couche de déchets, mais le bruit que votre chute a causé pourrait l'avoir atteint, rendant votre manœuvre inutile.

LANCEZ UN DÉ ROUGE

✓ SI VOUS AVEZ UN SYMBOLE DE CRÂNE

PRENEZ LA CARTE EFFET « CACHÉ » #44

✗ ÉCHEC:

PRENEZ LA CARTE EFFET « REPÉRÉ » #52

Benne à ordures IN.2

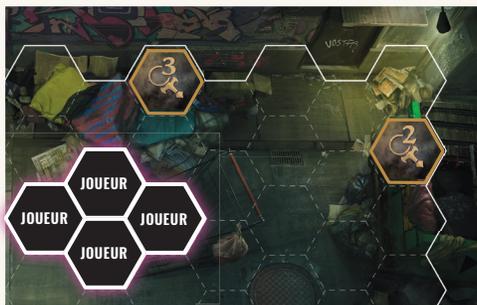
514 RETIREZ LE JETON DE ZONE D'INVESTIGATION #2 DE LA TUILE
REPRENEZ LE JEU

CHAPITRE N°32

E.55 - IMPASSE

RETIREZ LA TUILE ET TOUS LES JETONS, PUIS PLACEZ LA TUILE #05

PLACEZ LE JETON DE ZONE D'INVESTIGATION #2 ET #3 SUR LE(S) HEX INDIQUÉ(S)



PLACEZ LE MARQUEUR DE ROUND SUR 2

QUAND LE MARQUEUR DE ROUND A ATTEINT 0
VOUS DEVEZ LIRE E.64

SI VOUS AVEZ LA CARTE EFFET « CACHÉ » #44
VOUS DEVEZ LIRE E.63

▪ Sinon,
REPRENEZ LE JEU

544

Événement E.55

CHAPITRE N°32

E.16 - VENEZ JOUER PAR ICI

« Eh bien, eh bien, eh bien, qu'avons-nous ici ? » dit une voix au coin.

La voix appartient à un homme dans la mi-trentaine, un Bétaï peu remarquable. Le genre qui pourrait se confondre dans une foule de visages. La seule chose qui le distingue, ce soir, et la raison de son arrogance, est le pistolet qu'il tient à hauteur de hanche.

« Je croyais ne jamais vous trouver. Mon domitor en sera ravi. Peut-être me fera-t-il enfin l'un de vous ! » Il vous tire dessus.

RETIREZ JETON D'ACTION #1 DE LA TUILE

PLACEZ LE PNJ « GOULE AMBITIEUSE » #15 AVEC LA CARTE PROFIL « 2e GOULE » #73 SUR LE(S) HEX INDIQUÉ(S)



LE COMBAT COMMENCE!

▪ SI VOUS GAGNEZ
LIRE E.17

515

Événement E.16

CHAPITRE N°32

E.54 - J'AI CRU VOIR UN GROS MINET

De votre vision périphérique, vous apercevez le même Descendant à la veste noire que plus tôt, sur le viaduc. Vous avez à peine le temps de le remarquer, car sa silhouette est surtout embrouillée. Le son d'un coup de feu l'accompagnant vous est amplement suffisant pour vous confirmer que votre assaillant est toujours à vos trousses.

PLACEZ LE PNJ « SYLVESTER LE LIMIER » #107 AVEC LA CARTE PROFIL « SYLVESTER » #83 SUR LE(S) HEX INDIQUÉ(S)



PRENEZ CONNAISSANCES DES CHOIX CI-DESSOUS, PUIS DÉMARREZ LE SABLIER

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

▪ SI LE SABLIER S'EST ÉCOULÉ

PRENEZ LA CARTE EFFET « INDÉCIS » #62

Événement E.54

CHAPITRE N°32

Événement E.63

E.63 - CACHE-CACHE

Le Descendant ayant été sur vos talons toute la nuit tourne le coin. Il examine l'endroit, de gauche à droite, de haut en bas, arme en main.
« Montrez-vous, merdeux ! Je sais que vous êtes ici, alors ne me faites pas travailler plus que nécessaire. »
Malgré son arrogance, il ignore votre position exacte. Vous n'aurez pas de meilleure occasion de le prendre par surprise et détruire cette nuisance une fois pour toutes.

SI VOUS AVEZ LE JETON D'INDICE #1
LE PNJ « SYLVESTER LE LIMIER » PREND UN JETON DE SAIGNEMENT

SI VOUS AVEZ LE JETON D'INDICE #2
LE PNJ « SYLVESTER LE LIMIER » PREND UN JETON RÉSISTANCE

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

LE COMBAT COMMENCE !

SI VOUS GAGNEZ
LIRE E.71

92

CHAPITRE N°32

Événement E.64

E.64 - ÉPREUVE FINALE

Une personne tourne dans la ruelle. Malgré la faible luminosité d'une nuit sans lune et d'une ampoule vacillante tout près, vous pouvez voir l'épuisement et la rage sur son visage.
« Vous aimez bien courir, pas vrai ? » se moque-t-il de vous. Il s'agit du même homme ayant été sur vos talons toute la nuit. « Mais je crois que cette impasse est la fin de la route. Les autres ont fait du bon boulot pour vous attendrir ; il est temps pour moi de passer à table. Je prendrai plaisir à sucer jusqu'à la dernière goutte l'âme de chacun d'entre vous. »
Il lève son arme vers vous.

SI VOUS AVEZ LE JETON D'INDICE #1
LE PNJ « SYLVESTER LE LIMIER » PREND UN JETON DE SAIGNEMENT

SI VOUS AVEZ LE JETON D'INDICE #2
LE PNJ « SYLVESTER LE LIMIER » PREND UN JETON RÉSISTANCE

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

LE COMBAT COMMENCE !

SI VOUS GAGNEZ
LIRE E.71

93

CHAPITRE N°32

Événement E.65

E.65 - COUCOU !

Votre destructeur potentiel est allongé, à votre merci. Vous ne perdez pas de temps à le faire payer pour tous les problèmes qu'il vous a causés, cette nuit.

SI VOUS AVEZ LE JETON D'INDICE #1
LE PNJ « SYLVESTER LE LIMIER » PREND UN JETON DE SAIGNEMENT

SI VOUS AVEZ LE JETON D'INDICE #2
LE PNJ « SYLVESTER LE LIMIER » PREND UN JETON RÉSISTANCE

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

LE COMBAT COMMENCE !

SI VOUS GAGNEZ
LIRE E.71

94

CHAPITRE N°33

JUGE, HÉRY ET BOURREAU

Melkiah D.5

D.5 - CALMER LA BÊTE

FAITES UN TEST DE LA BÊTE

Vous levez la main, comme vous le feriez face à un animal en colère.
« Melkiah, ton jugement est obscurci par ta Bête. Cette rage face à la perte de ton leader te rend déraisonnable. Calmons-nous tous d'abord. Qu'en dis-tu ? »
Le Gangrel déplie ses bras et détend sa mâchoire. Vous apercevez des griffes sombres se rétractant alors que son regard devient plus concentré. Sans émotion primordiale qui teinte ses esprits, Melkiah peut s'exprimer librement.
« Pendant un moment, j'avais espéré que vous n'étiez pas responsables de la mort finale de Yuma. Mais vous avez tué le Prince. Je veux dire, vous devez comprendre à quoi cela ressemble, non ? Vous allez de gauche à droite, tuant tous ceux qui pourraient avoir une quelconque autorité, et cela ne compte même pas les chasseurs et les morts sur la montagne. Les gars, quiconque a déjà entendu parler du Sabbat peut voir où cela s'en va. Je ne peux pas croire que vous ne le voyez pas. »
« Nous savons à quoi cela ressemble, mais tu dois nous croire, Melkiah, la dernière chose que nous voulons est de provoquer la ruine de notre ville. Caleb ne voulait pas que nous avertissions Hilkers, alors il l'a tué. »
Avant que vous n'ayez le temps de continuer, le Gangrel vous interrompt.
« Et Yuma ? Êtes-vous en train de dire qu'il a aussi été détruit par Caleb ? »

▪ Sa colère monte à nouveau. Vous pensez que c'est le moment de répondre à ses questions.
LIRE D.15

512 PRENEZ 1 JETON DE SUCCÈS D'INVESTIGATION

20



CHAPITRE N°33

D.2 - MISSION RATÉE

« Vous voyez, M. Eriksson— » commencez-vous avant de vous faire interrompre brutalement par Zimmer alors qu'il s'interpose entre vous et Eriksson.

« Ils ne l'ont pas. Laisse-moi leur parler. » Il retrousse ses manches.

« Du calme. Laisse-les finir. Vous disiez? »

« Nous craignons que Zimmer ait raison, monsieur, nous n'avons pas réussi à obtenir la base de données. Leur sécurité était trop stricte et nous avons manqué de temps.

« Je vois », dit Eriksson en se grattant le menton. Vous vous préparez à l'engueulade de votre vie. « Vous n'avez pas eu le temps de télécharger des données, mais vous avez certainement eu le temps de commettre un régicide. Je savais que je n'aurais pas dû faire confiance à des parvenus pour quelque chose d'aussi frivole qu'un simple vol de données. Vous m'avez déçu, et comme je suis un peu pressé, vous ne me laissez pas d'autre choix que de faire ceci. »

Eriksson s'approche de Nyaya. Ils échangent quelques mots et des regards dans votre direction. Pendant ce temps, Zimmer saute dans sa voiture et démarre le moteur. « Hé », dit-il à travers une fenêtre entrouverte, « ne vous inquiétez pas. Eriksson est vindicatif, mais du genre mesquin. Il est peu probable que vous voyiez le lever du soleil. Je ne peux pas garantir que vous garderez tous vos membres, par contre. »

Sans un mot de plus, Eriksson, souriant, rejoint Zimmer et ils quittent Montréal.

RETIREZ LE PNJ « ZIMMER ET ERIKSSON » DE LA TUILE

CHAQUE MEMBRE DE LA COTERIE DOIT PRENDRE LA CARTE EFFET « HANTÉ » #12. ELLE RESTERA EN VIGUEUR JUSQU'À LA FIN DU CHAPITRE.

519 DÉFAUSSEZ LA CARTE EFFET « PLUS QUE PRÉVU » #78

▪ **REPRENEZ LE JEU**



Zimmer et Eriksson D.2

CHAPITRE N°33

D.14 - EN CONCLUSION

Nyaya s'adresse à nouveau à la foule. « Ces sangsues revendiquent l'innocence du régicide qui a été commis ce soir, et ils ont donné leurs arguments pour expliquer pourquoi nous devrions les croire. Nous ne sommes pas ici pour décider de leur sort, en fin de compte, nous sommes ici pour décider de notre sort. Devrions-nous les aider, les abriter comme Yuma l'a fait auparavant, ou devrions-nous leur accorder une mort finale rapide? Selon vous, chers frères et sœurs, que serait le mieux? »



Nyaya Rai D.14

▪ **SI VOUS AVEZ LES JETONS D'INDICE #3 ET #4 VOUS DEVEZ LIRE D.21**

▪ **SI VOUS AVEZ LE JETON D'INDICE #3 VOUS DEVEZ LIRE D.20**

▪ **SI VOUS AVEZ LE JETON D'INDICE #4 VOUS DEVEZ LIRE D.22**

520 ▪ Sinon, LIRE D.29

CHAPITRE N°33

D.16 - LE NŒUD DE L'AFFAIRE

« Ce qui nous amène à l'affaire en question, l'assassinat de Hilkers par ces sangsues et la Chasse au Sang qui plane sur leurs têtes. » Le ton de Nyaya est froid et impartial, ce que vous attendez d'un tiers neutre, même si dans ce cas, il semble que cela reflète son opinion sur vous et vos actions.

« Je dois admettre que je ne suis pas venue ici ce soir dans ce but exprès. J'aurai besoin de temps pour revoir certaines informations qui me sont parvenues. En attendant, s'il y a quelqu'un ici qui se porterait garant de votre personne et agirait comme votre avocat, je vous suggère de délibérer avec eux. Nous nous reverrons après cette courte pause. Je vous propose de rester parmi nous. Vous serez en sécurité ici, je ne peux pas en dire autant d'ailleurs. »



Nyaya Rai D.16

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



SI VOUS ÊTES THOMAS CHARTRAND VOUS DEVEZ LIRE D.23

▪ **REPRENEZ LE JEU**

CHAPITRE N°33

D.29 - PRATIQUEMENT LIBRE

Il est difficile d'ignorer le nœud qui se forme au creux de votre estomac à cet instant. Que pourriez-vous demander de plus les Anarchs?

Si vous pouvez choisir plus d'un des choix suivants, choisissez celui que vous voulez en premier. Vous serez ramené à cette page après afin que vous puissiez continuer avec vos choix restants.

Nyaya Rai D.29

533 ▪ **SI « YUMA MCKENZIE » #16 N'EST PAS SUR LA TUILE LIRE D.36**

▪ **SI VOUS AVEZ LA CARTE EFFET « MARQUE DU SABBAT » #89 LIRE D.37**

▪ **SI VOUS AVEZ LE JETON D'INDICE #2 LIRE D.38**

▪ Sinon, LIRE E.15

CHAPITRE N°33

D.36 - VOUS AURIEZ DÛ ÊTRE HONNÊTE

« Il y a toujours la question de la destruction de Yuma et de votre refus de divulguer ce que vous en savez. Je demande simplement à tout le monde ici de garder cela à l'esprit. Même si ces sangsues sont innocentes de l'assassinat du Prince, ils ne le sont peut-être pas en ce qui concerne d'autres événements qui nous ont affligés dans le passé. »

521

RETIREZ 1 JETON DE SUCCÈS D'INVESTIGATION



Nyaya Raj D.36

▪ « Ceci dit— », poursuit-elle.
LIRE D.29

CHAPITRE N°33

D.37 - LA MARQUE DE STRATHCONA

« Je ne peux m'empêcher de remarquer que vous portez une marque sur votre main. Une marque qui aurait dû disparaître avec ce qu'elle représente », mentionne Nyaya, presque avec dédain.

Elle s'adresse à la foule. « La marque qu'ils portent est le symbole du monstre qui a régné sur Montréal il y a des années, une marque que seuls lui et ses partisans les plus fervents portaient. En tant que personne qui résidait dans cette ville à l'époque, je peux dire avec certitude que la seule façon de porter cette marque est d'être magiquement lié à lui. C'est presque aussi fort que le lien de sang le plus fort, et les voilà qui la portent. Ne faites confiance à rien de ce qui a été dit plus tôt ce soir, frères et sœurs, et ne faites confiance qu'à votre instinct. Ces coups de langue sont décidément plus dangereux que je ne le pensais. »

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**

CHAPITRE N°33

E.6 - UNE ABSENCE NOTOIRE

522

SI AREN KONWAY N'EST PAS SUR LA TUILE VOUS DEVEZ LIRE E.7

L'absence de Yuma se fait sentir chez les Anarchs. La mort finale du Gangrel aux mains de son ancienne famille pèse lourd dans leur esprit, mais pas autant que dans le votre.

C'est vous, après tout, qui avez tenu le destin de Yuma entre vos mains. Vous, qui avez permis qu'il soit abattu comme un mouton pour apaiser la colère de ceux qui se rangent du côté des loups-garous.

SI VOUS ÊTES AREN KONWAY VOUS DEVEZ LIRE E.8

Événement E.6

CHAPITRE N°34

D.2 - ATTAQUE SOUDAIN

Vous vous projetez contre le chef de chantier, le faisant perdre pied avant qu'il ne puisse faire feu sur vous. Au lieu de cela, il tire sur le mur d'un bâtiment.

« Lâchez-moi ! LÂCHEZ-MOI ! AAAHHH ! ! »

Cet individu est clairement sous l'influence d'un quelconque contrôle tandis que ses dents grincent ensemble, de la salive s'échappant de ses lèvres, et qu'il semble désormais vouloir tourner son pistolet contre lui.

Après un vif coup à la tempe, il est inconscient et ne représente plus un danger pour vous ou pour lui-même.

RETIREZ LE PNJ « CHEF DE CHANTIER » DE LA TUILE

SI DES PNJ « OUVRIER DU BÂTIMENT » SONT SUR LA TUILE VOUS DEVEZ LIRE D.6

532

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



▪ **REPRENEZ LE JEU**



Chef de chantier D.2

CHAPITRE N°34

Équipement d'excavation IN.3

IN.3 - ÉQUIPEMENT D'EXCAVATION

Vous allumez les interrupteurs de tous les outils et les mettez en marche, vous éloignant ensuite de la pile d'approvisionnement lorsque vous voyez un ouvrier du bâtiment s'approcher, comme prévu.

SI LE PNJ « OUVRIER DU BÂTIMENT #3 » EST SUR LA TUILLE

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



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

REPRENEZ LE JEU

CHAPITRE N°34

Événement E.1

E.1 - LE CHANTIER DE CONSTRUCTION

Maintenant que vous êtes ici, vous reconnaissez cet endroit comme étant la station de métro Bonaventure. Tout comme le reste de Montréal, elle semble être en constante rénovation. Dans cette partie de la ville, le trafic est faible, à cette heure. Il n'y a aucune raison pour qu'un piéton circule sur le site. Avec un peu de chance, cela signifie que vous n'aurez à vous préoccuper que des agents de sécurité et des ouvriers. Toutefois, il est probable que Caleb soit au courant que cet endroit peut être utilisé pour pénétrer le Temple des Murmures Éternels.

Vous devrez rester cachés, au moins aussi longtemps que possible. Lorsque le tunnelier sera en marche, toute tentative de discrétion sera vouée à l'échec.

Vous remarquez la présence d'une poignée d'ouvriers sur le site. Vous êtes incertains s'ils prennent tout simplement une pause, ou s'ils sont à un poste de surveillance. Ce qui est certain, c'est qu'ils ne bougent pas beaucoup, impliquant qu'ils attendent quelque chose.

À LA FIN DE CHAQUE ROUND, PLACEZ LE PNJ « ALEX SIMARD » SUR UN HEX ADJACENT À LA MINIATURE D'UN JOUEUR DE VOTRE CHOIX.

SI VOUS ENTREZ DANS LA LIGNE DE VUE DE N'IMPORTE QUEL PNJ (À L'EXCEPTION DU « CHEF DE CHANTIER » #77) SANS JETON DE FURTIVITÉ, VOUS DEVEZ LIRE L'ÉVÉNEMENT E.2

REPRENEZ LE JEU

CHAPITRE N°34

Événement E.4

E.4 - EN ALERTE

Le bruit du conflit a attiré l'attention, et pas le genre d'attention qu'un Descendant ne souhaite avoir. Vous pouvez voir le flash de lumières bleues et rouges. Vous entendez le son des sirènes se rapprochant. Le temps est compté. Vous devez entrer dans ces tunnels au plus vite, avant que les autorités mortelles n'interviennent et ne stoppent votre entière opération.

PLACEZ LE MARQUEUR DE ROUND SUR 7

SI LE MARQUEUR DE ROUND ATTEINT 0 VOUS DEVEZ LIRE E.19

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



REPRENEZ LE JEU

CHAPITRE N°34

Événement E.11

E.11 - INCENDIE DANS LE HALL

SI LE PNJ « OUVRIER DU BÂTIMENT #1 » EST SUR LA TUILLE

PLACEZ LE PNJ « OUVRIER DU BÂTIMENT #1 » SUR LE HEX INDIQUÉ

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



RETIREZ JETON D'ACTION #2 DE LA TUILLE

REPRENEZ LE JEU

CHAPITRE N°34

E.14 - UN FORAGE ÉCRASANT

Événement E.14

Une fois le champ de bataille dégagé, vous parvenez à grimper dans la cabine du tunnelier et mettez le contact, mais quelque chose manque : une clé doit être insérée dans le panneau de contrôle. Sinon, la machine forera, mais ne pourra avancer.

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

SI LE MARQUEUR DE ROUND A ATTEINT 0 VOUS DEVEZ LIRE E.19

569

SI VOUS AVEZ LE JETON D'INDICE #1 VOUS DEVEZ LIRE E.16

SI LE PNJ « ALEX SIMARD » EST SUR LA TUILE LIRE E.15

- Sinon, vous devrez contourner les commandes du moteur.

FAITES UN TEST MENTAL + TECHNOLOGIE DE DIFFICULTÉ 5
✓ SUCCÈS: LIRE E.18 | ✗ ÉCHEC: LIRE E.17

CHAPITRE N°35



TABLE DES MATIÈRES

DIALOGUE **P.3**
 Alex Simard P.5
 Conseiller P.11
 Assistante de magasin P.19
 Betty Duhamel P.29

INVESTIGATION **P.73**
 No.1 Examiner le magasin P.75
 No.2 La liste P.79
 No.3 Surveiller la porte P.83

ÉVÉNEMENT **P.87**
 JETON D'ACTION #1 **P.93**

570

CHAPITRE N°35



D.3 - À VOS ORDRES

Conseiller D.3

FAITES UN TEST DE LA BÊTE

« Je me dois d'insister. »

Tandis que le Sang s'agite sur votre langue, le conseiller ne peut s'empêcher d'interrompre son client et de vous regarder. « Oui? Comment puis-je vous aider? » Vous êtes confiant de votre emprise.

« Nous devons voir Betty Duhamel. C'est urgent. » Le conseiller plisse les yeux comme si un éclair de douleur le traverse. S'il est l'une des goutes de la Harpie, il est possible que son influence sur lui lutte contre la vôtre.

« Je... Je l'appelle. » Il se dirige vers l'entrepôt, peut-être pour appeler Betty, peut-être pour vomir. Sa faible constitution de mortel n'est possiblement pas en mesure de soutenir le conflit surnaturel.

PRENEZ LA CARTE EFFET « DOUTEUX » #28

PRENEZ LE JETON D'INDICE #1

RETIREZ LE PNJ « CONSEILLER » DE LA TUILE

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

536

VOUS NE POUVEZ PLUS INTERAGIR AVEC « ASSISTANTE DE MAGASIN » #113



- Avec le conseiller parti, il ne vous reste qu'à attendre l'arrivée de Betty.
REPRENEZ LE JEU

CHAPITRE N°35

D.4 - TOUT DE SUITE



Conseiller D.4

« Nous sommes ici pour voir Betty Duhamel pour une affaire urgente. Je suis persuadé qu'elle ne voudrait pas nous faire patienter. »

Vous fixez l'homme, le regard insistant. Il vous écoute attentivement.

« Veuillez m'excuser. » Il s'excuse à nouveau à son client avant de vous rendre votre regard. « Et qui dois-je annoncer? »

- Révélez vos véritables identités.
LIRE D.5

- Prétendez être de riches clients de son magasin.
LIRE D.7

571



CHAPITRE N°35



D.5 - HONNÉTÉTÉ

Le conseiller extirpe son cellulaire de sa poche et demande vos noms, puis envoie l'information à Betty avec une requête urgente de la rencontrer. « Et voilà. Si madame Duhamel désire vous voir, elle passera avant la fermeture. Maintenant, si vous voulez bien m'excuser. »

Le conseiller se retourne vers son client, ce dernier semblant avoir pris une décision sur son achat. « Je suis d'accord, le vase Collection Izzy est le meilleur choix que vous ayez en boutique. Pourriez-vous aller m'en chercher un ? »

Avec un sourire, le conseiller disparaît dans l'entrepôt. Vous vous demandez si vous n'en avez pas trop révélé.

Conseiller D.5

PRENEZ LE JETON D'INDICE #3

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

RETIREZ LE PNJ « CONSEILLER » DE LA TUILE

537 VOUS NE POUVEZ PLUS INTERAGIR AVEC « ASSISTANTE DE MAGASIN » #113



Le conseiller est maintenant hors de vue. Betty est peut-être en chemin.

16 REPRENEZ LE JEU

CHAPITRE N°35



D.7 - MENSONGES

« Je suis un collectionneur de mode et j'ai de l'argent à dépenser. On m'a dit que c'était le bon endroit pour cela. J'ai cru comprendre que Betty pourrait avoir de la marchandise qui ne serait pas exposée. »

Le conseiller esquisse un sourire, mais vous sentez une note d'agacement derrière son regard. Vous vous dites qu'il est offensé que vous ne le consultiez pas d'abord à propos de votre achat.

« Je peux vous dire que madame Duhamel sera certainement intéressée de vous rencontrer, mais si vous recherchez des objets de collection à la mode, vous ne pouvez pas faire un meilleur choix qu'un vase de la collection Izzy. Très rare, très grande valeur. Et si vous recherchez un ensemble à porter, je suis persuadé que n'importe quoi de la série V. Ash saurait vous combler... »

Puis, il hoche la tête, vaincu. « Mais j'enverrai un message à madame Duhamel pour vous. Veuillez m'excuser. » Le conseiller disparaît dans l'arrière-boutique.

Conseiller D.7

PRENEZ LE JETON D'INDICE #2

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



VOUS NE POUVEZ PLUS INTERAGIR AVEC « ASSISTANTE DE MAGASIN » #113

RETIREZ LE PNJ « CONSEILLER » DE LA TUILE

18 REPRENEZ LE JEU

CHAPITRE N°35

D.2 - DOUX PETIT MENSONGE

« Police de Montréal. Nous devons parler à la propriétaire de cet établissement, une certaine madame Duhamel. Je dois lui parler au sujet d'une déclaration d'œuvres volées trafiquées par ce magasin. »

L'assistante recule tandis que vous parlez, son visage pâlisant un peu plus à chaque mot prononcé. Soudainement, elle se met à crier : « Fermeture, chers clients! Merci d'être passés, veuillez visiter notre site Internet! »

Un groupe de clients frustrés quittent le magasin, vous laissant seul avec les employés. « Donnez-nous un petit moment. Nous allons contacter madame Duhamel immédiatement. »



Assistante de magasin D.2

PRENEZ LA CARTE EFFET « VISAGE IMPASSIBLE » #31

540 PRENEZ LE JETON D'INDICE #1

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



RETIREZ TOUS LES PNJs « CLIENT » DE LA TUILE

VOUS NE POUVEZ PLUS INTERAGIR AVEC LE PNJ « CONSEILLER » ET LE PNJ « ASSISTANTE DE MAGASIN »

REPRENEZ LE JEU

21

CHAPITRE N°35

D.4 - JE VOIS CLAIR DANS VOTRE JEU

« Agent Barron de la police de Montréal. Je suis ici pour enquêter sur une affaire de vol à l'étalage dans ce magasin. »

L'assistante de magasin vous fixe du regard, incrédule. « Je suis la seule personne qui aurait pu reporter un crime de la sorte. Comme je n'en ai rien fait, je suppose que vous vous êtes trompé de magasin. »

Elle sourit, puis retourne à sa contemplation de l'œuvre derrière le comptoir.



Assistante de magasin D.4

PRENEZ LA CARTE EFFET « ÉVIDENT » #32

Menacez l'assistante pour qu'elle appelle Betty.

FAITES UN TEST SOCIAL + INTIMIDATION DE DIFFICULTÉ 6
✓ SUCCÈS: LIRE D.5 | × ÉCHEC: LIRE D.8

572



CHAPITRE N°35



Assistante de magasin D.5

D.5 - INTIMIDÉE

« Écoute-moi bien, fillette. Tu ne veux pas découvrir ce qui arrivera si tu n'appelles pas Betty à l'instant. »

Alors que vous la menacez, Tracy pâlit et tape nerveusement un message à sa supérieure depuis son téléphone cellulaire.

« Voilà. Voilà ! Je lui ai dit de venir ici. Elle ne sera pas de bonne humeur, mais elle est en route, je vous le promets. Ne... ne faites pas de mal à personne, s'il vous plaît. »

Vous pouvez voir qu'elle est terrifiée, mais il est difficile d'être certain si elle a plus peur de vous ou de Betty. Vous vous éloignez du comptoir, votre regard intense s'attardant suffisamment longtemps sur l'employée pour lui faire comprendre qu'il serait stupide de tenter quoi que ce soit.

PRENEZ LA CARTE EFFET « MALADROIT » #24

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

VOUS NE POUVEZ PLUS INTERAGIR AVEC LE PNJ « ASSISTANTE DE MAGASIN »



551

Côteyez 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

24

CHAPITRE N°35



Assistante de magasin

D.7 - JE NE CROIS PAS

Au départ, vous croyez qu'on vous ignore, mais soudainement, l'assistante de magasin vous fait face, la mâchoire serrée. Le badge indiquant « Tracy », sur sa blouse, tremble tandis qu'elle frémit de rage.

« Arrêtez ça. Vous n'êtes pas elle. Vous vous pensez plus important que vous ne l'êtes, mais vous pouvez faire demi-tour et partir. Madame Duhamel ne vous rencontrera pas, mais elle en entendra parler, je peux vous le garantir. »

Tracy semble prête à vous cracher au visage avant de se rappeler où elle se trouve, et se perd à nouveau dans la contemplation des œuvres exposées derrière le comptoir. Son passage de la passivité à l'agressivité est assez surprenant, déstabilisant.

552

■ Faites une crise de colère jusqu'à ce qu'elle appelle Betty.

LIRE D.9

553

26

CHAPITRE N°35



Assistante de magasin D.6

D.6 - SOURNOIS

« Nous avons déjà un rendez-vous. Peut-être que l'un de vos collègues ou vous-même avez omis de l'enregistrer. »

Tracy devient rouge : si elle a réellement manqué à son devoir, Betty sera furieuse envers elle.

Elle balbutie ses prochains mots. « Oh. Oh, oui, bien sûr. Vous devez avoir raison. Je vais envoyer un message à madame Duhamel immédiatement. Et... voilà. » Elle dépose son téléphone cellulaire. « Je lui ai demandé de venir au magasin dès que possible. Êtes-vous ici pour acheter son tableau ? Il y a longtemps... » Elle s'interrompt. « Madame Duhamel préfère rencontrer les clients tels que vous en privé. Peut-être voudriez-vous patienter dans l'arrière-boutique ? »

PRENEZ LE JETON D'INDICE #2

PRENEZ LA CARTE EFFET « VISAGE IMPASSIBLE » #31

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

VOUS NE POUVEZ PLUS INTERAGIR AVEC LE PNJ « ASSISTANTE DE MAGASIN »

550

VOUS NE POUVEZ PLUS INTERAGIR AVEC « CONSEILLER » #38

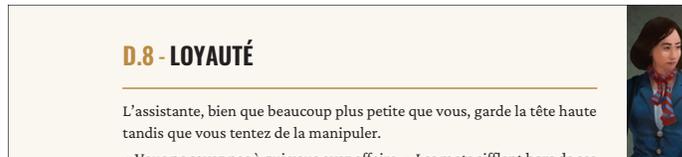


■ Vous pouvez poursuivre l'exploration du magasin ou vous rendre dans l'arrière-boutique.

REPRENEZ LE JEU

25

CHAPITRE N°35



Assistante de magasin D.8

D.8 - LOYAUTÉ

L'assistante, bien que beaucoup plus petite que vous, garde la tête haute tandis que vous tentez de la manipuler.

« Vous ne savez pas à qui vous avez affaire. » Les mots sifflent hors de ses lèvres avec une bravade inhabituelle. « Je ne convoquerai pas madame Duhamel ici. Elle a demandé à ne pas être dérangée, et je n'agis jamais contre ses désirs. »

Il y a un brin de fierté dans la façon dont elle parle de sa relation avec Betty. La fierté n'existerait pas sans l'implication de pouvoirs de Descendant. Jusqu'ou, exactement, s'étend la sournoiserie de Betty Duhamel ?

554

■ Mettez vos menaces à exécution.

LIRE D.9

555

27



CHAPITRE N°35



D.9 - MENACES

Sans hésiter, vous vous en prenez, verbalement et physiquement, à l'employée. Alors que vous réprimez Tracy pour son manque de coopération, vous balayez du revers de la main un vase avant de fracasser le comptoir de verre avec vos poings nus.

PRENEZ 1 DÉGÂT

Tandis que vous saccagez le magasin, la clientèle vous fixe d'abord du regard comme si vous aviez perdu la tête. L'un d'eux s'écrie: « Ce vase faisait partie de la véritable Collection Izzy! » Vous vous retournez vers eux et hurlez des vulgarités. Les clients semblent désormais prendre conscience de la situation et prennent leurs jambes à leur cou. Vous remarquez l'assistante de magasin faire des signes à la caméra, son regard se déplaçant entre vous et l'œil au plafond. Elle fuit ensuite dans l'arrière-boutique, le conseiller échappant un cri alors qu'il verrouille la porte pour vous empêcher de les suivre.

Alex Simard vous lance un regard.

« Très bien joué. Tout en subtilité. Bordel de merde. »

PRENEZ LA CARTE EFFET « HÉRAUT HERSÉ » #93

RETIREZ TOUS LES PNJ S EXCEPTÉ LE PNJ « ALEX SIMARD » DE LA TUILE

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

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

28

Assistante de magasin
D.9

CHAPITRE N°35



D.27 - ESCLAVE DE SANG

« Vous pouvez prendre possession d'Alex Simard. Nous n'avons plus besoin de lui. »

Les yeux d'Alex s'écarquillent tandis qu'il se tourne lentement vers vous. « ... Quoi!? » La trahison qu'il ressent n'a d'égal que sa stupeur. « Hé, attendez! Je ne suis pas une espèce de pion à échanger ou à négocier! Je suis Descendant comme vous! »

Betty étouffe un rire. « Oh, à peine, mon cher Sang-Claire déliant. Je t'en prie, ne t'abaisse pas à comparer ta valeur à celle d'un véritable Descendant... C'est pathétique. Maintenant, tais-toi », dit-elle en appuyant un doigt sur sa bouche. Elle plonge son regard dans le sien, et les lèvres d'Alex cessent de bouger. « Bon chien, » ajoute-t-elle, satisfaite.

Se retournant vers vous, elle sourit. « Et bien, vous m'avez apporté un grand divertissement pour les nuits à venir. Je suis heureuse de constater que je fais affaire avec un Descendant qui sait reconnaître la valeur d'une chose et quand s'en départir. » Elle s'esclaffe. « Partez, maintenant. Je vous enverrai les détails. Dirigez-vous vers la station Bonaventure pour le moment. »

Vous vous empresses de la remercier et quittez le magasin, évitant soigneusement le regard confus de votre ancien ami et allié, abandonné à un destin incertain aux mains de Betty.

PERDEZ 1 D'HUMANITÉ

DÉFAUSSEZ LA CARTE EFFET « HÉRAUT HERSÉ » #93

559

PRENEZ LA CARTE EFFET « MIS EN GAGE » #92

Fin du Chapitre n°35

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

56

CHAPITRE N°35



D.1 - BETTY DUHAMEL

Betty vous examine, observe son environnement, puis ramène son regard sur vous.

« Insatisfait d'avoir une chasse au sang sur votre tête, vous avez pris la décision d'entrer sur mon territoire sans invitation. Tut, tut. Et la façon dont vous vous êtes comporté... »

573



Mlle Duhamel
D.1

SI VOUS AVEZ LE JETON D'INDICE #1
LIRE D.4

SI VOUS AVEZ LE JETON D'INDICE #2
LIRE D.6

SI VOUS AVEZ LE JETON D'INDICE #3
LIRE D.38

SI VOUS ÊTES NICO MILLER
LIRE D.37



SI VOUS ÊTES GABE TREMBLAY
LIRE D.3



557



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

30

CHAPITRE N°35

D.34 - HUILE

« Le tableau, derrière le comptoir? Vous l'avez peint vous-même, n'est-ce pas? » demandez-vous, incertain.

Le visage de Betty s'illumine. « En effet, il est de moi. Je ferais tant de choses différemment maintenant que je suis... plus sage. Cependant, il y a une forme de ferveur, une passion que je détenais étant jeune ingénue que je ne saurais recapturer aujourd'hui. Je l'ai suspendu par nostalgie. Principalement. Et pour les compliments que je cesse de recevoir par ceux ayant réellement bon goût dans cette ville. »

Elle hoche la tête avec appréciation. « Il semblerait que des esprits sensibles puissent se dissimuler derrière les façades les plus brutes. Bravo. » Elle esquisse un large sourire, le compliment l'ayant visiblement flattée. « Un dernier petit addendum. Une garantie, si vous me permettez, pour m'assurer de votre loyauté advenant que les choses se terminent mal, » ajoute-t-elle, ses yeux luisants de malice. « Abreuvez-vous à moi. Ou offrez-moi quelque chose d'autre... Un petit jouet pour satisfaire mes froides nuits de solitude, peut-être? » Elle lance un regard avide à Alex.

PRENEZ LA CARTE EFFET « ASTUCIEUX » #14

Acceptez de boire au poignet de Betty.
LIRE D.26

Sacrifiez Alex Simard à Betty, le condamnant à une éternité de servitude.
LIRE D.27

Refusez ces requêtes et prenez l'un de ses employés en otage pour la forcer à vous dire ce que vous voulez savoir.

560

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



Mlle Duhamel
D.34

63



CHAPITRE N°35

2

Investigation

LA LISTE

Vous observez l'arrière-boutique, à la recherche de quelque chose d'utile. Peut-être qu'ils gardent la plupart de leur marchandise en présentation, ou peut-être que les articles les plus coûteux sont tenus à un autre emplacement.

La tablette électronique, sur l'un des sièges, peut probablement être déverrouillée. Vous êtes persuadé être en mesure d'y trouver quelque chose.

SI VOUS ÊTES EN DEHORS DE LA LIGNE DE VUE DE TOUS LES PNJ OU QUE VOUS AVEZ UN JETON DE FURTIVITÉ
Vous pouvez poursuivre sans être repéré.

FAITES UN TEST MENTAL + TECHNOLOGIE
0 À 5 SUCCÈS: **LIRE IN.2**
6+ SUCCÈS: **LIRE IN.1**

561 ■ Préférant ne pas toucher aux affaires du Héraut, vous attendez patiemment l'arrivée de Betty.

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

LIRE L'ÉVÈNEMENT E.5

79

CHAPITRE N°35

2

The List
IN.1

IN.1 - LA LISTE

Il y a un assortiment de fichiers intéressants sur cette tablette, mais aucun d'eux ne risque de vous aider dans votre discussion avec Betty. Bien qu'il soit intrigant de la voir servir de modèle pour une variété d'ensembles signés par des designers tels que V. Ash et Livingstone, vous doutez que cela vous serve.

Vous passez aux documents et feuilles de calculs et, caché derrière un mot de passe que vous piratez presque immédiatement — Vash1 — se trouve la liste de tout l'inventaire de la boutique. Grâce à ceci, vous êtes en mesure d'identifier certains des articles les plus onéreux. Il est clair que Betty considère son propre tableau comme étant son objet de plus grande valeur, mais l'article affichant réellement le plus gros prix est appelé le Collier Canaan, maintenu en sûreté dans le coffre-fort.

PRENEZ LA CARTE EFFET « VIGILANT » #37

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

608 ■ Attendez Betty.

LIRE L'ÉVÈNEMENT E.5

80

CHAPITRE N°35

2

The List
IN.2

IN.2 - LA LISTE

Vous fouillez les fichiers ouverts de la tablette, tentant de trouver quelque chose de valeur que vous pourriez utiliser dans votre conversation avec Betty.

Malheureusement, bien que vous trouviez de nombreuses photos et fichiers multimédias, incluant des clichés de Betty servant de modèle pour certains ensembles — certains jolis, d'autres immondes, vous ne dénicher rien qui vous serait utile. Il y a plus de fichiers enterrés là-dedans, mais vous ne connaissez pas le mot de passe et vous manquez de temps pour vous adonner à de l'essai-erreur.

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

609 ■ Attendez Betty.

LIRE L'ÉVÈNEMENT E.5

81

CHAPITRE N°35

2

Événement
E.1

E.1 - LA BOUTIQUE

Ce magasin est empreint de l'épaisse odeur des parfums haut de gamme et divers tissus, en partie en raison la marchandise limitée (et exclusive) en vente, mais aussi aux clients. Il attire une clientèle spécifique dont peu d'entre vous faites partie.

Situé dans le populaire Centre Eaton de Montréal, mais largement vide — probablement dû aux prix démesurés et à l'heure tardive, cet endroit ressemble à Betty Duhamel : le désir d'être au milieu des vivants, des gens à la mode, de plaire à tous, mais arbore une aura dénuée de vie. Alex murmure à votre oreille alors que vous entrez dans la boutique. « Betty a toujours au moins deux employés sur place, et ces derniers sont souvent ses amants. Soyez sages. »

Une poignée de clients regardent les articles en vente. En fait, vous n'êtes même pas certains qu'ils soient réellement en vente ; aucune étiquette de prix n'est visible.

Votre tâche consiste à attirer Betty pour qu'elle vous rencontre, mais comment y arriver ?

À LA FIN DE CHAQUE ROUND, PLACEZ LE PNJ « ALEX SIMARD » SUR UN HEX ADJACENT À LA MINIATURE D'UN JOUEUR DE VOTRE CHOIX.

SI UN BRIS DE MASCARADE SURVIENT VOUS DEVEZ LIRE E.2

563 ■ **LIRE LE DIALOGUE « ALEX SIMARD » D.1**

« ALEX SIMARD » #60 UTILISE LA CARTE PROFIL « ALEX SIMARD » #44

« ALEX SIMARD » SE JOINT À VOUS EN TANT QU'ALLIÉ POUR CE CHAPITRE

88



CHAPITRE N°35

Événement E.3

E.3 - BETTY ARRIVE

« Ça suffit. » Betty entre en trombe dans la boutique. « Vous vouliez mon attention. Était-il nécessaire de l'obtenir par de telles vulgarités? » Betty ne devait pas être loin, en train de vous observer. Peut-être avait-elle un œil sur vous depuis votre arrivée.

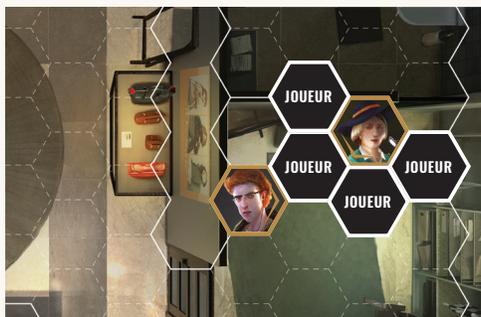
« Je demande l'intimité. »

Ses mots se répercutent avec une force qui intimide les clients potentiels passant près de la boutique. Même l'air semble quitter la pièce, rendant votre épiderme sensible.

Elle se dirige vers l'arrière-boutique, vous faisant signe de la suivre.

558

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



▪ LIRE LE DIALOGUE « BETTY DUHAMEL » D.2

CHAPITRE N°35

Événement E.4

E.4 - SILENCE EMBARRASSANT

Vous patientez quelques minutes, en silence, observant les allers et venus des clients, aussi peu nombreux qu'ils soient.

Peu de temps s'écoule, bien moins que vous ne l'auriez cru, avant que Betty arrive. Son havre doit se trouver à proximité, ou alors, elle surveille de près ses possessions.

Elle vous fait signe de la suivre dans l'arrière-boutique.

564

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

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



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

▪ REPRENEZ LE JEU

CHAPITRE N°35

574

Événement E.5

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

CHAPITRE N°35

Événement E.9

E.9 - DONNYBROOK D'ENTREPÔT

Alors que vous agressez Betty, ses employés sortent de nulle part à sa rescousse. Les quartiers sont bondés, ici, mais c'est toujours mieux que d'amener le combat sur le plancher des ventes, où le public du centre commercial assisterait à toute la scène.

PLACEZ LE PNJ « BETTY DUHAMEL » #63 AVEC LA CARTE PROFIL « BETTY DUHAMEL » #76, LE PNJ « 1re GOULE » #81 AVEC LA CARTE PROFIL « 1re GOULE » #72 ET LE PNJ « 3e GOULE » #82 AVEC LA CARTE PROFIL « 3e GOULE » #74 SUR LE(S) HEX INDIQUÉ(S)



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

SI LE PNJ « ALEX SIMARD » EST DÉTRUIT

PRENEZ LA CARTE EFFET « MIS EN GAGE » #92

▪ SI VOUS GAGNEZ
LIRE E.10

607



CHAPITRE N°36



humide
IN 3

IN.3 - FLAQUE PUTRIDE

FAITES UN TEST DE LA BÊTE

Vous étudiez le sigil à travers d'épaisses toiles, sans devoir toucher aux fils grâce à votre talent pour la sorcellerie. Vous arrivez à interpréter le sceau à une distance sécuritaire. Vous en êtes reconnaissant, puisque vous êtes incertain de la nature de la substance humide recouvrant les toiles d'araignées.

Votre analyse du sigil vous permet d'en conclure qu'il s'agit d'une représentation d'une Montréal assombrie, soumise à la domination du Sabbat — l'iconographie de l'Épée de Caïn s'y retrouve partout. Peut-être est-ce une image du passé de Montréal, alors que le Sabbat contrôlait le domaine dont le règne s'était étalé sur des siècles avant que la Seconde Inquisition ne les fasse fuir.

Il ne vous restera qu'à déterminer où vous placerez ce sceau dans l'ordre d'activation.

Notez sur un bout de papier :

« #3 Montréal sous le Sabbat »

Vous en aurez besoin plus tard dans ce chapitre.

PRENEZ 1 JETON DE SUCCÈS D'INVESTIGATION

SI VOUS AVEZ 4 JETONS DE SUCCÈS D'INVESTIGATION

PRENEZ LE JETON D'INDICE #1

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

CHAPITRE N°36

Événement
E.1

E.1 - L'ANTRE

Ce n'est pas la première fois que vous visitez cet endroit, mais l'atmosphère de sang vieillit, l'épaisse poussière et même le sentiment de toutes les vies éteintes ici s'accrochent à vos vêtements. Simard a dit qu'il y avait de vieux tunnels liant l'Antre au Temple des Murmures Éternels, mais il ne sait pas par où commencer les recherches. Une part de vous désire commencer n'importe où, mais l'architecture de l'endroit vous signale qu'il s'agit d'un site historique près du temple sous-terrain que vous recherchez.

Les dernières fois que vous êtes venus ici, des Descendants vous surveillaient à partir des bancs entourant l'arène, appelant le sang à couler. Vous pouvez encore voir des marques de combat. L'endroit est devenu une sorte de tombe, un mémorial de toutes les batailles s'y étant déroulées.

Le sol arbore encore plus d'entailles que vous ne vous souvenez. Peut-être que certaines furent laissées intentionnellement. Alex pointe, par-dessus votre épaule, deux gravures qu'il a remarquées. « Celles-ci sont des sigils, des sceaux de sorciers. Quelqu'un a marqué ce sol avec de la sorcellerie de sang. Peut-être pour protéger l'entrée du temple? »

Notre tâche consiste à trouver l'accès caché, mais comment y arriver ?

À LA FIN DE CHAQUE ROUND, PLACEZ LE PNJ « ALEX SIMARD » SUR UN HEX ADJACENT À LA MINIATURE DU JOUEUR DE VOTRE CHOIX.

REPRENEZ LE JEU

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

CHAPITRE N°36

Plaque humide
IN 4

IN.4 - FLAQUE PUTRIDE

Les toiles d'araignées largement écartées pendant le combat, vous avez maintenant une vue sans entrave du sceau gravé dans le sol.

L'image est très simple, quoique choquante. Bien des lunes se sont écoulées depuis la dernière fois que vous avez posé les yeux sur autant d'iconographies Sabbat, la plupart ayant été détruites sous le nouveau régime de la ville. La gravure représente Montréal, couverte d'ombres sous la dominance du Sabbat, comme elle le fut des siècles durant par le passé. Des corps torturés et des visages des mortels tourmentés hurlant leur souffrance, des fontaines de sang ainsi que de fréquentes marques iconographiques de Caïn recouvrent la surface avec des détails d'une troublante horreur.

Notez sur un bout de papier :

« Montréal sous le Sabbat »

Vous en aurez besoin plus tard dans ce chapitre.

PRENEZ 1 JETON DE SUCCÈS D'INVESTIGATION

SI VOUS AVEZ 4 JETONS DE SUCCÈS D'INVESTIGATION

PRENEZ LE JETON D'INDICE #1

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

CHAPITRE N°37



IN 1

IN.1 - ALCÔVE

Vous examinez attentivement le livre et son fermoir. À l'intérieur de ce dernier se trouve une petite fiole d'acide qui détruira les pages si le livre est manipulé incorrectement. Vous prenez votre temps et démontez délicatement le fermoir. Puis, vous ouvrez le livre.

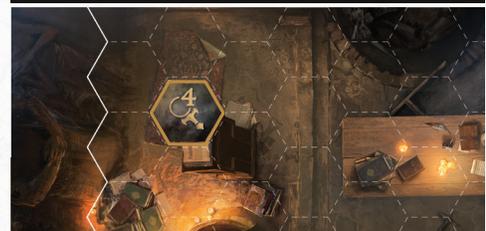
Il semble s'agir d'un répertoire de Descendants, quoique vous ne reconnaissiez pas plusieurs des noms et épithètes. À la toute fin du volume, une coda vous le confirme, faisant référence « à nos pairs déchus, sacrifiés afin que nous puissions nous élever ».

La dernière chose digne de mention que vous trouvez dans le livre est une illustration du socle et du lutrin derrière vous.

PRENEZ LA CARTE EFFET « DÉTENDU » #13

PRENEZ LE JETON D'INDICE #3

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



SI VOUS N'AVEZ PAS LA CARTE EFFET « MIS EN GAGE » #92
Vous demandez l'opinion d'Alex.
LIRE IN.3

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

CHAPITRE N°37

4

Lutrin

IN.1

IN.1 - LUTRIN

Avec délicatesse, vous tournez les pages du livre posé sur le lutrin et découvrez que son contenu a amplement de sens pour votre esprit mort-vivant. Vous êtes conscient qu'une sorte d'enchantement y est à l'œuvre, destiné à faire détourner le regard de quiconque indigne d'examiner l'information rédigée. Peut-être est-ce dû à votre penchant pour l'occulte, mais vous êtes en mesure d'en comprendre le contenu.

Vous lisez, et les mots expriment l'arrivée imminente d'un rituel devant avoir lieu sous la ville de Montréal, au cœur du Temple des Murmures Éternels. Selon la marche à suivre du rituel, laquelle est entièrement décrite dans ce volume, ses praticiens prévoient une effusion de sang. De nombreuses composantes du rituel étant énumérées dans ce livre comme une liste de courses. Apparemment, un vampire se détachera de son clan ainsi que de l'influence de son ancien.

Abandonner ce type d'informations, à la vue de tous, est l'acte de quelqu'un de stupide ou alors, d'incroyablement téméraire.

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

SI VOUS AVEZ LES JETONS D'INDICE #1, #2, #3, ET #4

PRENEZ 1 JETON DE SUCCÈS D'INVESTIGATION

VOUS DEVEZ REPRENDRE LE JEU

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

Montrez le livre à vos alliés.

LIRE IN.3

Poursuivez votre exploration.

575 REPRENEZ LE JEU

34

CHAPITRE N°37

Événement

E.14

E.14 - PUISSANCE IMPIE

Vous tentez de vous projeter loin du chaudron, mais la créature morte-vivante vous agrippe fermement. Elle ouvre son horripante mâchoire et enfonce ses dents dans votre bras, ne lâchant pas prise avant d'avoir mâché muscle et chair.

Avec un hurlement de souffrance, vous vous retirez au moment où la chose s'expulse en dehors du chaudron.

PRENEZ 2 DÉGÂTS INÉVITABLES

PRENEZ LA CARTE EFFET « FRAGILE » #05

LE COMBAT COMMENCE !

SI LE MARQUEUR DE DÉGÂTS DU PNJ « ALEX SIMARD » A 0 POINTS RESTANTS

PRENEZ LA CARTE EFFET « MIS EN GAGE » #92

611 SI VOUS GAGNEZ

VOUS DEVEZ LIRE E.16

51

CHAPITRE N°37

Événement

E.1

E.1 - LE HAVRE

La poussière que vous avez levée en atterrissant dans cette chambre n'a en rien amélioré l'aspect de ce havre. Ce doit être un lieu d'étude, de sacrifice, ou d'entraînement... Peut-être même les trois, à en juger par les divers accoutrements morbides recouvrant murs et plancher.

La question vitale est : par où commencer ? Il y a certainement beaucoup à creuser, par ici, mais vous êtes également certain que ces mastodontes morts-vivants vous stopperont si vous ne les détruisez pas d'abord. De plus, vous serez sans doute bientôt suivis dans le tunnel que vous avez créé.

Le temps vous est compté si vous désirez atteindre le Temple des Murmures Éternels sans être intercepté.

PLACEZ LE MARQUEUR DE ROUND SUR 6

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

SI LE MARQUEUR DE ROUND A ATTEINT 0

VOUS DEVEZ LIRE E.2

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

Demandez à votre allié ce qu'il pense de la situation.

610 VOUS DEVEZ LIRE E.3

Vous êtes envahi par l'aura malade de cet endroit.

LIRE E.4

38

CHAPITRE N°37

Événement

E.15

E.15 - PLONGE !

Il ne vous est pas aisé d'échapper à la portée impressionnante de la chose, mais vous y parvenez. L'entité saisit le bord du chaudron, ses doigts se faufilant sous la bordure. Il semble que la créature tente de s'extirper en dehors de la masse sanglante emplissant le chaudron. Alors que le monstre s'exécute, des morceaux de sa chair se détachent et tombent au sol. Visiblement, la sorcellerie qui l'anime n'était pas encore conclue.

LE PNJ « MORT-VIVANT GÉANT » SUBIT 2 DÉGÂTS INÉVITABLES

LE COMBAT COMMENCE !

SI LE MARQUEUR DE DÉGÂTS DU PNJ « ALEX SIMARD » A 0 POINTS RESTANTS

PRENEZ LA CARTE EFFET « MIS EN GAGE » #92

613 SI VOUS GAGNEZ

VOUS DEVEZ LIRE E.16

52

CHAPITRE N°38



IN1

IN.1 - LUTRIN

Vous tournez les pages du livre sur le lutrin et vous trouvez son contenu tout à fait logique pour votre esprit de mort-vivant. Vous pouvez sentir qu'une sorte d'enchantement est à l'œuvre afin détourner les yeux de toute personne indigne de lire les informations qu'il contient. Peut-être est-ce parce que vous êtes imprégné d'occultisme, mais vous le comprenez avec aisance.

Le texte parle d'un rituel qui doit avoir lieu sous Montréal, dans le Temple des Murmures Éternels. D'après le déroulement du rituel, qui est entièrement consigné dans ce tome, ses praticiens prévoient un bain de sang. La plupart des éléments du rituel sont énumérés comme une liste de courses. Apparemment, un vampire sera coupé de l'influence de son clan et de ses anciens.

PRENEZ LE JETON D'INDICE #3

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



644

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

Montrez le livre à votre allié.

VOUS DEVEZ LIRE IN.3

- Poursuivez votre exploration.

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

34

REPRENEZ LE JEU

CHAPITRE N°39



IN1

IN.1 - LUTRIN

Vous percevez un enchantement placé sur le livre pour détourner les yeux de toute personne indigne de lire les informations qu'il contient. Peut-être est-ce parce que vous êtes imprégné d'occultisme, mais il est aisé pour vous de lire.

Le livre parle d'un rituel qui doit avoir lieu sous Montréal, dans le Temple des Murmures Éternels. D'après le rituel, il y aura un bain de sang. Apparemment, un vampire sera coupé de l'influence de son clan et de son aîné. Les papiers dans la cheminée indiquent peut-être les personnes derrière ce projet.

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

PRENEZ LA CARTE EFFET « DÉTENDU » #13

578

PRENEZ LE JETON D'INDICE #2

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



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

Montrez le livre à votre allié.

LIRE IN.3

- Poursuivez votre exploration.

REPRENEZ LE JEU

24

CHAPITRE N°38

Événement
E.1

E.1 - CETTE FOUTUE PIÈCE

Cette chambre est un lieu de contradiction. Les meubles vieillissent, les restes humains et les livres sont en contrepoint des feux qui parsèment la pièce, sans parler du chaudron au contenu bouillonnant sans source de chaleur apparente et des trois cadavres ambulants. C'est un lieu d'étude, de sacrifice, ou d'entraînement... ou peut-être les trois.

Il y a beaucoup de choses que vous pourriez rechercher ici, mais vous savez que vous devez vous rendre au Temple des Murmures Éternels le plus vite possible. Vous ne pouvez pas vous permettre de vous attarder. De plus, ces morts ressuscités doivent être abattus.

Sans compter que si Betty Duhamel connaissait un passage vers cet endroit et était prête à vous le dire, vous devez vous demander qui d'autre elle a pu informer.

PLACEZ LE MARQUEUR DE ROUND SUR 6

QUAND LE MARQUEUR DE ROUND A ATTEINT 0

VOUS DEVEZ LIRE E.3

645

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

VOUS DEVEZ LIRE E.4

- Sinon,
LIRE E.2

577

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

44

CHAPITRE N°39

Événement
E.1

E.1 - CETTE CHAMBRE

Ce havre ressemble à une extension de l'Antre, non seulement par ses pierres et ses sculptures sur les murs, mais aussi par les épaisses toiles d'araignée qui tapissent chaque surface. Vu ce que vous avez vécu là-haut, il est peu probable qu'elles contiennent de simples araignées domestiques. En voyant les rats ici, vous devez vous demander si les araignées s'attaquent aux rongeurs ou le contraire.

Au-delà de la poussière et des toiles, de vieux meubles, des restes humains et des livres, le chaudron bouillonnant, le lutrin et le lustre... C'est un lieu eclectique d'étude, de sacrifice, ou de formation. Ou peut-être les trois.

Il y a beaucoup de choses que vous pourriez rechercher ici, mais vous savez que vous devez passer au Temple des Murmures Éternels. Plus vous restez ici, plus vous avez de chances d'être découvert par Smythe ou toute autre personne fréquentant l'Antre.

PLACEZ LE MARQUEUR DE ROUND SUR 4

SI LE MARQUEUR DE ROUND A ATTEINT 0

VOUS DEVEZ LIRE E.3

- SI VOUS AVEZ LA CARTE EFFET « MIS EN GAGE » #92
LIRE E.4

- SI VOUS N'AVEZ PAS LA CARTE EFFET « MIS EN GAGE » #92
LIRE E.2

579

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

38



CHAPITRE N°40

D.5 - ÇA Y EST

Vous tenez votre position, poings serrés. Il n'y a aucun moyen d'éviter un bain de sang.

« Jimmy, tu vas nous laisser passer », dites-vous entre vos dents serrées. « Je ne ferai rien de tel », répond-il, cachant dans sa voix l'impatience de vous voir réduits en cendres. « Vous n'interrompez pas le rituel. »

Vous voyez, à ce moment précis, ses crocs s'allonger. Deux canines acérées comme des rasoirs sortant de sa bouche. Elles ne ressemblent à rien de ce que vous avez vu auparavant, plus près de mandibules que de dents vampiriques.

Il crie : « Personne ne peut arrêter les Sordides ! POUR LA MEUTE ! »

Puis, il se précipite dans votre direction.

LE COMBAT COMMENCE !

SI VOUS GAGNEZ

LIRE E.6

580

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

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

CHAPITRE N°40

D.19 - TOUT CE QU'UNE ARAIGNÉE PEUT FAIRE

Le venin, les toiles d'araignée partout dans l'Antre...

La façon dont il s'est battu...

Le comportement de Jimmy est plus près de celle d'une araignée que d'un Descendant.

« Tu... »

Rayonnant de fierté, l'intendant sourit et vous offre un clin d'œil malicieux. « La forme d'un loup est si simple, si... basique. Les vrais Gangrels, comme moi, peuvent faire tellement plus avec leur Sang. Et avec l'aide de Stéphanie, je suis devenu pur, puissant. Je suis devenu... tellement plus. »

Sa confiance n'est pas de bon augure pour vous. Même avec un échange limité comme celui que vous avez eu, vous pouvez voir que Jimmy meurt d'envie de vous montrer à quel point Stéphanie l'a rendu meilleur que vous. Restant toujours attentif à ses mouvements, vous essayez de changer de sujet. Peut-être cela vous aidera-t-il à prendre l'avantage sur lui, si le Gangrel décide de vous attaquer.

PRENEZ LA CARTE EFFET « VIGOUREUX » #02

« Et pourquoi l'as-tu fait ? » demandez-vous.

Avec un regard qui trahit l'opinion qu'il a de vous, vous qui avez si impitoyablement ignoré les ordres de Caleb qu'il a dû déclarer une chasse au Sang sur vous, il répond : « Parce qu'on me l'a demandé. »

Faites-le parler encore. Chaque pépite d'information qu'il laisse échapper peut être quelque chose que vous pourrez utiliser plus tard, contre lui ou Caleb.

LIRE D.6

581

PRENEZ LE JETON D'INDICE #4

CHAPITRE N°40

D.34 - RÈGLE DE 8

« Tu ne peux pas nous garder ici, Jimmy. Nous sommes restés pour parler uniquement pour te donner une chance de nous laisser passer tranquillement. » Roulant vos épaules en arrière et faisant craquer votre cou, vous ajoutez : « Nous allons de l'avant, que cela te plaise ou non. »

Vous ne voyez pas l'ombre musclée se poser derrière vous. Seul le nuage de fumée qui s'élève vous avertit du mouvement. Le temps que vous vous retourniez, Jimmy a ses griffes—

Non, pas des griffes.

De multiples appendices chitineux, tranchants comme des lames vous lacèrent le dos, déchirant vêtements et chair sans distinction. Des entailles cramoisies s'ouvrent le long de votre colonne vertébrale. Il n'y a plus de retour en arrière possible.

PRENEZ 2 DÉGÂTS

LE COMBAT COMMENCE !

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

614

LE PNJ « JIMMY SMYTHE » UTILISE LA CARTE DE PROFIL « JIMMY SMYTHE » #48

SI VOUS GAGNEZ

LIRE E.6

CHAPITRE N°40

IN.3 - LES COCONS

Vous enfoncez avec force vos doigts dans la substance épaisse, collante et semblable à de la soie qui constitue la couche extérieure du cocon.

« Merde ! Qu'est-ce que je viens de dire ? T'es sourd ? »

Les cris de Jimmy sont beaucoup plus près qu'avant. Le temps que vous vous retourniez pour voir où se trouve l'intendant, vous êtes aveuglé par un puissant coup de pied dans les côtes qui vous envoie voler dans les cocons.

PRENEZ 2 DÉGÂTS

Jimmy devient plus grand, plus large, et ses yeux trahissent une Soif que vous espérez ne jamais ressentir. Votre immortalité s'arrête ici, à moins que vous ne l'arrêtiez.

PLACEZ TOUS LES JOUEURS ET LE PNJ « JIMMY SMYTHE » #61 SUR LE(S) HEX INDIQUÉ(S)



LE COMBAT COMMENCE !

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

615

LE PNJ « JIMMY SMYTHE » UTILISE LA CARTE DE PROFIL « JIMMY SMYTHE » #48

SI VOUS GAGNEZ

LIRE E.6

CHAPITRE N°40

E.4 - JE TE CONNAIS

Événement E.4

Avec des réflexes exercés, vous invoquez le Sang et lui ordonnez d'améliorer vos sens.

FAITES UN TEST DE LA BÊTE

Les ombres s'éclaircissent, la fumée se dissipe. À travers cette dernière, vous apercevez quatre grands cocons, des formes oblongues massives recouvertes de soie blanche et collante. Ils sont empilés comme du bois de chauffage.

Au-dessus de votre tête, enveloppé d'ombres, se trouve un Descendant, accroché au plafond telle une araignée. Il vous regarde droit dans les yeux. Sa voix est familière, bien qu'un peu déformée par l'écho de la pièce.

« Si vous savez ce qui est bon pour vous, vous partirez », dit-il.

PRENEZ LE JETON D'INDICE #1

Vous le reconnaissez : c'est Jimmy ! Mais que fait-il ici ?

582

PLACEZ « JIMMY SMYTHE » #61 SUR LE HEX INDIQUÉ



LIRE LE DIALOGUE « JIMMY SMYTHE » D.1

63

CHAPITRE N°41

D.36 - LE MEILLEUR DES DEUX MONDES



Caleb Duval D.36

« La Camarilla et le Sabbat », commence à expliquer le Shérif, « même les Anarchs, sont tous dans l'erreur au sein de leurs idéologies. Au lieu de censurer les autres, nous devrions apprendre d'eux. J'ai passé cinquante ans à vivre en tant que Sordide, parmi les vampires du Sabbat. Au début, leur idéologie n'avait aucun sens. J'avais tort. J'ai eu des siècles d'idées préconçues de la Camarilla sur le Sabbat. La plupart étaient justes, mais celles qui ne l'étaient pas étaient complètement fausses. »

Vous écoutez Caleb expliquer que la plupart des membres de la Camarilla n'a aucun intérêt à en apprendre sur votre passé et que le Sabbat ignore les parties de l'histoire qui ne s'alignent pas avec leurs philosophies radicales.

« J'étais en conflit. Cela m'a fait remettre en question tout ce que je savais », continue Caleb. « Puis, j'ai rencontré Stephanie et Jimmy. Ensemble, nous avons exploré notre condition, détérré des réponses sur nous-mêmes que je n'avais jamais tenté de trouver sous la Camarilla parisienne. C'était libérateur. Bien sûr, le Sabbat a beaucoup de défauts, mais la Camarilla aussi. Imaginez ce qui pourrait être réalisé si — »

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

41

CHAPITRE N°40

E.5 - L'ENNEMI FAIT SON ENTRÉE

Événement E.5

« Nous sommes venus voir François Villon. Nous savons qu'il est ici. Maintenant, laissez-nous passer », répondez-vous.

À travers l'épais rideau de fumée et d'obscurité émerge la forme à moitié nue de Jimmy Smythe, l'intendant de l'Antre et le protégé de Caleb.

« J'ai bien peur de ne pas pouvoir faire ça », dit-il calmement. Vous ne vous méprenez pas : c'était une menace. « Et avec la chasse au Sang au-dessus de vos têtes, je serais dans mon droit de vous détruire. Je vous donne cette seule chance de fuir avant que les choses ne deviennent violentes. »

Tentez de comprendre ce qui se trame ici-bas.

585

PLACEZ « JIMMY SMYTHE » #61 SUR LE HEX INDIQUÉ



LIRE LE DIALOGUE « JIMMY SMYTHE » D.1

64

CHAPITRE N°41

D.37 - CE QUE VOUS AVEZ SEMÉ



Caleb Duval D.37

Soudain, le Sang recouvrant le Prince de Paris se durcit et le royal Descendant est contraint de se mettre à genoux, dans la position d'un suppliant. Vous pouvez l'entendre lutter contre sa prison cramoisie.

« C'est fait », dit Caleb, reportant son attention sur vous.

Avant que vous ne puissiez réagir, vous entendez François Villon hurler et mettre en pièces la masse coagulée. Il pousse un cri avant de secouer les derniers morceaux de Sang solidifié de sa tête. Le Descendant ancien regarde ses mains et ses bras avec étonnement et crainte.

« Le rituel est terminé », dit le Shérif en jetant un coup d'œil à François et Stéphanie. « Malheureusement, il n'y a pas de place pour les récidivistes dans ma Camarilla. J'aurais pu ignorer une infraction. Après tout, les erreurs arrivent. Mais vous êtes irrévérencieux, je ne peux pas permettre cela. »

602

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

Il ne veut peut-être pas de vous, mais les Anarchs vous recevront avec plaisir. Dites à Caleb que vous partez pour le territoire des Anarchs.

LIRE E.16

587

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

LIRE L'ÉVÉNEMENT E.15

42



CHAPITRE N°41

D.38 - PROUVEZ VOTRE VALEUR

Soudain, le Sang recouvrant le Prince de Paris se durcit et le royal Descendant est contraint de se mettre à genoux, dans la position d'un suppliant. Vous pouvez l'entendre lutter contre sa prison cramoisie.

« C'est fait », dit Caleb, reportant son attention sur vous.

Avant que vous ne puissiez réagir, vous entendez François Villon hurler alors qu'il met en pièces la prison coagulée. Il crie avant de secouer les dernières écailles de sang solidifié de sa tête. Le Descendant ancien regarde alors ses mains et ses bras avec émerveillement et crainte.

« Le rituel est terminé. Villon aura soif. Je pourrais vous jeter à lui. Ça m'éviterait des ennuis, par la suite. J'ai l'intention de maintenir la Mascarade sous mon règne. Convainquez-moi de vous garder. »



Caleb Duval D.38

- Partir pour la France avec le Prince Villon vous semble être une meilleure idée. Proposez-lui cette option.

LIRE E.15

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

Vous ne pourriez pas vous soucier moins de ce que Caleb pense de vous. Il peut changer les traditions de la Camarilla autant qu'il veut, vous n'aurez qu'à traîner avec les Anarchs.

LIRE E.16

- Demeurez au sein de la communauté des Descendants de Montréal.

LIRE E.17

588



CHAPITRE SECONDAIRE — ANCIENS PASSAGES N°1 — FAIT COMME UN RAT



E.1

E.1 - LA DESCENTE COMMENCE

Enzo se retourne. C'est fréquent. Il semble obsédé par chaque ombre et sursaute au moindre mouvement. « Euh. C'est certainement le bon chemin. Oui. Enzo est déjà venu ici. Une fois. Juste une fois. Les rats... Les rats ici... Ils ont de vilaines morsures. Ils sont grands. Et méchants. Oui. » Il hoche la tête, clairement stressé par cet endroit.

Le tunnel d'égout s'étend devant en pente progressive, permettant au ruissellement des drains au-dessus de continuer à s'écouler vers on ne sait où. Vous avez entendu des histoires selon lesquelles les égouts de Montréal sont un enchevêtrement de tunnels incroyablement complexe, certains jamais utilisés, d'autres menant à des impasses de briques, de déchets et d'eaux usées, ou simplement à des gouffres.

Enzo parle et avance en avançant. « Des blocages ici... Des endroits où les eaux usées s'accumulent. Le savon, la graisse, le chewing-gum, les cheveux, les excréments font... de la colle. Et de la maçonnerie effondrée. Enzo doit retirer ces blocages avec vous. »

583

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

À LA FIN DE CHAQUE ROUND, PLACEZ LE PNJ « ENZO DELUCA » SUR UN HEX ADJACENT À LA MINIATURE D'UN JOUEUR DE VOTRE CHOIX.

PLACEZ LE MARQUEUR DE ROUND SUR 4

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

QUAND LE MARQUEUR DE ROUND A ATTEINT 0 VOUS DEVEZ LIRE E.2

REPRENEZ LE JEU

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.

CHAPITRE N°41

E.16 - L'ANARCHIE SE RÉPEND

Après mûre réflexion, vous choisissez de laisser Caleb et ses grands projets derrière vous. Vous ne vous souciez pas de lui, de Stéphanie, ou de Villon, à ce stade. Ils peuvent faire ce qu'ils veulent avec les restes de la Camarilla de Hilkers. Votre place est avec les Anarchs de Montréal.

En guise de récompense pour votre aide dans son entreprise, ou peut-être pour s'assurer qu'il aura toujours quelque chose sur vous, Caleb accepte de laisser les Anarchs étendre leur territoire de Montréal-Nord, jusqu'au Jardin botanique au sud et de Pie-IX, la route qui borde le Jardin à l'ouest, jusqu'à l'autoroute, à l'est. Les Anarchs ont triplé leur territoire, mais ils se retrouvent aussi entourés de Descendants fidèles à Caleb de tous les côtés.

601

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

VOUS DEVEZ LIRE E.19

OUVREZ L'ENVELOPPE #5, PUIS PRENEZ LA CARTE FINALE « L'ANARCHIE SE RÉPEND »

Fin du Chapitre n°41

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

CHAPITRE SECONDAIRE — ANCIENS PASSAGES N°1 — FAIT COMME UN RAT

E.4 - LE CALME AVANT QUE ÇA RECOMMENCE

Cette nuée de rongeurs est maîtrisée, mais vous n'avez pas l'impression qu'ils vont vous laisser tranquille longtemps. Vous n'avez jamais rien vu de tel. Leur voracité et leur férocité ressemblent à quelque chose qu'un revenant ou un loup-garou pourrait avoir ; pas une nuée de rats.

Vous devez bouger si vous voulez éviter un autre assaut comme celui-ci.

PLACEZ LE MARQUEUR DE ROUND SUR 6

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

QUAND LE MARQUEUR DE ROUND A ATTEINT 0 VOUS DEVEZ LIRE E.6

SI LE PNJ « ENZO DELUCA » EST SUR LA TUILE

Essayez de le calmer.

LIRE LE DIALOGUE « ENZO DELUCA » D.8

590

Sinon, REPRENEZ LE JEU



CHAPITRE SECONDAIRE — ANCIENS PASSAGES N°1 — FAIT COMME UN RAT

E.52 - DES AMIS À FOURRURE

Un hurlement de douleur et d'angoisse résonne dans les tunnels. La goule cachée dans les murs est aussi morte que les rats que vous venez de tuer. Le silence est curieux et troublant. Il a sacrifié sa vie juste pour vous causer plus de douleur.

Il est temps de passer à autre chose, avant que d'autres rongeurs ne viennent enquêter.

PLACEZ LE MARQUEUR DE ROUND SUR 6

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

QUAND LE MARQUEUR DE ROUND A ATTEINT 0

584 VOUS DEVEZ LIRE E.12

■ SI LE PNJ « ENZO DELUCA » EST SUR LA TUILE

Vous prenez le temps de le calmer.

LIRE LE DIALOGUE « ENZO DELUCA » D.9

■ SI LE PNJ « ENZO DELUCA » N'EST PAS SUR LA TUILE

REPRENEZ LE JEU

121

CHAPITRE SECONDAIRE — ANCIENS PASSAGES N°2 — MACABRES DÉCOUVERTES

E.1 - UN ENFER SOUTERRAIN

Alors que vous descendez les marches et pénétrez dans cette chambre interdite, le plafond menaçant de s'effondrer au-dessus de vous, vous remarquez les lampes allumées et les bougies dispersées. Leur nombre n'est pas seulement préoccupant pour vous en tant que vampires, mais également dans la mesure où ils impliquent que quelqu'un est venu ici récemment pour les allumer. Vous doutez que ce soit le travail des rats. La chose qui fait de cet endroit son havre de paix s'est donné la peine de le garder éclairé, et doit avoir été ici aussi récemment qu'hier soir, d'après l'état de combustion de certaines des bougies.

L'air ici est chargé de l'odeur cuivrée du sang, et ce n'est pas une surprise. Le chaudron au centre du sanctuaire est rempli de cette substance et le liquide semble bouger, comme s'il était bouillonnant. En fonction de son emplacement, il est sans aucun doute important pour la personne qui occupe cet endroit. Et en vous fiant au volume de sang à l'intérieur, cela expliquerait le nombre d'égoutiers disparus.

Vous devez découvrir qui a construit ce repaire, et idéalement, qui - ou quoi - l'occupe maintenant. Vous ne voulez vraiment pas que celui qui a mis en place ce spectacle d'horreur revienne pendant que vous fouinez.

■ **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.

56

CHAPITRE SECONDAIRE — ANCIENS PASSAGES N°2 — MACABRES DÉCOUVERTES

E.5 - LA FAIM EST TROP GRANDE

Peut-être que votre désir de reculer est ce qui motive votre Bête, toujours contrariée et toujours affamée, à vous pousser à aller de l'avant. À chaque pas que vous essayez de faire en arrière, vous vous retrouvez plutôt à vous rapprocher du chaudron.

« AAHHH ! »

Alors que vous atteignez le rebord du chaudron, une entité que l'on pourrait décrire comme un homme sans peau, fait de sang et de ligaments, jaillit du marasme bouillonnant et saisit les côtés de votre tête, la plongeant dans le liquide. Ça brûle. Ça brûle fort.

Quelle que soit cette créature, elle se fond à nouveau dans la concoction lorsqu'elle vous libère et laisse tomber votre corps au sol.

PRENEZ 2 DÉGÂTS

PRENEZ LA CARTE EFFET « BLESSÉ » #06

■ Examinez le chaudron de plus près.

LIRE E.10

■ Éloignez-vous du chaudron.

LIRE E.11

592

60

CHAPITRE SECONDAIRE — ANCIENS PASSAGES N°2 — MACABRES DÉCOUVERTES

E.6 - ATTRAPÉ ET BRÛLÉ

Alors que vous essayez de sauter hors de portée du chaudron, vous trébuchez et tombez. Le gardien de sang se dresse sur le côté du chaudron et ses bras semblent s'allonger alors qu'il vous frappe avec une force énorme. Chaque coup brûle votre peau, car cette créature semble comme de la lave.

Vous n'avez aucune idée de ce à quoi vous faites face et reculez sur vos fesses, hors de sa portée. L'entité de sang s'en prend à nouveau à vous, mais sans succès, puis se fond dans le chaudron.

Vous ne pouvez pas vous empêcher de goûter un peu du sang éclaboussé sur vous. C'est plus que du sang; il y a du vitae dedans. Quel que soit le processus de formation de cette créature, cela impliquait des mortels et des Descendants.

PLACEZ UN JOUEUR DE VOTRE CHOIX SUR LE(S) HEX INDIQUÉ(S)



PRENEZ 2 DÉGÂTS

■ Examinez le chaudron de plus près.

LIRE E.10

■ Éloignez-vous du chaudron.

593

LIRE E.11

61



CHAPITRE SECONDAIRE — ANCIENS PASSAGES N°2 — MACABRES DÉCOUVERTES

Événement E.7

E.7 - ÉVITEMENT

Alors que la créature se précipite vers vous, vous reculez et vous vous éloignez du chaudron. Ses membres semblent s'étirer vers vous, mais il est clair que le corps de l'entité ne peut pas s'échapper du chaudron, et rapidement, il se fond à nouveau dans la masse de sang.

Quel genre de créature est cette chose ? Est-ce un être composé uniquement de sang, ou un sacrifice rituel au chaudron qui n'a pas encore perdu sa forme physique ?

Vous ne pouvez pas vous empêcher de goûter un peu du sang éclaboussé sur vos lèvres. Ce n'est pas simplement du sang, mais du vitae. Mortels et Descendants ont été sacrifiés ici.

PRENEZ LA CARTE EFFET « EN FORME » #01

- Examinez le chaudron de plus près.
LIRE E.10
- Éloignez-vous du chaudron.
594 LIRE E.11

62

CHAPITRE SECONDAIRE — ANCIENS PASSAGES N°2 — MACABRES DÉCOUVERTES

Événement E.8

E.8 - FRAPPEZ-LE DU POING

Le gardien de sang essaie de vous attraper, mais vous le frappez, dans un effort pour le repousser dans le chaudron.

Malheureusement, la manœuvre est imprudente. Lorsque vos mains se connectent à l'entité, vous les sentez brûler à cause de la chaleur de cette monstruosité. La créature avale joyeusement votre poing dans sa gueule distendue avant de la refermer et de sucer le vitae de votre corps.

Par un grand effort, vous vous libérez, mais vous vous sentez terriblement blessé par la rencontre. Le gardien de sang, rassasié pour l'instant, se fond dans le mélange sanglant.

PRENEZ 2 DÉGÂTS

PRENEZ LA CARTE EFFET « FRAGILE » #05

- Examinez le chaudron de plus près.
LIRE E.10
- Éloignez-vous du chaudron.
595 LIRE E.11

63

CHAPITRE SECONDAIRE — ANCIENS PASSAGES N°2 — MACABRES DÉCOUVERTES

Événement E.9

E.9 - KILGORE

Alors que l'entité ensanglantée tend ses longs membres et sa mâchoire distendue vers vous, vous chargez et la poussez de toutes vos forces, essayant de la repousser dans le chaudron.

À votre grand soulagement, vous constatez que ce gardien de sang n'est pas entièrement liquide et, bien que vous vous brûliez en le touchant, vous pouvez le repousser dans le mélange sanglant, vous éclaboussant en même temps et en consommant une gorgée par pur instinct.

Lorsque vous goûtez à la concoction, qui ressemble à un mélange de sang mortel et de vitae de Descendant, vous êtes soulagé de sentir que la plupart des brûlures causées par cette créature guérissent rapidement.

PRENEZ 1 DÉGÂT

RÉDUISEZ VOTRE SOIF DE 2

- Examinez le chaudron de plus près.
LIRE E.10
- Éloignez-vous du chaudron.
596 LIRE E.11

64

CHAPITRE SECONDAIRE — ANCIENS PASSAGES N°2 — MACABRES DÉCOUVERTES

Événement E.13

E.13 - ON A DE LA COMPAGNIE

Les sons venant d'en haut sont suffisamment forts pour que vous puissiez maintenant distinguer des voix : une femme et deux hommes. Quand ils apparaissent enfin en haut de l'escalier, vous remarquez que la dame a une allure typique de l'employée de bureau, avec son blazer, sa jupe et ses chaussures à talons. Les deux hommes qui l'accompagnent ressemblent à des ouvriers du bâtiment, avec des casques de protection et des vêtements crasseux.

Il faut trois ou quatre secondes pour que leurs bouches s'ouvrent, que leurs yeux s'écarquillent et que vous entendiez votre premier « Mon Dieu, qu'est-ce que c'est que cet endroit ? »

Alors que le groupe assiste à l'horrible scène, la femme regarde votre coterie. « Que faites-vous ici ? » C'est la propriété de la ville ! Elle et son groupe descendent l'escalier et atteignent votre niveau. « Je suis désolée, mais je dois insister pour que vous partiez. »

ENLEVEZ TOUS LES JETONS D'ACTION ET D'INVESTIGATION RESTANTS DE LA TUILE

PLACEZ LE PNJ « CONSEILLÈRE MUNICIPALE » #122, LE PNJ « ÉQUIPE DE MAINTENANCE #1 » #77 ET LE PNJ « ÉQUIPE DE MAINTENANCE #2 » #33 SUR LE(S) HEX INDIQUÉ(S)

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



REPRENEZ LE JEU

68



CHAPITRE SECONDAIRE — L'ANTRE N°1 — ENTRE L'ENCLUME ET LE MARTEAU



E.21 - QUE LES JEUX COMMENCENT !

La statue n'attendra pas plus longtemps. Ses lourds pieds griffus frappant le sol, elle s'avance vers vous. Vous ne pouvez qu'imaginer le poids de cette chose, et vous ne voudriez pas qu'elle vous écrase avec n'importe quelle partie de son corps.

LE PNJ « LOCKE » EST IMMUNISÉ AUX JETONS D'ÉTOURDISSEMENT



599

UNE FOIS PAR TOUR, VOUS POUVEZ INTERAGIR ADDITIONNELLEMENT AVEC UN JETON D'ACTION ADJACENT DURANT VOTRE TOUR ACTIF.

LE COMBAT COMMENCE !

SI VOUS PERDEZ

Vous avez échoué le chapitre.
RECOMMENCEZ DEPUIS LE DÉBUT



▪ Sinon,

Fin du Quête secondaire

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

40

CHAPITRE SECONDAIRE — L'ANTRE N°2 — VICIEUX

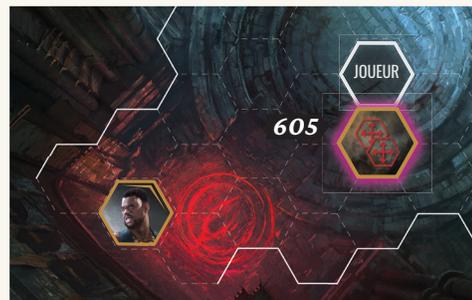
Événement E.3

E.3 - QU'EST-CE QUE T'AS DANS LE VENTRE ?

De l'autre côté de l'arène, le sorcier vous lance : « Je vais te faire geindre pour ce que tu as fait à mon Locke. Mon enfant. Ma création. Tu... » Il est évident qu'il se bat avec sa Bête intérieure.

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

PLACEZ UN JETON DE TERRAIN DIFFICILE, VOTRE MINIATURE ET LE PNJ « SID » #123 AVEC LA CARTE PROFIL « SID » #27 SUR LE(S) HEX INDIQUÉ(S)



MÉLANGEZ LES SETS DE COMBAT BOSS PARTAGÉ ET BOSS #4 ENSEMBLE

▪ Préparez-vous pour le combat.

LIRE E.4

56

CHAPITRE SECONDAIRE — L'ANTRE N°2 — VICIEUX

E.4 - LA BATAILLE EST LANCÉE

Les yeux de Sid brûlent de fureur et il se penche en avant. Vous avez rarement vu un sorcier perdre son sang-froid de manière aussi flagrante. Vous avez le sentiment qu'il ne fera preuve d'aucune pitié.

LE PNJ « SID » EST IMMUNISÉ AUX JETONS D'ÉTOURDISSEMENT



Sid fait un geste de la main gauche et vous sentez le canal de vitae qui passe de lui aux sigils, tout autour de l'arène. « La terre me rend encore plus puissant... »

LE PNJ « SID » NE PEUT PAS ÊTRE ATTAQUÉ À DISTANCE

Il fait un geste de la main droite et, soudain, ses mouvements se confondent en une sorte de brouillard. « L'air est mon allié. Je fais appel à la plus ancienne des sorcelleries du sang pour m'aider contre toi... Fils de pute ! »

LE COMBAT COMMENCE !

600

Spécial : Dans ce Combat contre Sid, référez-vous UNIQUEMENT aux seuils 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.

▪ **REPRENEZ LE JEU**

57

CHAPITRE SECONDAIRE — L'ANTRE N°3 — PLUS DENSE QUE L'EAU

E.4 - HANDICAPÉ

Leurs mouvements sont presque hypnotiques. Elles se balancent, se contorsionnent et sourient de manière synchronisée. Vous êtes ainsi pris par surprise lorsqu'elles se déplacent indépendamment pour attaquer.

LES PNJ « MAGGIE » ET « ELLA » PARTAGENT LE MÊME MARQUEUR DE DÉGÂTS

Lorsque le marqueur sera rempli, les deux PNJ seront vaincues.

LE PNJ « MAGGIE » EST IMMUNISÉ AUX JETONS D'ÉTOURDISSEMENT



LE PNJ « ELLA » EST IMMUNISÉ AUX JETONS D'ÉTOURDISSEMENT



Les sœurs semblent être des combattantes expérimentées, se déplaçant avec une coordination parfaite. Ce combat sera certainement difficile.

LE COMBAT COMMENCE !

QUAND MARQUEUR DE DÉGÂTS DES PNJ « MAGGIE » ET « ELLA » ATTEINDRA 4 VOUS DEVEZ LIRE E.5

▪ Poursuivez le combat.

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 seuils 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.

73



CHAPITRE SECONDAIRE — L'ANTRE N°3 — PLUS DENSE QUE L'EAU

E.10 - CÔTES EXPOSÉES

Événement E.10

SI VOUS AVEZ UTILISÉ LA CARTE COMBAT « REVANCHE » CE ROUND-CI

LES PNJ « MAGGIE » ET « ELLA » PRENNENT 2 DÉGÂTS INÉVITABLES SUPPLÉMENTAIRES

Vos blessures sont maintenant ouvertes jusqu'à l'os et ne guérissent pas comme elles le devraient. Vous pouvez voir vos côtes.

PRENEZ 2 JETONS DE POISON

620 ■ REPRENEZ LE COMBAT

SI VOUS GAGNEZ
FIN DE LA QUÊTE SECONDAIRE

Fin du Quête secondaire

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

79

CHAPITRE SECONDAIRE — L'ANTRE N°4 — PRÉDATEUR

E.9 - PETITE ARAIGNÉE

Événement E.9

Jimmy semble impressionné par votre assaut continu. Peut-être que personne n'a résisté aussi longtemps contre lui auparavant. Il vous fait un petit signe de tête avant de retourner dans la mêlée.

PLACEZ LE MARQUEUR DE DÉGÂTS DU PNJ « JIMMY SMYTHE » SUR 12

Vous avez l'impression que Jimmy Smythe est désormais doté d'une nouvelle férocité. Son corps semble se déformer et se déplacer. L'expression de son visage trahit un plaisir intense alors qu'il plonge dans la bataille avec vous. Il profite de chaque moment, et vous apprécie visiblement en tant qu'adversaire. Il crie en s'élançant.

603 ■ REPRENEZ LE COMBAT

SI VOUS GAGNEZ
FIN DE LA QUÊTE SECONDAIRE

Fin du Quête secondaire

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

98

SIDEQUEST — BRIS DE MASCARADE N°2

D.1 - MELVIN

Bris de Mascarade N°2 | Melvin D.1

Melvin lève un sourcil lorsque vous vous arrêtez pour lui parler. Il ne s'attendait pas à beaucoup de discussions vu la nature furtive et subtile de cette mission.

« Si vous voulez mon avis sur la situation, c'est assez simple : les Descendants font des erreurs tout le temps, et c'est toujours à des gens comme moi de régler les problèmes. Assurez-vous que personne ne m'empêche de faire ce que je dois faire, et nous serons sortis en moins de deux. C'est compris? »

- Demandez à Melvin ce qu'il pense de Caleb.

616 FAITES UN TEST SOCIAL + PERSUASION DE DIFFICULTÉ 3
✓ SUCCÈS : LIRE D.2 | ✗ ÉCHEC : LIRE D.4

- Demandez à Melvin ce que vous pouvez faire pour remédier à cette situation.

617 FAITES UN TEST SOCIAL + INTUITION DE DIFFICULTÉ 2
✓ SUCCÈS : LIRE D.3 | ✗ ÉCHEC : LIRE D.5

- Continuez votre mission sans continuer cette conversation.

VOUS NE POUVEZ PLUS INTERAGIR AVEC LE PNJ « MELVIN »

REPRENEZ LE JEU

16

SIDEQUEST — BRIS DE MASCARADE N°2

IN.2 - CASIER

Casier IN.2

Vous sortez une carte de crédit de votre portefeuille et la faites glisser de haut en bas dans l'espace entre la porte du casier et son cadre. Elle finit par s'ouvrir sans rien briser ni faire de bruit.

D'après le contenu du casier, il appartient à un homme passionné de boxe et autres sports de combat. Vous reconnaissez l'insigne sur l'une des vestes accrochées ici : c'est le casier d'un commandant.

En fouillant dans ses poches, vous découvrez quelque chose de potentiellement utile. Il semble que le commandant soit un fan du drame policier 19-2, car sur un porte-clés, vous trouvez le code « BenChartier01! »

PRENEZ LE JETON D'INDICE #1

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

REPRENEZ LE JEU

43



SIDEQUEST — BRIS DE MASCARADE N°2

E.5 - BUREAU DU SUPERVISEUR

Événement E.5

Contrairement au reste de la station, ce bureau est parfaitement entretenu, récemment rénové, et porte toutes sortes d'œuvres d'art insolites, voire morbides, sur les murs. Cela ressemble plus à une galerie qu'à un poste de police et vous avez une drôle d'impression de déjà vu.

Melvin parle bas, mais vous entendez clairement ses paroles. « Cet ordinateur, là-bas. Allons-y. »

RETIREZ JETON D'ACTION #3 DE LA TUILE

PLACEZ LE JETON DE ZONE D'INVESTIGATION #2 SUR LE(S) HEX INDIQUÉ(S)

PLACEZ LE MARQUEUR DE ROUND SUR 5

QUAND LE MARQUEUR DE ROUND A ATTEINT 0 VOUS DEVEZ LIRE E.20

Événement E.5

633 En passant la porte, vous attirez l'attention d'un agent de police en uniforme.

LIRE LE DIALOGUE « SERGENT DE BUREAU » D.1

62

SIDEQUEST — BRIS DE MASCARADE N°2

E.6 - ORDINATEUR DU SUPERVISEUR

Événement E.6

634 **RETIREZ LE JETON D'ACTION #4 DE LA TUILE**

Melvin s'assied devant le PC et démarre la machine. « D'accord, commençons. »

Les actions de Krossman ne ressemblent pas aux scènes passionnantes de piratage informatique comme on les voit dans les films. Il télécharge les données de la machine avec une clé USB, la branche sur son propre ordinateur portable et parcourt les fichiers, vraisemblablement à la recherche d'un mot de passe ou d'un autre moyen d'accéder au réseau. Il n'y a ni urgence ni férocité dans ses actions ; juste une confiance silencieuse.

DIMINUEZ LE MARQUEUR DE ROUND DE 2

SI LE MARQUEUR DE ROUND A ATTEINT 0 VOUS DEVEZ LIRE E.20

Événement E.6

SI VOUS AVEZ LE JETON D'INDICE #1

LIRE E.7

▪ Sinon,

LIRE E.8

63

SIDEQUEST — BRIS DE MASCARADE N°2

E.20 - LE SUPERVISEUR VIENT

Événement E.20

Alors que vous vous tenez autour de l'ordinateur, attendant que Melvin pénètre dans le réseau et supprime le rapport, vous entendez une porte dans le couloir extérieur s'ouvrir et des pas s'approcher du bureau que vous occupez actuellement.

Melvin vous regarde, une lueur de panique dans les yeux. « Mon ordinateur portable est connecté au réseau, maintenant. Amenez-moi quelque part où je ne peux pas être vu et faites une distraction. »

Événement E.20

SI VOUS AVEZ LE JETON D'INDICE #2

Cachez-vous dans la pièce avoisinante.

LIRE E.21

▪ Sinon,

LIRE E.22

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

77

SIDEQUEST — BRIS DE MASCARADE N°2

E.40 - TATTIAWNA LARIVIÈRE

Événement E.40

Se rendre à l'appartement de Tattiawna Larivière est une tâche simple et y entrer n'est pas beaucoup plus compliqué. Comme beaucoup de personnes dans des endroits soi-disant sûrs, elle a commis l'erreur de laisser une clé de rechange sous l'un des pots de fleurs devant sa porte. Melvin est parti. Il sait ce qui pourrait arriver et ne veut pas en faire partie.

Vous êtes maintenant à l'intérieur et vous savez ce qu'il vous reste à faire. Vous devez vous assurer du silence de cette témoin. Si vous ne le pouvez pas, votre statut d'inhumains pourrait devenir plus largement connu.

Événement E.40

RETIREZ LA TUILE ET TOUS LES JETONS, PUIS PLACEZ LA TUILE #18

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

▪ **LIRE E.45**

97

SIDEQUEST — BRIS DE MASCARADE N°2

E.46 - TEL UN SERPENT

Événement E.46

Vous pénétrez doucement dans l'appartement sans alerter Tattiawna de votre présence. Vous avez réussi à vous introduire dans la maison de quelqu'un. Cette pensée ne vous laisse pas beaucoup de satisfaction.

Vous remarquez une cage à chat vide, des meubles tout droit sortis d'IKEA et même des fruits en bois dans un bol. Cet endroit semble dépourvu de personnalité. C'est comme si votre témoin était une femme solitaire.

Vous avez une bonne idée de l'endroit, maintenant. Vous pouvez donc explorer ou aller directement vers elle.

623

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



REPRENEZ LE JEU

103

SIDEQUEST — BRIS DE MASCARADE N°3

E.1 - LES VOICI

Événement E.1

De vos positions sur le toit, vous pouvez voir clairement le gang, même à travers la faible pluie frappant l'asphalte. Alors qu'ils lancent les dés contre le mur de la ruelle, vous entendez l'un d'entre eux crier de joie et gagner sa mise et un autre, jurant bruyamment de sa perte. Vous pouvez entendre Drake jouant à fort volume depuis l'un de leurs téléphones tandis que le gang se détend et rit les uns avec les autres.

Vous avez le sentiment que leur légèreté s'arrêtera une fois que viendra le temps de les affronter, mais il existe peut-être une autre façon de procéder qui n'implique pas d'annoncer immédiatement votre présence.

Dans ce chapitre, lorsqu'un PNJ réussit à fuir la tuile, retirez son jeton de la tuile, mais n'augmentez pas le marqueur de Bris de Mascarade.

635

REPRENEZ LE JEU

30

SIDEQUEST — BRIS DE MASCARADE N°3

D.1 - INDIVIDU MYSTÉRIEUX



Individu Mystérieux D.1

Alors que vous vous approchez de l'individu, un homme, de ce que vous pouvez apercevoir, quelque chose dans son apparence vous semble... bizarre. C'est peut-être sa peau cirreuse ou ses cheveux qui pendent comme des vers de sa tête. Non, c'est la façon dont les ombres reposent sur son visage.

Alors qu'il se tourne légèrement, vous voyez ce qu'il y avait de si étrange chez cet homme. Il y a un trou profond et pourri dans sa tête. Ce Nosferatu vous lorgne à mesure que vous approchez et toussé à plusieurs reprises avant de parler.

« Nous v'nons d'vous enregistrer en train de finir c'pauvre Bétaïl de toutes sortes de manières intéressantes. Maintenant, allez-vous continuer à vous battre, ou allez-vous nous payer pour qu'on s'taise? »

SI VOUS AVEZ LE JETON D'INDICE #1

LIRE D.3

SI VOUS AVEZ LE JETON D'INDICE #2

LIRE D.2

Essayez de négocier avec ce mystérieux individu.

FAITES UN TEST SOCIAL + PERSUASION DE DIFFICULTÉ 5

✓ SUCCÈS: LIRE D.7 | ✗ ÉCHEC: LIRE D.5

Acceptez de payer le maître-chanteur.

LIRE D.6

Attaquez le maître-chanteur immédiatement, avant qu'il ne s'y attende.

612

LIRE L'ÉVÉNEMENT E.31

6

SIDEQUEST — BRIS DE MASCARADE N°3

E.6 - ARRÊTEZ-VOUS

Événement E.6

« Restez exactement où vous êtes ou nous vous ouvrirons et laisserons vos entrailles aux rats de cette ruelle. » Vous avancez sur les gangsters et ils peuvent voir que vous êtes sérieux. Alors, ils déposent leurs armes sur le sol et lèvent les mains.

« Écoutez, on nous a demandé de faire ça ! » crie l'un des punks par-dessus la musique. « Une équipe plus nombreuse que la nôtre nous a dit de déposer cette lettre. Ils nous ont payés ! Nous ne savions pas quoi— Oh merde ! »

Les gangsters arrêtent leurs gémissements pitoyables, font demi-tour et s'enfuient, juste au moment où quelqu'un, derrière vous, se racle la gorge.

641

RETIREZ « LEADER DES PUNKS » #15, « PUNK DOUX » #71, « PUNK BELLIQUEUX » #92, « PUNK JOYEUX » #74 ET « SKATEUR » #80 DE LA TUILE

RETIREZ LE JETON D'ACTION #1 DE LA TUILE

LIRE E.27

35

SIDEQUEST — BRIS DE MASCARADE N°3

E.18 - NOUVEAUX AMIS

Événement E.18

Les gangsters se tournent vers leur chef, un jeune homme au regard vicieux. « Nous ne savons même pas qui vous êtes. Pourquoi voudrions-nous être vos potes ? »

Vous expliquez au chef aussi clairement que vous le pouvez. « Nous sommes les gens que vous avez essayé de faire chanter et nous sommes de vrais monstres. Mais plutôt que de vous abattre depuis ce toit, chose que nous aurions pu faire depuis plusieurs minutes déjà, nous sommes ici pour parler. Vous semblez savoir ce que nous pouvons faire... Peut-être que nous pourrions vous venir en aide, quand vous en aurez besoin. »

Le jeune homme réfléchit, tiraillé entre se montrer macho devant le gang et accepter votre offre d'aide surnaturelle. Une minute plus tard, il hoche la tête. « On a un accord. Mais attention, car les personnes qui nous ont engagés arriveront bientôt. »

636

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

PRENEZ LA CARTE EFFET « CHARISMATIQUE » #08

RETIREZ JETON D'ACTION #3 DE LA TUILE

LIRE E.27

SIDEQUEST — BRIS DE MASCARADE N°3

E.28 - ILS NOUS ATTENDAIENT

Événement E.28

Vous passez à l'action, vous précipitant vers votre maître-chanteur alors que ses yeux s'écarquillent de surprise. Avant de l'atteindre, vous entendez le bruit de pas en sourdine, de lames tirées et de fusils armés. Juste comme ça, vous comprenez que vous n'êtes pas du tout seuls avec cet individu ; tous ses sbires vous ont observé depuis les toits et les fenêtres assombries entourant la ruelle.

838

PLACEZ LE PNJ « GANGREL ANARCH » #108 AVEC LA CARTE PROFIL « GANGREL HOSTILE » #47, LE PNJ « BRUJAH ANARCH » #112 AVEC LA CARTE PROFIL « BRUJAH » #53, LE PNJ « LASOMBRA ANARCH » #43 AVEC LA CARTE PROFIL « LASOMBRA » #54 ET LE PNJ « SACERDOCE ANARCH » #156 AVEC LA CARTE PROFIL « SACERDOCE » #55 SUR LE(S) HEX INDIQUÉ(S)



LIRE E.29

SIDEQUEST — BRIS DE MASCARADE N°3

E.21 - CE N'ÉTAIT PAS NOTRE IDÉE !

Événement E.21

Vous ne donnez pas à ces voyous le temps de vous menacer ou de faire feu sur vous. Vous les interrompez immédiatement avec une menace ouverte qui les laisse sans paroles. Vous écarter les bras, montrez vos crocs et, pendant une fraction de seconde seulement, ils voient votre Bête pour ce qu'elle est.

Chacun d'eux tombe à genoux dans une peur tremblante. « S-s'il vous plaît... S'il vous plaît... Ne nous faites pas de mal. Ce n'était pas nous ! »

L'un des punks écarte son compagnon, essayant clairement de courtiser votre faveur et d'éviter votre colère. « C'était Vargas ! Il nous a payé pour livrer la note ! Il est comme vous : monstrueux et mort ! »

631

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

RETIREZ LE JETON D'ACTION #3 DE LA TUILE

FAITES UN TEST DE LA BÊTE

PRENEZ LA CARTE EFFET « ASTUCIEUX » #14

LIRE E.27

CHAPITRE SECONDAIRE — PASSÉ OBSCUR N°1 — DANS LA TANIÈRE DES LOUPS

D.11 - UN GESTE INUTILE

Vous ne pouvez vous empêcher de sourire devant ses insultes et faites un pas en avant pour riposter. Elle ne vous en laisse toutefois pas la chance et, avec un sourire suffisant, crie « AU SECOURS ! »

Vous avez peu de temps pour vous rendre jusqu'à Yuma, et l'alarme a sans doute été sonnée depuis que vous avez tenté votre chance.

PRENEZ LE JETON D'INDICE #2 SI VOUS NE L'AVEZ PAS DÉJÀ

637

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



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

VOUS DEVEZ LIRE L'ÉVÉNEMENT E.2

RETIREZ LE PNJ « RÉSIDENTE ARROGANTE » DE LA TUILE

REPRENEZ LE JEU



CHAPITRE SECONDAIRE — PASSÉ OBSCUR N°1 — DANS LA TANIÈRE DES LOUPS

D.16 - HORS DE PORTÉE

Elle crie « AU SECOURS » alors que vous reculez et tentez de vous soustraire du champ de vision des gardes qui pourraient répondre à ses cris.

PRENEZ LE JETON D'INDICE #2 SI VOUS NE L'AVEZ PAS DÉJÀ

627

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



SI VOUS ÊTES DANS LA LIGNE DE VUE D'UN PNJ SANS JETON FURTIVITÉ
VOUS DEVEZ LIRE L'ÉVÉNEMENT E.2

RETIREZ LE PNJ « RÉSIDENTE ARROGANTE » DE LA TUILE
REPRENEZ LE JEU



Résidente arrogante D.16

CHAPITRE SECONDAIRE — PASSÉ OBSCUR N°1 — DANS LA TANIÈRE DES LOUPS

TAS DE BÛCHES



Investigation

À première vue, il n'y a rien de remarquable dans ce tas de bûches, mais ensuite vous le voyez clairement : l'une des bûches qui dépasse de la pile est recouverte de sang séché et se termine par une pointe acérée. C'est sans aucun doute un pieu, et comme le pavillon adjacent possède une lourde chaîne en travers sa porte, vous avez probablement trouvé l'emplacement de Yuma.

Il faut juste espérer qu'il n'a pas déjà été réduit en cendres. Maintenant, il faut trouver un moyen d'entrer sans attirer l'attention.

PRENEZ LA CARTE OBJET « PIEU » #17

643

SI VOUS AVEZ LE JETON D'INDICE #4

Vous entrez dans le pavillon.

LIRE IN.3

Vous entrez par effraction.

FAITES UN TEST MENTAL + FURTIVITÉ
0 À 5 SUCCÈS: LIRE IN.1
6+ SUCCÈS: LIRE IN.2

CHAPITRE SECONDAIRE — PASSÉ OBSCUR N°1 — DANS LA TANIÈRE DES LOUPS

IN.1 - TAS DE BÛCHES



Tas de bûches IN.1

En jetant un coup d'œil autour du pavillon, vous repérez quelques fenêtres qui s'avèrent verrouillées. Il y a une entrée principale à l'avant du bâtiment, mais il est évident, d'après la lourde chaîne autour de la porte, que personne ne veut que vous entriez de cette façon.

Vous en profitez pour jeter un coup d'œil par la fenêtre, et vous pensez distinguer la forme d'une personne endormie ou inconsciente dans l'ombre. Ce n'est qu'une silhouette, mais il se pourrait bien que ce soit Yuma McKenzie.

Vous n'avez plus d'options. Plus vous tardez, plus vous risquez d'être pris, ou que Yuma soit tué. En ramassant l'une des bûches de la pile, vous la lancez à travers une fenêtre.

Vous entendez un cri depuis le fond du camp alors que le verre se brise.

PRENEZ LE JETON D'INDICE #2 SI VOUS NE L'AVEZ PAS DÉJÀ

638

PRENEZ LA CARTE EFFET « DÉCOUVERT » #26

Fin du Chapitre secondaire - Passé obscur n°1

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

CHAPITRE SECONDAIRE — PASSÉ OBSCUR N°1 — DANS LA TANIÈRE DES LOUPS

IN.2 - TAS DE BÛCHES



Tas de bûches IN.2

Alors que vous examinez le pavillon, vous remarquez que la porte du porche est entourée d'une lourde chaîne. Il n'y a aucun moyen de la forcer sans attirer l'attention. Les fenêtres présentent des alternatives plus viables, mais lorsque vous essayez de les ouvrir, elles sont verrouillées.

Vous jetez un coup d'œil à travers l'une des fenêtres tout en faisant prudemment le tour du bâtiment. Vous pouvez distinguer la forme d'une personne endormie ou inconsciente dans l'ombre. Ce n'est qu'une silhouette, mais il se pourrait bien que ce soit Yuma McKenzie.

En examinant la vitre, vous repérez exactement ce que vous cherchez : une fissure à travers le verre. Avec toute la subtilité possible, vous sortez le fragment et ouvrez la fenêtre.

Bien sûr, rien ne peut aller parfaitement. Lorsque vous grimpez sur le cadre de la fenêtre, le verre tombe, vous frappe et glisse jusqu'au sol. Heureusement, comme vous étiez dans le chemin, cela n'a pas fait autant de bruit que si vous l'aviez cassée.

639

PRENEZ LE JETON D'INDICE #4

Vous continuez à enquêter.
REPRENEZ LE JEU

Vous entrez dans le pavillon.

Fin du Chapitre secondaire - Passé obscur n°1

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

CHAPITRE SECONDAIRE — PASSÉ OBSCUR N°1 — DANS LA TANIÈRE DES LOUPS



IN.3 - TAS DE BÛCHES

Vous retournez au tas de bûches où vous avez trouvé le pieu sanglant, et d'après ce que vous pouvez voir en regardant par la fenêtre brisée, Yuma est toujours à l'intérieur, penché en avant sur une chaise.

Maintenant, vous devez entrer sans attirer davantage l'attention.

640 RETIREZ LE JETON D'INDICE #4

IN.3

Fin du Chapitre secondaire - Passé obscur n°1

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

CHAPITRE SECONDAIRE — PASSÉ OBSCUR N°1 — DANS LA TANIÈRE DES LOUPS



IN.3 - CONVERSATION

Alors que vous faites un effort pour entendre les mots échangés dans ce qui ressemble à une dispute, vous n'attrapez que des morceaux.

« ... trop dangereux et ses amis... »

« ... ce que nous voulons ! Détruisez tout... en déroute ! »

« Yuma n'est-ce pas... lui ? »

« ... payer les conséquences de la honte qu'il... »

« ... le pieu à travers mon... »

« Alors partez ! Si vous ne pouvez pas mener le juste combat, quoi... »

Vous essayez de capter davantage la conversation, mais, soudain, vous entendez des pas s'approcher de la porte. Vous vous précipitez sur le côté, mais vous ne pouvez pas vous déplacer assez loin avant que quelqu'un ne sorte.

PLACEZ VOTRE MINIATURE ET LE PNJ « RENFORTS ALERTÉS » #93 SUR LE(S) HEX INDIQUÉ(S)

629



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

REPRENEZ LE JEU

CHAPITRE SECONDAIRE — PASSÉ OBSCUR N°1 — DANS LA TANIÈRE DES LOUPS



IN.1 - CONVERSATION

Vous écoutez attentivement la conversation qui se déroule à l'intérieur du chalet, en essayant de séparer les sons de ceux provenant de la radio. On dirait qu'un débat houleux et intense s'y déroule.

« Il a un autre pieu dans son cœur maintenant. Je n'arrive pas à croire que votre enfant le lui ait enlevé. » « Écoutez, nous ne pouvons pas le garder ici. Il est trop dangereux et ses amis vont venir le chercher. »

« C'est ce que nous voulons ! Détruisez toutes les sangsues en une seule et glorieuse déroute. Faites que le champ de bataille soit ici. »

« Yuma ne mérite pas ça. Nous l'avons déjà chassé. Pourquoi ne pas simplement le laisser tranquille ? » « Il est souillé. Il doit payer les conséquences de la honte qu'il inflige à sa tribu. » « Je ne peux pas y prendre part. J'ai dû mettre le pieu dans mon- »

« Alors partez ! Si vous ne pouvez pas mener le bon combat, à quoi servez-vous ? »

Vous entendez des pas approcher et vous vous éloignez pour vous cacher.

PLACEZ VOTRE MINIATURE ET LE PNJ « RENFORTS ALERTÉS » #93 SUR LE(S) HEX INDIQUÉ(S)

628



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

REPRENEZ LE JEU

CHAPITRE SECONDAIRE — PASSÉ OBSCUR N°1 — DANS LA TANIÈRE DES LOUPS

E.4 - CLANG

Vous frappez le marteau dans la pelle, faisant un bruit distinct, pour attirer l'attention de l'un des gardes du camp. En laissant tomber les outils, vous entrez rapidement dans l'ombre pour tenter de vous cacher, afin que votre embuscade se déroule avec succès. Si vous êtes repéré et que le garde déclenche une alarme, cela aura été une terrible erreur.

630

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

Événement E.4



CHAPITRE SECONDAIRE — PASSÉ OBSCUR N°1 — DANS LA TANIÈRE DES LOUPS

Événement E.11

E.11 - ALARME DE VOITURE

Lorsque vous ouvrez le capot du camion, vous réalisez que vous avez dû déclencher l'alarme du véhicule, car un bruit aigu en sort.

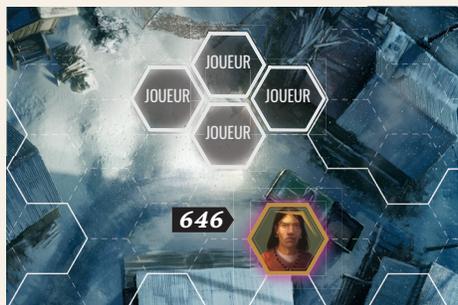
Il y a peu de temps à perdre. Vous remettez le capot en place et vous vous précipitez vers la cachette la plus proche. Opérer discrètement sera beaucoup plus difficile maintenant.

RETIREZ JETON D'ACTION #2 DE LA TUILE

PRENEZ LE JETON D'INDICE #2 SI VOUS NE L'AVEZ PAS DÉJÀ

SI LE PNJ « GARDE ARMÉ » EST SUR LA TUILE

PLACEZ VOTRE JETON SUR LE HEX INDIQUÉ



PLACEZ LE PNJ « GARDE ARMÉ » SUR LE HEX INDIQUÉ

REPRENEZ LE JEU

54

CHAPITRE SECONDAIRE — PASSÉ OBSCUR N°1 — DANS LA TANIÈRE DES LOUPS

Événement E.15

E.15 - VOUS ÊTES LA PROIE

Vous essayez de vous souvenir de la meilleure façon de gérer des loups agressifs. Devez-vous avoir l'air grand, détourner le regard ou vous mettre en position fœtale? S'agissait-il de faire du bruit, de lancer des pierres ou de leur tourner le dos? Avant que vous ne parveniez à vous en souvenir, la meute se précipite sur vous.

RETIREZ JETON D'ACTION #3 DE LA TUILE

PLACEZ LE PNJ « 1er LOUP » #155 AVEC LA CARTE PROFIL « 1er LOUP » #67, LE PNJ « 2e LOUP » #155 AVEC LA CARTE PROFIL « 2e LOUP » #68, LE PNJ « 3e LOUP » #155 AVEC LA CARTE PROFIL « 3e LOUP » #69 ET LE PNJ « 4e LOUP » #155 AVEC LA CARTE PROFIL « 4e LOUP » #70 SUR LE(S) HEX INDIQUÉ(S)



LE COMBAT COMMENCE !

SI VOUS GAGNEZ
LIRE E.17

619 SI VOUS GAGNEZ, MAIS VOUS AVEZ UTILISÉ ARME À DISTANCE DURANT LE COMBAT
LIRE E.18

58

CHAPITRE SECONDAIRE — PASSÉ OBSCUR N°1 — DANS LA TANIÈRE DES LOUPS

Événement E.13

E.13 - LA GRANDEUR DE L'ORGUEIL

Les loups ne sont pas une menace pour vous, ce ne sont que de gros chiens. Alors que vous leur tournez le dos, la meute vous prouve le contraire, fonçant sur vous et mordant vos jambes, vos flancs et votre cou avec férocité. Ils ne prennent même pas le temps de hurler lorsqu'ils s'abattent sur vous avec l'intention de vous mettre en pièces.

RETIREZ JETON D'ACTION #3 DE LA TUILE

PRENEZ 3 DÉGATS INÉVITABLES

PLACEZ LE PNJ « 1er LOUP » #155 AVEC LA CARTE PROFIL « 1er LOUP » #67, LE PNJ « 2e LOUP » #155 AVEC LA CARTE PROFIL « 2e LOUP » #68, LE PNJ « 3e LOUP » #155 AVEC LA CARTE PROFIL « 3e LOUP » #69 ET LE PNJ « 4e LOUP » #155 AVEC LA CARTE PROFIL « 4e LOUP » #70 SUR LE(S) HEX INDIQUÉ(S)



LE COMBAT COMMENCE !

SI VOUS GAGNEZ
LIRE E.17

618 SI VOUS GAGNEZ, MAIS VOUS AVEZ UTILISÉ ARME À DISTANCE DURANT LE COMBAT
LIRE E.18

56

CHAPITRE SECONDAIRE — PASSÉ OBSCUR N°2 — RÉUNION DE FAMILLE



D.8 - TERRITORIALITÉ

« Nous le dirons en ville. Nous irons à la cour et nous dirons à tous qu'Oka est le territoire des loups-garous. Personne ne viendra par ici. Vous avez notre parole. » Vous vous dépêchez de prononcer ces mots alors que vous voyez chacun des gardes armés se préparer à passer à l'action.

La femme à côté de l'homme pèse un moment votre offre avant de hocher la tête. Ses compagnons de meute semblent déçus. L'homme répond. « Cela semble raisonnable. Ils disent que les sangsues sont douées en affaires, mais rassurez-vous, Engéances du Ver - si vous nous fâchez, nous vous arracherons les tripes et vous les donnerons à manger. »

Il fait un geste vers la fenêtre. « Sortez par là. Essayez de ne croiser aucun membre de notre famille en partant. Ils pourraient ne pas être aussi miséricordieux. »

Il pointe ensuite vers la langue que vous avez retirée du pieu de Yuma. « Vous devez garder la Langue de Jarthis. Bien qu'elle symbolise le Ver, elle montre également que nous vous avons marqués et vous ne pouvez pas échapper à cette marque. »

PRENEZ LA CARTE EFFET « DÉTENDU » #13

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



Homme impassible D.8

Fin du Chapitre secondaire - Passé obscur n° 2

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

31

CHAPITRE SECONDAIRE — PASSÉ OBSCUR N°2 — RÉUNION DE FAMILLE

D.10 - PAYEZ LE PRIX

Alors que vous commencez à répondre à l'homme, vous entendez un cri à l'extérieur, tout comme la meute près de la porte.

« Il y a un corps! Quelqu'un a été tué! »

L'homme plisse les yeux et montre les dents. Vous pouvez voir qu'il y a aussi quelque chose du loup en lui. « Il semble que vous ayez pris la décision pour nous. À moins que vous ne soyez prêts à abandonner l'un des vôtres en ce moment, vous allez trouver vos cendres mélangées à celles de Yuma. »

PRENEZ CONNAISSANCES DES CHOIX CI-DESSOUS, PUIS DÉMARREZ LE SABLIER



Homme impassible D.10

■ SI UN PERSONNAGE A LA CARTE EFFET « GOULE » #64

Vous sacrifiez la goule.

LIRE D.16

■ SI IL Y A 2+ MINIATURES DE JOUEURS SUR LA TUILLE

Proposez un membre de votre coterie.

LIRE D.17

■ SI LE SABLIER S'EST ÉCOULÉ

LIRE D.15

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**

33

CHAPITRE D'EXTENSION — BANU HAQIM — AARON WISSAL
CHAPITRE N°1 — DERNIER TRAIN VERS LE SACERDOCE

D.1 - LE GARDE DE LA GARE

En regardant autour de la gare, vous voyez un agent à l'air sympathique qui se tient près du tableau des départs et des arrivées. Il a peut-être vu Nina Barker. Vous vous approchez prudemment de lui.

« Oui, monsieur? Comment puis-je vous aider, ce soir? » dit le gardien de gare en souriant, appréciant l'idée d'une conversation.

« Vous savez, le tableau est à jour avec les horaires des trains. Il ne reste pas beaucoup de départs ce soir. »

■ SI LE JETON D'ACTION #2 N'EST PAS SUR LA TUILLE

Vous prétendez être le petit ami de Nina Barker et que vous vous faites du souci pour elle.

FAITES UN TEST SOCIAL + SUBTERFUGE [DE DIFFICULTÉ 2]

✓ SUCCÈS: **LIRE D.2** | ✗ ÉCHEC: **LIRE D.3**

642

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

Expliquez que Barker a volé quelque chose appartenant à votre employeur et que vous devez la retrouver.

FAITES UN TEST SOCIAL + PERSUASION [DE DIFFICULTÉ 2]

✓ SUCCÈS: **LIRE D.5** | ✗ ÉCHEC: **LIRE D.4**

■ Vous lui souhaitez une bonne soirée.

REPRENEZ LE JEU

12

CHAPITRE SECONDAIRE — PASSÉ OBSCUR N°2 — RÉUNION DE FAMILLE

E.1 - OPTIONS LIMITÉES

Événement E.1

Ce n'est pas le genre de bâtiment dans lequel vous pouvez vous perdre. C'est une petite cabane presque pittoresque. Ou elle le serait, sans le corps immobile sur une chaise et les marques sanglantes sur le sol.

Le vent froid de l'hiver souffle à travers la fenêtre brisée, envoyant une rafale de neige et éparpillant des flocons sur le sol et le comptoir.

Vous pourriez examiner le mobilier et la décoration de cet endroit plus tard. La priorité doit être Yuma, avant que quiconque ne vérifie ce qui se passe.

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**

62

CHAPITRE D'EXTENSION — BANU HAQIM — AARON WISSAL
CHAPITRE N°1 — DERNIER TRAIN VERS LE SACERDOCE

D.5 - CITOYEN RESPECTUEUX DES LOIS

Vous baissez le ton de votre voix de façon à ce que le garde ait à se pencher pour vous entendre. « Très inquiet... La secrétaire de mon patron - jeune femme, cheveux noirs au carré, vêtements gothiques, collier en tour de cou - a volé un objet de grande valeur au bureau. Les flics sont à sa recherche, mais mon boss veut que nous nous en occupions discrètement et sans charges criminelles. »

Vous fixez le garde et essayez de susciter un peu de sympathie. « Dis-moi, chef, tu l'as vue par ici, pas vrai? »

Le garde prend quelques instants pour répondre. Il hésite. D'instinct, vous savez qu'il sait quelque chose. Puis, il cède. « Oui, j'ai vu cette dame. Elle était assise sur ces sièges il y a à peine quinze minutes, mais elle n'est plus là. J'espère que vous la trouverez. »

DIMINUEZ LE MARQUEUR DE ROUND DE 1

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

VOUS NE POUVEZ PLUS INTERAGIR AVEC LE PNJ « GARDE DANS LA GARE »



652

■ **REPRENEZ LE JEU**

PRENEZ 1 JETON DE SUCCÈS D'INVESTIGATION

Événement E.1

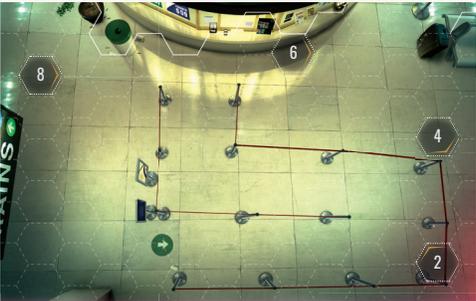
E.1 - LA CHASSE EST OUVERTE

Vous vérifiez l'heure sur votre téléphone. 11h30. « Humm ».

Vous devez trouver Nina Barker, sa destination, et les documents qu'elle a volés à Caleb Duval. Il y a quelques personnes ici à qui vous pourriez parler. Cependant, vous ne pourrez pas vous rendre au guichet pour interroger l'opérateur sans faire la queue avant.

PLACEZ LE MARQUEUR DE ROUND SUR 10

DÉPLACEZ LE PNJ « GARDE #1 » QUAND LE MARQUEUR DE ROUND ATTEINT LES POSITIONS 8, 6, 4 ET 2 COMME SUR L'IMAGE CI-DESSOUS



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.

42

Événement E.15

E.15 - LA GUICHETIÈRE

La dame au guichet prend tout son temps. Elle semble amusée par son écran d'ordinateur et ne daigne pas vous regarder. Peut-être a-t-elle lu un message marrant ; vous n'en avez rien à foutre.

« S'il vous plaît ! »

L'opératrice de la billetterie n'apprécie pas d'être interrompue dans ses distractions et vous regarde d'un air renfrogné. « Comment puis-je vous aider, monsieur ? »

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

56

Événement E.9

E.9 - RETOUR AUX AFFAIRES

Vous entrez à nouveau dans la station et vous fondez dans la foule. Vous évitez ainsi le garde qui vous a forcé à partir plus tôt.

PRENEZ UN JETON DE FURTIVITÉ

PLACEZ VOTRE PERSONNAGE SUR SON HEX DE DÉPART

■ **REPRENEZ LE JEU**

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

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

50

Événement E.17

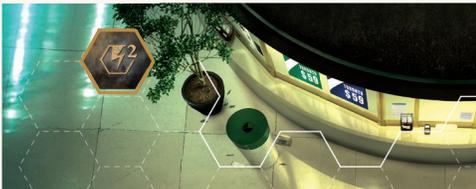
E.17 - JE CONNAIS MA DESTINATION

« Toronto, s'il vous plaît. » Homme de peu de mots, comme toujours. Vous répondez sèchement aux questions de la caissière au sujet de la date, du type de siège et de vos projets une fois arrivé à Toronto.

« S'il vous plaît. Je suis pressé. » Vous n'êtes pas bavard, et vous avez toujours eu du mal à afficher un sourire factice. Vous n'êtes pas ce genre de tueur.

PRENEZ LA CARTE OBJET « TICKET DE TRAIN » #74

PLACEZ JETON D'ACTION #2 SUR LE(S) HEX INDICU(S)



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

58

E.18 - DONNE-MOI CE QUE JE VEUX

Événement E.18

« Simple question. » Vos yeux se contractent, votre ton diminue et vous vous penchez légèrement. « Tu vas me répondre. Sinon... T'es morte. Jeune femme. Cheveux noirs aux épaules. Vêtements style gothique. Il y a de ça une heure. Où est-elle? »

Troublée, les larmes aux yeux, la caissière hoche lentement la tête. « Elle... elle était assise là-bas. Je pense que c'est sa valise. S'il vous plaît... »

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 FURTIVITÉ
VOUS DEVEZ LIRE E.21

■ Sinon,

RÉDUISEZ LE MARQUEUR DE ROUND DE 1

REPRENEZ LE JEU

59

E.36 - TERMINUS

Événement E.36

Toute tentative d'agir avec subtilité est désormais partie en fumée suite à votre dernière action. La gare plonge dans un brouillard de cris et de mouvements alors que vous entendez les gardes hurler dans votre direction. Deux paires de mains vous saisissent et une voix retentit : « Les flics sont en route ! »

Bris de mascarade ou simple fait divers, les mortels ici ne laisseront pas passer ça. Vous serrez les dents et marmonnez des injures.

« Ottawa. Ville de merde! »

■ SI VOUS AVEZ LE JETON D'INDICE #1

Vous vous précipitez vers le bon train.

FAITES UN TEST PHYSIQUE + ATHLÉTISME [DE DIFFICULTÉ 3]
✓ SUCCÈS: LIRE E.38 | ✗ ÉCHEC: LIRE E.37

■ Sinon,

659

Vous avez échoué le chapitre.

RECOMMENCEZ DEPUIS LE DÉBUT

77

E.23 - CAMÉLÉONIQUE

Événement E.23

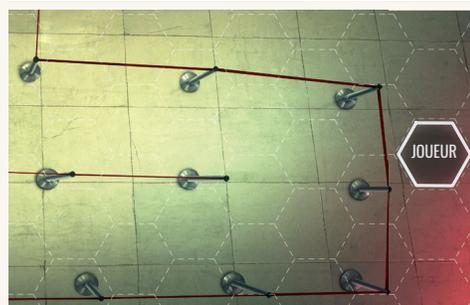
Vous vous éloignez du comptoir, vous frayant un chemin parmi les voyageurs de la gare. Vous entrez dans les toilettes. À l'intérieur, vous ôtez votre manteau, le nouez autour de votre taille, attachez vos cheveux en arrière et redressez votre posture.

Vous quittez ensuite les toilettes et remarquez aussitôt un garde qui vous cherchait juste avant. Il est incapable de vous repérer, désormais. « Ouff. Je dois être plus prudent... », marmonnez-vous pour vous-même en retournant dans le hall.

657

PRENEZ LA CARTE EFFET « FURTIF » #25

PLACEZ VOTRE MINIATURE SUR LE(S) HEX INDIQUÉ(S)



■ REPRENEZ LE JEU

658

RÉDUISEZ LE MARQUEUR DE ROUND DE 1

64

D.7 - PITOYABLE AGITATION

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

660

Alors que vous vous élanchez vers le garde, vous réalisez qu'il est prêt à vous affronter, car il fait un pas de côté puis se jette sur vous, vous envoyant contre le mur. « Merde. »

Ah, une bagarre. Juste ce que vous vouliez...

PRENEZ LA CARTE EFFET « CHANCELANT » #22

LE PNJ « AGENT DE SÉCURITÉ » UTILISE LA CARTE DE PROFIL « GARDIEN » #9

LE COMBAT COMMENCE !

Agent de sécurité D.7

■ SI VOUS GAGNEZ
LIRE D.10

■ SI VOUS PERDEZ
LIRE D.11

20



D.3 - SUSANNE ROI

« Madame Roi. » Vous la reconnaissez depuis la station et, lorsque vous prononcez son nom, elle resserre un peu plus son châle autour de son visage. Elle souhaite clairement qu'on la laisse tranquille.

Toutefois, sa présence pourrait être une bonne distraction pour les divers actes que vous devez accomplir dans ce train.

Passagère #7

D.3

647

LIRE D.8

648

LIRE D.10

28



D.5 - BONNE DISTRACTION

« Hé, tout le monde - c'est Susanne Roi! De *Montreal Blue Line!* » Vous nommez l'émission dans lequel elle joue juste pour faire tourner les têtes. Bien sûr, les autres passagers du wagon se tournent dans votre direction, sauf un. Tous ceux qui regardent se lèvent et s'approchent, poursuivant Roi hors du wagon dans l'espoir d'obtenir des selfies et des autographes. Vous souriez pour vous-même. Si vous vous battez dans ce wagon maintenant, il ne devrait pas y avoir de témoins d'un Bris de Mascarade.

Passagère

D.5

661

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

PRENEZ LA CARTE EFFET « DÉTENDU » #13

30



D.1 - PASSAGÈRE #6

Alors que vous vous tenez dans l'allée, essayant d'être discret, vous observez cette femme, toute recroquevillée sous un manteau de cuir et une tuque.

Oui, c'est bien Barker. Votre travail n'est pas d'interroger, mais d'éliminer. Cependant, elle pourrait posséder des informations précieuses. Vous ouvrez la bouche pour parler à votre future victime.

Passagère #6

D.1

662

S'IL EST ACTIF, RETIREZ LE MARQUEUR DE ROUND

SI VOUS AVEZ LA CARTE OBJET « VALISE » #73 VOUS DEVEZ LIRE L'ÉVÉNEMENT E.28

SI VOUS AVEZ LE JETON D'INDICE #1

Intimidez-la pour qu'elle vous accompagne dans une section plus tranquille du train.

FAITES UN TEST SOCIAL + INTIMIDATION DE DIFFICULTÉ 2

✓ SUCCÈS: LIRE D.3 | × ÉCHEC: LIRE D.4

Demandez à Barker pourquoi elle a volé Caleb Duval.

LIRE D.2

38



D.5 - SUPPLICATIONS

Rendu à la fin du wagon, vous fermez rapidement les portes de cette zone. Barker lève les mains en signe de reddition et des larmes de Sang coulent au coin de ses yeux. « S'il vous plaît. S'il vous plaît, je sais que vous ne faites que suivre les ordres, mais je ne mérite pas d'être détruite. Duval veut seulement me tuer parce que j'ai découvert ses sales petits secrets, mais je ne le dirai à personne, je le jure ! »

Elle se met à genoux. « Je vous supplie d'avoir pitié. Je pourrais poursuivre mon chemin sur ce train. Dites juste à Duval que vous m'avez détruite et laissez-moi partir. »

Passagère #6

D.5

663

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

Faites preuve de pitié.

LIRE D.7

Attaquez-la.

LIRE D.6

42

E.8 - CRIME ÉVIDENT

Événement E.8

Ce corps sera bientôt découvert, ce qui signifie que vous êtes encore plus pressé par le temps qu'auparavant. Vous ne pouvez pas dépenser toute votre énergie à essayer de cacher un corps exsangue, cependant, et vous pourriez vous faire prendre en essayant de le mettre dans un endroit discret. « Non. Il faut juste faire avec. »

À un moment ou à un autre, quelqu'un trouvera la dépouille. Vous devez juste espérer trouver Barker en premier.

665**S'IL EST ACTIF, RETIREZ PUIS PLACEZ LE MARQUEUR DE ROUND SUR 5****RETIREZ LE JETON D'ACTION #1 DE LA TUILE**

QUAND LE MARQUEUR DE ROUND A ATTEINT 0
VOUS DEVEZ LIRE E.39

- D'ici là,
REPRENEZ LE JEU

71

E.22 - CONTRE LA MONTRE

Événement E.22

Vous regardez l'employé du rail par terre. Vous n'êtes pas inhumain. Vous avez moins de remords que certains de vos semblables, mais vous pouvez compatir à la douleur de quelqu'un qui tentait simplement de faire son travail.

Il n'y a pas de temps pour s'attarder. Plus vous passez de temps ici, moins vous aurez de temps pour traiter avec Barker. Surtout si l'on considère que le cadavre sera retrouvé sous peu.

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**

QUAND LE MARQUEUR DE ROUND A ATTEINT 0
VOUS DEVEZ LIRE E.39

- **REPRENEZ LE JEU**

85

E.13 - ABSORBER LE COUP

Événement E.13

Alors que vous tentez d'arracher le couteau aux deux types, Barbu vous fixe avec des yeux sauvages et crache un « Va te faire foutre ! » avant de vous poignarder dans l'avant-bras, enfonçant la pointe sous votre peau. Vous poussez un cri.

Si vous étiez parmi les vivants, c'est le genre de blessure qui pourrait vous vider de votre sang. Dans l'état actuel des choses, vous encaissez vos pertes et poursuivez votre route. Quelle perte de temps.

DIMINUEZ LE MARQUEUR DE ROUND DE 1**PRENEZ 1 DÉGÂT****666**

- Sinon,
REPRENEZ LE JEU

76

E.28 - BAGAGES RECONNAISSABLES

Événement E.28

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

Alors que vous êtes sur le point d'agir, vous voyez quelque chose d'absolument horrible se produire devant vous : les yeux de Nina Barker s'élargissent, ses pupilles se rétrécissent et elle se transforme en un boa constricteur géant.

C'est alors que vous réalisez qu'elle ne vous a peut-être pas reconnu dans le reflet de la fenêtre, mais qu'elle a certainement reconnu les bagages que vous portiez.

PRENEZ LA CARTE EFFET « DÉCOUVERT » #26**LE PNJ « PASSAGÈRE #6 » UTILISE LA CARTE DE PROFIL « NINA BARKER » #86**

SI VOUS GAGNEZ
LIRE E.29

SI VOUS PERDEZ
LIRE E.36

91

Événement E.33



E.33 - EMBUSCADE

Le temps presse. Le wagon semble vide, mais il faut vérifier partout, au cas où Barker se cacherait.

« Où es-tu... » Vous vous penchez pour regarder sous la table la plus proche. Alors que vous scrutez les deux côtés de la table, Barker bondit sur vous depuis le porte-bagages!

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

SI VOUS AVEZ LA CARTE OBJET « VALISE » #73
VOUS DEVEZ LIRE E.34

PRENEZ 2 DÉGÂTS

LE PNJ « PASSAGÈRE #6 » UTILISE LA CARTE DE PROFIL « NINA BARKER » #86

LE COMBAT COMMENCE !

SI VOUS GAGNEZ
LIRE E.35

SI VOUS PERDEZ
LIRE E.36

96

Charlotte Milliner D.1



D.1 - LA MORT DEVIENT SIENNE

Appuyée contre un pilier en faux marbre devant l'appartement qui vous a servi de havre temporaire ces dernières nuits, Charlotte scrute méticuleusement les rues. Dans le sillage du carnaval, les seuls vestiges des festivités sont des déchets, humains ou autres. Les quelques fêtards restants sont éparpillés, surfant sur l'excitation d'une fête passée depuis longtemps.

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

- Sinon, vous volez un baiser furtif à votre sire et vous retournez dans les rues.
REPRENEZ LE JEU

6

Charlotte Milliner D.3

D.3 - UNE SOMBRE MINE

Toujours à l'affût, Charlotte remarque quelque chose dans votre attitude qui l'inquiète. Son sourire s'estompe en une ligne étroite, sévère et perplexe. « Tu es contrariée, chaton. Qu'est-ce qu'il y a ? »

Même si la vision s'est estompée, la détestable sensation de picotement sur votre peau n'a pas disparu. « J'ai besoin de ton aide. Le monde caché est en train de saigner aux coutures. Les gens en sont affectés et, quoi que ce soit », dites-vous en dirigeant le regard de Charlotte vers l'officier insouciant, « cet homme est au centre de toute cette histoire. »

Les yeux de votre sire se rétrécissent alors qu'elle examine l'homme. « Ce n'est pas un Descendant. Si tu as raison — et je suis sûre que c'est le cas —, il s'agit de quelqu'un qui ne se soucie pas de protéger la Mascarade ou la vie des autres. » Elle ferme les yeux un instant, comme si elle se préparait à ce qui allait suivre. Tournant son regard vers vous, elle vous offre un sourire penaud. « Nous avons du travail à faire... Je suis désolée, il semble que j'organise toujours les pires soirées. »

Vous riez à la remarque. « Tu ne t'es toujours pas excusée pour la dernière fois à Pasadena. »

Elle vous regarde d'un air faussement offensé. « Oh, allez, on s'est très bien débrouillées. Et on le fera encore », dit-elle en vous donnant un baiser fugace sur la joue.

« Après toi », déclare-t-elle.

PRENEZ LE JETON D'INDICE #2

PRENEZ LA CARTE EFFET « TROISIÈME OEIL » #39

VOUS NE POUVEZ PLUS INTERAGIR AVEC LE PNJ « CHARLOTTE MILLINER »

649 LIRE LE DIALOGUE « POLICIER » D.2

8

Charlotte Milliner D.4

D.4 - CRAINTES D'ENFANTS

« Je ne plaisante pas ! » dites-vous, agacée. « Les gens sont poussés dans le désespoir et la paranoïa. Au point de se faire du mal. » L'irritation est claire dans votre voix.

Charlotte lève un sourcil et esquisse un sourire arrogant. « Tu... n'es pas en train de me dire que tu te soucies du confort du bétail, n'est-ce pas ? » demande-t-elle timidement.

Troublée, vous agitez la main avec dédain. « Je ne m'en soucie guère, mais ils n'agissent pas normalement et cela devrait être une indication que quelque chose ne va pas, non ? »

Charlotte se moque. « Bien sûr, ma chérie. Écoute, quand j'ai découvert le monde caché, j'ai vu des liens surnaturels partout, même là où il n'y en avait pas. » Votre sire fait rouler ses épaules en se redressant. « Tu es encore novice dans tout cela, alors que dirais-tu que je me promène avec toi, que je t'aide à filtrer ce qui est et ce qui n'est pas une cause d'inquiétude, d'accord ? » dit-elle avec condescendance en posant une main sur le bas de votre dos, vous ramenant dans les rues.

Vous ne pouvez vous empêcher de vous sentir humiliée par la réaction de la personne que vous tenez en si haute estime, même si vous lui êtes reconnaissante pour son aide.

PRENEZ LE JETON D'INDICE #2

PRENEZ LA CARTE EFFET « RISIBLE » #34

VOUS NE POUVEZ PLUS INTERAGIR AVEC LE PNJ « CHARLOTTE MILLINER »

650 LIRE LE DIALOGUE « POLICIER » D.2

9



Charlotte Milliner D.5

D.5 - UNE PASSION À FAIRE FONDRE LE CŒUR DES MORTS

« Je ne plaisante pas, *Charlotte* », dites-vous, furieuse. Votre sire, silencieuse et surprise par l'utilisation de son prénom au lieu des sobriquets amoureux typiques, s'apprête à répondre, mais vous l'interrompez dans son élan. « J'ai vu des choses qui vont au-delà de la simple drogue ou de l'agitation d'une fête. Nous parlons de passions poussées si loin qu'elles deviennent destructrices, de l'extase à l'angoisse, la paranoïa et la rage... » Vous vous arrêtez pour prendre une inspiration lorsque votre sire lève une main calmement, vous invitant à faire une pause.

« Je fais cela depuis un certain temps, déjà. À la recherche du surnaturel, des esprits et de tout autre être entropique s'échappant du monde caché... Je suis peut-être devenue un peu blasée, je l'admets. Peut-être ai-je... manqué une chose ou deux », acquiesce-t-elle.

« Nous irons vérifier, *Aurora* », répond-elle avec malice. « Tu as déjà eu l'œil pour ces choses-là, par le passé. Je vais te donner le bénéfice du doute. » Elle soupire. « On dirait qu'il est impossible d'avoir une seule nuit de libre pour nous. »

Vous gloussez, soulagée par sa réaction. « Eh bien, il y a eu cette nuit à Atlanta... Tu te souviens ? »

Charlotte roule les yeux. « Je n'appellerais pas exactement ça une soirée sans histoire, mon trésor. Je peux encore sentir ce morceau de crucifix dans mon poumon », dit-elle, grimaçant alors qu'elle vous suit dans les rues.

PRENEZ LE JETON D'INDICE #2

PRENEZ LA CARTE EFFET « TROISIÈME ŒIL » #39

651

VOUS NE POUVEZ PLUS INTERAGIR AVEC LE PNJ « CHARLOTTE MILLINER »

LIRE LE DIALOGUE « POLICIER » D.2

D.4 - LA CRÈME DE LA CRÈME

« Belle soirée, n'est-ce pas ? » dit-il avec un large sourire. Il balaie les rues du regard, satisfait de ce qu'il voit. « Chacun est à sa place, joue son rôle. Tout le monde est heureux et volontaire. Une très bonne soirée qui ne peut que s'améliorer, n'est-ce pas ? » dit-il.

674

Quelque chose cloche chez lui, mais vous n'arrivez pas à mettre le doigt dessus.

FAITES UN TEST MENTAL + INTUITION DE DIFFICULTÉ 3
✓ SUCCÈS: LIRE D.8 | ✗ ÉCHEC: LIRE D.9



Policier D.4



Policier D.1

D.1 - BÉNIS SOIENT LES AGENTS DE LA PAIX

Le policier se tient debout sur le bord du trottoir, balançant sa matraque de manière nonchalante tout en balayant les rues d'un large sourire insouciant. Lorsqu'il vous voit approcher, ses yeux se tournent dans votre direction sans vous regarder complètement.

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

SI VOUS AVEZ 2+ JETONS DE SUCCÈS D'INVESTIGATION

Parlez des événements étranges dont vous avez été témoin ce soir.
LIRE D.3

672

« Bonsoir ! » lui dites-vous.

LIRE D.4

Si non,
REPRENEZ LE JEU



Policier D.5

D.5 - OÙ LES LINGEULS S'AMINCISSENT

FAITES UN TEST DE LA BÊTE

La vitae torpide qui se tenait languissant dans vos veines se précipite soudainement à travers votre corps. La chaleur est oppressante pendant un moment alors que votre vision se brouille et s'assombrit. Le monde s'efface.

La cécité. Puis, une lumière. Grise et sans vie, elle illumine à nouveau le monde lorsque votre vue revient, vous montrant une vision sinistre et macabre des rues où vous vous trouviez autrefois.

Votre inquiétude est justifiée. Les ombres tourbillonnent autour du policier dans un violent maelstrom. Les traits sombres transpercent les murs et les gens comme s'ils n'étaient pas là. Vous pouvez voir les pâles lueurs de la vie des animaux imprudents qui tentent de lutter contre cette houle venue des ténèbres avec pulsions et passions démesurées.

Et dans l'œil du cyclone se tient l'officier, avec des dizaines de vrilles sombres émanant de lui comme un marionnettiste dément.

673

PRENEZ LE JETON D'INDICE #1

Vous pouvez voir et sentir la malice de la tempête qui entoure l'homme. Vous en arrivez à la conclusion que ce n'est pas quelque chose que vous devriez essayer d'affronter seule. Peut-être que Charlotte serait prête à vous aider.

Votre vision redevient normale. C'est avec une sensation de frisson sur votre peau d'albâtre que vous vous éloignez du policier, qui ou quoi qu'il puisse être.

REPRENEZ LE JEU

675

VOUS NE POUVEZ PLUS INTERAGIR AVEC « POLICIER » #138

D.8 - INTRUS

Jetant un coup d'œil autour de vous, vous constatez que personne à proximité ne semble être heureux ou avoir un but précis. Vous regardez à nouveau le sourire béat de l'homme, qui n'a sa place nulle part ailleurs que dans les publicités des années 1950. Il paraît complètement inconscient de la souffrance ou des problèmes qui abondent autour de lui. Non pas que les flics soient tenus de s'immiscer dans les moindres problèmes des gens, mais son attitude est tout de même étrange.



— Policier D.8

PRENEZ 1 JETON DE SUCCÈS D'INVESTIGATION

676

▪ LIRE D.10

D.9 - AGENT DE LA PAIX

Il est peut-être un peu excentrique, mais rien n'indique qu'il soit sous l'effet de drogues ou d'alcool.

Cet homme ne donne aucune indication qu'il n'est pas heureux et qu'il ne fasse que profiter simplement de sa soirée. Aussi étrange que cela puisse être, c'est Mardi Gras, après tout.

Pourtant, quelque chose vous dérange chez lui.



— Policier D.9

677

▪ LIRE D.10

D.1 - SI COQUINS QUE LE PÈRE NOËL NE FERA PAS LE DÉTOUR



— Couple D.1

Vous vous approchez du couple dans l'espoir d'évaluer si le contenu de leurs veines serait adéquat pour un petit verre. Il est rare que vous réussissiez à attirer deux personnes à la fois dans votre havre, mais vous êtes néanmoins prête à l'envisager.

Vêtu de manière festive, le couple d'âge moyen se caresse et s'embrasse comme des adolescents, sans se soucier du regard des passants. La passion avec laquelle ils se dévorent l'un et l'autre semble s'intensifier chaque minute.

678

▪ Observez-les de plus près.

LIRE D.2

▪ Poursuivez votre chemin avant que la situation ne dégénère en un acte dont vous ne souhaitez pas être témoin.

VOUS NE POUVEZ PLUS INTERAGIR AVEC LE PNJ « COUPLE INDÉCENT »

REPRENEZ LE JEU

E.4 - LE BÉTAIL NE CHANGE JAMAIS

— Événement E.4

Les hommes se battent. Impossible pour vous de savoir pourquoi. Vous devez supposer que c'est pour les raisons typiques des affrontements entre mortels : égo touché, faux pas social, ou le sport.

Alors que vous restez là à les observer, l'un d'eux assène un violent coup à l'autre, le faisant reculer. Un jet de sang et de salive éclabousse votre joue.

▪ Donnez-leur une leçon.

FAITES UN TEST PHYSIQUE + BAGARRE [DE DIFFICULTÉ 2]
✓ SUCCÈS: LIRE E.5 | × ÉCHEC: LIRE E.7

682

▪ SI VOUS AVEZ [FORCE D'ÂME] NIVEAU 1+

Ne prenant aucun risque, vous faites appel à votre résilience naturelle pour leur donner une leçon.

LIRE E.6

▪ N'ayant aucune raison de les séparer, vous vous éloignez. S'ils n'étaient pas aussi idiots, ils n'auraient pas commencé à se battre. De plus, l'un d'entre eux pourrait finir à la morgue, ce qui en ferait un repas rapide et facile pour votre sire et vous-même.

RETIREZ JETON D'ACTION #1 DE LA TUILE

REPRENEZ LE JEU



683

Charlotte
D.1

D.1 - ANTICIPATION

Charlotte semble avoir une énergie nerveuse qui émane d'elle.

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

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

685

Autrement,
REPRENEZ LE JEU

6



684

Clarence
D.1

D.1 - UN ÉTRANGER DANS LA NUIT

PRENEZ LE JETON D'INDICE #3

Immobile dans la lueur néon de l'enseigne du cinéma se tient un homme vêtu de simples accoutrements d'ouvrier. Il se tient droit, détendu et à l'aise dans l'obscurité environnante, les pouces dans ses poches. Alors que vous vous approchez, il lève la tête et vous affiche ce qui semble être un franc sourire qui manque de réconfort.

« Mes sincères excuses d'avoir détourné votre chemin de cette manière. J'espère que je n'ai pas gâché votre soirée de quelque façon que ce soit, mademoiselle. » Vous notez un accent traînant, provenant du sud des États-Unis. « Je m'appelle Clarence. Clarence Bleeker. Vous et votre amie semblez un peu perdues et comme je me trompe rarement sur de telles choses, j'ai pensé vous offrir de l'aide », dit-il en s'approchant lentement. « Avez-vous besoin d'aide pour vous rendre à votre destination, mademoiselle ? »

« Oui. Savez-vous comment aller à l'église Saint-Alberic ? »
LIRE D.2

« Non, nous savons exactement où nous allons, merci. Vous arrêtez souvent les gens sur la route pour les interroger en plein milieu de la nuit dans une ruelle douteuse ? Vous ne voyez rien de problématique avec ce comportement ? »
LIRE D.3

SI VOUS AVEZ AUSPEX
Ses raisons pour vous arrêter semblent un peu faibles. Vous préférez savoir à qui vous avez à faire avant de dire quoi que ce soit. Vous vous concentrez sur son aura dans le but d'en apprendre plus sur ses motivations.
LIRE D.4

18



Charlotte
D.3

D.3 - DÉTERMINATION

« Bon... » dites-vous en vous approchant de Charlotte. « Cet homme, là-bas, est Clarence Bleeker, un nettoyeur pour les Anarchs locaux. Il a l'intention de brûler Saint-Alberic dans quelques minutes, alors je suggère que nous perdions le moins de temps possible. »

Les yeux de Charlotte s'écarquillent de surprise, puis, elle jette un regard de mépris vers Clarence. « Pourquoi ne l'as-tu pas tué alors ? On ne peut pas le laisser foutre nos plans en l'air... »

Vous pouvez voir qu'elle s'énerve visiblement, et vous l'interrompez doucement. « Tout va bien aller, mon cœur. Nous aurons un peu de temps avant qu'il ne détruise les preuves et ne permette au Chirurgien de s'échapper. Nous devrions avoir l'occasion de terminer le tout avant que l'église ne brûle. Pour l'instant, suivons-le là-bas. »

Charlotte prend une seconde pour traiter l'information et acquiesce lentement. « D'accord, je suppose que je peux travailler avec ça... » dit-elle d'un air un peu ronchon. « Bon travail ma colombe. »

Vous souriez.

S'IL EST ACTIF, RETIREZ LE MARQUEUR DE ROUND

687

LIRE L'ÉVÉNEMENT E.12

8

D.20 - DUR À CONVAINCRE

« Nous ne pouvons pas avoir un incendie alors qu'il est présent ! Il va s'enfuir à nouveau, et va répéter ce petit spectacle d'horreur ailleurs. Et vous devrez à nouveau vous en occuper ! »

Clarence reste immobile. « Vous aussi, apparemment », soupire-t-il. « Qu'attendez-vous de moi, exactement ? »

« J'ai juste besoin d'accéder à l'église et de m'occuper de ce connard avant que vous ne mettiez le feu à l'église. Quelques minutes, c'est tout ce dont j'ai besoin. »

Il vous regarde, vous et votre Sire. « Quelques minutes, c'est tout ce que j'aurais à vous donner de toute façon. Alors si vous ne voulez pas finir votre... exorcisme avec des flammes qui vous lèchent les talons, je vous propose de me suivre rapidement. Ne pensez pas que parce que vous vous trouvez dans le bâtiment je n'y mettrai pas le feu. La Mascarade est plus importante que votre chasse aux fantômes. »

« Chasse aux spectres », le corrigez-vous.

Clarence sourit et hausse les épaules. « Je suis sûr que cette distinction est importante pour vous. »

679

Clarence se dirige vers son camion, ouvre la porte et s'enfonce dans le siège du conducteur. Vous savez que vous n'avez que peu de temps avant qu'il ne mette feu à l'église. Vous devrez vous dépêcher.

PLACEZ LE MARQUEUR DE ROUND SUR 8

QUAND LE MARQUEUR DE ROUND A ATTEINT 0
VOUS DEVEZ LIRE L'ÉVÉNEMENT E.25

REPRENEZ LE JEU



Clarence
D.20

37

CHAPITRE D'EXTENSION — HECATA — AURORA ROSSELINI
CHAPITRE N°2 — PLONGER DANS L'ABÎME

D.22 - DERNIER RECOURS

« C'est un spectre qui est responsable de ce qui se produit », dites-vous, tentant d'avoir l'air convaincante. « Si vous ne travaillez pas avec nous, ces massacres continueront à apparaître dans la région. Combien de scènes de meurtre pouvez-vous réduire en cendre avant que les gens ne se posent des questions ? Combien, Clarence ? »

Clarence ne ralentit pas et ne fait pas demi-tour, un nuage de fumée le suit alors qu'il se dirige vers son véhicule. « Vous auriez dû y penser avant que vos problèmes ne se retrouvent sur mon territoire. Maintenant, c'est à moi de les gérer, et je ferai ce qu'il faut. Vous êtes libre de me suivre, mais j'ai un emploi du temps à respecter. Ne pensez pas que parce que vous vous trouvez dans le bâtiment je n'y mettrai pas le feu. »

680

Clarence s'assoit dans le siège conducteur de son camion et ferme la porte derrière lui. Vous n'avez que très peu de temps avant qu'il ne mette feu à l'église. Vous devez vous dépêcher.

PLACEZ LE MARQUEUR DE ROUND SUR 7

QUAND LE MARQUEUR DE ROUND A ATTEINT 0
VOUS DEVEZ LIRE L'ÉVÉNEMENT E.25

▪ REPRENEZ LE JEU

Clarence
D.22

39

CHAPITRE D'EXTENSION — HECATA — AURORA ROSSELINI
CHAPITRE N°2 — PLONGER DANS L'ABÎME

D.6 - LA DERNIÈRE LUEUR

« Le Seigneur ne voudrait pas que son serviteur soit impuissant devant l'œuvre du diable », dites-vous en appliquant autant d'émotion dans votre ton qu'il vous est possible. Avoir passé une grande partie de votre vie sur des plateaux de tournage est utile, de temps en temps.

« Je... je ne suis pas impuissant », rétorque-t-il.

Vous souriez. « Bien sûr que non, Mikael. Le Seigneur est avec vous. Votre volonté est la sienne. Votre foi est plus forte que vous ne le croyez... Pourquoi pensez-vous avoir été épargné ? »

« Pour souffrir ? »

« Vous avez été épargné parce que le Mal ne peut pas vous atteindre. Vous avez été épargné parce que vous êtes aimé. »

Il se tourne vers vous. Ses magnifiques yeux gris transpercent les vôtres un instant. « Vous êtes Sa servante... n'est-ce pas ? » demande-t-il. « Ne le sommes-nous pas tous ? » Vous affichez un sourire aussi honnête que possible.

Il regarde ses mains, souillées du sang des victimes du Chirurgien. « J'irai prier et abjurer le Diable dans la sacristie... Et puis, une fois mon travail terminé, je me consacrerai à expier mes péchés pour chaque âme perdue ici ce soir. »

Vous vous sentez presque déçu qu'il ait vu tant de choses qu'il n'aurait pas dû. Il aurait pu faire un serviteur intéressant... Il est maintenant une menace pour la Mascarade et il doit mourir.

681

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

686

▪ Sinon,
LIRE D.8Mikael
D.6

61

CHAPITRE D'EXTENSION — HECATA — AURORA ROSSELINI
CHAPITRE N°2 — PLONGER DANS L'ABÎME

D.8 - NIHILISME

Un danger pour la Mascarade, mais au moins, ce n'est pas un danger dont vous avez la responsabilité. C'est le territoire de Clarence, après tout. D'un autre côté, vous prenez un grand plaisir à manipuler ce mortel.

« Votre dévouement est louable face à de telles... horreurs. Mais ce n'est pas ce qu'il désire pour votre dernier acte sur cette terre... » Vous le regardez silencieusement, alors qu'il réalise lentement ce que vous lui demandez.

Son sourire devient béat, ravi de voir sa foi validée. Il ramasse un morceau de bois pointu au sol et, le tenant fermement, se dirige hors de l'église pour en finir avec sa vie.

Vous lui offrez un dernier sourire et, lorsqu'il ne peut plus vous voir, votre sourire se transforme en un sombre rictus de satisfaction. Le Chirurgien est peut-être impitoyable et cruel, mais vous avez réussi là où il a échoué. Vous vous êtes débarrassée du dernier survivant. Vous riez en vous disant que le spectre serait bien plus dangereux s'il avait la moitié de votre vivacité d'esprit.

691

▪ RETIREZ LE PNJ « MIKAEL LEBLANC » DE LA TUILE

REPRENEZ LE JEU

Mikael
D.8

63

CHAPITRE D'EXTENSION — HECATA — AURORA ROSSELINI
CHAPITRE N°2 — PLONGER DANS L'ABÎME

E.10 - NETTOYER LE NETTOYEUR

Vous vous tenez sur le corps de Clarence Bleeker. Son apparence cadavérique présente tous les signes typiques d'un vampire en torpeur. Charlotte secoue la tête.

« C'est décevant », soupire-t-elle doucement. « J'aurais aimé m'entendre avec les Anarchs qui contrôlent la région de Montréal. Mais je suppose qu'on ne pouvait pas l'éviter. »

Vous acquiescez et vous agenouillez. Les bras sous les épaules de Clarence vous dites : « Aide-moi à le déplacer ».

Ensemble, vous hissez le corps mou de Clarence dans le coffre de la voiture de Charlotte. Puis, après vous être entassées à l'avant, vous démarrez la voiture et vous vous dirigez vers l'église, prenant note de laisser le corps quelque part au fond des bois pour que le soleil le trouve au matin.

▪ LIRE E.12

692

PRENEZ LE JETON D'INDICE #2

Événement
E.10

83

E.12 - SAINT-ALBERIC DE LA RÉDEMPTION

Événement E.12

Le rugissement satisfaisant de la Mustang noire décapotable 1966 de Charlotte se transforme en un ronronnement sourd à l'approche du petit parking situé sur le côté de l'église Saint-Alberic. Vous trouvez une place vide entre un minivan et une vieille berline. La lumière multicolore qui jaillit des vieux vitraux de l'église est la seule lumière qui éclaire le stationnement une fois vos phares éteints. Charlotte vous lance les clés avec un clin d'œil. « Pas de poches : tu les gardes », dit-elle avant que vous sortiez toutes les deux.

Le bâtiment a certainement connu de meilleures décennies ; la peinture blanche s'écaille sur le revêtement en aluminium bon marché, les gouttières rouillées pendent dangereusement du toit.

Vous dirigez vos pas vers l'entrée principale. Même si vous pouvez voir des lumières à l'intérieur, le silence qui plane est inquiétant.

Charlotte ne dit rien pendant que vous faites le tour du vieux bâtiment, mais son impatience est évidente et vous ne pouvez vous empêcher de vous sentir nerveuse à l'approche des escaliers. Vous passez mentalement en revue les étapes et les détails de la cérémonie que vous avez conçue pour piéger le Chirurgien. Vous espérez ne pas avoir oublié un élément crucial dans sa conception.

SI VOUS AVEZ LE JETON D'INDICE #1
VOUS DEVEZ LIRE E.14

SI VOUS AVEZ LE JETON D'INDICE #2
VOUS DEVEZ LIRE E.16

689

▪ Sinon,

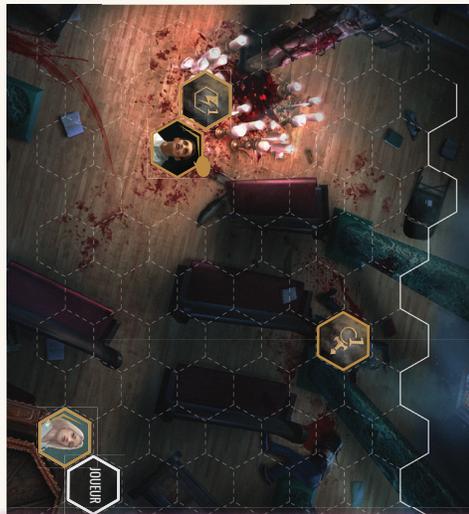
688 LIRE E.15

85

E.21 - MISE EN SCÈNE

Événement E.21

PLACEZ JETON D'ACTION #1, JETON DE ZONE D'INVESTIGATION #1, VOTRE MINIATURE, LE PNJ « CHARLOTTE MILLINER » #139 ET LE PNJ « MIKAEL LEBLANC » #142 SUR LE(S) HEX INDIQUÉ(S)



693

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

▪ REPRENEZ LE JEU

94

E.29 - LA FIN DES TOURMENTS

Événement E.29

694

RETIREZ LE MARQUEUR D'AUTORITÉ

Voyant votre sœur suspendue en l'air et se débattre, vous vous jetez sauvagement sur le Chirurgien.

LE PNJ « LE CHIRURGIEN » UTILISE LA CARTE DE PROFIL « LE CHIRURGIEN » #93

LE PNJ « CLARENCE BLEAKER » UTILISE LA CARTE DE PROFIL « CLARENCE BLEAKER » #92

LE PNJ « CLARENCE BLEAKER » VOUS REJOINT EN TANT QU'ALLIÉ DANS CE CHAPITRE.

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

690

SI VOUS GAGNEZ
LIRE E.42

102

E.32 - LOYAUTÉ IMMORTELLE

Événement E.32

En regardant le cadavre fraîchement animé, vous serrez les dents et criez. « Hé ! » Le cadavre tourne la tête bêtement vers vous. « Tue... Tue cette chose ! » Vous parvenez à peine à croasser votre ordre à travers la douleur.

Le cadavre tourne les yeux vers le spectre et se précipite sauvagement sur lui.

Le Chirurgien baisse la tête vers la chose morte qui le griffe et le mord, reconnaissant là l'une de ses victimes. « Non... » grogne-il. « Non... Arrête... Arrête d'être en vie ! Je t'ai fait mourir ! » Ses cris démentés font craquer les vitraux autour de lui tandis que des dards de ténèbres condensés transpercent votre création encore et encore.

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

105

CHAPITRE D'EXTENSION — LASOMBRA — EDWARD HARVEY
CHAPITRE N°1 — LE PORTRAIT DE DAMIAN BUCKFIELD



D.16 - DÉLIBÉRÉMENT MAUVAIS

Tremblay va perdre chacun de ces clients. Il a gâché toutes les commandes.

« Tremblay ». Vous adoptez une approche plus paternelle. Il est dans une situation précaire. Vous pouvez tout aussi bien obtenir ce dont vous avez besoin, que briser Tremblay de façon permanente. « Nous pouvons vous aider à garder votre emploi, mais vous devez nous aider. »

« Que dois-je faire? »

« Dites-nous où est Damian Buckfield, mais puisque vous semblez incapable de nous dire quoi que ce soit à ce sujet, nous aimerions savoir... »



Tremblay D.16

SI VOUS AVEZ LE JETON D'INDICE #2

« ... ce que vous faites ici, exactement. Quel est l'intérêt de saboter chaque tableau qu'on vous donne? »

LIRE D.8

SI VOUS AVEZ LE JETON D'INDICE #3

« ... à propos du bas-relief sur votre bureau. Que se passe-t-il avec ça? Ce n'est pas une peinture et ce n'est pas un travail de restauration. »

LIRE D.6

696

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

LIRE D.9

CHAPITRE D'EXTENSION — LASOMBRA — EDWARD HARVEY
CHAPITRE N°1 — LE PORTRAIT DE DAMIAN BUCKFIELD



IN.1 - TOILE SUR CHEVALET

La peinture n'est pas terminée. Vous pouvez voir des coups de crayon sous de fines couches de peinture dans la moitié inférieure de la toile, là où se trouve le bureau.

Malgré cela, quelqu'un a restauré l'arrière-plan et a fait un bien meilleur travail que la personne qui a retouché le sujet.

Bizarrement, avec la restauration à moitié faite, on distingue à peine les couleurs d'origine sous le calque restauré, et elles sont radicalement différentes, tant au premier plan qu'à l'arrière-plan.

Sont-ils intentionnellement en train de saboter cette œuvre?

698

PRENEZ LE JETON D'INDICE #2

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

REPRENEZ LE JEU

CHAPITRE D'EXTENSION — LASOMBRA — EDWARD HARVEY
CHAPITRE N°1 — LE PORTRAIT DE DAMIAN BUCKFIELD



IN.1 - TOILES ENTREPOSÉES

Vous ne connaissez pas grand-chose à l'art, mais vous êtes à peu près certain que ce sont toutes des reproductions d'œuvres classiques. Celles qui ne le sont pas, les rares que vous ne pouvez pas identifier, sont probablement des artistes modernes locaux.

Vous êtes sur le point de partir lorsque vous remarquez que nombre de ces peintures se ressemblent étrangement. Vous en prenez quelques-unes et confirmez ce que vous avez vu. C'est la même pose, la même silhouette générale dans les portraits. C'est comme si le restaurateur était incapable de les restaurer et dissimulait ses erreurs en peignant dessus avec toute la grâce d'un enfant à la maternelle.

697

PRENEZ LE JETON D'INDICE #1

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

REPRENEZ LE JEU

CHAPITRE D'EXTENSION — LASOMBRA — EDWARD HARVEY
CHAPITRE N°1 — LE PORTRAIT DE DAMIAN BUCKFIELD



IN.2 - TOILE SUR CHEVALET

La peinture est toujours en cours. Vous pouvez voir des coups de crayon sous de fines couches de peinture dans la moitié inférieure de la toile, là où se trouve le bureau.

Malgré cela, quelqu'un a restauré l'arrière-plan et a fait un bien meilleur travail que la personne qui a retouché le sujet.

Pourquoi quelqu'un paierait pour faire restaurer une œuvre inachevée, cela vous dépasse.

699

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

REPRENEZ LE JEU

Bas-relief

IN.1 - BAS-RELIEF

Trois personnages sont représentés sur le relief. Il manque beaucoup de détails, notamment en arrière-plan, mais un croquis posé sur le bureau vous donne une bonne idée de ce à quoi il ressemblera une fois terminé. C'est signé D.B.

IN.2

700 PRENEZ LE JETON D'INDICE #3

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

REPRENEZ LE JEU

66

IN.2 - LA PORTE

La porte

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

Vous pouvez entendre des sons doux venant de l'autre côté de la porte, comme un rideau flottant au vent. Le son est irrégulier, suffisamment pour que vous sachiez que ce n'est pas un vrai rideau.

Vous restez vigilant, au cas où.

PRENEZ LA CARTE EFFET « DÉTENDU » #13

- Ouvrez la porte.
LIRE E.2

- Sinon,

PLACEZ JETON D'ACTION #1 SUR LE HEX INDIQUÉ



REPRENEZ LE JEU

71

E.4 - SERRURIER IMPROVISÉ

Événement E.4

La porte est verrouillée et, malheureusement, vous n'avez pas les outils nécessaires pour la crocheter silencieusement.

726 Vous pouvez essayer de l'ouvrir de force.

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

- Reculez et passez à autre chose.
REPRENEZ LE JEU

77

E.5 - OBSTACLE INÉBRANLABLE

Événement E.5

Vous faites un pas en arrière et baissez votre épaule, prêt à pousser la porte. Avec force, vous vous précipitez sur celle-ci.

Mais elle ne bouge pas. Vous avez toutefois l'impression que votre épaule s'est disloquée. Alors que vous massez votre épaule pendant que Wilseihman ricane, vous entendez le bruit de quelque chose de léger tombant au sol dans l'autre pièce.

PRENEZ 1 DÉGÂT

PLACEZ JETON D'ACTION #3 ET #4 SUR LE(S) HEX INDIQUÉ(S)



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

78

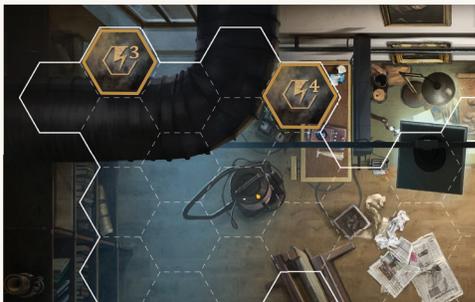
E.6 - VOICI HARVEY !

Événement E.6

Dans un craquement, la porte éclate. Presque immédiatement, vous entendez le bruit de quelque chose de léger tombant sur le sol dans la pièce voisine.

RETIREZ JETON D'ACTION #1 ET #2 DE LA TUILE

PLACEZ JETON D'ACTION #3 ET #4 SUR LE(S) HEX INDIQUÉ(S)



▪ **REPRENEZ LE JEU**

703

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

79

E.2 - NOUS N'ÉTIIONS PAS PRÉPARÉS

Événement E.2

« Arrête de traîner les pieds, Harvey. Nous n'avons que quelques heures avant le lever du soleil. »

Son ton vous rappelle les réprimandes sans fin que votre sire vous a donné après votre Étreinte. Harvey, fais ça. Harvey, ne fais pas ça. Et chaque soir, les consignes changeaient, se contredisaient, ou il créait tellement d'exceptions à ses propres règles qu'il était impossible de lui plaire. Vous ne pouviez pas le détruire, à l'époque, mais vous pouvez sûrement pieuter Wilseihman s'il continue de faire chier.

Étrange, les pensées de meurtre diminuent d'une manière ou d'une autre l'emprise sur votre cœur mort. Dès que votre esprit réalise cela, l'emprise revient. Vous décidez de ne rien dire à Wil. Il ne sert à rien de lui donner plus d'arguments contre vous.

Witseihman monte les escaliers menant au porche. La zone immédiate entourant le chalet donne l'impression d'être entré dans une bulle. « Ne répétons pas ton échec du studio. Cette fois, laisse-moi tout faire. Je pourrais même éviter de te salir auprès de Van Burrace une fois que tout sera fini », dit Wil en se tournant vers vous. Vous êtes sur le point de répondre lorsque, sous les escaliers, une paire de vrilles ténébreuses bondissent sur Wilseihman et le traîne à travers le sol qui s'effondre.

Vous avez à peine le temps de regarder dans ce trou béant et de voir que votre compagnon d'autrefois a effectivement disparu avant de devoir vous écarter du chemin tandis qu'une masse d'ombres tordues se tend et essaie de vous attraper également.

▪ **RETIREZ LE PNJ « WILSEIHMAN » DE LA TUILE**

728

LIRE E.9

45

IN.2 - CASSEROLE ET PILE DE LIVRES

Casserole et pile de livres IN.2



Les livres sont imbibés d'eau et dans un état lamentable. Vous feuilletez quelques pages en prenant soin de ne pas les détruire. À l'intérieur, des notes manuscrites en... Espagnol? Italien? Les pages sont tellement abîmées que leur contenu est à peine déchiffirable.

Après avoir parcouru quelques autres livres, vous reconnaissez la langue comme de l'italien par les quelques mots qui sont lisibles. Certains d'entre eux ont été mal traduits en anglais. D'après ce que vous pouvez comprendre, ce semble être des instructions pour une cérémonie complexe.

Quant à la casserole, vous en déduisez que la suie à l'intérieur est un mélange de charbon et de cendre après l'avoir tenue à la lumière du foyer.

PRENEZ 1 JETON DE SUCCÈS D'INVESTIGATION

▪ **SI VOUS AVEZ LE JETON D'INDICE #2**
LIRE IN.3

▪ Sinon,
REPRENEZ LE JEU

704

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

35

E.6 - TENEBRIS CARNEVALE

Événement E.6

705

PRENEZ LES JETONS D'INDICE #1 ET #3

DÉFAUSSEZ TOUS VOS JETONS DE SUCCÈS D'INVESTIGATION

QUAND SEULEMENT 2 JETONS DE ZONE D'INVESTIGATION DEMEURENT SUR LA TUILE
VOUS DEVEZ LIRE E.11

▪ **LIRE E.10**

49

CHAPITRE D'EXTENSION — LASOMBRA — EDWARD HARVEY
CHAPITRE N°2 — LA CABANE SOLITAIRE DANS LES BOIS

Événement E.11

E.11 - ACTIVITÉ PARANORMALE

Événement E.11

Votre enquête est interrompue par le bruit d'un tissu froissé. Vous scrutez la cabane et constatez que le drap recouvrant la vanité est tombé par terre.

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



REPRENEZ LE JEU

54

CHAPITRE D'EXTENSION — LASOMBRA — EDWARD HARVEY
CHAPITRE N°2 — LA CABANE SOLITAIRE DANS LES BOIS

Événement E.38

E.38 - VANITÉ COUVERTE

Événement E.38

Un drap gris sale recouvre une vieille vanité près de la porte. Vous remarquez que le miroir en dessous est cassé, mais il n'y a rien d'autre d'intéressant.

707

- Regardez de plus près.
LIRE E.39
- Sinon,
REPRENEZ LE JEU

81

CHAPITRE D'EXTENSION — LASOMBRA — EDWARD HARVEY
CHAPITRE N°2 — LA CABANE SOLITAIRE DANS LES BOIS

Événement E.39

E.39 - UNE FENÊTRE SUR UNE ÂME VIDE

Événement E.39

Les Lasombra et les miroirs n'ont jamais été bon amis, et celui-ci n'est pas différent. Lorsque vous vous en approchez, les éclats qui restent présentent une silhouette floue là où vous vous tenez, comme si vous étiez enveloppé de brouillard. Les ombres omniprésentes qui tapissent la cabane se déplacent en mouvements saccadés derrière vous.

727 SI VOUS AVEZ LE JETON D'INDICE #1 OU #2
LIRE E.41

▪ SI VOUS AVEZ LE JETON D'INDICE #3
LIRE E.42

▪ Sinon,
LIRE E.40

▪ Vous laissez le miroir tranquille.
REPRENEZ LE JEU

82

CHAPITRE D'EXTENSION — SACERDOCE — MELISSA SANTOS
CHAPITRE N°1 — CAPTIVE

Événement E.7

E.7 - GUIDE RÉTICENT

Événement E.7



« Où est le village le plus près ? Dites-le-moi et je vous laisserai partir. » Vous gardez l'arme pointée sur lui en attendant sa réponse.

Il fait une pause. « Hm. Deux kilomètres au plus. Mais tu n'y arriveras pas. »

« Et pourquoi ça ? »

Le chef du camp ne répond pas, se précipitant plutôt sur vous à mains nues.

710

711 - LIRE L'ÉVÉNEMENT E.7

12

CHAPITRE D'EXTENSION — SACERDOCE — MELISSA SANTOS
CHAPITRE N°1 — CAPTIVE



D.5 - BON DÉGUISEMENT

« Déshabille-toi. Maintenant. » Vous levez votre arme pour montrer que vous n'êtes pas d'humeur à tergiverser. Elle semble prête à vous insulter, mais se contente de vous fixer d'un regard perçant en retirant son treillis olive et en jetant sa casquette sur le sol de la forêt.

« Maintenant, donne-les-moi et cours dans la jungle. » Elle est réticente, mais en regardant le canon de votre arme ainsi que votre regard, elle s'exécute avant de prendre la fuite.

Trafiquante
709
D.5

PRENEZ LA CARTE OBJET « VÊTEMENTS » #44

PRENEZ LA CARTE OBJET « MACHETTE » #18

RETIREZ LE PNU « TRAFIQUANTE » DE LA TUILE

REPRENEZ LE JEU

CHAPITRE D'EXTENSION — SACERDOCE — MELISSA SANTOS
CHAPITRE N°1 — CAPTIVE



D.5 - PAS MON GENRE

Le jeune garde de cartel rit de votre tentative de séduction depuis l'intérieur de votre cage. « Chérie, quand t'es arrivée, c'est tout ce sur quoi j'ai fantasmé. Si le prêtre n'avait pas été là, j'me serais jeté sur toi et t'aurais eu qu'à en profiter. Mais maintenant... » Il vous regarde de haut en bas, clairement moqueur. « T'es plus dans la fleur de l'âge, crois-moi. Je baise pas les cadavres. »

Il vous crache dessus et s'en va en riant. Vous jurez silencieusement et prévoyez comment vous allez écraser la vie de ce petit voyou si vous en avez l'occasion.

Garde de cartel
712
D.5

PRENEZ LE JETON D'INDICE #2

REPRENEZ LE JEU

CHAPITRE D'EXTENSION — SACERDOCE — MELISSA SANTOS
CHAPITRE N°1 — CAPTIVE



D.3 - CRUELLE MOQUERIE

« S'il vous plaît, il est très malade. Il a besoin de soins médicaux immédiatement. » Vous faites un geste vers le prisonnier tandis que le garde de cartel regarde à travers les interstices des barreaux.

Pendant un moment, vous pensez qu'il ouvrira la porte, mais il se redresse et rit. « On ne gaspille pas de provisions pour lui. Tout ce qu'il aura, c'est une balle avant la fin de la nuit. Alors, il se sentira beaucoup mieux! »

Le garde met sa musique en marche et s'en va.

Garde de cartel
708
D.3

PRENEZ LE JETON D'INDICE #2

REPRENEZ LE JEU

CHAPITRE D'EXTENSION — SACERDOCE — MELISSA SANTOS
CHAPITRE N°1 — CAPTIVE



D.7 - COUP DE FUSIL À POMPE

Lorsque le garde entre dans la cage, vos mains saisissent le fusil à pompe par-dessus son épaule et tentent de le tirer vers vous. Cependant, vous avez sous-estimé la force du jeune homme; il donne un coup en arrière, vous frappant à la tête avec le canon avant de reculer de la cage et de la verrouiller à nouveau.

Alors que le garde s'éloigne, vous l'entendez rire et jurer. « Putain de truie... Haha... J'ai hâte de lui donner cette putain de balle... »

Garde de cartel
713
D.7

PRENEZ 2 DÉGÂTS

PRENEZ LE JETON D'INDICE #2

REPRENEZ LE JEU



D.11 - ÉCHEC

Vous vous déplacez trop rapidement, trébuchant légèrement. Le garde vous attrape, grogne et vous donne un violent coup de poing au visage. « Recule ! » Il vous pousse dans la cage et vous crache dessus.

« Salope. Tu seras sous terre bien assez tôt. » Le garde s'éloigne, gêné et furieux d'avoir été dupé.

Garde de cartel D.11

714 PRENEZ 1 DÉGÂT

PRENEZ LE JETON D'INDICE #2

■ **REPRENEZ LE JEU**

32

E.2 - À COUVERT!

Événement E.2

Vous l'entendez avant de le voir, chantant sur une musique suffisamment bruyante dans ses écouteurs que vous pouvez en capter le rythme. Le jeune garde qui a passé tant de temps dernièrement à se moquer de vous, à faire des gestes grossiers, à promettre d'horribles menaces...

■ Il approche : vous avez peu de temps pour tenter de vous cacher.

FAITES UN TEST **PHYSIQUE + FURTIVITÉ** DE DIFFICULTÉ 2
✓ SUCCÈS: **LIRE E.3** | × ÉCHEC: **LIRE E.6**

725 ■ **SI VOUS AVEZ LA CARTE OBJET « VÊTEMENTS » #44**
Tentez de passer inaperçue.

FAITES UN TEST **SOCIAL + SUBTERFUGE** DE DIFFICULTÉ 3
✓ SUCCÈS: **LIRE E.5** | × ÉCHEC: **LIRE E.4**

61

E.12 - OPTIONS

Événement E.12

Votre temps est compté. Vous êtes déterminée à ne pas mourir dans cette cage.

Vous examinez votre environnement. La structure est faite de bois et de roseaux. Il y a aussi cette odeur, ces marques d'ongles... Vous n'êtes pas la première humaine à avoir été emprisonnée ici.

La porte de la cage présente un cadenas assez simple, mais la franchir pourrait attirer l'attention si vous n'êtes pas prudente.

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

■ **SI VOUS AVEZ LA CARTE OBJET « ÉPINGLES À CHEVEUX » #62**
Crochetez la serrure de la cage.
LIRE E.13

■ Forcez l'ouverture de la porte.
LIRE E.14

■ Prenez un peu de temps pour considérer vos options.
REPRENEZ LE JEU

71

E.23 - VIEILLE CAMIONNETTE

Événement E.23

Il s'agit d'un camion avec quelques histoires de son ancienne vie rongé par sa carrosserie. Il arbore une rouille importante, des trous de balles et plus de pièces de rechange mal assorties que vous ne pouvez en nommer. Plus inquiétant, de la vapeur sort de sous le capot. Le radiateur est foutu.

Vous n'êtes pas mécanicienne, mais réparer ce véhicule déglingué - au moins temporairement - pourrait être le seul moyen de sortir d'ici. Vous ne savez pas à quelle distance vous vous trouvez de la civilisation. Ce véhicule est votre meilleure chance.

716 ■ **SI VOUS AVEZ LA CARTE OBJET « RUBAN ADHÉSIF » #45**
Utilisez-le pour réparer le radiateur.
LIRE E.24

■ Tentez de réparer le radiateur avec ce que vous pouvez trouver.

FAITES UN TEST **MENTAL + TECHNOLOGIE** DE DIFFICULTÉ 4
✓ SUCCÈS: **LIRE E.30** | × ÉCHEC: **LIRE E.29**

■ Sinon,
REPRENEZ LE JEU

82

E.24 - VIEILLE CAMIONNETTE

Événement E.24

SI VOUS AVEZ LA CARTE OBJET « RUBAN ADHÉSIF » #45
Couvrez la fissure du radiateur.

FAITES UN TEST MENTAL + TECHNOLOGIE DE DIFFICULTÉ 3
✓ SUCCÈS: LIRE E.26 | ✗ ÉCHEC: LIRE E.28

SI VOUS AVEZ LA CARTE OBJET « RUBAN ADHÉSIF » #45,
ET « FERRAILLE » #75
Couvrez la fissure du radiateur.

FAITES UN TEST MENTAL + TECHNOLOGIE DE DIFFICULTÉ 2
✓ SUCCÈS: LIRE E.27 | ✗ ÉCHEC: LIRE E.25

729

83

E.6 - L'APPEL

Événement E.6

En vous relevant du corps de Marc et en époussetant vos pantalons au niveau des genoux, vous sentez votre téléphone vibrer. En le tirant de votre poche, vous reconnaissez les initiales « SDS » comme étant celles de votre sire, le Père Santiago DeSoto.

« Bonsoir, Melissa. As-tu trouvé Marc ? »

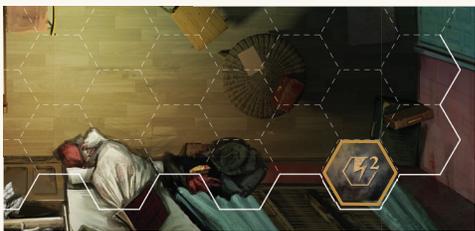
Une pause.

« Ah, j'en conclus que tu l'as trouvé. Je dois avouer que je savais qu'il serait mort. Le test n'est pas de voir comment tu gères Marc, mais comment tu vas gérer les forces de l'ordre qui se trouve devant l'appartement, en ce moment. Réfléchis vite, mon enfant. » Il raccroche.

Vous entendez alors frapper à la porte. « Police, ouvrez cette porte ! »

RETIREZ JETON D'ACTION #1 DE LA TUILE

PLACEZ JETON D'ACTION #2 SUR LE(S) HEX INDIQUÉ(S)



LIRE E.7

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

37

IN.1 - LA BIBLE

Événement IN.1



Vous identifiez le passage comme provenant du Livre de Marc. Tous ces dimanches d'enfance passés à l'église ont manifestement porté leurs fruits. Vous lisez les mots dans votre tête.

« Et aussitôt, comme il parlait encore, Judas arriva, l'un des douze, et avec lui une foule armée d'épées et de bâtons, de la part des grands prêtres, des scribes et des anciens. Le traître leur avait donné un signe en disant: "Celui que je vais embrasser, c'est lui. Saisissez-le et emmenez-le sous bonne garde". Et quand il arriva, il s'approcha aussitôt de lui et dit: "Rabbi!". Et il l'embrassa. »

Il vous faut un moment, mais vous réalisez que, peu après votre Étreinte, le père Santiago a utilisé exactement ce même passage pour expliquer comment Marc vous a trahi. Vous n'en êtes pas certaine, mais on dirait l'écriture de votre sire.

Que faisait-il ici?

PRENEZ LE JETON D'INDICE #1

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

REPRENEZ LE JEU

20

E.10 - FENÊTRE

Événement E.10

Vous tirez le store pour révéler la fenêtre et la chute de quatre étages. Vous avez toujours apprécié la vue quand vous viviez ici, n'étant pas bloquée par une autre élévation de la favela dans cette direction, mais là, cela ressemble à une chute rapide et brutale vers une route très fréquentée.

Vous pourriez survivre à la chute, mais vous n'en êtes pas sûre. De plus, il n'y a pas grand-chose à quoi vous puissiez vous accrocher pour ralentir votre descente.

Sautez par la fenêtre.

FAITES UN TEST PHYSIQUE + ATHLÉTISME DE DIFFICULTÉ 3
✓ SUCCÈS: LIRE E.11 | ✗ ÉCHEC: LIRE E.12

719

REPRENEZ LE JEU

41



E.14 - DOUCHE

Événement E.14

Il n'y a pas de sortie évidente par la salle de bain, mais vous pourriez prendre la route des films d'horreur à l'ancienne et vous cacher derrière le rideau de douche. Il est opaque de crasse, empêchant quiconque de repérer votre silhouette à travers lui.

- Dissimulez-vous derrière le rideau.
LIRE E.15

720 **REPRENEZ LE JEU**

45



E.15 - SCÈNE DE LA DOUCHE

Événement E.15

Avec un soupir forcé, vous entrez dans la douche et tirez le rideau pour vous cacher derrière. Il y a là une indignité que, selon vous, une immortelle — ce que le père DeSoto prétend que vous êtes — devrait éviter. Vous attendez une occasion de vous précipiter vers une sortie ou de sauter sur les policiers.

721 **PRENEZ LA CARTE EFFET « FURTIF » #25**

722 **RETIREZ LE MARQUEUR DE ROUND**
LIRE E.8

46



E.16 - TOILETTES

Événement E.16

Vous vous retrouvez à regarder la cuvette des toilettes. Comme on pouvait s'y attendre, elle n'est pas propre et se décompose ainsi depuis au moins aussi longtemps que Marc est mort. Vous êtes reconnaissante de ne pas avoir la capacité d'être nauséuse. Néanmoins, vous vous retrouvez à pencher la tête et à examiner le coude en U, derrière la cuvette. Vous n'allez pas rentrer là-dedans sous votre apparence actuelle.

SI VOUS AVEZ **PROTÉSIME-SERPENTIS** ◊
Échappez-vous par le conduit des toilettes.
LIRE E.17

723 **REPRENEZ LE JEU**

47



E.19 - REPÉRÉE

Événement E.19

« Pas un geste! Mains au-dessus de la tête! » L'un des policiers vous regarde droit dans les yeux et lève son arme, la pointant dans votre direction. « C'est ça, doucement. » Vous serrez les dents. Aussi tentant que cela puisse être de plaquer cet idiot au sol et de sortir, il y a peut-être une autre façon de gérer la situation.

PRENEZ LA CARTE EFFET « REPÉRÉ » #52

SI VOUS AVEZ **OCCULTATION** ◊
Disparaissez de sa vue.
LIRE E.21

SI VOUS AVEZ **PRÉSENCE** ◊ NIVEAU 1+
Envoûtez le policier.
LIRE E.22

724

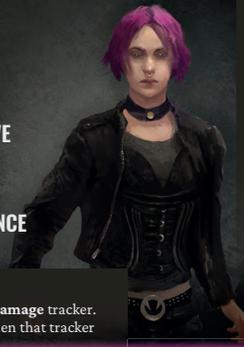
- Attaquez le policier, juste au moment où il s'apprête à appeler sa collègue.
LIRE E.23

50

Phase I  1  3  Closest

n° 28

MAGGIE



1&2 P 3&4 P

3	3	INITIATIVE
5	5	ATTACK
2	2	RESISTANCE

BLOOD BOND
The bloodsisters share 1 Damage tracker. Both are defeated only when that tracker is full.

SPECIAL

1. VICIOUS BITE
An attack aimed at your weak points.
Attack
(Target) +1 Hunger, +1 Damage.

2. CRUSHING LEAP
Jump into the fray.
Attack
(Self) +1 Initiative, (Target) +1 Damage.

E.5 E.6

730

Phase I  5  3  Closest

n° 29

ELLA



1&2 P 3&4 P

3	3	INITIATIVE
2	2	ATTACK
5	5	RESISTANCE

BLOOD BOND
The bloodsisters share 1 Damage tracker. Both are defeated only when that tracker is full.

SPECIAL

1. RAPID BITE
A quick snap for a quick snack.
Attack
(Self) +1 Movement, (Target) +1 Hunger.

2. LEAP
Jump away from the fray.
Attack
(Self) +1 Initiative, +1 Movement.

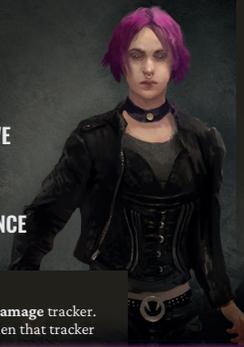
E.8

731

Phase II  5  3  Closest

n° 28

MAGGIE



1&2 P 3&4 P

3	3	INITIATIVE
2	2	ATTACK
5	5	RESISTANCE

BLOOD BOND
The bloodsisters share 1 Damage tracker. Both are defeated only when that tracker is full.

SPECIAL

1. VICIOUS BITE
Maggie goes straight for the jugular.
Attack
(Target) +1 Hunger, +1 Damage.

2. CRUSHING LEAP
With both feet, she aims to end you.
Attack
(Self) +1 Initiative, (Target) +1 Damage.

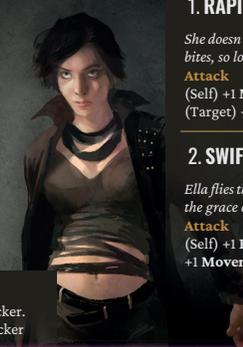
E.9

732

Phase II  1  3  Closest

n° 29

ELLA



1&2 P 3&4 P

3	3	INITIATIVE
5	5	ATTACK
2	2	RESISTANCE

BLOOD BOND
The bloodsisters share 1 Damage tracker. Both are defeated only when that tracker is full.

SPECIAL

1. RAPID BITES
She doesn't mind where she bites, so long as she does.
Attack
(Self) +1 Movement, (Target) +1 Hunger.

2. SWIFT LEAP
Ella flies through the air with the grace of an acrobat.
Attack
(Self) +1 Initiative, +1 Movement.

E.8

733

 5  3  Closest

JIMMY SMYTHE



1&2 P 3&4 P

5	5	INITIATIVE
5	5	ATTACK
5	5	RESISTANCE

SPECIAL

1. MIST FORM
Jimmy merges with the ambient smoke and disappears.
Attack
(Target) +1 Damage, +1 SLOW.

2. RENDING CLAWS
With sharp talons, Jimmy takes from you flesh and guts.
Attack
(Target) +1 BLEED.

E.5 E.8 E.9

734