

# SECONDE INQUISITION

Supplément pour  
*Vampire : La Mascarade*



# VAMPIRE

L A M A S C A R A D E



## Seconde Inquisition

### CRÉDITS ET MENTIONS LÉGALES

RÉDIGÉ PAR Cat Evans, Kenneth Hite et Khaldoun Khelil  
RELECTURE ET DÉVELOPPEMENT PAR Kenneth Hite et Elisa Teague  
DIRECTION ARTISTIQUE : Trivia Fox et Elisa Teague  
ILLUSTRATION DE COUVERTURE : Mark Kelly  
ILLUSTRATIONS DE L'OUVRAGE : Nevzat Aydin, Raquel Cornejo, Trivia Fox, Mark Kelly, Violet Schrage, Elisa Teague  
CONCEPTION GRAPHIQUE ET MAQUETTE : Joshua « HTTPaladin » Mendenhall  
CONSULTANT CULTUREL : James Mendez Hodes

### GESTION DE LA MARQUE WORLD OF DARKNESS

CHEF DE MARQUE : Sean Greaney  
CRÉATIF DE MARQUE : Justin Achilli  
DIRECTEUR ARTISTIQUE DE MARQUE : Tomas Arfert  
RELECTEUR DE MARQUE : Karim Muammar  
DÉVELOPPEUR COMMUNAUTAIRE DE MARQUE : Martyna "Outstar" Zych  
DIRECTEUR MARKETING DE MARQUE : Jason Carl

### LICENCE PARADOX

RESPONSABLE DU DÉVELOPPEMENT COMMERCIAL : Dhaunae De Vir

### RENEGADE GAME STUDIOS

PRÉSIDENT & ÉDITEUR : Scott Gaeta  
VICE-PRÉSIDENTE, VENTES & MARKETING : Sara Erickson  
CONTRÔLEUR : Robyn Gaeta  
DIRECTRICE DES OPÉRATIONS : Leisha Cummins  
DIRECTRICE DES PARTENARIATS STRATÉGIQUES : Erika Conway  
DIRECTEUR DU PROGRAMME VENTES  
ET MARKETING : Matt Holland  
PRODUCTRICE PRINCIPALE DES JEUX DE RÔLE : Elisa Teague  
PRODUCTRICE ADJOINTE DES JEUX DE RÔLE : Trivia Fox  
PRODUCTEUR PRINCIPAL DES JEUX DE CARTES  
ET DE PLATEAU : Dan Bojanowski

PRODUCTEUR ADJOINT DES JEUX DE CARTES  
ET DE PLATEAU : Jimmy Le  
CONCEPTEUR DE JEUX SENIOR : Matt Hyra  
CONCEPTEURS DE JEUX : Dan Blanchett & T.C. Petty III  
CRÉATIVES SENIOR DES JEUX DE CARTES ET DE PLATEAU :  
Anita Osburn & Jeanne Torres  
ADJOINTE À LA PRODUCTION DES VIDÉOS : Katie Schmitt  
SERVICE CLIENT : Jenni Janikowski  
COMMIS AUX FINANCES : Minnie Nelson  
RESPONSABLE ÉVÉNEMENTIEL : Chris Whitpan  
PRODUCTION CRÉATIVE : Noelle Lopez & Todd Crapper

### VERSION FRANÇAISE

Une publication Arkhane Asylum Publishing



WWW.ARKHANE-ASYLUM.FR

DIRECTEUR DE PUBLICATION : Mathieu Saintout  
OFFICE MANAGER : Sabrina Beaufls  
MOYENS GÉNÉRAUX : Raphaël Crouzat  
DIRECTEUR ARTISTIQUE : Christopher Guénard  
SECRÉTAIRE D'ÉDITION : Fabien Marteau  
TRADUCTION : Caroline Hammer  
RELECTURE : Annie Le Meur  
MAQUETTE : Carine Savary

© 2022 Paradox Interactive® AB. Vampire ; The Masquerade® –  
sont des marques et/ou des marques déposées de Paradox Interactive AB  
en Europe, aux États-Unis et dans d'autres pays.

Version française © 2022 Arkhane Asylum Publishing.  
Tous droits réservés.

Dépôt légal : novembre 2022  
Impression en Chine.  
ISBN : 978-2-37255-213-4

# TABLE DES MATIÈRES



## **Introduction, 6**

Comment utiliser ce livre, 7  
 Style du conteur, 7  
 Thème et ambiance, 8  
 Lexique de la SI, 10

## *Chapitre un :*

### **Tueurs de prédateurs, 13**

Fixers et infiltrateurs : le social, 13  
 Techniciens et enquêteurs : le mental, 23  
 Exécuteurs et agents d'intervention : le physique, 31  
 Magiciens et prêtres : la magie, 37  
 Renégats, 46  
 Créer une FORCOP, 51

## *Chapitre deux :*

### **Armes spéciales, 69**

Armes et matériel, 69  
 Véhicules, 76  
 Technologie X, 79  
 Artefacts, 83

## *Chapitre trois :*

### **Jeux dangereux, 89**

Procédures opérationnelles standard, 89  
 Tactiques d'investigation, 90  
 Tactiques de canalisation, 96  
 Approches opérationnelles, 101  
 Projets de la Seconde Inquisition, 108  
 Algorithme de réponse de la Coalition, 112

## *Chapitre quatre :*

### **Équipes de feu, 115**

États-Unis, 116  
 Royaume-Uni, 123  
 Russie, 125  
 Brésil, 128  
 Organisations partenaires, 137  
 Cellules locales, 139

## *Chapitre cinq :*

### **Labyrinthes de miroirs, 147**

Élément de scénario : structures de chronique, 147  
 Élément d'univers : bienvenue en terre occupée, 151  
 Élément thématique : le feu et l'épée, 153  
 Élément d'univers : théâtres d'opérations, 155  
 Élément thématique : nuit et brouillard, 156  
 Élément de scénario : tirer ou négocier?, 157  
 Élément thématique : les reflets dans le miroir, 158  
 Élément d'univers : les ennemis de mes ennemis, 160

## **INDEX, 162**

TOP SECRET // AURORE // TRANS À SSLVAT / GRCMRU,

VZBLLXRO93492  
PP RUEHCHI RUEHCN RUEHDT RUEHHM  
DE RUEHBSI #0877/02 0361442  
ZNY VVVVV ZZH  
P 210822V 04 FÉV  
DE <EXPURGÉ>  
À RUEHC/AG LANGLEY PRIORITÉ 0022

**INTERCEPTION DE SURVEILLANCE PAR ROEM**

**RESSOURCES HUMAINES :** <EXPURGÉ>

**DATE :** 30 JAN/0701HR HNE

**POSITION :** 25.830500 / -80.180374 // MIAMI, FL, ÉTATS-UNIS

**SUJETS :**

Exsanguiné mâle 1 Harry « Tic » Logan (HTL)

Exsanguinée femelle inconnue 2 (nom de code SHIRLEY) (SHR)

Exsanguiné mâle inconnu 3 (nom de code GRASSI) (GRS)

Exsanguiné mâle « Dominic » (pas de nom de famille connu) (DOM)

**DURÉE :** 05:02

**ACTIVATION À DISTANCE DU TÉLÉPHONE ENCLANCHÉE**

**[Bruits de pas]**

**[Bruit de porte coulissante qui s'ouvre puis se ferme]**

**HTL:** Vous inquiétez pas, je les ai semés.

**SHR:** T'as semé qui ?

**GRS:** Merde, t'étais où ? C'est presque le matin, pendejo.

**SHR:** T'as semé qui ?

**HTL:** Eux, ces types. Je crois qu'ils m'avaient peut-être repéré devant la boîte. Des mecs noirs, avec les côtés du crâne rasés. Ils avaient l'air pas commodes, comme des flics ou des militaires.

**GRS:** Quelle boîte, trou du cul ?

**HTL:** Scarlet Street, et va te faire foutre. Écoute, j'avais super soif. J'ai été dehors toute la nuit à essayer d'avoir une touche et rien, la panne sèche. Sèche comme ta meuf.

**[Éclats de voix inintelligibles]**

**SHR:** Ces deux types -

**HTL:** Mais je te dis que je les ai semés, ils m'ont même pas vu entrer dans la boîte, je connais la porte jaune -

**GRS:** Le premier connard venu à Hialeah connaît la porte jaune, trou du cul, c'est sur leur page TripAdvisor, merde!

**HTL:** Mais ils étaient pas du tout là quand je suis rentré, seulement les déchets habituels, Carlos et un SDF.

**SHR:** Alors le SDF t'a vu rentrer.

**HTL:** Non! Je sais pas! Je sais pas ce qu'il a vu, il était complètement stone, il parlait tout seul -

**SHR:** Donc après avoir semé les deux militaires et avoir été repéré par un SDF, tu es entré dans Scarlet Street -

**GRS:** Par la porte à connards -

**[Éclats de voix inintelligibles]**

**GRS:** Connard d'abruti de minable.

**HTL:** Mais va te faire foutre, j'ai pécho. De la bombe, peut-être un caillot. Je me sens super bien. Chaud. Je suis au max, je suis très bien, personne dans les rues après la fermeture, j'ai quasiment volé jusqu'ici, je sais même pas pourquoi j'en ai parlé.

**SHR:** Tic, ça va? T'as l'air... bizarre. Même pour toi. T'as pas rapporté cette merde de COVID ici?

**HTL:** Mais non bébé, c'est cool, tout va bien, j'me sens juste super, super génial, super vraiment.

**SHR:** Merde, il est en plein trip là! Bordel, il transpire carrément! Enlève-lui son manteau -

**[Bruit sourd d'un objet tombant au sol]**

**DOM:** C'est quoi ça?

**HTL:** J-J-Je -

**DOM:** C'est un téléphone?

**HTL:** Il est pas à moi, Dom, je te jure.

**GRS:** Il est tombé de ta poche, connard.

**DOM:** Tu connais la règle pour les téléphones.

**HTL:** Je sais, je sais, je sais pas d'où il sort, il est pas à moi, je le jure.

**GRS:** Alors comment il s'est foutu dans ton manteau, abruti?

**HTL:** Je sais pas, peut-être la fille de la boîte, elle m'a peloté, elle m'a enlevé mon manteau et ma chemise et -

**SHR:** Cette nana, t'as bu sur elle?

**HTL:** Ouais, je t'ai dit, je l'ai pécho, elle était trop canon, trop canon pour moi, mais j'ai réussi mon coup à la boîte, j'ai vachement bu, c'était bon, mais je voulais pas laisser de cadavre, c'est comme tu dis toujours Dom, faut faire profil bas et tout, en plus si c'était un caillot, elle peut valoir du fric, c'était trop bon, trop super bon [bruits de vomissement]

**GRS:** Hé, dégueulasse pas mon jean, ducon!

**SHR:** Mais on s'en fout de ton jean, on est repérés! Tu comprends pas? Cette fille, c'était un appât bordel, une chèvre! Faut qu'on se tire d'ici!

**GRS:** Et comment tu veux faire ça? Ce connard de soleil se lève, et notre soi-disant Oracle est en train de dégueuler son sang au GHB sur mon Levi's, bordel. Il pourrait pas cacher même un lapin de merde, alors lui-même, sûrement pas.

**DOM:** La ferme tout le monde. Prenez-le par les bras. J'ai un plan. D'abord -

**HTL:** [crache, vomit] Hé, c'est pas un camion dehors --

**[Bruits de fenêtres brisées, détonations de grenades flash bang]**

**[Coups de feu, Éclats de voix inintelligibles]**

**APPAREIL DÉTRUIT**

Introduction :

# PHASE D'APPROCHE



« Car voici, le jour vient ; ardent comme un four ; tous les orgueilleux et tous les méchants seront [comme] du chaume, et ce jour qui vient, a dit l'Éternel des armées, les embrasera et ne leur laissera ni racine ni rameau. »

— MALACHIE 4:1

Un Toréador anonyme a inventé le terme « Seconde Inquisition » pour désigner la calamité qui s'abat actuellement sur les Descendants (et qu'ils ont méritée). C'est littéralement un surnom artistique, ce n'est pas le nom d'une organisation spécifique : vous ne pouvez ni passer un coup de téléphone à la Seconde Inquisition ni lui envoyer un e-mail à l'adresse @si.gouv. (Cela dit, si vous envoyez un e-mail à ce nom de domaine, quelqu'un va le lire...) Personne n'a de papier à en-tête « Seconde Inquisition » ou de logo design SI. Même le Vatican considère simplement le mouvement actuel comme la même Inquisition que celle qu'il a débutée au XIII<sup>e</sup> siècle, sauf que les bûchers brûlent plus ardemment (et avec une technologie plus avancée) aujourd'hui, car la fin des temps approche.

Considérez la Seconde Inquisition comme un événement plutôt que comme une organisation en elle-même. Nous sommes au temps de la Seconde Inquisition, un deuxième Temps des Bûchers lors duquel la Mascarade s'effiloche et les Descendants doivent de nouveau craindre le bétail. À cette époque, à notre époque, des factions de chasseurs de vampires aux tailles (et aux niveaux de financement et de préparation) diverses se rassemblent et allument un incendie.

La représentante la plus marquante de la Seconde Inquisition, et celle que les Descendants désignent généralement quand ils emploient ce terme, est la conspiration multinationale illégale et secrète dissimulée au sein de nombreux services de renseignement et du Vatican, visant à chasser les vampires. Ce groupe se fait appeler « la Coalition », quand il se réfère à ses membres de manière non officielle. (Officiellement, il n'existe pas.) Mais même cette explication simplifie les choses à l'extrême : en pratique, la Coalition est composée de deux alliances conspiratrices qui se chevauchent, d'une troisième force importante et de plusieurs programmes locaux clandestins qui partagent tous des informations de ciblage de temps à autre.

Ce livre parle surtout de ces chasseurs et de leur chasse, car cet exemple en particulier de la Seconde Inquisition est celui qui est de loin le plus dangereux pour la société vampirique dans son ensemble. Mais un groupe composé des fidèles de l'Église du quartier ou un syndicat local avec un tour à pieux dans son garage peut vous détruire tout autant qu'une société militante du Vatican vieille de plusieurs siècles ou qu'une équipe de choc du DEVGRU n'ayant aucune existence officielle.

