

D I R E C T O R ' S C U T

RESERVOIR BATS

« En ces jours-là, les hommes chercheront la mort mais ils ne la trouveront pas ;
ils désireront mourir mais la mort fuira loin d'eux. » - *Apocalypse 9.6*

www.reservoirbats.fr.st || designed by yno

www.xperiments.fr.st || xperiments

VERSION 2.5a || Pour lecteurs & joueurs avertis



ETAT DE LA CITE DU VATICAN, ROME, Italie

25 mai 2000

COPIE INTERDITE

ORDRE DU CONCILE DU VATICAN 0175-TS

TOP SECRET

RESUME : Autorisation et Déclaration de Création de plusieurs Missions de Dévampirisations aux Etats-Unis d'Amérique et au Mexique supervisées par le Cardinal Domenico Alvarez.

ALORS QUE

ROME est en possession de documents divers, de photographies, de dessins et de nombreuses descriptions de « rencontres » (numérotées de VP0875A à VP1245C), ET

Que l'existence des Vampires (REF 202-79-8475) a été démontrée et détectée et qu'ils ont été reconnus comme une menace, ET

Qu'il a été observé que ces créatures sont en recrudescence aux Etats-Unis d'Amérique et au Mexique,

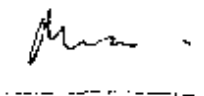
PAR CONSEQUENT IL A ETE DECRETE

Que l'Organisation, sous couvert du Vatican, est dorénavant autorisée à créer plusieurs équipes supplémentaires, en plus de l'équipe mise en place, à la date du 25 mai 2000. Ces différentes équipes devront être affectées au sud-ouest des Etats-Unis d'Amérique et au Mexique. L'accent devra être mis sur l'exploration, la découverte de nids de Goules ; la destruction de Vampires et la recherche d'une défense efficace contre ces créatures : ce qui permettra de garantir notre sécurité à tous. Leurs quartiers seront établis dans l'église de la « Gran Plaza » à Monterrey, Mexique.

C'est dorénavant au Cardinal Domenico Alvarez siégeant à Santa Fe qu'il reviendra de décider de la mise en service de nouveaux effectifs. Toutefois, ses directives pourront être annulées sur décision du Président de la Commission pontificale, du Chef de la gendarmerie pontificale, et/ou du Président du Conseil central. Tous les documents relatifs à cet ordre exécutoire, incluant cet ordre exécutoire lui-même, doivent dorénavant être classifiés TOP SECRET / CLASSIFICATION ORANGE.

ORDONNE ET SIGNE PAR

Cardinal BERNARDINO MESSINE, Président de la Commission pontificale.

Handwritten signature of Cardinal Bernardino Messine, consisting of a stylized 'M' followed by a horizontal line and a small flourish.

Gouverneur FELIPE GIOVANNI, Chef de la Gendarmerie pontificale.

Handwritten signature of Felipe Giovanni, written in a cursive style and underlined with a horizontal line.

NICOLA PICO, Président du Conseil central.

Handwritten signature of Nicola Pico, consisting of several vertical and horizontal strokes forming a stylized, abstract mark.

EN CE JOUR DU

25 Mai 2000

Sommaire

Missive du Vatican	page 2
Sommaire	page 4
Crédits	page 5
Introduction	page 6
Création	page 9
Combat	page 18
Equipement	page 24
La bible du chasseur	page 31
La voix du flingue	page 42
La voie de Dieu	page 46
Le cri de la peur	page 54
Chronologie	page 56
Idées de Chemins de croix	page 62
Idées de Comptines d'un soir	page 67
« No stake ? One steak ! »	page 70
Epilogue	page 77
Carte du Mexique	page 78
Fiche de Desperado	page 79
Fiche de Croisé	page 81

Crédits

Remerciements

Merci aux testeurs (meneurs et joueurs), aux aides providentielles de toutes sortes et surtout à tous ceux passés un jour sur le guest-book et le forum du site, aux membres de la mailing-list, trop nombreux à nommer ici, pour leurs soutiens, leurs coups de gueule, encouragements et aides.

Concepteur et réalisateur

Yno [yno@multimania.com]

Relecteur et débatteur d'idées

Jcom [jcom@republica.fr]

Débatteurs d'idées

Kyorou, Murciélago, Cracky, Hex, Malakigor, Hicks, Pablo et dans l'ensemble le collectif de la mailing-list « Smoking Gun » [www.egroups.fr/group/smokinggun]

Inspirations

Les quelques inspirations pour ce jeu sont peu nombreuses mais évidentes :

Les films : Une nuit en enfer, Vampires, Desperado; la série Tv : Buffy the vampire slayer et quelques jeux de rôles : Deadlands, Delta Green et Kult.

Copyright

Les règles de combat sont inspirées - et en partie recopiées - de Basic© de Casus Belli.

Le chapitre « Equipement » a malheureusement été inspiré / mélangé / recopié de Kult, Deadlands et Delta Green mais bon pourquoi essayer d'inventorier des armes si des jeux l'ont déjà fait et surtout bien mieux que moi...

Tout le reste est copyright © xperiments Avril 2000. Tout droits réservés.

« Coup de projecteur » de Vampoo.net

« - Quelle heure est-il ?

- Il est 14 h pile.

- Bon, c'est bon les gars, on y va.

On va leur foutre leur raclés à ces saletés de fiottes aux dents longues.

Et pourquoi, une fois n'est pas coutume, ne pas chasser les vampires au lieu d'en incarner ? [Reservoir Bats](#), jeu gratuit, mérite plus que d'être catégorisé comme "amateur". Sa richesse est agréablement surprenante, les règles sont intéressantes et le manuel explicatif. En fait, c'est aussi épais qu'un JdR que l'on pourrait acheter en boutique : guide de création, manuel de l'exterminateur, bible pour les MJ, le tout avec de la lecture ;-) ! Si tous les JdR dit amateurs étaient aussi complets que celui-ci, les éditeurs auraient quelques soucis à se faire... Bravo, on en redemande !

- L'Equipe Vampoo [www.vampoo.net] »

Introduction

Dis, c'est quoi ce truc ?

Le jeu de rôles est un jeu de société. Pratiquer le JdR (abréviation) consiste à se retrouver avec des amis pour vivre des aventures imaginaires. Chaque joueur a une feuille de papier où est inscrit différents détails d'un personnage fictif. Le joueur à la manière d'un acteur (sans la prétention) va s'amuser à incarner ce personnage (celui de la feuille qu'il a sous les yeux...) en racontant ce qu'il souhaite que son personnage accomplisse.

Les joueurs créent leur personnage avec l'aide de points. Ces points permettent de chiffrer les caractéristiques et les compétences du personnage. Les caractéristiques régissent le personnage, elles permettent de dresser une sorte de portrait robot, fort - baraqué - intelligent - beau. Les compétences, elles, permettent de se faire une idée plus précise des talents du personnage, ce qu'il sait faire et ce qu'il ne sait pas faire. C'est ici qu'interviennent les fameux lancés de dés.

Un des joueurs va endosser un rôle un peu particulier : celui de meneur du jeu (abréviation MJ). Le meneur a plus de responsabilités que les joueurs "normaux". C'est lui qui raconte l'aventure aux joueurs (aussi appelés Pjs pour Personnages-Joueurs) et qui décide si les actions des Pjs ont réussi ou pas (suivant les caractéristiques des personnages et selon son jugement). Il est le conteur et l'arbitre.

Deux choix s'offrent au meneur, soit il fait vivre une aventure aux joueurs qu'il a inventé, soit il se procure des scénarios déjà écrits par d'autres. Le meneur doit connaître le synopsis de l'histoire qu'il va tenter de faire "vivre" à ses amis et avoir quelques idées en ce qui concerne le déroulement de l'intrigue. Pour un meneur qui écrit lui-même son scénario, à l'opposé des joueurs, il faut de l'imagination. En outre, il va devoir endosser le rôle des différents protagonistes que vont rencontrer les personnages (il les joue comme un acteur qui interpréterait plusieurs rôles dans une même pièce de théâtre). Ce type de personnages, joués par le meneur, est appelé : personnages non-joueur (abréviation Pnjs).

Deux détails méritent d'être précisés pour les néophytes :

Premièrement, il n'y a pas de gagnants (n'y de perdants). Les joueurs autour de la table ne cherchent pas à "gagner" par rapport aux autres, ils oeuvrent dans un but commun pour "résoudre" l'histoire que le meneur leur propose. Tout le monde est allié dans un but commun.

Deuxièmement, contrairement à une croyance répandue, les "univers" de jeux de rôles ne sont pas tous "médiévaux fantastiques" (à base de lutins, elfes, trolls et dragons). Il en existe de tout type et de toute sorte : pour les enfants, pour les adolescents, pour les adultes, avec des univers de super héros (à la "X-men"), à base de fantastique (à la "X-files") ou de science-fiction (à la "Alien"), etc.

Les aventures, l'ambiance & le monde

Deux "types" d'aventures (de scénarios) sont proposés dans RB : les "Chemins de Croix" et les "Comptines d'un soir". Dans les Chemins de Croix, les scénarios forment un peu comme une série télévisée, une continuité, une suite de scénarios (qui n'ont pas forcément de liens entre eux) mais qui ont toujours pour "héros" les mêmes personnages (les Pjs). Ces scénarios sont la plupart du temps sérieux et mélange agréablement l'enquête et l'action. Les Comptines d'un soir, comme leurs noms l'indiquent, ne sont prévues que pour une soirée, les personnages changeant à chaque nouvelle histoire, à chaque nouveau scénario, les personnages ressemblent plus aux héros d'un film, une bonne histoire qui peut être vraiment originale car elle n'aura pas forcément de suite... et surtout ce style de scénarios est l'occasion pour les joueurs d'incarner des personnages plus atypiques, un groupe de vieillards ou, au contraire, des enfants façon "Club des cinq" ou encore un groupe complètement hétéroclite façon film de série B (la pom-pom girl, le taxi, l'informaticien de génie boutonneux, le clochard désœuvré et la journaliste à la recherche du scoop), etc.

L'ambiance de ce jeu est inspirée d'une Nuit en Enfer (1 & 2) et du Vampires de Carpenter. Ambiance Western moderne avec des vampires, pour la plupart, moches et méchants. Ce monde c'est le nôtre sauf que celui-ci est infesté depuis quelques siècles déjà par des sangsues pour le moins teigneuses. Des salopes qui ne te lâchent qu'une fois qu'elles t'ont complètement vidées !

L'ambiance se doit d'être violente, nerveuse et stylée.

Ici pas de "sentiments" comme dans les Dracula et autres, la seule manière d'en finir avec ces bêtes, c'est de foncer dans le tas et de vider les chargeurs.

Le cadre du jeu étant notre propre monde contemporain, il n'est pas décrit.

Les personnages

Dans RB, les joueurs peuvent interpréter différents types de personnages suivant le genre de scénarios qu'ils souhaitent jouer. Desperado (exterminateur de limaces) ou Croisé (prêtre) pour un scénario "Chemin de Croix" ou Victimes d'un soir (n'importe quoi, n'importe qui en accord avec le Mj) pour une "Comptine d'un soir". Si vous avez des idées et bien, exploitez-les, c'est le moment !

Les 5 sens

Le meneur doit utiliser nos 5 sens pour décrire aux joueurs l'environnement qui entoure leurs personnages. Il doit tenter de faire ressentir des émotions aux joueurs en leur donnant le ton, il doit les guider, les aiguiller pour qu'ils sachent dans quel lieu et situation leurs personnages se trouvent.

Il peut décrire les bâtiments, le ciel, la pluie, la nuit, l'air avec des couleurs : un marron teinté de vert, un bleu très sale, un gris très sombre. Il peut aussi leur indiquer les sons qu'ils entendent, un martèlement brusque contre une tuyauterie, le son d'une goutte de pluie qui tombe du plafond pour s'écraser au sol. La description peut aussi passer par l'odorat et le goût, en racontant quelle odeur nauséabonde émane de cette vieille chambre où l'on ne voit rien, que ce goût de rouille dans la bouche est abominable, que ces toilettes sentent l'oiseau mort et qu'effectivement à l'intérieur il y a un être - qui n'est pas un oiseau - qui est bel et bien mort. Le meneur peut aussi faire des descriptions à l'aide du toucher, en racontant au joueur que son personnage aurait sûrement aimé que ses mains soient insensibles en cherchant dans le noir sa lampe torche alors qu'il est coincé dans les égouts...

Le matos

Pour jouer à ce jeu, vous aurez besoin de vous procurer un set de dés (vendu environ 25 francs les 7). Ces différents types de dés sont les suivants : un dé à six faces (D6), un dé à quatre faces (D4), un dé à huit faces (D8), un dé à dix faces (D10), un dé à douze faces (D12) et d'un dé à vingt faces (D20). Quelques crayons, une gomme et du papier seront aussi nécessaires.

Si vous pensez jouer assez longtemps (4-5 heures) n'oubliez pas de prendre à boire et à manger...

Notions et règles

Pour qu'un monde soit cohérent il faut installer des règles. Ces règles vont servir pour la résolution de certaines actions et faits. Elles permettront de savoir comment se comporte un personnage, voir s'il réussit une action, voir s'il réussit à s'opposer à une autre, et s'il rate, savoir ce qu'il encoure. Pour ceux qui sont vraiment nouveaux, il convient d'expliquer quelques petites notions de base.

- Tout au long du jeu, il est possible de trouver des notations telles que 2D12 ou bien encore 1D6+2. Ces termes numériques correspondent à des "valeurs" de dés. Ainsi dans le premier exemple il faut lancer 2 dés à douze faces (et on additionne le résultat). Pour le second exemple (1D6+2), il suffit de prendre le résultat d'un lancé d'un dé à six faces (un dé "normal") auquel on ajoute le nombre 2.
- Parfois, il est aussi possible de trouver la notation 1D3. C'est vrai qu'il n'existe aucun dé à 3 faces (c'est virtuellement impossible), alors pour palier à ce sérieux handicap, il convient de lancer 1D6 et de diviser le résultat par 2 (en arrondissant au supérieur).

- Pour faire simple, quand le meneur veut savoir si un des personnages réussit ou rate une action précise, il demande au joueur de faire un jet en rapport avec l'action que ce joueur tente. Toutes les compétences sont chiffrées de 1 à 20 et chaque personnage à un niveau dans certaines de ces compétences (il ne sait pas tout faire et donc il ne peut avoir un bon "score" partout). Par exemple si un joueur décide que son personnage veut escalader un mur, le meneur lui demande de lancer un dé en rapport avec sa compétence Sports (qui correspond à l'escalade)..Le Pj doit lancer 1D20 et le résultat doit être inférieur ou égal à son score de compétence pour réussir.

- Le meneur peut aussi allouer à certains jets des modificateurs : soit un malus, soit un bonus. C'est à dire que le meneur peut décider qu'une action d'un des joueurs est vraiment trop difficile ou trop facile pour que seul le score de compétence du personnage entre en jeu. Il peut modifier le score du personnage dans une fourchette allant de -10 (malus) à +10 (bonus).

- Lorsque sur un lancer de dés on obtient le minimum possible (c'est à dire 1), on qualifie ce résultat de Critique Bon (ou Critique).

- Lorsque sur un lancer de dés on obtient le maximum possible (c.à.d. 20 sur 1D20) on qualifie ce résultat de Critique Mauvais (ou Maladresse).

- Petite et néanmoins importante notion, quand un jet est divisé par quelque nombre que ce soit, l'arrondissement se fait toujours au supérieur...

Le bon sens

Il y a quelques questions de bon sens qu'il convient naturellement de respecter :

- N'importe quelle action tentée dans une situation normale et habituelle réussit toujours. Il n'y a pas besoin d'effectuer de jets de dés si l'action est "impossible" à rater.

- N'importe quelle action irréalisable rate toujours. Quelle que soit l'action tentée si elle est impossible à réussir, elle échouera toujours.

Création

« Si je dois mourir, je ferais tout mon possible pour en emmener le plus possible avec moi. »

Avant-propos

Le chapitre suivant va tenter de décrire le plus simplement possible les notions de base de ce jeu et la façon de créer un personnage. Il est recommandé de se reporter à la fiche de personnage présente à la fin du livret pour mieux appréhender et comprendre l'interaction entre le jeu et les règles. Par ailleurs, tout au long de ce chapitre les différents points importants de celle-ci seront décrits.

Réfléchir au style de personnage

Avant de commencer la création "technique", il vaut mieux que le joueur ait une idée du type de personnage qu'il souhaite incarner. Généralement plus un rôle a été "pensé" plus il est intéressant de le jouer (ce n'est pas non plus pour ça qu'il faut y passer 2 heures !). Ce sont des détails mais c'est aussi ça qui fait qu'un personnage paraît plus "vivant" qu'un autre.

Quelques questions toutes simples : Quelles sont ses origines ? D'où vient-il ? Où a-t-il vécu ? Avec qui ? A-t-il une famille ? Des amis ? Quelle est sa personnalité ? Ses défauts et ses qualités ? Quels sont ses rêves et ses cauchemars ? Ses relations avec les autres ? Quel est son but dans la vie ? Maintenant où vit-il ? En quoi croit-il ? Quels sont ses loisirs ? Qu'aime-t-il et que n'aime-t-il pas ?

Les réponses à ces questions n'ont pas être écrites noir sur blanc tout de suite, elles peuvent survenir au cours de la création de personnage.

Avant de commencer à proprement parler la création des personnages, il vaudrait mieux que les joueurs aient une idée du type de personnage qu'ils souhaitent jouer. Le comportement, l'histoire personnelle (rapport à leur famille), les éventuelles motivations... Leur personnage sera-t-il impétueux et effronté ? Sage et calme ? Patient mais cynique ou déterminé et mélancolique ? Ce sont ces petites choses qui font réellement le personnage et il serait bon avant toute chose d'y réfléchir.

La clientèle . . .

Parfois il ne faut qu'un malheureux concours de circonstances pour rencontrer ces immondes salopards d'aspirateurs à sang. Qui que vous soyez les façons de venir à bout d'eux seront toujours les mêmes, par contre, faut pas se voiler la face, certains partent plus chanceux que d'autres. Avoir rencontré ces pompeurs ne te place déjà pas dans cette catégorie, mais, si en plus t'es un avorton, je donne vraiment pas cher de ta peau, faut être réaliste.

Comme tu l'as lu dans le premier chapitre, trois types de personnages s'offrent à toi pour deux genres de scénarios : Les "chemins de croix" une chronique de dévampirisateurs où tu peux incarner soit un Desperado soit un Croisé et les "Comptines d'un soir" où tu peux incarner n'importe quels types de personnages de n'importe quelles professions (avec l'accord de ton meneur quand même) .

Desperado

Le Desperado type est l'improbable condensé d'un bon, d'une brute et d'un truand qu'il soit homme ou qu'il soit femme. Souvent d'une personnalité forte, le Desperado a eu un parcours chaotique (arrestation et prison ?) et une "profession" pas forcément bien vue : voleur, braqueur, dealer, tueur à gages, mercenaire et j'en passe. Malgré cette faune, il est possible pour un personnage relativement "saint" de faire aussi parti des Desperados. Les Desperados sont les légionnaires du Vatican dans leurs croisades contre le Mal.

Croisé

Les dévots du Vatican sont capables de bien des choses, les plus assidus peuvent provoquer des miracles et espérer en invoquant le Tout-puissant recevoir une réponse de celui-ci. Plusieurs formations de Croisé existent au sein du Vatican, l'Exorciste, l'Historien, l'Observateur et celui qui n'a pas trouvé ou ne souhaite pas choisir une voie (un enseignement) en particulier.

Victime d'un soir

La victime d'un soir n'a généralement pas prévu d'affronter nos amis aux dents longues, elle était là au mauvais endroit, au mauvais moment : une vraie victime des circonstances. Mais qu'importe la victime sait se montrer bourreau lorsqu'on lui donne les moyens et qui que vous soyez, vous aussi vous pouvez participer au grand carnage de la soirée ! Ce soir votre Mj vous en donne la possibilité ! A vous l'immense joie d'incarner un Etudiant travaillant au vidéoclub, une Photographe désabusée, un Flic alcoolique, un Politicien en campagne, un Taxi-driver dégénéré, un Camionneur raffiné, un Acteur porno, un Fermier amateur d'art abstrait, un Drag-queen suicidaire, un Dentiste radié, une Pom-pom girl futée, un Retraité avec son petit-fils, un Avocat à la mord moi le nœud, un Touriste en vacances avec ses enfants, un Vétéran de la guerre du Viêt-nam, un Gourou d'un groupe de tarés, un Patient d'un asile, un Serial killer en manque.

Physis et Psyché

Les attributs sont la base d'un personnage. Ils permettent de dresser un rapide portrait du personnage et de son style physique et mental : gros, grand, habile, fort, beau, intelligent, bête, sage.

Les attributs sont au nombre de 8, ils sont eux-mêmes divisés en deux groupes distincts de 4 attributs : Physis (Physique) et Psyché (Mental).

Les 4 attributs de Physis sont la force, la constitution, la dextérité et l'apparence.

Les 4 attributs de Psyché sont l'intelligence, la sagesse, la perception et le charisme.

Les 8 attributs ainsi que leurs abréviations sont les suivants :

La force (FOR)

Cet attribut représente la puissance mais aussi la capacité à tirer partie de sa musculature. Il sert lors d'efforts physiques violents. Il détermine les dégâts infligés au corps à corps.

La constitution (CON)

La constitution représente l'endurance, la résistance aux blessures, mais aussi à la souffrance, à la faim aux maladies. Elle représente la condition physique. Un homme fort peut, même si c'est un fait rare, être très peu résistant aux maladies et un être faible peut être très endurant.

La dextérité (DEX)

La dextérité reflète le contrôle de l'être sur son corps. Elle représente les réflexes, la coordination main-oeil, l'agilité et la méticulosité. Elle sert pour le combat à distance et pour le corps à corps. Tout personnage possède une main dominante (90% de droitiers).

L'apparence (APP)

L'apparence est en quelque sorte l'indicateur de la beauté physique du personnage. L'apparence est déterminée par rapport aux modèles de beauté de notre société.

L'intelligence (INT)

L'intelligence mesure la capacité de réflexion de l'individu, son raisonnement, sa vivacité d'esprit, sa lucidité. Elle représente aussi sa capacité de mémorisation. L'intelligence d'un personnage ne remplacera jamais l'intelligence de son joueur.

La sagesse (SAG)

La sagesse représente la faculté de tirer des enseignements d'expériences vécues. La sagesse permet d'évacuer le doute. Elle représente aussi la volonté.

La perception (PER)

La perception représente la faculté d'observation et son degré d'attention. Elle permet de voir d'insignifiants détails, au premier abord, pouvant devenir importants par la suite.

Le charisme (CHA)

Le charisme représente la personnalité, le charme, la capacité à séduire par les mots, l'aura émanant de la personne. Le charisme sert lors de rencontres avec d'autres personnages.

Attributs

Chacun de ces 8 attributs possède un niveau (un score) variant entre 1 et 20 (la moyenne étant 10).

1 équivaut à un handicap très très important (pour un Pj c'est tout simplement injouable) et 20 équivaut à un niveau prodigieux (génie ou athlète des jeux olympique).

Les joueurs sont crédités pour créer leurs personnages de 100 points. Ces points sont à répartir comme le joueur le souhaite entre les 8 attributs et à inscrire juste à côté de ceux-ci.

Il est particulièrement déconseillé pour un joueur d'avoir un attribut au-dessous de 5.

Jets d'attributs

Pour résoudre la plupart des actions effectuées par un personnage, on effectue un jet d'1D20 sous la compétence requise. Il arrive parfois qu'aucune compétence ne convienne à l'action que souhaite exécuter le joueur, il convient alors d'effectuer un jet sous l'attribut se rapprochant le plus de l'action désirée.

Compétences

Les compétences correspondent à un type d'action ou de connaissance précise.

Si l'action que désire effectuer un joueur se rapporte à l'une de ses compétences, il doit faire un jet sous celle-ci, c'est à dire que si le résultat du dé (1D20) est inférieur ou égal au niveau qu'il possède dans cette compétence, il réussit cette action.

De la même manière que les attributs, les compétences sont créditées d'un score allant de 1 à 20. Il est même possible parfois que dans certaines compétences des personnages puissent accéder à des scores proches des 25... (c'est tout de même peu fréquent).

Les joueurs ont à leur disposition, pour créer leur personnage, 100 points à se répartir parmi les compétences de leur fiche de personnage.

Pour les besoins de vos personnages et de vos histoires vous pouvez inventer des compétences plus spécifiques comme par exemple : Archéologie, Anthropologie, Droit, Médecine, Piloter un avion, Arts [Musique, sculpture, poésie, dessiner, peinture, photographie, chant, comédie]. Pour les besoins de vos personnages vous pouvez aussi inventer des compétences en relation directe avec leur profession.

Certaines compétences n'ont pas été répertoriées car elles ne servent que très rarement. D'ailleurs, un espace a été laissé dans cette intention (au cas où vous souhaiteriez rajouter quelques compétences).

Compétences physiques

*** Discrétion**

Cette compétence permet de suivre une personne, une voiture ou un animal pendant d'assez longues périodes sans se faire voir. Si la personne suivie pense l'être, elle doit effectuer un jet sous sa compétence Sens. Si les 2 jets de dés sont réussis, la marge de réussite la plus importante détermine lequel des deux personnages réussit son action. Cette compétence permet aussi de se cacher correctement pour ne pas être vu.

*** Dissimulation**

Cette compétence permet de dissimuler ou de masquer des objets avec des débris, dans ses habits, ou tout autre chose permettant de cacher l'objet voulu. Bien sur, plus un objet est grand, plus il est dur à cacher. Si une personne pense que vous cachez quelque chose, elle doit effectuer un jet sous sa compétence Sens. La marge de réussite la plus importante détermine lequel des deux personnages réussit son action.

*** Habilité**

Cette compétence permet de crocheter une serrure, de reproduire un tableau, de désamorcer une bombe, de conduire une voiture lors de certaines situations. Cette compétence permet à un personnage de reproduire pratiquement tout ce qu'il veut : Il peut entamer une carrière de faussaire. Un personnage habile peut-être un excellent voleur, subtilisant les objets sans que personne ne s'en aperçoive.

* Hard-logique

Cette compétence regroupe tout ce qui concerne le bricolage électronique, que ce soit sur un ordinateur, sur un système d'alarme ou sur un code digital. Elle détermine de plus l'expérience que le personnage a dans ce type d'actions.

* Sens

Cette compétence regroupe toutes les actions en rapport avec nos sens : goûter, sentir, voir, écouter, s'orienter et observer, rester vigilant, etc.

* Sports

Cette compétence regroupe toutes les compétences sportives comme l'athlétisme, l'équitation, la course, l'escalade, la natation, arts martiaux. Cette compétence permet aussi d'esquiver de "gros" objets (par exemple une voiture qui fonce sur le personnage ou une pierre) mais en aucun cas un personnage ne pourra esquiver une flèche tirée d'un arc ou un tir de revolver...

Compétences mentales

* Foi

Cette compétence indique le niveau de croyance qu'a le personnage en une religion (si bien sûr il n'est pas athée) et la force de sa foi. Le pratiquant régulier possède une foi entre 5 et 10, un prêtre entre 10 et 15... Attention : Une personne qui ne possède pas un minimum de 3 en Foi ne peut pas se protéger des vampires en brandissant un symbole religieux (une croix...).

* Persuasion

Cette compétence permet de convaincre un tiers du bien fondé de sa requête. La Persuasion peut s'apparenter à du baratin dans certains cas. Cette compétence permet de marchander et de négocier des prix intéressants. Dans certains cas, la persuasion peut être proche de l'intimidation. Bien entendu le Mj peut décider de ne pas faire lancer de dés et de jouer cette "action" de façon "role-play"

* Premiers soins

Cette compétence permet au personnage de tenter de réveiller un camarade inconscient, de tenter de réduire une fracture, de pratiquer un garrot qui puisse soulager le blessé. Cette compétence permet de maintenir en vie un mourant. Si le jet de premiers soins est réussi le blessé sera instantanément soigné d'1D4 points de vie. Par contre si le jet est raté, le blessé perdra de nouveau 1D4 points de vie.

* Psychologie

Cette compétence permet de se faire une idée du caractère ou des pensées d'un tiers juste en le regardant bouger et parler. Ce jet doit être effectué par le meneur confidentiellement. Celui-ci révélera alors les informations ainsi obtenues - vraies ou fausses.

* Recherche

Cette compétence permet de trouver des indices soigneusement cachés, de découvrir une cachette secrète. C'est une des compétences les plus importantes lorsqu'il s'agit d'enquêter. Elle permet même de trouver plus facilement certains ouvrages à la bibliothèque. Par contre si les indices n'existent pas et que les livres ne se trouvent pas dans cette bibliothèque, aucun jet - même le meilleur - ne pourra influencer la réalité.

* Soft-logique

Cette compétence regroupe toutes les compétences de programmation et de logique informatique et électronique. Elle détermine de plus le niveau de connaissances qu'a le personnage dans ce type d'actions.

Compétences de confrontation

* Armes à feu

Cette compétence permet d'utiliser toutes les armes à feu que ce soit un pistolet, un revolver ou un fusil mitrailleur. Le niveau de compétence d'arme à feu est en rapport avec l'arme utilisée par le personnage habituellement (théoriquement un pistolet automatique ou un revolver). Pour toute autre arme utilisée, le Mj peut décider d'apporter un modificateur au score...

- Le score de base dans cette catégorie est égal à la dextérité du personnage divisée par 4.

* Armes blanches

Cette compétence permet d'utiliser toutes les armes blanches, c'est à dire les couteaux, les poignards, les épées, les haches, etc. Comme pour les armes à feu, le niveau de cette compétence est en rapport avec l'arme utilisée par le personnage habituellement (théoriquement un couteau ou un poignard). Pour toute autre arme utilisée, le Mj peut décider d'apporter un modificateur au score de base.

- Le score de base dans cette catégorie est égal à la dextérité du personnage divisée par 4.

* Corps à corps

Cette compétence permet de se battre à mains nues ou en utilisant des armes n'entrant pas dans les 2 catégories ci-dessus, tel qu'un barreau de chaise, une bouteille, un rasoir. Cette compétence permet aussi d'esquiver les coups au corps à corps (tels que les coups de poings ou de couteau).

- Le score de base en corps à corps est égal à la dextérité du personnage divisée par 2.

Résolutions d'actions

Comme expliqué plus haut, pour savoir si l'action qu'un personnage entreprend réussit ou pas, il suffit de lancer 1D20. On lit alors le résultat du dé, et si celui-ci est inférieur ou égal au score de sa compétence, on dit que le jet est réussi.

Si le résultat est strictement supérieur, c'est un échec.

Les Modificateurs

À toutes les actions que peuvent tenter les joueurs, le meneur peut décider de modifier les chances de réussite du personnage. Il peut faire cela lorsqu'il pense (il est seul juge) qu'une action est soit trop difficile pour qu'elle réussisse soit qu'elle est trop facile pour que le personnage la rate...

Les modificateurs peuvent varier de -10 à +10, et c'est au meneur de décider de la valeur du modificateur.

Une action qui a 50% de chance de réussir et 50% de chance de rater est créditée d'un modificateur de 0.

La marge de réussite

La marge de réussite permet "d'affiner" un résultat. Comment différencier un personnage qui a particulièrement bien réussi son action d'un personnage qui l'a médiocrement réussit ? La différence se trouve dans le résultat du jet de dé. Plus la marge est importante entre le niveau d'une compétence d'un personnage et le résultat du jet de dé, plus l'action a été particulièrement réussie. Inversement, plus le résultat du jet de dé est proche du score de compétence, plus l'action a été réussie de peu...

Les points de vie

Les points de vie sont l'indicateur de santé du personnage. Ils se calculent en additionnant la Constitution et la Force et en divisant le résultat par 2 (arrondi au supérieur).

A 1 point de vie, le personnage est inconscient (sauf si un jet de volonté est réussi) et à 0, il tombe dans le coma (si les points de vie de ce personnage ne sont pas remontés à 1 avant le prochain round, il est mort).

Un joueur dont les points de vie de son personnage descendent en dessous de 0, n'a plus de personnage (vous pouvez rouler en boule votre feuille et la jeter à la poubelle : c'est fini). Les Points de vie se déduisent à chaque fois que le personnage subit des blessures, lorsqu'il est gravement malade ou lorsqu'il est trop fatigué... Les points de vie se perdent toujours à la demande du meneur.

Protection

La protection d'un personnage est le nombre de points de dommages qu'elle peut encaisser au combat sans les déduire des points de vie. Théoriquement la protection d'un personnage sera une veste en cuir, un

casque de moto, un gilet en Kevlar ou d'autres choses de ce style... Les points de dommages en excédant de la protection sont à déduire des points de vie.

Traits de caractère

Le paragraphe qui suit n'a aucune implication technique dans le jeu, donc aucun de chiffre. Les traits de caractère sont là pour particulariser votre personnage, pour situer son comportement, sa façon de réagir à ce qui l'entoure. Cela peut vous aider à cerner son "profil psychologique" et ainsi savoir de quelle façon il se comportera, à certains événements. Il est conseillé d'en choisir entre 3 et 5 parmi les traits suivants et de les noter sur la fiche de personnage à l'endroit prévu à cet effet. Ils sont les traits les plus marquants du personnage.

Altruiste / Egoïste
Assuré / Inquiet
Attentif / Distrait
Calme / Colérique
Chaleureux / Froid
Confiant / Méfiant
Courageux / Peureux
Curieux / Blasé
Désordonné / Strict
Energique / Paresseux
Extravagant / Conformiste
Généreux / Cupide
Honnête / menteur
Indulgent / Rancunier
Insouciant / Cynique
Introverti / Extraverti
Joyeux / Mélancolique
Juste / Amoral
Loyal / Fourbe
Modeste / Vantard
Optimiste / Pessimiste
Patient / Impétueux
Prudent / Impulsif
Respectueux / Arrogant

Palmarès

Et un vampire en moins, un ! A quoi ça sert ? Ca sert à rien, c'est juste un truc défouloir. C'est ici que l'on note le nombre de Cihuateteo que le personnage a définitivement envoyé de l'autre côté. Ce n'est que ça, rien que ça.

Actions

Au cours d'un combat, toutes les personnes peuvent accomplir des actions. Selon la valeur que possède le personnage en dextérité, il pourra faire plus ou moins d'actions que la normale.

La dextérité et le nombre d'actions par round correspondant :

- 01 - 07 : 1 action par round
- 07 - 14 : 2 actions par round
- 15 - 20 : 3 actions par round
- 21 - 26 : 4 actions par round

Destin

Les dés de destin peuvent être utilisés après n'importe quelle action demandant un jet de compétence. Les dés de destin sont compris entre 1 et 5. 1 dé permet, si un jet a été raté, de relancer un dé (il n'est pas dit que le second jet réussisse mieux que le premier).

Les dés de destin servent surtout lorsqu'un personnage tente une action quasiment impossible (à la Die Hard©...) et qu'il souhaite vraiment la tenter. Ces dés servant à "faciliter" cette action "héroïque"...

Les dés de destin se regagnent à chaque début de scénario.

PER + SAG = Dés de Destin :

- 02 - 09 : 1
- 10 - 19 : 2
- 20 - 29 : 3
- 30 - 39 : 4
- 40 et + : 5

Folie

La folie indique l'équilibre mental du personnage.

La folie est comprise entre 1 et 20. On commence le jeu avec 1 point de folie ce qui correspond à un homme normal et sain d'esprit. Plus le personnage possède de points en folie plus son personnage tend à devenir fou. Pour que le score de Folie augmente, il faut auparavant avoir raté son jet de volonté. C'est après avoir raté son jet et à la demande du Mj que le Pj augmente son niveau de Folie. Il est par contre possible qu'un personnage "gagne" automatiquement des points de Folie si l'horreur à laquelle il est confronté est trop ignoble et horrible. Tout gain de Folie est généralement permanent.

À la manière de la volonté, un joueur peut décider à la création de son personnage de commencer avec un niveau supérieur à 1. Les points supérieurs à 1 devenants des points de compétences supplémentaires.

Initiative

Lors d'un combat, certaines personnes sont plus rapides que d'autres.

Cela dépend en partie de leur dextérité et de leur perception. L'initiative c'est cela : la rapidité et la vivacité d'observation.

En terme de jeu, lors d'un combat chacun lance 1D20 auquel il ajoute son initiative. Celui qui obtient le résultat le plus élevé commence à en premier.

Pour savoir quelle votre initiative, il suffit de se reporter à ce tableau :

DEX + PER = Initiative :

- 02 - 03 : - 6
- 04 - 06 : - 5
- 07 - 09 : - 4
- 10 - 12 : - 3
- 13 - 15 : - 2
- 16 - 18 : - 1
- 19 - 21 : 0
- 22 - 24 : + 1
- 25 - 27 : + 2
- 28 - 30 : + 3
- 31 - 33 : + 4
- 34 - 36 : + 5
- 37 - 39 : + 6
- 40 et + : + 7

Volonté

La volonté indique la résistance "psychologique" du personnage. La volonté est comprise entre 1 et 20. Un personnage commence le jeu avec un score en volonté égale à sa sagesse. Pour réussir un jet de volonté il faut lancer 1D20. Le résultat doit être égal ou inférieur au score de volonté.

Lors de la création, un joueur peut décider de ne pas commencer à jouer son personnage avec un niveau de volonté égal à sa sagesse mais avec un niveau plus bas. Les points ainsi perdus sont alors utilisables comme points de compétences supplémentaires (en plus des 100 points déjà alloués).

C'est le meneur qui décide lorsqu'un jet de volonté doit être effectué mais c'est souvent pour voir si le personnage arrive à se contrôler et s'il ne perd pas tous ses moyens. Certains modificateurs peuvent être apportés par le Mj.

Les bonus

Selon la force et la dextérité d'un individu, les coups qu'il portera seront plus ou moins puissants. Il convient d'apporter un bonus ou un malus de dommages.

FOR + DEX = Bonus aux dommages :

- 02 - 12 : - 1D6
- 13 - 16 : - 1D4
- 17 - 24 : Aucun
- 25 - 32 : + 1D4
- 33 - 40 : + 1D6

Selon l'intelligence et la sagesse d'un individu, les enseignements qu'il pourra tirer de ses expériences seront plus ou moins importants. Il convient donc d'apporter un bonus de ce type aux personnes "sages et intelligentes". Ce bonus s'inscrit sur la fiche de personnage dans la case rectangulaire blanche en haut à droite.

INT + SAG = Bonus aux points d'expérience :

- 02 - 29 : aucun point en +
- 30 - 35 : 1 point en + à chaque scénario.
- 36 et + : 2 points en + à chaque scénario.

Points "libres"

Lorsque tous les points ont été placés, les joueurs ont le droit d'utiliser 15 points bonus. Ces points n'ont pas la même valeur suivant les endroits où le joueur souhaite les placer.

- 7 points de Bonus = + 1 point en Attribut.
- 2 points de Bonus = + 1 point de Compétence.
- 1 point de Bonus = + 1 point de Destin.
- 3 points de Bonus = + 1 point de Volonté.

Les points de bonus ne permettent pas de modifier la folie. Les ajustements de calculs dus à l'augmentation de certaines capacités doivent être recalculés en conséquence.

Equipement

C'est ici que l'on note l'équipement et les objets que le personnage porte sur lui et qui sortent un peu de l'ordinaire. Pas la peine d'écrire dans ces lignes que vous portez un pantalon, des chaussures et un costard. Ici, il vous faut écrire que vous avez un revolver, un briquet, votre portefeuille, etc. L'argent que vous avez en poche doit aussi être inscrit ici.

L'expérience

C'est dans la petite case située en bas à gauche de la fiche de personnage que l'on inscrit les points d'expérience gagnés à chaque scénario. Ces points d'expérience (abrév. XP) serviront à votre personnage

pour augmenter ses capacités (on entend par "capacité" n'importe quelle valeur chiffrée de la feuille de personnage).

À la fin de chaque aventure, le meneur doit donner un nombre plus ou moins important (variant de 5 à 10) de points d'expérience aux joueurs. Ces points doivent en théorie être répartis entre les différentes capacités qui ont servies les joueurs au cours du scénario.

Le tableau ci-dessous résume les différentes utilisations d'XP :

- 3 points d'XP = +1 point de Compétence.
- 8 points d'XP = +1 point en Destin.
- 9 points d'XP = - 1 point de Folie.
- 7 points d'XP = +1 point de Volonté.

Il n'est pas possible grâce aux points d'expérience d'augmenter le niveau des Attributs.

Voilà, votre fiche de personnage est maintenant terminée.

Combat

« Tout le monde est cool. Toi... reste bien cool. »
- Seth Gecko

Le temps dans le jeu

Le temps dans le jeu et le temps réel sont deux notions distinctes. Un personnage peut passer plusieurs heures à fouiller une chambre d'hôtel alors qu'il ne faudra que quelques secondes au meneur pour résumer au joueur ce que son personnage a trouvé.

Le temps en jeu est presque toujours une notion fluide. C'est au meneur de le faire avancer plus ou moins rapidement suivant les besoins de son scénario.

Chaque joueur accomplit l'action qu'il veut au moment où il le souhaite. Bien sur, le meneur a toujours le dernier mot en ce qui concerne la durée de l'action. Mais la plupart du temps, il suffit de se servir de son bon sens.

Il existe néanmoins une période de jeu où le temps est géré de manière beaucoup plus rigide : le combat. Pendant le temps d'un combat, le temps est fragmenté en rounds (des tours de quelques secondes). C'est à ce moment que les actions (une des capacités) des personnages entrent en jeu.

Les blessures

Lorsqu'un personnage subit des dommages (ou dégâts), il perd des points de vie, autrement dit : il est blessé. Ainsi, si un personnage subit trois points de dommages, il perd trois points de vie. Au fur et à mesure qu'un personnage reçoit des coups, il s'essouffle et s'affaiblit. Le Mj peut décider de donner des malus à un personnage blessé pour simuler la fatigue et la douleur liée aux blessures.

Inconscient

Un personnage qui tombe à 1 point de vie, doit effectuer un jet de volonté, si celui-ci est raté le personnage tombe inconscient. Si le jet de volonté est réussi, le personnage parvient à éviter la perte de connaissance.

Coma et agonie

Un personnage qui est à 0 point de vie tombe automatiquement dans le coma. Si les points de vie de ce personnage ne sont pas remontés à 1 avant son prochain tour (grâce par exemple à l'aide d'un compagnon qui utiliserait ses "premiers soins") le personnage sera mort.

Mort

Un personnage qui tombe à - 1 point de vie (ou plus) meurt instantanément. La médecine conventionnelle ne peut plus rien pour lui (il ne reste plus que les prières...).

La guérison

Bien entendu, un personnage blessé finira par guérir. Ce n'est qu'une question de temps. Un homme regagne environ 1 point de vie tous les 2 jours.

Lorsqu'une personne vient d'être blessée, il est par contre possible de la soigner avec la compétence "premiers soins" et de lui faire récupérer instantanément 1D4 points de vie.

Attention, les premiers soins - comme le nom l'indique - ne peuvent être pratiqués qu'une fois.

La guérison se termine normalement quand le total des points de vie du personnage est atteint.

Round

Le round (ou tour de combat) permet de découper l'action d'un combat de manière à ce qu'il soit jouable. C'est une unité de temps au cours de laquelle tous les participants du combat ont l'occasion d'agir au moins une fois.

En terme de jeu, le round varie de 2 à 10 secondes. C'est une mesure plus ou moins élastique. En temps réel, un round dure nettement plus longtemps qu'en temps de jeu car chaque round se découpe en plusieurs étapes :

- 1 - Détermination de l'initiative.
- 2 - Déclaration d'intention des joueurs et des Pnjs.
- 3 - Résolution des actions.

Lorsque tout le monde a agit, le round suivant peut commencer, et l'on revient à l'étape 1.

ETAPE 1 - Détermination de l'initiative

Au début de chaque round, chaque participant au combat lance 1D20 auquel il ajoute son initiative, puis il annonce le résultat. Celui qui a obtenu le résultat le plus élevé agit en premier, puis c'est au tour du deuxième, du troisième, etc., jusqu'à celui qui a obtenu le plus mauvais total.

Si deux personnages ont obtenu le même total, ils agissent en même temps. Des modificateurs peuvent survenir selon les circonstances.

Exemples :

- 3 à l'initiative si l'arme n'est pas sortie lorsque le combat commence.
- 5 à l'initiative si le Pj ne s'attendait pas au combat, s'il est surpris.

ETAPE 2 - Déclaration d'intention

Le meneur doit procéder à un tour de table en demandant à chaque joueur ce qu'il compte faire pendant ce round. Les actions possibles sont nombreuses : attaquer, parer, esquiver, se déplacer...

Il suffit pour le joueur d'expliquer simplement et rapidement l'action qu'il souhaite tenter immédiatement. De son côté, le meneur décrit ce que semblent vouloir faire les personnages qu'il contrôle (les Pnjs).

ETAPE 3 - Résolution des actions

C'est à ce moment qu'entre en jeu les actions (voir les capacités) des personnages. Le chiffre d'actions que possède le personnage correspond au nombre d'actions que son personnage va pouvoir tenter.

Une action est égale à :

Appuyer sur une gâchette, lâcher la corde d'un arc, donner un coup de couteau, démarrer une voiture, courir. À l'intérieur de ce round, on distingue plusieurs phases, qui se succèdent toujours dans le même ordre.

* Phase 1

Dans l'ordre décroissant des initiatives, les joueurs effectuent les actions qu'ils ont déclaré tenter. Quand tout le monde a fait sa première action, on passe à la phase 2.

* Phase 2

Dans l'ordre décroissant des initiatives, les joueurs qui possèdent au moins une seconde action peuvent tenter d'effectuer une nouvelle action. Cette nouvelle action n'a pas été obligatoirement déclarée lors de l'étape 2.

* Phase 3

Dans l'ordre décroissant des initiatives, les joueurs qui possèdent au moins une troisième action peuvent tenter d'effectuer une nouvelle action même si cette action n'a pas été déclarée lors de l'étape 2.

* Phase 4

Les phases s'enchaînent en suite tant qu'il reste des actions à un personnage. Une fois que toutes les actions ont été effectuées, le round s'achève et un nouveau peut débuter.

Mouvement et poursuites

Les personnages (et tous les êtres humains en général) se déplacent en moyenne de 8 mètres par round. Lorsque vous mettez en scène un combat, ne vous occupez pas de ce mouvement, sauf pour rappeler aux personnages qu'ils ne peuvent pas accomplir des actions impossibles du genre courir jusqu'à leur voiture,

prendre un fusil de chasse et revenir, le tout en un round. C'est encore une fois le bon sens qu'il convient d'utiliser...

Esquiver et parer

En plus de l'attaque et du déplacement, les personnages ont deux autres possibilités : l'esquive et la parade.

- L'esquive fait partie de la compétence Corps à corps. Lors de la déclaration d'intention, un personnage qui désire esquiver une attaque l'annonce et précise quel adversaire il souhaite esquiver. Un personnage qui esquive ne peut attaquer. En revanche, il peut parer l'attaque.

L'esquive peut également servir à rompre le combat : dans ce cas, le personnage fait un jet de corps à corps au début du round et, s'il le réussit, on considère qu'il s'est désengagé et n'est plus en danger (sauf, bien sûr, d'éventuels tireurs). Esquiver compte pour une action.

- La parade n'est pas vraiment une compétence à part entière. C'est seulement une autre manière d'utiliser la compétence d'attaque des armes blanches. Lors d'un combat rapproché aux armes blanches, un personnage qui est la cible d'une attaque peut parer avec son arme. Il fait un jet de compétence, comme pour une attaque. S'il est réussi, le coup est arrêté par l'arme et le personnage ne subit aucun dommage. Il est possible de parer le coup d'un adversaire (1 action) et de l'attaquer de suite (une autre action). Si un personnage tente d'attaquer un personnage qui n'a plus d'action, le personnage attaqué ne pourra rien faire. Il est toute fois impossible de parer avec une arme à feu.

Attention : Personne ne peut parer, ni esquiver les balles (du moins aucun humain...).

Blesser l'adversaire

Il suffit de réussir un jet sous la compétence qui régit l'arme utilisée. Si l'adversaire n'esquive pas ou rate sa parade, il est blessé et perd des points de vie.

Pour savoir combien, on lance un certain nombre de dés, en fonction de l'arme. Chaque arme fait un certain nombre de dés de dommages (voir à la fin de ce chapitre). S'il s'agit d'une arme de corps à corps (armes blanches ou coups de poings, etc.) , on y ajoute le bonus aux dommages de l'attaquant. Bien sûr, s'il s'agit d'une arme à feu ce bonus ne joue pas. On lance les dés pour calculer le nombre de points de dommages infligés, on y soustrait l'éventuelle protection de l'adversaire et on retire ce qui reste aux points de vie.

Protection

Les protections sont de trois types : les armures, les boucliers et le terrain lui-même.

- Les armures. La nature des armures peut-être de plusieurs types (vestes en cuir, casques ou gilet...). Leur fonction est la même pour toutes : elles absorbent un certain nombre de points de dommages infligés par une attaque au personnage. Seul l'excédent diminue les points de vie. Ce genre de protection ne "s'use" jamais.

- Les boucliers. Les boucliers peuvent être de plusieurs sortes : bouclier rond, couvercle de poubelle, chaise renversée. Ils apportent un bonus au jet de parade au prix d'un malus équivalent au jet d'attaque.

- Le terrain. Un tireur qui s'abrite derrière un arbre, par exemple, est plus difficile à toucher qu'un homme qui se trouve à découvert. Le meneur peut donner un malus à la compétence.

Critique & Maladresse

Pour toutes les compétences de combat, un résultat d'1 signifie que les dommages infligés par l'attaque sont plus importants que prévu.

Il existe deux façons de se servir de ce type de critique en combat :

- Soit le joueur décide d'infliger le maximum de dégâts que lui permet l'arme.
- Soit le joueur décide de doubler le résultat du jet de dommages qu'il va lancer.

Les conséquences d'une maladresse sont potentiellement plus variées. En voici une petite liste non limitative :

- Corps à corps. La cible s'écarte à la dernière seconde. Le personnage fonce dans le mur et se blesse.
- Armes blanches. L'arme se brise, elle reste coincée, le personnage perd l'équilibre (et ne peut attaquer à la prochaine action), l'attaque touche un ami au lieu de la cible...
- Armes à feu. L'arme s'enraye, elle est inutilisable pour 1D6 rounds, un ricochet touche un ami au lieu de la cible (dommages divisés par deux), les détonations attirent l'attention du voisinage qui prévient la police...

Combat au corps à corps

Le combat au corps à corps désigne toute forme de combat, à mains nues ou avec une arme, qui se déroule à très courte distance.

On peut distinguer deux cas : celui où les combattants ne sont pas armés, et celui où ils le sont.

Combat à mains nues

Le combat à mains nues dépend de la compétence Corps à corps.

Cette compétence consiste à cogner à coups de pied, de tête ou de poing, de manière instinctive mais néanmoins efficace. N'importe qui peut le faire avec des chances de succès raisonnable. Comme vous pouvez le voir sur le tableau en fin de chapitre elle n'inflige tout de même que peu de dégâts (plus, bien sûr, les bonus aux dommages de l'attaquant).

On ne peut utiliser cette compétence que pour parer une attaque à mains nues, pour des raisons évidentes : essayer de parer un coup de hache avec votre main, vous m'en direz des nouvelles !

Combat aux armes blanches

Le combat aux armes blanches dépend de la compétence « Armes blanches ». Cette compétence permet de parer. Elle regroupe toutes les armes à lame : poignard, dague, couteau, épée, hache, etc.

Combat à distance

Dans le cas d'un combat à distance, il n'existe qu'une compétence pouvant être utilisée.

Armes à feu

Un combat d'armes à feu dépend de la compétence « Armes à feu ».

Cette compétence regroupe tous les types d'armes à feu : revolver, pistolet, pistolet mitrailleur, fusil de chasse, fusil d'assaut, etc. mais aussi les arbalètes et autres armes de tir.

*** Tir en rafale**

Le tir en rafale à ses propres règles. Effectuer un tir en rafale utilise toutes les actions d'un personnage (c.à.d. que toutes ces actions sont utilisées pour ce tir).

Une rafale comprend 6 à 20 balles.

Chaque balle tirée ajoute + 1 à la compétence du tireur. Si le jet sous la compétence est réussi, lancez un dé ayant autant de faces qu'il y a de balles dans la rafale, soit 1D6 pour 6 balles, 1D10 pour 10 balles, 1D20 pour 20 balles... Le résultat indique le nombre de balles qui touchent la cible, multipliez ce résultat par 3 et cela vous indiquera les dommages reçus par la cible.

Si le tireur ne vise pas qu'une cible, la démarche est la même mais après avoir déterminé le nombre de balles qui touchent les cibles, le joueur doit répartir le résultat entre les différentes cibles. Les dommages sont ensuite déterminés de façon normale.

*** Recharger**

La plupart des armes modernes sont des automatiques, avec des chargeurs. Il faut une action pour expulser le chargeur vide et une action pour le remplacer par un neuf.

Dans le cas des revolvers, il faut une action pour glisser deux balles dans le barillet.

* Coups localisés et Visée

Il est possible, lorsque l'on se tient à distance de sa cible, d'essayer de viser un endroit particulier du corps dans le but d'incapaciter la créature visée, ou de lui faire lâcher son arme. Un tel coup est plus difficile à réaliser qu'un coup "classique".

Malus à la compétence selon la localisation :

Le tronc 0

Un bras - 3

Une jambe - 5

La tête - 8

Le coeur ou un oeil - 11

Par action passée à viser une même cible, le tireur bénéficie d'un bonus de + 2. Il n'est toute fois pas possible de passer plus de 4 actions suivies à viser une cible... (donc maximum de +8) et bien sur si le tireur passe plusieurs actions de suite à viser, il ne doit pas être dérangé pendant ce laps de temps.

Il n'est bien sur possible d'utiliser des actions pour "viser" que lorsque l'on se trouve à distance de la futur victime.

* Tirer à bout portant

Lorsque le tireur est très proche de la cible, ses chances de toucher sont doublées. Le "bout portant" est une distance comprise entre 1 et 2 mètres. Ce bonus ne vaut que pour la compétence, pas pour les dommages.

Cette règle ne s'applique pas au tir en rafale. Si un personnage vide un chargeur à bout portant sur un humain, ce n'est pas vraiment la peine de lancer les dés. Considérez que ce quelqu'un est mort, ou que...

Mais si la personne sur laquelle vous venez de vider votre chargeur n'est pas humaine (disons un vampire) et bien là... par contre... c'est vous qui n'êtes pas sur d'en réchapper... Dans la mesure du possible, il ne faut jamais se retrouver au corps à corps avec un vampire...

* Précisions

Une difficulté de tir peut être imposée par le Mj (à la manière des modificateurs de compétences...). Elle est évaluée grossièrement en fonction du temps qu'il fait, de la distance de la cible, de sa taille et du terrain et s'il y a rafale, en raison du recul.

* Option : Gérer les munitions

Mj sadique, vous allez enfin pouvoir vous en donner à coeur joie en utilisant cette option qui consiste à gérer vous-même les munitions des joueurs car, c'est bien connu que, lors des bastons, ceux-ci ont tendance à très peu les compter. Donc, soit vous ignorez cette règle façon John Woo (c'est à dire 357 balles dans le magnum), soit vous vous la jouer "suspens", c'est à dire que vous comptez au fur et à mesure derrière l'écran (à venir, bien sur) les balles qu'utilisent vos joueurs.

Donc à un moment donné du scénario, vous aurez l'immense joie (s'ils ne comptent pas leurs balles - ce qui serait dommage :) de leur annoncer qu'au lieu de tirer à bout portant dans la tête de ce vampire à terre, ils n'entendent qu'un simple "click" témoignant d'un vide certain au niveau du chargeur... donc retournement de situation et ambiance "Cool" (surtout pour vous, niark niark).

Alors, pour utiliser cette règle, imprimez ou photocopiez la fiche de munitions juste à côté (là-dessous). Elle se divise en 3 parties :

1 / nom : C'est ici que vous inscrivez le nom du Pj qui "utilise" cette fiche.

2 / main 1 (15 cases groupées) : C'est ici que vous décomptez le nombre de munitions qu'il reste dans le flingue que le Pj a dans la main n°1.

3 / main 2 (15 cases groupées) : Pareil mais pour l'autre main au cas ou...

Au fait, si le Pj n'est pas bête, il peut quand il le veut prendre son temps (une action) pour regarder combien il lui reste de munitions dans son chargeur.

Nom				
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Nom				
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Nom				
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Nom				
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Equipement

« Putain mais c'est quoi ces trucs ??? »

Armes à feu

Même si elles dépendent toutes de la compétence « Armes à feu », ces armes ont été classées en sept catégories : Revolvers, Pistolets, Pistolets Mitrailleurs, Fusils d'assaut, Fusils, Fusil à Pompe et Armes Lourdes (Fusils Mitrailleurs, Mitrailleuses Lourdes, lance-roquettes, lance-flammes).

Détails

* Disponibilité

Un indice compris entre 1 et 5 pour indiquer la difficulté à se procurer un équipement au marché noir. Plus le chiffre est élevé plus il est difficile de se procurer une arme.

DIS 1 d'ici à 24 heures. / DIS 2 de 24 à 48 heures. / DIS 3 d'ici à la semaine prochaine.

DIS 4 de 1 à 6 mois. / DIS 5 impossibilité de trouver l'objet légalement.

* Prix

Prix moyen d'une arme en armurerie en francs.

* Calibre

Diamètre des munitions utilisées en millimètre. Un "M" indique des munitions Magnum.

* Chargeur

Capacité du chargeur de l'arme. Certaines armes acceptent des chargeurs de différentes contenances.

* Rechargement

Nombre d'actions nécessaires pour recharger une arme ou remplacer son chargeur.

* Portée de base

Elle indique la précision d'une arme en mètre.

* Modificateur de compétence

Malus à la compétence « Armes à Feu » simulant la relative difficulté d'emploi de certaines armes (valable pour les Pistolets Mitrailleurs et Fusils d'assaut mais surtout pour les Armes Lourdes).

Revolver

Arme de poing rustique mais efficace. La mécanique d'un revolver est simple et il est impossible de l'enrayer. La capacité du barillet, habituellement de six cartouches, est son seul défaut. Pour diminuer le temps de rechargement il existe des barillets amovibles (un barillet plein) ce qui ne prennent qu'une action à remplacer.

NOM	DIS	PX	CAL	CH	RCH	POR	MOD	Dégâts
Colt Python	1	7000	357 M	6	3/1*	30 M	-1	1D8 + 1D4
Colt Detectives SP.	1	2900	38	6	3/1*	10 M	0	1D10
Ruger Redhawk	1	3600	44 M	6	3/1*	25 M	0	1D10 + 1D4 + 2
S&W Bodyguard	1	4200	38	6	3/1*	10 M	0	1D10
S&W CBT Magnum M19	1	4200	357 M	6	3/1*	25 M	0	1D8 + 1D4

S&W CBT Magnum M27	1	4200	357 M	6	3/1*	30 M	0	1D8 + 1D4
--------------------	---	------	-------	---	------	------	---	-----------

* Normal / Barillet amovible

Pistolet

Arme de poing semi-automatique : il faut l'armer avant le premier tir. Ensuite à chaque coup, une nouvelle cartouche est introduit dans la chambre. Cet avantage est aussi le principal défaut d'un pistolet : il peut s'enrayer.

NOM	DIS	PX	CAL	CH	RCH	POR	MOD	Dégâts
Beretta M92F	1	5100	9 mm	15	1	30 M	0	1D10
Beretta M93	1	5800	9 mm	15	1	30 M	0	1D10
Browning HP	1	4200	9 mm	14	1	30 M	0	1D10
Colt M 1911 A7	1	5400	45	7	1	20 M	0	1D10 + 2
Colt Commander	1	5400	45	7	1	15 M	0	1D10 + 2
Desert Eagle 357	1	6900	357 M	9	1	30 M	0	1D8 + 1D4
Glock M17	1	6600	9 mm	17	1	35 M	0	1D10
Glock M19	1	6200	9 mm	15	1	30 M	0	1D10
Llama Omni	1	5900	38	9	1	25 M	0	1D10
Makarov	1	2400	9 mm	8	1	15 M	0	1D10
Sig-Sauer P226	1	5300	9 mm	15	1	20 M	0	1D10
S&W M5904	1	3900	9 mm	14	1	30 M	0	1D10
Tokarev	1	1800	7, 62 mm	8	1	15 M	0	1D8
Pistolet Uzi	3	5400	9 mm	32	1	15 M	- 2	1D10
Walther Ppk	1	4200	7, 65 mm	7	1	15 M	+ 1	1D8

Pistolet Mitrailleur

Arme militaire de combat rapproché. La maniemment est délicat : une fois armé, une pression sur la détente peut libérer la totalité du chargeur en quelques secondes. Il faut savoir maîtriser son tir car le recul ôte toute précision à l'arme.

NOM	DIS	PX	CAL	CH	RCH	POR	MOD	Dégâts
HK Mp5	4	7800	9 mm	10/15/30	1	10 M	- 2	1D10
Hk Mp5 sd3	4	9000	9 mm	10/15/30	1	10 M	- 2	1D10
Ingram M10	4	5800	45	30	1	5 M	- 2	1D10 + 2
Kalashnikov Akr	4	5100	5, 45 mm	30	1	10 M	- 2	1D10
Carl Gustav M45b	4	4800	9 mm	36	1	10 M	- 2	1D10
Mini Uzi	4	6000	9 mm	20/25/32	1	5 M	- 2	1D10
Skorpion M61	4	4800	7,65 mm	10/20	1	5 M	- 2	1D8
Uzi	4	5100	9 mm	25/30	1	10 M	- 2	1D10

Fusil d'assaut

Arme automatique très efficace. Bon compromis entre le fusil et le Pistolet Mitrailleur. Précis et puissant. Il possède un sélecteur de tir : coup par coup, salve de 3 balles ou rafale.

NOM	DIS	PX	CAL	CH	RCH	POR	MOD	Dégâts
Car 15	4	4200	5, 56 mm	30	1	50 M	- 1	2D6
M 16	4	7200	7, 62 mm	30	1	50 M	- 1	2D6 + 4
Fn Fal Liai	4	6000	7, 62 mm	20	1	50 M	- 1	2D6 + 4
Fn Fnc	4	5400	5, 56 mm	30	1	50 M	- 1	2D6
Famas	4	5400	5, 56 mm	25	1	60 M	- 1	2D6
Galil Arm	4	6000	5, 56 mm	35	1	50 M	- 1	2D6
HK 33 a2	4	4200	5, 56 mm	20/40	1	50 M	- 1	2D6
HK G3 a3	4	5400	7, 62 mm	20	1	60 M	- 1	2D6 + 4
HK G11	4	10800	4, 7 mm	2x50	1	60 M	- 2	2D6
Kalashnikov Ak47	4	4000	7, 62 mm	30	1	40 M	- 1	2D6 + 4
Kalashnikov Akm	4	3600	7, 62 mm	30	1	40 M	- 1	2D6 + 4
Steyr aug	4	9000	5, 56 mm	30	1	60 M	- 1	2D6

Fusil

Conçu pour la chasse ou pour le tir de précision.

Il possède en plus de la précision , une importante portée de tir.

NOM	DIS	PX	CAL	CH	RCH	POR	MOD	Dégâts
Dragunov Svd	2	7800	7, 62 mm	10	2	100 M	- 1	2D6 + 4
Wa 2000	2	9600	300 M	6	2	100 M	- 2	2D8 + 4
Ruger M77	2	4200	222	5	3	50 M	- 1	2D6
Savage 99 cd	2	4200	308	5	3	50 M	- 1	2D6 + 4
Weatherby Mk v	2	10200	460	3	3	60 M	- 1	2D8 + 4
Winchester 70 Xtr	2	4200	30	5	3	50 M	- 1	2D6 + 4
Fusil à canon scié	1	1200	12	2	3	5 M	+ 1	1D10 + 6

Fusil à Pompe

Arme de chasse à répétition qui utilisent des munitions calibre 12. Les forces de police l'utilisent aussi pour son efficacité en tir instinctif. Certaines munitions spéciales (balles à ailettes) peuvent percer une voiture de part en part...

NOM	DIS	PX	CAL	CH	RCH	POR	MOD	Dégâts
Hk Caw	1	10200	12	10	2	20 M	- 1	1D10 + 4
Mossberg Bullpup	1	3000	12	6/9	3	20 M	- 2	1D10 + 4
Spas M12	1	6000	12	8	3	20 M	0	1D10 + 4

Spas M15	1	7200	12	6	3	20 M	- 1	1D10 + 4
----------	---	------	----	---	---	------	-----	----------

Armes Lourdes

Cette "catégorie" d'armes est la moins détaillée car le potentiel de destruction de ces armes est énorme et les Pjs ne devraient pas être en mesure (ou avoir les moyens) de posséder ces armes. De plus, il est très difficile de dénicher ces armes. Elles sont principalement faites pour détruire des bâtiments et/ou des véhicules plus que pour neutraliser des cibles humaines.

Fusil Mitrailleur

Arme automatique très meurtrière alimentée par des bandes de cartouches. Une rafale détruit une voiture, deux une camionnette et trois, un camion.

Mitrailleuse Lourde

La plupart du temps montée sur un véhicule. Une rafale détruit une voiture, trois un pavillon.

Lance-roquettes

Conçu pour la lutte antichar. Les roquettes sont très chères et difficiles à se procurer (5000 Fr. pièce). Une roquette détruit un véhicule ou une maison, trois un petit immeuble ou un char d'assaut.

Lance-flammes

Lourd (trente kilos) et encombrant, un lance-flammes ne peut être recharger en situation de combat. Un véhicule prend feu au contact du napalm, les véhicules blindés chauffent sans s'enflammer.

NOM	DIS	PX	CAL	CH	RCH	POR	MOD	Dégâts
Fusil Mitrailleur	5	12000	7, 62 mm	250	5	100 M	- 5	2D6 + 4
Mitrailleuse Lourde	5	18000	12, 7 mm	250	7	150 M	- 5	2D10 + 1D8 + 6
Lance-roquettes	5	8000	120 mm	1	5	50 M	- 5	5D10
Lance-flammes	5	12000	-	15	-	10 M	- 5	4D6

Munitions spéciales et accessoires

Balles dum-dum

Fabrication maison. Dommages à l'impact plus important que des munitions normales mais elles perdent en pénétration. +2 aux dommages +3 à la Protection de la cible.

Balles Perforantes

Capacité de perforation importante : - 3 à la Protection de la cible.

Balles Téflon

Pénétration très importante : - 5 à la Protection de la cible.

Prix des munitions

Le prix est très variable (en fonction du calibre).

100 fr. les 100 cartouches de calibre 22.

1200 fr. les 100 cartouches de calibre 460.

Le prix moyen étant entre 250 et 300 pour 100 cartouches.

+ 200 fr. pour 100 cartouches perforantes.

+ 500 fr. pour 100 cartouches Téflon.

Holster

Un Holster se porte à la hanche, sous l'aisselle ou à la cheville. Les Holsters dissimulables (aisselle ou cheville) ne peuvent être employés qu'avec de petites armes (S&W bodyguard, Walther PPK, Colt Detective). Jet de Sens pour repérer si quelqu'un dissimule ainsi une arme. Coût : entre 400 et 800 fr.

Lunette de Visée

Au-delà de deux cents mètres, une lunette de visée s'avère quasiment indispensable. Certaines lunettes permettent le tir de nuit grâce à une technologie intensificatrice de lumière (IL) ou infrarouge (IR). Les lunettes IR sont actives et peuvent être repérées mais autorisent un tir dans une obscurité totale. Les lunettes IL sont indécélabes, très fragiles et nécessitent un peu de lumière pour fonctionner correctement. Une Visée Laser est surtout utile pour le tir instinctif en combat rapproché.

Lunette grossissante : + 6 à la compétence Armes à Feu. Prix : 2000 fr.

Lunette IR ou IL : + 3 à la compétence Armes à Feu. Prix : 3000 / 6000 fr.

Visée Laser : + 3 à la compétence Armes à Feu. Prix : 800 fr.

Silencieux

Le bruit de la détonation est étouffé et devient inaudible à plus de 10 mètres mais le tir est moins précis et le silencieux doit régulièrement être changé. - 3 à la compétence Armes à Feu. Prix : 2000 fr.

Armes blanches

Toutes les armes suivantes dépendent de la compétence « Armes blanches ».

NOM	Prix	MOD	Dégâts
Poignard	600	0	1D4 + 2 + BonusDom
Dague	400	0	1D4 + 2 + BonusDom
Cran d'arrêt	200	0	1D4 + BonusDom
Epée longue	2000	- 2	2D8 + BonusDom
Katana	6000	- 2	1D8 + 1 + BonusDom
Sabre	1500	- 1	1D8 + BonusDom
Rapière	3000	- 1	1D8 + 1 + BonusDom
Hachette	250	0	1D6 + 1 + BonusDom
Hache	800	- 1	1D8 + 2 + BonusDom
Couteau de boucher	150	0	1D6 + BonusDom

Armes Diverses

Les armes suivantes dépendent de la compétence « Corps à corps ».

NOM	Prix	MOD	Dégâts
Poing américain	150	0	1D4 + 2 + BonusDom
Matraque	100	0	1D6 + BonusDom
Nunchaku	200	- 2	1D6 + BonusDom
Barre d'acier	-	0	1D10 + BonusDom
Batte de base-ball	300	0	1D6 + 2 + BonusDom
Chaîne	-	- 2	1D8 + BonusDom
Coup de tête	-	-	1D6 + BonusDom

Coup de pied	-	-	1D3 + BonusDom
Coup de poing	-	-	1D4 + BonusDom

Les Arbalètes dépendent de la compétence « Armes à feu » .

Les Arcs dépendent de la compétence « Habileté » (ou Dex / 2).

NOM	Prix	MOD	POR	RCH	Dégâts
Arbalète	3000	- 3	15 M	6	1D8
Arc Composite	2500	- 3	25 M	3	1D6 + BonusDom

Les Armes à "Lancer" dépendent de la compétence « Habileté » (ou Dex / 2).

NOM	Prix	MOD	POR	Dégâts
Couteau de lancer	300	- 3	10 M	1D4 + BonusDom
Shuriken	350	- 3	10 M	1D4 + BonusDom
Javelot	1000	- 3	30 M	1D8 + 2 + BonusDom

Grenades et cocktail

Facile à utiliser et terriblement efficace, les grenades sont les armes de la dernière chance, celles qu'on appelle lorsqu'il n'y a plus aucune solution : on dégoupille, on la balance et moins de 7 secondes plus tard, c'est théoriquement fini.

Il existe de nombreux types de grenades différentes. Le lancer de grenades dépend de la compétence Habileté (si le joueur ne possède pas cette compétence Dex divisée par 2) et la portée de lancer est l'habileté x 5 du lanceur en mètres (Dex/2 x 5 si pas habileté).

Si une grenade explose dans un lieu clos, les dommages sont doublés.

NOM	DIS	Prix	Dégâts
Grenade Fumigène	2	250	Spéciaux
Grenade Lacrymogène	2	250	Spéciaux
Grenade Flash	5	900	Spéciaux
Grenade Offensive	4	400	Spéciaux
Grenade à Fragmentation	4	900	Spéciaux
Grenade au Phosphore	5	1500	Spéciaux
Cocktail Molotov	-	-	Spéciaux

Grenade Fumigène

Dégage une épaisse fumée colorée, elle remplit facilement une grande pièce. Utilisée en extérieur, elle sert pour masquer les attaques ou pour un repli (attention : le vent dissipe rapidement la fumée). Utilisée dans de petites pièces, elle peut causer des asphyxies.

Grenade Lacrymogène

Dégage un gaz irritant les yeux et le système respiratoire. Si un PJ est dans l'air d'effet un jet de Volonté doit être réussi pour ne pas être réduit à l'impuissance ou céder à la panique, de plus, même si ce jet est réussi pendant une heure toutes ces compétences subiront un malus de 5. Rayon d'explosion : 10 mètres.

Grenade Flash

Produit un éclair puissant (aveuglant) et une déflagration assourdissante (choc physique).
- 1D6 points de vie. Rayon d'explosion : 3 mètres.

Grenade Offensive

Contrairement aux grenades à Fragmentation (dites "défensives"), une grenade offensive ne projette aucun éclat, elle peut donc être utilisée par une personne à découvert. Particulièrement efficace dans un lieu clos du fait de l'onde de choc de la déflagration. Détruit un véhicule si elle est lancée à l'intérieur. -1D10 points de vie. Rayon d'explosion : 3 mètres.

Grenade à Fragmentation

Antipersonnel et donc très dangereux. Cette grenade contient des morceaux de plastique et d'acier devenant des projectiles lors de l'explosion. Le lanceur doit bien prendre soin de s'abriter après avoir lancé la grenade car les éclats sont aussi dangereux pour lui que pour sa cible... Détruit un petit véhicule à 10 mètres. Rayon d'explosion : trente mètres (- 3D6 points de dommages), quarante mètres (-2D6 points), soixante mètres (-1D6).

Grenade au Phosphore

Incendiaire et très dangereux d'utilisation. Un détonateur est placé (au dernier moment) dans le corps de la grenade qui explose au moment où la grenade percute une cible. Elle explose dans une gerbe de phosphore qui brûle au contact de l'air. Tout ce qui est atteint par le phosphore s'enflamme et ne peut être éteint tant que la totalité du phosphore ne s'est pas consumé. - 4D6 points de vie (le phosphore transperce la peau et continue à brûler). Détruit un véhicule blindé si elle le touche. Rayon d'explosion : 10 mètres.

Cocktail Molotov

Arme incendiaire fait "maison". Elle se compose d'un récipient en verre (une bouteille) en partie remplie d'essence et de morceaux de caoutchouc. Un bout de tissu imbibé d'essence fait office de mèche. Cette arme peut se révéler extrêmement dangereuse pour son utilisateur et ne fonctionne pas à coup sur. -2D6 points de vie. Peut détruire une voiture ou un camion si elle le touche. Rayon d'explosion : 1 mètre.

Protections

Chaque protection absorbe un certain nombre de points de dommages. Si les points ne sont pas tous encaissés par la protection, l'excédent est à diminuer des points de vie du personnage.

Chaque dommage que reçoit la protection réduit son efficacité. Lorsque le cumul de ces points est égal ou dépasse un certain seuil (indiqué dans PRO), la protection n'est plus d'aucune utilité et ne protège plus le porteur (en gros c'est une passoire).

NOM	DIS	Prix	PRO	Poids
Veste de Cuir	1	1500	+1 / 3	3 kg
Gilet Kevlar	2	4000	+3 / 25	3 kg
Gilet Pare-balles	1	2500	+4 / 25	12 kg
Casque Moto *	1	900	+2 / 5	0,5 kg
Casque Kevlar *	2	1200	+5 / 20	0,5 kg
Casque Acier *	1	800	+6 / 20	1,5 kg

- Les casques protègent exclusivement la tête.

La bible du chasseur

« - Quelle heure est-il ?

- Il est 14 h pile.

- Bon, c'est bon les gars, on y va.

On va leur foutre leur raclée à ces saletés de fiottes aux dents longues.

Ils sortirent de la jeep, le prêtre le premier. Ils avaient déjà passé un bout de temps à attendre le soleil à son zénith et à inspecter leurs flingues mais; une dernière fois, ils reverifiaient. Sale tic. La perspective de se retrouver à cours de munitions en plein carnage n'était pas vraiment la plus heureuse des fins, elle signifiait à coup sur la mort et peut-être, en bonus, un retour non-désiré. »

Comment devient-on un Cihuateteo ?

Il est extrêmement dangereux de se battre contre un de ces immondes salopards de Cihuateteo. Ils sont les pires de tous les vampires sur ce point. Il est extrêmement facile pour eux de transformer leur adversaire en un des leurs. En effet, Il suffit qu'un Cihuateteo morde un humain à n'importe quel endroit de son corps pour que celui-ci devienne un des siens...

La durée entre la morsure et la transformation en Vampire varie de 10 minutes à 2 h (suivant la "puissance" du vampire qui a mordu la victime, plus le vampire est puissant plus la transformation est rapide... en théorie).

La première transformation est incontrôlée, elle "apparaît" toute seule (l'humain revêt l'apparence monstrueuse du Cihuateteo sans pouvoir se contrôler + 10 en folie).

Lors de cette morsure, certains Cihuateteo particuliers parviennent à transmettre une partie de leurs dons propres à leurs enfants. Si un vampire de ce type arrive à se régénérer rapidement (5 points par round), il est possible - par exemple - qu'il transmette cette faculté à son enfant dès sa création.

Un Cihuateteo type

- Force impressionnante entre 17 et 27 (entre + 5 et + 15 par rapport à un humain normal).
- Mauvaise Constitution entre 7 et 14 (entre - 5 et + 2 par rapport à un humain normal). Leur corps est mou : n'importe quel coup placé au corps à corps et qui occasionne plus de 5 points de dommages signifie que le Cihuateteo a été transpercé de part en part (avec un coup de poing bien placé vous pouvez vous emparer du cœur du vampire. Pour cela, il faut réussir un jet de "corps à corps" à - 3 et effectuer plus de 5 points de dommages avec les poings).
- Points de vie entre 10 et 25 (moyenne de 13).

Note : les deux apparences

Un Cihuateteo possède 2 apparences bien distinctes. Une terriblement humaine (où il est impossible de le différencier d'un humain) et une seconde ignoblement monstrueuse. La créature ne revêt cette seconde apparence que lorsqu'elle souhaite "sucrer"(ou que l'odeur du sang est trop forte) ou lorsqu'elle est confrontée à une personne (avec un score relativement haut en foi) qui le met en danger (crucifix, eau bénite, pieux...).

Si un Cihuateteo souhaite se contrôler et ne pas montrer son Vrai visage, il doit réussir un jet de volonté. Des modificateurs doivent être apportés à ce jet suivant la nature du danger auquel est confronté le vampire.

Observations

- Capable de sauts prodigieux variant d'une petite dizaine de mètres à plus d'une vingtaine.
- Telle une araignée, ils grimpent sans aucun problème aux murs (genre "la mouche" © ou "spiderman" © ;).
- Pour la plupart, ils dorment telle une chauve-souris la tête en bas, les pieds aux plafonds. Ils arrivent que certains dorment dans des cercueils à la manière "européenne" mais ce n'est pas très répandu.
- Voir dans le noir, lorsqu'ils tentent de voir précisément dans le noir, leurs yeux se colorent d'une importante teinte rouge.
- Absolument insensible à l'ail et à quelques gousses que ce soit.
- Peut "vivre" le jour, faire des actions normales (souvent ralenties entre -3 et -7 à ses compétences) du moment qu'il est dans une salle ombrée et qu'il n'est pas en contact avec des rayons solaires.
- Contrairement à ce que l'on peut lire parfois, les Cihuateteo ne sont, en général, pas plus rapides qu'un humain et ne bénéficient pas d'une vitesse surnaturelle.
- Ils ne sont pas non plus "pâle" comme un cadavre malgré le fait que...
- Les Cihuateteo arborent pour les plus "âgés" des tatouages parsemant leurs corps, leurs traditions honorent ainsi ceux qui ont gagné des distinctions bien spécifiques par les tatouages...
- Ils peuvent aussi entrer dans n'importe quelle demeure sans que l'on les ai invité. Mais si le lieu est une église ou la demeure d'un croyant possédant un score important en foi, le vampire peut craindre un problème et hésiter...
- Généralement, les animaux domestiques s'agitent en leur présence.
- Dès qu'ils se sentent menacés, ils émettent un grognement animal.
- Leur cœur continu à battre malgré leur mort humaine. Leur sang est noir comme du pétrole.
- Ne se reflètent pas dans tous ce qui peut refléter.
- Faculté à sentir le sang coulant dans un humain. Un jet réussi en "Sens" pour sentir un humain dans un rayon de 5 mètres.
- Besoin fréquent de boire. Il perd en effet -3 points de vie par nuit où il ne se nourrit pas. S'il ne peut pas se nourrir avant que ses points de vie arrivent à 0, il ne meurt pas mais tombe en torpeur (coma vampirique) dont il ne pourra se réveiller qu'une fois qu'il aura absorbé une quantité importante de sang.
- N'ont pas besoin de respirer. Toutefois, ils continuent à avoir quelques "symptômes" d'une personne qui respire (ventre qui "bouge") mais c'est plus par réflexe que par véritable besoin.

Note : il existe deux types de torpeur

Une torpeur occasionnée par un manque évident de sang, auquel cas pour en sortir le vampire devra retrouver tous ses points de vie en une prise ou

Une torpeur occasionnée au cours d'un combat par le manque de temps pour se régénérer (et pas le manque de sang !), auquel cas pour en sortir le vampire devra retrouver au moins 2 points de vie donc minimum 2 rounds après la tombée à 0 du vampire... (il doit bien sur "remonter" tous les points de dommages qu'il aurait subit en dessous de 0... ça peut prendre beaucoup de temps...)

Pouvoirs

- Transformation en Murciélago "chauve-souris" (il leur suffit d'une action pour se transformer !) qui leur permet de voler aussi longtemps qu'ils le souhaitent. Même s'ils sont plus rares, il existe des Cihuateteo qui se transforment en d'autres animaux... Par contre aucun de ces Vampires Aztèque-Mayas ne s'est jamais transformé en brouillard comme le disent certaines légendes européennes.
- Régénération entre 1 (Cihuateteo jeune et/ou faible) 2 (Cihuateteo normal) et 10 points de vie (Cihuateteo surpuissant) par round (par round pas par action !). Il est donc très dur de tuer un vampire sans utiliser une de leur faiblesse : tuer un vampire à la batte de base-ball est possible mais il faudra sûrement taper longtemps (jusqu'à l'amener à 0 point de vie et ensuite le tuer VRAIMENT). Pendant qu'un Cihuateteo cherche à se régénérer, il arrive quelque fois que ses actions soient ralenties (manque de concentration). Une action est nécessaire pour se régénérer (une fois par round).

Ils peuvent donc avec le temps se régénérer n'importe quelle partie du corps perdue au cours d'un combat (sauf le cœur où le vampire est automatiquement mort où la tête - mais dans ce cas là c'est moins sur).

Nombre de points de régénération requis pour pouvoir de nouveau posséder la partie tant rêvée...

Tête 75 % du temps impossible (4 pour les 25 %).

Tronc 6 si le cœur n'a pas été touché...

Cœur Impossible.

Bras 3 (par bras).

Jambe 3 (par jambe).

- Hypnotisme pour quelques vampires vieux et/ou puissant (ce "pouvoir" est relativement rare).
- Lien télépathique utilisé par de nombreux "chef" de communauté, consistant à ce que chaque membre du nid boive quelques gouttes de sang du "chef". Ce rituel ne fonctionne que dans un sens : le "chef" peut donner des ordres simples et brefs à tous ceux qui ont bu son sang mais les vampires ne peuvent donner de réponses à leur maître. ce lien ne fonctionne pas sur les Hocio...
- Les bastos ne leurs font pas grand mal. En effet, tous dégâts occasionnés par ce type d'armes (qui font des dégâts à distances) se retrouvent divisé par 5 (arrondi à l'unité la plus proche). Les balles n'ont donc assez peu d'effet. Ils doivent quand même penser à se régénérer régulièrement histoire de pas tomber à 0 point de vie sinon ils tombent en torpeur (et la torpeur c'est jamais cool pour un vampire !).

Dégâts d'une arme à feu sur un vampire

normaux / 5		normaux / 5		normaux / 5	
1	0	11	2	21	4
2	0	12	2	22	4
3	1	13	3	23	5
4	1	14	3	24	5
5	1	15	3	25	5
6	1	16	3	26	5
7	1	17	3	27	5
8	2	18	4	28	6
9	2	19	4	29	6
10	2	20	4	30	6

Faiblesses

Crucifix

Généralement sensible aux crucifix... mais cela dépend de la "Foi" de la personne qui tient la croix, en effet une croix seule n'est pas dangereuse pour les vampires (même si elle les dérange). Le crucifix est le symbole majeur de la foi chrétienne, il représente le corps du Christ attaché à la croix. 2 bâtons correctement disposés suffisent à certaines personnes pour former une croix efficace repoussant un vampire à une dizaine de mètres (toujours en fonction du fait que la personne possède un score en foi). La distance étant la foi / 2 en mètres.

Une personne avec un score de 0 en foi ne peut faire reculer un vampire avec un crucifix.

Une personne avec un score de 5 en foi peut faire reculer un vampire jusqu'à 2,50 mètres.

Une personne avec un score de 10 en foi peut faire reculer un vampire jusqu'à 5 mètres.

Une personne avec un score de 20 en foi peut faire reculer un vampire jusqu'à 10 mètres.

Remarque : une personne qui posséderait un score de 2 en foi ne lui servirait à rien dans ce cas... En effet maintenir un Cihuateteo à 1 mètre de soi n'est pas vraiment d'un grand secours.

Dégâts occasionnés par un crucifix en contact avec la peau d'un vampire (en fonction de la foi du porteur)

Une foi de 0 n'occasionne aucun point de dommages.

Une foi de 1 occasionne 1 point de dommages.

Une foi de 5 occasionne 1D6 points de dommages.

Une foi de 10 occasionne 1D10 points de dommages.

Une foi de 15 occasionne 1D10 + 5 points de dommages.

Une foi de 20 occasionne 1D10 + 10 points de dommages.

Un vampire qui tombe à 0 point de vie par ce fait, se consume définitivement.

Eau bénite

Sensible à l'eau bénite... l'eau bénite peut être une arme très efficace contre ces satanées bestioles. À la manière du crucifix, un prêtre (une personne possédant une foi suffisamment importante) peut bénir n'importe quelle eau et pourra l'utiliser comme telle (eau bénite). Remarque : Le sang, l'urine et les sécrétions corporelles ne peuvent pas être bénis.

Dégâts occasionnés par un liquide béni sur un vampire.

15 cl occasionne 1D2 points de dommages.

33 cl occasionne 1D4 points de dommages.

50 cl occasionne 1D6 points de dommages.

75 cl occasionne 1D8 points de dommages.

1 L occasionne 1D10 points de dommages.

1,5 L occasionne 1D12 points de dommages.

Lorsqu'un vampire est aspergé d'eau bénite et/ou est touché par un crucifix (tenue avec ferveur), la partie touchée dégage une nauséabonde fumée. Suivant le type de dommages qu'elle a reçu (plus de 5 sur une partie) la partie touchée se met à se consumer et elle est détruite, bien sur le vampire peut se régénérer. Par contre si l'eau a été versée ou un crucifix posé sur la région du cœur, ou que c'est la tête qui a été touchée, normalement le vampire est bel et bien mort. Un vampire qui tombe à 0 point de vie par ce fait, se consume définitivement.

Décapitation

La décapitation/destruction de la tête d'un Cihuateteo est aussi un moyen relativement efficace pour tuer un vampire malgré le fait qu'il ai déjà été observé des vampires décapités qui ne soient pas mort (leur tête se régénérant dans les minutes suivantes...)

Attention : Dans les règles ci-dessous X points de vie est égal à :

5 pour une personne frêle et/ou relativement maigrichonne et/ou petite.

6 pour une personne "normale"

7 pour une personne trapue et/ou relativement "puissante" et/ou grande.

* Décapitation à l'arme blanche

Compétence « Armes blanches » difficulté - 3 si l'on se trouve au même niveau que le vampire (à peu près la même taille) sinon c'est le MJ qui juge des modificateurs à apporter si le PJ se trouve au sol où si au contraire c'est la Cihuateteo qui y est.

Le malus de - 3 est administré car il s'agit pour le "décapiteur" d'effectuer une action spéciale, s'il s'agissait simplement de donner un bête coup de lame dans le corps du vampires, il n'y aurait pas eu de malus. Mais là il faut viser le cou et décapiter la tête.

Pour décapiter un vampire avec une arme blanche, il faut occasionner X ou plus de points de dommages en un seul coup... sinon y'a coupure mais pas décapitation (il faut bien sur que la lame soit assez longue pour pouvoir englober en un seul coup toute la tête... on ne peut pas décapiter un vampire au couteau :).

Le vampire peut tout de même (sauf circonstances particulières) esquiver l'attaque en réussissant un jet de « Sports ». Par contre si le jet est raté et que le décapiteur à occasionné X ou plus de points de vie bien la 'tite tête de la sangsue n'est plus accrochée au reste de son corps :) (j'entends "Chouette" ?).

* Destruction de cervelle avec un objet contondant (genre batte de base-ball)

Compétence « Corps à corps » difficulté - 3 (comme les armes blanches) si l'on se trouve à la même hauteur. Au MJ d'aviser.

Pour détruire la tête avec une arme contondante (en fauchant la tête), il faut occasionner X ou plus de points de dommages en un seul coup.

Le vampire peut aussi esquiver avec un jet réussi de « Sports » sinon... plus de tête.

*Explosion de crâne avec une arme à feu

Compétence « Armes à feu » difficulté : - 8 (Voir localisation des coups à distance dans le chapitre « combat ») lorsque l'on tir à distance bien sur... sinon à bout portant... y'a pas de malus.. enfin comme d'habitude... c'est le Mj qui décide...

Pour exploser un crâne avec une arme à feu (ambiance "jouons à qui va être le plus beau gruyère"), il faut occasionner X ou plus de points de dommages en un seul coup.

Le vampire ne peut bien sur pas esquiver...

Coeur

La destruction du cœur d'un Cihuateteo est aussi une méthode plus qu'efficace pour tuer un vampire, en effet il n'a jamais été vu un vampire vivant avec son cœur détruit.

Attention : Dans les règles ci-dessous X points de vie est égal à :

3 pour une personne frêle et/ou relativement maigrichonne et/ou petite.

4 pour une personne "normale"

5 pour une personne trapue et/ou relativement "puissante" et/ou grande.

*Empalement du cœur avec une arme blanche

Compétence « Armes blanches » difficulté - 5 si l'on se trouve au même niveau que le vampire (à peu près la même taille) sinon c'est le Mj qui juge des modificateurs à apporter si le Pj se trouve au sol où si au contraire c'est la Cihuateteo qui y est.

La lame doit être assez longue pour traverser de part en part le vampire (un véritable empalement).

Pour détruire un Cihuateteo de cette façon, il faut occasionner X ou plus de points de dommages en un seul coup... si ce n'est pas le cas, le vampire est blessé mais c'est tout.

De plus, le vampire peut (sauf circonstances particulières) esquiver l'attaque en réussissant un jet de « Sports ». Par contre si le jet d'esquive est raté et que l'empaleur à occasionné X ou plus de points de vie bien le vampire est mort, normalement.

* Empalement du cœur à l'aide d'un objet contondant (pieu ou barreau de chaise)

Compétence « Corps à corps » difficulté - 5 (comme les armes blanches) si l'on se trouve à la même hauteur... vous connaissez la chanson... le Mj est seul juge.

Pour détruire à jamais un vampire avec une arme contondante (en le "pieutant" par exemple), il faut occasionner X ou plus de points de dommages en un seul coup.

Le vampire peut toujours tenter d'esquiver avec un jet réussi de « Sports ». sinon... plus de vampire...

* Destruction de la pompe à sang avec une arme à feu (ou avec les flèches d'un arc, les carreaux d'une arbalète et l'imagination débridée de vos joueurs) Ah ! dès qu'il s'agit de tuer...

Compétence « armes à feu » difficulté : - 11 (Voir localisation des coups à distance dans le chapitre « combat ») lorsque l'on tir à distance bien sur... sinon à bout portant... les malus sont moindres (il s'agit de viser le cœur :)

Pour détruire la pompe avec une arme à feu (remake de "la Mort vous va si bien"), il faut occasionner X ou plus de points de dommages en un seul coup.

Et c'est bien connu, personne - pas même un putain de vampire - ne court plus vite que les balles... ;)

Empalement

Empaler un vampire n'importe où dans le corps ?

Ce n'est pas forcément une mauvaise idée, si l'on y regarde d'un peu plus près...

Un objet qui traverse de part en part un vampire (qui l'empale) et qui reste planté est toujours une aubaine pour un chasseur de vampire.

Si le vampire le peut, il utilise une action pour le retirer et tout va pour le mieux (pour lui :) il se régénère et on reprend comme si de rien n'était...

Mais si pour une raison quelconque le vampire ne peut pas enlever le morceau, tant mieux pour vous ! L'objet ne paralyse pas le vampire mais l'incapacite tout de même sérieusement. En effet, le Cihuateteo ne peut se régénérer les dommages causés par l'objet vu que celui-ci est toujours en lui... il ne peut donc pas regagner de précieux points de vie...

Pour régénérer les dommages occasionnés par le corps étranger, l'objet doit être retiré.

Si un ou plusieurs objets sont ainsi plantés dans le corps du vampire, amenant les points de vie de la créature à 0, celle-ci tombe en torpeur et n'en ressortira que si on lui retire le ou les maudits objets...

Par contre il a déjà été vu des Cihuateteo qui assimilaient littéralement les objets ainsi empalés les transformant en de grotesques créatures... plus qu'ils ne l'étaient déjà !

Inflammation

Leur foutre le feu est aussi un moyen assez sur de les réduire en poussière. C'est avec le soleil, le danger qu'ils craignent le plus.

Un objet enflammé (torche, lance, flèches) inflige 1D4+2 points de dommages par coup lorsque l'on frappe avec. Le vampire peut tout de même (sauf circonstances particulières) esquiver l'attaque en réussissant un jeu de « Sports ».

Un vampire s'enflamme très rapidement (comme un humain qui aurait été aspergé d'essence !).

À chaque fois qu'un objet en feu touche les vêtements ou le corps d'un vampire, il y a une chance sur deux que la partie s'enflamme (1D6 : 1-2-3 : échec, 4-5-6 : succès). Si le jet est réussi, le vampire encaisse automatiquement 1D6+2 points de dommages tous les rounds jusqu'à ce qu'il arrive à éteindre le feu (jet d'intelligence ou de dextérité suivant les circonstances) ou qu'il soit mort !

Un vampire qui tombe à 0 point de vie par ce fait, se consume définitivement.

Insolation

La méthode la plus sûre pour en terminer définitivement avec un vampire reste bien sur l'exposition directe au soleil. En effet, ils entrent en combustion spontanée dès qu'ils sont touchés par les rayons solaires. En terme de jeu, un vampire balancé au soleil meurt immédiatement. Point barre.

Chauve-souris (Murciélagos)

Il est tout à fait possible de tuer un vampire lorsqu'il est transformé en Murciélagos...

Compétence « Armes à feu » difficulté : - 10 sans possibilité d'utiliser des actions pour viser (à part si la chauve-souris ne bouge pas - mais c'est rare ;)

Un vampire en mode chauve souris est sujet à toutes ses faiblesses vampiriques : eau bénite, crucifix, feu, soleil...

De plus elle subit les dommages des armes à feu comme tout être normal... elle n'est donc pas « immunisée ».

La chauve-souris a le même nombre de points de vie que lorsqu'elle sous sa forme vampire. La plupart des vampires qui sont blessés sous leur forme « Murciélagos » se retransforment immédiatement en Cihuateteo. Car si une chauve souris blessée atteint 0 point de vie, elle meurt et le vampire qu'elle était aussi.

De plus une Murciélagos ne peut se régénérer... cela prend trop de force au vampire d'être transformé en chauve-souris et en même temps d'essayer de se régénérer...

De plus, vu la taille de l'animal, il est évident de dire que même sans faire "exprès" il est tout à fait possible de détruire le cœur ou la tête de la Murciélagos. En terme de jeu, chaque partie doit toujours subir X dégâts pour être détruite et (comme c'est le hasard qui intervient plus qu'autre chose) à chaque fois que l'on tire avec succès sur une chauve-souris, il convient de lancer 1D6 et de regarder le tableau ci-dessous :

1 - 2 : La tête est touchée.

3 - 4 : Le corps est touché.

5 - 6 : Le cœur est touché.

Un point final : « la torpeur t'appelle ! »

Qu'importe ce qui s'est passé et comment il en est arrivé là, dans tous les cas qui n'ont pas été répertoriés plus haut, un vampire dont les points de vie arrivent à 0, tombe en torpeur (torpeur occasionnée par le manque de temps de régénération). C'est donc à ce moment que tous chasseurs de vampires se doit de détruire définitivement un vampire : en lui enfonçant un pieu dans le cœur, en lui vidant de l'eau bénite sur le cœur et/ou le visage, en lui mettant le feu ou en le balançant au soleil (au choix).

Quelle apparence a un Cihuateteo véritablement mort ?

Un Cihuateteo qui crève définitivement se met à se consumer d'une façon spectaculaire... il s'embrase de l'intérieur (une sorte de feu « divin » qui ne cause aucun dommages aux humains) jusqu'à ce qu'il ne reste qu'au sol - au mieux- un vague squelette (qui tombe en poussière si on le touche...) et une marre (une soupe verdâtre et noirâtre dégueulasse) qui n'est autre que les restes de la chair...

Note finale

Toujours garder à l'esprit qu'il y a bien sur des exceptions à toutes ces règles et certains Cihuateteos sont peu sensibles voir pas aux crucifix, à l'eau bénite et même certains continuent de vivre s'ils ont la tête coupée !

Les Hocicos

Comment devient-on un Hocico ?

Un Hocico (une Goule) est un humain qui n'a pas été mordu par un vampire mais qui a bu son sang. La Goule acquiert quelques caractéristiques d'un vampire mais est ainsi liée pour l'éternité, elle devient son esclave et développe une crainte admirative envers son maître, elle suit les ordres de celui-ci sans les discuter.

Ces créatures sont des êtres asservis, des chiens qui n'attendent rien de plus que les ordres de leurs maîtres pour mettre en pièce un humain ou toute autre créature. Liées par le sang à leur créateur, elles ne peuvent véritablement rien décider. Le choix n'existe plus pour eux. Ce ne sont plus que des bêtes, des chiens de gardes avec des muselières.

Plus forte physiquement, la Goule est chargée de protéger son maître (que l'on surnomme alors « Maître-Vampire ») durant le jour en étant son gardien. Celui-ci doit lui donner un peu de son sang (variant entre 1 fois par semaine et 1 fois par mois), ce sang revitalise l'Hocico et maintient le lien du sang maître - esclave. L'espérance de vie d'une Goule s'accroît avec chaque prise de sang absorbée mais une Goule doit faire très attention à son maître, elle le sait, car si son maître meurt, elle ne pourra plus boire son sang et quand la demande s'en fera ressentir et qu'elle ne pourra plus satisfaire son besoin, elle perdra ses pouvoirs et rattrapera son âge véritable... Plus le vampire est puissant moins la Goule a besoin de boire régulièrement le sang de son maître.

Si les Goules sont assez nombreuses en Europe (ou même au USA), les Cihuateteo les utilisent et n'en créent pas pour un usage personnel. Quand elles sont créées c'est pour servir le nid, la communauté. La Goule n'appartient pas vraiment à son créateur. Un Hocico est plus aux services de la communauté qu'aux services exclusifs de son créateur malgré le fait que ce soit lui qui l'a créée et qui a autorité sur la créature...

Hocico type

Force surprenante entre 12 et 17 (entre + 0 et + 5 par rapport à un humain normal).

Perception accrue entre 15 et 22 (entre +2 et +10 par rapport à un humain normal).

Points de vie entre 7 et 15 (comme un humain - moyenne : 12).

Apparence : tendance à être plus pâle que lorsqu'elle était pleinement humaine (c'est sûrement ce fait qui a contribué à l'amalgame "les vampires sont pâles").

Elle ne possède pas de "seconde" apparence comme un vampire mais la plupart du temps certains changements mineurs interviennent lorsqu'elle est en proie à la colère ou à une frustration : son nez à tendance à rentrer dans son visage, il diminue et disparaît pratiquement, reste juste les narines pour respirer (une Goule respire).

Les yeux s'enfoncent plus profondément dans leurs orbites et la pilosité à tendance à disparaître... lorsque ces signes sont véritablement très prononcés c'est que la Goule a pour maître un vampire très puissant (le Mj devra donc décrire tout spécialement cette Goule...)

Le sang d'un Hocico est violacé... mélange de sang humain et de sang de vampire.

Pouvoirs d'un Hocico

La Goule n'est pas contrainte à l'éternelle nuit (c.à.d. qu'elle peut si elle le souhaite sortir en plein jour) mais la superstition et la peur que le soleil instille chez leurs maîtres Vampires, fait que les Goules n'aiment pas toutes sortir sous un soleil important (quelques-unes subissent des démangeaisons de la peau ou d'autres désagréments de ce genre).

L'eau bénite n'est d'aucune utilité sur une Goule (elle n'a aucun effet particulier).

Un crucifix peut effrayer une jeune Goule mais c'est juste une superstition (« si ça fait mal à mon maître, ça doit pouvoir me tuer ! » alors qu'il n'en n'est rien). Une Goule un tant soit peu âgée a appris à ne plus avoir peur de ces colifichets...

Les Goules sont presque immortelles, en effet, grâce au sang vampirique leur espérance de vie est multipliée par 10 ! Alors qu'un humain vit en moyenne jusqu'à 80 ans, une Goule peut espérer vivre pendant 800 ans même si peu arrivent à ce stade. En effet, les vampires de 800 ans ne sont pas légions, alors les Goules... De plus, lors d'affrontements (quels qu'ils soient) les Goules sont toujours les premières sacrifiées.

Une Goule ne témoigne pas - en général - de pouvoirs particuliers mais possède une perception accrue qui en fait un excellent chien de garde.

Elles possèdent une peau épaisse mais élastique, légèrement blanchâtre, qui recouvre la totalité de leur corps. (Protection 2).

Faiblesses d'un Hocico

Du fait de leur très bonne perception de jour comme de nuit (ils voient parfaitement dans le noir), ils sont légèrement sensibles à de trop fortes sources lumineuses (en journée claire, certains sont contraints de porter des lunettes de soleil).

La Goule, à l'instar des humains, encaisse des dommages normaux pour tout, même des balles...

La principale faiblesse irrémédiablement liée à une Goule est qu'elle est une "esclave", premièrement esclave de son maître et deuxièmement esclave de la communauté à laquelle appartient son "père". Par le passé, il y a déjà eu des cas de Goules qui avaient réussi à résister à des ordres venant de leur créateur mais il faut une importante volonté pour pouvoir désobéir ouvertement.

Quelle apparence à un Hocico véritablement mort ?

Lorsqu'une Goule est tuée, elle redevient humaine, son âge véritable la rattrape... il reste un cadavre si elle n'avait pas dépassé les 80 ans d'existence et il ne reste rien si elle vivait depuis bien plus longtemps que ça...

« Ch'te jure, fais gaffe à ces mecs, tu sais jamais ce que certains peuvent te réserver, y'a une sale engeance qui traîne dans le coin, une vraie merde. Des trucs avec des dents qui ne sont bons qu'à t'aspirer la queue et tous ce qui traîne d'un trait. Ouais fait gaffe, mec. Une vraie merde j'te dis. »

La communauté

Pratiquement tout Cihuateteo appartient à une communauté et le refuge du groupe (le nid) est la plupart du temps relativement éloigné d'habitations humaines ou de routes empruntées. De plus, les nids (ceux de plus de 20 membres) sont la plupart du temps basé près d'un temple aztèque ou au minimum d'un autel (pratiquement toutes les communautés possèdent un autel).

Pour une communauté de 15 à 20 membres, il y a généralement 5 à 6 Goules (mais ça peut parfois grandement varier).

Pas de lien d'ascendance entre le vampire qui a créé et le vampire créé. Ils sont considérés au sein de la société vampirique comme égaux et il n'existe pas de lien père - fils sauf avec le Camazotz (aussi appelé Cumazotzi et d'autres variantes), le chef de la communauté (qui peut être aussi bien un homme qu'une femme du moment qu'il a prouvé sa valeur/puissance). Les seuls liens existants et qui se créent entre Cihuateteo sont ceux de frères - soeurs et amants (sexuels). Les Cihuateteo n'étant pas dotés d'une grande palette de sentiments, ils ne sont gouvernés que par des instincts basiques et la plupart du temps primaire (envie, manger, colère, dormir) même s'ils entretiennent une certaine fraternité... parodie d'humanité.

Certaines communautés importantes possèdent un Karmyteös. Ce terme désigne un vampire (la plupart du temps relativement vieux) qui possède d'importantes connaissances occultes et qui pratique d'effroyables rituels. Le Karmyteös est craint et respecté. Il semble qu'il n'existe jamais plus d'un Karmyteös par communauté.

Les quelques relations sexuelles entretenues entre eux n'ont rien de viables (les Cihuateteo femelles ne peuvent tomber enceintes).

La manière utilisée par les Cihuateteo pour transformer un humain en vampire (une simple morsure) a une véritable incidence sur la taille des communautés. Cette méthode est tellement simple, tellement efficace que le moindre nid est toujours composé d'une dizaine de membres... les humains sont si faciles à recruter.

Cumazotzi

Le Cumazotz est le chef suprême d'une communauté, il a toute autorité sur le groupe. Il est celui qui fait la loi dans le groupe, celui qui est le Mal. Un humain restant trop longtemps à portée d'une telle créature aura son être perverti, son corps témoin des atrocités émanant de la créature se couvrira de tumeurs noirâtres. La grosseur et la vitesse d'apparition des kystes sont en proportion avec la puissance maléfique du monstre et de la durée « d'exposition ».

Les signes tribaux

Les Cihuateteo utilisent les tatouages et les scarifications non pas pour leur qualité esthétique mais comme une distinction, une décoration pour leur bravoure ou leur puissance. Le plus souvent situé sur les omoplates, le bas-ventre ou le cœur.

Toutefois cette tradition n'est pas pratiquée par tous et seules les communautés de plus d'une quinzaine de membres utilisent ces signes. Le Ginoraï (le Scarificateur) est la seule personne habilitée à tatouer/scarifier un membre de la communauté. Il est l'exécuteur du dessin et le garant de la distinction du tatoué. Il n'est pas rare que le Ginoraï soit aussi un Karmyteös.

Les scarifications, au moins autant employées que les tatouages, pratiquées par le Ginoraï consistent en une blessure que le scarifié ne doit pas guérir et laisser s'infecter... La cicatrisation formant un motif.

Les Ginoraï vont souvent bien plus loin sur leurs propres personnes ou avec des sujets (qui a dit des cobayes ?) que lors de ces distinctions : implantations de métal, de morceaux de plastique et régénération avec les objets in corpus. Pas besoin de les voir pour s'imaginer qu'ils sont loin de ressembler à des top-models... top modèle.

Pire certains tentent de s'implanter des morceaux de chairs de corps supplémentaires comme une paire supplémentaire de bras... Une vraie boutique des Horreurs... Bien sur de telles créatures ne sortent plus de leur nid.

Hiérarchie des Cihuateteo

Niveau 0 - Hocico

Niveau 1 - Cihuateteo jeune ou Hocico ancien

Niveau 2 - Cihuateteo normal

Niveau 3 - Maître-Vampire ou Ginoraï

Niveau 4 - Cihuateteo supérieur ou Kannibaliste

Niveau 5 - Cumazotzi ou Karmyteös

Niveau 6 - Sanguisuga

Rumeurs et légendes

- On prétend que certains Cihuateteo en plus de leurs transformations en loup peuvent se transformer en Ours !
- Il existe une terrible légende qui bien que relativement répandue ne fait pas l'unanimité (surtout par crainte) et qui au fur et à mesure des siècles a prit une ampleur terriblement sulfureuse (et tabou) effrayant la plupart des Vampires. Cette légende à pris la forme d'une figure servant plus à effrayer qu'autre chose (une sorte de "père fouettard vampirique"). Cette créature était à l'origine un Vampire comme les autres sauf qu'au lieu de boire du sang d'humain, celui-ci buvait le sang de ses congénères. Le Vampire qui pratique cet acte est appelé Kannibaliste. Arrivé à un certain stade d'inhumanité, le Kannibaliste se transforme en une créature supérieure au vampire. Ce mythe c'est celui du Sanguisuga. Un Sanguisuga est autrement plus puissant qu'un simple vampire. Parfois les très vieux vampires, lassés de leurs existence ennuyeuse, deviennent Sanguisuga par goût du pouvoir, de puissance et par goût du sang (une sorte de dépendance envers le sang de leurs semblables). Les Kannibalistes sont

souvent solitaires (par obligation...) et il est très rare de voir 2 Kannibalistes s'allier de leurs pleins grès (en étant pleinement conscient de la nature de l'autre...). Un Kannibaliste (encore plus un Sanguisuga) est par nature méfiant et paranoïaque... Le Sanguisuga, selon la légende, est particulièrement puissant et possède de nombreux dons étranges.

10 commandements

Voici un extrait des "10 Commandements", un ensemble de règles édictées par l'église, qui doivent être observées et suivies scrupuleusement lorsque l'on est chasseur de vampires et que l'on tient à le rester...

Règle 1

Si ton partenaire est mordu par un Vampire, ne jamais le laisser en vie.

Règle 3

Si ton partenaire a été tué par un Vampire charge-toi, dans l'ordre, de lui enfoncer un pieu en plein cœur, de le décapiter, de brûler son corps et d'enterrer sa tête au loin. On ne doit pas pouvoir l'identifier.

Règle 4

Toujours prendre le temps d'observer un nid avant d'attaquer. Repérer, dans la mesure du possible, le nombre de Goules et leur force.

Règle 5

Quand on trouve un nid de Goules, on trouve leur maître.

Règle 7

Ne jamais enterrer un membre de l'équipe tout seul, sauf en cas de circonstances particulières.

Règle 10

On ne tue pas un vampire la nuit.

La voix du flingue

« Ce ne sont que des légionnaires »
- Cardinal Aldani [1932 – 1999]

Un don pour la violence et la ruse

Le Desperado type est l'improbable condensé d'un bon, d'une brute et d'un truand qu'il soit homme ou qu'il soit femme. Souvent d'une personnalité forte, le Desperado a eu un parcours chaotique (arrestation et prison ?) et une "profession" pas forcément bien vue : voleur, braqueur, dealer, tueur à gages, mercenaire et j'en passe.

Note : Malgré cette faune, il est possible pour un personnage au casier judiciaire vierge de faire aussi parti des Desperados (Je doute tout de même que ce soit un rêve de gosse).

La plupart des Desperados sont des personnages expérimentés qui ont déjà pas mal « œuvrés », que se soit en bien comme en mal bien sur (à la création du personnage, le Desperado est déjà assez « fort »). Ils croient souvent avoir tous vu. Ce n'est que parce qu'ils sont des experts dans la ruse et les coups qui font mal, des têtes brûlées, qu'ils peuvent espérer survivre contre les Cihuateteo et leurs engeances. Les Desperados sont les légionnaires du Vatican dans leurs croisades contre le Mal.

Recrutement

Le recrutement des Desperados par l'Organisation se fait de plusieurs façons, toutes adaptées au profil du futur salarié. La première règle, la plus simple et la plus expéditive, est que le Vatican ne saurait tolérer un refus. L'église n'aime pas la résistance d'où qu'elle provienne. Elle repère un personnage qui a le profil « type », les reins solides ou des compétences intéressantes et elle essaye d'avoir une entrevue avec cette personne. L'église possède un réseau d'informateurs et de contacts édifiants. Des personnes de tous les milieux, vraiment tous, mais pas forcément au courant de « la cause ». Une fois la personne rencontrée, la proposition faite, le futur Desperado ne peut refuser. Le Vatican sait maintenir les gens sous pression et le chantage est monnaie courante. Il est très facile pour eux de renseigner les flics ou de faire tomber le personnage même pour un crime qu'il n'aurait pas commis. L'église sait négocier.

L'Organisation offre donc aux Desperados de racheter leurs conduites (pour leurs âmes c'est trop tard :), de changer de vie, de rentrer dans le « droit chemin » et pour certains de ne pas moisir dans une cellule. La première condition est que le personnage ne doit pas être recherché quelque soit le motif et quelque soit l'état. Si le futur Desperado croupit en cellule, il sera (théoriquement) libéré à la « régulière » lors de son passage en commission. Les casiers judiciaires ne sont en aucun cas blanchis mais l'église confère une certaine immunité vis à vis de la justice à ses missionnaires (je n'ai pas dit impunité). Une fois intégré à la « sainte tache », il est très rare de raccrocher (malgré tout c'est déjà arrivé – voir plus loin le cas « Abel Crossman »).

« Pire que le pire d'entre nous. Ils sont manipulateurs, vicieux et sans pitié aucune.
Me foutent la gerbe, ces enculés en robes. »
- Tessaly Gallows, Desperado

Historique

C'est le 19 décembre 1979 qu'est votée au sein de l'Organisation, la résolution d'engager des criminels en tant que soldats inféodés à l'église. La controverse sera grande et plusieurs fois au cours des deux décennies suivantes il sera question de revoir cette motion. La première équipe (ou mission de

dévampirisations) entièrement constituée d'ex-prisonniers sera créée en février 1980 à Monterrey. Tous les membres de cette équipe seront décimés le mois suivant.

Les anciens combattants de Dieu, composés de Croisés et de pratiquants prendront leurs retraites au fur et à mesure des années et seront progressivement remplacés par les nouveaux légionnaires. Les premières équipes ainsi formées seront quasiment toutes anéanties durant l'année de leur création. Les criminels en viendront à s'appeler entre eux « Desperado » pour illustrer leurs conditions. Les femmes seront au coup par coup intégrées aux équipes. Des militaires, des désœuvrés, des pratiquants seront aussi acceptés, les criminels composant tout de même la majeure partie du groupe. Le pic de la création de telles missions sera atteint en 1989, où 7 seront simultanément en activités sur le sol mexicain avec 30 Desperados. L'Organisation à son zénith. Cela ne durera pas.

En 1990, Abel Crossman et son équipe, las, décident de tous plaquer, de quitter Monterrey, de ne plus avoir de lien avec l'Organisation. En moins de deux semaines, toute l'équipe sera assassinée. Seul Crossman en réchappera. Les rumeurs de meurtres commandités par l'Organisation iront bon train.

Ce sera le point de départ de toute une époque de rébellion où le commandement et la supervision des missions deviendra très difficile, certains Desperados tentant d'imiter, sans succès, le cas « Crossman ». Encore plus, quand celui-ci fera parler de lui en chassant seul les Cihuateteo, devenant une légende entretenue par ses anciens compagnons.

En 1997, les Desperados ne seront plus remplacés et seuls trois équipes seront gardées constantes, quelques Desperados graciés.

En 1999, sous les ordres du nouveau Cardinal Alvarez, une seule mission sera maintenue et cela jusqu'au 25 mai 2000 où, devant le regain de violence due aux Cihuateteo au Mexique, l'ordre sera donné de renouveler un cheptel d'équipes. 6 seront créées cette année et 3 autres au début de l'année suivante. Le combat reprend.

Hiérarchie

La structure hiérarchique de l'Organisation est relativement simple.

La plupart des équipes ont un leader, une personne désignée par le groupe pour être le « chef », souvent la personne la plus âgé du groupe ou celle qui a le plus d'expérience. Le leader doit toujours garder son sang-froid et doit prendre les bonnes décisions, il est responsable de son équipe et de ces actions. Le croisé, même si il est le pion le plus acquis à la cause, n'est pas forcément le leader d'une mission.

Le leader doit remettre après chaque opération un rapport écrit au superviseur chargé de l'équipe. Celui-ci convoque alors le croisé de la mission qui approuve ou non le rapport.

Les superviseurs sont actuellement 4 et chacun s'occupe de 2 à 3 équipes. Un superviseur fournit les ordres d'opérations. Les 4 superviseurs actuels sont Nathaniel Parker, Roland Maggart, Richard Combs (d'anciens Desperados) et Michael Faber, un Croisé retiré. Les superviseurs ont leurs bureaux dans les sous-sols de l'église de la Gran Plaza de Monterrey. Ils sont chargés de faire le lien entre les missions et les directives de l'Organisation. Ils informent quotidiennement l'émissaire du Cardinal de Santa-Fé en lui transmettant des rapports et des requêtes.

L'émissaire du Cardinal, Mr. Gary Aguilar, est en quelque sorte le sous-directeur, un pratiquant zélé chargé d'appliquer à la lettre les ordres du Cardinal Alvarez. Il vient régulièrement contrôler le travail des superviseurs.

Le Cardinal Domenico Alvarez est celui qui décide de la création de nouvelles missions. Il habite une villa gardée de Santa-Fé. Il ne se déplace que très peu et c'est pour cette raison qu'il a nommé un émissaire chargé d'être son représentant à Monterrey. Le Cardinal est influent, toute la région du sud-ouest des

Etats-Unis et du Mexique est sous son contrôle. Il n'a de compte à rendre à personne si ce n'est aux dirigeants même de l'Organisation.

Il arrive parfois qu'une commission soit créée pour statuer sur certaines situations (faute grave, problème disciplinaire d'un Desperado). Elle est toujours composée de l'ensemble des superviseurs, d'un Desperado et d'un Croisé choisit au hasard et parfois - quand celui-ci daigne venir - de l'émissaire Aguilar.

« Putain t'as vu la gueule qu'ils se trimballent, pas étonnant qu'ils soient pas content. »
- Rembrandt Miller, Desperado

L'ordinaire de la vie d'un desperado

La première semaine, le superviseur désigné par l'émissaire met au parfum les nouveaux (entre 2 et 4 bleus), il les forme brièvement sur la nature des opérations (« vous apprendrez sur le tas »), les techniques essentielles et leur fait rencontrer le Croisé qui officiera dans leur mission. C'est durant cette semaine chargée qu'ils apprennent que vis à vis de la loi, ils enquêtent pour le compte de l'église catholique sur des crimes religieux ou anticléricaux et qu'ils doivent respecter un tas de règles (comme le fait qu'un Desperado doit toujours être joignable s'il n'est pas en mission).

Ensuite vient l'alternance qui deviendra rapidement une habitude, entre journées vides où le Desperado a « quartier libre », où il peut faire ce qu'il souhaite (rester chez lui si ça lui dit) et semaines effrénées à enquêter, à rester en planque ou à affronter des hordes sanguinaires. Il n'est pas rare qu'il ne rentre pas chez lui pendant deux semaines. La fréquence des chasses est de une à deux par mois. Les journées libres sont donc souvent très décontractées, le Desperado essayant de passer le plus de bon temps. Beaucoup sont célibataires mais quelques-uns parviennent à se marier et même à avoir des enfants.

De plus, croire que les Desperados ne sont que les dératiseurs attirés de l'église serait réducteur, ils sont aussi considérés par les hautes instances comme des hommes à tout faire, des larbins et il n'est pas rare que des missions plus « exotiques » leurs soient confiées.

Il ne leur faut pas plus de deux mois pour s'adapter à ce nouveau rythme de vie, la plupart du temps ces gens ont été habitués à se débrouiller tous seuls et à des conditions de vie assez ardue. Toute fois, il n'est jamais aisé de côtoyer la mort d'aussi près et encore plus quand régulièrement un compagnon d'infortune ne revient pas du combat. La mort fait partie de l'ordinaire de la vie d'un Desperado

C'est une des raisons qui fait que tous, toutes équipes confondues, ont l'habitude de se retrouver dans un bar nommé le « Smoking Gun » situé à deux rues de la « Gran Plaza » où se trouve l'église de Monterrey. Ils vont y boire une bière, se détendre et noyer la mort d'un camarade.

Sans foi ni loi ?

Pour ne pas « péter les plombs » il faut se trouver un but, un objectif à atteindre, quelque chose qui maintienne en vie, un idéal. Et même s'il est vrai qu'on ne leur a pas forcément laissé le choix, les personnages ont souvent des motivations pour accomplir leurs missions.

Plusieurs choses peuvent motiver le personnage, l'appât du gain, le rapport de force avec les Cihuateteo (pouvoir se mesurer à plus fort que soi), un besoin d'excitation dans une vie qui n'en apportait plus, la recherche d'informations sur la nature de ces créatures assoiffées, le sentiment de faire son devoir, le désir de servir Dieu, l'envie de suivre le chemin de la Rédemption en affrontant ces créatures.

Ce n'est pas parce qu'un Desperado est un ancien criminel que le personnage doit se comporter comme la pire des espèces. C'est un travers dans lequel il ne faut pas tomber. Il est bien plus intéressant de construire une morale personnelle au personnage et de lui trouver un signe particulier que d'être une brute basique sans épaisseur psychologique, qui ne se pose pas de questions.

Trouver un « gimmick », une caractéristique récurrente, au personnage est un bon moyen de le démarquer des autres ; un signe distinctif, une attitude, le fait qu'il ne parle jamais ou qu'au contraire il parle tous le temps, une façon de faire, la façon de tenir son flingue, une « signature », une phrase fétiche, un signe de croix avant chaque combat, etc.

« Tout p'tit j'avais demandé à ma mère « Pourquoi est-ce que ces mecs s'habillaient aussi bien ? Pourquoi tous les matins, ils étaient en costard / cravate ? » Elle m'avait répondu un truc dans le genre :
« C'est parce qu'ils vont travailler et les gens qui vont travailler, doivent s'habiller bien et proprement, pour être fier d'eux et pour que le pays soit fier d'eux ».

Plus tard, j'ai trouvé ça classe, les gangsters dans les films s'habillaient aussi de cette façon, ils avaient un putain de style, un truc. Ils avaient un côté provocateur à être comme ça, dans ce genre d'uniforme, une façon de dire « Si personne ne peut détruire le système, au moins essayons de l'enculer ».

C'est un peu pour tout ces raisons que maintenant je me sappe comme ça.

Pour la fierté, la provoque mais surtout pour la classe. »

- Harold Buscemi, Desperado en costard cravate

Vis à vis

Que pensent les membres d'une équipe des autres protagonistes qui gravitent autour d'eux de manière générale ?

Des autres Desperados ? « En tant que compagnons de galère, nous nous devons de rester solidaires. Nous devons tous faire face aux mêmes problèmes et aux mêmes exigences, nous les respectons pour ça. Ce qui n'empêche pas qu'il y ait des brebis galeuses et des tensions entre certains d'entre nous. Avec les membres de notre équipe, nous sommes obligés de nous serrer les coudes et de nous faire mutuellement confiance lors des opérations. »

Des Croisés ? « Ils sont loyaux envers leurs idéaux, ce qui causent parfois des dissensions au sein des équipes. Malgré tout, il reste relativement facile de s'entendre avec la plupart d'entre eux. Ils sont en décalage avec la vie moderne, certains sont naïfs et utopistes, d'autres méprisants et hautains - comme leurs chefs - mais pour tous, le combat contre les Cihuateteo les ramènera à notre réalité, la réalité. »

Des Superviseurs ? « La plupart nous dirigent honnêtement et nous respectent, peut-être parce qu'ils sont d'anciens Desperados. Ils sont souvent pris entre deux feux mais s'ils ont choisi de continuer et d'œuvrer, encore et toujours, pour l'Organisation, qu'ils ne viennent pas non plus se plaindre. »

Du Vatican et de ses sbires ? « C'est un mal à peine moindre que celui que nous combattons physiquement. Ils sont vicieux et manipulateurs, quand nous ne leur serviront plus à rien, ils nous jetteront ou pire, nous tueront. Ils agissent au nom de Dieu mais est-ce vraiment son dogme qu'ils essayent d'appliquer ou juste leurs basses ambitions ? Ils n'ont aucune estime pour nous et ils voudraient que nous les estimions ! »

Des Cihuateteo ? « Les suppôts du Mal. Aucune communication, autre que celle du sang, n'est envisageable. »

La voie de Dieu

« Quand je marche dans la vallée de l'ombre de la mort,
Je ne crains aucun mal car tu es avec moi :
Ta houlette et ton bâton me rassurent. » – *Psaume 23.4*

La Vraie foi

Malgré que beaucoup de pèlerins du dimanche disent la posséder, les personnes qui ont la vraie foi sont peu nombreuses. La vraie foi n'appartient qu'à ceux qui mènent une vie engagée auprès du Seigneur. En compensation de cette vie d'astreinte et de dévotion, les Croisés (c'est ainsi qu'on appelle les personnes qui possèdent la vraie foi) bénéficient d'avantages utiles dans leur combat contre les forces du Mal.

Dans un Chemin de croix (scénario "sérieux" qui entre dans une continuité), un joueur qui souhaiterait incarner un Croisé a le choix entre jouer un prêtre ou une religieuse catholique (même si elles sont rarement envoyées parmi des meutes de Desperados :)). Il est possible d'avoir deux Croisés par équipe, auquel cas la formation est la plupart du temps : un prêtre "vétérane" et un prêtre "disciple" ou un prêtre et une religieuse.

Dans une Comptine d'un soir (scénario d'un soir), le Pj Croisé peut être ce qu'il souhaite (tout en ayant l'aval du Meneur), le Pj n'a l'obligation d'être prêtre que s'il souhaite être un "serviteur" du Vatican, sinon rien ne s'oppose à ce qu'il soit pasteur (protestant) ou curé (attaché à sa paroisse), etc.

Le prêtre sert d'intermédiaire entre le Cardinal de Santa-Fé (le représentant de Rome) et la mission dans laquelle il officie. Il a parfois un rôle de porte-parole et de médiateur entre l'église et les Desperados même si ce n'est pas sa tâche première.

Note

Une chose à ne pas oublier : tous les prêtres du monde ne savent pas que les vampires existent et heureusement ! Les personnes qui sont au courant de leurs existences ne sont pas aussi nombreuses que l'on pourrait le croire (le curé de la paroisse n'est sait rien) mais, par contre, pas mal de personnes qui ne peuvent pas blâmer Dieu et ses suivants, en ont connaissance, comme quoi...

Les spécialités

Quatre types de formations s'offrent à un joueur qui souhaiterait incarner un prêtre : le prêtre observateur, le prêtre exorciste, le prêtre historien et le "sans formation particulière".

Observateur

Ces prêtres se dévouent entièrement à leur combat contre le mal, ils doivent copier ceux qu'ils observent : théoriquement dormir en journée et surveiller des nids importants de nuit. Un observateur a généralement entre 25 et 35 ans. Il est chargé de noter les déplacements et la virulence de certaines communautés vampiriques, d'énumérer les membres, leur férocité et leur puissance sans jamais se faire repérer. Il faut avoir le cœur bien accroché car il va sans dire que ce boulot est extrêmement risqué...

Si le Croisé est aujourd'hui le prêtre d'une mission de dévampirisation, c'est que l'église a préféré le mettre au vert pour quelques temps.. soit son boulot lui avait un peu fait perdre la raison (ou pire... la foi) ou peut-être est-ce devenu trop dangereux pour lui (possible qu'il ait été repéré et qu'une vengeance soit à craindre...).

Le prêtre observateur a pratiquement toujours quelques contacts intéressants sur qui il est bon de pouvoir compter dans certaines situations...

Exorciste

Nommé par un évêque, un prêtre exorciste a reçu une formation complexe et un enseignement éprouvant. Il a appris auprès de plusieurs exorcistes sur différents cas la cérémonie à accomplir à base de rituels et de prières.

L'exorciste est chargé d'examiner des sujets et de ne procéder à l'exorcisme que s'il est convaincu qu'il n'a pas affaire à une personne victime de troubles mentaux ou pathologiques. Un exorciste officiant au sein d'une mission de dévampirisations a généralement entre 35 et 45 ans.

Du fait de sa formation, le prêtre est habilité à pratiquer l'exorcisme sur un sujet s'il a détecté un énérgumène (une personne possédée par le démon). L'exorciste est responsable de la cérémonie et de son issue s'il agit de son propre chef sans prévenir ses supérieurs auparavant. Un rapport doit être fourni après chaque exorcisme pratiqué quel qu'en soit l'issue.

En terme de jeu, le prêtre est obligé de connaître le miracle d'Exorcisme présent à la fin de ce chapitre et seul un prêtre ayant reçu une formation d'exorciste est autorisée à pratiquer l'acte. La difficulté et le coût du miracle ne sont que de 5 pour un exorciste.

Historien

Les prêtres historien sont souvent considérés comme des rats de bibliothèque, cloîtré dans une salle remplie de livres, le nez dans d'épais grimoires, ne se déplaçant rapidement que pour aller prier. Ceux qui sont attachés à une mission de dévampirisations sont légèrement différents. Ils doivent se montrer plus sociable et pouvoir fournir des renseignements intéressants susceptibles de faire avancer d'éventuelles recherches.

Par nature, les prêtres ne sont pas très soucieux de leur apparence et c'est encore plus fréquent chez les historiens... barbus (ou du moins "mal" rasés), les cheveux mi-longs... les livres se moquent de l'apparence.

Un historien moyen a entre 30 et 40 ans et connaît très bien l'histoire occulte des vampires et du Vatican. Le meneur doit fournir au joueur qui jouerait un tel personnage, une copie de la chronologie présente dans ce livre. Le prêtre a le droit de s'y référer quand il le veut dans le jeu. Un prêtre, quel qu'il soit, n'ayant pas le droit de prendre de notes de l'histoire occulte, ces quelques pages sont considérées comme ses connaissances historiques. Malgré cela, il n'est théoriquement pas autorisé à communiquer ses informations à ses compagnons.

Si un prêtre qui n'est pas historien souhaite obtenir des renseignements sur l'histoire vampirique connue par le Vatican, il devra en faire la demande auprès du Cardinal...

Sans formation particulière

Certains prêtres officiant au sein des équipes de dévampirisations n'ont reçu aucune formation particulière. Ils savent que les vampires existent, qu'ils sont - d'après le Vatican - l'œuvre du diable et qu'ils sont agressifs et affamés.

Ce genre de croisé a entre 25 et 35 ans et s'il n'a pas souhaité subir un enseignement particulier ce n'est pas forcément parce qu'il n'avait pas d'envie précise mais plutôt que tous les aspects du combat contre les Cihuateteo l'intéressaient et pas un plus que l'autre.

Malgré cela, il est vrai que les jeunes prêtres n'ont souvent encore aucune idée de la voie qu'ils désirent suivre pour le futur et leur attente, lors de ses confrontations, est qu'elle puisse leur donner une envie précise. Le Vatican l'a peut-être « muté » aux services de missions de dévampirisations pour qu'il puisse apprendre sur le tas et consolider sa foi (on apprend avec l'expérience et c'est particulièrement vrai dans le combat contre les vampires).

Note

Un joueur qui souhaiterait incarner un prêtre crédible devra munir son personnage d'un score de foi compris entre 10 et 15 (pas plus, pas moins). Les Croisés possédant une foi supérieure à 15 sont trop fanatiques pour pouvoir avoir une interaction intéressante avec d'anciens criminels (de plus savoir que les Cihuateteo existent à tendance à diminuer la foi des prêtres « Mais pourquoi Dieu laisse-t-il faire cela ? »). Un croyant pratiquant qui vient à la messe tous les dimanches possède un niveau de foi compris entre 5 et 10 (pas plus, pas moins).

« Ils combattront l'agneau et l'agneau les vaincra,
parce qu'il est le Seigneur des seigneurs et le Roi des rois
et les appelés, les élus et les fidèles qui sont avec lui vaincra aussi. » – Apocalypse 17.14

Les aléas de la foi

Le Croisé qui ne suit pas les règles de sa religion voit sa foi diminuer. S'il veut regagner sa foi, il doit se racheter, ça peut prendre du temps suivant le type de péché et différents moyens, le Mj est le seul juge quant à cet état.

A chaque occasion où le Croisé commet un péché, il doit effectuer un jet de foi moins le malus du à son péché. S'il rate son jet il perd définitivement un point de compétence en foi. S'il le réussit, il ne perd pas de point. Mais dans les deux cas, il est sujet au malus de la catégorie de son péché pour tout jet en rapport avec sa foi (pour les miracles par exemple) jusqu'à ce qu'il se rachète...

Hiérarchie des péchés

Ces malus sont additionnels et ne sont recouvrables qu'au cours des scénarios quand le Mj le souhaite (petit à petit) suivant les -bonnes- actions du Croisé. Une action décisive pour le scénario ou aidant beaucoup le reste de l'équipe peut se voir récompenser et le modificateur de foi peut se retrouver de nouveau à 0 (du moment que le service n'était pas trop intéressé).

Péché mineur [-2]

Blasphémer. Refuser d'aider ceux qui sont dans le besoin. Mentir à ses pairs.

Péché important [-5]

Voler. Abandonner ceux qui sont dans un cruel besoin.

Péché capital [-10]

Adultère. Vol d'importance. Tuer autrement qu'en légitime défense. Aider quelqu'un à se suicider. Luxure. Envie. Gourmandise. Colère. Cupidité. Avarice. Paresse.

« L'autre manière »

Il existe une autre manière de retrouver un modificateur de foi égal à 0. Technique plus « périlleuse » et dont le Mj ne devra pas toujours permettre l'accès (si trop peu de points sont à regagner : entre -2 et -5). Cette technique c'est celle des Mortifications : flagellation, cilice et jeûne. Par tranche de deux points de vie perdus, 1 point peut être regagné.

Les Miracles de la foi

Les dons de la foi ne sont accessibles qu'à ceux qui se dévouent entièrement à leur religion. Le Croisé, à sa création, doit en choisir un certain nombre.

Chaque miracle à un coût. Un croisé connaît le miracle « Protection », comme tous croyants (c'est à dire toute personne qui possède au moins un en Foi), le miracle « Introspection », comme tous pratiquants et le miracle « Absolution » comme tous prêtres, plus autant de rituels qu'ils le veulent tant que leurs coûts additionnés ne dépassent pas son niveau de foi (à la création - généralement 2-3).

Chaque miracle demande une pratique certaine et de nombreuses heures d'études sont nécessaires à la pleine compréhension du miracle. Il est donc très difficile pour un prêtre de connaître de nombreux rituels. Il ne doit de toute façon pas être dans l'objectif d'un prêtre de se réaliser par cette manière.

Concrètement quand un Croisé souhaite utiliser un miracle, il doit faire un jet en foi moins la difficulté du miracle (entre 0 et 10) et au modificateur de foi (en raison de ses éventuels péchés...). Et si pour finir, il souhaite prononcer un « Amen » ou un « Ainsi soit-il » ce n'est pas de refus.

Parfois et malgré le fait que le miracle soit réussi, il arrive qu'il ne se passe rien... en effet, il arrive que Dieu décide de tester ses brebis dans un moment difficile (mais quel est ce rictus sur le visage du meneur ?). Toute fois pour ne pas que le Croisé confonde Dieu avec son meneur et perde par la même occasion la foi, une règle a été prévue à cet effet. Lorsque le Mj décidera que Dieu fait des siennes, il devra lancer un dé, de son choix, à l'abri des regards indiscrets et ignorera le résultat. En somme, il narguera ses Pjs et fera ce qu'il veut, comme d'habitude...

Il se peut qu'ensuite au cours des scénarios, le Croisé désire « apprendre » un nouveau rituel. Il devra être « acheté » par le biais de points d'expérience égal au coût du rituel à sa création x 4. Au niveau du jeu, le prêtre devra passer un nombre d'heures conséquent à étudier le miracle (laissé à la discrétion du Mj).

Les Miracles ont été regroupés en quatre ordres. A chaque ordre équivaut à une difficulté d'utilisation (Aucune, 2, 5 et 10).

Miracles de quatrième ordre

Absolution

« ... »

Coût : 0

Difficulté : Aucune

Vitesse : Discussion (quelques minutes)

Durée : Permanente

Portée : 1 mètre

Description : Miracle accessible à tous croisés. Si le croisé réussit le miracle de l'Absolution, le pécheur venu se confesser, regagne la moitié des points perdus à son modificateur de foi. Si c'est un prêtre qui souhaite se confesser, il doit s'adresser à une instance supérieure qui pratiquera son absolution.

Introspection

« ... »

Coût : 0

Difficulté : Aucune

Vitesse : Formulation d'une requête

Durée : Variable

Portée : Environnement

Description : Ce miracle accessible à tous pratiquants, aussi appelé « Ligne directe vers le Boss », permet au prêtre lorsqu'il se trouve dans un lieu saint de communier avec Notre Père à Tous. Il peut ainsi lui poser une question (comme toujours en marmonnant) auquel il pourra espérer une réponse (Oui ou Non). Cette réponse se manifestera par le biais d'un chandelier qui s'allume, d'un courant d'air ou par une absence d'événement. Toute fois le résultat du jet ne devra pas être connu par le Croisé. Ainsi, Il ne saura pas si le saint-père lui a répondu « non » ou si le miracle n'a tout simplement pas fonctionné...

Protection

« Car ceux qui avancent dans les ténèbres, connaîtront la lumière. »

Coût : 0

Difficulté : Aucune

Vitesse : Récitation d'une prière (1 action)

Durée : Concentration (psalmodie continue)

Portée : Foi / 2 mètres

Description : Miracle accessible à tous croyants. Toutefois, pour être véritablement efficace le croyant devrait au minimum avoir une foi de 3 (pour retenir un Cihuateteo à 1m50 de lui...). Ce miracle consiste à brandir un symbole sacré de sa foi (bible, crucifix) en face de la créature, ce qui a pour effet de la maintenir à distance. Malgré cela, le croisé ne devrait pas s'abriter trop longtemps derrière cette protection car un manque de concentration suffit à stopper l'effet et nul doute qu'il ne faudra pas longtemps à un vampire pour reprendre ses esprits...

Option : La concentration du croyant est égale à son score de Sagesse en Actions.

Miracles de troisième ordre

Bénédictio

« Dieu d'amour et de miséricorde, veuillez bénir cette eau. Amen »

Coût : 2

Difficulté : 2

Vitesse : Récitation d'une prière (1 action)

Durée : Permanente

Portée : Foi / 2 mètres

Description : Bénie et purifie l'eau. Transforme l'eau non potable en eau bénite potable.

Conviction

« Et ils n'auront plus faim et ils n'auront plus soif et le soleil ne les frappera point, ni aucune chaleur brûlante. » - Apocalypse 7.16

Coût : 4

Difficulté : 2

Vitesse : 1 action

Durée : Foi x 10 heures

Portée : Soi-même

Description : Ce miracle permet de résister à la faim, à la soif, au soleil et au sommeil. Ce miracle ne fonctionne que sur le croisé lui-même. Inutile de préciser que le Croisé est plus que faiblard au bout de 10 heures x Foi...

Culpabilité

« Que celui qui souhaite se rendre coupable d'un crime ne puisse le commettre par la volonté de Dieu. Ainsi soit-il »

Coût : 3

Difficulté : 2

Vitesse : Récitation d'une prière (1 action)

Durée : Jusqu'au prochain levé de soleil

Portée : Foi / 2 mètres

Description : Une personne voulant commettre un crime se sentira coupable au point qu'elle ne pourra pas perpétrer son forfait. Ce miracle ne fonctionne que sur des humains. Pour ne pas subir les effets de ce miracle un jet de volonté doit être réussi.

Sermon

« ... »

Coût : 2

Difficulté : 2

Vitesse : Discussion (quelques secondes/minutes)

Durée : Jusqu'au prochain levé de soleil

Portée : Foi / 2 mètres.

Description : Le croisé fait un sermon qui calme les ardeurs des belligérants. Ce miracle ne fonctionne que sur des humains. Pour ne pas subir les effets de ce miracle un jet de volonté doit être réussi.

Miracles de deuxième ordre

Consécration

« Seigneur tout puissant, par ton nom et par ta main,
je sanctifie cette création et je la consacre comme étant sainte. Amen »

Coût : 7

Difficulté : 5

Vitesse : Récitation d'une prière (1 action)

Durée : Variable (suivant niveau de difficulté)

Portée : Toucher

Description : Permet de rendre « saint » un objet, un lieu ou une arme (Il est impossible de consacrer une personne).

Permet de consacrer un objet quel qu'il soit. L'objet « restera » saint en fonction du niveau de difficulté qu'aura choisit le croisé.

Niveau de difficulté

Difficulté +0 : jusqu'au prochain soleil.

Difficulté +1 : jusqu'à la semaine prochaine.

Difficulté +2 : jusqu'au mois prochain.

Difficulté +3 : jusqu'à l'année prochaine.

Difficulté +5 : le lieu restera saint jusqu'à la mort du croisé.

Permet de consacrer une arme de la même façon qu'un objet. Mais des niveaux de difficulté supplémentaires peuvent être appliqués.

Niveau de difficulté

Difficulté +0 : L'arme est efficace contre une personne ou créature donnée.

Difficulté +1 : L'arme est efficace contre une catégorie / classe de créature.

Difficulté +2 : L'arme est efficace contre toutes les créatures d'une même espèce.

Note : Ce sont les balles des armes à feu qui doivent être consacrée et non pas l'arme elle-même.

Permet de rendre saint un lieu. Les Cihuateteo qui désireraient entrer dans cette zone, devront faire un jet de volonté moins l'éventuel niveau de difficulté qu'à choisit le croisé (ex : le prêtre à béni un lieu jusqu'à l'année prochaine (diff. +3), le Cihuateteo qui souhaite entrer devra faire un jet sous sa volonté -3).

Toujours suivant cette difficulté, les humains qui possèdent la foi gagneront le « niveau de difficulté » à toutes leurs compétences tant qu'ils restent en ce lieu. De même les créatures inhumaines qui seraient

présentent subiront l'inverse, en ayant pour malus à toutes leurs actions le niveau de difficulté utilisé par le croisé.

Imposition des mains

Coût : 7

Difficulté : 5

Vitesse : 1 action

Durée : Permanent.

Portée : Toucher ou au-dessus (à une dizaine de cm)

Description : Permet de réduire les blessures d'une personne. Pour cela le croisé doit poser ses mains sur la ou les plaies de la victime. Si le jet est réussi, le blessé regagne 1D6 points de vie. Si le jet est raté le croisé perd 1D6 points de vie. Si la personne est athée, les jets se feront à 1D4. Le croisé ne peut guérir le croyant d'une religion différente.

Litanie sacrée

« Seigneur accordez-nous votre protection et votre force en notre heure la plus sombre. »

Coût : 5

Difficulté : 5

Vitesse : Récitation d'une prière (1 action)

Durée : Concentration (psalmodie continue)

Portée initiale : Ecoute.

Description : Le croisé entonne une prière en continu. Tant qu'il ne s'arrête pas de psalmodier, ces alliés, qui doivent l'écouter, bénéficient d'un bonus à toutes leurs actions (+2 si l'allié est athée, +5 si l'allié est croyant). Ce miracle ne fonctionne que sur des humains.

Option : La concentration du croyant est égale à son score de Sagesse en Actions.

Présent sacré

« Seigneur Tout puissant qui êtes aux cieux,
donnez-nous la force et le courage de partir en croisade contre le Malin, Amen »

Coût : 5

Difficulté : 5

Vitesse : Récitation d'une prière (1 action)

Durée : Jusqu'au prochain levé de soleil

Portée : Ecoute

Description : Tous les alliés du croisé qui écoutent sa prière, reçoivent le double de leurs dés de Destin jusqu'à la fin de la bataille.

Stigmatisation

Coût : 5

Difficulté : 5

Vitesse : 1 action

Durée : Permanent

Portée : Toucher

Description : Permet de guérir la moitié des blessures d'une personne. Le croisé récupérera les blessures sous forme de stigmates (aux mains et aux pieds) et perdra le nombre adéquat de points de vie.

Miracles de premier ordre

Exorcisme

Coût : 10

Difficulté : 10

Vitesse : entre 6 et 8 heures, voir plus.

Durée : Permanent

Portée : jusqu'à 5 mètres

Description : L'exorcisme consiste en un rituel long, difficile et épuisant que peu de croisés connaissent. Il n'est pas rare que l'exorciste soit blessé au cours du processus. Un exorcisme n'est jamais quelque chose qui se tente à la légère.

L'exorciste doit effectuer un jet sous le miracle d'exorcisme et le démon doit effectuer un jet sous sa volonté (si les deux jets sont réussis, la plus grande marge de réussite l'emporte). Ce jet doit être tenté toutes les 2 heures.

Chaque fois qu'un jet est réussi, le gagnant gagne + 2 pour le prochain jet. Lorsque l'un des deux a réussi 3 jets (et donc que l'autre en a perdu 3), l'exorcisme est terminé. A chaque jet perdu contre le démon, le croisé perd 2 points de vie par tranche de 2 heures.

Contre une goule, l'exorcisme permet à la créature de redevenir humaine et que le « démon » présent en elle soit détruit. Il n'est toute fois pas inhabituel de voir de telles personnes sombrer dans la folie...

Contre un Cihuateteo, l'exorcisme permet la résurgence de l'âme humaine. Les deux âmes à l'intérieur du corps se disputent et se combattent tous le long de la cérémonie. Ce rituel permet donc d'interroger « l'ancienne » personne. Toute fois, les cas de réussite totale sont rares. Depuis que les archives de Monterrey existent seul 7 cas ont pu être sauvés (tous ont comme point commun d'avoir été contaminés la semaine précédent l'exorcisme). L'âme du démon dissoute, l'âme originelle retrouve son corps. Malgré tout peu de ces personnes ont retrouvé leurs pleines facultés mentales.

Note : La personne, si elle est sauvée, ne peut plus jamais redevenir vampire.

Retraite

« ... »

Coût : 6

Difficulté : 10

Vitesse : Récitation d'une prière (1 action)

Durée : Concentration (psalmodie continue)

Portée initiale : Ecoute.

Description : Le croisé est immunisé contre toutes attaques du moment qu'il continue à psalmodier et reste concentré. Les alliés du croisé peuvent bénéficier de ce miracle à condition que le jet soit réussi à +1 par personne.

Option : La concentration du croyant est égale à son score de Sagesse en Actions.

Sentence

« Tais-toi hérétique, c'est le Malin qui s'exprime par ta bouche, sache qu'on ne blasphème pas les volontés de Dieu »

Coût : 7

Difficulté : 10

Vitesse : Récitation de la prière (1 action)

Durée : Quelques minutes

Portée : Foi en mètres

Description : L'hérétique ne peut plus parler durant quelques minutes (à la discrétion du Mj), ses cordes vocales ne produisent plus de son.

Le cri de la terreur

« Encore faut-il avoir le temps de crier ! »

« Putain il allait se le faire cet enfoiré ! Ce p'tit con ! Il devait avoir, quoi, la vingtaine pas plus... un dealer de coke ! Putain ! Et il se permettait de tourner autour de Bianca, son unique fille. Pourtant il l'avait répété, il lui avait gueulé dessus à de nombreuses reprises , Vaurien dégage ! je ne veux pas te voir ici dans le coin, et ne t'approche plus de ma fille ou sinon.. il était parti en piaffant - ah la con ! - en l'insultant lui William, adjoint du chef de police. Ah ouais, en plus il avait continué. Vraiment trop con. Il aura ce qu'il mérite.

Rapide et précis.

William Herman - troisième du nom - avait pris son fusil de chasse. Ce soir la justice allait être expéditive. Il se rendait au squat ou traînait toujours ce merdeux, pas très difficile pour lui de trouver cette information, il avait déjà tourné de nombreuses fois dans le quartier. Il avait tout préparé. Il allait faire un sacré carton, chouette, ça faisait longtemps. Et pendant qu'il y était toute la bande allait y passer !

Ca allait être rapide.

Il ne prit même pas le temps de se garer, il arma le fusil et courut en direction du squat dévalant les quelques marches et défonçant la porte métallique. Ce n'est qu'après avoir fait une dizaine de mètres à l'intérieur qu'il s'aperçut qu'il faisait complètement noir. L'odeur de pourriture ambiante n'avait pas encore atteint ses narines que déjà son corps avait été séparé en d'incalculables parties, une explosion de chairs, ses jambes étaient restées collées au sol, debout, alors que le tronc - volant quelques mètres plus loin - avait déjà été lardé de coups de griffes et sa tête imitant un freesbee avait été heurtée un mur.

Ca avait été rapide. »

Ustensiles divers et techniques d'utilisation

Note : Si tu as moins de 18 ans, sache que se servir des objets décrits ci-dessous comme décrits ci-dessous est mal ! Si tu veux réaliser des expériences sache que tu dois être accompagné par une personne majeure.

Freesbee (dit aussi " technique de la tête à 'teteo")

Le freesbee, on sait plus ou moins bien s'en servir, c'est comme tout mais si l'on a pris le temps de polir plus que d'habitude les bords de l'objet celui-ci peut devenir redoutable. Surtout quand en face on a des vampires un peu mou du bide.

Pour lancer correctement un freesbee et en l'occurrence pour s'en servir pour décapiter (ou du moins couper certaines parties dérangeantes) d'un vampire on utilise la Dextérité du lanceur.

- 5 à la dextérité s'il s'agit de viser la tête...

Si le jet est réussi le vampire est automatiquement décapité... donc pour 3/4 des Cihuateteo, il est mort...et retourne aux cendres mais bon... là encore rien n'est jamais moins sur qu'un bon feu de camp...

Si le MJ est sadique (et avide de réalisme), il peut effectuer un jet de SPORTS à -5 pour esquiver... mais bon... faut vraiment être sadique :)) héhé.

Talons aiguilles (dit aussi "technique de la Lupe")

La légende raconte que cette technique a été inventée, il y a de cela... pas mal de temps en fait, par une "Lupe" (comme on dit chez les Mexicains). Une sympathique femme qui vendait ses charmes aux hommes. Mais voilà, ce que ne savait pas José le Cihuateteo, c'est qu'elle ne faisait pas dans le vampire... et le jour où celui-ci à voulu la prendre de force, elle lui a copieusement enfoncé profond le talon de sa chaussure en plein cœur, le pauvre, il a rien compris... il était déjà en poussière.

Sécateur

Ouh... ça c'est des instruments qui font mal... oh oui. Bon je ne vais pas vous expliquer comment on peut s'en servir... en poignard, pour couper les doigts, pour couper les canines mais surtout pour se défendre...

Pour s'en servir compétence « armes blanches ».

Suivant les blessures... 1D4 points de vie... enfin c'est le MJ qui voit.

Rasoir

À l'attention des garçons qui nous lisent en ce moment... tu as appris à te raser et bien maintenant apprend à raser les autres avec plus ou moins de réussite...

Une lame de rasoir, on le sait c'est coupant mais ce que l'on sait moins c'est que les Cihuateteo sont de vrais sacs de sang, une coupure au rasoir et le sang gicle, gicle et gicle encore... il est donc recommandé de mettre un tablier avant de commencer ce genre d'opérations.

Pour se servir d'une lame de rasoir, la compétence « Corps à corps » -3 est requise (sinon Dextérité / 2) car l'utilisation d'une lame en combat est dangereux pour l'adversaire ou pour ses propres doigts (attention aux critiques mauvais...)

À venir...

Acide acétique, chlorhydrique, ponceuse, rabot, tronçonneuse, machette, hache, barreau / pied de chaise, bouteille, télé / chaîne stéréo / magnétoscope, halogènes, valise, fil : de rallonge / de ventilateur / de manette de console, hameçon, tournevis, clou, perceuse, fer à repasser, micro-ondes, mixer, plumeau, balai, ballon, essence, alcool, feu d'artifices, pétards, chalumeau + bec bunzen, pelle, râteau, spray + briquet.

Chronologie

« Ils ne doivent, en aucun cas, en avoir connaissance.
Et si, par malheur, ils venaient à l'apprendre, réduisez-les au silence. »
- Cardinal Aldani [1932 – 1999]

Introduction

Le Vatican est relativement bien documenté au sujet des Vampires et au fil des décennies, des siècles, il a su amasser une foule de renseignements sur ces créatures. Malgré cela, de nombreux événements et affaires non jamais été résolues. La chronologie suivante est un résumé de rapports, d'observations et de faits venant de diverses sources et elle reste succincte, certains événements n'y étant pas rapportés. Elle n'est connue que des prêtres qui en ont reçu l'autorisation (les Historiens).

En terme de jeu, le meneur est invité à communiquer cette chronologie à son ou ses croisés s'ils ont suivi une spécialité d'historien. Bien sur, le croisé n'a pas le droit de prendre de notes, mais quand il le souhaite il peut y avoir recours. Cette chronologie ne constitue en aucun cas une chronologie du Vatican (officielle ou officieuse) mais plutôt en quelque sorte la "mémoire" du prêtre historien sur l'histoire occulte des vampires dans la région (le croisé ne peut tout savoir et tout se rappeler).

Si un croisé d'une autre spécialité souhaite prendre connaissance d'événements présents dans cette chronologie il devra en faire la demande au Cardinal de Santa-Fé ou à son émissaire à Monterrey. Il devra alors faire ses preuves, les secrets les mieux gardés du Vatican ne sont pas à la portée de tous... même d'un prêtre.

1855

L'Organisation au sein de l'église combat déjà depuis plusieurs siècles différentes créatures apparentées aux Vampires et quelques autres créatures "démoniaques" en Europe.

L'Organisation décide d'envoyer des "troupes" sur le nouveau continent pour déterminer si des envoyés de Satan sont aussi à redouter là-bas. Une cinquantaine d'hommes dispersés sur tout le territoire est à l'affût du moindre événement sortant un peu de l'ordinaire.

1866

L'équipe de Gary Bardem est décimée par un groupe de Cihuateteo. Un signe rituel, un cercle ensanglanté parsemé de signes occultes, à été tracé sur la scène du crime. Les autorités de l'époque s'en sont mêlée et l'Organisation n'a pu qu'au prix d'efforts considérables récupérer les documents de l'affaire. Tous les membres de l'équipe ont des marques sur leurs corps. Il semblerait qu'ils aient été aspergés par un agent corrosif mais le plus anormal reste encore que tous les os de leurs corps ont été brisés.

1868

Une équipe de Dévampirisateurs, composée de Dean Maggart, Forest Govenar, Liev Elfman et Joe Coesens, disparaît lors d'une enquête. Leurs disparitions restent inexplicables.

1865-1875

Nombreux événements étranges pendant ces dix années coïncidant avec l'intensification de la traque des Dévampirisateurs du Vatican.

1876

Au sud du Mexique dans le petit village de Las Cruces, une famille a été complètement massacrée à l'exception du plus jeune des enfants, un garçon de six ans du nom de Vittorio. Le petit garçon n'arrêtait pas de crier le nom de la légendaire Tlahuelpuchi, la sorcière suceuse de sang.

1877

Vittorio disparaît une nuit. On ne l'a plus jamais revu.

1878

Le Pape Pie IX laisse la place à Léon XIII.

1879

Joe Coesens de l'équipe de Dean Maggart disparue 11 ans plus tôt, réapparaît. Il a oublié ce qui s'est passé durant les onze dernières années et ne sait pas ce qu'il est advenu de ses collègues.

1883

Mexique, les 75 habitants d'un village sont retrouvés empalés sur des pics de bois tout autour du village. Un survivant décrit les créatures ayant perpétrés le carnage comme des Cihuateteo, dont le chef, une femelle, s'appellerait Alirygana, mais dont il n'arrive à faire aucune description.

1888

Le groupe du père Sherman Harris qui se rendait à un nid eu la surprise de découvrir tous les corps des Chituateteo brûlés. Un groupe inconnu chasserait les vampires ?

13 Mai 1899

Restauration de la grande église de Monterrey et décision par l'Organisation d'en faire un "pied à terre" pour les Dévampirisateurs au Mexique.

1900

Disparition de tous les membres de la communauté de Valungra, groupe qui comprenait plus d'une cinquantaine de Cihuateteo. Personne ne les a jamais revus depuis.

1901

L'équipe de Ray Stroh met à jour par hasard, le refuge d'un vampire. Celui-ci, en torpeur, n'a jamais pu être réveillé. Il a été emmené dans les sous-sols de l'église de Monterrey, au 9ième et dernier sous-sol.

1903

Léon XIII cède le trône à Pie X.

1906

L'équipe de Marco Corbijin fait une étrange découverte dans un nid atypique, les murs sont érodés par une étrange substance. Les grimoires trouvés sur les lieux laissent à penser qu'il existe un clan secret au sein des Cihuateteo, ici baptisé les necropyrs, des vampires, alchimistes du sang, qui chercheraient à percer le mystère du soleil.

1909

Pie X crée un réseau d'espionnage : le Solidatium Pianum. Officiellement, ces espions avaient pour tâche de surveiller toutes les déviations religieuses possibles, ils devaient entre autre retirer les ouvrages non conformes et les détruire. D'après les rumeurs, Pie X espérait surtout mettre à jour un hypothétique groupe à l'intérieur de l'église, un Vatican à l'intérieur du Vatican. Malheureusement pour lui, l'Organisation était plus solidement implantée dans le Vatican que lui-même et ce corps inquisitoire n'eut aucun effet sur la santé du groupe, sauf celui de permettre à l'Organisation de se constituer un corps de soldats zélés ne reculant devant rien pour les jours où le besoin s'en ferait sentir.

1913

Marco Corbijin et sa femme Rosa sont assassiné le 18 août à leur domicile.

Septembre 1914

Pie X est remplacé par Benoît XV.

1917

Après un raid dévastateur et réussi sur un petit nid sans importance, toute l'équipe qui avait participé à la chasse est massacrée. Une prostituée sauvée, présente sur les lieux, est incapable de faire une description du leader du groupe de créatures.

6 février 1922

Pie XI remplace Benoît XV.

Octobre 1922

Alejandro Milon Plathe, chasseur de vampires du Vatican entre 1865 et 1875, devenu historien en mythes et légendes, meurt dans d'étranges circonstances, alors qu'il effectuait des recherches sur une ancienne légende brésilienne.

1925

Le journaliste Randall Keane meurt assassiné alors qu'il enquêtait sur un étrange fait divers ayant un rapport avec un groupe occulte s'appelant le "Cercle de Sang".

1926

Au Mexique et durant trois ans va avoir lieu, une effroyable répression. Le gouvernement mexicain confisque les biens du Vatican au Mexique et ferme les églises, les pratiquants doivent nier leur foi. Les Christeros n'ont plus d'autre solution que d'entrer en guérilla contre ce gouvernement. Ils seront assassinés par dizaine de milliers, pendus en groupe à des arbres ou à des poteaux télégraphiques, torturés et décapités.

Le Q.G. au Mexique est mis « out » pendant cette période. L'Organisation parvient à négocier que l'église de Monterrey soit gardée et « protégée » à défaut d'avoir une quelconque utilité. Les dévampirisateurs sont dispersés, il n'y aura aucune opération « officielle » durant ce laps de temps.

11 février 1929

Création du véritable état pontifical du Vatican. Le Pape Pie XI devient le souverain de la cité-état du Vatican.

1930

Les dévampirisateurs réinvestissent l'église de la Gran Piazza de Monterrey.

1933

Benjamin Merchant, quatorze ans, - le fils de Raphaël Merchant, ancien chasseur de vampires - dit avoir été attaqué par une créature qui s'est transformée en corbeau sous ses yeux et qui semblait chercher quelque chose de particulier.

1934

Ben Merchant assassine son père. Déclaré irresponsable de ses actes, il fut interné à L'Ackbar Asylum d'Albuquerque jusqu'en 1937, date à laquelle, il fut retrouvé déchiqueté dans sa cellule.

1939

Pie XI est remplacé par Pie XII.

Avril 1940

Plusieurs observateurs différents rapportent des migrations communes vers le nord du Mexique. Les rares contacts nous apprennent qu'il y aurait un rapport avec une Cihuateteo femelle. Le Vatican suppose qu'il s'agit d'Alirygana. Il semblerait qu'elle ait réussi à regrouper différentes meutes de Cihuateteo alors qu'on pensait ceux-ci incapables de se fédérer... Le cardinal et le Vatican voient ce changement d'un très mauvais œil.

Les avis divergent à Monterrey et au sein des instances supérieures, certains disent qu'il faut attaquer tout de suite, d'autres qu'il faut encore attendre. De nouveaux observateurs sont recrutés et les rapports font état de plus de deux cents vampires.

Mai 1940

A l'insu du Vatican, tous les observateurs d'Alirygana sont tués... après avoir été torturé pendant plusieurs jours.

Mai 1940

Lorsque le Cardinal s'étonne de ne plus avoir de nouvelles de ses observateurs il lance une opération éclaircie. Une équipe est chargée d'enquêter sur la disparition des observateurs et doit rendre des comptes sur le nid d'Alirygana. L'enquête est rapide, tous les observateurs sont morts et les vampires ont tous étrangement disparus.

Les rapports font état de traces de nombreuses brûlures sur le sol de leur refuge. L'enquête n'aboutira à rien de plus.

1944

Une statuette représentant ce qui semble être une divinité précolombienne est découverte par des enfants dans les sous-sols d'une ancienne demeure abandonnée.

18 septembre 1950

Une opération de police tourne au drame quand le groupe armé investit un nid en croyant avoir à faire à une secte. Un carnage qui fera 14 morts et 4 blessés. Les 4 officiers blessés durant l'opération et séjournant à l'hôpital seront tous abattus durant leur sommeil. Les policiers en gardes devant leurs chambres aussi. L'enquête n'aboutit pas.

24 Août 1960

Une créature inconnue est réveillée par des gamins qui s'amusaient dans une grotte en forêt.

L'Equipe de Bruce Hagman est dépêchée sur les lieux. Des traces de pas long d'une quarantaine de centimètres et la profondeur des traces laissent supposer que la créature devait mesurer dans les 4 mètres. Cas supposé de Sanguisuga.

1963

Le prêtre Di Fabio disparaît de sa paroisse. Un cercle rituel a été tracé sur le sol à l'aide de sang.

1965

Rénovation de L'église de Monterrey.

25 Octobre 1968

Artie Fieldman et Josh Sacraen, de l'Equipe de Hagman, disparaissent.

28 Novembre 1968

Bruce Hagman est assassiné de deux balles dans la tête. Il avait disparu deux semaines plutôt suite à un coup de téléphone. Des enquêteurs sont dépêchés.

Mars 1969

Mike Sigler (de l'équipe de Bruce Hagman) met fin à ses jours en se pendant à son domicile. Un voisin témoigne avoir entr'aperçu plusieurs étranges hommes en noirs.

1975

Des témoins disent avoir vu un homme qui correspondrait au signalement du prêtre Di Fabio dans une vieille boutique en pleine ville. Deux policiers sont tués, par une explosion due à une fuite de gaz, alors qu'ils se rendaient sur les lieux.

1978

Un puissant vampire, Korundun, tente d'assassiner le Cardinal.

19 Décembre 1979

Décision est votée par L'Organisation - malgré une grande controverse - d'engager comme "bras armés" d'anciens taulards et autres "criminels". C'est aussi lors de ce vote qu'est appliqué la formation Desperados

+ un Croisé par équipe et que les femmes sont reconnus comme pouvant faire partie intégrante d'une mission de Dévampirisations.

Mars 1980

La première équipe constituée de Desperados est anéantie.

1983

Un contact indique à partir de 1975 à l'équipe de Chris Harrelson où se trouvent différents nids de vampires et cela jusqu'en 1983, date à laquelle on n'entend plus parler du mystérieux indicateur.

Mars 1988

L'anthropologue et archéologue Nigel Gareau est retrouvé mort d'une crise cardiaque chez lui, alors qu'il étudiait la statuette trouvée par des enfants en 1944.

1990

Rébellion d'Abel Crossman et de son équipe qui décide de quitter Monterrey et par la même occasion, le Vatican. Toute son équipe sera décimée peu de temps plus tard et Crossman continuera le combat solitairement.

23 Novembre 1992

Les corps de dévampirateurs dont l'identité n'a pas été dévoilée et celui d'un homme non-identifié (appelé par défaut John Doe) sont découverts. Le Vatican tente par tous les moyens d'étouffer l'affaire.

26 Novembre 1992

Les résultats de l'autopsie de John Doe ainsi que le corps de Doe ont disparus.

Avril 1995

La camionnette d'une équipe de « Weird » (une émission de télé à sensation) est retrouvée dans un fossé sur une route déserte en pleine nuit. Aucun corps n'est découvert dans la carcasse. Jon Caine et ses 2 acolytes réalisaient un reportage sur les légendes du coin.

Mars 1997

Kamryn Cox, présentatrice de « Weird », dit avoir reçu un coup de téléphone de Jon Caine, porté disparu depuis deux ans. La police ne trouve rien. Kamryn crée « Brokenmark », un groupe chargé d'enquêter sur le paranormal et sur les disparitions en général.

Juin 1997

« Weird » s'arrête après trois saisons. Melle Cox s'investit d'autant plus dans « Brokenmark ».

Février 1998

Les illuminés du e-zine « Supernatura » annonce sur leur site avoir découvert à la frontière mexicaine l'existence de créatures terrifiantes. Ils disparaissent avant d'avoir pu mettre en ligne les résultats de leur enquête, le site est fermé la semaine suivante.

Juin 1998

Plusieurs comptes-rendus d'enquêtes - à partir de juin 1998 - rapportent que des hommes en noir avec d'étranges tatouages ont été aperçus observant leurs équipes.

27 Janvier 1999

Le Cardinal Aldani est enlevé et séquestré pendant plusieurs jours. Aucune demande n'est faite au Vatican et il est finalement assassiné. On retrouvera son corps exsangue 3 jours plus tard.

2 Mars 1999

Le Cardinal Domenico Alvarez est muté au poste de Représentant des Missions de Dévampirisations du sud-ouest des Etats-Unis et du Mexique à Santa-Fé (Nouveau-Mexique).

Avril 2000

Des rumeurs sur le web, dans des forums, mailing-lists et newsletters, affirment que l'e-zine « supernatura » va renaître de ses cendres. Le webmaster étant un ami des disparus.

25 Mai 2000

Ordre est donné par l'Organisation d'intensifier le recrutement de Desperados. Création d'une demi-douzaine de missions de Dévampirisations rien qu'en ce qui concerne le Sud-ouest des Etats-Unis et le Mexique.

Janvier 2001

Tremblement de terre au Salvador : 7,9 sur l'échelle de Richter.

Mars 2001

Le Cardinal Alvarez est félicité pour son travail dans le combat contre les Cihuateteo. 3 nouvelles équipes sont formées pour un total de 10 missions.

Avril 2001

Aucune trace de l'e-zine « Supernatura » pas plus que du prétendu webmaster.

Idées de Chemins de croix

- « - Dis maman... Comment on fait les bébés ?
- Oh...euh... c'est très simple, les garçons naissent dans les choux et les filles naissent dans les roses.
- Et les bâtards maman ?
- Les bâtards ? Euh... et bien... Hmm, les bâtards naissent dans la merde. »

« Dans le vif du sujet »

Synopsis d'introduction aux Chemins de croix.

Recommandations

Avant de débiter la création des personnages, le meneur devra demander à ses joueurs si l'un d'eux souhaite jouer un personnage un peu différent, qui n'aura pas le même statut que les autres, sachant pertinemment qu'il en faut obligatoirement un (et un seul !). Pour que l'introduction au jeu soit plus intéressante il serait plus judicieux que chaque joueur crée son personnage sans en parler aux autres avant le début du scénario.

Introduction

Le scénario débute par l'étrange réveil des Pjs dans un motel sordide. Ceux-ci ne se souviennent plus de ce qu'ils ont pu faire ces 6 derniers mois ! Ils connaissent leur nom, leur ancien travail, certains se connaissent de réputation, d'autres ont fait de la taule ensemble... De leur naissance jusqu'à il y a 6 mois, leur mémoire est impeccable mais au delà, tout est parsemé de trous. Tous se souviennent avoir été des criminels sauf un, qui sait encore moins ce qu'il fait là. Il se souvient de l'église, de sa foi en Dieu et de son statut de prêtre mais sûrement pas de vols, de braquages et de coups de feu.

Explications

1996, l'équipe du Croisé Sherman Harris est entièrement décimée et transformée en Cihuateteo lors d'un combat contre une communauté dirigée par le Cumazotzi Ledroga. Lors de cette funeste nuit, Harris conclut un pacte avec le chef des Cihuateteo. Ledroga lui laisse la vie sauve en contre partie de quoi Harris doit renier sa foi et le renseigner régulièrement. Le Cumazotzi souhaite aussi que le Croisé s'attache à détruire toutes les créatures ennemies à son clan.

À Monterrey, Sherman rapporte que toute l'équipe a été massacrée, que la communauté de Ledroga s'est enfuie et que s'il s'en est sorti, c'est un vrai miracle (merci mon dieu). Il demande alors à travailler seul, son superviseur d'abord réticent finit par accepter. Régulièrement, Ledroga - par le biais d'intermédiaires - le contacte pour lui indiquer de nouvelles cibles et glaner des renseignements. Au long des mois et des années, le Croisé Harris se construit une bonne réputation due à son excellent travail malgré un caractère irascible. Le fait d'aider Ledroga et que celui-ci l'aide à son tour ne le dérange pas mais le chantage que fait peser le Cumazotz sur sa tête est tout autre. Le croisé nourrit une rancœur de plus en plus importante envers le monstre.

2001, après 5 ans de bons et loyaux services, Harris décide de s'acquitter de sa dette en mettant le feu au nid du Cihuateteo. Malheureusement pour lui, Ledroga fait suivre le Croisé depuis quelques temps déjà et l'Hocico occupé à cette tâche prévient à temps son maître. Le Cumazotz décide à son tour d'en finir mais à sa façon. Ledroga n'agit jamais physiquement, il veut manipuler les esprits, se servir d'humains et mettre la zizanie dans l'ordre des chasseurs de vampires.

Le Cumazotz envoie les anciens Desperados devenus Cihuateteo faire parler d'eux. Pour qu'au final, Harris commence à stresser et que tous comprennent que Ledroga et sa communauté sont de retour.

Sherman étant occupé à une mission lointaine, son superviseur décide de ne pas le mettre au courant de la réapparition du vampire (il craint que le Croisé, trop impliqué, ne prenne pas assez de recul avec l'affaire). L'enquête est donc confiée aux Pjs, Desperados depuis 6 mois. Ledroga et sa communauté sont sur leurs

gardes, ils attendent impatiemment qu'un dévampirisateur pointe le bout de son pieu. Ils n'ont donc aucun mal à capturer les Pjs qui, eux, ne s'y attendent pas le moins du monde.

Ledroga va alors jusqu'au bout de sa logique de manipulation et de complot. Il demande à Kairam, son Karmyteös, d'utiliser un rituel qui permettra d'implanter des directives dans l'esprit des Desperados. Ce rituel est à base de sang humain, que les contrôlés doivent boire. La directive, elle, est psalmodiée par le Karmyteös qui doit boire le même liquide que ses victimes. Kairam force donc les Pjs à boire le sang d'un homme fraîchement saigné. À la suite de cette cérémonie, Les Pjs tombés inconscients sont déposés par des Hocico dans un motel d'où ils ne s'éveilleront que quelques jours plus tard. Leur mémoire vient de se bloquer.

Certaines bribes vont tout de même revenir par flash-back (pour faciliter le scénario) tandis que d'autres sont définitivement perdues. Ils vont par exemple se rappeler avoir été forcé à boire du sang.

Pour résister à l'ordre, qui est d'assassiner Harris, les Desperados peuvent bien sur faire un jet de volonté toutes les heures (avec une difficulté progressive si vous le souhaitez).

Les Pjs n'ont pas donné de nouvelles à leur superviseur depuis une semaine, une équipe a donc été lancée à leur poursuite, pour les retrouver et si possible (s'ils ne sont pas morts) les ramener sains et saufs au QG. L'équipe d'Albert Malagant se compose de Tessaly Gallows, ancienne voleuse de luxe, de Rembrandt Miller, un ex-dealer en coke fana de reptiles, d'Hunter Mayhem, un ancien criminel assez mystique et de Mark Bacchman, le prêtre du groupe.

Reprise

Les Pjs ne sachant rien de leur nouvelle occupation et donc des Desperados, ils vont sûrement être sur leurs gardes (complètement paranos en fait) quand ils vont voir débarquer un groupe de 5 personnages : 1 séduisante femme et 3 hommes aux mines patibulaires, armés, accompagnés d'un prêtre en soutane. Peut-être même que certains reconnaîtront des personnes avec qui ils déjà eu affaire ou des truands réputés (Gallows ou Miller). Il ne faut pas non plus oublier que cette équipe de Desperados ne sait pas que les Pjs ont perdu la mémoire. Ils ne savent rien de la mission qui avait été confiée aux Pjs, la leur est de ramener l'équipe au bercail.

Plusieurs possibilités s'offrent alors aux Pjs pour s'y retrouver (au bercail) :

- Soit ils se font attraper comme des bleus par l'équipe expérimentée de Malagant.
- Soit ils téléphonent à quelqu'un de leur carnet d'adresse qui fait parti de Monterrey (leur superviseur est le seul numéro qu'ils aient tous en commun) et se font attraper d'à peu près la même façon.
- Soit ils se « rendent » simplement parce qu'on leur promet de leur expliquer ce qui se passe.

Une fois dans les sous-sols de Monterrey, ils auront droit à un entretien en tête-à-tête avec leur superviseur. Celui-ci leur racontera qui ils sont, leur nouvelle profession (bribes de mémoire) et leur expliquera aussi quelle était leur mission. Si vous n'arrivez vraiment pas à les faire rentrer « à la maison » faites venir à eux leur superviseur, tout simplement.

Résolutions

Harris fraîchement revenu de sa dernière opération, a été mis au parfum et souhaite rencontrer en tête-à-tête les Desperados. Les Pjs rencontre donc le fameux Croisé. Il suffit qu'ils se retrouvent seul en sa présence pour qu'une envie de meurtre occupe l'essentielle de leur pensée. Si les Pjs arrivent à se contrôler (s'ils réussissent leur jet, ils n'auront pas senti cette envie irrépressible), Harris leur demandera s'ils ne se souviennent pas avoir eu un message à lui transmettre de la part du Cumazotzi ? S'il n'a pas donné un indice ?

Harris cherche un moyen de s'en sortir. Il se dit que peut-être avec l'aide de ces Desperados il peut en finir avec le Cihuateteo. Encore faut-il les amener au nid sans que l'enquête soit douteuse, malgré tout il doit en finir vite, il a peur du Cumazotzi de ses plans.

Le fait est que la créature et ses suivants vivent toujours au même endroit, dans le même nid depuis plusieurs années. Harris n'a jamais inquiété le fier Cumazotzi.

L'enquête peut-être très courte ou très longue, ça dépend de vous, des goûts de vos Pjs et de la façon dont ils se sont débrouillés durant le début du scénario (qui peut de la même manière être très court comme relativement long).

Pour retirer l'ordre d'assassinat sur leurs têtes, ils doivent soit détruire la personne qui leur a implanté les ordres (le Karmyteös), soit exécuter l'ordre (tuer le Croisé). Le combat final peut se révéler dramatiquement intéressant s'il y a un combat entre Harris et certains de ses ex-compagnons (« Tu aurais déjà du mourir il y a 5 ans ! »), les Pjs pourront peut-être comprendre un bout de l'histoire d'Harris (peut-être même que c'est Ledroga qui racontera le passé du Croisé, fidèle à son goût pour la tragédie).

Les joueurs ont véritablement le choix en ce qui concerne la résolution de cette histoire et la rédaction du rapport à remettre à leur superviseur (vont-ils expliquer qu'ils ont été manipulés mentalement ? Vont-ils expliquer véritablement ce qui s'est passé avec Harris ?).

Vous pouvez d'ailleurs laisser s'enfuir Ledroga pour obtenir un ennemi récurrent des Pjs, le Karmyteös étant un bon prétendant pour un premier combat.

« La mort dans l'âme »

Synopsis : Les Pjs sont interpellés par un groupe d'hommes. Un des hommes leur annonce que son patron souhaiterait les rencontrer. Ils sont conduits jusqu'à une vieille bâtisse délabrée et inhabitée. Dans ce qui semble être le salon, un homme le visage caché par un masque imitant une face humaine les attend. L'ambiance est grotesque. Celui-ci leur demande de retrouver qui il est et pourquoi il est dans cet état là, moyennant finances. Il est amnésique depuis peu et la seule chose dont il soit intimement convaincu est que les Pjs sont les seuls à pouvoir l'aider. L'homme retire son masque dévoilant un visage complètement détruit. La seule piste qu'il peut leur fournir est sa chevalière aux initiales AA et le fait qu'il avait avec lui une valise pleine de billets.

Aux Pjs d'enquêter sur les disparitions de personnalités de la ville, de faire jouer leurs contacts, d'effectuer des recherches sur les initiales. Ils finiront par découvrir qu'Augusto Alvaro a disparu il y a plusieurs jours sans donner de nouvelles. S'ils parviennent à entrer dans son ancienne villa (affrontement avec les vigiles zélés et surentraînés ?), ils pourront peut-être découvrir dans son coffre-fort (code ou technique de voleur ?) des documents très intéressants. L'homme était en contact avec un Maître-Vampire dont les Pjs ont détruit le nid il y a quelques jours.

Alvaro souhaitait payer la créature en contre partie de quoi elle le transformerait en Hocico. Ce qui a dû se dérouler le jour où les Pjs ont balancé des grenades dans le repère des Cihuateteo (pas fins ces Pjs !). Miraculeusement, Alvaro n'est pas mort. Il a été défiguré et a perdu la mémoire.

Buts du scénario : retrouver l'identité d'Alvaro, comprendre pourquoi et se faire payer.

Conseils : Il faudrait que le scénario soit progressif, que tout devienne de plus en plus glauque, tragique. Alvaro par la suite peut faire un étrange mais intéressant contact.

« Les caprices de la chair »

Synopsis : Nouvelle mission pour les Desperados. Une galerie d'art en ville s'est fait cambrioler par une dizaine de personnes différentes. La plupart ne se connaissaient pas mais tous étaient des noctambules qui écoutent de la musique qui fait peur aux gens « civilisés ». Malgré les vidéos des caméras de surveillance, qui les montrent dans un état étrangement apathique, tous ont complètement niés les faits reprochés. Par ailleurs, les trois objets volés, qui n'ont pas été retrouvés, font partis d'une collection sulfureuse dont l'artiste « Luck » ne donne plus signe de vie depuis avant-hier.

Les œuvres volées sont trois constructions présentant des membres humains confectionnés à partir de graisse humaine mélangée à de la cire. L'artiste subversif se traîne une réputation scandaleuse de dégénéré qui visite régulièrement les morgues et les cimetières pour trouver ses matériaux premiers. Le jeune artiste (25 ans) n'a que très peu d'œuvres à son actif (au nombre que vous le souhaitez pour votre enquête...)

Pourquoi des gens ne se connaissant pas décident-ils de prendre d'assaut un musée et qu'est devenu Luck ?

Colm est un ancien Ginoraï, sa communauté étant détruite il y a plusieurs années, il exerce la profession de « tatoueur » n'offrant ses services que lors de soirées spécifiques qu'il organise : les « Baroques Orgies » (en français dans le texte). Il s'est adjoint les services d'Hugo, un jeune éphèbe multi-piercé, fanatique des armes blanches (lanceur de lames émérite) qu'il a transformé en Hocico.

Le Ginoraï est une véritable œuvre d'art, tatoué de la tête au pied, couverts de scarifications, il est très impressionnant. En plus de ça, et c'est ce qui fait sa particularité, il possède un don. Il peut influencer les gens qu'il tatoue jusqu'à prendre possession du corps du tatoué. Le possédé ne s'en rend pas compte, il pense avoir seulement eu une « absence ». Chaque tatouage est un pacte passé avec lui contre leurs corps. Pour rompre le pacte il faut brûler le signe.

Colm a invité Luck à une de ses soirées pour qu'il exécute une performance, la création d'une œuvre en direct (imaginez ce que vous voulez...). Le Ginoraï est littéralement tombé amoureux de l'humain et de son travail. Il ne l'a pas laissé repartir. Depuis il le séquestre dans les sous-sols de l'entrepôt où se déroulent les soirées.

Il a décidé de rassembler toutes les créations de Luck dans l'entrepôt. Il envoie donc par le biais de son don des personnes voler ces œuvres. Il a chargé Hugo d'aller au studio de l'artiste, pour éventuellement ramener des choses intéressantes. Tout devra être réuni pour la prochaine soirée qu'organise Colm où il souhaite exercer ses talents sur le pauvre Luck sombrant dans la folie qu'il souhaite transformer en œuvre d'art vivante.

Les Pjs devront enquêter dans les milieux des galeries d'art, des gens de la nuit et du body art. Qui était Luck ? Sa vie, son œuvre ? Où habitait-il ? Quels étaient ses amis ? Peut-être rencontreront-ils Hugo chez Luck, peut-être trouveront-ils un flyer ou des numéros de téléphones qui les mèneront vers l'entrepôt des « Baroques Orgies ». Si les pjs avancent trop vite, vous pouvez d'ailleurs les confronter à une poignée de possédés.

Buts du scénario : retrouver Luck et détruire Colm.

Conseils : Mettre en scène un final apocalyptique, dans un entrepôt bardé de tentures colorées alternant régulièrement avec des œuvres torturées servis par de la musique dérangement où se bousculent des hordes de personnages extravagants et décalés. Un final avec un Luck dans un piteux état... à vous de voir jusqu'où vous voulez aller et jusqu'où vos Pjs vont aller.

« Le culte contemporain »

Synopsis : Le superviseur des Pjs leur confie une mission. La sœur d'un sympathisant de l'Organisation a demandé qu'une enquête soit ouverte sur la mort de son frère Ethan Delgado. Il s'est fait abattre de trois balles à son domicile. C'est elle qui a découvert le corps, vraisemblablement quelques minutes après son décès. Elle a prévenu la police et avant son arrivée, a découvert un Dictaphone en marche dans la veste du mort, qu'elle a gardée.

Que dévoile l'écoute de la cassette ? C'est à vous de le dire, suivant l'implication et la tournure que vous souhaitez donner à votre scénario, mais il vaudrait mieux que cela reste vague (peut-être qu'un nom sera donné, celui du tueur, mais il ne permettra pas dans un premier temps de remonter à la source...).

Toujours est-il qu'Ethan (c'était un journaliste) enquêtait sur une nouvelle association marginale (une secte en résumé), d'une cinquantaine de membres, qui prône : « le détachement de tout ce qui nous relie à la société pour se retrouver seul, en osmose avec ses convictions, pour retrouver sa personnalité et pouvoir par la suite affirmer ses opinions et laisser libre cours à ses vraies envies. » (...)

Le groupe propose pour cela un « séminaire ». Par groupe de 15, les membres sont emmenés dans une région reculée, pour pouvoir véritablement se détacher de tout et où s'il le souhaite, les membres pourront recommencer une nouvelle vie. Et c'est vrai, les organisateurs, au nombre de 5, sont des humains contaminés par l'essence d'un Cumazotzi dont ils sont devenus dépendants. Ils prospectent, recrutent et ensuite, emmènent leurs victimes dans un motel sans nom, perdu au milieu de nulle part et qui affiche tout au long de

l'année « No vacancy ». Là, dans les caves abritant un temple Cihuateteo, la quinzaine d'humains est massacrée et sert de repas à une importante colonie de vampires.

Le motel est complet dicit l'Hocico qui tient le boui-boui. Mais aucune chambre ne sert jamais sauf à donner le change.

Si les Pjs arrivent à suivre le convoi, en étant discrets, ils pourront observer la cérémonie et le massacre en se faufilant par les aérations creusées en haut du plafond de l'immense salle principale souterraine. De plus, cela leur permettra de juger des forces en présence.

KTKI 5, une équipe de T.V., menée par Kalleen Cox, est parallèlement en train d'enquêter sur le groupe et les disparitions qui gravitent autour.

Buts du scénario : Poursuivre l'enquête, démanteler la secte et découvrir qui a tué Ethan (Mais cela sera-t-il possible ?)

Conseils : L'équipe de KTKI 5 peut servir comme desservir le travail des Desperados, à vous de voir suivant les opportunités. Comme à l'accoutumée, c'est un groupe de personnages qu'il peut être intéressant d'utiliser dans d'autres scénarios (pour créer une continuité dans vos Chemins de croix).

Mais alors, qui a tué Ethan Delgado ? Et bien c'est « tout simplement » Gary Aguilar, l'émissaire du Cardinal, qui a fait assassiner Delgado sur les ordres d'Alvarez. Le journaliste allait tout révéler, la vraie nature de la secte et l'existence des Cihuateteo ! Il avait été prévenu et il a continué. L'Organisation ne pouvait laisser faire.

Listes de noms de personnages

Ces noms vous serviront lorsque vous serez en situation d'improvisation. Un de vos joueurs décide de rencontrer un personnage non prévu au scénario, choisissez un nom dans cette liste, il n'aura alors pas l'impression que vous avez tiré ce personnage de votre manche en deux secondes... L'ambiance sera maintenue.

Caroline Rodd
Tamara Roland
Venise Jones
Julietta Ruano
Rosa Follen

Devon Forrestal
Lucia Burgi
River Backo
Malloy Claven
Luciano Munhead

Brian Scola
Soko Legrand
Stephano Eckard
Xander McCay
Costa Delhoja

Dylan Flores
Cameron Larkin
Tomas Herman
Zackary Dugan
John Federico

Idées de Comptines d'un soir

« Tu choisis mal ton coin mon gars. Si j'étais toi je me tirerais direct avec mes couilles tant qu'elle sont encore accrochées. Pasqu'après on peut pas dire que la vie est la même. Enfin c'est toi qui voit, tu pourras pas dire que je t'avais pas prévenu. J'ai la conscience tranquille maintenant... »

« Queens of Holy-Blood »

Synopsis : Les Pjs jouent des drag-queens qui se rendant quelque part (le "quelque part" est laissé à votre discrétion). Elles/Ils se baladent donc en van avec leur manager (un gros beauf qui est le conducteur), il fait chaud, les ventilateurs marchent à fond et les rideaux sont tirés. Manque de bol, victimes des circonstances, ils tombent en panne d'essence. Le manager dit au "filles" de pas bouger, que par chance, ils sont tombés en rade non loin d'une ville, qu'il y va et qu'il revient. Les filles ont tout intérêt à ne pas bouger pas (de toute façon si elles tentent de le suivre, quand elles sortent du van, elles/ils s'aperçoivent qu'il y a dehors un épais brouillard et qu'il a disparu dans celui-ci...) bien sur, le manager ne revient pas. Les filles n'ont plus qu'à aller le rechercher, lui et l'essence, dans une ville fantôme où ne restent plus que quelques personnes qui n'ont plus rien d'humain...

Buts du scénario : Retrouver de l'essence et survivre (« elles » devront rapidement s'apercevoir que leur manager est mort...)

Conseils : Il faut que ces drag-queens utilisent toutes les armes qu'elles trouvent... car pour 4 (les Pjs sont 4 ?) elles n'ont qu'un fusil à pompe... Donc espérons qu'il y aura des combats à la "chaussure à talon" (Vous n'avez jamais "pieuter" un vampire grâce à votre chaussure ? Et bien c'est le moment !), à la batte de base-ball, à coup de ventilateur et autres objets hautement divertissant...

« Blood Dust »

Synopsis : Une bande de malfrats, sans morale, décide d'aller cambrioler la baraque d'une petite vieille qui vit seule dans sa maison (ça vous fait fantasmer ? ? ?). Ils entrent de jour chez la retraitée, volent tous les objets de valeur, remarquent d'étranges signes (occultes ?) un peu partout. Ils se rendent au grenier et au passage, ils flinguent la mémé. Là-haut, parmi tout un tas d'objets bizarres, ils découvrent un coffre au trésor, lourdement cadenassé, qu'ils s'empressent d'ouvrir. Dedans se trouve un stock de 4-5 armes à feu (autant que de Pjs).

Les Pjs sont des armes à feu-esprits. En se concentrant fortement, ils peuvent réussir à posséder le porteur de l'arme. Il y a quelques années, leurs esprits ont été enfermés dans leurs propres armes par la vieille sorcière qu'ils étaient en train de cambrioler de nuit. La créature (un Karmyteös ? Un Sanguisuga au repos ? Un Hocico puissant ?) n'est bien sur pas morte avec les deux pauvres balles que lui a balancé un des malfrats...

Buts du scénario : Redevenir comme avant (en utilisant un rituel spécifique et le corps d'un porteur) et détruire la sorcière.

Conseils : Un des aspects tragi-comiques peut venir du fait que les porteurs des Pjs s'enchaînent : à chaque fois qu'un porteur se fait dézinguer, un badaud s'empare de l'arme et c'est reparti ! Les Pjs pourront peut-être rencontrer une autre personne dans le même cas qu'eux...

« Monterrey By Night »

Synopsis : Les Pjs incarnent des Hocico qui sont chargés par leur communauté, d'enquêter sur des humains, pour le moins bizarre, qui ont formés une sorte de secte de vampires. La communauté ne supporte pas l'affront qui est fait à la race des Cihuateteo et demande à ce que justice soit rendue. On leur a fourni deux ou trois noms et quelques photos, à eux de remonter jusqu'aux dirigeants, de les amener (pour qu'ils soient transformés en goule) et de détruire le culte.

Rapidement, ils pourront s'apercevoir que ces gens se retrouvent toujours dans le même bar goth : le « Succulus Club » et que les gens à l'intérieur se sont organisés en tribus, en clan et qu'ils miment des pouvoirs qu'ils n'ont pas (ridicules).

Buts du scénario : Retrouver le Prince de Monterrey, le ramener / le détruire et anéantir la Camarilla.

Conseils : Ne pas hésiter à mettre tous ce que vous et vos joueurs connaissez sur « la Mascarade », histoire de vous venger un peu de toutes les sales histoires auxquelles on a pu vous faire participer et surtout faites des Pnjs sur mesure... ! Vous pouvez aussi transformer le prince en un Hocio mégalomane (appelons le « Markin•Hagen ») qui a enrôlé pleins de paumés grâce à un fort pouvoir de suggestion.

« Acting with feelings »

Synopsis : Les Pjs endossent le rôle d'acteurs américains qui vont tourner un film de vampires au Mexique. Un Pj normalement constitué devrait sentir « le truc » tout de suite, se dire « qu'un des acteurs va être un Cihuateteo ». Bon et bien c'est à vous de les surprendre ! La comptine devra être jouée comme un slasher-movie, les acteurs se font buter au fur et à mesure dans des circonstances toujours plus glauques, plus occultes. C'est au cours de cette enquête, que certains des acteurs (les Pjs) vont poser des questions et chercher des indices.

Il faut donc prévoir quelques indices un peu partout pouvant à tour de rôles incriminer les uns et les autres, de sorte que tous le monde soit suspect, y compris les Pjs. Si vous faites jouer ce scénario plusieurs fois, vous pouvez même changer de coupable à chaque fois.

Buts du scénario : Retrouver le(s) tueur(s) et « finir ce putain de film ! Qu'on soit pas venu juste pour se faire buter ! »

Conseils : Il faut insister sur chaque personne, sur des actes pour le moins étrange, rendre les Pjs paranoïaques et ne pas les noyer avec 50 Pnjs, en sélectionner 10 et les faire défiler devant eux, qu'ils se choisissent chacun intimement un coupable ou, que mieux, ils se mettent d'accord sur un unique meurtrier. Et au final, à la manière de notre bon vieux Columbo, qu'ils exposent leurs hypothèses et la solution de l'énigme. La police emmènera le méchant tueur en série et vous aurait le droit au fameux épilogue...

Les Pjs caressent le gros chien blanc d'un des survivants qui se transforme en loup-garou blanc (un white wolf) et hop, combat final. Bavure des Pjs ? Peut-être que l'homme emprisonné est coupable d'un ancien crime qu'ils ont découvert au cours de leur enquête.

« Le petit manoir dans la prairie »

Synopsis : Les Pjs incarnent les membres de la famille Mygalls qui habitent dans une maison isolée de tout (ils seraient donc bon d'avoir des personnages prêtirés présentant le père, la mère et les trois enfants de 10, 15 et 20 ans). Tout commence quand Papy Mygalls revient de la lointaine ville. Il se plaint de maux de tête et dit qu'il est fatigué, il va se reposer. Il s'est arrêté sur le bord de la route pour aller pisser et pendant ce temps s'est fait voler les clefs de leur unique camionnette par une chauve-souris ! (Pire que les pies celle là). Auparavant il s'est fait mordre par la murciélago (mais ça, il se gardera bien de le dire).

Papy tombe rapidement dans un état léthargique et il n'arrête pas de baver. Au beau milieu de la nuit, le vieux se réveille et se met à contaminer toute la charmante famille. Les joueurs vont devoir fuir en pleine nuit sans voiture. Ils vont rapidement tomber sur le manoir, bâtiment qu'ils n'avaient jamais vu auparavant. Ici est le lieu de repos d'une petite famille de Cihuateteo (ne prévoyez pas trop de monde, juste de quoi se défouler). Un des membres de cette communauté possède des clefs susceptibles d'intéresser la famille Mygalls.

Buts du scénario : Survivre à tout prix, récupérer les clefs et si possible détruire tout ce qui n'est pas humain !

Conseils : Jouer cette comptine dans une ambiance « Brain Dead / Bad Taste », le mauvais goût et le gore en action. Noyer le début, l'arrivée de Papy et sa fatigue dans d'autres événements, le chien qui semble avoir la

rage, les bruits d'un truc au grenier (murciélago ou hibou ?) et des petites histoires dans le genre qui pourront retenir l'attention des joueurs et détourner leur attention. Le scénario devra être porté sur l'aspect « survival » de l'histoire.

« Fight fire with fire. Ending is near »

Synopsis : Un culte sataniste et vampirique sévit dans la ville depuis quelques temps déjà. À chaque veille de nouvelle lune, ils kidnappent un enfant et 24 heures plus tard, ils le sacrifient en l'immolant par le feu. Les Pjs sont des flics qui ont pour mission de retrouver un jeune garçon de 10 ans qui s'est fait enlever la nuit dernière alors qu'il traînait dans la rue. Il est 8 heures du matin, quand ils prennent l'affaire en main, ils ont donc moins de 16 heures devant eux.

Si l'affaire n'a toujours pas été résolue depuis 7 crimes comment vont-ils réussir en aussi peu de temps ? Il y a une petite différence avec les précédentes affaires, le père de l'enfant a un nom : Ballanter. Il était avec son fils quand celui-ci a été enlevé, le père s'est fait frapper mais avant de perdre conscience, il a entendu un des kidnappeurs parler de cette personne. Il a repris conscience quelques heures plus tard et est venu directement à la police.

Si les Pjs se mettent rapidement sur la piste du très connu et puissant magnat Massimo Ballanter, ils pourront le retrouver, torturé et assassiné (depuis quelques heures), dans sa villa située en dehors de la ville.

À partir de là, c'est à vous de faire patauger vos Pjs, à la recherche d'indices, de réseau de contacts, de visites de lieu appartenant à feu-Ballanter, de rencontre de ses proches...

Explication : L'enfant est un Cihuateteo qui ne l'est que depuis quelques jours. Alors qu'il venait de sortir du nid pour chercher une victime afin d'épancher sa soif, il s'est fait enlever par les membres d'un culte surgissant des égouts et se baladant avec des torches enflammées. Le culte est composé à 100% d'humains, pour la plupart des gens de la haute société légèrement dérangés, qui ne connaissent rien aux Cihuateteo.

Le Cumazotz du nid, relié télépathiquement à son fils, reçoit de temps à autre des visions de l'enfant. Et c'est durant l'une de ses visions que le nom de Ballanter a été évoqué. Des Hocico ont été mandatés, se sont facilement renseignés et ont trouvé Ballanter. Ils n'avaient qu'à le faire avouer mais n'étant que des incapables, ils se sont trop vite énervés. Ballanter en est mort et ils n'ont plus de pistes.

Leur dernière solution est qu'un Hocico se rende à la police, donne le change et que les flics retrouvent pour eux l'enfant. Ce qui explique le fait que l'homme ne prévienne la police que bien après l'enlèvement.

But du scénario : Retrouver la cachette du culte, sauver dans un premier temps l'enfant et anéantir le culte.

Conseils : Le raid final devra être apocalyptique, une cérémonie ayant lieu dans des sous-sols de la ville, avec un enfant se révélant être un Cihuateteo et un groupe d'humains pas préparés à l'arrivée d'une escouade de flics suivie rapidement d'une communauté de Cihuateteo en furie !

“No stake ? One steak !”

Comptine d'un soir où les joueurs incarnent des gamins

Pitch

Une amie de classe des Pjs, Vicky, qui vient de déménager les invite pour les vacances dans sa nouvelle baraque. Ce qu'elle ne sait pas c'est que son père est un chasseur de vampires qui a "migré" ici parce qu'il avait pris en filature un groupe de vampires. Ce groupe s'étant arrêté dans une bourgade non loin de la frontière mexicaine, le père a décidé d'observer. Il se doute que les vampires cherchent quelqu'un ou quelque chose, mais il ne sait pas encore quoi...

Dernières recommandations

« No stake ? One steak ! » est une comptine d'un soir où l'on joue des enfants âgés de 13 ans (Ambiance « Le Club des 5 » rencontre « Massacre à la tronçonneuse »). L'histoire se déroule sur 3 jours et 3 nuits d'hiver au Nouveau-Mexique (journées très courtes et nuits très longues...). Les événements sont assez linéaires (enfin tout est relatif... c'est aux joueurs de surprendre le MJ) et l'ambiance est plutôt sympa.

Le « groupe efficace et marrant » devrait être composé de 4 gamins (2 garçons, 2 filles + Toby le chien) mais bon je vais pas demander à vos joueurs de se travestir si ça ne les tente pas.. de toute façon - génial MJ que vous êtes - vous allez encore réussir à vous en sortir. J'insiste juste sur le fait qu'un personnage qui jouerait Toby le chien serait autrement plus marrant (vous pouvez, si vous n'avez que 4 joueurs, évoluer vers un groupe composé de 2 garçons, 1 fille et un chien).

Le scénario un peu plus en détail

Entrefilet 1

Des enfants de la ville d'Alhombra racontent avoir vu un énorme chien qui les a menacé à l'abord de la forêt située au Nord-Ouest de la ville. Ce chien, vraisemblablement enragé, n'a pas été identifié et la description du cabot n'a pas permis d'identification.

Entrefilet 2

Angelica Murphy, infirmière au cabinet médical d'Alhombra, n'est pas revenue chez elle hier soir. Enlèvement ou fuite ? le police ne laisse rien filtrer. Notre bon vieux shérif va-t-il enfin résoudre une affaire ? En tout cas il se refuse à tout commentaire pour le début de son enquête...

Entrefilet 3

Le shérif et l'adjoint d'Alhombra aidés par quelques hommes recherchent toujours les trois disparus. Leurs recherches ne privilégient aucune piste et le Shérif Willmore s'est refusé à tout commentaire.

« J'ai 13 ans et je me démerde pratiquement toujours toute seule chez moi. Mon père n'est jamais là. Enfin, il y a Toby, mais bon Toby c'est mon chien. Non, je ne vais pas jouer la martyre mais c'est vrai, ch'suis p'tête une gamine mais n'empêche que c'est pas des conneries. Ma mère est morte, il y a sept ans, dans un accident de voiture. Malgré l'âge que j'avais à l'époque, je me souviens de quelques trucs, j'ai des images dans mon cerveau. Elle me manque. Mais J'ai arrêté de pleurer hier.

Mon père est astronome, il observe les étoiles et note des trucs dessus. Assez régulièrement il change de régions pour les observer "sous un ciel différent" comme il dit. Il ne veut jamais que je vienne avec lui, il est chiant aussi. Il lui arrive souvent de s'absenter deux-trois jours. Il dit que c'est pour trouver le meilleur endroit pour avoir un meilleur ciel, mouais...

Ca fait plusieurs fois que je lui demande si je peux inviter une semaine mes meilleurs amis chez nous - juste une semaine - pour les vacances. À chaque fois, il me dit qu'il sait pas, il sait jamais. Tous le temps dans les étoiles mon père.

Sauf la fois dernière, pour la centième fois je lui ai demandé et il m'a enfin répondu oui ! Forcément heureuse, moi, j'annonce ça à mes potes le jour suivant (c'était lundi d'il y a deux semaines). Les vacances étaient dans moins une semaine, donc cool. Sauf que le hic, quand je suis rentré chez moi le soir, mon père m'attendait avec quelques valises. Il m'a ordonné d'aller dans la bagnole avec Toby et on est parti.

J'ai eu beau protester (un peu pleurer) mais rien n'y a fait, on est parti, dans la nuit, tous les deux et notre chien. Mon père a roulé plus de deux cents bornes... et pis on s'est arrêté. Mon père avait déjà loué une baraque. Alors on s'est installé. C'est là qu'il s'est excusé pour "tous ce qu'il me faisait subir" (entre nous ça va je le vit assez bien) et alors là, j'en ai profité, je lui ai parlé des "vacances" avec mes amis. Et là, il a semblait tomber de haut, en fait, il m'a regardé avec un regard tout bizarre (j'ai bien compris qu'il s'en souvenait plus). Alors j'ai recommencé j'ai refait un peu ma comédie et finalement il a accepté. Mes potes viendraient ici dès que ça serait les vacances pour eux.

Donc je leur ai tous écrits une petite lettre, avec le numéro de portable de la "famille" (mon père en a un autre mais il l'éteint tous le temps). Ils m'ont tous répondu ok. Ils arrivent demain matin (ça fera une semaine demain soir que je suis là) et mon père n'a pas arrêté de vadrouiller (je l'ai vu 3 fois depuis notre arrivé). Je sens que ça va être cool. »

Exposition de divers ustensiles

Petit exposé sur les armes que peuvent utiliser vos charmants bambins. La batte de base-ball, fabuleuse arme de prédilection de nos charmants petits garçons. Pour les plus cultivés, il doit être possible qu'il pense à fabriquer des cocktails Molotov (du moins espérons-le). Le coup de Barbie n'est pas très efficace, mais la corde à sauter - bien utilisée - peut avec un peu d'effort décapiter un vampire. Le lance-pierres n'est pas non plus à proscrire si vos petits veulent jouer au plus beau gruyère avec nos ravissants canidés.

Intermède culturel sur la région et surtout sur la ville d'Alhombra

La population d'Alhombra n'est pas très importante (5000 hab) mais il y a un peu de tout (niveau magasins). La ville semble être une sorte de refuges pour tarés (ambiance "U-turn" pour ceux qui connaissent... pour les autres, ambiance « Lynchienne ») mais contrairement aux idées reçues (frontière mexicaine = soleil à en crever, sécheresse de la nature), la ville est bordée au Nord-ouest par une sympathique petite forêt très dense (et qui -bien sur- est hantée...). À par cette miraculeuse forêt hantée faut bien avouer que les quelques arbres qui ont réussi à se regrouper ne sont pas servis par l'eau (donc allure décharnés).

Depuis que Vicky est ici, elle n'a parlé qu'à très peu de personnes, elle est restée avachie devant la télé, elle se fait copieusement chier à regarder des émissions sans fond et sans fin...

Si elle trouve l'occasion de parler un peu avec les gens du coin, pratiquement tous leur diront qu'elle a déménagé dans un coin qui craint... Les habitants sont figés dans leur rôle. La forêt est hantée. Sa maison aussi. Il y a des disparitions et tout ça sent la ville qui sent mauvais.

Chronologie éventuelle des scènes / événements

Scène de jour 1

Le père de Vicky a accepté de venir chercher les Pjs à la gare la plus proche d'Alhombra (environ une demi-heure).

Rapide description du père : Henry Boleskine est barbu, porte des lunettes de vue. Il a quarante cinq ans et à les cheveux poivre et sel.

Dès qu'il les a déposés à la maison, il les laisse et repart à son boulot... La maison est à eux ! Vicky aidée par Toby commence par leur faire faire le tour du propriétaire. Elle montre sa chambre (les Pjs filles dormiront avec elle) et indique la chambre des garçons.

Vicky adore l'astronomie et si vous ne savez pas quoi faire durant cet première après-midi, vous pouvez décider quelle est aussi fan d'astrologie (elle tire les cartes et tout et tout... :). Il va sans dire que la "passion" de Vicky pour l'astronomie a été induite par son père. Pas très consciemment, elle s'est intéressée à ce sujet pour que son père s'intéresse à elle (manque de pot... Henry, le père de Vicky n'est pas un grand fan de ça... mais il est obligé de bosser des bouquins sur le sujet lorsqu'il est en planque pour donner le change à sa fille...).

Vicky exhibe donc son... télescope, elle leur parle des comètes, des superstitions que cela a engendré durant des millénaires auprès de nombreux peuples... elle parle de tout et de rien... et le temps passe vite... si vite d'ailleurs qu'il est temps d'aller faire la bouffe...

Elle leur dira aussi que depuis qu'elle est là elle a entendu plusieurs nuits de suite des voix comme un fantôme... les gens dans le coin disent que la baraque est hantée par l'ancien propriétaire de la maison qui est décédé y'a deux ans...

Si les Pjs désirent à un moment ou un autre rencontrer le shérif, jouez le comme une vraie pourriture qui haïe les mioches... Les Pjs s'en mordront les doigts et surtout ça les dissuadera de revenir le voir.... Il n'a rien à voir avec les disparitions malgré ce que l'on pourrait croire, il est juste très incompetent... très mauvais et très bête.

Henry a loué la baraque pour quelques dollars à un vieux gâteux tout maigrichon qui depuis la mort de sa femme s'amuse à collectionner toutes les baraques des gens du coin qui décident de déménager... Il en possède trois dans les environs et les loue (toutes les autres sont prises). Cette baraque où ils habitent c'est celle de son frère qui est mort, il y a deux ans et qui lui a légué.

Malheureusement pour Vicky et les Pjs, ce pervers hypocrite un peu à la masse est très très près de ses biens. Le vieux, habitant à trois maisons de là, s'est aperçu que des immondes petites pestes venaient d'arriver dans SA maison... il va passer tous les jours vérifier que tout se passe bien... tous les jours (aux heures que vous voulez... bien amené ça peut donner une bonne situation.... du style on tape à la porte tard dans la nuit, sans donner son nom....le papy en effet n'arrivait pas à dormir parce qu'il avait oublié de leur dire qu'il ne fallait pas monter dans les chambres avec leurs chaussures car le tapis de l'escalier est très dur à laver... un truc dans le genre...).

Scène de nuit 1

Après avoir mangé et après avoir vu un super film trop bien (genre *Scream 2* c'est parfait pour eux et pour l'époque), Vicky proposera aux Pjs, au lieu d'aller dormir, d'aller faire le mur (bon c'est vrai il n'y a personne dans la baraque à part eux mais c'est plus marrant de passer par les fenêtres que par-devant...). Descente improvisée avec les draps du lit ? c'est à vous de voir...

Surtout qu'ils n'oublient pas les lampes-torches.

Vicky leur parlera de la forêt qu'on dit hantée en racontant tout un tas de trucs vachement horrible qui font peur aux enfants. C'est à ce moment que vous devez insister sur la description de la forêt et des arbres, de l'ambiance étrangement humide qui règne, de l'odeur de la végétation, des grosses branches qui dépassent du sol, du terrain vallonné sur lequel est "bâtie" la forêt. Il faut insister sur le brouillard assez dense, les couleurs des arbres... (d'ailleurs si vous avez ça sous la main, c'est le moment de mettre une petite musique d'ambiance).

Au moment où vous voulez (attention c'est le climax de la scène !!), les personnages doivent se sentir pourchassés, il serait plus intéressant que les personnes (3-4) qui les pourchassent soient en rapport avec les "rumeurs" qu'a raconté Vicky quelques heures/minutes auparavant (dans le genre : un groupe de serial killers blafards). Toby se met à gémir. En fait ce ne sont "que" des Goules qui surveillent si des indésirables arrivent en direction du manoir... Il faut à ce moment partager les personnages (et les joueurs)... Tous doivent courir effrayés un peu n'importe comment, ils doivent fuir et durant cette fuite, ils peuvent se perdre de vue.... c'est plus flippant et meilleur niveau ambiance, un d'eux peut se prendre les pieds dans une branche d'arbre, un autre peut perdre sa lampe... Ainsi de suite.. à vous de voir, le tout c'est

juste de les stresser... Certains d'entre eux peuvent même voir relativement bien le faciès blafard de leurs poursuivants...

Derrière eux, il y a les "monstres" et devant eux se dévoile une clairière...

... Où ils se retrouvent face à face avec un être. En fond, on peut entendre un étrange vrombissement... La créature est éclairée très fortement par l'arrière. Ils ne voient que le contour de la créature, cette chose qui s'avance rapidement vers eux tend au PJ le plus proche un truc... Si le PJ s'approche, il peut s'apercevoir que ce n'est qu'une carte de visite. Il peut aussi mieux voir les contours et la personne elle-même, un homme d'une cinquantaine d'années. Sur la carte, il est écrit que l'homme est un détective privé ! Il dit à tous le monde, de venir avec lui, qu'il ne faut pas rester ici et il les amène à sa Jeep (c'est elle qui éclaire et qui fait du bruit...). il ramène les gamins chez eux. Si les Pjs lui posent des questions, il leur répondra qu'il enquête sur une personne qui a disparu. Il se présente Jack Murphy.

Scène de jour 2

Au petit matin, le paperboy distribue la gazette locale qui paraît tous les mois. Ils peuvent y lire qu'en moins d'une semaine (la semaine dernière), il y a eu trois disparitions (on montre les photos des disparus). Certains des Pjs peuvent reconnaître les poursuivants de la nuit dernière comme étant les disparus !



S'ils en ont l'idée et l'envie, ils peuvent aller à la mairie où se trouve la ridicule bibliothèque du patelin. Parmi les faits divers racontés dans les journaux de la région, on peut apprendre que les 3 disparus de la semaine sont : un chasseur Robert "shoot them all" Dickins et son chien Rubby 'un doberman', une infirmière Angelica Murphy et Jeremiah, le fossoyeur du cimetière de la ville.

Depuis plus d'une dizaine d'années, des gens disparaissent - relativement peu - mais c'est toujours ça ! (5 personnes ont disparu en une dizaine d'années)

Un article datant d'environ deux ans, raconte brièvement comment Jojo le veuf a hérité de la baraque où habite en ce moment Vicky et les Pjs... En effet, depuis 2 ans la baraque a été louée deux fois et à chaque fois les occupants se sont pleins d'entendre des voix la nuit !!! Depuis, tout le monde dit que la baraque est hantée par le vieux fou de Georges (un pépé qui de son vivant était très peu aimé... tout le monde le trouvait bizarre...).

Les personnages peuvent ainsi passer l'après-midi à lire les coupures de presse, ils peuvent tenter de discuter avec des personnes en rapport avec les articles. Tout d'abord le bibliothécaire ou les familles des disparus, si elles se trouvent encore ici... Rien n'est moins sûr. Ils peuvent si l'envie leur dit vraiment aller faire un tour au cimetière voir, le nouveau fossoyeur encore plus flippant que le précédent...

Au détour d'une rue de la ville, ils pourront apercevoir la Jeep de Murphy. Celui-ci cherchant des renseignements un peu partout à propos d'Angelica (il est son père).

Les Pjs auront aussi le droit dans la journée à la visite de l'affreux Jojo, proprio de la baraque, une rencontre que je vous laisse le soin d'imaginer...

Les Pjs peuvent aussi décider de se rendre une nouvelle fois dans la forêt (mais pour une fois en plein jour). En galérant un peu, ils peuvent - avec de la chance - tomber sur la manoir. Une fourgonnette est garée à une centaine de mètres du manoir. Un Hocico (Dickins) avec un doberman (un peu bizarre le chien...) est sur le perron de la maison et attend on se sait quoi (en fait, elle surveille), les 3 autres Goules dont aussi dans le coin.

Le manoir est sinistre, son allure et son style contrastent fortement avec les habitations du coin (à vrai dire, on a vraiment l'impression qu'il ne vient pas du tout de la même région et surtout de la même époque).

Si les Pjs se renseignent sur le manoir (en demandant au bibliothécaire), en remontant deux cents ans auparavant, on peut trouver mention du manoir. Il était habité par un Homme (pas de description) surnommé Karmyteös et qui était considéré comme un sorcier malfaisant dans la région. Les gens en avaient peur. Jusqu'à ce qu'un homme, un blanc, décide d'aller chez lui, lui "parler". Cet homme dont on ne connaît pas le nom non plus n'est jamais revenu mais depuis on a jamais entendu parler de Karmyteös.

Hein ?... Explique !

Les Cihuateteo, eux, ont appris récemment de la bouche d'un nomade de leur famille (qui avait connu Karmyteös il y a des années), que L'ancien Vampire avait habité ici et qu'il était sûrement en torpeur depuis toutes ces années...

Il faut savoir que Karmyteös est le nom que se donne les Cihuateteo de "génération en génération" pour désigner un vampire qui possède de nombreuses et puissantes connaissances de rituels occultes.

Les Cihuateteo ont donc désigné un petit groupe de 4 vampires pour aller vérifier les dires du nomade. Une Goule a conduit les vampires à la baraque et depuis nos amis canidés cherchent et fouille la crypte située sous la maison dans l'espoir de trouver le vampire en torpeur dans son tombeau (et par la même occasion trouver un ou deux grimoires intéressants... à ramener à leur groupe...).

L'Hocico a "attrapé" Robert Dickins et son chien alors que ceux-ci s'approchaient trop près de la propriété... Angelica, elle, a décidé de fuir son boulot de misérable infirmière sur un coup de tête, elle a avait décidé de faire du stop pour partir de ce trou, mais dans le coin faut dire : y'a pas beaucoup de voitures donc celle a du commencer le chemin à pieds, ce qui l'a amené jusqu'aux abords de la forêt et là, une Goule en manque de compagnie l'a remarquée... Et pis pour Jeremiah c'est encore plus simple, toujours au cimetière, les Goules ne pouvaient pas le manquer...

Dernier point : Les Goules ont remarqué la Jeep du père de Vicky dans le coin, ils se doutent que c'est un chasseur de vampires mais ils attendent le moment opportun pour "l'attraper"...

Scène de nuit 2

Henry revient à la maison, il semble assez agité, il va voir Vicky dans sa chambre, détourne l'attention pour cacher son carnet (sous le lit ?) dans la chambre de sa fille et repart.... il sent que les Goules sont à sa poursuite... Sa fille ne le reverra jamais vivant.

Vicky crevée par la journée et la nuit d'hier décide d'aller dormir, libre aux Pjs de faire comme elle... Ce soir aura lieu la rencontre avec des fantômes...

Variez la façon dont vos Pjs vont tomber nez à nez avec eux (ils doivent normalement être en deux chambres séparées...). Vous pouvez en faire réveiller un par le bruit, le long son émanant du couloir et réveillez les autres par la sensation de froid et les gouttelettes qui perlent sur leur visage quand le fantôme les traverse. De toute façon y'a pas un mais cinq fantômes qui traînent dans la maison. Ils ont tous perdu l'usage de la parole et ne songe (s'il est possible à des fantômes de songer...) plus qu'à une chose : s'en aller. Alors vous allez me dire : Pourquoi hantent-ils la baraque du vieux George ? Eh bien - je sais c'est vraiment spécial - mais c'est le vieux George qui les a assassinés. Dès qu'il a commencé à être un peu gâteux, il s'est mis à refroidir tous ceux qui lui revenaient pas... enfin 5 meurtres sur une dizaine d'années faut dire c'est pas énorme...

Enfin toujours est-il que ce vieux fou les a tous fait horriblement souffrir, il ne les tuait pas tout de suite, il les enchaînait dans sa cave "secrète".

A parte

Cette baraque a une cave extérieure (comme toutes les baraques du coin). Elle est relativement visible et les Pjs l'ont sûrement déjà remarquée, mais ce que personne ne sait c'est que George, du temps où il était plus jeune et moins mort, avait construit avec son frère une cave à l'intérieur. Une cave où il pouvait

entasser tous son bon vin. Parce que selon lui une cave à l'extérieur c'était pas très sur on pouvait toujours lui voler sa binasse...

Je tiens aussi à préciser que Jojo n'a pas été au courant des meurtres avant longtemps... En fait, il le sait depuis moins de deux ans. En effet quand son frère est décédé et qu'il a hérité de la maison, il s'est empressé de voir s'il y avait encore du vin... Il n'y avait plus de vin mais cinq squelettes les mains liées à des chaînes. Il a de suite compris ce qui c'était passé... mais bien sur il n'a jamais rien dit.

C'est un peu pour ça que le Jojo, il flippe quand il voit des gamins qui courent partout et pis c'est connu à c't'âge là c'est curieux !

Reprise

Donc en fait les fantômes n'attendent qu'une chose c'est d'être découvert pour pouvoir se reposer et ainsi se venger de leur meurtrier même mort...

Si l'on ne prend pas peur, les fantômes tentent d'amener les personnages vers le lieu où ils "reposent"... Les fantômes baissent la température environnante où qu'ils se trouvent et dès qu'ils touchent quelque chose cette chose s'humidifie et les Pjs "font de la fumée" quand ils parlent en leur présence.

Je vous laisse le soin de planquer la cave où vous le voulez du moment que les Pjs n'ont pas trop "chercher" dans le coin...

Scène de jour 3

C'est durant cette journée que les personnages et Vicky doivent découvrir le carnet d'Henry, il la rapidement glissé sous le lit de la petite hier soir. Enfin, ils doivent tomber dessus à un moment, c'est ce qui compte. Vicky le reconnaîtra immédiatement, elle sait que c'est sur ce livre que son père note toutes ses études sur les étoiles... En le lisant, elle tombera de haut. Son père lui a adressé une lettre, sur laquelle il s'excuse, il lui demande pardon, pour lui avoir menti...

Dans le carnet, le père explique ce qu'il a pu découvrir... il dit qu'il faut qu'il fasse des recherches sur le nom de la personne qui vivait ici. Il a écrit un mot seul (un nom propre ?) qu'il a entouré de rouge : KARMYTEÖS ?.

Sur le carnet, il est aussi écrit qu'il a rencontré Jack Murphy, un détective qu'il a pris au début pour un "chasseur de vampires", qui a l'air d'être assez fort "mentalement" pour résister à La vérité... mais qu'il ne lui en a pas encore parlé... il dit qu'il va aller le voir là où il loge à l'hôtel de la ville... Henry mentionne aussi la ville d'où sont partis les vampires le lieu où se retrouvent le gros de la troupe...

Il est possible que les Pjs ne se renseignent sur Karmyteös qu'à partir de ce moment. Comme tout à l'heure, le bibliothécaire peut leur donner des informations mais Jack Murphy est sûrement maintenant la personne la plus compétente... Il sait que Karmyteös était un sorcier et qu'il vivait ici, il a compris que des créatures étranges vivent là, et il a même observé que sa fille a été transformée... elle est bizarre, mais il l'a prend toujours pour sa fille... alors attention.

Scène de nuit 3 : final

Les Pjs vont sûrement faire appel à Jack Murphy pour les aider dans leur tâche. Celui-ci prendra assez bien la nouvelle comme quoi ce sont des vampires (malgré que sa fille en fasse parti). Il s'y attendait un peu, il préconise donc de prendre des torches, des crucifix et tout le bazar "habituel"... Ils vont sûrement se diriger vers le manoir tous armés (il vaudrait mieux, du moins, c'est plus prudent).

S'il fait encore jour, une Goule est postée devant la maison et les trois autres sont dans les alentours, à l'intérieur les vampires dorment en mode "chauve souris" c'est à dire qu'ils ont le physique de chauve souris et qu'ils ont les "pieds" au plafond, la tête en bas.

S'il fait nuit, les Goules sont toutes dans les bois à surveiller et les vampires au "sous-sol", dans la crypte, travaillent à l'excavation du tombeau du Karmyteös... le plus marrant serait que les Pjs et Murphy arrivent au moment où le tombeau de Karmyteös va être ouvert !

Les Goules dans les bois sont aidées par une nouvelle recrue : le père de Vicky est de la partie (en goule bien sur).

Le climax du scénario doit être l'ouverture de la tombe... où à l'intérieur siège un sale squelette qui tient un épais grimoire... ce qui laisse tous les connaisseurs sans voix !

En effet un vampire en squelette c'est tout bonnement impossible... à moins que... cette dépouille soit celle de l'homme blanc d'il y a deux cents ans... le Karmyteös l'a mis dans son propre cercueil (tiens un cercueil c'est une manière de vampire européen...) pour faire croire à sa torpeur ? Aucune trace donc du Karmyteös.

Il va sans dire que les Vampires sont, malgré la vue du grimoire, assez énervés... un combat à mort s'engage...

Au beau milieu du combat vous pouvez faire intervenir Jojo le pervers : "J'me doutais bien que ces affreux garnements étaient encore en train de faire des conneries" bien sur c'est le genre de Pnjs qui doit passer à la moulinette !

Une Goule doit s'enfuir avec le grimoire, les vampires bloquant le passage (grimoire qui contient un rituel à effectuer lors d'une éclipse... un truc dans le genre...).

Voilà voilà, apothéose sanglante, là c'est à vous de gérer.

Si tous les Pjs n'ont pas été tués et surtout si Murphy est toujours vivant vous pouvez écrire un second scénario, où les personnages aidés par un "adulte" (Murphy en l'occurrence) irons frapper le nid de Vampires...

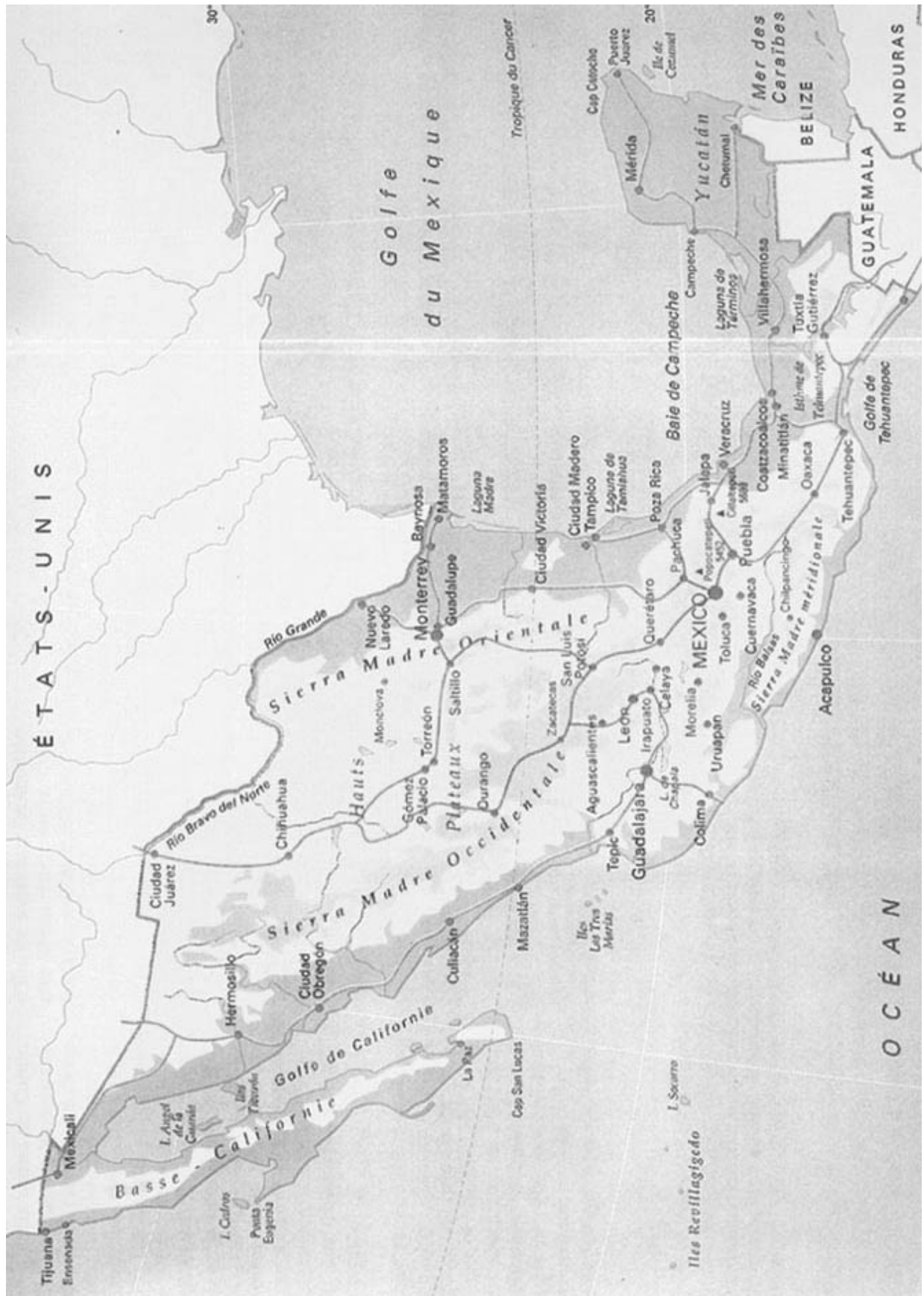
Il est seul.
Seul et encerclé.
Seul contre une armée.

Tous les autres sont morts.
Il n'y a plus que lui.
Il ne peut plus compter sur personne.

Seul.
Seul face aux autres.
Seul face à eux.

Ce n'est pas son genre et pourtant, il a peur.
Il a compris à quoi il avait affaire même si c'est impossible.
C'est impossible.

De toute façon, il n'a plus de temps,
Il n'a plus de balles,
Il n'a plus le choix,
Il n'a plus qu'une solution.



RESERVOIR BATS

SURVIVRE ENCORE QUELQUES HEURES - FICHE DE PERSONNAGE

NOM _____ SURNOM _____
PROFESSION _____ JOUEUR _____

<table border="1"><tr><td>PHYSIS</td><td>PSYCHE</td></tr><tr><td>FOR _____</td><td>INT _____</td></tr><tr><td>CON _____</td><td>SAG _____</td></tr><tr><td>DEX _____</td><td>PER _____</td></tr><tr><td>APP _____</td><td>CHA _____</td></tr></table>	PHYSIS	PSYCHE	FOR _____	INT _____	CON _____	SAG _____	DEX _____	PER _____	APP _____	CHA _____	<table border="1"><tr><td>DESCRIPTION</td></tr><tr><td>Taille _____ Poids _____</td></tr><tr><td>Âge _____ Sexe _____</td></tr><tr><td>Apparence _____</td></tr><tr><td>Traits de caractère _____</td></tr><tr><td>_____</td></tr><tr><td>Histoire _____</td></tr><tr><td>_____</td></tr></table>	DESCRIPTION	Taille _____ Poids _____	Âge _____ Sexe _____	Apparence _____	Traits de caractère _____	_____	Histoire _____	_____																
PHYSIS	PSYCHE																																		
FOR _____	INT _____																																		
CON _____	SAG _____																																		
DEX _____	PER _____																																		
APP _____	CHA _____																																		
DESCRIPTION																																			
Taille _____ Poids _____																																			
Âge _____ Sexe _____																																			
Apparence _____																																			
Traits de caractère _____																																			

Histoire _____																																			

<table border="1"><tr><td>Physis</td></tr><tr><td>Discrétion _____</td></tr><tr><td>Dissimulation _____</td></tr><tr><td>Habilité _____</td></tr><tr><td>Hard-logique _____</td></tr><tr><td>Sens _____</td></tr><tr><td>Sports _____</td></tr><tr><td>_____</td></tr><tr><td>Psyché</td></tr><tr><td>Foi _____</td></tr><tr><td>Persuasion _____</td></tr><tr><td>Premiers soins _____</td></tr><tr><td>Psychologie _____</td></tr><tr><td>Recherche _____</td></tr><tr><td>Soft-logique _____</td></tr><tr><td>_____</td></tr><tr><td>Confrontation</td></tr><tr><td>Armes à feu _____</td></tr><tr><td>Armes blanches _____</td></tr><tr><td>Corps à corps _____</td></tr><tr><td>_____</td></tr></table>	Physis	Discrétion _____	Dissimulation _____	Habilité _____	Hard-logique _____	Sens _____	Sports _____	_____	Psyché	Foi _____	Persuasion _____	Premiers soins _____	Psychologie _____	Recherche _____	Soft-logique _____	_____	Confrontation	Armes à feu _____	Armes blanches _____	Corps à corps _____	_____	<table border="1"><tr><td>Bonus DOM _____</td><td rowspan="2">ACTIONS</td></tr><tr><td>Bonus d'XP _____</td></tr><tr><td>PALMARES</td><td>DESTIN _____</td></tr><tr><td>EXPERIENCE</td><td>FOLIE _____</td></tr><tr><td></td><td>INITIATIVE _____</td></tr><tr><td></td><td>VOLONTE _____</td></tr></table> <table border="1"><tr><td>Points de Vie _____</td></tr><tr><td>Protection _____ / _____</td></tr></table>	Bonus DOM _____	ACTIONS	Bonus d'XP _____	PALMARES	DESTIN _____	EXPERIENCE	FOLIE _____		INITIATIVE _____		VOLONTE _____	Points de Vie _____	Protection _____ / _____
Physis																																			
Discrétion _____																																			
Dissimulation _____																																			
Habilité _____																																			
Hard-logique _____																																			
Sens _____																																			
Sports _____																																			

Psyché																																			
Foi _____																																			
Persuasion _____																																			
Premiers soins _____																																			
Psychologie _____																																			
Recherche _____																																			
Soft-logique _____																																			

Confrontation																																			
Armes à feu _____																																			
Armes blanches _____																																			
Corps à corps _____																																			

Bonus DOM _____	ACTIONS																																		
Bonus d'XP _____																																			
PALMARES	DESTIN _____																																		
EXPERIENCE	FOLIE _____																																		
	INITIATIVE _____																																		
	VOLONTE _____																																		
Points de Vie _____																																			
Protection _____ / _____																																			
<table border="1"><tr><td>EQUIPEMENT</td></tr><tr><td>_____</td></tr><tr><td>_____</td></tr><tr><td>_____</td></tr><tr><td>_____</td></tr><tr><td>_____</td></tr></table>		EQUIPEMENT	_____	_____	_____	_____	_____																												
EQUIPEMENT																																			

<table border="1"><tr><td>NOM de l'ARME</td><td>CAL</td><td>CHA</td><td>ReCH</td><td>POR</td><td>MOD</td><td>DEGATS</td></tr><tr><td>_____</td><td>_____</td><td>_____</td><td>_____</td><td>_____</td><td>_____</td><td>_____</td></tr><tr><td>_____</td><td>_____</td><td>_____</td><td>_____</td><td>_____</td><td>_____</td><td>_____</td></tr></table>		NOM de l'ARME	CAL	CHA	ReCH	POR	MOD	DEGATS	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____													
NOM de l'ARME	CAL	CHA	ReCH	POR	MOD	DEGATS																													
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____																													
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____																													

CONTACTS _____ _____ _____ _____ _____
ALLIES _____ _____ _____ _____
ENNEMIS _____ _____ _____ _____
ARTEFACTS, RELIQUES & RITUELS _____ _____ _____ _____ _____ _____

NOTES _____ _____ _____ _____ _____ _____ _____ _____ _____ _____ _____ _____ _____

NOM de l'ARME	CAL	CHA	ReCH	POR	MOD	DEGATS

RESERVOIR BATS

ABSOUJRE ENCORE QUELQUES ÂMES - FICHE DE CROISE

NOM _____ SURNOM _____
PROFESSION _____ JOUEUR _____

PHYSIS	PSYCHE
FOR	INT
CON	SAG
DEX	PER
APP	CHA

DESCRIPTION	
Taille	Poids
Âge	Sexe
Apparence	
Traits de caractère	
Histoire	

Physis
Discrétion
Dissimulation
Habilité
Hard-logique
Sens
Sports

Psyché
Foi
Persuasion
Premiers soins
Psychologie
Recherche
Soft-logique

Confrontation
Armes à feu
Armes blanches
Corps à corps

Bonus DOM	ACTIONS
Bonus d'XP	
Mod. de FOI	DESTIN
EXPERIENCE	FOLIE
	INITIATIVE
	VOLONTE

Points de Vie
Protection /

EQUIPEMENT

NOM de l'ARME	MOD	CAL	CHA	ReCH	POR	DEGATS

	CONTACTS
	<hr/>
	<hr/>
	<hr/>
	<hr/>
	<hr/>
	ALLIES
	ENNEMIS
	ARTEFACTS & RELIQUES
	NOTES

NOM du RITUEL	FOI - difficulté Vitesse & Durée Portée	DESCRIPTION
<i>Absolution</i>		
<i>Introspection</i>		
<i>Protection</i>		