

Scénario Nuit Tenebrae - E.D.I.L.

Bordeaux le 28/10/2006



La vengeance est un plat qui se mange... chaud !

Synopsis : Les PJs sont des flics à la Nouvelle Orléans. Après un raid qui s'est révélé être catastrophique, les PJs cherchent à faire tomber la tête d'un gang impliqué dans un trafic de crack. Ils sont peu à peu confrontés au surnaturel, plongeant dans l'univers glauque du Vaudou alors que quelqu'un ou plutôt quelque chose semble leur en vouloir...

Thème : Une enquête policière qui tourne au règlement de comptes.

Ambiance : La plongée dans les bas fonds permet de lever le voile sur l'étrange.

Scénario pour *le Monde des Ténèbres* écrit par **Selpoivre**
(selpoivre@gmail.com / <http://meuh.fullbox.org/blog>)

Livres nécessaires : *The World of Darkness* (livre de règles, traduit par Hexagonal sous le titre *Le Monde des Ténèbres*).

Livres optionnels (les éléments nécessaires sont repris ici) : *Tales of the 13th Precinct*, *Armory*, et le livre de base de *Promethean : the Created*

Dramatis personae : Les PJs

Les personnages joueurs sont tous flics à la Nouvelle Orléans et appartiennent tous à la division Narcotics du NOPD (New Orleans Police Department). Les paragraphes ci-dessous résument l'histoire de chaque protagoniste, telle que les autres la connaissent :

Le vétéran : Jeffrey est un vieux flic à l'approche de la retraite. Il est le seul à avoir une famille (1 femme et 2 fils) et tout ce qui l'intéresse est de garder profile bas pour rester en vie et pouvoir réaliser son rêve : construire un bateau avec ses fils. Après avoir passé toute sa vie à n'être « qu'un petit flic de terrain », la hiérarchie l'a nommé Détective Sergent pour le récompenser et mettre à profit son expérience du terrain.

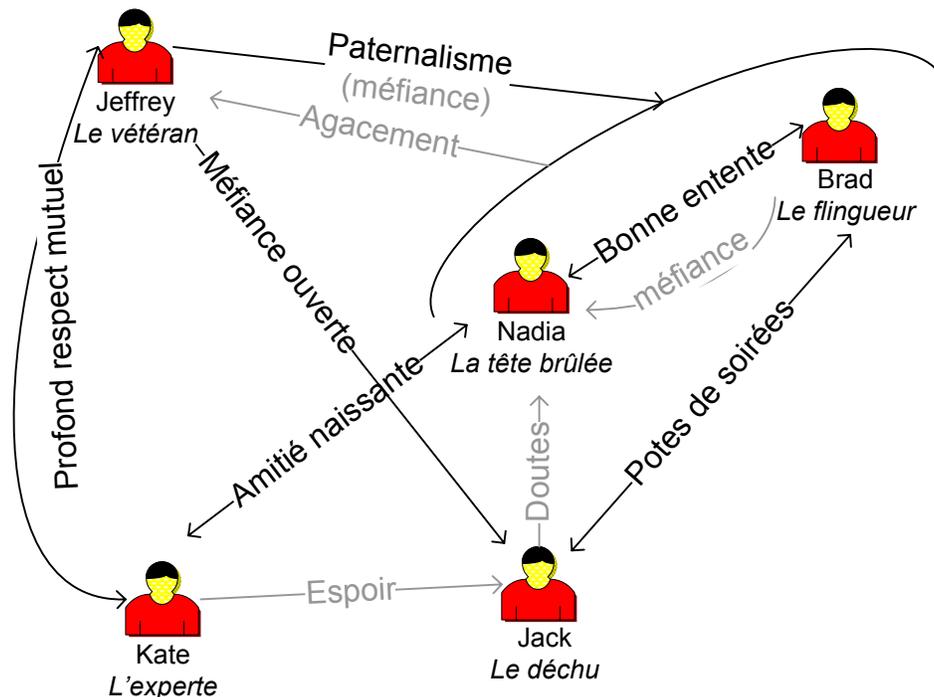
La tête brûlée : Nadia est la fille du commissaire principal du NOPD, et tout le monde est bien sûr au courant. Bien qu'elle ne soit la que depuis peu de temps, elle a également réussi à se forger une autre réputation : celle d'une tête brûlée presque droguée aux poursuites en voiture. En dehors du boulot, Nadia est une vraie passionnée de mécanique et de véhicules sur roues.

Le flingueur : Brad était un gamin des rues, élevé à la dure dans le ghetto noir au dessus de Mid City. Quand son frère cadet fût descendu par un gang adverse pour avoir marché sur le mauvais trottoir, le jeune Brad eut un flash : la situation de son quartier devait être redressée, et s'il voulait y faire quelque chose il n'y avait qu'une solution : rentrer dans la police...

L'experte : Kate est une experte de terrain, a mi chemin entre le laborantin de la police scientifique et le détective ordinaire. Il y a quelques années, quand les séries télé « C.S.I. » ont commencé a cartonner, le commissaire principal du NOPD a cru bon l'affecter sur le terrain, pour redorer l'image de la police. Au-delà de son travail, Kate est également une passionnée d'anthropologie, et plus particulièrement des religions et mythes animistes d'Afrique.

Le déchu : Jack était jadis un excellent élément de la DEA à New York. Malheureusement pour lui, il dérapa lors d'une infiltration dans la Mafia New Yorkaise et sombra dans la déchéance de la drogue. Quand ses supérieurs l'apprirent, ils l'exfiltrèrent immédiatement puis l'exclurent des équipes de terrain de la DEA. Anéantit, Jack démissionna et se rendit à la Nouvelle Orléans où il postula à la NOPD. Depuis, il officie comme détective dans la division Narcotics, où tout le monde se méfie de lui. En dehors de son boulot, qu'il considère comme purement alimentaire, Jack est un éternel fêtard et habitué du monde de la nuit.

Opinions et sentiments avoués ou non entre les PJs :



Légende :

Ce schéma présente en noir les opinions et les sentiments exprimés habituellement par les protagonistes. En gris sont précisées les opinions que chacun a jusqu'à présent gardé pour soi.

Trame des événements

INTRODUCTION : L'ENTREPOT DES TRAFICANTS
(Durée approximative : Une heure)

Contexte : Une opération coup de poing est menée dans le ghetto noir situé à l'est de Mid City, entre le City Park Avenue, Airline Highway et l'échangeur de l'autoroute.

Le quartier est franchement glauque, tombe en ruines par moments et est considéré officieusement comme une zone de non-droit par le NOPD. Il est le domaine de gangs afro-américains, habituellement trop occupés à se déchirer entre eux pour que la police daigne intervenir.

Récemment, le calme plat s'est installé dans le quartier, à la grande joie des habitants « rangés ». Mais il y a 3 mois, le quartier Français a été littéralement inondé par un nouvel arrivage de crack et de cocaïne, apparemment hors des circuits habituels. La division Narcotics du NOPD a pu remonter la filière jusque dans le ghetto et apprendre que quelqu'un a récemment rassemblé les gangs et monté cette importation, mais elle ignore l'identité de la tête du réseau.

La préparation : Une importante réunion doit avoir lieu ce soir et le mystérieux chef du trafic devrait y participer.

- La réunion aura lieu dans un vieil entrepôt désaffecté près de l'autoroute.
- L'objectif est de donner l'assaut, avec l'aide du SWAT et de tenter d'appréhender le plus de monde possible.
- Les suspects doivent être considérés comme armés et dangereux.

L'opération : L'assaut est donné aussitôt les flics arrivés sur les lieux. Les personnages sont affectés à la même équipe et sont censés passer par l'arrière de l'entrepôt, appuyé par une équipe du SWAT.

Le carnage : L'intervention dégénère rapidement en une véritable scène de guerre. Les flics sont plus compétents, mieux armés mais moins nombreux que les gangers, qui sont pris par surprise.

- Les PJs entrent par l'arrière, constitué de couloirs et de vieux bureaux désaffectés.
- Des gangers mal préparés ouvrent le feu dès leur arrivée. Vous pouvez utiliser les caractéristiques présentées à la fin du livre de base du Monde des Ténèbres.
- Les PJs sont rapidement face à un barrage (une vieille armoire métallique renversée) face à trois adversaires. Derrière leurs adversaires, on peut remarquer (**Wits + Composure – 2**) deux bombes de gaz, probablement entassées la depuis des années.
- Entre deux coups de feu, on peut entendre (**Wits + Composure – 3**) un cri de panique et quelques pleurs. Il semblerait (**Composure + Empathy – 2**) qu'il s'agisse des pleurs d'une jeune femme.
- La situation dégénère quand une balle perdue atteint l'une des bombes, qui explose instantanément.

L'explosion : L'explosion souffle une partie des murs de l'entrepôt, tuant presque une dizaine de trafiquants et en blessant une autre dizaine. Les PJs sont soufflés et perdent connaissance.

ACTE 1 : ETAT DES LIEUX :

(Durée approximative : Deux à trois heures)

Réveil : Les PJs se réveillent dans l'hôpital proche de leur commissariat dans Uptown. Ils sont tous les cinq allongés dans la même chambre.

Les médecins leurs diagnostiquent uniquement un léger traumatisme : ils ont eu beaucoup de chance. Ils reçoivent la visite de l'officier Lance Schachter (un bleu affecté aux narcotiques depuis peu). Il leur transmet un message du capitaine Burch : se rendre au commissariat d'Uptown dès que les toubibs auront fini de les rafistoler.



Capitaine Janessa Burch
(Head of Narcotics
Division)

Etat des lieux : Au commissariat d'Uptown, les PJs sont immédiatement reçus par le capitaine Burch.

- L'opération est un échec cuisant : les médias accusent les flics d'avoir réglé leurs comptes avec les gangs en organisant un véritable massacre. De plus, la mystérieuse tête du trafic n'est pas parmi les victimes du raid.
 - Le SWAT se lave les mains et rejette la responsabilité sur le NOPD.
 - Le commissaire principal soutient pour l'instant Burch, mais cela ne va probablement pas durer.
 - La seule issue positive pour la division serait de mettre la main sur la tête du trafic avant que les médias ne deviennent vraiment des chiens enragés.
 - Burch leur apprend néanmoins que le SWAT a arrêté et transféré au commissariat d'Uptown un trafiquant bien connu des services de police : Joey Cooper, alias « Snitch ». Cooper se trouve en salle d'interrogatoire.
- Il est absolument nécessaire d'arracher à Snitch le nom de la tête du réseau.

Piste : Interrogatoire de Snitch : Snitch s'est révélé muet comme une tombe jusqu'à présent, mais un bon interrogatoire peut le faire craquer :

- **Wits + Intimidation + 1 vs Stamina + Resolve** pour l'interroger. Jet contesté étendu : 4 succès nécessaires, 1 jet par demi heure.
- Une fois qu'il a craqué, Snitch révélera les infos suivantes contre son entrée dans le programme de protection des témoins.
 - La tête du trafic est un certain Marvin Sheppard surnommé Marv'.
 - Sheppard aurait réussi à rassembler les 3 principaux gangs : les Red Cats, les New Orleans Crips et les Black Panthers.

- Il ne connaissais pas Sheppard avant, et affirme qu'il semblait être sorti de nulle part.
- D'après lui, Sheppard est appuyé par des huiles haut placées dans le crime organisé

Pistes : Recherches sur Sheppard : Sheppard a effectivement un petit dossier au NOPD, mais celui-ci a fait partie des dossiers pris dans un incendie accidentel il y a 3 semaines. Tout ce qu'il en reste est quelques bribes d'informations sur électronique (**Intelligence / Wits + Computers + 1**) :

- Qualifié de petite frappe jusqu'à présent, très peu impliqué dans des affaires criminelles.
- A un frère actuellement en prison (Pénitencier Fédéral Marion) pour vol à main armée. Son frère, Jim Sheppard est soupçonné d'appartenir aux Red Caps mais n'a jamais rien avoué.
- Il y a six mois, le nom de Sheppard ressort dans une enquête de la Vice Division
- Domicile non mentionné [*Le seul Sheppard du ghetto dans l'annuaire est une madame Maria Sheppard, décédée il y a 2 jours d'un accident de la route.*]

Piste : La Vice Division : Un inspecteur pourra révéler ces informations, à contrecœur (**Manipulation + Socialize** ou **Présence + Socialize** ou **Manipulation + Politics**) :

- Sheppard a récemment (3 mois) été lié indirectement à une affaire de mœurs : une prostituée (Clara Simpson) a été retrouvée amochée près du Quartier Français.
- Simpson a d'abords clamé être hôtesse d'accueil puis avoué être prostituée dans le ghetto des Highways.
- Elle aurait été agressée par l'un de ses clients, qui aurait « perdu les pédales au moment de payer ».
- Contre la promesse de ne rien garder dans son casier judiciaire, elle aurait lâché le nom de son souteneur : Marvin Sheppard
- La division a classé l'affaire sans suites, n'ayant pas envie de remuer les affaires des gangs.

Piste : Clara : Clara Simpson est toujours prostituée dans le ghetto des Highways. Bien entendu, son nom ne figure pas dans l'annuaire et seule une visite nocturne dans le ghetto permettra d'en apprendre plus.

- Certaines filles diront la connaître en échange de quelques billets. Toutes affirmeront également qu'elles ne l'ont pas vue depuis 2 semaines, mais supposons qu'elle s'est prise quelques vacances, puisque son mac n'est pas venu prendre des nouvelles depuis.
- Sous la menace (**Manipulation** ou **Strength + Intimidation +2** si les PJs montrent leur plaque), elles donneront la dernière adresse connue de Clara.
- L'appartement de Clara est situé dans un vieil immeuble d'après guerre, juste au dessus d'un prêteur sur gages. S'il est interrogé, le voisinage confirmera les affirmations des prostituées : Clara n'a pas été vue depuis 2 semaines
- L'appartement lui-même est envahi par un certain désordre, typique des personnes bordéliques. Une valise est ouverte sur le lit de la chambre à coucher. Un jet de **Wits + Investigation** réussi permettra de découvrir :

- Une quantité impressionnante d'antalgiques et de tranquillisants dans la pharmacie de la salle de bain. La poubelle contient d'ailleurs quelques boîtes vides.
- Une « robe de travail » est roulée en boule au fond de la penderie de la chambre : elle est déchirée au niveau du ventre et maculée de sang séché (Des tests ADN révéleront que le sang est un mélange de sang humain et de sang de poulet)
- La valise contient quelques vêtements jetés à la hâte
- Il n'y a apparemment aucune trace d'un quelconque agenda téléphonique
- Le dernier numéro appelé est celui d'un centre social situé à City Park

Piste : Le pénitencier fédéral Marion : Fausse piste. Jim Sheppard, habituellement un « dur » dans parmi ses compagnons de cellule, a été retrouvé pendu dans sa cellule le matin suivant la nuit du raid.

Piste : Body count à la Morgue : L'ensemble des victimes du fiasco est arrivé à la morgue tôt le matin même. Les légistes (dont Alex Ashcroft, le contact de Kate), sont sur le pied de guerre pour tenter d'identifier chacune d'entre-elles :

- La quasi-totalité des 14 victimes recensés pour le moment sont des hommes afro-américains entre 18 et 30 ans.
- Trois des victimes sortent nettement du lot :
 - Une jeune femme blanche d'environ vingt ans : elle a eu la nuque fracassée par le contact avec un gros objet métallique, probablement suite au souffle de l'explosion. Elle ne portait aucun papier sur elle et était inconnue des services de police. *[Il s'agit en réalité de la « mère » de Viktor, mais les PJs n'ont aucun moyen de le savoir]*
 - Un hispanique d'environ 25 ans dont le corps est presque intégralement recouvert de tatouages étranges : d'après les premières constatations, il est mort d'étouffement sous les décombres. Un jet réussi d'**Intelligence + Occult** permettra de déterminer que ses tatouages n'ont apparemment aucun sens : le type a dû se les faire tatouer parce qu'ils avaient l'air cool. Lui non plus ne portait pas de papiers, mais il avait déjà été condamné dans le New Jersey pour vol à main armée et détention de stupéfiants.
 - Un homme blanc d'environ 50 ans très grand et à la carrure impressionnante dont le corps est presque intégralement couvert de cicatrices : d'après les légistes, certaines cicatrices pourraient provenir d'opérations chirurgicales (comme celles présentes sur ses genoux), d'autres en revanche proviennent manifestement de blessures (coups de couteau au niveau des bras et du ventre notamment). Pour l'instant, les légistes n'ont pas pu déterminer la cause de sa mort, mais il ont pu retrouver des traces de crasse sous ses ongles. *[Il s'agit en réalité de Viktor lui-même, qui ne s'est pas encore remis de sa mort dans l'explosion]*

Piste : Indics et contacts : S'ils sont contactés, les indics des PJs ayant un lien avec le ghetto refuseront de parler ou prétendront ne rien savoir.

ACTE 2 : ETRANGETES :
(Durée approximative : Trois heures)

Etat de l'enquête : L'enquête semble au point mort, et le capitaine Burch exige des résultats. Elle dit subir la pression des médias, dont certains menacent de faire leur propre enquête pour faire la lumière sur le scandale.

Rencontre avec Marv' : L'indic de Brad, Jacky-Boy, contacte le PJ. Il dit avoir des infos sur Sheppard, mais refuse d'en parler au téléphone. Lui donne rendez-vous dans le quartier des entrepôts.



Marvin Sheppard

- Sur place, Brad tombe dans une embuscade, attendu par une dizaine de gangers armés.
- **Wits + Empathy** : l'hostilité est palpable bien sûr mais une atmosphère de peur règne également.
- Après avoir été fouillé, Brad est conduit dans une petite ruelle, sous bonne garde. Il y rencontre un grand type black qui affirme être Marvin Sheppard :
 - Marv' dit avoir appris que Brad faisait partie du commando mais déclare ne pas lui en vouloir plus que ça.
 - Il lui conseille de se tenir à l'écart des affaires des gangs, sous peine de subir sa colère et d'en faire les frais.
 - Il considère cet entretien comme un avertissement. Si Brad s'emporte, il

déclarera que ses actions sont au dessus des considérations morales et qu'elles sont voulues par les Loas (**Composure + Occult** pour comprendre « Loa » et non « Loi »).

Bizarreries quotidiennes :

- Après une soirée passée chez lui (ou ailleurs), Jack se réveille avec le col de sa chemise taché de sang, sans aucun souvenir de comment elle est arrivée là ni aucune blessure
- La femme de Jeffrey ne rentre pas après sa réunion de groupe de lecture. Quand elle rentre trois heures plus tard, elle n'a aucune explication à donner et dit être partie à 19h du groupe de lecture et n'avoir aucun souvenir du trajet.
- Kate n'arrive pas à remettre la main sur le livre d'anthropologie qu'elle lisait. Le lendemain matin, elle le retrouve sur la table de la cuisine, entièrement déchiré.
- Le petit ami de Nadia ne se pointe pas au RDV qu'il lui avait fixé. Son téléphone ne sonne même pas.
- Un petit grattement à peine perceptible s'échappe de la cuisine de Brad. En fouillant, il découvrira qu'une petite famille de cafards a élu domicile sous le lavabo, où ils dévorent les restes de nourriture laissés dans la poubelle.

L'immeuble en ruines : Burch leur révèle une nouvelle information : d'après ses infos, Sheppard aurait été vu régulièrement les soirs dans un immeuble en ruines (un ancien squatt qui a brûlé il y a 6 mois – **Wits + Investigation** pour remarquer la coïncidence).

- C'est une la seule piste qui s'offre à eux pour coincer Sheppard, et les médias sont peut être déjà au courant : les PJs doivent absolument la vérifier, mais surtout ne pas faire de vagues : s'ils déclenchent une fusillade, le scandale éclatera forcément, et ils auront l'inspection des services à dos
- L'immeuble est situé en bordure du ghetto. C'est une vieille bâtisse d'il y a 50 ans qui tient encore largement debout malgré l'incendie.
 - Il semble parfaitement désert à première vue mais (**Wits + Investigation +1**) des traces d'activité sont présentes un peu partout.
 - **Wits + Investigation -2** permet de repérer quelques signes un peu plus inhabituels :
 - De petits os sont dispersés dans un coin de pièce (**Intelligence + Médecine ou Science** pour déterminer qu'il s'agit d'os de poulet) avec quelques plumes.
 - Une tache légèrement brune est remarquable dans une autre pièce. Elle semble plus récente que l'incendie. Un jet de **Wits + Médecine** permet de déterminer qu'il s'agit de sang séché (des analyse en labo révéleront qu'il s'agit de sang de porc).
 - Alors qu'ils quittent les lieux, ils remarquent qu'une foule bigarrée s'y rend. L'une des personnes est habillée de manière très inhabituelle : une veste de costume et un pantalon noir et déchirés, un haut de forme noir également (**Intelligence + Occultisme** pour faire le rapprochement avec le Vaudou. Pour Brad, **Wits + Occultisme** pour se rappeler de l'allusion de Sheppard au Vaudou)
 - S'ils suivent discrètement la procession, ils pourront assister à une cérémonie Vaudou dédiée au Baron Samedi.
 - Une réussite exceptionnelle sur un jet de **Wits + Composure** permettra de comprendre les mots « Baron Cimetière » au milieu des chants rituels en créole.

Disparition... a la morgue : Kate est appelée officieusement par l'un de ses ex-collègues de l'institut médico-légal, Alex Ashcroft.

- Le corps d'une des victimes du raid est introuvable, le sac dans lequel il se trouvé est déchiré et la porte du « placard » dans lequel il était est ouverte.
- Personne n'a rien vu ni entendu d'après ce qu'Alex a pu apprendre.
- La cassette de vidéo surveillance que l'on a fourni à Alex est endommagée et ne montre aucune image entre 22h et 22h30 deux jours avant qu'il appelle Kate.
- Obsédé par cette disparition et frustré par ses échecs, il contacta Kate pour lui demander son aide.
- Il n'avais pas encore pu identifier le cadavre, mais avait pu constater que son décès était du au souffle de l'explosion.
- D'autres portes de la chambre froide ont également été « forcées » (**Wits + Investigation**).

Une rapide enquête (**Wits + Investigation +1** puis **Manipulation + Persuasion** ou **Intimidation**) auprès de la Facilities Division pourra rapidement éclairer cette affaire mais argumenter auprès des personnes concernées sera presque impossible (deux succès exceptionnels sont nécessaires) :

- La cassette de vidéo surveillance a bien été endommagée par le technicien, sur ordre du médecin à la tête de l'Institut Médico Légal : Roman Shadrawati.
- Shadrawati est, avec le technicien, le seul à avoir vu les images : la vidéo montrait le cadavre s'extirper de son sac et de son « placard », ouvrir quelques tiroirs et partir d'un pas décidé. Il expliquera son geste en affirmant que cela aurait totalement décrédibilisé son service et la police en général s'il avait révélé l'affaire.



ACTE 3 : CETTE FOIS, C'EST PERSONNEL ! (Durée approximative : Deux à trois heures)

Vengeance personnelle : (A faire jouer au fur et a mesure de *la piste Vaudou*)

- Les membres du SWAT qui étaient présent lors du raid (et plus précisément qui étaient avec les PJs) ont disparu entre leur domicile et leur lieu de travail.
- La femme de Jeffrey et le petit ami de Nadia sont tous deux disparus (jamais rentrés d'une course et ne répondent pas au téléphone).
- Cinq succès sur un jet de **Wits + Composure** étendu (3 jets maximum) permettront à n'importe quel PJ de remarquer un type étrange qui semble être régulièrement à proximité. [*c'est Viktor, actuellement en phase de repérage pour sa vengeance*]

La piste Vaudou : Après avoir parcouru / écouté leur rapport le capitaine Burch fait le rapprochement avec l'affaire de l'incendie de l'immeuble, jamais élucidé. Elle dirige les PJs vers la division des Homicides. Le détective sergent Kaine, de la division des Homicides est tout d'abords réticent à collaborer, craignant d'être impliqué dans ce qui sera peut être un scandale public. **Manipulation + Persuasion** peut lui faire révéler les informations suivantes :

- L'immeuble était en plein territoire des New Orleans Crips, et servait de squatt aux membres du gang.
- Parmi les victimes, on a retrouvé notamment des NO Crips mais aussi des membres des Red Cats. Kaine s'attendait au déclenchement d'une véritable guerre des gangs mais curieusement rien ne c'est produit.
- Le nom de Sheppard lui rappellera uniquement Jim Sheppard, qu'il a aidé à mettre en prison il y a des années.

Un jet d'**Astuce + Politics (Gangs)** permettra de deviner qu'il y avait probablement une excellente raison pour que la situation ne dégénère pas, la seule plausible étant que quelqu'un de plus « haut placé » ait voulu que cela ne tourne pas à la guerre civile.

Si les PJs font mention du Vaudou ou de la réunion et des os de poulet, Kaine leur révélera s'y être intéressé et leur donnera les informations suivantes :

- A sa connaissance, le Vaudou est assez répandu dans les quartiers défavorisés de la ville, car c'est une religion proche des racines des habitants.
- Certains gangs participent activement au culte en reversant une partie de leurs bénéfices aux Hougans. Kaine pense même que les Hougans pourraient être ce qui se rapproche le plus d'une tête pensante pour les gangs.
- La rumeur raconte que les Hougans de la Nouvelle Orléans feraient partie d'une sorte d'organisation, un culte dirigé par un Hougan énigmatique, le Baron Cimetière.

De rapides recherches sur le Vaudou en bibliothèque ou sur Internet (jet étendu d'**Intelligence + Occultisme +2**) donnent les résultats suivants en fonction du nombre de succès :

- 1 : Le Vaudou est une religion mélangeant animisme et chrétienté. Leurs prêtres sont appelés Hougans.
- 2 : Les adeptes croient en l'existence d'un Dieu unique mais que celui-ci est inaccessible directement. Ils vénèrent des esprits garants de l'univers : les Loas.
- 3 : Le célèbre Baron Samedi, mentionné fréquemment dans la culture populaire est en fait le chef des Guédés, les Loas gouvernant la Mort.
- 4 : Les os de poulet et le sang retrouvés pourraient être liés à une cérémonie au cours de laquelle un Hougan serait possédé par un Loa.

Cet enfant de salaūd : Le même contact qui avait mené Brad a Sheppard rappelle les PJs. Il est à l'hôpital depuis le matin même, suite à une altercation avec Sheppard. Il insiste de voir Brad immédiatement :

- Marv' aurait carrément pétié les plombs depuis la dernière fois. Il est arrivé en retard à une réunion et a voulu reporter un deal avec les Colombiens prévu pour le soir même dans le quartier des docks.
- Les NO Crips et les Black Panthers ont commencé à protester pour maintenir cette opération : si l'accord était finalisé, ils pourraient inonder les rues de Mid City et Uptown avec une cocaïne si peu chère que même les gosses de lycées défavorisés pourraient se payer « un trip au Paradis ».
- Marv' a décidé d'annuler la réunion, envoyant balader les Colombiens : il affirme qu'il serait à occupé toute la soirée par son intronisation en tant que « nouveau Baron Cimetière ». Jacky-Boy déclare ne pas savoir de quoi Sheppard parlait.

- Les NO Crips et les Panthers ont fini par se ranger derrière Sheppard, mais Jacky-Boy a refusé : si Marv' n'était pas présent, l'accord ne pourrait se faire et il perdrait la face devant les Colombiens.
- « Cet enfant de salaud m'a mis une balle dans l'épaule et une autre dans la jambe parce que je voulais pas le suivre dans ses délires mystiques ! Si je vous dis ou il sera ce soir, promettez moi de lui foutre une putain de balle dans la tête ! »
- Pour appuyer sa demande, Jacky-Boy leur donne une information essentielle : l'adresse actuelle de Sheppard.

Dernière ligne droite : D'après les informations de Jacky-Boy, Sheppard serait donc occupé toute la soirée par une cérémonie Vaudou. Si elle l'apprends, Burch refusera d'y croire et enverra les PJs seuls au domicile de Sheppard, préférant envoyer le gros des troupes sur les docks pour tenter avec la DEA d'arrêter les trafiquants colombiens.

La traque de Sheppard : L'adresse de Sheppard est celle d'un immeuble résidentiel datant de la fin de la Seconde Guerre mondiale. La propriété du terrain est contestée par deux entreprises de BTP qui se livrent une bataille juridique depuis plus de 10 ans. La plupart des « locataires » sont des squatteurs.

- L'appart de Sheppard est situé au troisième étage. A mesure qu'ils avancent dans les couloirs, les PJs entendent les portes se claquer, probablement par peur. L'immeuble semble envahi par les cafards et les rats.
- La porte de l'appartement est simplement verrouillée. Un jet de **Wits + Streetwise** permet d'en déduire que Sheppard compte sur sa réputation et ses alliés dans le quartier plus que sur les serrures pour garantir sa tranquillité.
- Une fouille rapide (**Wits + Investigation**) permet de trouver un bloc de post-it tombé par terre à proximité du téléphone. En griffonnant avec un crayon, il est possible de lire «Route 90 direction Houma – vieux motel – 21h».
- En repartant, les PJs sont abordés par deux gangers, leur demandant ce qu'il font la. Ils en viendront rapidement aux mains, mais une menace sérieuse d'arrestation les fera reculer. Ils tenteront cependant de tirer sur la voiture des PJs lors de leur départ.

Rencontre avec Marv' le Baron : Le motel sur la route 90 semble abandonné depuis des années. Une réussite à un jet de **Wits + Composure** permettra aux PJs de repérer une odeur de bois brûlé ou une légère lueur provenant des bayous non loin. En suivant cette piste, les PJs arriveront sur les lieux de la cérémonie Vaudou : une petite clairière au cœur des marécages où brûle un feu de camp.

- Ils sont une petite dizaine et parmi eux, personne à l'exception de Sheppard ne s'y rendra armé. Lorsque les PJs arrivent sur les lieux, la cérémonie elle-même est presque terminée [*Sheppard est déjà devenu le nouveau Baron*].
- Une étrange impression de terreur plane sur les lieux, renforcée par l'odeur ferreuse du sang. Les restes calcinés d'un vieil homme brûlent dans les flammes. [*Pour les Conteurs de Loup-Garou et de Mage, cette clairière est en fait un Locus, un lieu où la barrière entre le monde des Esprits et le monde physique est tellement fine que le passage entre les mondes est possible*].
- L'issue de cette rencontre est ouverte mais en voici quelques éléments :

- Si les quelques Hougans et fidèles voient les PJs débarquer, ils ne résisteront pas et tenteront de fuir si l'occasion se présente
- Le Baron / Sheppard ne fuira pas immédiatement mais répondra par les armes à la moindre provocation. Sitôt quelques coups de feu tirés, il prendra la fuite également, donnant lieu à une poursuite en voiture si les PJs ne peuvent l'empêcher de quitter les lieux.
- S'il est interrogé sur la disparition des proches des PJs ou la mort des membres du SWAT, il niera toute implication avec véhémence. « Pourquoi aurais-je fait ceci ? L'heure de ma vengeance n'était pas encore venue... Les Guédés n'était pas encore avec moi... En revanche... Les choses sont différentes maintenant ».
- Si les PJs l'abattent, ils ressentiront un intense frisson au moment de sa mort. Comme si *quelque chose* avait été libéré. La clairière sera emplie d'un froid glacial. S'ils échouent à un test de **Willpower**, ils entendront un petit rire lointain.

DERNIER ACTE : VIKTOR (Durée approximative : Une petite heure)



Viktor

Si les PJs appellent le commissariat, on leur dira que le capitaine Burch est actuellement injoignable. S'ils mentionnent l'opération des docks, le commissariat répondra qu'elle s'y est rendue mais qu'elle n'est pas encore arrivée. Une équipe sera envoyée au motel pour prendre le relais.

Quoi qu'ils décident de faire, les PJs seront contactés sur le chemin par le capitaine Burch [*actuellement menacée par Viktor*]. Burch déclarera ne pas avoir beaucoup de temps et leur demandera de venir à une adresse dans le quartier d'Algiers, de l'autre côté du Mississippi.

- L'adresse donnée par Burch est un vieil immeuble abandonné dont les fenêtres et les portes sont murées. Les rues alentours sont désertes, et un orage semble se préparer.
- Un jet de **Willpower** (contesté par l'**Azoth** de Viktor – cf le Disquiet dans *Promethean : the Created*) leur permettra de réprimer un sentiment de peur et de colère instinctif.
- L'entrée arrière de l'immeuble était également bouchée par des planches mais celles-ci ont été arrachées.
- Une rapide inspection des lieux (**Wits** + **Investigaton** +2) leur permettra de déceler quelques bruits au premier étage.
- Au premier, un grand type en apparence d'une quarantaine d'années les attend en souriant, une étincelle de haine dans les yeux.
 - Dans un coin, on peut distinguer les corps sans vie des personnes disparues (y compris les proches des PJs).
 - A ses pieds, le capitaine Burch est ligotée et bâillonnée. Elle a apparemment reçu de nombreux coups, et saigne abondamment du nez. Elle paraît inconsciente.
 - Le type déclare s'appeler Viktor, et prétends être l'instrument de la Vengeance Divine.

- Il accuse les PJs d'être responsables, avec les autres, de la mort d'une innocente dans l'attaque de l'entrepôt. Si les PJs lui posent la question, il déclarera qu'il s'agissait de sa mère. [*Souvenez-vous... le cadavre de la jeune femme à la morgue... et bien il s'agissait bien de sa créatrice ;-)*]
- Il clame avoir tué les proches des PJs afin de leur permettre de ressentir toute la souffrance qu'il a lui ressenti lorsque l'innocente est morte.
- Il déclare vouloir maintenant en finir avec eux.
- Viktor les attaque alors, se jetant corps et âme dans le combat. Il n'utilise aucune arme, trop sûr de la supériorité physique de sa condition. Vers la fin du combat, ses membres sembleront ne plus lui obéir, puis finiront par se détacher sous les coups.
- Il ne s'arrêtera qu'une fois mort à nouveau (définitivement cette fois).

Ce qui se passe dans les Ténèbres

Comme d'habitude, les choses ne sont jamais ce qu'elles semblent être dans le Monde des Ténèbres.

- Le Baron Cimetière est plus qu'un homme : il s'agit d'un humain possédé par un Loa de la Mort, un esprit servant le Baron Samedi. Le titre de Baron Cimetière se transmet ainsi de possédé en possédé depuis des générations. Lorsqu'un Baron vient à mourir, les Hougans sont chargés de trouver un autre hôte au Loa, pour qu'un nouveau Baron prenne la suite.
- L'incendie de l'immeuble dans le ghetto est bien d'origine criminelle : il y a six mois, un jeune Red Cat a débarqué dans ce squat des NO Crips et s'est immolé devant les regards médusés de ceux qui étaient présents à l'aide d'un bidon d'essence. Le jeune était en réalité un autre candidat au « titre » de Baron Cimetière, mais son esprit s'est révélé trop fragile.
- Le suicide de Jim n'est pas une coïncidence. Les Loas se sont débarrassés de lui pour que le nouveau Baron n'ait plus d'autre famille sur terre. Marv' n'a jamais appris ce suicide avant de devenir le nouveau Baron.
- Les phénomènes étranges sont le fait des Loas et d'autres esprits, qui tentaient de détourner les personnages de leur mission, pour éviter qu'ils n'interfèrent dans leurs plans.
- La disparition de Clara est également liée au milieu du Vaudou. Deux semaines avant le raid, elle commença à s'inquiéter devant les brusques changements d'humeurs de son souteneur. Marv' devenait progressivement de plus en plus violent avec elle, et elle tenta de comprendre pourquoi. Elle fini par découvrir son appartenance aux cercles vaudous du ghetto. Voyant qu'elle devenait trop curieuse, l'un des Hougans la fit disparaître. Son corps gis actuellement dans les bayous, à proximité du motel de la route 90.

Les personnages sont en fait face à trois groupes d'antagonistes aux intentions divergentes.

- Les gangs ne veulent qu'une chose : étendre leur influence à toute la ville. Pour cela, il leur faut absolument l'aide de Sheppard, qui était l'interlocuteur privilégié de leurs fournisseurs Colombiens.

- Les Hougans veulent remplacer leur chef décédé, le précédent Baron Cimetièrre. Pour eux, Sheppard s'est révélé être un candidat idéal. Sa dernière épreuve était de montrer sa capacité à manipuler et à mener les gangs, ce qu'il a parfaitement réussi.
- Viktor ne souhaite qu'une chose : venger la mort de sa créatrice, une Prométhéen devenue humaine, qui s'est retrouvée au mauvais endroit au mauvais moment.

Les pouvoirs du Baron

A la fin du scénario, Marvin Sheppard devient possédé par l'esprit du Baron Cimetièrre, qui remplace peu à peu des parties de son âme en échange de pouvoirs surnaturels.

Chance du Loa : Le Baron bénéficie de la règle du 9-again sur 4 jets de son choix par jour.

Résistance surnaturelle : Le Baron projette une invisible aura de Mort qui lui permet de se protéger en ralentissant la force de toutes les attaques dirigées contre lui. Lorsqu'il est activé (1 pt d'Essence pour une scène), il bénéficie d'une Armure de 2.

Vision du Crépuscule : Le Baron peut en permanence voir les Esprits et les Fantômes situés dans l'état intermédiaire que l'on nomme Crépuscule (Twiligh).t

Influence : En tant que Loa de la Mort, le Baron possède une influence sur la Peur et sur les Fantômes. Dans le cadre de ce scénario, son Influence sur les Fantômes ne lui sera pas d'une grande utilité, car bien peu de fantômes pourraient répondre à son appel lors de la confrontation avec les joueurs. Son influence sur la Peur lui sera en revanche très utile lors de cette confrontation : elle lui permettra de manipuler les émotions des personnages afin d'accroître leur sentiment de crainte pour en faire une véritable terreur. Pour l'utiliser, il jette 7 dés (**Manipulation + Persuasion**) et dépense un point d'Essence. Les victimes peuvent résister par un jet de **Resolve**. En cas d'échec, elles subissent un malus de 2 dés à toutes leurs actions pour le reste de la scène.

Evocation : Tout comme les Hougans les plus doués, le Baron a la possibilité d'appeler un Loa précis au cours d'une cérémonie Vaudou.

Endurance surnaturelle : Le Baron est un être incroyablement résistant et endurant. Tous les tours, il peut dépenser un point d'Essence pour régénérer une blessure contondante, ou deux pour régénérer une blessure létale. L'utilisation de ce pouvoir est une action réflexive.

Les pouvoirs de Viktor

Viktor est un Prométhéen, un monstre créé par un autre monstre à partir de morceaux de cadavres recousus, destiné à être rejeté par les sociétés humains et par la nature elle-même. Viktor appartient à la lignée des Frankenstein, dont le fondateur fût le célèbre monstre créé par le Docteur Frankenstein. Les Frankenstein sont créés à partir de morceaux issus de plusieurs cadavres, ré-assemblés et animés par l'électricité.

Apparence monstrueuse : Le Feu Divin qui anime Viktor lui permet de maintenir une apparence plus humaine que sa véritable forme. La plupart du temps, il aura l'apparence d'un grand type couvert de cicatrices. Néanmoins, lorsqu'il utilise du Pyros pour alimenter un effet surnaturel ou une Transmutation, sa véritable apparence est brièvement révélée aux témoins de la scène : les cicatrices deviennent plus crues et plus évidentes, certaines parties de son corps semblent réellement disproportionnées, ses yeux semblent trop petits pour leurs orbites, et des plaques métalliques semblent rivetées à son cou.

Résurrection : Tous les Prométhéens ont la possibilité de revenir d'entre les morts une fois dans leur vie. Malheureusement pour lui Viktor a utilisé cette chance après le raid sur l'entrepôt...

Puissance surnaturelle : Viktor peut dépenser un point de Pyros pour augmenter d'un point n'importe lequel de ses attributs pour un tour. Ceci est une action réflexive.

Force profane : En tant que descendant du monstre de Frankenstein, Viktor bénéficie de la règle du 9-again pour tous ses jets de **Strength** (mis à part pour les jets d'attaques au corps à corps).

Résistance surnaturelle : Viktor ne souffre d'aucune pénalité de blessures, quel que soit son niveau de santé. De plus, il ne peut tomber inconscient après avoir reçu trop de dégâts en un seul tour ou après avoir rempli toutes ses cases de dégâts létaux. Jusqu'à ce qu'il ait souffert d'autant de dégâts aggravés qu'il possède de niveaux de santé, il reste conscient et en pleine possession de ses moyens. Lorsqu'il est sur le point de mourir (c'est-à-dire quand il remplit ses 5 dernières cases avec des dégâts aggravés), ses membres commencent lentement à se détacher, donnant lieu à des scènes spectaculaires.

Thérapie électrique : L'électricité est une véritable bénédiction pour Viktor : chaque fois qu'il devrait prendre un point de dégât contondant à cause d'un choc électrique, il régénère un niveau de santé immédiatement. Ceci a également pour effet secondaire de révéler l'apparence monstrueuse de Viktor aux témoins de la scène.

Disquiet : Viktor projette une étrange aura autour de lui en permanence. Cette aura a tendance à rendre les humains aux alentours nerveux et revanchards. Quoi qu'il arrive, ils finissent toujours par associer ce sentiment d'insécurité à Viktor et si suffisamment de temps s'écoule, ils finissent par s'organiser en bandes pour le pourchasser activement pour le détruire. Ce sentiment inconscient peut être mis de côté temporairement : pour agir avec l'esprit clair lors d'une rencontre avec Viktor, un PJ doit réussir un jet de **Willpower** contesté par un jet d'**Azoth** effectué par le Conteur. En cas d'échec, le PJ est dominé par cette réaction de peur et de colère instinctive. En cas de réussite, il peut agir normalement.

Transmutations : Leave No Trace (Deception ••) : Cette transmutation permet à Viktor de dissimuler toute trace de son passage (empreintes digitales, traces de pas...). L'utilisation de cette Transmutation est une action instantanée et demande la dépense d'un point de Pyros temporaire. Viktor dispose d'une réserve de 3 dés. S'il réussit son jet, toute tentative de remonter sa piste par des moyens conventionnels échoue automatiquement.

Incognito (Deception ••) : Cette Transmutation permet au Prométhéen qui l'utilise de se fondre dans la foule des humains et ainsi devenir quelqu'un de parfaitement ordinaire aux yeux de la population. L'utilisation de cette Transmutation ne demande ni de dépenser du Pyros ni de jet, mais elle se dissipe aussitôt que Viktor cesse d'agir de manière « ordinaire » (ie dès qu'il utilise un pouvoir de Prométhéen, qu'il engage un combat ou plus généralement, qu'il sort du moule).

Tension in the air (Disquietism ••) : Au fil du temps, Viktor a appris à manipuler l'aura de Disquiet qu'il projette à son avantage. Cette transmutation permet d'utiliser le Disquiet pour faire ressentir aux humains alentours une forte impression de peur et de paranoïa. Pour utiliser cette Transmutation, Viktor ne dépense pas de Pyros, mais jette 3 dés. Pour chaque humain présent dans les environs, si son score de **Composure** est inférieur au nombre de succès obtenus par Viktor, alors il est submergé par un sentiment de peur. Le Prométhéen bénéficie alors d'un dé de bonus à ses jets d'Intimidation par point d'écart entre le nombre de succès et la **Composure** de la cible.

À propos des autres jeux du Monde des Ténèbres : Les lecteurs de **Vampire : the Requiem**, et plus particulièrement du supplément sur la Nouvelle Orléans auront bien évidemment fait le rapprochement entre le Baron Cimetièrre présenté dans ce scénario et l'influent vampire du même nom présenté dans **Vampire**. Cette ressemblance n'est cependant

qu'un clin d'œil à **Vampire** : le Baron présenté ici n'est pas un vampire mais un humain possédé par un esprit vaudou. Si vos joueurs connaissent ce jeu et ce PNJ, n'hésitez pas à jouer sur la confusion des genres, la surprise de vos joueurs n'en sera que plus grande quand ils verront le baron se promener en plein soleil ou ne pas partir en courant à la vue des flammes ;-)

Dramatis personae : Les contacts des PJs

Vous l'aurez remarqué, deux des contacts des PJs jouent un rôle significatif dans ce scénario : Jackie-boy mènera à deux reprises les joueurs vers Marv', et Alex Ashcroft pourra leur donner quelques indications sur Viktor. Les autres contacts et alliés possèdent un rôle plus annexe dans cette intrigue, mais n'en sont pas pour autant inutiles.

Jackie-boy (Contact dans les gangs - Brad) : Jackie-boy, connu par l'Etat comme Jack McCallister, est une sorte d'électron libre dans l'univers des gangs du ghetto des Highways. Il a toujours mis un point d'honneur à se tenir à l'écart des conflits entre gangs rivaux, même si un tel refus de s'engager entraîne inévitablement la méfiance des bas-fonds. Lentement mais sûrement, Jackie a réussi à tisser autour de lui un petit réseau de contacts et de personnes redevables, ce qui lui assure une tranquillité relative. En ce moment, il tente de s'imposer comme fournisseur principal des petits dealers pas trop impliqués dans les gangs. Pour cela, il a besoin de Sheppard et de ses contacts colombiens, et il fera tout ce qu'il peut pour l'aider, même si cela signifie cacher des informations à Brad. Jackie jouera néanmoins malgré lui un rôle central dans la chute de Sheppard... ou dans celle des PJs...

Alex Ashcroft (Allié dans la morgue - Kate) : A l'époque où Kate travaillait à l'institut médico-légal de la ville, Alex n'était qu'un étudiant terminant ses études de médecine et souhaitant devenir légiste. Kate l'avait aidé à se faire une place dans l'univers impitoyable de la machine judiciaire américaine. Pour l'avoir aidé et encouragé quand il éprouvait des difficultés, il se sent redevable envers Kate et n'hésitera pas à l'aider dans son travail en lui fournissant officieusement des informations sur les cadavres passant à la morgue, dans la mesure du possible.

Autres contacts :

Bien que n'ayant pas un rôle aussi central dans l'intrigue que les deux précédents, ces contacts pourront néanmoins mettre les PJs sur la voie en leur révélant des bribes d'indices qui peuvent se révéler précieuses.

Elliott Bowen (Contact dans le service balistique de la police scientifique) - Kate

Les armes utilisées par les gangers lors de l'attaque de l'entrepôt sont plus qu'inhabituelles. Certains ont utilisé de véritables armes de guerre, ce qui indique deux choses : une grande préparation de leur organisation et de nouvelles sources d'approvisionnement en armes. Le département du Grand Banditisme serait en train de remonter la filière du trafic d'armes.

Eddy O'Connor (Contact dans le milieu des « illuminés ») - Kate

Le milieu Vaudou de la ville serait en pleine effervescence : une sorte de passation de pouvoirs serait en train de s'organiser. Les réunions et les séances de cultes se multiplient ces dernières semaines. *Autre info (sans lien avec l'histoire) :* Une collection privée de livres traitant de l'alchimie médiévale doit être mise en vente dans quelques jours suite au décès de son propriétaire.

Freddy Hagen (Contact dans le milieu des courses de rue) - Nadia

Info sans lien avec l'histoire : Un type doit débarquer de Las Vegas avec une équipe de tournage pour trouver des nouveaux pilotes pour une émission de télé. Du coup, tous les pilotes de la ville se calment pour être sur que leur voiture sera en état de rouler le jour J.

Francesca DeSantos (Commissaire principal du NOPD) - Nadia

Cet allié de Nadia, qui n'est autre que sa mère, lui permettra d'accéder plus facilement à certaines informations au sein du commissariat. Elle pourra même intercéder en la faveur des PJs face au FBI ou à la DEA dans une certaine mesure. Le faible score de cet Allié s'explique par le fait que Francesca a pour habitude de se mouiller le moins possible dans les affaires de sa fille, afin d'éviter toute accusation de favoritisme.

Conrad Tiney (Contacts dans le milieu de la nuit) - Jack

Le milieu de la nuit se porte à merveille en ce moment, si on excepte les affaires d'overdoses qui semblent se multiplier ces derniers mois... Faut dire que la dope a rarement été aussi bon marché. *Info sans lien avec l'histoire :* Les gens s'inquiètent de la disparition d'une jeune fille qui vendait des roses dans un club du Quartier Français (Si Jack suit cette piste au cours de l'histoire, faites la réapparaître quelques nuits plus tard, un peu hagarde).

Carl Hagen (Contacts dans le milieu des trafiquants) - Jack

Ca fait environ quatre mois qu'un nouveau circuit de distribution semble s'être mis en place. Les choses semblent se stabiliser depuis et les affaires n'ont jamais été aussi bonnes. Carl ignore tout de ses fournisseurs, sauf qu'ils vivent dans le ghetto et qu'ils traitent dans un parking souterrain quand il a besoin de marchandises. Il pourra en revanche arranger une entrevue entre Jack et son intermédiaire, si l'ancien agent de la DEA accepte de venir seul et désarmé.

Matt McKinney (Contact dans la DEA) - Jack

Malheureusement pour Jack, son vieil ami Matt restera muet comme une tombe s'il l'interroge sur les trafics de la Nouvelle Orléans. Il ne sait pas grand-chose et refusera catégoriquement d'interroger ses collègues la dessus, craignant des retombées si ce vieux Jack se servait de ces infos pour s'approvisionner.

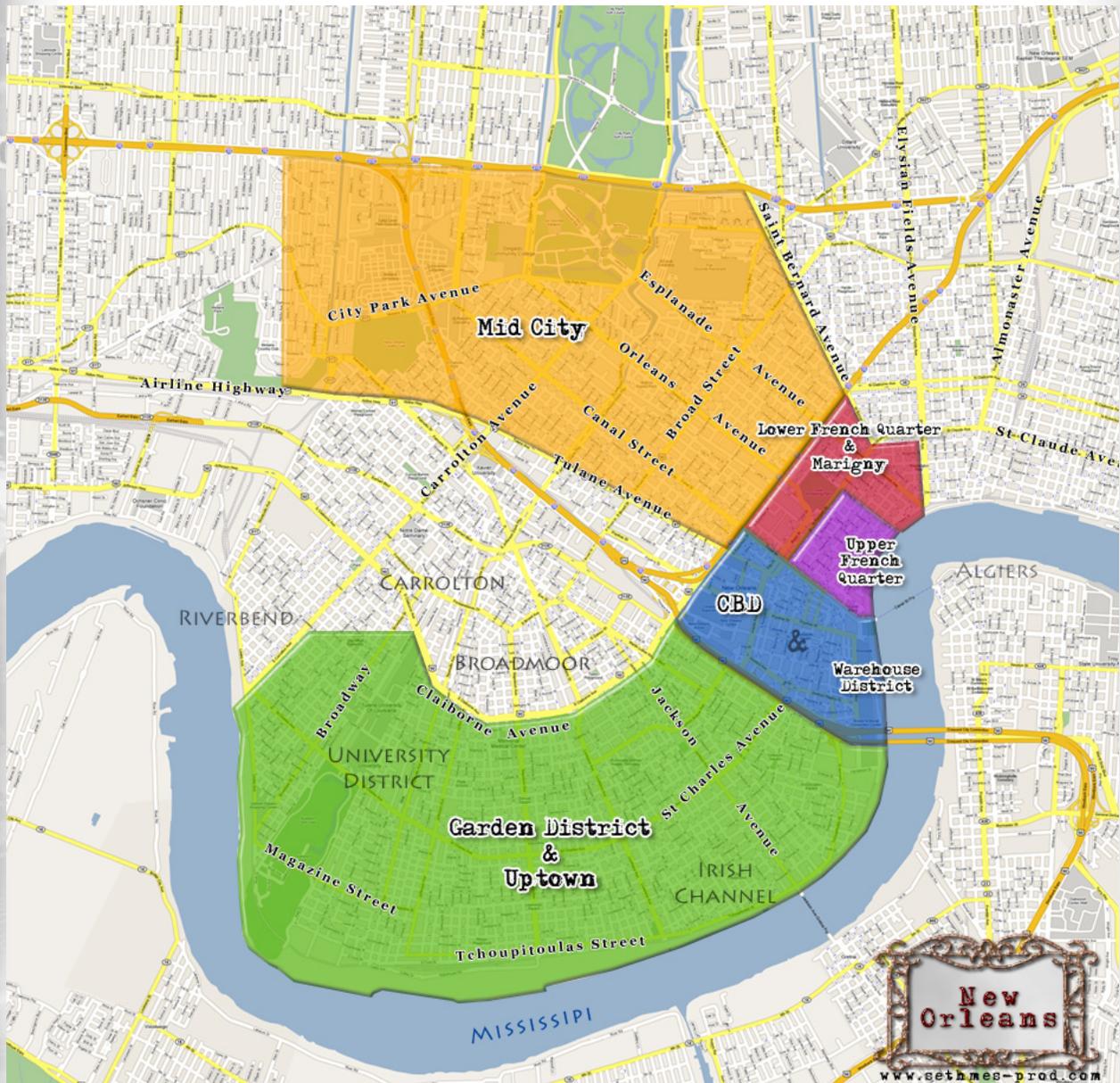
Contacts dans le marché noir - Jeffrey

Jeffrey connaît quelques revendeurs dans les quartiers mal famés de la ville, mais aucun d'entre eux ne pourra le renseigner sur l'affaire en cours malheureusement. C'est pas leur domaine...

Contacts dans la police

Ces contacts communs à tous les PJs représentent les relations qu'ils ont pu tisser avec leurs collègues. N'hésitez pas à vous en servir pour improviser des contacts si besoin est.

Annexe : La Nouvelle Orleans :



Note : le ghetto noir dont il est question dans ce scénario se situe à l'est de Mid City, entre le City Park Avenue, Airline Highway et l'échangeur de l'autoroute.

Annexe : Merits de Tales of the 13th Precinct :

Fighting Style: Police Tactics

(• to •••)

Prerequisites: Strength ••, Dexterity ••, Stamina ••, Brawl •• and Weaponry •

Effect: Your character has picked up some of the mixed bag of subdue and compliance tricks that cops learn in the academy and on the street. If he doesn't have law enforcement experience himself, he's most likely learned these maneuvers from someone who has.

Dots purchased in this Merit allow access to special combat maneuvers. Each maneuver is a prerequisite for the next. So, your character can't have Weapon Retention until he has Compliance Hold. The maneuvers and their effects are listed below.

Compliance Hold (•): When trying to overpower an opponent you have grappled (see the *World of Darkness Rulebook*, pp. 157–159), you gain a +2 bonus to your Strength + Brawl roll if you attempt to immobilize or disarm him. You must choose your maneuver before making your roll, rather than after it, to gain this bonus.

Weapon Retention (••): An opponent who has grappled you must score successes equal to your Weaponry score on his Strength + Brawl roll to choose a “disarm” or “turn a drawn weapon” maneuver against you.

Speed Cuff (•••): If you have a pair of handcuffs or equivalent restraints drawn while grappling, you may choose “cuff” as an overpowering maneuver. With success, you get the cuffs on one of your opponent's wrists. With exceptional success, you cuff *both* wrists.

Sworn Officer (• to ••••)

Prerequisite: The character must meet the basic requirements to be an officer in the department she selects. See p. 36 for the minimum requirements for an MPD officer.

Effects: Your character is a sworn law enforcement officer, with all the rights and duties thereof. She is empowered within her jurisdiction to make arrests, use department equipment and resources, view confidential information, request assistance from other agencies and use force during the course of her duties. She may legally carry a concealed deadly weapon anywhere in the United States not prohibited by federal law, even when off duty. When in another agency's jurisdiction, she also can expect professional courtesy (see p. 60), subject to local customs and policies.

This Merit differs from Status (see the *World of Darkness Rulebook*, p. 116) in that Status represents a character's standing within an organization, while Sworn Officer indicates that the character actually is a duly empowered law enforcement officer. The civilian director of the Midway Forensic Science Center may be an MPD employee with Status (MPD) ••••, but he's still a civilian, not a sworn officer.

The number of dots purchased in this Merit determines the extent of the jurisdiction of the agency for which your character works. One dot indicates a small to mid-sized town or a rural county. Two dots indicate a major city (such as Midway) or a densely populated county. Three dots indicate a statewide agency. Four dots indicate a federal agency with national jurisdiction.

the World of Darkness

Name: Marvin Sheppard
Age: 24
Player: Antagoniste MJ

Concept: Ganger Mystique
Virtue: Fortitude
Vice: Wrath

Chronicle: Nuit Tenebrae Bdx
Faction: Red Cats / Vaudou
Group Name:

ATTRIBUTES

POWER	Intelligence ●●○○○	Strength ●●●○○	Presence ●●●○○
FINESSE	Wits ●●○○○	Dexterity ●●○○○	Manipulation ●●○○○
RESISTANCE	Resolve ●●○○○	Stamina ●●●○○	Composure ●●●○○

SKILLS

Mental

(-3 unskilled)

Academics	●○○○○
Computer	○○○○○
Crafts	○○○○○
Investigation	●●○○○
Medicine	○○○○○
Occult (Vaudou)	●●●○○
Politics	○○○○○
Science	○○○○○

Physical

(-1 unskilled)

Athletics	●●○○○
Brawl	●●●○○
Drive	●○○○○
Firearms (Flingues)	●●○○○
Larceny	○○○○○
Stealth	●○○○○
Survival	●○○○○
Weaponry	●○○○○

Social

(-1 unskilled)

Animal Ken	○○○○○
Empathy	●○○○○
Expression	●●○○○
Intimidation (Faire payer)	●●○○○
Persuasion	●●○○○
Socialize (Gangs)	●○○○○
Streetwise	●●○○○
Subterfuge	●○○○○

OTHER TRAITS

Merits

Fighting Style: Boxing	●●○○○
Allies (Gang)	●○○○○
Allies (Vaudou)	●●○○○
Contacts (Dope)	●○○○○
Contacts (Prostitution)	●○○○○
Danger Sense	●●○○○
Resources	●●○○○
Retainer	●○○○○
-	○○○○○

Flaws

Sexist	_____
-	_____
-	_____
Size 5	_____
Speed 10	_____
Initiative Mod 5	_____
Defense 2	_____
Armor	_____

Health

●●●●●●●●○○○○
□□□□□□□□□□

Willpower

●●●●●○○○○○
□□□□□□□□□□

Morality

10	_____	0
9	_____	0
8	_____	0
7	_____	0
6	_____	0
5	Irrationalité	0
4	_____	0
3	_____	●
2	_____	0
1	_____	0

Experience _____

Weapons

Beretta 9mm (anonymé)	2 L
Poing américain	1 B

Equipment

Dice Mod.

Attributes 5/4/3 • Skills 11/7/4 (+3 Specialties) • Merits 7 • (Buying the fifth dot in any area costs two points) • Health = Stamina + Size
Willpower = Resolve + Composure • Size = 5 for adult humans • Defense = Lowest of Dexterity or Wits • Initiative Mod = Dexterity +
Composure • Speed = Strength + Dexterity + 5 • Starting Morality = 7

Name: Sheppard / Baron Cimetière
 Age: ???
 Player: Antagoniste MJ

Virtue: Faith
 Vice: Wrath
 Concept: Cheval de Loa

Chronicle: Nuit Tenebrae Bdx
 Faction: Vaudou
 Group:

ATTRIBUTES

POWER	Intelligence	●●○○○	Strength	●●●○○	Presence	●●●○○
FINESSE	Wits	●●○○○	Dexterity	●●○○○	Manipulation	●●●○○
RESISTANCE	Resolve	●●○○○	Stamina	●●●○○	Composure	●●●○○

SKILLS

MENTAL

(-3 unskilled)

Academics (Religions)	●●○○○
Computer	○○○○○
Crafts	○○○○○
Investigation	●●○○○
Medicine	○○○○○
Occult (Vaudou)	●●●●●
Politics (Loas)	●●●○○
Science	○○○○○

PHYSICAL

(-1 unskilled)

Athletics	●●○○○
Brawl	●●●○○
Drive	●○○○○
Firearms (Flingues)	●●○○○
Larceny	○○○○○
Stealth	●●○○○
Survival	●●●●○
Weaponry	●○○○○

SOCIAL

(-1 unskilled)

Animal Ken (Serpents)	●●●○○
Empathy	●●○○○
Expression	●●●●○
Intimidation (Faire payer)	●●●○○
Persuasion	●●○○○
Socialize (Gangs) (Vaudou)	●●●○○
Streetwise	●●○○○
Subterfuge	●●●○○

OTHER TRAITS

POWERS

Influence : Fantômes	●●●○○
Influence : Peur	●●○○○
Vision du Crépuscule	○○○○○
Evocation (Loas)	●●○○○
Résistance surnaturelle	●●○○○
Chance du Loa	●●○○○
Endurance surnaturelle	○○○○○
_____	○○○○○
_____	○○○○○
_____	○○○○○
_____	○○○○○
_____	○○○○○
_____	○○○○○

MERITS

Fighting Style: Boxing	●●○○○
Allies (Gang)	●○○○○
Allies (Vaudou)	●●○○○
Contacts (Dope)	●○○○○
Contacts (Prostitution)	●○○○○
Danger Sense	●●○○○
Resources	●●○○○
Retainer	●○○○○
_____	○○○○○
_____	○○○○○
_____	○○○○○

FLAWS

Racist	_____
_____	_____
_____	_____

HEALTH

●●●●●●●●○○○○○
□□□□□□□□□□□□

WILLPOWER

●●●●●○○○○○
□□□□□□□□□□

Synthèse

(Power Stat)

●●○○○○○○○○○

Essence

(Power Pool)

□□□□□□□□□□
□■●●●●●●●●■

Points Per Turn: 2

HUMANITY

10	_____	0
9	_____	0
8	_____	0
7	_____	0
6	_____	0
5 Irrationalité	_____	0
4	_____	0
3	_____	●
2	_____	0
1	_____	0

Size: 5	_____
Speed: 10	_____
Defense: 2	_____
Armor:	_____
Initiative Mod: 5	_____

Attributes 5/4/3 • Skills 11/7/4 (+3 Specialties) • Merits 7 • (Buying the fifth dot in any area costs two points) • Health = Stamina + Size • Willpower = Resolve + Composure • Size = 5 for adult humans
 Defense = Lowest of Dexterity or Wits • Initiative Mod = Dexterity + Composure • Speed = Strength + Dexterity + 5 • Starting Morality = 7

PROMETHEAN

THE CREATED

Name: Viktor

Virtue: Hope

Lineage: Frankenstein

Player: Antagoniste MJ

Vice: Wrath

Refinement: Stannum - Tin

Chronicle: Nuit Tenebrae

Concept: Revanchard en cavale

Atharor:

ATTRIBUTES

POWER	Intelligence	●●●●●	Strength	●●●●●	Presence	●●●●●
FINESSE	Wits	●●●●●	Dexterity	●●●●●	Manipulation	●●●●●
RESISTANCE	Resolve	●●●●●	Stamina	●●●●●	Composure	●●●●●

SKILLS

MENTAL

(-3 unskilled)

Academics	●●●●●
Computer	00000
Crafts	●0000
Investigation	●●●●●
Medicine	00000
Occult (Feu Divin)	●●●●●
Politics	00000
Science	00000

PHYSICAL

(-1 unskilled)

Athletics	●●●●●
Brawl	●●●●●
Drive	00000
Firearms	●0000
Larceny	●0000
Stealth	●●●●●
Survival (Villes)	●●●●●
Weaponry	●●●●●

SOCIAL

(-1 unskilled)

Animal Ken	●0000
Empathy	00000
Expression	00000
Intimidation	●●●●●
Persuasion	●0000
Socialize (Prométhéens)	00000
Streetwise	●0000
Subterfuge	00000

OTHER TRAITS

MERITS

Elpis	●0000
Lair	●●●●●
Residual Memory	●●●●●
- Computer	00000
- Empathy	00000
- Weaponry	00000
Eidetic Memory	●●●●●
Resources	●0000
Contacts (Gangs)	●●●●●
Repute	●0000
	00000
	00000
	00000
	00000
	00000

FLAWS

BESTOWMENT

Unholy Strength

DISFIGUREMENT

HEALTH

●●●●●●●●●●●●
□□□□□□□□□□□□

WILLPOWER

●●●●●●●●●●●●
□□□□□□□□□□□□

AZOTH

●0000000000

PYROS

□□□□□□□□□□□□
■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■

Points Per Turn: 1

HUMANITY

10	0
9	0
8	0
7	0
6	0
5 Flashbacks	0
4	●
3	0
2	0
1	0

Size: 5
Speed: 10
Defense: 2
Armor: 0
Initiative Mod: 5



Name: Jeffrey Bishop
 Age: 57
 Player:

Virtue: Prudence
 Vice: Pride
 Concept: Le vétéran

Rank: Detective Sergeant
 Department: Narcotics
 Chronicle: Nuit Tenebrae Bdx

ATTRIBUTES

Power	Intelligence ●●○○○	Strength ●●○○○	Presence ●●○○○
Finesse	Wits ●●●○○	Dexterity ●●○○○	Manipulation ●●○○○
Resistance	Resolve ●●○○○	Stamina ●●●○○	Composure ●●●○○

SKILLS

Mental

(-3 unskilled)

Academics ●●○○○
 Computer ○○○○○
 Crafts (Bateaux) ●○○○○
 Investigation ●●○○○
 Medicine ●○○○○
 Occult ○○○○○
 Politics ●○○○○
 Science ○○○○○

Physical

(-1 unskilled)

Athletics ○○○○○
 Brawl (Désarmer) ●○○○○
 Drive ●○○○○
 Firearms ●●○○○
 Larceny ○○○○○
 Stealth ○○○○○
 Survival ○○○○○
 Weaponry ○○○○○

Social

(-1 unskilled)

Animal Ken ○○○○○
 Empathy ●●○○○
 Expression ●●○○○
 Intimidation ●○○○○
 Persuasion (Rassurer) ●●○○○
 Socialize ○○○○○
 Streetwise ●●●○○
 Subterfuge ●○○○○

OTHER TRAITS

Merits

Sworn Officer ●●○○○
 Resources ●●○○○
 Contacts (Refourgue) ●●○○○
 Allies (Flics) ●○○○○
 FS: Police Tactics ●●○○○
 _____ ○○○○○
 _____ ○○○○○
 _____ ○○○○○
 _____ ○○○○○

Flaws

 Size: 5 _____
 Speed: 9 _____
 Defense: 2 _____
 Armor: _____
 Initiative Mod: 6 _____
 Experience: _____

Health

●●●●●●●●○○○○○
 □□□□□□□□□□□□

Willpower

●●●●●○○○○○
 □□□□□□□□□□

Morality

10 _____ 0
 9 _____ 0
 8 _____ 0
 7 _____ ●
 6 _____ 0
 5 _____ 0
 4 _____ 0
 3 _____ 0
 2 _____ 0
 1 _____ 0

Weapon/Attack	Dice Mod.	Range	Clip	Size
Arme de service (9mm)	2	40	15+1	1/S
Vieux Magnum	3	30	6	1/S
_____	_____	_____	_____	_____

Equipment	Durability	Structure	Size	Cost
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____

Attributes 5/4/3 • Skills 11/7/4 (+3 Specialties) • Merits 7 • (Buying the fifth dot in any area costs two points) • Health = Stamina + Size
 Willpower = Resolve + Composure • Size = 5 for adult humans • Defense = Lowest of Dexterity or Wits • Initiative Mod = Dexterity +
 Composure • Speed = Strength + Dexterity + 5 • Starting Morality = 7



Name: Nadia DeSantos
 Age: 25
 Player:

Virtue: Temperence
 Vice: Wrath
 Concept: La tête brûlée

Rank: Detective
 Department: Narcotics
 Chronicle: Nuit Tenebrae Bdx

ATTRIBUTES

Power	Intelligence ●●○○○	Strength ●●○○○	Presence ●●●○○
Finesse	Wits ●●●○○	Dexterity ●●●○○	Manipulation ●●○○○
Resistance	Resolve ●●○○○	Stamina ●●○○○	Composure ●●○○○

SKILLS

Mental

(-3 unskilled)

Academics ●○○○○
 Computer ●○○○○
 Crafts (Mécanique auto) ●●○○○
 Investigation ●●○○○
 Medicine ●○○○○
 Occult ○○○○○
 Politics ○○○○○
 Science ○○○○○

Physical

(-1 unskilled)

Athletics ●●○○○
 Brawl ●●○○○
 Drive (Poursuites) ●●●○○
 Firearms ●●○○○
 Larceny ○○○○○
 Stealth ●○○○○
 Survival ○○○○○
 Weaponry ●○○○○

Social

(-1 unskilled)

Animal Ken ○○○○○
 Empathy ○○○○○
 Expression ○○○○○
 Intimidation (Interroger) ●●○○○
 Persuasion ○○○○○
 Socialize ●○○○○
 Streetwise ●○○○○
 Subterfuge ○○○○○

OTHER TRAITS

Merits

Sworn Officer ●●○○○
 Allies (Commissaire) ●●○○○
 Stunt Driver ●●●○○
 FS: Police Tactics ●○○○○
 Contacts (Streettrace) ●○○○○
 Language (Espagnol) ●○○○○
 _____ ○○○○○
 _____ ○○○○○
 _____ ○○○○○
 _____ ○○○○○

Flaws

 Size: 5 _____
 Speed: 10 _____
 Defense: 3 _____
 Armor: _____
 Initiative Mod: 6 _____
 Experience: _____

Health

●●●●●●●●○○○○○
 □□□□□□□□□□□

Willpower

●●●●○○○○○○○
 □□□□□□□□□□

Morality

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

Weapon/Attack	Dice Mod.	Range	Clip	Size
Arme de service (9mm)	2	40	15+1	1/S
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____

Equipment	Durability	Structure	Size	Cost
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____

Attributes 5/4/3 • Skills 11/7/4 (+3 Specialties) • Merits 7 • (Buying the fifth dot in any area costs two points) • Health = Stamina + Size
 Willpower = Resolve + Composure • Size = 5 for adult humans • Defense = Lowest of Dexterity or Wits • Initiative Mod = Dexterity +
 Composure • Speed = Strength + Dexterity + 5 • Starting Morality = 7



Name: Brad Negley
 Age: 26
 Player:

Virtue: Charity
 Vice: Pride
 Concept: Le flingueur

Rank: Detective
 Department: Narcotics
 Chronicle: Nuit Tenebrae Bdx

ATTRIBUTES

Power	Intelligence ●●○○○	Strength ●●●○○	Presence ●●●○○
Finesse	Wits ●●○○○	Dexterity ●●○○○	Manipulation ●●○○○
Resistance	Resolve ●●○○○	Stamina ●●●○○	Composure ●●○○○

SKILLS

Mental

(-3 unskilled)

Academics	●○○○○
Computer	○○○○○
Crafts	●○○○○
Investigation	●●○○○
Medicine	○○○○○
Occult	○○○○○
Politics (Gangs)	○○○○○
Science	○○○○○

Physical

(-1 unskilled)

Athletics	●●○○○
Brawl	●●○○○
Drive	●○○○○
Firearms (Flingues)	●●○○○
Larceny	○○○○○
Stealth	●●○○○
Survival	●○○○○
Weaponry	●○○○○

Social

(-1 unskilled)

Animal Ken	○○○○○
Empathy	●○○○○
Expression	●○○○○
Intimidation	●●○○○
Persuasion	○○○○○
Socialize (Rue)	●●○○○
Streetwise	●○○○○
Subterfuge	○○○○○

OTHER TRAITS

Merits

Sworn Officer	●●○○○
Resources	●○○○○
Contacts (Ghetto)	●●○○○
Allies (Flics)	●○○○○
Gunslinger	●●○○○
FS: Police Tactics	●○○○○
_____	○○○○○
_____	○○○○○
_____	○○○○○
_____	○○○○○

Flaws

Size: 5
Speed: 10
Defense: 2
Armor: _____
Initiative Mod: 4
Experience: _____

Health

●●●●●●●●○○○○○
□□□□□□□□□□□□

Willpower

●●●●○○○○○○○
□□□□□□□□□□

Morality

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

Weapon/Attack	Dice Mod.	Range	Clip	Size
Arme de service (9mm)	2	40	15+1	1/S
Glock 17	2	40	17+1	1/S
_____	_____	_____	_____	_____

Equipment	Durability	Structure	Size	Cost
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____

Attributes 5/4/3 • Skills 11/7/4 (+3 Specialties) • Merits 7 • (Buying the fifth dot in any area costs two points) • Health = Stamina + Size
 Willpower = Resolve + Composure • Size = 5 for adult humans • Defense = Lowest of Dexterity or Wits • Initiative Mod = Dexterity +
 Composure • Speed = Strength + Dexterity + 5 • Starting Morality = 7



Name: Kate Drake
 Age: 39
 Player:

Virtue: Faith
 Vice: Greed
 Concept: L'experte

Rank: Detective
 Department: Narcotics
 Chronicle: Nuit Tenebrae Bdx

ATTRIBUTES

Power	Intelligence ●●●●	Strength ●●●●	Presence ●●●●
Finesse	Wits ●●●●	Dexterity ●●●●	Manipulation ●●●●
Resistance	Resolve ●●●●	Stamina ●●●●	Composure ●●●●

SKILLS

Mental

(-3 unskilled)

Academics	●●●●
Computer	●●●●
Crafts	●●●●
Investigation	●●●●
Medicine (Légiste)	●●●●
Occult (Animismes)	●●●●
Politics	●●●●
Science (Ballistique)	●●●●

Physical

(-1 unskilled)

Athletics	●●●●
Brawl	●●●●
Drive	●●●●
Firearms	●●●●
Larceny	●●●●
Stealth	●●●●
Survival	●●●●
Weaponry	●●●●

Social

(-1 unskilled)

Animal Ken	●●●●
Empathy	●●●●
Expression	●●●●
Intimidation	●●●●
Persuasion	●●●●
Socialize	●●●●
Streetwise	●●●●
Subterfuge	●●●●

OTHER TRAITS

Merits

Sworn Officer	●●●●
Ressources	●●●●
Allies (Morgue)	●●●●
Contacts (Ballistique)	●●●●
Contacts (Illuminés)	●●●●
Eidetic Memory	●●●●
Language (Latin)	●●●●
_____	●●●●
_____	●●●●
_____	●●●●

Flaws

Size: 5 _____
Speed: _____
Defense: _____
Armor: _____
Initiative Mod: _____
Experience: _____

Health

●●●●●●●●●●
□□□□□□□□□□

Willpower

●●●●●●●●
□□□□□□□□

Morality

10	0
9	0
8	0
7	0
6	●
5	0
4	0
3	0
2	0
1	0

Weapon/Attack	Dice Mod.	Range	Clip	Size
Arme de service (9mm)	2	40	15+1	1/S
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____

Equipment	Durability	Structure	Size	Cost
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____

Attributes 5/4/3 • Skills 11/7/4 (+3 Specialties) • Merits 7 • (Buying the fifth dot in any area costs two points) • Health = Stamina + Size
 Willpower = Resolve + Composure • Size = 5 for adult humans • Defense = Lowest of Dexterity or Wits • Initiative Mod = Dexterity +
 Composure • Speed = Strength + Dexterity + 5 • Starting Morality = 7



Name: Jack Bird
Age: 37
Player:

Virtue: Fortitude
Vice: Lust
Concept: Le déchu

Rank: Detective Sergeant
Department: Narcotics
Chronicle: Nuit Tenebrae Bdx

ATTRIBUTES

Power	Intelligence ●●○○○	Strength ●●○○○	Presence ●●○○○
Finesse	Wits ●●●○○	Dexterity ●●○○○	Manipulation ●●●○○
Resistance	Resolve ●●○○○	Stamina ●●○○○	Composure ●●●○○

SKILLS

Mental

(-3 unskilled)

Academics ●●○○○
Computer ○○○○○
Crafts ○○○○○
Investigation ●●○○○
Medicine (Drogues) ●○○○○
Occult ○○○○○
Politics (Fédéraux) ●○○○○
Science ○○○○○

Physical

(-1 unskilled)

Athletics ●○○○○
Brawl ●○○○○
Drive ○○○○○
Firearms ●●○○○
Larceny ●○○○○
Stealth ○○○○○
Survival ○○○○○
Weaponry ○○○○○

Social

(-1 unskilled)

Animal Ken ○○○○○
Empathy ●●○○○
Expression ●○○○○
Intimidation ○○○○○
Persuasion ●●○○○
Socialize ●●○○○
Streetwise (Trafiquants) ●○○○○
Subterfuge ●●○○○

OTHER TRAITS

Merits

Sworn Officer ●●○○○
Striking Looks ●●○○○
Contacts (DEA) ●●○○○
Contacts (Trafiquants) ●●○○○
Contacts (Nuit) ●●○○○
Barfly ●○○○○
Ressources ●○○○○
○○○○○
○○○○○
○○○○○

Flaws

Addiction (Cocaïne) _____

Size: 5 _____
Speed: 9 _____
Defense: 2 _____
Armor: _____
Initiative Mod: 5 _____
Experience: _____

Health

●●●●●●●●○○○○○
□□□□□□□□□□□□

Willpower

●●●●●○○○○○
□□□□□□□□□□

Morality

10 _____ 0
9 _____ 0
8 _____ 0
7 _____ 0
6 _____ ●
5 _____ 0
4 _____ 0
3 _____ 0
2 _____ 0
1 _____ 0

Weapon/Attack	Dice Mod.	Range	Clip	Size
Arme de service (9mm)	2	40	15+1	1/S
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____

Equipment	Durability	Structure	Size	Cost
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____

Attributes 5/4/3 • Skills 11/7/4 (+3 Specialties) • Merits 7 • (Buying the fifth dot in any area costs two points) • Health = Stamina + Size
Willpower = Resolve + Composure • Size = 5 for adult humans • Defense = Lowest of Dexterity or Wits • Initiative Mod = Dexterity +
Composure • Speed = Strength + Dexterity + 5 • Starting Morality = 7