



DawnFall Chronicles

—

Blood Cycle - Murder Vampires IV

Magus Night

—

Fiche du MJ

AZUR

Avertissement

La présente fiche est le document réservé aux organisateurs, et ne doit pas être lue par un joueur. Si vous souhaitez jouer la murder, ou que vous souhaitez garder cette possibilité, ne lisez surtout pas ce document. Il contient les explications relatives aux personnages, aux intrigues, aux mondes intérieurs ainsi qu'au déroulement de la murder, qui doivent toutes être gardées secrètes pour les joueurs.



Présentation

Cette fiche du MJ contient toutes les informations destinées aux organisateurs afin de préparer, organiser et gérer la murder. Avant de lire ce document, les MJs devraient tout d'abord prendre connaissance de la fiche générale et des fiches de personnages, puis lire ce document en dernier, selon l'ordre de lecture conseillé qui est décrit au tout début de la section Arbitrage (voir le sommaire ci-après), en particulier pour les fiches de personnages.

Ce document est divisé en plusieurs parties, présentées ci-dessous. Toutes ces sections n'ont pas la même importance, et doivent plutôt être vues comme des fiches indépendantes que les organisateurs liront et consulteront en fonction de leurs besoins. Certains sont à lire une seule fois, et d'autres auront besoin d'être consultées en permanence durant la murder.

- Une partie d'explications complémentaires permettant au MJ de comprendre les intrigues relatives à cette murder
- Une partie consacrée à l'organisation et la gestion de la murder permettant aux MJs de comprendre leur rôle en amont et durant la session
- Une partie expliquant le fonctionnement des mécaniques de jeu de la murder, incluant celles présentées dans la fiche générale ainsi que les éventuels pouvoirs des personnages

Enfin, pour toute demande, retour, suggestion ou proposition concernant la murder, n'hésitez pas à me contacter à l'adresse ci-après. Les retours des MJs autant que ceux des joueurs sont précieux, et seront considérés. De même, tout critique constructive sera appréciée.

Contact : azur.q3@gmail.com



Table des matières

| | |
|--|-----------|
| Histoire | 4 |
| Genèse des vampires | 4 |
| Arbitrage | 5 |
| Préparation | 5 |
| Lecture | 5 |
| Joueurs, co-MJs et date | 5 |
| Informations à communiquer aux joueurs | 5 |
| Répartition | 6 |
| Logistique | 7 |
| Musique | 7 |
| Gestion de la Murder | 7 |
| MJter | 7 |
| Briefings | 7 |
| Atelier pré-murder | 8 |
| Phase principale de jeu | 8 |
| Rituel d'al-Ahjár | 8 |
| Conseil | 9 |
| Attaque des Dressmond | 9 |
| Post-murder | 9 |
| Débriefing | 10 |
| Après la Murder | 10 |
| Mécaniques | 10 |
| Pièces et fouille | 10 |
| Couloirs (RDC) | 11 |
| Couloirs (sous-sol) | 11 |
| Quartiers d'Agus | 11 |
| Quartiers d'Arslan | 11 |
| Quartiers d'Erika | 12 |
| Quartiers de Gungnir | 12 |
| Quartiers d'Israa | 12 |
| Quartiers de Lin | 13 |
| Quartiers de Nereis | 13 |
| Quartiers du Professeur | 13 |
| Quartiers de Qrow | 13 |
| Quartiers de Sinan | 13 |
| Quartiers de Varien | 14 |
| Quartiers de Wern | 14 |
| Réserve (RDC) | 14 |
| Réserve (sous-sol) | 14 |
| Interrogatoires | 15 |
| Clan de l'Araignée (Salle commune Est) | 15 |
| Clan de la Cascade (Cour) | 16 |
| Autre Lune (Quartiers d'Israa) | 17 |
| Clan du Lynx (Salle commune Ouest) | 17 |
| Clan de l'Hiver (QG) | 18 |
| Clan du Lycoris (Salle commune Est) | 18 |
| Clan du Mirage (Salle commune Ouest) | 19 |
| Pièges | 19 |
| Pouvoirs des personnages | 20 |



Histoire

Dans cette section sont livrées toutes les informations qui ne figurent pas dans la fiche générale ou les fiches de personnages, et qui sont nécessaires pour une compréhension exhaustive des intrigues développées. Celles-ci ne sont pas indispensables pour le MJ afin d'organiser la murder mais permettent de comprendre les éléments centraux de l'histoire dont les personnages ne possèdent pas tous les fragments.

Genèse des vampires

L'origine des vampires se trouve dans une histoire tragique qui se déroula vers la fin du premier millénaire en Europe de l'ouest. Il était une fois une enfant appelée Mari qui souffrait d'un mal que ni la science ni la foi ne pouvait guérir. Ses blessures ne se refermaient pas, et son sang, impur, ne cessait jamais de s'écouler. Elle ne sortait jamais de son lit de peur de se blesser, et toute la région connaissait son histoire. On dit d'elle qu'elle était possédée par le démon, que son âme était impure, et qu'elle portait malheur. Un jour, les rumeurs arrivèrent bien plus haut que la portée qu'aurait du avoir son cas, et elle fut condamnée au bûcher, accusée d'être une sorcière et d'être corrompue par le mal. Elle mourut dans la souffrance et l'indifférence, brûlée vive alors qu'elle n'avait même pas dix ans. Alors qu'elle venait tout juste de commencer à vivre. Pendant sa longue et terrible agonie, tous ses regrets défilèrent devant ses yeux. Elle n'avait pas pu découvrir ce que la vie avait à lui offrir, elle n'avait pas pu profiter de la vie avec sa famille, elle n'avait pas connu l'amour, elle n'avait pas pu protéger sa famille qui connu le même sort qu'elle, elle n'avait pas pu jouer et s'amuser comme les autres enfants, et elle n'avait pas eu la force de résister, de s'enfuir et d'échapper à son destin. L'âme de Mari ne fut pas même sauvée par un Dieu et descendit dans les enfers, où le Diable ne pouvait se résoudre à la damner pour l'éternité. La cruauté des hommes était pardonnable, mais celle des Cieux ne l'était pas, et même la plus noire des entités ne pouvait accepter une telle injustice. Il décida alors de renvoyer les regrets de Mari à la surface de la Terre pour faire perdurer ses souhaits et offrir une seconde chances aux fragments qui restaient de son âme brisée. Ces regrets cristallisèrent dans ce qui n'était aucun monde avant de pénétrer la sphère du monde connu pour s'incarner dans des hommes. Une nouvelle forme de vie naîtrait alors, issue de la teinte du monde des morts. Ils devraient boire le sang des autres humains pour se venger des meurtriers de Mari et ne pourraient pas mourir. S'ils venaient à périr, ils ne pourraient toutefois que retourner dans le néant, car leur graine originelle avait déjà sa place dans les enfers. Les vampires primordiaux naîtraient alors, le jour où les fragments de regrets de Mari, attirés par leur reflet dans le miroir d'entre les mondes, trouveraient un réceptacle.

Un des regrets se fit toutefois corrompre par l'emprise maléfique du Diable et fut perdu, sans que le vœu qui lui était associé ne fut jamais connu d'autre que lui. À la place, une entité un peu différente vit le jour : Veight.



Arbitrage

Cette section est destinée à expliquer en détail comment préparer et MJter cette murder, les éléments à ne pas oublier, les procédures à suivre, la gestion du déroulement de la murder en elle-même, ainsi que quelques conseils. Il ne s'agit pas d'un guide exhaustif sur l'organisation d'une murder en général. Dans la mesure du possible, cette section est construite dans un ordre chronologique.

Préparation

Lecture

La première étape est la lecture de toutes les fiches, en commençant par la fiche générale, puis les différentes fiches de personnage¹, et en finissant par ce présent document. L'idée n'est pas d'avoir une connaissance parfaite de tous les détails, mais une compréhension étendue permet d'améliorer la fluidité de la murder et de réduire le risque d'erreurs. Les MJs pourront de toute façon être amenés à retrouver des informations dans les documents à plusieurs reprises durant la murder car ils n'ont pas pour but d'en apprendre par cœur le contenu.

Joueurs, co-MJs et date

Une fois la connaissance de la murder et son organisation obtenue, le MJ peut alors décider de la jouer. Pour cela il doit trouver des joueurs et une date, ce qui va souvent de pair. Lors de cette étape, certaines informations sont à fournir aux joueurs, qui seront explicitées dans un paragraphe plus bas. En même temps que les joueurs, le MJ doit également trouver un co-MJ pour l'aider à arbitrer la murder. 2 MJs sont suffisants, mais un seul MJ sera plutôt débordé, le nombre de joueurs étant plutôt élevé même si les interactions avec les MJs, en particulier à travers les mécaniques, ne sont pas extrêmement fréquentes vu les limitations de fouille et d'interrogatoire.

Informations à communiquer aux joueurs

En amont de la murder, afin d'aider les joueurs à se préparer ainsi que leur donner les documents et informations dont ils ont besoin, le MJ devra interagir plusieurs fois avec eux :

- Lors de la planification de l'événement, afin de trouver les joueurs et/ou la date, où, pour le premier échange, il faut livrer aux joueurs tous les détails pratiques et logistiques. Enfin il faut également donner aux joueurs un aperçu de la murder, comme un synopsis ou une description. Leur donner directement la fiche générale serait un peu dissuasif mais, par exemple, leur communiquer son synopsis et quelques informations complémentaires sur le concept de la murder, ses particularités et ses qualités devrait éveiller leur intérêt. Si les joueurs n'ont jamais fait de murder précédemment, il faudra également leur présenter le concept, même si cette murder est plutôt recommandée à des joueurs ayant déjà joué la première trilogie.
- Lorsque les participants seront choisis, il faut leur demander leurs préférences pour réaliser l'attribution des personnages. Cette étape de répartition des rôles est discutée plus en détail plus bas. En même temps, il s'agit du bon moment pour leur donner la fiche générale. Il est en effet conseillé aux joueurs de lire la fiche générale non seulement avant la fiche de personnage mais également, et surtout, pour bien s'exprimer quand à leurs préférences.
- Une fois l'attribution fixée, le MJ devra envoyer aux joueurs leurs fiches de personnage. Il est bon de faire quelques commentaires sur ces choix, afin de leur expliquer les raisons de cette attribution, ou pour mettre l'accent sur certains aspects importants du personnage. Si cela n'est pas clair, il faut aussi expliquer aux joueurs qu'ils sont censés se déguiser pour la murder, et c'est à cela que sert la section "Apparence". Bien sûr, cela ne sera pas toujours possible ou facile pour tous les participants, mais des efforts à ce niveau-là apportent toujours davantage d'immersion dans la murder, et donc une meilleure expérience.

1. Les 10 fiches peuvent être lues dans un ordre quelconque, mais un ordre conseillé pour le plaisir de la lecture ou pour faire le débriefing final, pourrait être Arslan → Wern → Qrow → Le professeur → Sinan → Israa → Nereis → Erika → Varien → Lin.



- Il est conseillé de prendre un moment avec chaque participant afin de discuter des fiches qu'il a reçues, lui demander de poser toutes ses questions, préciser les aspects importants de son personnage, mettre l'emphasis sur certaines règles ou particularités de la murder, etc. Enfin, il est également très important d'écouter les suggestions et propositions des joueurs, et d'en tenir compte si ces idées sont justifiées et/ou pertinentes.
- Pour finir, il est utile de faire quelques rappels à des dates clés sur les modalités de la murder, afin que les joueurs n'oublient rien ou ne se méprennent pas sur un point.
- À propos des co-MJs, il faudra leur faire un briefing afin de leur remettre les documents qu'ils auront besoin de lire, leur expliquer leur rôle (voir la section "MJter" en page 7), ainsi que discuter ensemble de l'organisation de la murder.

Répartition

Il est préférable d'effectuer la répartition des rôles selon les préférences des joueurs et leur compatibilité avec les personnages. L'objectif de donner aux joueurs un personnage qu'ils prendront plaisir à jouer en prenant en compte du mieux possible les préférences des joueurs ainsi que leurs exigences. Afin d'aider le MJ à procéder à cette étape, voici quelques indications sur les concepts des personnages pouvant aider à les répartir :

- Il est préférable d'attribuer à un joueur un personnage du même sexe plutôt que de lui demander d'incarner un personnage d'un autre sexe. Toutefois, tous les personnages peuvent être gender-bended, aucune intrigue n'étant influencée par ce changement
- Arslan est un personnage facile à jouer mais qui demande d'être actif car il doit être impliqué dans de nombreuses intrigues et enquête. Un Arslan trop effacé sera probablement un frein à la murder où le but est de retrouver les coupables et traîtres.
- Erika est un personnage qui est concentré presque uniquement sur son intrigue personnelle. Elle est recommandée à donner à un joueur désirant un personnage motivé par le lore et l'univers, et qui préfère se focaliser sur des intrigues personnelles plutôt que sur les intrigues principales de la murder. Dans le cas contraire, le joueur risque de s'ennuyer d'être par défaut peu impliqué dans la plupart des événements de la murder.
- Israa est le personnage PLS de la murder, dans le sens où elle est dépassée et débordée par les événements, et a beaucoup d'intrigues à explorer. C'est un personnage à donner à un joueur qui aime la pression, mais surtout à un personnage qui ne sera pas dérangé par le fait d'être le mouton noir du groupe, Israa n'ayant pas une bonne réputation dans la Triade.
- Le professeur est un personnage difficile à jouer, car il a peu d'objectifs explicites, et peut facilement se retrouver désigné par le vote en fin de murder. Il est à privilégier pour un joueur expérimenté et ayant une bonne capacité d'improvisation, désireux de réfléchir à des plans machiavéliques en accord avec la personnalité du personnage, principalement via les relations entre personnages.
- Nereis est un personnage facile à jouer, sans grande particularité d'attribution.
- Qrow est un personnage difficile à jouer, davantage tourné vers le RP, car peu développé et moins impliqué que les autres dans les intrigues. Il est conseillé pour un joueur à l'aise avec ce genre de personnages où incarner un rôle prévaut sur résoudre et enquêter sur les intrigues. Toutefois, Qrow est également un personnage qui peut s'impliquer dans les intrigues personnelles de chacun, et est donc recommandé à un joueur avec beaucoup d'aisance pour aller vers les autres.
- Sinan est un personnage un peu difficile à jouer car il est jugé difficile de remplir son objectif principal. Il est donc recommandé à un joueur à qui cela ne déplaira pas, et qui, au contraire, aura une bonne capacité d'improvisation et une inventivité pour aller dans son sens.
- Varien est le traître de la murder, et est donc un personnage plus passif, plutôt facile à jouer, mais plutôt destiné à un joueur qui ne sera pas dérangé d'être moins impliqué dans les intrigues.
- Wern est un personnage particulier car central, et est donc recommandé à un joueur qui saura jouer son tempérament et son caractère.
- Lin est la coupable de la murder, et est donc un personnage plus passif, plutôt facile à jouer, mais plutôt destiné à un joueur qui ne sera pas dérangé d'être moins impliqué dans les intrigues.



- Si le MJ décide de demander aux joueurs leurs préférences, il peut par exemple leur demander s'ils sont des joueurs confirmés ou débutants, s'ils désirent un rôle facile ou difficile (sans forcément préciser les concepts évoqués plus hauts qui sont surtout destinés au MJ), ou s'ils aimeraient certains archétypes ou thèmes pour leur personnage. L'idéal serait même de proposer une liste d'archétypes, de traits de personnalité et de thèmes pour que le joueur puisse exprimer lesquels lui plaisent et lesquels ne lui conviennent pas.

Logistique

- Concernant le lieu, comme pour la plupart des murders, le mieux reste un endroit clos. Un endroit tranquille et isolé est également souhaitable pour que les joueurs puissent se concentrer durant toute la durée de la murder. Il faut que la pièce soit assez grande pour que les joueurs puissent se séparer et parler doucement sans être entendus par les autres. Il est préférable que la pièce soit dotée de mobilier pour s'asseoir et pour lire, puisque les joueurs vont passer du temps à explorer les mondes intérieurs, aussi un certain confort devrait leur être offert. Le MJ devra probablement penser où faire sa murder avant de la proposer.
- Le MJ doit avoir un ordinateur avec à disposition la feuille de calcul disponible ici ([lien](#)). Il est conseillé de créer une copie de ce document pour pouvoir le modifier plutôt que de le télécharger.
- La murder est longue et tous les participants, joueurs et MJs, auront faim et soif² à un moment de l'événement. Libre au MJ de choisir une solution : snacks ou buffet disponibles tout au long de la murder, repas prévu en même temps que le débriefing, ... ainsi que la participation de chacun à ce niveau. Beaucoup de solutions sont possibles, tant que le MJ n'oublie pas ce point important, car la faim nuit à la qualité de jeu.
- Il est également agréable de penser à prendre un appareil photo pour prendre des clichés tout au long de la murder afin de les partager.

Musique

Afin d'immerger les joueurs dans une ambiance de stress et de tension, il est recommandé de composer une playlist musicale avec des musiques dans cette atmosphère. À titre d'exemple, certaines des OSTs des jeux RAGE et Deus Ex : Human Revolution peuvent convenir.

Gestion de la Murder

MJter

Le rôle du MJ est de répondre aux questions des joueurs, de gérer leurs actions, pouvoirs, fouilles et interrogatoires, de superviser l'événement final de fin murder, de régler les différents problèmes qui peuvent survenir, et de faire en sorte que la murder avance ni trop rapidement ni trop lentement. Il doit être équitable envers les joueurs, et avoir tendance à se placer de leur côté pour ne pas les pénaliser et leur offrir la meilleure expérience de jeu possible.

Briefings

En préparation de la murder, il est conseillé pour les MJs de faire un briefing commun, une fois que tous ont lu les fiches générales et celles des personnages, afin de répondre aux questions de chacun et de confirmer la bonne compréhension par tous de la murder, et de convenir et préparer l'organisation pratique de la murder.

2. Les participants auront surtout besoin de boire puisqu'ils parleront presque en continu pendant plusieurs heures.



Le "vrai" briefing est celui que les MJs font aux joueurs juste avant de débiter de la murder. Celui-ci est en général d'une durée de 30 minutes, en fonction des questions qu'ont les joueurs. Il s'agit pour les MJs de faire un point sur comment jouer une murder s'il y a des joueurs débutants, sur les règles générales de jeu, sur les mécaniques de la murder et les conseils de jeu en rapport avec sa note d'intention, de demander aux joueurs s'ils ont des dernières questions, ainsi que de rappeler le contexte de la murder. Il est également conseillé de rappeler que les initiatives sont encouragées, et que les joueurs ne doivent pas hésiter à proposer des idées qui peuvent sortir des règles explicites, voire à demander des adaptations de règles dans des cas particuliers.

Atelier pré-murder

Avant de commencer la murder, il est suggéré au MJ de mettre en place un atelier d'environ trente minutes afin que les joueurs puissent être au point sur les relations entre les différents personnages qui sont un élément central de cette murder. L'objectif est que chaque joueur puisse réfléchir à ses propres relations, mais également prendre connaissance du point de vue des autres ainsi que des relations entre les autres personnages.

L'idée est la suivante : À tour de rôle, chaque joueur se placera au centre de la pièce, puis tous les autres joueurs devront représenter leur relation avec le personnage du joueur au centre en se plaçant autour de lui à une distance représentant leur relation : plus ils sont proches, plus ils se considèrent comme ami ou allié, et plus ils sont loin, plus ils se considèrent comme ennemis. C'est le point de vue des personnages externes qui est pris en compte, ainsi des relations asymétriques peuvent exister entre des joueurs s'il décident de se placer à des endroits différents à leur tour respectif. Il est recommandé au MJ de définir une échelle spatiale afin d'aider les joueurs à se positionner, typiquement à l'aide de trois niveaux (allié, neutre, ennemi) puis en laissant libre cours à leur imagination.

L'objectif est alors que chacun puisse apprécier l'ensemble des relations entre les personnages de la Triade, pas seulement celles de leur personnage. À chaque tour, qui doit rester bref, quelques minutes maximum, l'idée n'est pas d'échanger et de commenter le tableau ainsi représenté, mais des brèves discussions publiques peuvent avoir lieu, typiquement pour demander l'avis ou l'opinion de certains joueurs sur leur position.

Phase principale de jeu

Pendant la phase principale de jeu, jusqu'au moment de la fuite de l'équipe de la Triade, les MJs auront surtout à superviser les fouilles et interrogatoires, décrits dans leurs sections respectives plus bas.

Rituel d'al-Ahjár

La manière optimale et idéale d'accomplir le rituel est la suivante : Le vampire Leighton doit, tout en utilisant activement et consciencieusement son pouvoir, piquer un humain avec la seringue de Crowe dans lequel du sang de Wern aura été ajouté au dernier moment, tout en étant en présence de Qrow. Si tous ces facteurs sont réunis, alors le rituel est un succès. La seringue de Crowe est un élément nécessaire, et si elle est perdue ou non utilisée, le rituel n'a aucune chance de fonctionner. Ensuite, chacun des quatre autres éléments (réceptacle humain, pouvoir du vampire Leighton, sang de Wern, présence de Qrow) diminuent chacun de 20% les chances de réussite du rituel s'ils manquent dans l'équation. Si le vampire Leighton accepte, typiquement sous la contrainte, d'utiliser la seringue, mais qu'aucune garantie ne le force à activer son pouvoir, alors les chances de réussite sont diminuées d'environ 10% au lieu de 20%.

Une fois le rituel lancé, le réceptacle va lentement fondre et se désagréger, et son sang va coaguler et s'assombrir pour prendre la forme d'une silhouette devant les personnages. Entre le gris et le cramoisi, elle ressemble à celle d'une jeune fille aux cheveux longs qui ne possède pas de visage : il s'agit du fantôme de Mari, ramené d'entre les morts. Le fantôme n'explique alors que les choses suivantes : Il ne s'attendait pas à pouvoir être un jour réveillé, mais demande à être purifié pour connaître le repos éternel. Il accordera le reste de ses forces à un vampire qu'il jugera digne de les recevoir, sous la condition qu'il exprime un regret auquel il pourra remédier. Chaque descendant ici présent aura ainsi l'occasion de présenter un seul et unique regret au fantôme, et le premier qui correspondra aux attentes du fantôme se verra accordé. Une exception est à noter pour Wern, vampire primordial, qui se verra refuser ce droit, le fantôme prétextant qu'il n'aurait rien de plus à lui donner que ce qu'il avait déjà reçu.



La phrase prononcée par Mari est la suivante : "Enfants égarés plus loin sur le chemin, je partage vos tourments et vos espoirs. Parlez en votre nom, et partagez vos regrets avant qu'il ne soit trop tard. Avant de rejoindre cette fois l'oubli, il y a encore une main tendue qui reste à trouver."

Les possibilités de réponse du fantôme de Mari sont les suivantes :

- Si un vampire émet le regret de ne pas avoir eu assez de force, il s'agit du dernier regret qui n'est pas encore remonté dans le monde des vivants, et Mari peut alors le forcer à s'incarner dans le vampire en question, le faisant devenir un vampire primordial. La transformation prend quelques dizaines de minutes, et un nouveau pouvoir est accordé au vampire. Puis, le fantôme disparaît, expliquant que tous ses regrets avaient maintenant trouvé leur remède, même si ce dernier l'avait été dans des circonstances un peu exceptionnelles. Il pouvait désormais retourner au néant, laissant le soin à ses descendants de trouver leur réponse au problème de leur existence.
- Si un vampire émet comme regret un associé aux autres vampires primordiaux, alors le fantôme exaucera le vœu du vampire en question, indiquant qu'il ne pouvait pas faire plus bien qu'il partageait sa souffrance et sa peine. Il utilise alors le reste de son énergie pour exaucer le vœu ou donner au vampire le pouvoir de l'accomplir, puis disparaît en indiquant qu'il ne serait désormais plus de ce monde. Les différents regrets s'étaient bientôt tous incarnés, et il n'y avait plus d'espoir d'accomplir à nouveau ce qui avait été réalisé là. Toutefois, le fantôme souhaite à ses descendants d'avoir le courage de se battre contre leurs démons, avant de disparaître.
- Si un vampire émet un regret qui ne correspond à aucun de ceux de Mari, le fantôme lui répondra qu'il ne pourra rien faire pour lui, n'ayant pas vécu les mêmes peines.

Conseil

Les personnages devront s'adonner à un moment à un vote pour déterminer qui restera au château défendre les autres pendant leur fuite afin de gagner du temps. Il est recommandé au MJ de ne pas intervenir dans ces discussions, à une exception, pour préciser que les vampires de la Cascade reconnaîtront la décision officiellement si celle-ci est prise à la majorité, pour qu'ils puissent utiliser leurs pouvoirs afin de forcer le vampire à sacrifier à défendre le château.

Attaque des Dressmond

À partir de 3h de jeu, l'événement de fin de murder, correspondant à l'attaque des Dressmond sur le château, peut arriver à tout moment. Pour déterminer quand l'attaque aura lieu, le MJ doit lancer un dé à six faces toutes les quinze minutes. Lorsqu'un 1 est obtenu, ou automatiquement lorsque la murder en est à 4h45 de jeu, l'attaque des Dressmond est imminente et prévue pour dans 15 minutes plus tard. Le MJ doit alors communiquer aux joueurs, s'ils n'ont pas encore fui, que l'attaque aura lieu dans 15 minutes, et qu'ils doivent quitter le château d'ici là s'ils ne veulent pas engager le combat contre les Dressmond. Le timing de l'attaque peut être arbitrairement déterminé ou ajusté par les MJs s'ils estiment que cela est préférable en fonction du déroulement de la murder.

Si un personnage ou un clan reste au château, ou plusieurs d'entre eux, les MJs peuvent leur demander s'ils ont un plan ou une stratégie particulière, et l'attaque peut être résolue avec le ou les joueurs concernés. Toutefois, sans miracle ou action très brillante de leur part, leur mort est l'issue la plus probable. 6 Dressmond sont à la poursuite de la Triade, et leur puissance est écrasante, peu importe leur adversaire. Si la plupart des personnages restaient affronter les Dressmond, ils ont peut-être une chance à condition d'être bien préparés, d'avoir une stratégie solide, et d'avoir de la chance.

Post-murder

Lorsque les personnages décident de fuir, la phase de jeu s'achève, et le MJ peut alors procéder à la résolution de la post-murder pour déterminer le sort des personnages. Pour cela, il aura besoin de la feuille de calcul de la murder, en particulier de l'onglet "Fuite", disponible ici ([lien](#)). Les informations suivantes doivent être renseignées (toutes dans des cases vertes) :

- 1. (Case A16) : L'heure à laquelle les personnages décident de partir du château (ou bien l'heure inférieure la plus proche).



- 2. (Case A) : Est-ce que l'arrivée des Dressmond a été annoncée par le MJ, ce qui a conduit le MJ à l'annoncer aux joueurs qui ont du partir en précipitation.
- 3. (Cases E3-E12) : Quels personnages restent au château en défense.
- 4. (Case D16) : Évaluation de la stratégie de défense des personnages face aux Dressmond. À noter que le but est de faire gagner du temps, et que les Dressmond sont des vampires surpuissants, c'est ainsi vis-à-vis de ces critères que la stratégie doit être évaluée. Celle-ci ne doit pas tenir compte des capacités innées des personnages, mais plutôt de leur utilisation dans l'affrontement.
- 5. (Case B7) : Bonus ou malus en plus à donner au groupe en fuite. La variable représentée en B6 correspond au nombre d'attaque que les Dressmond auront le temps de réaliser en poursuivant l'équipe de la Triade. Il est possible pour le MJ de donner un bonus (une valeur négative dans la case B7) ou respectivement un malus (une valeur positive dans la case B7) pour tenir compte d'autres facteurs dans la situation des personnages.
- 6. (Cases I3-I12) : PS restants pour chaque personnage.

Finalement, en cases M3-M12, sera calculé en fonction de tous les facteurs précédents, quels personnages mourront au cours de la fuite. Le personnage défendant le château mourra automatiquement. Les autres personnages mourront dans une potentielle course-poursuite face aux Dressmond qui tenteront de les arrêter et attaquer avant qu'ils ne fuient par la mer.

Cette feuille reste un premier jet que le MJ pourra moduler ou altérer s'il le désire en fonction d'autres facteurs ou d'autres actions des joueurs, tant que cela est nécessaire pour préserver la logique ou le bon sens.

Débriefing

Comme toutes les murders, il est agréable de finir sur un débriefing. À tour de rôle, les joueurs prennent la parole pour d'abord faire part de leurs hypothèses et de leurs conclusions sur les différentes intrigues. Ensuite, chaque joueur révèle à tour de rôle son personnage : son histoire, son parcours, ses actions, ses objectifs, ses pouvoirs, ... L'ordre conseillé est celui de lecture défini plus haut. Ensuite, c'est au tour du MJ d'apporter les informations complémentaires sur ce qui n'était pas connu des joueurs. Les joueurs peuvent ensuite échanger sur leurs actions et raisonnements au cours de la murder, et même les MJs ont beaucoup de matière à discussion. Ce moment est également propice pour demander aux joueurs leurs retours, ce qu'ils ont aimé ou moins aimé, les suggestions auxquelles ils ont pensé, ... Le débriefing est toujours un temps très convivial parfait pour clore la murder dans une ambiance d'échange et de partage.

Après la Murder

Dans les jours suivants la murder, il est conseillé de donner l'accès aux documents aux joueurs, pour qu'ils puissent les lire pour approfondir l'expérience de la murder. S'ils veulent aller plus loin, ils peuvent également lire les nouvelles associées à cette murder, disponibles sur le site des DawnFallChronicles à l'adresse suivante : <https://www.vampiretestament.wordpress.com/murders-vampires>. En même temps, le MJ en profitera pour leur envoyer les éventuelles photos de l'événement, et pour leur demander leurs retours.

Mécaniques

Pièces et fouille

Chaque personnage dispose de deux points de fouille pour examiner le contenu d'une des pièces suivantes. Lorsqu'il effectue cette action, le MJ peut alors directement lui montrer l'indice physique. Certains indices sont précisés de manière RP (comme la présence de maquillage), et une note au MJ résume les différents personnages que cela concerne, ce qui est bon d'indiquer au joueur afin de ne pas lui faire perdre de temps.



Couloirs (RDC)

Description : Les couloirs du rez-de-chaussée sont encore à peu près en bon état, pourvu que l'on soit assez grand pour ne pas se prendre de poutre et que l'on fasse attention à ne pas trébucher sur des gravats ou du mobilier détruit. Il n'y avait pas beaucoup de lumière dans les couloirs, les portes menant vers les pièces, qui, elles, étaient dégagées, restant fermées la plupart du temps. En revanche, il y avait quelque chose dont il y avait beaucoup : c'était de la poussière. Celle-ci vous apprend qu'il existe au moins une personne qui a très récemment eu la manie de se coller contre les murs, un peu partout dans les couloirs de toute la partie droite de cet étage. Et dans toutes les traces de pas qui font le lien entre les différentes pièces, certaines partant de la salle commune ouest vous mènent droit vers une curieuse installation dans la salle sud-est où se tient la cage d'escalier : une sorte de grand tonneau vide communiquant avec les quartiers de Wern.

Couloirs (sous-sol)

Description : Une chose était certaine : les couloirs du sous-sol n'avaient jamais été aussi emprunté que cette soirée-là. Toute la poussière qui aurait dû s'y trouver s'était complètement volatilisée, s'entassant dans des coins, de manière bien trop visible pour que cela ne soit dû qu'à des déplacements frénétiques à cet étage. Malgré l'obscurité dense imprégnant les lieux, vous pensez à vous munir d'une torche pour inspecter les lieux, et être sûr de ne pas vous faire attaquer par derrière. Une zone en particulier vous interpelle, où sur un cercle, on dirait que la pierre était creusée comme si la pluie était tombée. Sauf dans une direction, comme si un parapluie s'y trouvait et avait fait office de bouclier. Évidemment, ce n'était pas de la pluie, le plafond tenant encore tant bien que mal au-dessus de votre tête, mais c'était l'impression que donnaient ces traces fraîches.

Quartiers d'Agus

Description : Les quartiers d'Agus étaient tristement déserts mais portaient encore la marque d'une activité récente, ne faisant qu'ajouter à la tragédie de la mort de son dirigeant ainsi que des vampires qui avaient pourtant survécu à l'enfer décrié par Israa. Providence était réputée pour son style de vie sobre et minimaliste, ainsi il y avait assez peu d'affaires de ce clan dans leurs quartiers, il avaient simplement posé bagage à côté de leurs lits de fortune. Seul élément semblant important, la collection de feuilles et brins de thé, ainsi que d'épices, dont un amateur ne pourrait comprendre la richesse et la valeur. Agus était réputé pour être un fin connaisseur et expert de ce breuvage qu'il cultivait et mélangeait lui-même à la recherche des saveurs parfaites. Hormis l'héritage de cette petite collection personnelle qu'il avait emmené pour le voyage, vous remarquez un autre élément se démarquant au sol de la pièce : des poussières métalliques s'étaient agglomérées à un endroit, signe qu'une personne portant une arme semblable à une épée s'était rendue dans ces quartiers, ce qui n'était pas le cas des vampires de Providence qui se battaient à mains nues.

Note au MJ : Les seuls personnages possédant une épée sont Arslan, Erika, Varien et Wern.

Quartiers d'Arslan

Description : Les quartiers d'Arslan vous sont en réalité inaccessible. Des gardes du Clan du l'Hiver vous empêchent simplement de rentrer, affirmant avoir reçu l'ordre d'Arslan de garder ses propres quartiers, se désignant responsable de l'enquête en cours sur les différentes affaires qui viennent de se dérouler. Il va vous falloir obtenir l'autorisation de passer pour accéder à ses quartiers, ou trouver un autre moyen de pénétrer dans la salle. Tout en respectant l'interdit qu'Arslan a imposé dans l'enceinte du château, bien sûr.

Note au MJ : À moins d'obtenir l'accord en personne d'Arslan, ou d'avoir une bonne ruse, les joueurs ne peuvent pas accéder aux quartiers d'Arslan. Les stratégies consistant à s'infiltrer par les fenêtres ne fonctionnent pas car elles sont également gardées. Détruire les murs ne fonctionne a priori pas non plus car les gardes ont pour ordre d'empêcher cette stratégie en bloquant les attaques, ce qui déclencherait l'interdit. Si un joueur pénètre dans les quartiers d'Arslan, il bénéficie alors de la description ci-dessous :



Description : À l'intérieur des quartiers des vampires du Clan de l'Hiver, presque rien n'attire votre attention. La délégation a pris soin de faire le ménage et d'organiser un peu leur pièce à vivre même pour une seule nuit. Aucune affaire personnelle ne les encombre, transporter plus de choses que nécessaire depuis l'autre bout du continent étant tout sauf pratique. Presque rien n'est à trouver dans ces quartiers, si ce n'était le prisonnier capturé et ligoté sur une chaise au fond de la pièce, duquel aucune aura vampirique n'émanait. De toute évidence, vous aimeriez obtenir des explications, mais ce ne sont manifestement pas les gardes qui vont en fournir.

Note au MJ : Le prisonnier est le vampire capturé par Arslan dans les quartiers d'Israa. Il est attaché et bâillonné, et ne pourra pas parler tant qu'Arslan aura donné l'autorisation de le libérer, ses vampires empêchant tout joueur de le faire à nouveau sans son consentement ou une ruse élaborée. Le prisonnier, lui, traumatisé, répondra à toute question sans mentir.

Quartiers d'Erika

Description : Les quartiers d'Erika, dans une des deux pièces de la tour sud qui pouvaient encore être dignes de cette appellation, étaient presque à découvert, donnant sur le ciel étoilé où la surface de la lune se reflétait sur les restes de flaque d'eau d'une pluie qui devait avoir sévi les jours précédents. Les membres de l'Araignée avaient chacun un coin personnel où ils s'étaient installés, s'éclatant aux bords de la pièce comme pour tisser les contours d'une toile, chacun ayant indépendamment pris ses aises dans le groupe. Du côté des affaires d'Erika, rien ne semblait attirer votre attention. Aucune affaire personnelle n'était avec Erika, hormis son daisho pour entretenir ses armes. Toutefois, à inspecter de plus près les traces dans la pièce au sol encore légèrement humide, vous en déduisez qu'elle est descendue avec une autre personne au cours de la soirée, ces empreintes ne correspondant pas à celles des vampires appelés tout à l'heure lorsque Wern sonna l'alerte.

Quartiers de Gungnir

Description : Les quartiers de Gungnir et du Clan de la Cascade, sombres et tristes, ne vous donnaient pas envie d'y rester très longtemps. Ils étaient très dérangés, mais les vampires de clan étaient connus pour toujours se déplacer avec beaucoup de costumes et de matériel, s'entraînant pour leurs représentations théâtrales ou pour animer des jeux dont eux seuls connaissaient l'intérêt et le plaisir. Ce n'était ainsi pas un élément très important à constater dans cette grande salle qui avait des airs de débarras. Mais en cherchant bien, on trouvait quelques éléments intrigants. Tout d'abord, sur l'accoudoir d'une chaise se trouvait de la poudre utilisée pour se maquiller. Les vampires de la Cascade n'en utilisaient pas, recourant à des masques lorsqu'ils devaient jouer un rôle, ce qui trahissait la présence d'une autre personne qui avait négligemment laissé des traces. Un autre élément était anormal : une odeur de fer, qui voulait tout dire.

Note au MJ : Les seuls personnages portant du maquillage sont Arslan, Israa et Nereis.

Quartiers d'Israa

Description : Les quartiers d'Autre Lune avaient été dévastés par une importante explosion qui les rendait désormais tout sauf habitables. Le peu de choses qui s'y trouvait et qui n'avait pas encore été réduit à l'état de poussières l'était désormais, aidé par un aimable dispositif bien plus efficace que le temps. Fouiller ces décombres à la recherche d'éléments intéressants paraissait difficile, mais c'était pourtant là qu'il y avait peut-être ce que vous désiriez. À force de chercher, vous remarquez plusieurs particularités. Tout d'abord, le nombre des chaises empruntées ça-et-là dans d'autres pièces ne correspondait pas au nombre de vampires d'Autre Lune. Il y en avait une de plus. Ces vampires n'auraient certainement pas pris la peine d'en transporter une depuis l'étage supérieur juste pour inviter d'autres vampires à prendre le thé. Une odeur de sang se dégageait aussi de l'endroit, forte et prononcée, au-delà de celle de poudre et de poussière. Vous finissez également par trouver des cheveux de couleur claire au-dessus des couches de poussière, alors que tous les vampires d'Autre Lune possèdent des cheveux sombres. Enfin, autre chose vous intriguait. En comptant les empreintes de pas dans la pièce et le nombre qui passaient la porte, figées dans la poussière retombée après l'explosion, leur nombre ne collait pas avec le nombre de vampires d'Autre Lune censés s'y trouver à ce moment-là. Il y en avait deux en trop.



Note au MJ : Les seuls personnages ayant les cheveux clairs sont Arslan, Varien et Lin.

Quartiers de Lin

Description : Les quartiers de Lin et du Clan du Lycoris, dans une tour encore debout, était certainement un des plus appréciables du château. La vue semblait jolie, donnant vers les collines boisées au sud, et la pièce avait été entreposée avec tous les souvenirs de voyage que le clan avait amassé sur leur route pour se rendre en Slovénie depuis leurs terres. Mais même en inspectant attentivement ces babioles à vos yeux ainsi que les traces sur les murs et même à l'extérieur, aucun signe distinctif ne piquait votre curiosité. C'était comme s'il ne s'était rien passé dans cette pièce de la soirée.

Quartiers de Nereis

Description : Les quartiers du Clan du Chat avaient clairement été la scène d'un affrontement vu les dégradations faites à ce qui aurait pu être qualifié de mobilier il y a quelques dizaines d'années. Vu le peu de dégâts et de traces d'impact, le combat a certainement été très court. Au fond de la pièce, vous découvrez deux choses un peu surprenantes. La première est une longue corde qui semble avoir été coupée rapidement et grossièrement à plusieurs endroits. La deuxième est une poche de sang encore pleine, sortant de la norme de la consommation de sang des vampires de la Triade.

Note au MJ : La poche de sang est un des pièges de Sinan.

Quartiers du Professeur

Description : Vous étiez capable de dire une chose en entrant dans cette pièce, c'était que le Professeur y avait certainement passé moins de temps que vous. Ou alors il était maniaque et tenait à rendre les lieux dans l'état exact où il les avait trouvés. Il était ainsi difficile d'y trouver quoi que soit d'intéressant. Mais pas impossible. Deux choses n'étaient toutefois pas anodines. Des empreintes de pas féminines se démarquaient d'autres que vous ne sauriez distinguer. Mais surtout, posée en évidence au milieu de la salle, une grande clé en or ne vous laissait pas indifférent. Car une clé ne venait jamais sans un secret qu'elle gardait.

Note au MJ : La clé est un des pièges de Sinan.

Quartiers de Qrow

Description : À l'intérieur des quartiers de Qrow, un bureau avait été aménagé et des feuilles et une plume avaient été sorties. Il était facile de déduire que l'auteur des quelques pages qui avaient été écrites récemment s'était interrompu brusquement car une phrase n'avait pas été achevée. En fouillant la pièce, vous ne trouvez rien d'autre intéressant, mais vous avez une sensation qu'il vous fallut longtemps avec de comprendre. L'atmosphère de la pièce était chaleureuse, comme si un vampire à l'aura rayonnante y était resté un moment et avait, en quelques sortes, percé une sorte d'éclaircie dans l'aura noire et mystérieuse du vampire maudit.

Note au MJ : Les seuls personnages ayant une aura considérée comme chaleureuse sont Erika, le professeur, Nereis, Sinan, Lin et Gungnir.

Quartiers de Sinan

Description : En ouvrant la porte, vous entendez un déclic et une puissante explosion vous envoie une déflagration brûlante qui vous projette jusqu'à la cage d'escalier, criblant votre corps sans défenses de tous les projectiles qui se trouvaient de l'autre côté : gravats, cailloux, écharde et autres éléments de décor qui se retrouvaient par centaines à vous traverser de part en part. Le souffle qui avait été déclenché à quelques centimètres de votre position a lourdement endommagé vos cellules qui peinent à se régénérer.

Appelez un MJ.

Note au MJ : Une fois que le piège a été activé, la description suivante doit être utilisée à la place :



Description : La salle a été complètement ravagée par une puissance explosion, et le bruit atroce de la détonation était certainement à la hauteur de la quantité de poudre utilisée. Il était difficile de dire quel était le but de tout ça, mais il ne vous restait plus grand chose à tirer de ce qui se trouvait la pièce. Le mobilier, qui semblait se trouvait en quantité ici, Sinan ayant eu le loisir d'arranger ses appartements pendant deux ou trois mois, était en débris. Les décorations s'étaient évaporées, les chandeliers dans les murs étaient tordus et les rideaux aux fenêtres en lambeaux. La plafond s'émiettait sous vos yeux, et le sol se craquelait à chacun de vos pas.

Note au MJ : Le chandelier tordu est un des pièges de Sinan.

Quartiers de Varien

Description : Dans les quartiers du Clan de Lynx, une armurerie de fortune s'était établie. Nombre d'armes avaient été entreposées sur les murs et sur les meubles, le clan ne voyageant jamais sans être bien équipé. Sa puissance militaire sur le front avec la Tour d'Argent n'était pas improvisée, et les armes en métal, dont certaines étaient en argent, vous éblouissaient de leur ouvrage et de leur potentiel. Varien semble être resté un certain temps dans cette pièce durant la soirée, mais il vous était difficile de conclure à plus en l'état.

Quartiers de Wern

Description : Les quartiers de Wern semblaient presque avoir été laissé en l'état depuis que les lieux avaient été investis par la Triade il y a quelques mois, Wern ayant probablement décidé que la pièce était irrécupérable, ou que l'investissement n'en valait pas le coup. Une forte odeur particulièrement agressive et désagréable vous prend en entrant dans la pièce, vous suggérant de ne pas trop vous y attarder. Vous ne la reconnaissez pas, mais, dans le doute, l'air ne vous semble pas être très sûr à respirer. Deux choses attirent votre attention à l'intérieur de la pièce. La première, une petite mallette posée en évidence sur le lit inutilisé de la salle. La seconde, des empreintes de pas plutôt curieuses, car ces traces proviennent de chaussures de facteur européenne. Aucun vampire de la Triade présent dans ce château n'est censé pouvoir laisser de telles marques derrière lui.

Note au MJ : La mallette est un des pièges de Sinan.

Réserve (RDC)

Description : La réserve est une immense salle dans laquelle a été entreposé un nombre considérables de caisses dont la fouille, sans compter le temps que cela prendrait, ne vous fait apercevoir aucune perspective de débusquer la moindre chose intéressante. Les plus vieilles datent de plusieurs siècles, et certaines ont été amenées par les délégations de la Triade pour leur voyage ou pour leur séjour ici dans le château. Si vous avez besoin de quelque chose, vous trouverez peut-être votre bonheur, mais le hasard ne sera probablement pas de votre côté.

Note au MJ : Le prisonnier Leighton est caché dans une des caisses. Son pouvoir est actif pour ne pas que l'on ne le trouve par hasard. Sous l'effet de la mixture du professeur, il est incapable de parler et de donner des informations aux joueurs.

Réserve (sous-sol)

Description : La réserve au sous-sol semble avoir été saccagée, et vous devinez que certaines caisses ont souffert récemment. Il ne semblait toutefois pas y avoir grand chose d'intéressant dans cette pièce sombre que peu de gens avaient du ouvrir depuis de nombreuses années, la Triade n'ayant normalement pas fait exception. En plus de ces signes relativement distinctifs d'une violence plutôt soutenue, dans un autre coin de la pièce, des traces dans la poussière séculaire vous indique que quelqu'un avait profité du désordre et de l'obscurité pour s'y cacher pendant un long moment. Difficile de dire qui, si ce n'était que la personne devait être de corpulence plutôt petite. Mais autre chose attirait davantage l'attention, quelque chose de bien plus évident mais qui n'était pas si facile à voir avec l'obscurité ambiante. Sous les décombres, les caisses,



poutres et gravats, qui avaient probablement été placées là volontairement il y bien plus que plusieurs jours, un immense cercle qu'on aurait dit démoniaque ou alchimique était tracé au sol. Avec une sorte de craie rouge plutôt sombre et difficile à voir, mais également à enlever, des sortes de rosaces très régulières et qui semblaient parfaitement espacées au sein de la zone inscrite dans la pierre. Aucune inscription ni aucun symbole ne donnait de quelconque indication sur la sorte de rituel qui était censé s'y dérouler, comme si cela n'était finalement qu'une immense œuvre d'art dans un style aussi suspect qu'inquiétant.

Note au MJ : Les personnages considérés comme petits sont Erika, Nereis, Qrow et Lin.

Interrogatoires

Lorsqu'un joueur demande à effectuer un interrogatoire à un des clans présents dans le château, le MJ lui demande alors sur qui il souhaite demander des informations. Il cherche alors le tableau correspondant (celui du clan), la ligne correspondant au personnage sur lequel il demande l'information, et la colonne correspondant au personnage du joueur. Si cette case est vide ou n'existe pas, alors la délégation n'a aucune information à fournir, ou ne le veut pas, et le joueur ne dépense pas son point d'interrogatoire. Si la case n'est pas vide, le joueur gagne alors l'information en question. Il est à noter que les informations écrites en italique sont des mensonges.

Clan de l'Araignée (Salle commune Est)

| Objet \ Sujet | Lin, Varien, Le professeur, Wern, Arslan | Israa, Qrow, Nereis, Sinan |
|---------------|---|---|
| Arslan | Arslan est remonté des sous-sols à 21h45 | - |
| Erika | Erika était dans la salle de 23h à 23h30 avec Lin | - |
| Gungnir | Gungnir est descendu dans les sous-sols à 20h15 | - |
| Israa | Israa s'est précipitée dans ses quartiers juste après la réunion de 20h | <i>Israa n'est jamais remontée dans cette salle</i> |
| Lin | Lin est descendu aux sous-sols à 20h15 | Lin était dans la salle de 21h15 à 21h45 |
| Nereis | Nereis n'est jamais passée dans la salle mais une présence suspecte lui ressemblant a été sentie vers 22h45 juste à l'extérieur | <i>Nereis a voulu rentrer dans la salle un peu avant 23h mais ne l'a pas fait pour une raison mystérieuse</i> |
| Qrow | Qrow a discuté avec Gungnir dans la salle juste après la réunion de 20h | Qrow a discuté avec Gungnir dans la salle juste après la réunion de 20h |
| Varien | Varien n'est jamais passé dans la salle | - |
| Wern | Wern est descendu au sou-sol vers 22h30 | - |

**Clan de la Cascade (Cour)**

| Objet \ Sujet | Lin, Israa, Wern, Qrow, Nereis, Sinan | Varien, Le professeur, Erika | Arslan |
|---------------|--|--|--------|
| Erika | Erika est passé dans ses quartiers à 20h45 et est redescendue à 21h | - | - |
| Lin | Lin a été aperçue monter dans ses quartiers entre 21h45 et 22h15 | - | - |
| Nereis | Un vampire à l'aura ressemblant à celle de Nereis que les vampires de la Cascade ne connaissaient pas a rapidement traversé la cour vers 23h15 | - | - |
| Sinan | Sinan était dans ses quartiers autour de 22h | - | - |
| Qrow | Qrow a été vu monter voir Sinan dans ses quartiers à 22h | Qrow a été vu monter voir Sinan dans ses quartiers à 22h | - |
| Wern | Wern est passé dans la cour brièvement vers 22h | - | - |

**Autre Lune (Quartiers d'Israa)**

| Objet \ Sujet | Wern | Qrow, Erika | Lin, Varien, Le professeur, Arslan, Nereis, Sinan |
|---------------|--|--|---|
| Arslan | - | - | <i>Arslan a été vu en train de rôder dans les couloirs aux alentours de l'heure où le piège a explosé</i> |
| Erika | Erika a été entendu dans les quartiers d'Agus après la réunion de 20h | Erika a été entendu dans les quartiers d'Agus après la réunion de 20h | - |
| Israa | Israa a passé tout son temps dans ses appartements sauf entre 20h30 et 21h45 | Israa a été victime d'un piège dans ses appartements | Israa a passé tout son temps dans ses appartements sauf entre 20h30 et 21h45 |
| Le professeur | Le professeur a été entendu dans les couloirs autour de 21h30 | Le professeur a été entendu dans ses quartiers vers 23h | Le professeur a été vu en train de rôder dans les couloirs à 22h30 |
| Lin | Lin a été aperçue dans les sous-sols à 22h30 | - | - |
| Nereis | Nereis était avec Israa entre 22h30 et 23h | Nereis était avec Israa entre 22h30 et 23h | - |
| Sinan | Sinan n'a jamais été vu dans les couloirs | - | <i>Sinan a été entendu dans les couloirs vers 21h45</i> |
| Qrow | Qrow n'a jamais été aperçu dans les sous-sols | Qrow n'a jamais été aperçu dans les sous-sols | - |
| Varien | Varien a été entendu dans la réserve vers 20h30 | Varien a été entendu plusieurs fois dans les sous-sols au cours de la soirée | Varien a été entendu dans la réserve vers 20h30 |

Clan du Lynx (Salle commune Ouest)

| Objet \ Sujet | Lin, Erika, Sinan | Le professeur, Wern, Qrow, Nereis | Israa, Arslan |
|---------------|---|---|--|
| Arslan | Arslan était dans la salle de 20h30 à 21h15 avant de descendre dans les sous-sols | Arslan est remonté des sous-sols à 23h pour rester dans la salle jusqu'à l'alerte | <i>Arslan est descendu des sous-sols à 21h15 avant d'y remonter à 23h</i> |
| Le professeur | Le professeur est descendu aux sous-sols à 21h15 | Le professeur était avec Lin et Nereis dans la salle de 21h45 à 22h15 | Le professeur est descendu aux sous-sols à 22h15 |
| Nereis | Nereis est remontée des sous-sols à 20h45 et est restée 30 minutes dans la salle | Nereis était avec le professeur entre 20h et 20h15 avant de descendre aux sous-sols | Nereis est venue dans la salle de 21h45 à 22h15 avant de descendre aux sous-sols |
| Sinan | Sinan était dans la salle de 20h45 à 21h15 | Sinan était dans la salle de 22h15 à 23h | - |
| Varien | Varien était dans la salle de 21h45 à 22h15 | Varien était dans la salle à 21h | - |

**Clan de l'Hiver (QG)**

| Objet \ Sujet | Wern, Qrow, Erika | Varien | Lin, Le professeur, Israa, Nereis, Sinan |
|---------------|---|--|---|
| Arslan | Arslan était dans ses quartiers de 20h à 20h30, puis autour de 20h, et il a patrouillé dans les château ensuite | - | <i>Lorsqu'Arslan n'était pas des ses quartiers ou dans une salle commune, il patrouillait dans le château</i> |
| Lin | Lin et Sinan sont resté discuter 15 minutes après la fin du QG à 20h | Lin et Sinan sont resté discuter 15 minutes après la fin du QG à 20h | Lin et Sinan sont resté discuter 15 minutes après la fin du QG à 20h |
| Nereis | Un vampire du Clan du Chat est passé par le QG vers 21h | L'aura de Nereis a été sentie rôder dans les couloirs plusieurs fois autour du QG dans la soirée, entre 21h et 22h | L'aura de Nereis a été sentie rôder dans les couloirs plusieurs fois autour du QG dans la soirée |
| Sinan | Sinan a été vu rôder aux alentours du QG plusieurs fois dans la soirée | Sinan et Lin sont resté discuter 15 minutes après la fin du QG à 20h | Sinan a été vu rôder aux alentours du QG plusieurs fois dans la soirée |
| Wern | Wern était au QG de 20h30 à 21h15 | Wern était au QG de 20h30 à 21h15 | Wern était au QG de 20h30 à 21h15 |

Clan du Lycoris (Salle commune Est)

| Objet \ Sujet | Varien, Erika, Sinan | Le professeur, Wern, Qrow, Nereis | Israa, Arslan |
|---------------|---|---|---|
| Arslan | Arslan est remonté des sous-sols à 21h45 | - | <i>Arslan est remonté des sous-sols avec Israa en milieu de soirée</i> |
| Erika | Erika est descendue dans les sous-sols vers 21h | Erika était dans la salle depuis 22h15 quand l'alerte fut donnée | - |
| Gungnir | Gungnir est descendu dans les sous-sols à 20h15 | Gungnir était dans la salle avec Qrow à la fin de la réunion de 20h | - |
| Israa | Israa est remontée des sous-sols à 21h | Israa est descendue dans les sous-sols à 21h45 | <i>Israa est descendue dans les sous-sols à 21h</i> |
| Lin | Lin était dans la salle de 21h45 à 22h15, puis à partir de 23h | <i>À partir de 21h15, Lin était soit dans la salle, soit dans ses quartiers</i> | <i>À partir de 21h15, Lin était soit dans la salle, soit dans ses quartiers</i> |
| Qrow | Qrow a passé 30 minutes dans la salle autour de 21h | Qrow a passé 30 minutes dans la salle autour de 21h | - |
| Sinan | Sinan n'est jamais passé dans la salle | - | - |
| Varien | Varien n'est jamais passé dans la salle | - | - |
| Wern | Wern est descendu vers 22h30 pour remonter 30 minutes plus tard | Wern est descendu vers 22h30 pour remonter 30 minutes plus tard | - |



Clan du Mirage (Salle commune Ouest)

| Objet \ Sujet | Lin, Qrow | Le professeur, Erika | Varien, Israa, Wern, Arslan, Nereis |
|---------------|--|--|--|
| Arslan | Arslan était dans la salle de 20h30 à 21h15 où il descendit dans les sous-sols | Arslan était dans la salle à partir de 23h, remontant des sous-sols | <i>Arslan est descendu dans les sous-sols à 22h45 et n'est remonté que lorsque l'alerte fut donnée</i> |
| Le professeur | Le professeur était dans la salle entre 21h45 et 22h15, entrant et repartant par les sous-sols | Le professeur était dans la salle entre 21h45 et 22h15, avec Nereis et Varien | Le professeur a discuté avec Nereis 15 minutes juste après la fin de la réunion de 20h |
| Nereis | Nereis est remontée des sous-sols à 23h | Nereis est descendu dans les sous-sols à 20h15, après avoir passé quelques minutes à discuter avec le professeur | Nereis est remonté des sous-sols de 20h45 et est repartie dans ses quartiers à 21h15 |
| Sinan | Sinan était dans la salle de 22h15 à 22h45 | Sinan était dans la salle de 20h45 à 21h15, avec Nereis, Arslan et Varien | <i>Sinan était dans la salle à partir de 22h15</i> |
| Varien | Varien s'est rendu aux sous-sols à 20h, à 21h15, ainsi qu'à 23h | Varien s'est rendu aux sous-sols juste après la fin de la réunion à 20h mais aussi à 23h | Varien était dans la salle entre 21h45 et 22h15 |

Pièges

Les caractéristiques des différents pièges installés par Sinan sont donnés ci-dessous, en particulier la quantité de dégâts qu'ils font perdre à leur cible. Les valeurs données sont une suggestion, une base sur laquelle il est conseillé au MJ de se baser pour adapter les dommages en fonction de la situation si besoin :

- La poche de sang dans les quartiers de Nereis contient un mélange de poison et d'argent, occasionnant 100 PS de dégâts, et le double pour Nereis ainsi qu'Israa à cause de leur régénération.
- La mallette présente dans les quartiers de Wern contient une bombe à fragmentation à particules d'argent, occasionnant 150 PS de dégâts et empêchant la cible de bouger pendant une dizaine de minutes
- La clé présente dans les quartiers du professeur cache une aiguille qui contient un puissant sédatif, endormant la cible pendant une dizaine de minutes.
- La porte des quartiers de Sinan est piégée avec une bombe qui explose à l'ouverture, occasionnant 100 PS de dégâts.
- Un piège est actionnable dans les quartiers de Sinan au niveau du chandelier tordu, envoyant une flèche empoisonnée contenant un poison mélangé à de l'argent, occasionnant 100 points de dégâts et empêchant la cible de bouger pendant une dizaine de minutes.

La vie des personnages est rappelée ci-dessous :



| Personnage | PS restants |
|---------------|-------------|
| Arslan | 400 |
| Erika | 200 |
| Israa | 500 |
| Le professeur | 150 |
| Nereis | 200 |
| Qrow | 500 |
| Sinan | 250 |
| Varien | 300 |
| Wern | 200 |
| Lin | 150 |

Pouvoirs des personnages

Aucune utilisation précise des pouvoirs des personnages n'est donnée aux joueurs. En effet, ceux-ci ne sont pas censés être utilisés dans la murder, en dehors de quelques exceptions comme celui d'Arslan. La courte description qui est donnée pour chacun d'eux devrait suffire au MJ pour lui permettre d'improviser et de décider d'un éventuel effet et de potentielles conséquences de l'utilisation de ces pouvoirs.