

CHRONIQUES OUBLIÉES

CONTEMPORAIN



MAUDIT

LE MARTYR DE COPPER CREEK

UNE CAMPAGNE DE BENOIT ATTINOST

UNE ENQUÊTE DONT PERSONNE NE SORTIRA INDEMNÉ

« De violentes émeutes ont éclaté à Shreveport en Louisiane. Comme si une forme de folie s'était emparée d'une ville en proie à de nombreuses tensions. Au milieu du chaos, un appel au secours. Les forces de l'ordre, débordées, envoient qui elles peuvent. Pas les premiers de la classe. Vous l'aurez deviné, les PJ.

Cette intervention va durablement changer leur vie. Une épreuve terrible les attend. Puis le retour au calme. Alors que le drame semble appartenir au passé, quinze ans plus tard, l'histoire se répète. Cette fois, la véritable enquête commence et les conséquences sont terribles. »

Cette courte campagne écrite spécialement par Benoît Attinost pour *Chroniques Oubliées Contemporain* propose une descente aux enfers en deux temps, sur deux époques. Une même affaire, la disparition d'une petite fille étrange dont l'enquête va dévoiler des ramifications complexes, mystérieuses et mystiques. Ce sera surtout l'occasion d'un portrait de la face sombre de la première puissance mondiale.

Au cours de trois scénarios, les personnages vont avoir l'opportunité de clore une affaire démarrée pour eux quinze ans plus tôt. Ils vont avoir l'opportunité de lever le mystère, trouver les responsables. Mais à quel prix ?

Est-il possible de mettre un doigt dans l'engrenage sans être maudit à jamais ?

Cet ouvrage contient :

- Une introduction
- Trois scénarios qui forment une campagne
- Six personnages pré-tirés, déclinés sur deux époques

Maudit, le martyr de Copper Creek est une campagne complète publiée pour le jeu de rôle maison de *Casus Belli : Chroniques Oubliées™ Contemporain*



black-book-editions.fr



CHRONIQUES
OUBLIÉES
CONTEMPORAIN



ISBN : 978-2-36328-427-3

BBE COC 02

MAUDIT, LE MARTYR DE COPPER CREEK

Crédits

Directeur de publication : David Burckle

Règles originales CO : David Burckle et Damien Coltice

Règles COC : Laurent « Kegron » Bernasconi et Thomas Robert

Édition et direction artistique : Tête Brûlée

Auteur : Benoît Attinost

Textes complémentaires : Thomas Berjoan

Technique : Laurent « Kegron » Bernasconi

Relectures : Laurent « Kegron » Bernasconi, Loïs Emmanuel Meyer

Illustration de couverture : Iwo Widulinski

Illustrations intérieures et plans : Benjamin Giletti

L'Équipe de Black Book Éditions : Eric Bernard, Yannick Le Brethon,
Damien Coltice, Jérôme Cordier, Laura Hoffmann, Romano Garnier,
Aurélie Pesseas, Tête Brûlée

CHRONIQUES OUBLIÉES™ CONTEMPORAIN

est un jeu de Black Book Éditions/Casus Belli. Tous droits réservés.

Imprimée en UE en XXX 2018.

Dépôt légal : septembre 2018.

ISBN : 978-2-36328-426-6 (version cartonnée)

ISBN : 978-2-36328-427-3 (version PDF)

AVANT-PROPOS

Bienvenue en Louisiane

Si vous cherchiez une aventure bon enfant, des héros aux sourires éclatants et à la moralité parfaite, passez votre chemin. Benoît Attinost, l'auteur de cette campagne, est un vétéran expérimenté du jeu de rôle. Un spécialiste de l'horreur qui vit aux États-Unis, le pays de la folie et de la démesure. Dans cette aventure, l'auteur a voulu proposer un croisement entre l'ambiance fangeuse de la Louisiane, la folie texane et les grandes fermes de l'Arkansas. Au final, on obtient un mélange assez crasseux et urbain, où les mystères et les outrages de la religion, du racisme et des superstitions viennent planter leurs crocs dans la misère sociale.

Le scénario consiste à donner petit à petit des pièces de puzzle pour que les joueurs les assemblent et comprennent la situation, tout en les plaçant devant des situations intenable et en maintenant la pression de toutes parts. Bien entendu, alors que l'investigation progresse, l'horreur se dévoile. Généralement, les joueurs imaginent des choses bien plus terrifiantes que ne le prévoit le scénario. C'est le but recherché et, si cette campagne peut déclencher cela à votre table, alors, le pari est gagné.

Cette grosse enquête en trois parties est destinée à des joueurs qui ont un minimum d'expérience. Cependant, avec un peu d'aide de la part du MJ, des débutants devraient y arriver. Les thèmes abordés (meurtres, tortures, corruption, racisme) sont destinés à un public averti. N'hésitez pas à discuter de tout cela avant de commencer à jouer, pour connaître les limites de chacun. De même, n'hésitez pas à vous interrompre si vous vous rendez compte que l'un des participants a du mal avec la brutalité de certaines scènes ou descriptions. C'est un jeu et tout le monde doit s'amuser et se faire plaisir, même si c'est parfois en sursautant, en tremblant ou en fermant les yeux quelques secondes, comme au cinéma devant un bon film d'horreur.

Bon jeu à tous !

INTRODUCTION

Cette petite campagne est composée de trois scénarios, un court et deux longs. Des personnages joueurs (les PJ) prêtirés, six, sont fournis, avec leurs historiques et leurs fiches. Le sixième PJ est facultatif, mais complètement intégré à la trame. Si vous avez moins de joueurs, considérez-le comme un personnage non-joueur (PNJ).

Comme il s'écoule une quinzaine d'années entre le premier scénario et le second, deux fiches complètes par personnage sont fournies. Vous pouvez ainsi enchaîner les scénarios sans problème, en utilisant successivement les deux fiches pour chaque PJ, mettant ainsi en scène une très grande ellipse.

L'autre option, si vous avez le temps et que le contexte de cette campagne vous plaît, consiste à faire jouer des scénarios entre les deux parties, ces derniers faisant évoluer les PJ pendant une quinzaine d'années, de façon à arriver à la situation actuelle.

Évidemment, si votre table de jeu y tient, vous pouvez créer des personnages-joueurs, mais cela demandera un travail important pour le MJ afin que tout concorde avec la trame de la campagne qui a été pensée et construite au départ pour les prêtirés.

L'histoire pour le MJ

Le contexte de la légende

Il existe une vieille légende scandinave à propos des « *sorcières malgré elles* » (Kirottu, prononcez Kiro Tto, presque avec un accent japonais). Il s'agit de femmes, généralement albinos ou d'un blond très pâle, dotées de pouvoirs terribles certes, mais qu'elles ne

désirent pas et qu'elles ne contrôlent pas. Ostracisées, souvent pourchassées, elles étaient connues pour transmettre leur malédiction au moment de leur décès. Souvent, une enfant très blonde ou albinos naissait dans les alentours, affinant peu à peu les mêmes pouvoirs. Sous la christianisation, ces sorcières devenaient parfois nonnes et s'isolaient pour éviter de nuire à leur entourage. Quand les premiers colons voyagèrent vers le nouveau monde, certaines décidèrent de s'y exiler, pensant ainsi protéger les leurs.

Ces sorcières involontaires ne font que posséder ces pouvoirs. Elles ne sont qu'un réceptacle, un conducteur incapable de les utiliser ni même de les contrôler. En revanche, en procédant aux cérémonies adéquates, certains prétendent qu'il est possible de canaliser à leur avantage cette puissance, que ce soit par la sorcière elle-même ou un groupe d'initiés.

Knights vs Porteurs

Depuis l'apparition des Kirottu, deux sociétés secrètes se sont structurées et opposées. Les *Porteurs du Saint Hymne* cherchent les « *maudites* » et entendent profiter de leur pouvoir en dépit de tous les dangers que cette entreprise comporte. Les *Pure Knights*, de leur côté, étudient le moyen d'extraire et d'éliminer à tout jamais cette malédiction. Une quête très difficile à mener car, au décès d'une sorcière, la puissance magique passe immédiatement à une nouvelle-née. Il faut donc trouver un moyen de briser le cycle.

Au fil des décennies, les organisations évoluent. Aujourd'hui, les *Knights* sont un ramassis de suprémacistes blancs bas du front dont on peut légitimement



Affrontement entre les Pure Knights, à gauche et les Porteurs du Saint Hymne, à droite.

se demander si leur rapport avec le projet initial ne sert pas d'excuse aux plus bas instincts de ses membres. Les *Porteurs* constituent un groupe plus discret, moins détestable au premier abord, mais le grand projet du pasteur Gideon respire l'illumination et la folie. Surtout, au sein de ces deux sectes, tous les moyens sont bons, y compris le meurtre, l'enlèvement ou la torture. Il n'y a pas de « gentille » ni de « méchante » organisation dans cette histoire, seulement des factions aux mains sales. Les PJ vont se retrouver aux prises avec tout ce beau monde.

ALORS, C'EST MAGIQUE ?

Ce scénario flirte avec le surnaturel, sans jamais le montrer explicitement. Ce n'est pas parce que deux sectes s'affrontent depuis des siècles autour du contrôle ou de la destruction des Kirottu que les pouvoirs de ces dernières existent vraiment. On peut expliquer la folie qui tend à les entourer par un phénomène de suggestion de masse. De plus, personne n'a jamais vraiment réussi à contrôler ces fameux « pouvoirs » et leurs effets présumés. Tout, ou presque, peut être expliqué par le hasard ou les hallucinations collectives.

Votre travail de MJ consiste à laisser les joueurs dans le flou. Ne leur donnez rien de tangible, mais insistez sur le caractère étrange des phénomènes dont ils sont les témoins. Laissez leur imagination travailler pour vous, mais ne confirmez jamais rien.

L'histoire d'Alicia

Shreveport, Louisiane, États-Unis. Louisa Maria Amarosa, immigrée clandestine, n'arrivait pas à avoir d'enfant sans handicap. Son aînée, Miranda, avait les jambes atrophiées et les deux suivants n'avaient pas survécu à leur premier mois. Elle accepta donc l'aide du pasteur Gideon. Ce dernier, entouré par sa congrégation, les *Porteurs du Saint Hymne* (ou simplement

Porteurs), procéda à des rites « spéciaux » au cours de la grossesse et la petite fille qui naquit fut bénie d'une parfaite santé. Les heureux parents, tous deux très bruns, la peau olive, furent surpris de la pâleur d'Alicia, ainsi que de la blancheur de ses cheveux. Plus que tout, ce furent les yeux rouges de l'enfant qui effrayèrent sa famille.

Le père, refusant de reconnaître le bébé et affirmant qu'il s'agissait du rejeton de Satan, disparut soudainement un soir. Officiellement, il était reparti en Amérique du Sud, en raison de son statut d'immigré clandestin. En réalité, les *Porteurs* l'éliminèrent, de peur qu'il s'en prenne à Alicia. Le pauvre homme n'était pas loin de la vérité. Le pasteur Gideon avait réussi, pour la première fois depuis la création de l'organisation, à forcer l'incorporation des pouvoirs d'une Kirottu dans le corps d'une petite fille à naître. Jusque-là, les forces occultes se transmettaient aléatoirement à la mort de la précédente maudite.

Louisa Maria, rongée par la culpabilité et désormais seule, n'eut d'autre choix que de se soumettre aux ordres des *Porteurs*. Ces derniers procédaient régulièrement à des rites autour de la maison, se faisant passer pour des docteurs et examinaient la gamine à la recherche de marques sur son corps. Célibataire, Louisa éleva ses deux filles le plus strictement et le plus religieusement possible, consciente que sa cadette, Alicia, n'était pas comme les autres enfants. Les nourrices refusaient de la garder. Son albinisme les effrayait, mais surtout, des accidents survenaient fréquemment autour d'elle. Les deux sœurs grandirent ostracisées. Lorsque les autres gamins leur faisaient payer leur différence, il arrivait des malheurs, bénins au début, puis de plus en plus graves avec le temps.

Une dizaine d'années passa. En 1998, les *Pure Knights*, après avoir vainement enlevé de mauvaises gamines,

LA MALÉDICTION DE LA KIROTU

Le pire et le plus puissant des effets involontaires que déclenche une Kirottu, c'est qu'elle propage la violence autour d'elle. La croiser dans la rue n'est pas dangereux. Mais, habiter à côté d'elle ou la fréquenter au travail ou à l'école ronge petit à petit l'esprit, surtout chez les faibles.

Au cours des premières semaines, les gens se montrent moins patients, plus agressifs. Puis, lorsque « l'exposition » à la maudite dure, ils deviennent mauvais et violents. Leur cerveau cherche à se protéger de cette influence néfaste et ils se tournent vers l'alcool, la drogue ou les médicaments. À long terme (deux ou trois ans), la situation peut dégénérer en meurtre ou en suicide. S'éloigner de la Kirottu ne fait pas disparaître les effets secondaires, mais arrêtera simplement l'évolution. L'esprit aura subi des dégâts irréversibles et la personne restera violente, dépressive, dépendante de la bouteille ou de la seringue.

Curieusement, et peut-être en raison de la magie du pasteur Gideon ou une question d'hérédité, ni la mère, ni la sœur d'Alicia ne sont sensibles aux effets involontaires de la maudite.

pensant qu'il s'agissait de la Kirottu, remontèrent jusqu'à Alicia et contactèrent secrètement sa mère. Jouant sur son sentiment de culpabilité, ils lui expliquèrent la situation et les intentions « réelles » de Gideon : détruire le monde, faire venir le Prince des Ténèbres, provoquer l'Apocalypse et tout ce qui pouvait marquer l'esprit déjà affaibli de la pauvre femme. Pour enfoncer le clou, ils menacèrent de lui enlever son aînée, pour la confier aux services sociaux. Sa seule option fut de leur donner Alicia pour qu'elle subisse ce qu'ils présenterent comme « *un exorcisme salvateur* ».

La fillette fut remise au docteur Eugene Gilley, un homme ayant consacré sa vie à la recherche du moyen de détruire les pouvoirs d'une Kirottu tout en brisant le phénomène de transmission à la mort de la sorcière. Il entama une série de tortures rituelles et inutiles qui eurent pour effet de propager une vague de violence dans toute la ville. Les relations déjà tendues entre les forces de police et la jeunesse afro-américaines se dégradèrent. Puis, l'émeute éclata suite à une bavure et au meurtre d'un jeune ado innocent (voir *Un peu de contexte*). Le pasteur Gideon fut alerté par ses sentinelles qu'Alicia était tombée aux mains des *Knights*. Il décida de frapper indirectement et indiqua aux autorités où opérait le docteur Eugene Gilley. Mais la police était tellement occupée à gérer les émeutes sanglantes qu'elle ne put envoyer que les quelques fonctionnaires qui se trouvaient dans le coin au moment de l'appel : les PJ.

Synopsis de la campagne

Scénario 1

Juillet 1998. Shreveport, Louisiane. Depuis plusieurs jours, de violentes émeutes ravagent la ville. Elles commencent avec le début des tortures de la jeune Alicia par le docteur Gilley des *Knights*. Les PJ, des policiers issus

de différents services, sont envoyés sur les lieux, suite au tuyau anonyme des *Porteurs*. Ils vont se retrouver assiégés dans un pavillon délabré. Les membres des gangs qui contrôlent le quartier, rendus fous par le calvaire d'Alicia, dont la douleur se diffuse sur toute la zone, considèrent la présence des forces de l'ordre comme une provocation et passent du simple caillassage à l'assaut armé. Le central indique qu'il faudra sans doute plus d'une heure pour envoyer des renforts et les PJ n'ont pas ce temps devant eux : la maison est encerclée et les murs en bois n'arrêtent pas les balles qui arrivent de partout. C'est en cherchant refuge dans la cave que le groupe découvre l'antre d'un tueur en série et sauve sa dernière victime en date, une gamine albinos. Il faudra qu'ils évacuent le plus rapidement possible avant que les gangers ne les rejoignent. Le scénario s'arrête brutalement, au beau milieu de l'action finale, pour reprendre bien plus tard.

Scénario 2

Il s'agit du moment de l'enquête à proprement parler. Quinze ans après les événements du scénario 1, Alicia disparaît à nouveau. Sa mère rappelle tous les policiers qui avaient sauvé sa fille. La situation a changé pour chacun des PJ, mais tous ont cette affaire très à cœur. Cette fois, ils mènent l'enquête pour de vrai et vont découvrir qu'au-delà de la misère quotidienne, d'autres enjeux sont à l'œuvre. Le docteur Gilley n'était pas un *serial killer* qui agissait seul. Il bénéficiait du soutien d'une organisation, les *Knights*, dirigée par le puissant sénateur Miller. Dans l'ombre, plus lointaine, plus mystérieuse, la secte des *Porteurs* surveille également leurs allées et venues. Le scénario s'arrête au moment où les PJ approchent de trop près la vérité et que les *Knights* les appréhendent.

Scénario 3

Les PJ sont prisonniers des *Knights*. L'intervention très musclée des

Porteurs, qui surveillaient leurs ennemis pour récupérer Alicia, va permettre aux héros de s'échapper. À eux maintenant de s'organiser pour découvrir où les *Porteurs* ont emmené la Kirottu et pourquoi. Encore à eux de mettre au point un plan et des ressources suffisantes pour arrêter le rituel du pasteur Gideon, alors que la tempête ravage une ville où une folie terrible s'est emparée des habitants. Une scène d'action avec infiltration et un final haut en couleur, révélations et derniers rebondissements.

L'intro des PJ

Vous trouverez deux éléments dans ce chapitre. Tout d'abord, le contexte général de la situation en ville. Chaque PJ le connaît avant le début de la partie. Ensuite viennent les fiches des six personnages prêtirés, avec un historique à lire avant le début de la première partie, à la suite du texte. Chaque PJ dispose de deux profils statistiques. Le premier est destiné au premier scénario. Le second est destiné aux second et troisième scénarios. Ce dispositif est adapté aux quinze ans d'évolution (bonne ou mauvaise) des personnages. Lisez bien tous les historiques pour comprendre ce que sont devenus ces flics après avoir sauvé la petite Alicia Amarosa. Bien entendu, vos joueurs peuvent créer leurs propres personnages, mais cela vous demandera un peu plus de travail et de préparation pour les lancer dans l'histoire, notamment pour les envoyer dans la maison du Dr Gilley (voir plus bas).

Un peu de contexte

Juillet 1998

Les étés sont toujours un peu tendus à Shreveport, troisième cité de Louisiane, carrefour de l'Ark-La-Tex (le point de rencontre de l'Arkansas, de la Louisiane et du Texas). Les jeunes désœuvrés et désargentés de la paroisse de Caddo (en Louisiane, il n'y a pas de comtés, mais des

paroisses) montent en ville à la recherche d'amusements faciles, mais surtout de problèmes. Pour payer leur alcool, leur drogue et autres virées, ils sont prêts à commettre tous les petits larcins (du vol à main armée au cambriolage). Ce faisant, ils stressent tous les autochtones. Les gangs locaux craignent pour leur business habituel, et les forces de l'ordre, en sous-nombre en raison des vacances, ont toutes les peines du monde à courir après les délinquants saisonniers.

Le contexte est propice aux bavures. L'une d'elles a été mortelle et filmée. Une équipe de journalistes se trouvait sur place lorsque l'adjoint du shérif, Jedd Cern, a tiré sur Joshua Bennet, alors que ce dernier avait les bras levés et bien en vue. Pire, le jeune homme, éducateur dans une école pour enfants abandonnés, venait de recevoir un prix de la mairie pour le remercier de ses services. Encore pire, si c'était possible, dans la vidéo retransmise presque immédiatement en direct, on entend clairement l'officier Cern déclarer, juste après avoir tiré : « *Un Nègre de moins* ». Dix ans plus tôt, la ville s'était déjà enflammée lorsqu'un dealer noir avait été abattu par une cliente blanche et qu'un gamin avait été tué d'une balle, alors qu'il ne faisait que manger dans un restaurant. Personne n'avait oublié. Bien au contraire. Le retour de flamme a été terrible.

Quatre jours ont passé depuis la mort de Bennet. Quatre jours que la ville brûle malgré tous les appels au calme. La population afro-américaine, mais pas seulement, est dans la rue et organise nuit et jour des rassemblements géants. Les manifestants viennent de toutes les villes voisines, même de Dallas. C'est finalement la décision du bureau du procureur qui a fait exploser une situation déjà tendue à l'extrême à cause de la vidéo du meurtre.

Le procureur a en effet décidé que, pour assurer la sécurité du policier Cern, ce dernier ne serait pas incarcéré.

OPTION DE RÈGLES

Les personnages prêtirés utilisés dans cette campagne sont déjà expérimentés, aussi vous utiliserez la règle de bonus maximisé (Débuter avec des professionnels, chapitre 1 de *CO contemporain*, p.XXX).

Notez que Taylor Mc Nab et Miles Dreyfus ont été conçus avec un bonus de points de capacité et un malus de caractéristiques.

Enfin, vous utiliserez la règle des points de Choc (Chapitre 3, épouvante, p.XXX) au lieu de la règle habituelle des points de chance.

Il fallait avant tout poursuivre l'enquête avant de pouvoir l'arrêter et l'inculper officiellement. En attendant, il serait transporté avec sa famille dans un endroit tenu secret. La cachette de Cern, pas très judicieusement choisie, fut aussitôt découverte et prise d'assaut. L'adjoint fut évacué *in extremis* et transféré au commissariat central. La foule en colère encercla le bâtiment, empêchant quiconque de sortir. Les hélicoptères tentant une approche furent systématiquement criblés de balles. L'intervention de la Garde Nationale dans les quartiers les plus agités ne fit qu'aggraver la situation, la population ripostant à l'arme automatique. Simultanément, deux gangs, les Crips et les Bloods, arrivèrent par convois de Los Angeles (les gangs de Shreveport étant historiquement liés à ceux de Californie) pour prêter main-forte à leurs frères et en profiter pour régler quelques comptes avec la concurrence. Bien entendu, les gangs suprématistes se sentirent obligés de débarquer à leur tour, s'alliant avec des Bikers et menaçant de se faire eux-mêmes justice, c'est-à-dire, pendre quelques noirs pris au hasard.

Toutes les voitures des forces de l'ordre sont, au mieux, la cible de jets de pierres, mais le plus souvent de tirs de balles. Les renforts venus de Boissier

doivent contourner l'agglomération parce que les ponts qui enjambent la Red River sont bloqués par les manifestants et certains quartiers sont tenus par les émeutiers.

Les PJ prêtirés

Détective Taylor McNab



Vingt ans de maison et des valises tellement chargées que vous avez renoncé à grimper à l'échelle hiérarchique. Pendant longtemps, vos supérieurs ont fermé les yeux sur vos petites affaires et vos mauvaises habitudes, un penchant pour les interrogatoires musclés et un autre pour la bouteille. Vos méthodes étaient sales, mais efficaces. Et puis, à force de patauger, vous vous êtes enfoncé dans la fange et même les petites racailles ont commencé à vous regarder de haut.

À la Criminelle, on parle de vous au passé et, au mieux, le capitaine Rogers vous ignore. Vous faites du gras à votre bureau, surfant sur des sites pornos, perdant des fortunes sur les combats de chiens. Vous ne prenez même plus la peine de taper des rapports que personne ne lira.

Les émeutes qui touchent la ville depuis la mort du gamin noir ne vous

surprennent pas. Non que le destin de ces racailles vous émeuve, mais depuis des décennies, les gros pontes de la mairie ignorent les problèmes de violence, de drogue ou simplement de chômage des quartiers pauvres. Les flics ont moins de moyens et on leur demande plus de chiffres. Alors, il n'y a pas de miracle : il faut taper plus fort et à un moment, ça casse. Mais cette fois, c'est vraiment grave et lorsque vous sortez, vous prenez bien soin de planquer votre badge et votre flingue. Même dans votre appartement miteux, vous baissez les rideaux et vous ne vous saoulez que lorsque vous êtes certain que tous les verrous sont bien enclenchés.

Cette fin d'après-midi a été pire que tout. Des gamins ont forcé la porte de votre garage et brûlé votre voiture alors que vous cuviez, incapable de répondre au téléphone ou à votre *pager* ou messenger de poche. À trois heures, votre propriétaire a enfin réussi à vous réveiller, mais c'était trop tard. À la télévision, ils annonçaient que plusieurs postes de police étaient en feu et que la foule, malgré l'intervention de la Garde Nationale, assiégeait le commissariat principal. Furieux, vous avez essayé de vous y rendre, mais aucun taxi ne roulait en centre-ville (ou ne voulait prendre le risque de faire monter un flic). C'est à ce moment que vous avez reçu l'ordre d'appeler le central. Une standardiste hystérique vous a hurlé de vous rendre au 2400 Copper Creek Drive où des appels au secours semblaient avoir été entendus. Des collègues d'autres départements devaient vous retrouver à cette adresse. Vous avez décidé de prendre le bus et de marcher le reste du trajet. C'est en arrivant sur place que la pluie a redoublé de violence...

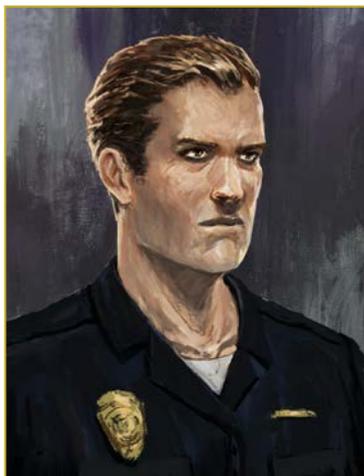
FOR 13/+1 **DEX** 10/+0 **CON** 17/+3
INT 12/+1 **PER** 11/+0 **CHA** 11/+0
PV 16 **Dé de vie** : d10 **PC** 2
DEF 12 (RDS) : gilet pare-balle

Action : ATC +2 (niveau +1, FOR +1). ATD +1 (niveau +1).

Voies : armes à feu rang 2, corps-à-corps rang 1, danger rang 1.

Trait : résistant (+3 PV).

Adam Walsh



Fraîchement sorti de l'académie avec votre meilleur ami, Jack Santino, vous n'avez pas anticipé un tel déchaînement de violence pour vos débuts. Vos collègues vous appellent « *le bleu* » et vous ne pouvez leur donner tort. Chaque sortie du poste pour patrouiller est une aventure. Chaque porte d'appartement que vous forcez pour calmer un couple alcoolisé ou drogué débouche sur de nouveaux problèmes qu'on ne vous a pas appris à gérer à l'école. Vous ne comptez déjà plus les uniformes couverts de vomi ou déchirés, les balles qui ont sifflé à côté de votre oreille ou les insultes nouvelles. Pourtant, vous pensiez en connaître un bon lot, l'essentiel des membres de votre famille appartenant aux forces de l'ordre.

Cela n'a aucune importance, car vous savez que chaque nouveau jour vous œuvrez à l'amélioration de la situation et du futur de votre femme, Kay, et de votre bébé à naître. Votre combat est dur, mais juste.

Vous savez aussi que votre collègue, que vous ne connaissez pas personnellement, a fait une terrible erreur en tirant sur ce jeune. Sous la pression, il est possible de faire des choses regrettables. Il doit en subir les conséquences, mais en un sens, vous le comprenez, comme toute personne confrontée au quotidien à ce genre de situation.

Toute cette récente violence est complètement incompréhensible et disproportionnée. Avec Jacko, vous avez échappé à deux embuscades en centre-ville, du jamais vu ! Et lorsque le commissariat principal a été attaqué par les manifestants, vous n'avez pas pu rejoindre les lieux pour prêter main-forte aux collègues, même avec l'intervention de la Garde Nationale. Vous avez été envoyé au 2400 Copper Creek Drive, où des appels au secours ont été entendus en provenance d'un pavillon. Des collègues d'autres départements seraient également en route, ce qui prouve la désorganisation totale des services. Et comme pour ajouter à la poisse de cette fin de journée, la pluie redouble de violence lorsque vous arrivez sur place avec Jacko...

FOR 15/+2 **DEX** 12/+1 **CON** 14/+2

INT 10/+0 **PER** 11/+0 **CHA** 13/+1

PV 12 **Dé de vie** : d10 **PC** 3

DEF 13 (RD5) : gilet pare-balle + 1 DEX

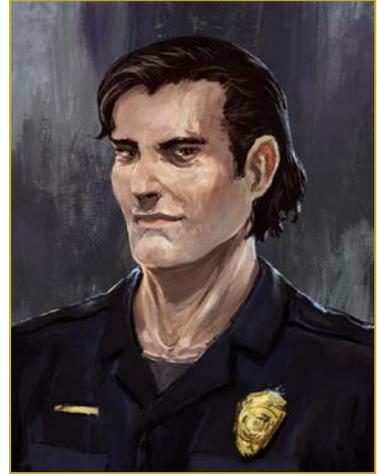
Action : ATC +3 (niveau +1, FOR +2), ATD +3 (niveau +1, DEX +1, +1 chasseur).

Voies : armes à feu rang 1, pilotage (automobiles), corporation (flics) rang 1.

Trait : chasseur (+1 ATD)

Jack Santino (Jacko)

Contrairement à votre « frère d'armes », Adam, vous n'avez pas la police ni la justice dans le sang. Loin de là. Certes, vous ne venez pas d'une famille de mafieux, comme vos « chers collègues » aime à plaisanter, mais, lors de votre quatorzième année, vous vous êtes retrouvé face à un juge qui vous a donné



le choix entre la prison pour adultes et une école militaire suivie de l'académie de police. Était-ce vraiment un choix ? C'est en apprenant à devenir flic que vous avez rencontré Adam. Vous l'aimez bien (vous aimez encore plus sa femme Kay) mais son idéalisme vous consterne parfois. Vous avez un job à faire et la manière importe peu. Si vous pouvez, en plus, en tirer quelque chose, c'est encore mieux. Pour le moment, comme tous les « bleus », vous patrouillez gentiment, vous restez correct, administratif, propre sur vous, sauf quand un clochard vous vomit dessus mais, discrètement, vous prenez aussi vos marques, vous repérez les dealers à protéger, les gangs à laisser tranquille et les collègues dont il faut se méfier.

La situation actuelle en ville n'est pas bonne pour le commerce. Mais du chaos peuvent naître des opportunités. Et, en échappant aux embuscades tendues par des gamins en colère, vous gardez un œil ouvert sur les éventuels changements dans l'équilibre du pouvoir en ville. Vous faites aussi attention à votre copain, Adam, qui est dans son petit monde tout blanc tout noir. Vous ne voudriez pas qu'en partant dans l'une de ses croisades, il vous mette en danger, vous ou vos projets.

Par exemple, aujourd'hui, vous avez dû le forcer à vous confier le volant, car il voulait rejoindre le commissariat principal, assiégé par des centaines d'émeutiers malgré l'arrivée de la Garde Nationale. Ensuite, il a voulu foncer dans une barricade pour empêcher des pilliers de mettre le feu au poste 22 (qui avait été, de toute façon, évacué). Isolés des autres patrouilles par les mouvements des gangs, vous avez été envoyés au 2400 Copper Creek Drive, où des appels au secours ont été entendus en provenance d'un pavillon. Des collègues d'autres départements sont également en route, ce qui prouve bien la désorganisation totale des services. Et comme pour ajouter à la poisse de cette fin de journée, la pluie redouble de violence lorsque vous arrivez sur place avec Adam...

FOR 11/+0 **DEX** 12/+1 **CON** 12/+1

INT 10/+0 **PER** 15/+2 **CHA** 13/+1

PV 9 **Dé de vie** : d8 **PC** 6

DEF 13 (RDS) : gilet pare-balle + 1 DEX

Aventure : ATC +0. ATD +2 (niveau +1, DEX +1).

Voies : argent, armes à feu rang 1, corporation (crime organisé) rang 1.

Trait : baratineur (+5 baratine et mentir).

Porthia Ryes

Le respect. Vous ne le demandez pas. Vous l'imposez. Petite dernière d'une fratrie de dix, vous avez rapidement appris à encaisser les coups, mais aussi à les rendre. Des années d'entraînement sur le ring y ont veillé (vous avez même été en équipe olympique de kickboxing). On vous appelle la « *teigne* ». Ceux qui vous cherchent vous trouvent. Généralement, aux Narcotiques où vous bossez, vous tenez le rôle du mauvais flic. Les gros lourdauds ne ricanent plus après quelques minutes d'interrogatoire en tête à tête. Ce qui fait de vous une bonne détective, c'est votre désir de protéger. Vous ne jugez pas les junkies, mais vous n'avez aucune pitié pour les



dealers. Chaque gamin que vous sortez de la rue est une petite victoire personnelle et secrète.

Ce qui se passe en ville en ce moment ne vous étonne pas. Depuis des années, les municipalités successives ont laissé pourrir la situation, construisant au rabais des terrains de baskets à la place de bibliothèques, laissant les communautés gérer violemment leurs conflits au lieu d'intercéder. Ce pauvre gamin n'a pas été le premier à prendre une balle. Il ne s'agissait pas non plus du premier acte raciste de la part d'un uniforme. Mais sans vraiment que personne ne sache pourquoi, cet événement a fait exploser la poudrière. Avec quelques collègues, vous avez été réquisitionnée pour protéger une annexe de la mairie, où les fonctionnaires des postes 15 et 17 se sont rabattus lorsque leurs locaux ont été incendiés. Quand les émeutiers sont arrivés, vous avez été séparée et vous avez dû vous replier vers un quartier plus calme. C'est à ce moment que vous avez reçu l'ordre de répondre à un appel à l'aide non loin. Des cris ont été entendus dans un pavillon au 2400 Copper Creek Drive. Des collègues d'autres départements sont également en route, ce qui prouve bien la désorganisation totale des

services. Et comme pour ajouter à la poisse de cette fin de journée, la pluie redouble de violence lorsque vous arrivez sur place...

FOR 12/+1 **DEX** 16/+3 **CON** 15/+2

INT 11/+0 **PER** 11/+0 **CHA** 10/+0

PV 12 **Dé de vie** : d10 **PC** 2

DEF 15 (RD5) : gilet pare-balle + 3 DEX

Action : ATC +3 (niveau +2, FOR +1). ATD +3 (DEX +3)

Voies : armes à feu, corps-à-corps rang 1, exploits physiques rang 1.

Trait : teigneux (+1 attaque et DM si moins de moitié des PV).

Miles Dreyfus



Bien entendu qu'il y a du racisme dans la police ! Si vos collègues ne tapaient pas sur du Latino, ça serait sur du Nègre. Et si les Nègres n'étaient pas là, les Ritals, les Rouquins ou les Juifs, comme vous, seraient les nouvelles cibles. Le Melting-pot, c'est de la connerie et la ville paye chèrement d'avoir négligé si longtemps sa jeunesse. Que croyaient les maires successifs ? Que les gangs allaient disparaître par enchantement ? Que les pauvres allaient creuser et trouver de l'or dans les ghettos ? Élevé dans l'orthodoxie juive, vous avez toujours su rester discret,

vous fondre dans la foule, entrer dans le moule. Mais cela ne vous a pas empêché d'observer, d'étudier, d'analyser et parfois de juger. Vos collègues de la criminelle vous trouvent froid, calculateur et cul serré. Bien entendu, vous feignez d'ignorer les blagues antisémites et vous faites votre boulot de liaison (communication interne) avec les autres services le plus sérieusement possible, préparant silencieusement les concours pour entrer au FBI, plus précisément au sein de la cellule d'analyse du comportement.

Vous saviez que la situation allait dégénérer tôt ou tard, mais vous ne pensiez pas que la brutalité atteindrait ce niveau. Des postes de police ont été incendiés, le commissariat principal, où vous travaillez normalement, est en ce moment même assiégé par une foule d'émeutiers malgré l'intervention de la Garde Nationale. Incapable de vous y rendre, vous êtes resté chez vous à regarder la ville brûler aux informations télévisées. Lorsque le téléphone a sonné et qu'une standardiste au bord de l'hystérie vous a ordonné de vous rendre au 2400 Copper Creek Drive, vous avez presque été soulagé, même si avez vu à la télévision que des gangs saccagent le coin et qu'il faudra donc être discret. Des collègues d'autres départements sont également en route, ce qui prouve bien la désorganisation totale des services. Et comme pour ajouter à la poisse de cette fin de journée, la pluie redouble de violence lorsque vous arrivez sur place...

FOR 10/+0 **DEX** 13/+1 **CON** 11/+0

INT 15/+2 **PER** 15/+2 **CHA** 10/+0

PV 8 **Dé de vie** : d8 **PC** 4

DEF 13 (RD5) : gilet pare-balle + 1 DEX

Aventure : ATC +0. ATD +2 (+1 niveau +1 DEX).

Voies : armes à feu 1, investigation rang 2 (spécialité analyse du comportement), psychologie rang 1.

Trait : bonne mémoire (+5 pour se rappeler un détail).

Nola Nugent



Lorsque vous avez présenté votre dossier pour entrer dans le SWAT, ils ont souri. Lorsque vous avez démonté puis remonté votre arme de service en quelques secondes et montré vos scores au stand de tir, les rictus se sont crispés. Une femme dans une section d'assaut ? Impossible. Et le moins que l'on puisse dire, c'est que s'ils ont été forcés de vous accepter sur le papier, sur le terrain, ils vous ont fait payer chèrement votre « *outréuidance* ». Trois mois à subir les blagues vaseuses, au mieux, les « *erreurs* » de douche, les horaires impossibles, toute la paperasserie et les entraînements plus durs que pour vos collègues. Rapidement, vous avez compris qu'il ne fallait pas attendre de soutien de la part de vos supérieurs. Le « *Cap'* » vous a clairement dit qu'il se fichait de vos nichons, mais que votre présence signifiait pour son service des coûts supplémentaires (uniformes et armures pour femmes, vestiaires aménagés spécialement pour vous, etc.) par rapport à un rendement encore incertain. Mais vous avez serré les dents et continué.

Lorsque les émeutes ont commencé, vous étiez prête à l'action. Tous les gars ont été appelés pour empêcher que d'autres postes de police ne soient incendiés. Mais pas vous. Le « *Serg'* » n'a même pas répondu à vos coups de téléphone. Une note sur votre bureau vous demandait simplement de préparer du café « *pour les hommes* » et de rester sagement là. Ils vous ont presque vaincue à ce moment, mais vous avez écrasé une larme de rage et vidé quelques chargeurs au stand de tir. À votre retour, votre téléphone sonnait et une standardiste hystérique du commissariat central (assiégé par les manifestants malgré l'intervention de la Garde Nationale) vous donnait l'ordre (à vous, par défaut, puisque vous étiez la seule présente) de vous rendre au 2400 Copper Creek Drive. Des cris ont été entendus dans un pavillon. Des collègues d'autres départements sont également en route, ce qui prouve bien la désorganisation totale des services. Et comme pour ajouter à la poisse de cette fin de journée, la pluie redouble de violence lorsque vous arrivez sur place...

FOR 10/+0 **DEX** 16/+3 **CON** 11/+0

INT 11/+0 **PER** 15/+2 **CHA** 10/+0

PV 8 **Dé de vie** : d8 **PC** 4

DEF 15 (RD5) : gilet pare-balle + 3 DEX

Aventure : ATD +4 (+1 niveau, +3 DEX). ATC +0.

Voies : armes à feu rang 2, mécanique rang 1, furtivité rang 1.

Trait : rambo (+2 FOR mini pour les armes à feu).

Équipement

Tous les flics ont l'équipement de base suivant en cette période d'émeute : matraque (DM 1d6 temporaires), pistolet moyen (DM 1d8, portée 20 mètres), gilet pare-balle (DEF +2, RD5).

De plus Adam et Jack possèdent un fusil à pompe pour deux (dans la voiture de service), Taylor détient un pistolet lourd (une arme personnelle) et enfin Nola est équipée d'un fusil d'assaut.

SCÉNARIO 1, 2400 COPPER CREEK DRIVE

EN QUELQUES MOTS

Les PJ sont envoyés au 2400 Copper Creek Drive, non loin du cœur de l'émeute, où des appels au secours ont été entendus. L'exploration d'un pavillon sordide leur permettra de découvrir la planque le laboratoire du Dr Gilley et de sauver la petite Alicia, à condition qu'ils ne meurent pas de la main des émeutiers dont la sauvagerie meurtrière est déçue par la présence de la Maudite.

FICHE TECHNIQUE

TYPE • Exploration/
Survival

PJ • 4 à 6 PJ de niveau 1

MJ • Tous niveaux

Joueurs • Tous niveaux

ACTION ★★★

AMBIANCE ★★★

INTERACTION ☆☆☆

INVESTIGATION ☆☆☆

Ce scénario est finalement une grosse scène d'introduction. Il y a une unité de lieu, de temps et d'action. Prévoyez sans doute une séance de jeu pour arriver à son terme. Si votre table ne connaît pas encore le système de *Chroniques Oubliées Contemporain*, c'est le moment idéal pour se familiariser avec les ficelles du jeu.

Au niveau de l'ambiance, il s'agit d'un siège qui tourne à l'horreur pure, pour s'arrêter très brutalement au milieu de la scène d'action finale. Donc, mettez la pression sur vos joueurs, ne les laissez jamais souffler et n'hésitez pas à blesser les PJ (sans pour autant les tuer), histoire de montrer que la moindre erreur peut être mortelle.

Présentation du contexte et intro des PJ

Avant de commencer la partie, voici ce que vous avez à faire : tout d'abord, vous pouvez lire la section « *Un peu de contexte* », à vos joueurs. En effet, tout le monde en ville connaît l'histoire. Ensuite, distribuez les personnages prêtirés à vos joueurs, ou prenez le temps de créer avec eux leurs personnages. Il est recommandé aux MJ sans trop d'expérience d'utiliser les prêtirés, car dans cette campagne très localisée, il faudra un peu de travail pour former un groupe cohérent. Le groupe de flics, aussi différents soient-ils, permet d'obtenir rapidement un minimum de cohésion.

L'idéal est d'avoir évacué cette étape avant la réunion des joueurs pour la partie elle-même. Cela permet à chaque participant de bien cerner son PJ, ses capacités, sa psychologie. N'hésitez donc pas à transmettre en avance le

contexte et les personnages. Cela vous permettra d'entrer dans le vif du sujet.

Ensuite, lisez ou paraphrasez à vos joueurs l'introduction qui va suivre :

« Cette histoire commence dans la chaleur moite de Shreveport. Les trombes d'eau que vomit le ciel lourd ne sont même pas rafraîchissantes, juste poisseuses de pollution. Vous vous êtes réfugiés sous le pont de l'autoroute 20. Certains ont eu la chance d'arriver en voiture, mais comme les essuie-glaces n'arrivaient même pas à évacuer la pluie, il a fallu s'arrêter. D'autres sont trempés jusqu'aux os et plutôt mécontents. Le pavillon indiqué par le Central est à l'angle de la rue et aucune activité n'est visible. »

Vous pouvez demander aux PJ de se présenter. Indiquez aux joueurs qui incarnent Taylor McNab et Miles Dreyfus que leurs personnages se connaissent de vue, mais n'ont jamais travaillé ensemble.

Laissez-les se présenter et faire connaissance rapidement, puis reprenez la main quand vous l'estimez nécessaire et avant que les PJ ne décident de passer à l'action.

Urban Jungle

Si vos joueurs vous posent des questions, voici les réponses. Si vos joueurs sont passifs, vous pouvez choisir de leur donner les informations suivantes au cours d'une description.

Qu'a dit le standardiste déjà ?

« La standardiste du Central n'a donné aucune indication sur la nature de l'intervention. Elle a simplement précisé l'adresse, 2400 Copper Creek Drive, au sud de Stoner et presque sous l'autoroute 20. »

Où sommes-nous par rapport aux quartiers chauds ?

« Le quartier agité, Highland Stoner Hill, se trouve juste à l'est, à un pâté d'immeubles. L'architecture des bâtiments est basse, les grandes tours étant concentrées au centre-ville et le long de la Red River. Au loin, il est possible d'entendre les sirènes de la police et des pompiers. Des coups de feu sporadiques claquent et, malgré la pluie, on discerne des colonnes de fumée. Vous ne l'aviez pas tous anticipé, mais vous ne vous trouvez qu'à quelques rues des « zones chaudes », c'est-à-dire des casseurs et des pilleurs les plus déchaînés. Les hélicoptères de la police et des télévisions restent à bonne distance, en altitude, depuis que deux appareils ont été abattus. Un troisième hélicoptère attaqué a réussi un atterrissage d'urgence. Vous savez que si un gamin du quartier vous repère et prévient ses grands frères, il va falloir filer au plus vite. »

Qu'est-ce qu'on observe autour ?

« Autour, les bâtiments de briques sales semblent vides. Les entreprises ont demandé à leurs employés de rester chez eux, et l'autoroute au-dessus de vous est silencieuse. Le pavillon se trouve à la fin de Copper Creek Drive, dans une zone où quelques arbustes ont pu pousser, négligés par la municipalité. De l'autre côté de la rue, il y a un reste de voiture carbonisée et d'autres petits pavillons du même type, mais visiblement abandonnés, des plaques de bois couvrent maladroitement les fenêtres et les portes. Le 2400 est au fond de ce cul-de-sac défoncé. Tous les jardins en friche sont entourés d'un grillage bas, le plus souvent troué. De vieux graffitis indiquent que les maisons abandonnées ont été revendiquées par Bloods, mais vous savez que les gangs historiques ont perdu de l'influence ces dernières années. Il est probable que

ces inscriptions soient caduques. Juste derrière le jardin qui entoure le pavillon, il y a un réservoir municipal qui doit servir à traiter les eaux usées, mais son état de délabrement indique qu'il n'est sans doute plus en activité. »

Et au 2400 Copper Creek ?

« Depuis votre point d'observation, il ne semble pas y avoir d'activités au 2400. »

Si vos joueurs ne sont pas encore passés à l'action, c'est le moment de les lancer :

« Que faites-vous ? »

Faites part de la remarque suivante au PJ avec la plus haute Sagesse : « comment quelqu'un a pu entendre des cris ici, puisqu'il n'y a pas de voisin direct ? »

Si un PJ observe de façon suspicieuse ou marquée la scène, demandez un **test de Détection (PER) difficulté 15**. Une réussite permet de comprendre que les PJ n'auront pas moyen de ressortir par Copper Creek Drive s'ils sont repérés par les émeutiers non loin. Ils devront sans doute sauter les barrières des jardins et évacuer en contournant le réservoir, si possible, ou d'autres petites rues. De plus, il est facile d'estimer qu'il est improbable que des renforts répondent rapidement à un appel à l'aide. Bref, si c'est un piège comme le PJ le soupçonne, il risque de se refermer sur le groupe.

Le pavillon

« Le pavillon lui-même n'est pas en meilleur état que ceux abandonnés aux alentours. Pas d'étage, doté de murs couverts de lattes de bois défraîchies et moussues, un toit de tuiles plates goudronnées ; certaines ont certainement été emportées par la dernière tempête en date. De minuscules fenêtres barrées au sol laissent penser qu'il y a une cave. Le jardin

est en friche, une petite fontaine est renversée dans un coin et l'une des fenêtres a été réparée avec une toile en plastique collée.»

Il est très simple de contourner le bâtiment en passant par un jardin voisin et repérer qu'il y a une porte derrière, fermée, donnant probablement sur une cuisine ou un salon (impossible de savoir, puisque tous les rideaux sont tirés). Pas de lumière, pas de mouvement et pas de réponse si l'un des PJ appelle ou frappe à la porte. C'est à peine si on peut entendre une radio crachoter un vieux bluegrass à l'intérieur.

La camionnette

« Devant la porte du garage, il y a une camionnette blanche qui semble en état de fonctionner. Elle n'a pas été utilisée récemment (le capot est froid) et elle n'est pas verrouillée.

À l'intérieur, il y a des sacs plastiques, du matériel de bricolage rouillé, quelques journaux jaunis qui jonchent le sol. »

Si les PJ fouillent la camionnette.

« Un pistolet de petit calibre dans la boîte à gants (rien d'anormal en Louisiane que de posséder une arme). Des papiers, au même endroit, indiquent que le véhicule appartient à un certain Eugene Gilley. Plus surprenant, dans un sac de sport, il y a une paire de jumelles neuves, une boîte à gants jetables en latex, des fioles vides et des seringues. Les fioles sont étiquetées au même nom, mais précédé du titre de docteur. »

Si les PJ appellent un Central débordé pour en savoir plus sur Gilley, ils ont confirmation rapide qu'il est docteur, mais qu'il ne pratique plus. Caucasien, la soixantaine, chauve, 1,75 m pour 60 kg, lunettes, yeux bleus (la standardiste décrit le permis de conduire et

ce que le numéro de sécurité sociale indiquent, rien de plus). Pas d'activité actuelle connue.

Le piège

Laissez l'imagination des joueurs travailler un peu. Quelle que soit la technique d'approche, il ne se passe rien tant qu'ils n'entrent pas dans le pavillon. Par contre, si un PJ tire la porte-moustiquaire de la porte d'entrée et pousse le battant, un coup de feu venant de l'intérieur fait littéralement sauter la partie supérieure de ce dernier. Le PJ n'est miraculeusement pas touché (sauf si vous les désirez), mais des éclats de bois s'enfoncent dans ses bras et son visage (**1 point de DM**). L'arme utilisée est sans doute un fusil à pompe. Il s'agit d'un piège assez simple laissé là, et les PJ qui optent pour passer par la porte de derrière le découvriront en explorant la maison (il suffit de retirer l'arme pour empêcher le coup de feu de partir). Il existe un autre piège dans l'escalier qui permet de descendre à la cave (voir le chapitre suivant).

Sitôt le premier PJ à l'intérieur, demandez aux autres PJ un nouveau **test de Détecter un piège ou une embuscade (PER) difficulté 15**. Une réussite permet de repérer qu'une voiture s'est arrêtée à l'angle d'une rue non loin et que des jeunes (sans couleur de gang) regardent les PJ fixement. Quelques minutes plus tard, une autre voiture pleine d'autres jeunes s'arrête à son tour. Le piège se referme.

Pavillon Crawling

La suite de l'aventure est une exploration du pavillon, de la cuisine jusqu'aux sous-sols qui mènent à l'ancre de la folie du Dr Gilley (qui détient et torture au moment même la petite Alicia). Au-delà des pièges présents dans la maison, le gros de l'action et de la tension va venir des émeutiers qui, ayant repéré les PJ et étant sous l'influence du

Maison de Gilley



pouvoir de la Kirottu qui souffre, vont devenir fous et furieusement agressifs.

Reportez-vous au plan de la maison pour la description précise des pièces.

Selon votre inspiration et le rythme, vous pouvez donner au fur et à mesure de l'exploration des PJ les détails suivants sur l'intérieur de la maison :

L'odeur de crasse, d'ordure, d'eau croupie et de moisissure provoque la nausée.

Des sacs-poubelle ouverts jonchent le sol un peu partout. À l'intérieur, des restes de repas dans lesquels se reparaissent de gros cafards ou des asticots.

Des petits sapins odorants ont été suspendus dans toutes les pièces, mais ne font qu'ajouter au bouquet pestilentiel.

Le papier peint des murs est rongé par l'humidité et de grosses auréoles au plafond laissent goutter une eau jaunâtre.

La plupart des fenêtres sont sales, cachées par des rideaux ou couvertes de journaux. On ne peut donc pas voir à travers depuis l'extérieur. Par contre, pour observer l'extérieur, un PJ peut regarder par des interstices sans être remarqué (**malus de -5 pour le repérer et -7 si en plus il pleut des trombes**).

1. La cuisine

« L'odeur est épouvantable. On y trouve de la nourriture moisie partout, mais aussi quelques aliments comestibles plus récents dans le frigo crasseux. »

Une porte, verrouillée, donne sur l'arrière de la maison et le jardin.

2. La salle à manger/salon

« C'est de là que vient la musique. Il y a un canapé rongé par les blattes et couvert de brûlures de cigarette, une télévision (note pour le MJ : en panne) et une table basse où des magazines de médecine pourrissent. Une radio, dans un coin, joue dans le vide. Un ventilateur, au plafond, tourne doucement. »

Dans une petite cheminée, des centaines de mégots forment un monticule.

3. La chambre N°1

« Cette pièce est remplie de sacs-poubelle et de piles de journaux médicaux obsolètes. »

En soi, cette pièce n'a rien de particulier, mais si un cocktail Molotov venait à traverser sa fenêtre, les fumées toxiques qui s'échapperaient obligeraient les PJ sortir au plus vite (par la porte ou par la cave).

4. La chambre N°2

« Cette pièce est crasseuse et puante, à l'image du reste de la maison. »

Si les PJ décident de fouiller la pièce, même sommairement, ils découvrent des vêtements pour homme dans un placard. Le contraste est saisissant (et doit laisser perplexe les joueurs). Autant le reste de la maison est un taudis, autant cet unique placard est propre, soigneusement organisé, avec des vêtements impeccablement pliés. S'y trouvent aussi, sous des housses en plastique, des tenues de chirurgien. À côté du lit, sur une table de chevet, trône une bible couverte d'annotations minuscules. Un **test de psychologie (INT) difficulté 15** permet de comprendre que l'auteur des notes est probablement obsessif. En effet, ces annotations sont minuscules, mais parfaitement tracées. Il est impossible d'analyser le contenu lui-même (il faut plusieurs semaines, voire plusieurs mois), mais si un personnage garde la bible avec lui et la lit, reportez-vous à la marge page 24.

5. La salle de bain

« Sale et encore plus humide que le reste de la maison. »

Dans une petite pharmacie, il y a une collection de somnifères de toutes les

marques et de toutes les puissances. Presque tous les tubes sont vides. Il y a aussi des antidépresseurs classiques (le nom du patient est Gilley) et des crèmes contre la douleur.

6. Le garage

« On y trouve quelques outils de bricolage, de la corde, des pioches et des pelles, mais aussi beaucoup de câbles électriques et des ampoules. Il y a un bidon d'essence dans un coin. »

Il n'y a pas d'accès entre le garage et le rez-de-chaussée du pavillon. Seul trait étonnant de cette pièce, il y a une trappe au sol qui permet d'accéder directement à la cave grâce à un monte-charge. Une télécommande permet d'actionner le mécanisme (comptez une minute pour monter ou descendre complètement).

7. L'escalier de la cave

« Des escaliers de bois descendant vers le sous-sol. »

La porte qui donne sur l'escalier est fermée à clef (il faut réussir un **test de FOR difficulté 20** pour briser le loquet). Les PJ peuvent s'étonner de la solidité du battant et de son verrou par rapport au délabrement du reste de la maison. De plus, réussir un **test de Détecter un piège ou une embuscade (PER) difficulté 15** permet de repérer un très discret et silencieux système d'alarme, mais il est impossible de savoir à quoi il est relié pour le moment. Un autre test identique permet de voir que la marche du milieu des escaliers est piégée. Nous conseillons que ce test soit fait par le MJ pour les PJ, derrière son écran. Un fil de pêche, si on pose le pied dessus, libère une lame qui arrive droit dans le flanc de l'intrus(e) et inflige **1d6 DM**, suivis d'une chute qui, elle, inflige **1d4 DM (test de DEX de difficulté 20** en raison de la blessure de la lame pour

se retenir à la rambarde et ignorer les dégâts de la chute).

Coincés ?

Pendant l'exploration, la situation à l'extérieur va se gâter. Les véhicules des PJ vont d'abord être bloqués par des voitures probablement volées. Si un policier est resté en arrière, il n'aura d'autre choix que de se rabattre vers le cul-de-sac sous les vociférations des émeutiers qui voient une proie facile et isolée. Si un PJ ouvre le feu sur ces derniers, la riposte est immédiate et violente. Ils sont lourdement armés et veulent « bouffer du flic ».

N'hésitez pas à blesser le PJ pour montrer aux autres que l'affaire est vraiment sérieuse. Ne laissez jamais croire à vos joueurs que, comme il s'agit d'un début de campagne, ils sont certains de s'en sortir. Adaptez ce conseil à votre table de jeu, mais il vaut mieux perdre un PJ très tôt et en faire entrer un nouveau dans le jeu plutôt que de casser l'ambiance qui doit être oppressante et dangereuse. Vos joueurs doivent avoir peur pour leurs PJ. Au besoin, avertissez d'abord un groupe un peu trop confiant, puis sanctionnez s'il le faut. Les voitures sont rapidement sacquées et brûlées.

Si tous les PJ sont dans le pavillon, les jeunes garent leurs véhicules devant la maison, puis à l'entrée de la ruelle, ce qui rend toute sortie impossible sans se faire canarder. Ensuite, l'alcool et la drogue aidant, ils vont trouver le courage de lancer quelques pavés pour tester la réponse des flics (les PJ) et, quelle qu'elle soit, une fois les fenêtres brisées, ils vont lancer des cocktails Molotov et cribler les murs à l'automatique. Ces derniers n'offrent aucune réelle protection. Le seul endroit vraiment hors de portée des balles est la cuisine, car les meubles comme le réfrigérateur ou le four sont solides. L'idée est d'amener les PJ à se diriger vers la cave où ils seront momentanément en

MEMBRE DE GANG

FOR +1 **DEX** +1 **CON** +1
INT +0 **PER** +1 **CHA** +0
DEF 11 **PV** 9 **Init** 12

Couteau ou batte de base-ball +2
DM 1d4+1

Cocktail Molotov +2 **DM** 2d4

Pistolet moyen (20m) +2 **DM** 1d8

Fusil à pompe (40m) +2 **DM** 1d10

Cocktail Molotov : Il faut une action limitée pour allumer un Cocktail Molotov et il peut ensuite être lancé par une action d'attaque au tour suivant. Utiliser les règles pour les grenades (test d'attaque contre une DEF de 10). Le cocktail inflige 2d4 DM dans un rayon de 3 mètres. Les victimes peuvent effectuer un test de DEX difficulté 15 pour ne subir que la moitié des DM.

Notes : ces membres de gangs sont particulièrement sauvages, ils sont dans un état second, ne peuvent pas être raisonnés ou effrayés, en revanche, ils sont complètement désorganisés.

sécurité. Les flics savent que cela revient probablement à se piéger, mais tenir ce siège doit leur sembler l'option la plus viable.

Dès que le moment vous semble bon, les assaillants, de plus en plus nombreux, vont tenter de forcer l'entrée du pavillon. Après avoir brûlé la camionnette du docteur, ils utilisent une voiture comme bélier pour défoncer la porte de devant et attaquer en même temps par-derrière.

Leur objectif n'est pas obligatoirement de tuer sur le coup les policiers. Ils veulent les tabasser et les faire souffrir. Si un des PJ se trouve en position de faiblesse, il va déguster, puis se faire lyncher.

Utilisez cet épisode pour mettre la pression, pas pour massacrer les PJ. D'ailleurs, les flics devraient avoir du

DESCENDRE DANS LA CAVE ? JAMAIS !

Il n'est pas impossible que les joueurs refusent que leurs personnages descendent dans la cave. Après tout, à part le montage-charge, il ne semble pas y avoir de moyen de fuir par là. Bien entendu, il y a de nombreux indices qui peuvent leur permettre de deviner que le pavillon cache quelques secrets. Peut-être que la curiosité l'emportera sur la logique.

Il est aussi possible de forcer un peu la main des joueurs en leur signalant que les murs laissent passer toutes les balles. À part dans la cuisine (plaqué contre le four ou le réfrigérateur), il n'y a presque aucun moyen de se protéger. Si ce n'est pas la structure du pavillon qui va céder en premier, peut-être qu'un tuyau de gaz finira par être touché. Cette méthode reste cependant particulièrement dirigiste et vos joueurs risquent de se sentir baladés.

Vous pouvez alors « tricher » un peu avec la réalité et indiquer au plus attentif des PJ qu'il perçoit, entre deux rafales, des hurlements suraigus et lointains qui semblent venir du sol (donc de la cave). Il s'agit d'Alicia qui vient de se faire énucléer et même si, logiquement, elle est trop loin pour être entendue, peut-être que ses pouvoirs l'ont aidée à communiquer sa souffrance.

Un savant mélange de ces trois options peut pousser les PJ à descendre sans que les joueurs aient l'impression de suivre une trame trop rigide.

répondant (ils sont tous armés) et peuvent repousser plusieurs assauts. Le problème, c'est que plus ils réagiront violemment, plus les émeutiers, complètement camés et énervés, arriveront en masse.

Les PJ peuvent toujours appeler des renforts (c'est même une réaction logique) mais, entre deux grésillements,

leur correspondante au Central leur signifie qu'ils ne doivent rien espérer avant une bonne heure (minimum).

Désormais, les émeutiers sont votre chair à canon. Vous pouvez vous en servir à l'envi pour attaquer vos joueurs, les forcer à avancer, leur mettre la pression quand bon vous semble. Tentez de surprendre votre table. Faites monter la pression petit à petit. Laissez un peu répit pour les découvertes importantes de la maison, quand les joueurs essayent de réfléchir à la situation, mais ne laissez nos flics jamais trop longtemps dans le confort.

Blessez-les, mais sachez doser les dégâts que vous occasionnez. Le but est d'amener les PJ sur la brèche jusqu'à la fin du scénario, en les obligeant à faire attention, à se défendre et à se protéger. Mais il ne s'agit pas d'un combat classique de jeu de rôle avec un affrontement, un vainqueur, un vaincu. Les émeutiers sont un élément d'ambiance, finalement.

« Descente aux enfers par la face nord »

Comme indiqué plus haut, les escaliers de la cave sont piégés. Reportez-vous au plan pour vous situer dans ce niveau souterrain.

La cave

« Contrairement au reste du pavillon, la cave n'est pas insalubre. Elle est même propre, avec des étagères où s'entassent de vieux appareils médicaux protégés par des housses, quelques livres scientifiques usés mais bien rangés et des câbles électriques, beaucoup de câbles. Il y a aussi un gros congélateur et un monte-charge qui donne sur une trappe au plafond. »

Le congélateur contient des provisions parfaitement comestibles. Avec un minimum d'orientation, les PJ peuvent deviner que la trappe ouvre

sur le garage. Le mécanisme, parfaitement entretenu, permet de soulever jusqu'à trois personnes à la fois. Notez que si les PJ sont arrivés par le garage directement, ils repèrent automatiquement le piège dans l'escalier (pas de test nécessaire pour le désamorcer).

Autre découverte possible grâce à un **test de Remarquer un détail (INT), difficulté 15**, l'une des étagères peut glisser sur le côté, laissant apparaître une solide porte métallique. Le verrou est, lui aussi, particulièrement résistant. Pour l'ouvrir, il faut réussir un **test de FOR difficulté 20** ou un **test de Crochetage (DEX) difficulté 15**. Idéalement, cette action doit se faire alors que les émeutiers ont envahi la maison.

Pour ralentir la progression des assaillants, les PJ peuvent utiliser les câbles et créer leurs propres pièges électriques (ou même retendre la lame dans les escaliers). Dans le même ordre d'idée, ils peuvent utiliser la puissance du monte-charge pour arracher le verrou de la porte métallique.

Le couloir

« Un couloir éclairé descend vers les profondeurs. Le boyau est étroit et semble assez ancien. La lumière indique qu'il est long de plusieurs dizaines de mètres. »

Le couloir se dirige vers la station d'épuration abandonnée, une bonne cinquantaine de mètres plus loin.

On notera les lignes parallèles au sol laissées par un chariot ou un fauteuil roulant. L'odeur, ici, est différente de celle de la maison. Elle est pourtant insupportable. Les policiers les plus expérimentés reconnaissent tout de suite cette fragrance : c'est la puanteur d'un ou de plusieurs cadavres.

À la fin du couloir, il y a une autre porte. Elle a été scellée dans un mur de parpaings complètement différent des

LES SCÈNES DE COMBAT

Lors de ce scénario en particulier, les affrontements doivent être violents. Le sang doit gicler, les assaillants doivent exploser sous les balles des PJ et ces derniers doivent être blessés. Insistez sur l'action, rajoutez-en dans votre façon de maîtriser sur ce côté-là.

Vous pouvez, par exemple, considérer que toute attaque dont le résultat est supérieur à 5 à la DEF d'un adversaire est une critique (au lieu de 10 normalement).

(suite marge page suivante)

(suite marge page précédente)

Cette sauvagerie gratuite est voulue. Elle s'explique par la proximité de la

Kirottu qui est en train d'être torturée par le docteur Gilley. Les émeutiers, mais aussi les PJ, ne contrôlent plus leurs émotions et n'ont plus aucune limite. Ne dites pas cela comme ça à vos joueurs.

Simplement, dites qu'il y a énormément d'agressivité dans l'air. Une scène de guerre. De l'adrénaline. Du cerveau reptilien qui prend les commandes. Ils se comportent comme des animaux et cette scène va leur donner une idée de ce qui pourrait se produire si des gens mal intentionnés arrivaient à utiliser les pouvoirs d'une maudite.

Les PJ vont comprendre la véritable violence de la scène plus tard, au moment de l'ouverture du dossier.

En tant que meneur de jeu, notez dans un coin la façon dont meurent deux ou trois émeutiers au cours de cette scène. Cela correspond à la perception déformée des PJ/joueurs.

Il faut faudra des détails (tel émeutier reconnaissable, tué par balle dans la poitrine, un coup de couteau, etc.) pour pouvoir les reprendre et dire ce qu'il s'est vraiment passé plus tard dans le scénario 2 (45 impacts de balle dans le buffet, décapité sauvagement, etc.)



Les enragés

murs du boyau. En fait, le tunnel a été creusé jusqu'à la station d'épuration abandonnée, squattée par le docteur Gilley pour ses expériences folles. La porte n'est pas verrouillée et on peut entendre deux bruits distincts : un gargouillement entrecoupé de gémissements et des pleurs.

Le laboratoire du docteur Gilley

« La pièce est un ensemble métallique, une sorte de plateforme. De larges vitres sales permettent de discerner une cuve gigantesque en contrebas et un plafond bombé au sommet. Chaque pas un peu lourd fait trembler la structure.

L'ensemble rappelle le mélange d'un bloc chirurgical (avec une table d'opération, des instruments modernes, un lit de réanimation dans un coin) et de l'ancre d'un tueur en série pris de délires mystiques. Tout y est impeccablement rangé. Les murs sont dissimulés par des étagères lourdes de livres. »

Cette grande pièce a été, par le passé, un centre de contrôle de la station d'épuration. Lorsque Gilley s'est installé ici (avec des complicités haut placées s'assurant qu'il ne serait jamais dérangé), il a fait murir tous les accès extérieurs et intérieurs. Il n'y a donc aucune lumière naturelle et l'électricité passe par des câbles qui courent depuis la cave du pavillon jusqu'à la station (d'où les nombreux fils électriques trouvés partout).

Les livres dans les étagères sont de la littérature occulte, religieuse, New Age, politique, conspirationniste, etc.

Reprenez :

« De grands tableaux couverts de cartes du pays, de punaises, de photos et d'annotations minuscules montrent une obsession pour les fillettes très blondes. Les corps sur les clichés sont couverts de coupures en croix, des doigts

sont coupés, des yeux arrachés, l'horreur est totale... Ici, l'odeur de putréfaction est tellement forte que la tête vous tourne... La nausée vous fait vaciller aussi sûrement qu'un uppercut au menton. »

Malgré ce qu'inventera la presse par la suite, il n'y a aucun caractère sexuel aux mutilations (il n'y a pas viol). Assommez vos joueurs de détails horribles, morbides, répugnants. La nausée provient de la présence de la gamine. Ses souffrances provoquent un tourbillon sensitif chez les PJ.

Les photos

Il y en a des dizaines, de fillettes différentes, prises en photo probablement depuis la camionnette, alors qu'elles rentrent de l'école, qu'elles jouent au parc ou dans leur jardin. Toutes ont des noms, et un **test de Mémoire (INT) difficulté 15** permet aux PJ de se rappeler que certains correspondent à des disparitions un peu partout dans le pays. Sur un bureau (et sur les tableaux), chaque gamine a son dossier classé, rempli de photos volées, mais aussi de photos sur la table d'opération, subissant d'abominables tortures (dont le prélèvement systématique de l'œil gauche). Encore une fois, si les noms sont parfaitement compréhensibles, toutes les notes dans les dossiers utilisent un langage codé.

Reprenez la lecture :

« Vous parvenez à reprendre vos esprits. Attachée sur la table d'opération, éclairée par une lumière crue, se trouve une enfant aux cheveux blancs, maculés de sang. Elle est partiellement couverte d'un drap, mais il est possible de voir qu'elle a été coupée à de nombreux endroits. Son œil gauche est maladroitement couvert par un bandage qui n'empêche pas le saignement. C'est elle qui gargouille et qui gémit. Elle tourne la tête sur le côté et

GILLEY DOIT SURVIVRE

Il s'agit de l'un des PNJ principaux des scénarios suivants. Même si des PJ ont le réflexe de se muer en justiciers, ne les laissez pas faire. Simplement, faites débarquer les émeutiers et la salle de contrôle basculera sous leur poids.

LA BIBLE DU DOCTEUR GILLEY

Si un des PJ ne la prend pas, elle sera détruite lors de l'assaut du pavillon par les émeutiers. Ensuite, elle pourra être considérée comme pièce à conviction pour le procès du docteur si le PJ la remet aux autorités (il n'a pas de raison de ne pas le faire). Si c'est le cas, une fois le dossier clos, la bible sera conservée avec les autres preuves, mais disparaîtra mystérieusement du carton lorsque plus personne ne s'y intéresse.

Si un PJ la conserve et la lit (elle n'est pas cryptée), il se rend compte que le docteur n'a analysé l'ouvrage que du point de vue du salut de l'âme, de la damnation ou de la malédiction. Il y cherchait un savoir secret permettant de se libérer du démon. Il a même ajouté des pages complètes où il a recopié des articles concernant les exorcismes un peu partout dans le monde. On peut penser qu'il faisait référence à ses démons. Les PJ découvriront qu'il évoquait ceux de la Kirotttu

crache péniblement du sang en manquant de s'étouffer. Elle est très pâle. Son unique œil, rouge, regarde tout autour, fou de terreur.

Dans un coin, un homme habillé en chirurgien est recroquevillé. Il pleure. Sa blouse est maculée d'hémoglobine et il se tient le visage. Si on l'approche, il retire sa main sanglante et montre son visage déformé par la douleur : son orbite gauche est tuméfiée, sanglante, un œil mal ajusté tremblote à l'intérieur, sans cohérence avec le reste de son faciès. Au sol, vous remarquez un globe oculaire sanglant, le nerf optique arraché. L'homme se contente de répéter en geignant : « maudit... maudit... maudit... »

Le docteur s'est lui-même énucléé et a tenté de s'enfoncer dans l'orbite l'œil de la gamine. Cette scène oblige à un **test de Choc (CHA) difficulté 15**. Un échec, même normal, indique que le PJ est étourdi pendant un tour (il peut vomir, reculer de terreur, tomber à genoux), avant de procéder à un nouveau **test (difficulté 5)** pour reprendre le contrôle. Il perd également **1 point de Choc**. En cas de réussite, il est juste horrifié par la scène, mais arrive à conserver son calme.

Détacher la gamine dans l'urgence nécessite deux tours complets et un **test de DEX, difficulté 15**. Un échec indique qu'il faut se battre avec les sangles deux autres tours.

La chute

Au moment le plus opportun, faites arriver dans le couloir les émeutiers qui veulent « *casser du flic* ». Ils sont complètement enragés. On peut les ralentir en fermant la porte du laboratoire, mais elle ne tiendra pas bien longtemps. Il faut détacher la gamine au plus vite et l'emmener à l'hôpital. Le seul autre accès visible est une sorte de grille au sol qui donne sur la cuve. Dans le temps, il y avait bien une porte qui permettait de descendre dans cette dernière mais, comme indiqué plus haut, Gilley a tout

muré. En utilisant une lampe à travers la grille, on peut voir, deux mètres plus bas, du liquide. Impossible de deviner la profondeur, mais le saut ne semble pas dangereux.

Les PJ peuvent descendre la victime, malgré ses mouvements brusques. Elle est particulièrement affolée et ne comprend pas que les PJ sont de la police. Il est même possible de refermer la grille après être passé. Gilley peut être poussé dans le trou ou laissé là à la merci des émeutiers.

Une fois le dernier PJ dans la cuve, la porte du laboratoire cède et une foule compacte déboule. Un craquement sinistre au-dessus des PJ indique que la structure métallique ne va pas supporter tout ce poids. Il faut patauger dans un mètre de liquide puant, fangeux, épais pour s'éloigner de ce piège le plus vite possible. Finalement, la plateforme lâche ! Deux **tests de DEX difficulté 20** sont nécessaires pour éviter les bouts de métal qui tombent tout autour. Chaque échec inflige **1d6 DM**. Insistez sur le vacarme, les hurlements des émeutiers emportés, l'eau qui monte et entre dans la gorge, le nez, pique les yeux.

Puis, un système d'alarme, oublié même par Gilley, se met en marche. L'ensemble de la cuve se trouve éclairé par des dizaines de lampes rouges clignotantes. Les PJ, quelques émeutiers à moitié assommés, violemment blessés dans leur chute et la gamine peuvent enfin voir ce qui les entoure et ce qui peuple la cuve : des cadavres. Des dizaines de cadavres. À l'état de squelettes ou boursoufflés d'eau, couverts d'asticots ou à moitié rongés par les rats. Tous des enfants, tous avec des restes de tignasses blondes, tous avec des bouts de doigts manquants et un œil en moins. La petite dans les bras d'un PJ se met à hurler avec une telle force que l'univers bascule complètement. Tous les cadavres semblent se mettre à hurler à leur tour et... plus rien...



Le docteur Gilley au bout de la folie...

SCÉNARIO 2 LA CABANE AU FOND DES BOIS

EN QUELQUES MOTS

Quinze ans après la fin des événements du scénario 1, de l'eau a coulé sous les ponts. Chaque PJ a connu une trajectoire personnelle qui est fracassée par la révélation suivante : Alicia a de nouveau disparu et sa mère appelle à l'aide. Les anciens collègues se retrouvent et, en dépit des rancunes, reprennent l'enquête à zéro. Cette fois, ils vont mettre les mains au cœur d'une matière nauséabonde qui implique des personnages haut placés et deux organisations mystiques rivales. La réalité s'apprête à basculer dans l'irrationnel.

FICHE TECHNIQUE

TYPE • Enquête

PJ • 4 à 6 PJ de niveau 1

MJ • Tous niveaux

Joueurs • Tous niveaux

ACTION ☆☆☆

AMBIANCE ☆☆☆

INTERACTION ☆☆☆

INVESTIGATION ☆☆☆

Introduction : histoires inachevées

Le scénario reprend une quinzaine d'années plus tard. Les PJ ont été profondément transformés par cette affaire. Voici leurs nouveaux historiques (fournis avec la seconde feuille de personnage, que vous trouverez en fin de livret).

Les PJ, quinze ans plus tard

Taylor McNab (Retraité)



Putain de crabe ! Enfin bon. Les docteurs vous ont donné un an à vivre et c'était il y a cinq ans. Condamné pour condamné, vous n'avez arrêté ni la cigarette ni l'alcool. Sûr que cracher du sang n'a rien d'agréable et votre voix est bien cassée à présent. D'un autre côté, vous ne comptiez pas postuler un rôle à l'opéra, hein. Et personne ne va vous regretter.

L'arrestation du « Docteur » a redonné un coup de fouet à votre carrière.

Pendant quelques mois, vous avez même de nouveau existé. Les médailles, les discours. C'était comme si vous aviez retrouvé votre virginité. Mais chassez le naturel, il revient au galop. En fait, il vous a rattrapé lorsque des journalistes ont commencé à s'intéresser à votre cas. Quelques articles plus tard, vous passiez de la case héros à la case ripou. Alors, on vous a rapidement trouvé un placard doré où vous avez croupi jusqu'à la retraite anticipée.

Et pendant tout ce temps, un sentiment étranger a germé en vous, devenant une véritable torture lorsque vous avez su que vos jours étaient comptés : le regret. Avoir sauvé cette pauvre gamine vous avait donné l'occasion de refaire votre boulot correctement, de donner un sens à votre vie, de tenter de nettoyer toute la merde accumulée lors de votre misérable carrière. Et ces journalistes vous ont volé cette chance.

Lorsque Louisa Maria Amarosa, la mère d'Alicia, la gamine que vous avez sauvée, vous a téléphoné directement pour vous apprendre qu'on avait de nouveau kidnappé sa fille, vous en avez recraché votre bourbon. Vingt minutes plus tard, douché, lavé, rasé vous étiez dans votre voiture, le flingue chargé et votre vieille plaque de flic (obsolète) à la ceinture. Voici votre chance de faire une bonne action avant de crever. Peu importe la méthode, vous allez retrouver Alicia.

Note : ce que l'affaire Alicia n'a pas changé, c'est votre prévoyance. Au fil des années, vous avez mis de côté, dans une consigne louée à l'année, de l'argent, des faux papiers, quelques armes non déclarées et de quoi changer d'apparence au cas où. En cas de sérieux coup dur, vous

savez que tout est prêt (et vous avez éventuellement de quoi faire disparaître avec vous une autre personne).

Niveau 3

FOR 13/+1 **DEX** 10/+0 **CON** 17/+3

INT 12/+1 **PER** 13/+1 **CHA** 11/+0

PV 25 **Dé de vie** : d10 **PC** 2

DEF 12 (RDS) : gilet pare-balle

Action : ATC +2 (niveau +1, FOR +1). ATD +2 (niveau +2).

Voies : armes à feu rang 2, corps-à-corps rang 2, danger rang 2.

Trait : résistant (+3 PV).

Lieutenant-Détective Adam Walsh



Lorsque Louisa Maria Amarosa vous a appelé personnellement pour vous apprendre qu'Alicia avait de nouveau été enlevée, ça vous a ramenés quinze ans en arrière. Et après avoir raccroché, vous n'avez pu retenir un ricanement aigre. Pendant quelques douloureuses secondes, les images du charnier, la sortie héroïque, la télévision, les médailles, les discours et les promotions se sont imprimés sur votre rétine. La gloire. Les poignées de main et les flashes. Durant quelques mois, vous avez cru avoir fait la différence. Vous étiez un exemple pour tous les flics du

pays. Honnêtement, peu vous importait que le dossier passe entre les mains des fédéraux. Vous n'aviez pas le temps d'en gérer les « détails ».

Et puis un jour, vous avez décidé de faire une surprise à Kay et à Adam Jr. Vous êtes rentré plus tôt avec des fleurs et un jouet (un costume de policier pour faire comme papa). Le fiston était hypnotisé par un dessin animé et Kay était dans la chambre. Au lit. Avec Jack Santino. Votre frère de sang...

Vous ne vous souvenez pas vraiment de la suite, mais ce jour-là, Adam Walsh tel qu'il avait existé est mort. Le procès pour avoir salement amoché « Jacko », la balafre que son couteau vous a laissée en travers du visage, le divorce à vos frais, Kay et Adams Junior partant pour la Californie avec un nouveau « papa ». L'alcool. La dépression.

Un soir, alors que vous rentriez, vous avez croisé un groupe d'hommes portant d'étranges drapeaux. L'un d'eux vous a donné un pamphlet annonçant la guerre totale pour bientôt. Vous avez souri puis lu. Et vous avez compris. Vous avez compris que le problème, ce n'était pas vous, mais eux : les Noirs, les Ritals, les Juifs. Les visages déformés par la haine des émeutiers alors que vous tentiez de sauver la vie d'une gamine vous sont revenus. Ce salopard de mafieux qui a ruiné votre couple. La municipalité tenue par les banques. Tout était là, sous vos yeux et ce bout de papier venait de vous montrer la voie. Vous avez suivi les gars, assisté à leurs réunions et rencontré Matt Fisher, leur chef. Les croix gammées vous ont fait tiquer, mais après tout, vue l'ampleur du problème, il fallait des méthodes radicales. Fisher avait été très clair : la pureté de la race commençait par la pureté de l'esprit et du corps. Il vous a fait vider toutes vos bouteilles d'alcool dans l'évier et jeter vos cigarettes. Ensuite, vous avez dû prouver votre valeur en accompagnant quelques amis à des « sorties spéciales »

durant lesquelles vous avez corrigé quelques dealers. Rapidement, utilisant le fichier de la police, vous avez vous-même indiqué les cibles (des voyous sortis de prison par erreur, des pédophiles, quelques leaders de la mauvaise couleur, etc.).

Il y a trois ans, alors que vous étiez trop occupé pour aller aux réunions, le FBI a forcé le ranch de Fisher pour y saisir son arsenal illégal. Votre maître à penser a bravement résisté et, avec plusieurs frères de race, il a été lâchement assassiné par un sniper. Comme il ne conservait aucun fichier et n'utilisait jamais le téléphone, vous n'avez jamais été inquiété pour vos liens avec sa milice.

Depuis, vous avez fait profil bas, attendant le meilleur moment pour reprendre contact avec vos frères et relancer le mouvement. Lorsque Louisa Maria Amarosa vous a appelé personnellement pour vous apprendre qu'Alicia, sa fille, avait de nouveau été enlevée, vous avez été très surpris. Puis, vous vous êtes dit que retourner sur le dossier Alicia, après toutes ces années, pourrait vous permettre de retrouver votre image de héros et de l'exploiter pour monter un mouvement politique digne de ce nom. Vous allez jouer le jeu, retrouver l'albinos et, tel le phénix, un joli nom pour votre nouveau groupuscule, renaître des cendres de ce pauvre Fisher.

Note : *vous avez conservé quelques contacts informels avec vos frères de sang. Il vous arrive d'aller boire un coup avec eux, histoire d'entretenir la flamme. Vous savez pouvoir compter sur une vingtaine en cas de coup dur. Tous sont armés et plus motivés que jamais à casser du non-WASP.*

Niveau 3

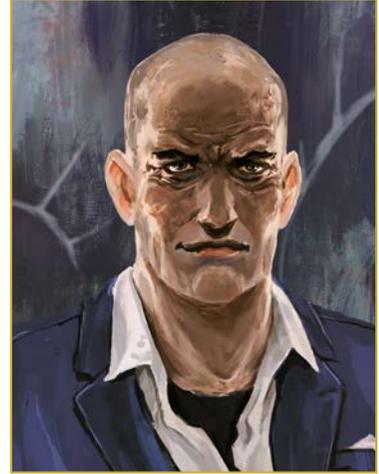
FOR 15/+2 **DEX** 12/+1 **CON** 14/+2
INT 10/+0 **PER** 11/+0 **CHA** 13/+1
PV 20 **Dé de vie :** d10 **PC** 3
DEF 13 (RDS) : gilet pare-balle + 1 DEX

Action : ATC +3 (niveau +1, FOR +2), ATD +4 (niveau +2, DEX +1, +1 chasseur).

Voies : armes à feu rang 2, pilotage (automobiles) rang 2, corporation (flics) rang 2.

Trait : chasseur (+1 ATD)

Détective Jack Santino (Jacko)



Notez bien, vous ne regrettez pas d'avoir sauvé cette gamine, Alicia. Vous avez apprécié les médailles, les félicitations, moins les projecteurs qui vous ont obligé à mettre en veilleuse vos petites affaires et les promotions. Mais vous avez bien senti que votre « *avancement* » était conditionné par un abandon total du dossier. Très bien pour vous. Entrer à la criminelle sans avoir trop à travailler sur les concours vous convenait. Vous avez laissé à Adam la gloire et tout allait bien.

Jusqu'au moment où il vous a trouvé au lit avec sa femme... Si vous n'aviez pas joué du couteau, ce crétin vous aurait sans doute étranglé. Toutes ces années après, vous pouvez encore sentir ses énormes doigts écraser votre gorge. Vous l'admettez à présent, ce n'était pas très malin de votre part. Vous pouviez baisser toutes les femmes du monde et vous avez choisi celle de votre seul copain. Vous ne vous êtes

plus jamais parlé depuis, lui progressant dans la hiérarchie au central et vous stagnant à la criminelle.

Doucement, discrètement, vous avez tissé votre petit réseau, comme tous vos collègues ; d'abord en vous faisant offrir vos déjeuners gratuitement en échange d'un peu de protection, puis en régulant quelques trafics ici et là, histoire d'assainir les rues et d'éviter les conflits entre les gangs. Vos supérieurs ont toujours su, mais, dès qu'un sourcil se levait, il vous suffisait de demander des nouvelles du dossier Alicia pour qu'ils regardent ailleurs. Vous ne savez pas pourquoi, mais cette histoire les terrifie au point qu'ils n'osent même pas la mentionner.

Ce n'est plus vos affaires de toute façon, ou plutôt le pensiez-vous.

Lorsque Louisa Maria Amarosa vous a appelé personnellement pour vous apprendre qu'Alicia, sa fille, avait de nouveau été enlevée, ça vous a fait un choc. Après l'avoir sauvée, vous n'avez pas revu la gamine. Mais quand vous avez su qu'elle avait disparu, c'est comme si on vous avait pris quelque chose d'intime, une part de vous-même. Sans même réfléchir, vous avez posé quelques jours, pris votre arme personnelle, celle qui n'est pas fichée, et foncé chez la mère d'Alicia pour en savoir plus.

Note : *malgré votre affrontement contre les jeunes des gangs lors de la libération d'Alicia, la pègre ne vous en a jamais tenu rigueur. D'ailleurs, les rares témoins de l'époque sont maintenant morts ou en prison. Vous savez pouvoir compter sur une dizaine de jeunes que vous avez « élevés » en cas de coup dur. Ils peuvent, le cas échéant, vous fournir en armes, drogue, muscles ou renseignements.*

Niveau 3

FOR 11/+0 **DEX** 12/+1 **CON** 12/+1

INT 10/+0 **PER** 15/+2 **CHA** 15/+2

PV 15 **Dé de vie :** d8 **PC** 6

DEF 13 (RDS) : gilet pare-balle + 1 DEX

Aventure : ATC +1 (niveau +1). ATD +2 (niveau +1, DEX +1).

Voies : argent rang 2, armes à feu rang 2, corporation (crime organisé) rang 2.

Trait : baratineur (+5 baratin et mentir).

Détective privée Porthia Ryes



C'est un cliché de dire que certaines affaires peuvent changer une vie. Mais celle d'Alicia, la gamine que vous avez arrachée des mains du docteur, un surnom inventé par la presse, a changé la vôtre. Elle l'a peut-être même détruite...

Une fois les médailles décernées, les promotions reçues et les projecteurs éteints, vous avez commencé à poser des questions. Même si le dossier était aux mains des fédéraux, les zones d'ombres étaient trop nombreuses et personne ne semblait s'en soucier. Comment un homme comme Gilley avait-il pu creuser, seul, un tunnel jusqu'à une station d'épuration et ensuite murer la zone ? Pourquoi la disparition d'Alicia n'avait été signalée qu'après son sauvetage ? Autant de faits flagrants indiquant que l'affaire ne pouvait pas se résumer à un simple malade mental s'en prenant à des gamines. Gilley avait des complicités,

vous en étiez certaine. Quand vous en avez parlé à votre supérieur, il vous a recommandé de vous concentrer sur vos dossiers en cours, puisque celui-là ne vous concernait plus. Lorsque vous avez contacté les fédéraux (et plus particulièrement l'agent spécial Bradley) vous avez reçu un avertissement pour avoir interféré dans l'enquête (officiellement, vous n'étiez que témoin).

Alors, sur votre temps libre, vous avez décidé de vous occuper d'Alicia, la victime dont le destin ne semblait intéresser personne. Discrètement, vous avez surveillé l'hôpital où elle était soignée, notamment les alentours, puis sa maison et son école. Vous avez observé la gamine et sa grande sœur handicapée, Miranda, pour découvrir leurs vies d'os-tracisées. Comme tout ce qui se rapportait à cette affaire, il y avait quelque chose d'étrange chez cette famille. Seul point positif, vous avez remarqué, pendant vos rondes, que les collègues restaient également, au moins au début, dans les parages.

Et puis un jour, vous vous êtes garée à votre place habituelle. Vous avez allumé votre première cigarette de la nuit et votre voiture a explosé. Par chance, vous n'aviez pas votre ceinture et vous avez été expulsée du véhicule. Mais les brûlures et les blessures vous clouèrent au lit pendant plus de six mois. On ne découvrit jamais qui avait piégé votre voiture. Ayant désobéi à un ordre direct, à savoir de laisser tomber l'affaire Alicia, vous avez été mise au placard. De retour au bureau, partiellement défigurée, on vous a confié la paperasse et interdit de sortir, vous poussant à la démission. C'était il y a une dizaine d'années... Vous avez alors monté votre petite agence de détectives privés, vivant sur le malheur de maris trompés, de chiens perdus ou de gamins fugeurs. Vous en avez aussi profité pour apprendre à utiliser Internet et les ordinateurs pour vos enquêtes.

Vous n'avez jamais remis les pieds dans le quartier d'Alicia. Jamais.

Tout a changé lorsque Louisa Maria Amarosa vous a appelée personnellement pour vous apprendre que sa fille avait de nouveau été enlevée. Votre cœur s'est arrêté de battre. Lâchant tout le reste, vous avez pris votre flingue, le plus gros, vidé votre verre de rhum et foncé sur place. Toucher à cette enfant, qui ne l'est plus d'ailleurs, c'est vous toucher vous, ouvrir vos vieilles blessures et ranimer la femme forte et déterminée que vous étiez...

Note : après toutes ces années à aider votre entourage, vous vous êtes créé un réseau d'informateurs (dans la pègre, auprès des journaux locaux, dans les tribunaux) qui peuvent partir à la pêche pour vous. Vous ne leur demanderez jamais rien de dangereux, mais ils peuvent, de temps en temps, vous mettre sur la bonne voie.

Niveau 3

FOR 12/+1 **DEX** 16/+3 **CON** 15/+2

INT 11/+0 **PER** 13/+1 **CHA** 8/-1

PV 20 **Dé de vie :** d10 **PC** 1

DEF 15 (RD5) : gilet pare-balle + 3 DEX

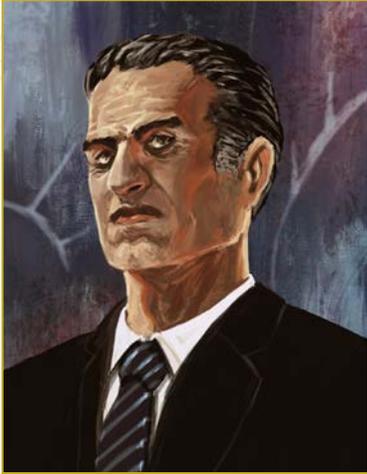
Action : ATC +3 (niveau +2, FOR +1). ATD +4 (niveau +1, DEX +3)

Voies : armes à feu rang 1, corps-à-corps rang 3, exploits physiques rang 2 (boîte).

Trait : teigneux (+1 attaque et DM si moins de moitié des PV).

Miles Dreyfus

Tout était pourri dans le dossier Alicia. Ok, vous avez sauvé la pauvre gamine et mis en cage un dingo. Le docteur... même le nom inventé par la presse était ridicule! Mais plein de choses ne collaient pas dans cette affaire. Comment un pauvre type, tout seul, avait pu creuser un tunnel, murer une station d'épuration, installer un laboratoire et enlever autant de blondinettes partout dans le pays sans se



faire prendre ? Il avait des complicités. Mais qui ? À peine avez-vous posé la question que vous receviez une invitation à vous rendre à Washington D.C. pour commencer votre entraînement d'agent spécial du FBI. Votre héroïsme avait été récompensé et votre volonté d'appartenir au Bureau était connue. On vous offrait la possibilité d'exaucer votre vœu le plus cher. Et, par la même occasion, on vous muselait. Vous avez accepté sans broncher, fait vos valises et quitté Shreveport sans regret.

Sans regret ? C'est beaucoup dire. Si vous avez décidé de devenir flic ou agent, c'était pour aider à coffrer les coupables. Et là, contre une position au FBI, vous avez oublié tous vos principes et fermé les yeux. Pas un jour ne passe sans que vous n'y pensiez.

Toutes ces années sur le terrain, à Boston, Austin et finalement Dallas, pour vous rapprocher un peu de votre famille restée à Shreveport, vous ont transformé en un enquêteur hors pair. Vous avez suivi de nombreux stages au sein de la cellule d'étude du comportement (les fameux *profilers*), sans jamais vouloir l'intégrer. Votre expertise est prisée par vos collègues, même si vous avez conservé cette image de froidur.

Vous préférez vous décrire comme quelqu'un de posé.

Lorsque Louisa Maria Amarosa vous a appelé personnellement pour vous apprendre qu'Alicia, sa fille, avait de nouveau été enlevée, vous avez immédiatement perdu votre contenance habituelle. Sans donner d'explication, vous avez posé tous les jours de congé accumulés et jamais pris, récupéré votre arme personnelle (que vous ne portez habituellement pas) et filé sur l'autoroute en direction de Shreveport. Tous les détails de l'affaire vous sont revenus d'un bloc et vous avez enfin la chance de boucler définitivement ce dossier. Pour Alicia, mais surtout pour vous-même.

Note : *si vous n'êtes pas apprécié pour votre personnalité au Bureau ou auprès des policiers que vous avez côtoyés, il n'en reste pas moins que vous êtes vraiment respecté. Au fil des années, vous avez conservé des contacts, y compris politiques, qui peuvent, le cas échéant, vous aider à trouver des informations enfouies dans les archives ou dans des dossiers confidentiels.*

Niveau 3

FOR 10/+0 **DEX** 13/+1 **CON** 11/+0

INT 15/+2 **PER** 15/+2 **CHA** 10/+0

PV 13 **Dé de vie :** d8 **PC** 4

DEF 13 (RD5) : gilet pare-balle + 1 DEX

Aventure : ATC +0. ATD +3 (+2 niveau, +1 DEX).

Voies : armes à feu 2, investigation rang 3 (spécialité analyse du comportement), psychologie rang 2.

Trait : bonne mémoire (+5 pour se rappeler un détail).

Nola Nugent

Il n'y a pas de hasard. Après l'affaire Alicia, la gamine sauvée des « *griffes du docteur* » (pour citer la presse), votre vie a changé : médailles, promotions et les caméras. Être la première femme à travailler au SWAT local était devenu, du

PLACER LES PJ AU CŒUR DE L'HISTOIRE

L'intrigue de la campagne est accompagnée de plusieurs autres trames secondaires, celles des personnages. Entre les deux premiers scénarios, ils auront évolué, en bien ou en mal. Mais à présent, ce ne sont pas « *juste des flics* ». Vous aurez donc à cœur de mettre en avant et d'exploiter les back-grounds fournis par ailleurs pour leur donner de la profondeur. N'hésitez donc pas à prendre un moment avec chaque joueur pour vous assurer qu'ils ont bien pris connaissance de leur fiche de personnage « *15 ans après* ».



jour au lendemain, une « *avancée* ». Vos collègues n'avaient plus le choix que de vous accepter et, le temps passant, ceux qui n'y arrivèrent pas furent priés de quitter le service. Vos capacités exceptionnelles au tir vous permirent de devenir un des snipers de l'équipe, puis LE sniper de l'équipe, celui qui appuie en premier sur la gâchette. Bref, officiellement, tout allait bien.

Mais vos promotions ont eu un prix : votre conscience. Dès le premier jour après la libération de la petite Alicia, on vous a fait comprendre que l'affaire n'était pas la vôtre. Les fédéraux s'en sont saisis, ce qui était logique, et vous êtes devenue alors un simple témoin. Les nombreuses zones d'ombre du dossier n'étaient plus de votre ressort. Sérieusement, comment un homme seul, de la carrure de Gilley, a pu creuser un tunnel vers une station d'épuration et murer cette dernière sans que personne ne réagisse ? Dès que vous avez posé des questions, deux options vous ont été présentées : celle d'une carrière prestigieuse au sein du SWAT et une autre au placard. Vous avez fermé votre bouche, détourné le regard et choisi la première, non sans amertume.

Pendant toutes ces années, vous avez eu l'occasion de voyager, d'entraîner d'autres tireurs d'élite et d'intervenir hors de la ville, notamment, lorsqu'une sorte de gourou suprématiste du nom de Fisher était sur le point de faire sauter sa ferme fortifiée et que vous lui avez logé une balle entre les deux yeux. Un exploit qui a été caché à la presse, mais qui vous a valu votre lot de médailles. Bien entendu, vous ne pouvez ignorer que votre carrière a décollé sur une lâcheté, votre lâcheté.

Alors, lorsque Louisa Maria Amarosa vous a appelée personnellement pour vous apprendre qu'Alicia, sa fille, avait de nouveau été enlevée, vous avez immédiatement posé des jours de congé, pris votre valise contenant votre meilleur fusil (et d'autres armes), pour vous rendre sur place et en savoir plus. Il est temps de boucler cette affaire, coûte que coûte...

Note : *les armes ont toujours été votre passion. Même un peu trop. Au fil des années, louant un garde-meuble en ville, vous avez collectionné toutes sortes d'engins de mort, plus ou moins légalement modifiés pour soutenir une bonne cadence. Vous avez aussi conservé quelques « souvenirs » de certaines interventions, lorsque l'arme n'avait pas d'importance dans le dossier, par exemple, cette caisse de six mines directionnelles...*

Niveau 3

FOR 10/+0 **DEX** 16/+3 **CON** 11/+0

INT 11/+0 **PER** 15/+2 **CHA** 10/+0

PV 13 **Dé de vie** : d8 **PC** 4

DEF 15 (RD5) : gilet pare-balle + 3 DEX

Aventure : ATD +5 (+2 niveau, +3 DEX). ATC +0.

Voies : armes à feu rang 3, mécanique rang 2, furtivité rang 2.

Trait : rambo (+2 FOR mini pour les armes à feu).

L'intro des PJ : retrouvailles

Chez Louisa

Février 2013. Les PJ arrivent tous en même temps chez Louisa Maria Amarosa, qui habite au fin fond d'un misérable *trailer park*, un lotissement sordide de caravanes, au 6700 Jefferson Paige Road, Shreveport, LA 71119. L'argent qu'elle a touché lorsque sa fille a été sauvée est parti il y a bien longtemps dans les soins, d'abord pour Alicia puis Miranda, enfin pour elle-même.

Lisez ou paraphrasez le paragraphe suivant à vos joueurs :

« La cabane crasseuse où madame Amarosa habite maintenant se trouve en bordure d'une forêt dégarnie par l'hiver. Le pavillon s'étire tout en longueur et est flanqué d'une rampe d'accès pour fauteuil roulant. Des bidons remplis d'eau croupie traînent, ainsi qu'une vieille voiture aménagée pour être conduite par une personne handicapée. Quelques pots de fleurs vides et une parabole couverte de mousse complètent un tableau d'une tristesse à pleurer. »

Le voisinage, qui épie derrière les rideaux jaunis, est au mieux mal aimable. Il s'agit d'une communauté d'*American White Trashes* qui, bien entendu, n'apprécie pas la présence d'une famille latina aussi étrange que celle de Louisa Maria.

Laissez vos joueurs présenter leurs PJ presque quinze ans après. Tous sont motivés pour relancer l'enquête. Évidemment, il y a de vieilles rancunes au sein de l'équipe. Vous pouvez laisser un peu monter le ton pour l'ambiance. Maintenant, les retrouvailles sur cette affaire si spéciale ébranlent forcément un peu les PJ. Se revoir dans ces conditions après aussi longtemps amène forcément

des émotions mixtes. Pour éviter que cela déborde si vos joueurs sont très virulents, faites intervenir un voisin dérangé par le bruit ou Miranda qui tape à un carreau pour inviter les PJ à entrer.

Dans le pavillon attendent Louisa Maria Amarosa, que les PJ ont rencontrée dans le temps, et Miranda.

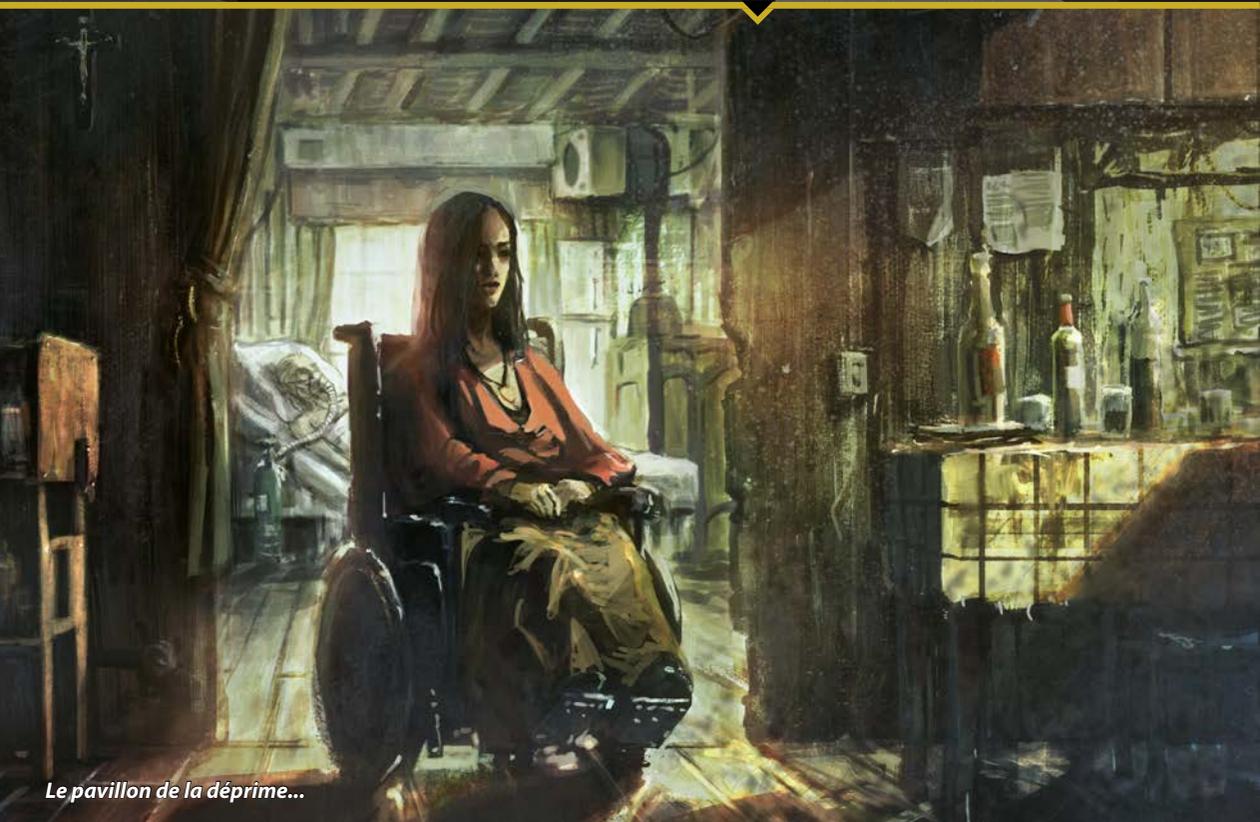
Reprenez :

« La mère d'Alicia est méconnaissable. Elle a une soixantaine d'années, mais en paraît quatre-vingt-dix. Squelettique, presque chauve, édentée, elle vous accueille de quelques mots polis, mais elle a besoin d'un respirateur toutes les trois phrases. Autour de son lit, et vous n'avez aucun doute sur le fait qu'il s'agit de son lit de mort, veillent des images pieuses, des crucifix et des photos d'Alicia. Sur la table de la cuisine s'accumulent des relances de factures, des lettres d'huissiers et des injonctions. Dans un coin se trouve Miranda, la grande sœur d'Alicia. La trentaine, latina, clouée dans un fauteuil roulant, visage fermé. »

Miranda est handicapée depuis sa naissance. Elle sourit peu et s'occupe au mieux de sa mère. Son misérable salaire de caissière passe entièrement dans les soins portés à la vieille femme, tout comme celui d'Alicia, aide-soignante dans une maison de retraite publique. Lorsque Louisa parle aux PJ, Miranda préfère s'éloigner ou sortir. Elle ne sait rien de ce qu'a fait sa mère, considérant simplement que pour cette dernière, seule Alicia existe. Dans la chambre de la mourante, aucune photo de Miranda, ni ailleurs dans la maison. Le contraste est saisissant par rapport aux nombreuses images d'Alicia. La grande sœur n'est pas jalouse, simplement triste. La vérité c'est que Maria, afin de la protéger, ne lui a jamais parlé du pasteur Gideon, du docteur Gilley et de toute l'affaire.

AMBIANCE GÉNÉRALE

On quitte la chaleur du premier scénario pour un hiver humide et sombre. Insistez sur les arbres sans feuilles d'où pendent des lianes moussues. Les pluies glaciales. Les champs couverts par de grandes flaques. Sans la végétation pour cacher la misère, tout semble plus délabré, crasseux, rouillé.



Le pavillon de la déprime...

La vieille femme explique qu'Alicia n'est pas rentrée du travail il y a deux soirs. Lorsqu'elle a appelé la maison de retraite où elle travaillait, on lui a indiqué que sa voiture était restée sur le parking pendant la nuit, mais que personne ne s'en est inquiété, puisqu'elle assure de temps en temps des horaires nocturnes.

Les caméras de surveillance du parking n'ayant jamais été réparées depuis la dernière tempête, il n'y a rien à attendre de ce côté-là.

Sur place, dans la voiture d'Alicia, les PJ trouveront son sac à main et ses clés, au sol. Dans le sac, il y a son téléphone rempli de messages inquiets de sa mère et de sa sœur.

Louisa Maria Amarosa sait que les démons qui ont enlevé sa petite fille il y a

des années sont de retour. Elle ne veut pas appeler la police, parce qu'elle estime que l'institution est corrompue. Elle sait qu'elle va mourir bientôt et fait promettre aux PJ de retrouver et sauver Alicia une nouvelle fois. S'ils acceptent, elle les bénit et s'accroche à la main de l'un d'entre eux, le ou la plus charismatique, les yeux rouges de larmes. Elle leur demande de la pardonner pour toutes ses fautes. On peut prendre ça pour les aveux d'une mourante très croyante, puisqu'elle refuse de préciser la nature de ses fautes. Si les PJ refusent de promettre, elle s'enferme dans le silence. S'ils refusent carrément de l'aider, faites relire aux joueurs les historiques de leurs PJ.

L'affaire débutée il y a quinze ans peut reprendre.

La Vie d'une maudite

L'enquête

Les PJ vont sans doute commencer par une enquête de proximité.

Les voisins

Ils ne parlent pas. Ils n'aiment pas les « freaks » qui se sont installées là il y a cinq ans déjà. Pensez-vous : un monstre borgne aux cheveux blancs (et donc doté d'un unique œil rouge), une handicapée avec des jambes toutes ratatinées et une vieille sorcière latina, qu'on comprend à peine et qui crève au milieu de ses crucifix en plastique de couleur.

En forçant un peu le ton (**Test de CHA, difficulté 10 réussi**), il est possible de leur faire dire que depuis un mois, des voitures ont roulé au pas jusqu'au cul-de-sac, vitres teintées, avant de repartir sans rien faire.

Il s'agit des membres des *Pure Knights*, venus repérer les lieux afin de voir s'ils pouvaient enlever Alicia chez elle. Les voisins espionnant tout, ils ont renoncé et préféré agir à la maison de retraite.

La maison

La chambre d'Alicia

« La pièce est minuscule, de quoi placer un lit, une commode et un bureau. Il y a un simple crucifix en bois au mur, quelques livres et des vêtements de femmes. »

Dans les livres, des ouvrages sur la gériatrie, une vieille bible (non annotée) et parmi les vêtements de femmes, des blouses d'infirmière.

La reste de la maison

La chambre de Miranda est beaucoup plus grande, puisqu'elle a besoin de pouvoir y manipuler sa chaise. Le lit d'hôpital où succombe la mère est dans le salon. Il n'y a pas de télévision et, à part des bibles, aucun livre.

Autour de la maison, il y a un tas d'objets abandonnés (dont de nombreuses bouteilles d'oxygène). Si un ou des PJ décident de fouiller les environs, il faut patauger dans les flaques cachées par de hautes herbes. Le terrain est délimité par un grillage rouillé et piétiné. Derrière commence un bois fangeux. Si un PJ s'obstine dans cette direction, un **test réussi de Chercher (PER) de difficulté 10** lui permet de voir que le sol a été piétiné il y a quelque temps (une semaine au plus), juste derrière le grillage. Quelqu'un est resté là (plus précisément en face de la minuscule fenêtre de la chambre d'Alicia) et a fumé cigarette sur cigarette. La salive sur les mégots permet de savoir qu'il s'agissait d'un homme, mais une analyse ADN ne donne rien puisque l'observateur n'est pas fiché. Sur l'un des arbres à la limite du bois a été gravé un trait dont la partie supérieure est entourée d'une sorte d'aurole hérissée. Un **test d'INT, difficulté 20 réussi** permet de se rappeler avoir vu ce symbole dans le laboratoire du docteur Gilley.

Le gérant du parc de caravanes

« Vous voilà face à un pur red-neck, le drapeau confédéré sur la casquette et qui sert à ceux qui veulent un café imbuvable « du vrai bon café à l'américaine ! »

Si on lui pose des questions, il n'en dit pas plus que les voisins. En revanche, dès que les PJ ont le dos tourné, il téléphone à la congrégation du père Gideon pour les prévenir qu'il s'est passé quelque chose. Il n'est pas Porteur lui-même, mais il a été payé pour garder un œil sur la famille.

Il faut réellement être fin psychologue (**test réussi d'INT, difficulté 20, jet caché de préférence**) pour comprendre que l'homme ne dit pas tout. Si on le secoue ou qu'on arrive à obtenir le numéro de téléphone qu'il a composé, on arrive chez un certain Thomas

MIRANDA AMAROSA



Ce PNJ constitue une fausse piste. Elle est également là pour ajouter à l'ambiance. Entre une mère rendue folle par la culpabilité et une sœur qui, malgré elle, focalise toute l'attention, Miranda, clouée dans son siège, a renoncé à mener sa propre vie. Son effacement peut paraître suspect aux yeux des PJ, mais elle ne sait rien sinon que sa mère lui demandait souvent de sortir de la maison lorsqu'elle recevait de la visite, alors que sa sœur devait, elle, rester. Suite à ces visites, Alicia pleurait souvent pendant plusieurs jours, mais refusait de parler.

Malgré son austérité, n'hésitez pas à la rendre sympathique aux yeux des joueurs une fois qu'ils ont compris qu'elle n'est qu'une victime. En fait, jouez sur le registre inverse de votre table. S'ils la soupçonnent, jouez-la sympathique. S'ils l'ignorent, jouez la fausse piste suspicieuse.

Elliot, diacre du pasteur Gideon (voir page 74), mais qui n'a absolument rien à se reprocher à ce niveau de l'histoire.

Au travail d'Alicia

The Glendal Assisted Living Community, 403 East Flournoy Ed Street. Là-bas, on ne tarit pas d'éloges sur la disparue. Même si l'hospice où agonisent tous les clochards, les oubliés du système et ceux qui ont été ruinés par la crise est publique, la religion est omniprésente. Alicia étant très croyante, elle est donc d'autant plus appréciée.

Se présenter comme un de ses sauveurs aide énormément. Cela dit, pendant la visite de l'hospice, les PJ un peu psychologues peuvent remarquer que les patients sont relativement agités, discourtois et même, pour certains, violents. On est loin de la petite maison de retraite calme et silencieuse. Rien ni personne ne l'explique.

C'est évidemment la présence d'Alicia qui affecte les esprits les plus faibles (cf. a marge *La Malédiction de la Kirottu* page 6).

L'Église d'Alicia

L'Église du Sacré Cœur, 4736 Lyba St. On y constate le même phénomène qu'à l'hôpital. Le jeune prêtre travaillant là (le père José) est en train d'installer ses affaires. Son prédécesseur et mentor (le père Villa), confie José avec une grande tristesse, s'est pendu il y a deux semaines. Et ce n'est malheureusement pas un cas isolé, puisque le taux de suicide dans la paroisse est très élevé depuis des années. Cela dit, évoquer Alicia éclaire immédiatement les visages, puisqu'elle est considérée par tous comme une sainte. Elle participe à toutes les œuvres caritatives et ne manque jamais une célébration. Sa sœur Miranda, bien que considérée comme plus austère, a très bonne réputation aussi.

L'enquête officielle : « Occupez-vous de vos affaires ! »

La réaction des (anciens) collègues flics, quel que soit le niveau ou le service où vont sonner les PJ pour évoquer ou ressortir le dossier, c'est d'abord la surprise, puis un silence gêné.

En fait, il y a deux raisons à cela. La première, c'est que lorsque l'affaire a éclaté et que tous les cadavres ont été retrouvés, le scandale a été énorme. Les démissions se sont enchaînées dans la police comme au sein de la municipalité. Les jeunes victimes étaient originaires de partout dans le pays (et même du Canada). Mais comment une telle horreur avait-elle pu se produire sous le nez des forces de l'ordre ? Plutôt que d'être soupçonnés de complicité dans cette horrible affaire, les responsables ont alors préféré plaider l'incompétence, ce qui était vrai pour la majorité d'entre eux. L'affaire est une sorte « d'Alésia » pour les fonctionnaires locaux : en refusant d'en parler, on efface un peu de sa réalité.

Cependant, à placer à votre convenance durant l'enquête des PJ, il va se passer plusieurs événements.

Le petit resto avec un vieux pote

Choisissez un instant de calme dans la partie où vous pouvez isoler l'un de vos joueurs. C'est le moment parfait pour demander aux autres d'aller chercher les pizzas ou de préparer à manger dans la cuisine. Un ancien collègue d'un des PJ l'invite dans le petit restaurant où ils avaient leurs habitudes. Inventez un nom et un historique en fonction du PJ choisi.

Par exemple, pour Walsh, il peut s'agir d'un oncle ou un cousin irlandais travaillant dans un autre service. Le PNJ prend quelques nouvelles, parle du bon vieux temps, paye des bières et demande « innocemment » ce que fait

le PJ en ce moment. Après avoir écouté sans commenter, il va expliquer, en des termes très choisis, qu'il n'est pas bon de ressortir les vieilles affaires, surtout lorsque cela peut faire plus de mal que de bien à la communauté. Il va enchaîner sur les blessures qu'on ne veut pas rouvrir, les effets secondaires sur les proches – notez qu'il ne menace jamais directement le PJ – et les conséquences sur la carrière (ou la pension). Il ne commente pas non plus la réaction du PJ qui s'emballerait ou s'énervait. Le PNJ reste souriant et apaisant, désamorce le conflit avant de payer et de partir, non sans avoir invité son interlocuteur à bien réfléchir à sa situation. Ce contact n'appartient à aucune organisation spécifique. Il n'est que le messenger d'un messenger. Impossible à partir de lui de remonter jusqu'au donneur d'ordres.

Le Sénateur Howard Miller

Pour faire court, l'homme est à l'origine de l'enlèvement d'Alicia. Il dirige l'organisation suprémaciste des *True Knights* depuis quatorze années, son prédécesseur s'étant donné la mort après la catastrophe de la découverte de la cachette de Gilley. Vous trouverez plus d'informations à son sujet plus loin dans ce scénario (et le suivant), mais, pour le moment, il n'est là que pour mettre en garde les PJ.

Le sénateur Miller est un conservateur indépendant, ancré très à droite de la droite. Épais, joufflu, mais très grand, il ne quitte que très rarement son Stetson et affiche, côte à côte, le drapeau confédéré et un portrait de lui serrant la main de Ronald Reagan. Ses colères sont légendaires, mais les électeurs lui pardonnent tout, car il éprouve un véritable amour, non feint, pour la Louisiane et plus particulièrement Shreveport (où il a ses locaux). On le surnomme « *Gator* », parce qu'une fois qu'il a attrapé sa proie, il ne la lâche plus. Les PJ l'ont déjà vu aux

cérémonies officielles et ont, bien entendu, reçu des médailles de sa part. Il est apprécié des forces de l'ordre, car, s'il a coupé dans le budget de l'éducation, il a toujours voté pour augmenter les budgets de la police et des prisons privées, qui financent ses campagnes en retour, contrairement aux établissements publics qu'il fait fermer. Il n'est pas impossible que les PJ l'apprécient, selon leurs convictions.



Sénateur
Howard Miller

JASON WALKEN

Caucasien, blond, carré, la quarantaine, toujours à froncer les yeux derrière de fines lunettes, il sert de majordome, de porte-parole, de confident et de bras droit au Gator. Affable la plupart du temps, il devient méprisant et cassant dès qu'il sait qu'il a le dessus dans une situation.

Faible avec les forts, avec les faibles. On peut le reconnaître à ses gants qu'il ne quitte jamais (même quand il est forcé de serrer une main, ce qu'il déteste). En effet, il a une peur panique des germes et se désinfecte toujours à l'aide de lingettes.

Il a, à sa solde, une vingtaine de « *gardes du corps* » qui, quand ils ne s'occupent pas de la sécurité de Miller, enfilent des cagoules pour faire le sale travail et casser quelques jambes, dents ou doigts.

Utilisez-le pour les communications officielles du sénateur, mais également dans sa version « *cagoulée* », lorsqu'il doit aller faire tabasser les PJ. Arrangez-vous, évidemment, pour que les PJ le reconnaissent à sa voix ou de ses tiques.

Note : *c'est lui qui a fait sauter la voiture de Porthia Ryes et, s'il devient menaçant, il peut jeter une référence très malvenue à « l'accident », sous-entendant qu'il a une responsabilité dans l'explosion.*



Jason Walken

Il fait donc convoquer les PJ par son bras droit, Jason Walken (voir la marge) et va, lors d'un petit laïus paternaliste, leur dire la même chose que le contact qui a invité un des PJ au restaurant. Quoi que répondent les policiers, il reste toujours souriant, aimable, mais dominant. Il s'arrange en permanence pour qu'on n'oublie jamais qui a le pouvoir.

Si les PJ ont l'imprudence de menacer le sénateur Miller, de l'insulter ou même d'ignorer ouvertement son discours, il devient froid et ses petits yeux se transforment en billes de mercure. Nos héros, sans aucun test, savent qu'ils viennent de s'offrir un ennemi mortel. S'ils sont plus diplomates, enchaînent les courbettes et écoutent le sermon en feignant la contrition, le Gator semble convaincu. Mais Jason Walken, son âme damnée, en les raccompagnant, leur fait savoir que lui ne l'est pas. Il n'hésite pas à déclarer qu'il va garder un œil sur leur carrière (en gros, qu'il va les surveiller).

La filature

Les PJ, dès que leur enquête est connue, vont être suivis par les hommes de Jason Walken, toujours par groupe de deux. Ces mercenaires en costume et lunettes noires aiment à se prendre pour des sortes d'agents secrets au service de la défense de la race aryenne ; et bien entendu, il n'y a parmi eux que des blancs caucasiens. Depuis leurs *hummers* aux vitres teintées, ils prennent des photos, parlent dans leur oreillette et démarrent en trombe dès qu'ils sont repérés. On peut les poursuivre, mais au risque de provoquer un accident ou de se faire prendre pour excès de vitesse. Sinon, il est également possible de noter leur plaque d'immatriculation et remonter ainsi à la société de prestation de services qui loue les véhicules : la Sec Max LA. L'entreprise assure la protection de personnalités importantes et

LES TRUE KNIGHTS

L'organisation chargée d'empêcher l'utilisation des pouvoirs d'une Kirottu a grandement évolué, pour ne pas dire dégénéré au cours du siècle, pervertissant sa raison d'être initiale avec la doctrine de groupuscules proches du Ku Klux Klan (sous ses diverses incarnations). Elle ne compte pour membres que des Caucasiens blancs, chrétiens et, bien entendu, racistes. Ils voient la disparition de la malédiction liée à la Kirottu comme le symbole de la pureté que la race blanche peut retrouver. Comme un exorcisme et donc une quête d'espoir, dans leur système de valeur.

Il y a des grades et des symboles assez proches de ceux du KKK. Même le nom de l'organisation s'inspire du Klan et certains membres arborent fièrement leurs tatouages racistes. Voici les principaux grades.



- **Grand Dragon** : c'est le dirigeant des *True Knights*, le sénateur Miller. Il n'arbore aucun signe distinctif au quotidien. Son rôle est secret et il ne veut pas être repéré par les *Porteurs*. Lors des réunions, il est toujours cagoulé et s'habille de robes vertes. Les membres des *True Knights* savent cependant de qui il s'agit, car la voix du Gator est facilement identifiable entre toutes.

- **Nighteagle** : c'est l'homme chargé de la sécurité de l'organisation, Jason Walken. Il porte, sur l'avant-bras, le symbole des TK, c'est-à-dire une rose stylisée à l'extrême (une



ligne dont la partie supérieure est entourée d'un cercle hérissé).

- **Chapelain** : le spécialiste des Kirottu. À la fois mystique et scientifique, il a en tête la mémoire de l'organisation, tous les rituels, l'histoire ainsi que le nom des « *associés* ». Il s'agit du docteur Gilley, lequel essayait vainement de former Marcelin Bourne au moment du premier scénario. Bourne apparaît plus loin dans l'histoire.

- **Klaliffs** : ils aident les dirigeants de l'organisation et sont les plus dévoués des membres. Ils obéissent sans discuter et peuvent tuer sur ordre. Ils ne trahiront jamais les leurs. Marcelin Bourne était l'un d'eux. Ils portent des robes or.

- **Knights** : équivalents des Klansmen de base, ce sont les gros bras ou de simples participants aux cérémonies. En général, ils ignorent tout des véritables secrets de l'organisation. Ils doivent passer des rites d'initiation pour en savoir plus et devenir des Klaliffs.

Malgré tout le décorum, les grades et la mystique qui entourent l'organisation, gardez à l'esprit qu'on est très loin du grand complot mondial. Les membres des *True Knights* restent avant tout des *rednecks*, pas très fins, qui écoutent en bombant le torse les délires de leurs patrons, sans vraiment comprendre de quoi il retourne. Certains n'ont même pas réalisé que le fameux « *docteur* » des articles de presse était l'un des leurs.

LES VRAIS HOMMES EN NOIR

Ajoutez un peu à la confusion des joueurs en introduisant un doute : leurs personnages sont-ils uniquement suivis par les lourdauds à la solde de Walken ? Eh bien non. Très discrètement, des mercenaires professionnels à la solde des *Porteurs* suivent les mouvements, non pas des PJ, mais des *True Knights*. Ils sont donc particulièrement difficiles à repérer et impossibles à attraper. Leurs moyens sont bien supérieurs à ceux des *Trues Knights*. Si ces derniers se voient accusés d'avoir suivi nos héros à tel ou tel endroit, ils nient et les traitent de paranoïaques (un test réussi de **Psychologie (PER)** permet de savoir qu'ils ne mentent pas. Ils suivaient effectivement les *Trues Knights*.

DEUX AUTRES OPTIONS : Josh Moger peut devenir un PJ.

Dans cette option, le jeune détective a toujours été fasciné par l'affaire Alicia Amarosa et le secret qui l'entoure. Le plus discrètement possible, il s'est renseigné sur le dossier, ce qui lui a valu quelques avertissements et des francements de sourcils, mais pas plus. Lorsqu'Alicia disparaît, sa mère prévient la police et Josh, face à l'inertie totale de ses collègues, contacte lui-même les autres PJ pour qu'ils l'aident dans son enquête.

Et voilà. Si vous voulez intégrer un nouveau joueur ou une nouvelle joueuse à la table en cours d'enquête, c'est possible.

Josh Moger est un PNJ allié.

La seconde option consiste à reprendre la première, mais Moger reste un PNJ qui peut d'abord gêner les PJ, puis, voyant qu'ils partagent les mêmes doutes sur l'affaire, peut s'allier avec eux. Uniquement motivé par la recherche de la vérité, il sera une source d'informations précieuse, mais connaîtra une fin tragique lorsqu'il se sera trop approché de la lumière.

appartient à Walken, connu pour travailler pour le sénateur Miller. Porthia Ryes peut reconnaître l'un des « *Men In Black* », puisque, en tant que détective, elle a travaillé aussi avec les agences de sécurité locales. Si l'un des gros bras se fait capturer (il n'y a pas de raison, mais bon), Walken déclare simplement que l'homme a agi sans ordre et ne travaille de toute façon plus pour lui depuis six mois (et il présentera, si besoin, les faux papiers de licenciement).

L'avertissement

Si les PJ s'obstinent et deviennent un danger pour l'opération des *Pure Knights*, Walken va s'encagouler et, avec quelques hommes, va appuyer son message vis-à-vis des PJ. Il n'est pas stupide et ne va pas chercher à les agresser lorsqu'ils sont ensemble. En revanche, il va attendre que ces derniers se séparent pour agir.

Soyez attentif à ce que vous annoncent vos joueurs. S'ils ne précisent pas spécifiquement qu'ils s'organisent pour rester ensemble (n'oubliez pas qu'il existe de vieilles rancœurs dans ce groupe) et veiller les uns sur les autres, le *Nighteagle* des *Knights* saura saisir le bon moment (quand ils se séparent et rentrent chez eux) pour les attaquer et les faire bastonner.

Son but est d'effrayer et surtout de frapper là où il sait qu'il va faire mal et pas seulement physiquement. Il fera écraser la main droite de Nola, ce qui, pour un sniper, est la pire des blessures. Il jouera avec une flamme près du visage de Porthia, cassera quelques dents aux bellâtres et se contentera de rouer de coups ceux qui sont plus « *vieille école* » (McNab, Walsh et Santino par exemple). Afin de pouvoir frapper à plusieurs endroits simultanément, il s'arrange pour qu'un PJ « *averti* » ne puisse pas immédiatement prévenir les autres. Un PJ bastonné est ensuite attaché et bâillonné, ce qui oblige à un **test de FOR de difficulté 15** pour se libérer,

LES HOMMES EN NOIR DES KNIGHTS

FOR +2	DEX +0	CON +2
INT +0	PER +0	CHA +0
DEF 10	PV 18	Init 10
Poing américain +5 DM 1d4+2		
Batte de base-ball +5 DM 1d6+2		

sachant que le PJ sera bien amoché par les sévices subis).

Le dossier Alicia Amarosa

La première affaire, résolue par les PJ, a fait grand bruit : plus d'une vingtaine de cadavres de gamines blondes retrouvés. Le docteur Gilley, qui s'est muré dans un silence total, est devenu l'archétype même du tueur en série pervers. Il répond à tous les clichés du genre : assassin de petites filles, mystique, tortionnaire, conservation des cadavres. Des livres ont été écrits à son sujet et, même s'il n'est pas nommé, un film d'horreur a connu un beau succès en reprenant les grandes lignes de l'affaire. Cependant, pour protéger le souvenir des victimes et leurs familles, la presse n'a jamais eu accès à tous les détails du dossier. Il y a eu des fuites, mais elles étaient le plus souvent fausses. Les PJ ont bien été contactés par des journalistes les premières années, mais comme ils avaient reçu l'ordre de ne rien dire, ils ont été rapidement laissés en paix.

Les flics sur le dossier

Détective Moger

Si la nouvelle disparition d'Alicia Amarosa est signalée aux autorités, c'est le **détective Moger**, du central, qui va être chargé du cas. C'est un jeune flic sans expérience, qui ne connaît rien des détails de l'affaire précédente. Il considère l'opportunité comme une chance de promotion et va donc se lancer dans l'enquête comme un bulldozer, écartant les gêneurs, menaçant

les PJ de finir en prison pour obstruction et, finalement, terminant sa courte carrière au fond du Lac Caddo, lesté de béton. Comme ses liens ne tiendront pas, son corps, en partie mangé par les alligators, remontera et sera rapidement découvert.

L'agent spécial Bradley

C'est lui qui a été chargé officiellement du dossier dès le début de l'affaire il y a quinze ans. Et ce, pour deux raisons. La première, c'est qu'il avait la carrure pour la gérer. Il est aujourd'hui directeur adjoint au FBI. La seconde, parce qu'il avait travaillé encore avant sur la disparition de deux des fillettes tuées par le « docteur ». Après la découverte des PJ lors du premier scénario, il a décortiqué tous les éléments exploitables, aidé par une équipe de plus de cent agents ou intervenants spécialisés et a mené toutes les analyses possibles. Il s'est même personnellement installé pendant plus de cinq ans à Shreveport pour rester à côté du charnier. Longtemps, il a été le visage de l'affaire. Mais son refus de communiquer les détails à la presse lui a valu de nombreuses critiques et des attaques sur sa vie personnelle – il est homosexuel –, surtout dans les médias conservateurs.

Du coup, si les PJ le contactent, il est d'abord méfiant. Mais comme il connaît les PJ, il est curieux de savoir pourquoi ils veulent rouvrir le dossier alors que leurs collègues ont tout fait pour freiner l'enquête. Il veut revenir à Shreveport pour être au plus près de ce nouveau rebondissement. Même si l'affaire a été un ascenseur pour lui, tous les blocages et les questions sans réponse dans le dossier l'obsèdent. Si les PJ arrivent à le convaincre de collaborer, il débarque avec ses clés USB remplies de données. Il ne partage ses infos qu'en fonction de la confiance qu'il place en les personnages. Si, au cours de l'enquête ces derniers s'avèrent incompétents ou mentent, il refuse de

BRADLEY

FOR +0 **DEX** +1 **CON** +1

INT +3 **PER** +2 **CHA** +2

DEF 11 **PV** 27 **Init** 10

Pistolet moyen (20m) +6 **DM** 1d8

Mains nues +3 **DM** 1d4

Voie des corporations (FBI) rang 4

Voie de l'investigation rang 4

Voie des armes à feu rang 2

leur apporter son aide. S'ils se comportent de façon illégale, il n'hésitera pas à les faire arrêter. Il reste directeur adjoint du FBI avec une carrière brillante devant lui. Malgré ses doutes et son intérêt pour l'affaire, il ne veut pas se compromettre et ne franchit donc pas la ligne jaune.

Le dossier

Bien entendu, physiquement, le dossier est d'une taille titanesque, en raison du nombre des victimes, les analyses du comportement du docteur, les témoignages, les liens avec les polices locales, etc. Les années qui ont suivi le premier scénario, une dizaine de fonctionnaires du FBI ont travaillé dessus à temps plein. Aujourd'hui encore, le dossier est toujours ouvert. Il faudrait des mois aux PJ pour tout lire et ils n'ont pas ce luxe. Le sous-directeur Bradley, lui, a tout lu. Il a longtemps dirigé l'affaire et était en charge des synthèses à transmettre à la hiérarchie. Comme indiqué, c'est en fonction de la confiance qu'il a en ses interlocuteurs qu'il va dévoiler ce qu'il sait. Nous avons formalisé trois niveaux de confiance : bas, moyen et haut. Par exemple, un fonctionnaire



Agent Bradley

MÉMOIRE SOUS INFLUENCE

- L'information suivante n'est pas directement liée à l'affaire, mais devrait intéresser les PJ. Le FBI a interrogé les jeunes du voisinage, plus particulièrement ceux qui s'en sont pris aux PJ lors du premier scénario. Ils ont expliqué leurs actions par la colère.

Ils ont pris un rassemblement discret de flics à côté de leur quartier pour une provocation. Ils admettent avoir poussé le bouchon un peu loin, mais leur version des faits est complètement différente du cauchemar et du déchaînement de violence inhumain qu'ont vécus les PJ.

On pourrait croire que cette dénégation repose sur la mauvaise foi pour minimiser les actes, mais les experts du FBI pensent que les jeunes croient vraiment à ce qu'ils racontent.

Ils ne se souviennent pas s'être comportés comme des bêtes sauvages et ne se souviennent pas non plus de la violence de la riposte des PJ. Les cadavres, les impacts de balles et les dégâts le prouvent, mais tout semble très confus dans leur esprit.

(suite margé suivante)

du FBI aura naturellement au niveau moyen. Un civil ou un policier avec une mauvaise réputation aura le niveau bas (et devra convaincre le sous-directeur de sa bonne foi). Les informations sont cumulables : un PJ avec un niveau moyen a accès aux informations de niveau moyen et bas)

Niveau bas

De nombreux documents ont été détruits lorsque le laboratoire du docteur Gilley a basculé dans la cuve de la station d'épuration. Notamment toutes les données électroniques, qui n'étaient pas sauvegardées sur un disque virtuel mais simplement sur des disques durs. Gilley n'utilisait pas Internet. L'enquête a été une longue et pénible reconstitution.

- Il y a en tout vingt-deux victimes décédées et une encore en vie. Toutes étaient des fillettes blondes ou albinos, caucasiennes, prépubères (entre 7 et 10 ans), enlevées sur le territoire américain, sauf une enlevée en Ontario. Les corps ont été rendus aux familles une longue année après le début de l'enquête. Deux corps n'ont jamais été identifiés et sont enterrés à Shreveport.
- Toutes les victimes ont été rituellement torturées de leur vivant et ont eu l'œil gauche « chirurgicalement » prélevé. Les tortures ont consisté en un ensemble de coupures, partout sur le corps, tracées à la lame de rasoir ou au scalpel, alors que la victime était consciente. Le docteur n'a pas procédé à des mutilations post-mortem. Tous les analystes s'accordent à dire qu'il n'y a pas eu de sévices sexuels sur les victimes. Toutes étaient vierges lorsqu'elles ont été retrouvées et aucune ne portait la moindre trace de viol. Les photos récupérées dans l'antre de Gilley montrent des coupures (ou des prélèvements de peau) formant une ligne dont le sommet est

entouré d'un cercle hérissé. La signification de ce symbole reste un mystère à ce jour. Certaines victimes, les plus récentes, ont eu une ou deux phalanges sectionnées, indifféremment sur la main droite ou gauche. Gauche dans le cas d'Alicia.

- Dès que la victime succombait, Gilley prenait des photos pour ses archives, puis se débarrassait du corps en le plongeant dans la cuve sous son laboratoire. Il disposait des objets et des vêtements de la même manière. En revanche, il conservait les phalanges sectionnées dans l'alcool. Les experts comportementaux n'ont pourtant conclu à aucun fétichisme, puisque le meurtrier ne semblait pas y toucher après les avoir cataloguées.
- De nombreuses photos dans chaque dossier indiquent que Gilley espionnait méticuleusement ses cibles avant de les enlever. Il les endormait, les attachait à un fauteuil roulant et les transportait jusqu'à sa maison, toujours inconscientes. Il y a clairement un processus réfléchi derrière le choix des victimes, au-delà des traits physiques similaires, mais personne n'a pu le percevoir ni le comprendre à ce jour.
- Le docteur Gilley, après son arrestation, s'est muré dans un silence total. Il a été considéré comme inapte à être jugé par un tribunal et a été transféré à la prison de haute sécurité d'Angola (*Louisiana State Penitentiary* de son vrai nom), dans la section médicalisée, où sont gardés les prisonniers « spéciaux » comme lui.

Niveau moyen

- Il a été impossible de savoir qui a donné l'alerte en premier lieu. Qui a passé l'appel au standard de la police qui a mis les PJ sur l'affaire ? Et pourquoi ? Bradley pense à un complice qui a eu des remords,

mais le docteur Gilley n'est pas du type dominant ou dominé, comme certains couples de tueurs en série. Des comparaisons de voix ont été faites avec de nombreux prédateurs sexuels dans tout le pays, sans résultat. Le téléphone utilisé était géographiquement proche, dans un bâtiment abandonné. Le téléphone lui-même a été débranché et emporté (donc pas d'empreintes) et comme aucune caméra de surveillance ne fonctionne dans ce quartier, on n'a même pas pu repérer la présence d'une voiture suspecte. Les clochards et les quelques membres de gangs n'ont rien vu non plus. Bradley ajoute, non sans amertume, que les recherches concernant l'appel ont été faites en « *collaboration* » avec la police locale et que cette dernière a traîné des pieds pour communiquer le moindre résultat. Le conflit qui a d'ailleurs suivi cette phrase de l'enquête a fermé par la suite au FBI toutes les portes des autorités de Shreveport. Bradley a compris, après coup, qu'elles avaient provoqué l'incident et la confrontation pour avoir une bonne raison de ne plus collaborer avec le FBI par la suite.

- L'une des raisons qui laissent à penser que Gilley n'agissait pas seul, ce sont les dates des photos figurant dans les dossiers de Melany Riley (enlevée le 12/12/1995) et de Kimberly Watts (enlevée le 05/08/1996). Leur kidnapping n'a pas eu lieu au même moment, mais des photos de surveillance des jeunes filles indiquent des dates similaires. Or, Riley habitait dans le New Jersey et Kimberly dans l'Utah. En décortiquant les dépenses du docteur, on n'a jamais trouvé un seul billet d'avion. Même en faisant des allers-retours à grande vitesse, il n'a pu opérer une surveillance

constante entre les deux états. Ce mystère n'a jamais été expliqué. La seule explication rationnelle : il n'était pas seul.

- Le docteur, à part une misérable pension, n'avait aucun revenu connu. Pourtant, on a retrouvé une boîte contenant 10 000 dollars en petites coupures usagées. Il a été impossible de tracer les numéros des billets. Il s'agissait sans doute d'argent blanchi. D'où venait cette somme ? Était-il payé pour partager ses photos de tortures ? Bradley ne le pense pas. Il a exclu l'idée d'un cercle d'amateurs de *snuff*. Encore une fois, les blessures infligées étaient méthodiques, presque scientifiques. Cette information a été gardée secrète pour éviter que la population ne panique et qu'une chasse à l'homme ne s'organise, les uns accusant les autres d'être les financiers du « *docteur* ». Autre observation des enquêteurs du FBI, Gilley n'a jamais dépensé d'argent pour son plaisir. Son train de vie tenait de la survie et lorsqu'il partait en surveillance, il louait des chambres dans des hôtels miteux ou dormait dans sa camionnette quand il pouvait le faire sans attirer l'attention.
- Gilley a également reçu des lettres, qu'il a complètement ignorées, de la part de journalistes, de curieux et de familles en colère (des lettres de menaces ou d'insultes). Deux personnes se sont obstinées à le contacter : Emma Bourne et Logan Triple Shooter. Le sous-directeur du FBI répète les noms si les personnages font mine de ne pas avoir bien compris.
- La première, qui réside dans la banlieue de Boissier, la ville voisine de Shreveport, a envoyé des lettres d'amour enflammées à Gilley, a demandé plusieurs fois à le rencontrer, ce qui lui a été refusé et, il y a cinq

(suite marge précédente)

D'ailleurs, Bradley n'hésite pas à faire remarquer aux PJ que leur réaction est assez similaire à celles des jeunes (voir les marges Scènes de combat, page 21 et 22 du scénario 1). Il leur montre les blessures qu'ils ont infligées aux émeutiers : un corps criblé de 45 impacts de balle, des têtes complètement défoncées à l'arme blanche ou à la chaussure. Adaptez selon ce que vous avez décrit dans le combat et exagérez-le vraiment ici. Cette deuxième version est évidemment la réalité. Ils n'en ont aucun souvenir, c'est normal, vous ne les avez pas décrites, et leur perception était alors altérée par la présence de la Kirottu en train de se faire torturer). De fait, le sous-directeur « *ne comprend pas comment vous (les policiers) n'avez pas sombré dans la folie après votre chute dans le charnier.* » Dites la phrase telle quelle puis laissez planer un petit silence, histoire de faire germer gratuitement le doute et la paranoïa dans l'esprit de vos joueurs.

MAIS SANS BRADLEY ?

Le sous-directeur détient des informations capitales pour les PJ. Si ces derniers se le mettent à dos, il est possible de les détourner vers un autre indicateur. Vous avez deux options :

- Le sergent de police Ravine a été l'une des victimes indirectes du conflit entre les autorités locales et le FBI. Il servait de liaison entre les deux et a été considéré comme responsable du fiasco. De retour sur des affaires plus classiques, il entretient une haine tenace envers Bradley et, lorsque les PJ déterrent l'affaire, il peut les contacter anonymement pour leur remettre des pièces du dossier. Si son identité est découverte, il est simplement exécuté (non sans avoir donné une ultime information importante aux PJ).
- Logan Triple Shooter a des indicateurs dans la police. Il contacte les PJ pour un échange d'informations. Bien entendu, il en sait moins que Bradley, mais sa connaissance du dossier est encyclopédique.

Après, si vos PJ agissent de façon inconsidérée et se grillent auprès de tout le monde, ils vont passer à côté de l'aventure. N'hésitez pas à les recadrer si vous sentez qu'ils glissent.

ans, elle a coupé toute forme de communication. Bradley confirme qu'elle est encore en vie. Pour tout dire, il s'est inquiété et donne son adresse aux PJ (voir plus bas). Ses lettres indiquent qu'elle connaissait parfaitement son sujet, puisqu'elle a même déduit quelques éléments qui n'avaient pas été révélés par la presse. Bradley a un moment pensé qu'elle pouvait être la complice du docteur, mais il n'a trouvé aucune preuve permettant de les lier.

- Le second, Logan Triple Shooter, de son vrai nom Gregory Skolov, avant qu'il ne fasse les démarches administratives nécessaires pour en changer, est une sorte d'amateur de tueurs en série qui gère plusieurs sites que Bradley qualifie de morbides. Contrairement à Bourne, lui n'a jamais arrêté d'envoyer des lettres à Gilley. En fait, précise le fonctionnaire du FBI, il envoie des lettres à virtuellement tous les tueurs en série du continent, et même en Europe et en Asie. Il a, bien entendu, contacté Bradley. Les PJ peuvent effectivement, au milieu des centaines de lettres qu'ils ont reçues après le sauvetage d'Alicia, se souvenir de Gregory Skolov qui n'avait pas encore changé de nom et de ses questions indiscrètes. Logan Triple Shooter habite à Terrell, dans la grande banlieue de Dallas (voir plus bas aussi). Les lettres du *snuff geek* ont attiré l'attention des agents chargés de les lire avant de les transmettre, puisque non seulement elles indiquaient une connaissance parfaite du dossier, mais de surcroît se sont faites très récemment plus nombreuses, précisément depuis la disparition d'Alicia. Est-ce un hasard ? Et Logan Triple Shooter évoque aussi le fait d'être espionné par des hommes en noir depuis quelques mois, mais Bradley prend ça pour de la paranoïa.

Niveau haut

- Le docteur Gilley, après son arrestation, s'est muré dans un silence total ; tout le monde sait ça. Ce qui est nouveau, et seul Bradley, son équipe et les docteurs d'Angola le savent, c'est qu'il est sorti de son mutisme et s'est mis à sangloter précisément le jour de la disparition d'Alicia. Personne ne sait pourquoi, personne ne comprend pourquoi. Ses sanglots se font de plus en plus fréquents et profonds alors que les jours passent. Il semble, d'après les docteurs, avoir peur.
- Les livres et les rapports qui ont pu être sauvés de la destruction du laboratoire ont été analysés indépendamment pendant des années par différents experts, du FBI, mais aussi des universitaires. Le problème, c'est que les rapports sont cryptés et qu'aucun ordinateur n'a réussi, à ce jour, à briser le code. C'est le docteur Eugène Kingley, d'Oxford, qui a eu la tâche de rassembler tous les matériaux exploitables et les résultats de leur traitement. Il y travaille encore, même s'il a pris sa retraite. Il peut être contacté sans problème si Bradley donne sa bénédiction. *In fine*, son sentiment est que le docteur Gilley, même si ses actions peuvent sembler confuses et absolument horribles, cherchait à extraire, purger ou retirer quelque chose chez ses victimes. Bien entendu, Kingley a immédiatement pensé à une sorte d'exorcisme. Mais malgré une vie à étudier la question, il n'a jamais entendu parler de telles méthodes pour chasser le démon d'un possédé. La seule personne qui pourrait en dire plus est Gilley lui-même. Kingley a eu l'autorisation de le rencontrer par deux fois, sans aucun succès. Le tueur est resté muet.
- Si les PJ lui demandent la signification du mot *Kirottu* que les PJ vont découvrir pour la première fois dans

le rapport, Kingley explique qu'il s'agit d'une légende scandinave, le terme signifiant « *maudit* » en finnois. Le concept est assez classique : une personne est dotée de pouvoirs tout en étant victime d'une malédiction. Parfois les pouvoirs sont réels, politiques, par exemple pour un roi maudit, parfois ils sont surnaturels. Midas, typiquement, est un roi maudit par ses pouvoirs. Mais le terme pouvait aussi simplement faire référence à une rebouteuse ou une sorcière ostracisée, parce que les gens du village, même s'ils font appel à ses services, pensent qu'elle attire le mal. En fonction de l'origine de la légende, la malédiction peut être héréditaire, conclut Kingley.

Action !

Retour chez le docteur

Les PJ vont sans doute retourner à Copper Creek Drive, là où tout a commencé.

« Le quartier n'a pas vraiment changé : mêmes immeubles, mêmes pavillons à l'abandon, encore plus défoncés ou détruits par les différents ouragans. Les graffitis des gangs sont défraîchis. L'autoroute qui domine est un peu plus délabrée, l'air un peu plus pollué et la végétation sauvages couvre un peu plus de surface. La maison au 2400 Copper Creek Drive a, elle aussi, beaucoup vieilli. Entourée d'un nouveau grillage de deux mètres de haut surmonté de barbelés, elle porte encore les stigmates des affrontements qui y ont eu lieu. Tout autour de la grille, il y a des bouquets fanés, des peluches piquetées de moisissures, les photos de certaines victimes avec des prières, etc. »

La maison

Les curieux et les journalistes tentent de visiter « *la maison de l'horreur* », la

police a été obligée de la protéger et il faut une clef spéciale pour ouvrir le portail. Le bureau du FBI en ville, 920 Pierremont Rd, et le poste de police local, 3306 Midway St, possèdent une clef.

On peut forcer le passage avec une bonne pince et un **test réussi de FOR (difficulté 5)**, sachant que les caméras de surveillance qui ont été placées là ne fonctionnent plus depuis des lustres.

Le jardin a été retourné plusieurs fois à la recherche d'indices ou de cadavres. À tel point que le tunnel reliant la cave à la station d'épuration a été percé. L'ensemble a été consolidé par la suite pour éviter les effondrements et cela signifie qu'on peut accéder au boyau par la cave, mais aussi par une plaque dans le sol du jardin, fermée par un cadenas (même clef que cette du portail). Bien entendu, il y a des scellés partout.

Si la disparition d'Alicia a été signalée à la police, après un petit cache-cache et une poursuite, c'est le moment idéal pour rencontrer Josh Moger, le jeune détective chargé de l'affaire (cf. page 40).

Sur place, il n'y a plus rien d'exploitable. Mais ne négligez pas la scène pour autant. Les brûlures sur les murs, les impacts de balles, l'odeur, les lumières : faites resurgir des souvenirs de la partie précédente et, insinuez doucement le doute dans l'esprit des joueurs lorsque leurs personnages découvrent des stigmates dont ils ne se souviennent absolument pas.

Le tunnel

« La galerie a été renforcée pour garantir la sécurité des experts venus travailler ici. Un système électrique indépendant, issu de la station d'épuration, a été installé, et tous les recoins sont donc parfaitement éclairés. »

COMPTE À REBOURS

Alicia est enlevée neuf jours avant la conjonction astrale et les PJ commencent leur enquête deux jours après le kidnapping.

La station d'épuration

« Dans la station, même si la cuve a été complètement asséchée, et même après toutes ces années, l'odeur de cadavre est toujours présente. Des échafaudages permettent de se déplacer sans danger malgré la plate-forme métallique qui a basculé. Des agents ont travaillé des mois, peut-être des années ici. Il y a un frigo, des tables qui servent de bureaux, des tableaux avec des notes. »

Les notes ne sont pas vraiment exploitables. Les PJ peuvent trouver des horaires avec les noms des experts, qu'ils peuvent contacter si vous le désirez. Tout ce qui était exploitable a été emporté, mais ce n'est pas important. Ce qui importe, c'est de faire monter la tension en décrivant les détails marquants. Les PJ vont se souvenir de la découverte du laboratoire, de l'œil écrasé, des corps de fillettes remontant à la surface, des jeunes émeutiers qui s'empalent sur les poutres métalliques alors que tout bascule, des hurlements (de leurs propres hurlements) et, d'un coup, leur univers va basculer.

Les PJ reprennent conscience – il s'est passé une heure, mais ils ont perdu la notion du temps – au fond de la cuve de la station d'épuration. Impossible de se souvenir de ce qui s'est passé, mais tous (sauf d'éventuels PNJ présents) ont les stigmates suivants : l'œil gauche injecté de sang, une effroyable douleur au niveau des ongles de mains (un test réussi de **Trouver une preuve (PER), difficulté 15**, permet de retrouver des traces d'ongles récentes sur les parois de la cuve) et la peau qui les brûle à un endroit précis. S'ils regardent ces brûlures, ils se rendent compte qu'elles adoptent plus ou moins une forme identique et distincte : un trait dont la partie supérieure est entourée d'un cercle barbelé. Rien n'explique la perte de conscience et les stigmates. Laissez

les joueurs s'affoler un peu, poser des questions, élaborer des théories. Histoire de semer la confusion dans l'esprit de vos joueurs, insinuez aussi que tout peut être expliqué, justement, par des causes naturelles : hallucination collective, empoisonnement par l'air vicié de la station... Laissez les joueurs prononcer le mot « surnaturel » eux-mêmes.

Tensions astrales

Alicia est de nouveau aux mains des *Pure Knights*. L'organisation pense, à raison, que les astres sont propices pour exploiter les pouvoirs d'une Kirottu. Il a donc été décidé de l'enlever avant la date fatidique, pour reprendre les expériences du docteur Gilley. Au mieux, ils espèrent la purger de son énergie maléfique. Au pire, ils envisagent de la tuer pour gagner du temps et pour que l'affrontement avec les *Porteurs* soit reporté.

Ce que la pauvre Alicia subit alors que les PJ mènent l'enquête n'est pas sans conséquence sur ce qui l'entoure. Elle n'est pas retenue à Shreveport même, mais ses souffrances, comme lors du premier scénario, ont un impact sur la population, la faune et la flore. Pire, il y a vraiment une conjonction astrale qui pourrait libérer les pouvoirs de la Kirottu et les *Porteurs* veulent en profiter pour tenter leur chance. Les deux phénomènes conjoints ont un impact direct sur le comportement de la population. Au moment du final du prochain scénario, la situation sera apocalyptique.

Donc, votre travail de MJ consiste à faire monter le niveau d'agressivité, puis de violence, de l'univers au cours de l'enquête au fil des heures et des jours. Plus Alicia est torturée et plus la conjonction approche, plus l'environnement devient hostile. Pour synthétiser le principe en termes de jeu, cette hostilité peut être graduée en cinq niveaux. Le dernier niveau correspond à

la scène finale du scénario suivant. Aux niveaux 3 et 4, n'hésitez pas à faire des parallèles entre la situation actuelle des PJ et celle qu'ils ont connue quinze ans plus tôt.

Niveau 1

Rien. La situation est normale. Shreveport est une ville où le niveau de violence est un peu plus élevé que la moyenne nationale, mais rien d'inhabituel pour les PJ. C'est le niveau d'avant l'enlèvement.

Niveau 2

Alicia a été enlevée, mais la jonction astrale est encore loin. Le stress que la jeune femme subit provoque des réactions préliminaires, surtout chez les esprits les plus vulnérables. Les clochards fixent le vide, les chiens montrent anormalement les crocs au passage des personnages, les malades mentaux ou les personnes âgées sont agités, les *Rednecks* sortent facilement leurs fusils et les gardiens de zoo ne savent plus où donner de la tête. À la météo, ils annoncent des vents forts, mais rien de bien méchant pour la région au mois de février.

Niveau 3

Quatre jours après l'enlèvement d'Alicia, les tortures réelles commencent. Une tempête du nom d'Irina traverse le Mississippi et gagne en puissance alors qu'elle se dirige plein ouest, vers Shreveport. La télévision montre des images de Monroe en Louisiane, dévastée et engloutie par Irina. Les vols sont annulés, l'autoroute 20 fermée car partiellement détruite et les populations se dirigent instinctivement vers le sud, Bâton Rouge et Lafayette accueillant les réfugiés dans les gymnases.

La situation accouche de trafics nombreux et d'histoires plus sordides les unes que les autres. Bien entendu, des pilliers en profitent, mais les médias sont surpris par la violence générale. Celle des délinquants, mais également

celle des « victimes » qui n'hésitent pas à tirer sur tout ce qui bouge, y compris d'innocents passants.

À Shreveport, on se prépare dans la panique. Les PJ devraient être gênés par les pompiers, ambulances et forces de l'ordre qui circulent partout. Pire, on signale que les pilliers n'ont pas attendu la tempête pour agir et que, partout en ville, on peut entendre des coups de feu. Les animaux sont, au mieux, nerveux, au pire, prêts à attaquer. Sachez que les gangs tout comme les *Rednecks* aiment élever des chiens de combat ! Des égoutiers chargés de vérifier les systèmes d'évacuation de l'eau avant les grosses pluies se sont fait attaquer par des hordes de rats.

Niveau 4

La tempête est au-dessus de la ville. Les routes sont coupées, l'électricité ne fonctionne que dans le centre-ville et seulement pour les hôpitaux ou la police. Les arbres tombent. Des débris d'une taille problématique volent de partout. Il y a des voitures renversées et abandonnées, certaines avec un occupant mort à l'intérieur. Les animaux sont totalement agressifs. Les collègues de la brigade canine K9 n'arrivent pas à calmer leurs chiens, hors service. Des alligators monstrueux sortent des lacs et étangs pour se promener dans les banlieues. On raconte qu'une clocharde a été dévorée vivante par des rats ou des hordes de chiens, selon les versions. Les gens se cloîtent, refusent d'obéir aux ordres d'évacuation et tirent sur les agents qui cherchent à les faire sortir de chez eux. Les bandes se forment et attaquent des cibles au hasard et sans but (ils ne pillent même pas). Dès que les PJ sortent des grands axes de la ville, ils prennent le risque de faire une rencontre malheureuse.

Ce bon docteur Gilley

Les PJ vont sûrement vouloir rencontrer le docteur Gilley. Avant même de

DANS LA TÊTE DE GILLEY

Le docteur Chu a étudié le vieil homme pendant plus de trois ans maintenant. Le tueur en série, contrairement à la rumeur, n'est pas un légume. Il est parfaitement conscient, réagit aux stimuli et entend lorsqu'on lui parle. Il a simplement choisi de ne pas parler, même à Arthur Cain, qu'il sait faire partie des *True Knights*. Chu a essayé de communiquer avec son prisonnier en utilisant des drogues, mais il n'a obtenu que des râles délirants. Si on met en doute la légalité d'un tel procédé, le docteur hausse les épaules en déclarant que ses « invités » n'ont plus aucun droit ici. Voyant qu'il n'obtiendrait rien, il finalement abandonné le patient et ne lui a rendu visite que dernièrement, lorsqu'il a su que ce dernier sanglotait. Mais même depuis, le tueur ne lui a rien dit.

Ce que Chu ignore, c'est que Gilley a recommencé à échanger depuis qu'Arthur Cain l'a mis au courant de la conjonction astrale imminente. Cela explique ses sanglots qui coïncident avec l'enlèvement d'Alicia.

Si les joueurs restent rationnels, ils ne peuvent les expliquer que par un contact avec l'extérieur. L'infirmier relaie à la secte les instructions de Gilley pour tenter d'extraire les pouvoirs de la Kirottu, mais le processus est laborieux. Ils essaient tout de même, car ils savent que leurs ennemis sont capables de décider qui deviendra la prochaine maudite.

se rendre à Angola, la prison de haute sécurité (plus connue sous le patronyme de « *Super Max* »), il leur faut une autorisation officielle. Si Bradley est un allié, il peut l'obtenir par un simple coup de téléphone. Sinon, il faut graisser des pattes et faire jouer ses connaissances. En fonction des trouvailles des joueurs pour rencontrer Gilley, donnez des bonus ou infligez des malus, mais ne réduisez pas cette tâche à un simple test. L'entretien se mérite.

Ensuite, il faut se rendre à Angola, qui se trouve à quatre grosses heures de route de Shreveport. Ajoutez quelques péripéties en fonction de l'approche de la tempête. On peut opter pour un petit avion (la prison a une piste d'atterrissage rustique), ce qui prend une heure, mais avec Irina, c'est un pari dangereux. Si vos joueurs aiment l'action, c'est le moment de proposer une petite attaque en règle un peu gratuite par des animaux sauvages ou un accident de la route qui part en sucette. N'hésitez pas à vous inspirer de la description des différents niveaux de tension décrits pages 46-47.

« Le complexe carcéral est impressionnant. Il s'agit d'un véritable village, entouré de hauts grillages ponctués de miradors et divisé en plusieurs sections distinctes, dont une particulièrement renforcée au niveau de la sécurité. Vous comprenez immédiatement qu'il s'agit de la Super Max. Le tout est perdu au milieu de champs troués de grandes flaques et de bosquets marécageux où on devine serpents et alligators. Une unique route, mal entretenue, arrive du sud. Vous connaissez tous le lieu par réputation. Personne ne s'est jamais échappé d'Angola. »

Pour passer le premier périmètre, il faut présenter toutes les autorisations nécessaires. Les sentinelles appellent les bureaux et les bureaux appellent ceux qui ont signé les papiers. Il s'agit

de montrer aux joueurs qu'on ne plaisante pas à Angola et que la sécurité est vraiment prise au sérieux. C'est important, puisque par la suite, nos héros vont devoir faire s'échapper Gilley ! Si si ! Un peu de patience.

Un bâtiment est légèrement plus moderne que les autres, c'est la section médicalisée où se trouvent les aliénés comme le docteur. On parle de « *résidents* ». Ici, les camisoles ne sont pas que des chemises de force, elles sont aussi chimiques. Les patients sont en permanence assommés de calmants. Et pourtant, tous sont menottés, enchaînés, ceinturés et certains portent même des masques ou des mouffles qui les empêchent de mordre ou de griffer. Ceux que croisent les PJ en allant rencontrer le médecin en charge de Gilley sont les moins dangereux. Les PJ reconnaissent quelques célébrités (inventez des noms comme l'Égorgeur de Baton Rouge, le Boucher du bayou, la Collectionneuse de scalps de La Nouvelle-Orléans...).

Gilley se trouve derrière toute une série de portes, grilles et sas. Bien entendu, il est interdit d'être armé. Différents dispositifs de fouilles, par détecteurs ou à la main s'en sont assurés et, tout du long, les PJ se font accompagner de deux PNJ : le docteur Chu et l'infirmier en chef, Arthur Cain. Ce dernier travaille pour les *True Knights* et les renseigne quotidiennement sur l'état du prisonnier. Les PJ le recroiseront plus tard.

Chu, lui, est un arriviste qui profite de sa position pour étudier les aliénés les plus dangereux de la région. Derrière de très fines lunettes, il fixe ses interlocuteurs, comme s'il essayait de lire en eux. Il méprise son personnel presque autant que ses patients. En dehors des infirmiers et des gardiens, personne d'autre n'accède au bâtiment. Ce sont des prisonniers qui nettoient les couloirs, des simples d'esprit parmi les droits communs. Sauf si Bradley le lui



Le docteur Gilley, entouré du docteur Chu, à gauche et d'Arthur Cain, à droite.

LE COUVRE-FEU DE SHREVEPORT

Les mineurs ne sont pas autorisés à sortir non accompagnés entre dix heures du soir et cinq heures du matin, sauf le vendredi et le samedi. Si des mineurs commettent des crimes, les parents sont considérés comme responsables des dits crimes. Avec les pillages et la tempête, la mairie décide d'étendre le couvre-feu aux week-ends et d'être plus stricte. Cela n'empêchera pas le vandalisme, mais les PJ auront peut-être plus de mal à obtenir l'aide de certains de leurs contacts s'ils sont mineurs (qui sortiront tout de même, mais devront se faire plus discrets).

a demandé, Chu ne partage pas ses observations avec les PJ et les laisse se débrouiller avec Gilley. Il se contente d'assister à leur entretien en levant les yeux au ciel.

La cellule

« La cellule de Gilley se trouve sous terre. Pas de fenêtre. Deux néons grésillent constamment en guise d'éclairage. Il y a un lit sans drap, une cuvette de toilette, un évier, une chaise fixée au sol et une caméra au plafond. »

La caméra suit tous les mouvements Gilley, soit presque aucun. Le prisonnier peut sortir une fois tous les deux jours et marcher une heure dans une cour dont les murs sont tellement hauts qu'on ne peut voir que le ciel. Il est lavé et rasé par le personnel. Il a le droit de lire des livres et regarder la télévision, ce qu'il ne fait jamais.

L'homme a soixante-quinze ans, mais en paraît dix de plus. Squelettique, il se laisse manipuler par Arthur Cain, qui lui passe sa camisole. Chu précise qu'en prévision de la visite des PJ, les doses de calmants ont été allégées. Les ongles du résident sont rongés, ses yeux bouffis par les larmes et ses mains tremblent.

Inutile de dire que l'entretien sera un échec total. Il se contente d'écouter ce que les PJ racontent en fixant le vide. Seule la réussite d'un **test de Obtenir un aveu (CHA), difficulté 20**, permet de remarquer une réaction si les PJ évoquent les faits suivants :

- le sénateur Miller
- la tempête qui approche
- la tension qui monte à Shreveport
- tout mensonge laissant croire qu'Alicia a été retrouvée et sauvée.

Pour ce dernier point, ce n'est pas Gilley qui sursaute, mais Arthur Cain. Aussitôt, il s'excuse, se fait remplacer

par un aide-soignant et remonte à la surface pour contacter Jason Walken, le bras droit du sénateur Miller. Un PJ peut tenter de le suivre discrètement (il faut attendre qu'il passe lui-même les différents postes de sécurité, mais il est tellement pressé qu'il ne fait pas attention). À l'extérieur, en raison du vent et de la pluie, il est obligé de parler très fort et le PJ peut clairement l'entendre laisser un message à « *Monsieur Walken* » à propos de la « *Kirottu* » et de sa libération par la police. Si on le confronte, Cain nie en bloc et prétend avoir du travail. Découvrir ce secret implique rapidement un « *avertissement* » par Walken et ses gros bras.

Logan Triple Shooter

Terrell, Texas se trouve à deux grosses heures de voiture de Shreveport. Mais les PJ peuvent se renseigner sur ce Logan Triple Shooter en fouillant un peu sur Internet. Trentenaire obèse, il a créé une dizaine de sites, blogs, ou pages sur les réseaux sociaux dédiés aux crimes violents sous toutes leurs formes, du tueur en série au tueur par intérêt, sans oublier les kidnappeurs et les violeurs. Il passe sa vie à ajouter des photos et des vidéos de meurtres ou d'accidents et commente les décisions de justice. Il a aussi toute une collection de photos de lui-même souriant à côté de tueurs célèbres. Il n'y a aucun humour dans ce qu'il fait, au contraire. Il joue sur la curiosité morbide de ses visiteurs et se paye par la publicité. Derrière l'écran, il donne l'image d'un expert à l'avis tranché, gardien de sombres secrets. Si les PJ se déplacent pour le rencontrer, la réalité est très différente.

« À l'adresse indiquée sur Vine Street, un petit pavillon en mauvais état. »

Il ne répond pas lorsqu'on frappe à sa porte. Et pour cause, un **test de PER**,

difficulté 10, réussi permet d'entendre un claquement de porte de l'autre côté de l'habitation : le gros homme tente de prendre la fuite par le champ de maïs laissé en friche se trouvant derrière chez lui. Ce n'est pas tant qu'il est rapide, mais plutôt qu'il est difficile à repérer. Si un PJ pense à monter sur le toit du pavillon ou dans un des arbres, il peut guider ses collègues. Sinon, il faut réussir **deux tests successifs de PER, difficulté 10**, pour le rattraper. Échouer à deux tests successivement signifie que le fugitif les a semés. Bien entendu, il va retourner chez lui après quelques heures, car il n'a nulle part où aller, mais il aura fait perdre un temps précieux aux PJ.

Si les PJ le rattrapent, Triple Shooter est à bout de souffle, mais braque un petit pistolet d'une main tremblante. Il est trop peureux pour l'utiliser, mais les joueurs n'en savent rien et vont devoir négocier. Dans la discussion, il insiste pour qu'on l'appelle Triple Shooter.

« À l'intérieur, vous découvrez un antre qui n'a rien à envier à celui du docteur Gilley. Le pavillon appartenait à sa défunte mère. Il s'agit donc d'un mélange traditionnel américain, broderies, croix et papier peint des années 70, lentement remplacé par des posters de films d'horreur, des portraits de Ted Bundy et des calendriers hentaï, du manga porno. Les photos aux murs sont véritablement malsaines. »

L'ensemble n'a rien du gentil *nerd* conspirationniste. La façon dont Triple Shooter en parle est aussi documentée que répugnante. Pour lui, les tueurs en série sont les héros, des idoles. Il se complait dans les détails et n'hésite pas à les partager : « Saviez-vous qu'il a sauté une trentaine de fois sur le thorax de l'octogénaire au point de réduire ses poumons en bouillie ? » Bref, ne rendez pas sympathique ce PNJ, il peut paraître

ridicule, mais il est intrinsèquement mauvais.

Que peut-il apprendre aux PJ ?

- Son analyse de l'affaire est que le docteur avait un complice qu'il a surnommé « l'infirmier ». Il est arrivé à la même conclusion que le FBI à ce niveau, mais n'a pas obtenu plus de preuves pour étayer cette thèse.



Logan Triple Shooter

FICHÉS ET BALANCÉS !

Pour créer le malaise, n'hésitez pas à faire comprendre qu'il connaît parfaitement les PJ. Il possède sur chacun d'eux des fiches détaillées. Il connaît même l'implication de Walsh au sein de la milice de Fisher. Il n'hésitera pas à balancer cette information au bon moment.

- Il pense qu'Alicia n'a pas été enlevée, mais qu'elle a été donnée au docteur. Même si une déclaration de disparition existe et a été authentifiée, il pense qu'elle a été antidatée. De plus, il avance, sans preuve, que la mère d'Alicia est à la tête d'une sorte de secte et que la gamine était sans doute considérée comme le nouveau Christ ou une sorte d'ange. Bien entendu, il a tout faux, mais il a tout de même deviné que la mère n'est pas si innocente que ça.
- Depuis quelques mois, il sait qu'on le surveille. Il évoque le piratage de ses sites et de ses bases de données, mais aussi la présence d'hommes en noir qui épient ses moindres mouvements. Il pense être la prochaine victime d'un cercle de tueurs en série très riches qui auraient été dérangés par ses activités. Encore une fois, il n'a qu'à moitié raison. Effectivement, ses enquêtes gênent les préparatifs des *Porteurs*. Et ils ont donc décidé de le faire surveiller et, comme Triple Shooter est du genre paranoïaque, ils se sont fait repérer. Si les PJ sourient, l'homme leur montre une dizaine de photos de vans blancs, sans marque distinctive, avec de fausses plaques de la Louisiane (il a vérifié) et, très clairement, une personne, côté passager, qui mitraille avec un zoom télescopique. Mais ce n'est pas tout. Les véhicules et les méthodes ne ressemblent pas du tout à ceux des hommes de Walken. Les joueurs doivent se demander s'il n'y a pas une autre organisation qui agit aussi dans l'ombre.
- Cette dernière information, Triple Shooter ne la donne que si nos héros acceptent ses conditions. Il veut participer à l'enquête, il veut enregistrer le témoignage de tous les PJ et pouvoir les diffuser. Et, bien entendu, il veut l'exclusivité de l'affaire. Interdiction totale de parler à un autre journaliste (car

c'est comme ça qu'il se définit). Lorsque ses serveurs ont été attaqués, il a été capable de contrer les petits curieux et, mieux, de remonter jusqu'à eux. Il a, à son tour, visité les serveurs des pirates. Il n'a pas pu rester bien longtemps, mais assez pour piocher au hasard quelques données. Il a été étonné de tomber sur une série de calculs astronomiques concernant des conjonctions planétaires qualifiées de « *propices* », la prochaine ayant lieu dans X jours (remplacez le X par le nombre de jours restant avant la conjonction astrale). Il n'a pas pu récupérer le contenu d'un dossier ultra sécurisé, mais a eu accès au nom du dit dossier : Kirottu. En utilisant un traducteur en ligne, il a déterminé que cela signifiait « *maudit* » en finnois. Il n'en sait pas plus, mais pense que si le dossier était verrouillé à ce point, c'est qu'il devait être important. Enfin, il a repéré que plusieurs dossiers, les plus protégés, portaient le même symbole : un trait dont la partie supérieure est surmontée par un cercle hérissé.

Si on lui parle de Walken et de ses hommes en noir, Triple Shooter ricane. Il les connaît bien puisque plusieurs fois ils lui ont demandé de s'occuper de ses affaires. Il sait qu'ils peuvent être violents et soupçonne même que certains n'hésitent pas à utiliser des explosifs pour éliminer ou effrayer les ennemis politiques du sénateur Miller. Mais d'après lui, « *ses* » hommes en noir, « *ses* » pirates, sont autrement plus organisés et plus puissants.

Emma Bourne

« *Boissier City, appelée simplement Boissier est la banlieue cosue de Shreveport, de l'autre côté de la Red River. Bien entendu, tous les quartiers ne se valent pas et la résidence où habite Emma Bourne, au 1003 Norris Street, est*

à peine plus élégante qu'un trailer park. Le pavillon de Bourne n'est en rien extraordinaire. Le jardin est à peine entretenu, les murs couverts de mousse et les moustiquaires laissées au sol. Lorsque vous arrivez, vous repérez immédiatement de la fumée noire qui s'élève de derrière la maison. »

Quelques recherches sur Emma Bourne permettent de savoir qu'elle est caissière à mi-temps dans un supermarché premier prix, Walmarket, qu'elle est endettée jusqu'au cou et qu'elle a un petit casier judiciaire pour des délits de junky saupoudrés d'un peu de prostitution. Mais cela date d'une vingtaine d'années déjà. Elle a été mariée à un certain Marcelin Bourne, dont elle a conservé le nom et la maison, qui s'est tiré une balle dans la tête il y a quinze ans. Il était sans profession fixe, mécanicien, équarrisseur, vendeur de voitures, aide-soignant et jardinier.

Personne ne répond à la porte, mais il est possible d'entendre une femme jurer. Il s'agit d'Emma Bourne, qui brûle un tas de dossiers, de papiers, une bouteille de mauvais rhum à la main, affalée dans une chaise de jardin en plastique. Légalement, les PJ ne peuvent rien faire, puisqu'elle ne commet aucun crime. En revanche, leur regard sera rapidement attiré par l'une des pages qui se corne sous l'effet des flammes et le symbole qui se consume : un trait dont l'extrémité est entourée d'un cercle barbelé. Il reste quelques feuillets que Bourne s'apprête à mettre au feu. Si on l'en empêche, elle râle, crache, jure et s'affale sur son siège en plastique qui cède sous le poids. Elle est trop saoule pour vraiment réagir et lorsqu'elle chute, ses lasses lunettes de soleil tombent, pour laisser apparaître un magnifique œil au beurre noir. À y regarder de plus près, elle a aussi du sang dans la bouche, il

lui manque une dent et son maquillage cache mal une trace au niveau de la pommette. Il faut l'emmener à l'intérieur pour la dessaouler et sauver les quelques pages qui n'ont pas été brûlées.

Secouer Bourne n'est pas la solution. Cela a déjà été fait, et salement en plus. Chez elle, tout a été dévasté, les meubles ont été retournés, les matelas éventrés, les tiroirs vidés. Même le lino crasseux a été soulevé par endroit, laissant échapper quelques cafards apeurés. Un **test réussi de Obtenir des aveux (INT) difficulté 15**, permet de comprendre que la femme a plutôt besoin d'être rassurée. Pendant qu'un PJ lui parle, les autres peuvent étudier les pages sauvées. Il s'agit des mêmes feuillets cryptés que chez Gilley et il y a aussi deux photos de surveillance de jeune fille blonde qui pourraient sortir tout droit du dossier du tueur, si la date indiquée au dos n'était pas postérieure de deux jours à l'arrestation du docteur. Il y a même un nom, Annabelle Lewis, Bridgewater, NJ. Renseignements pris, la fillette, devenue une jeune femme est en parfaite santé. Ces documents constituent donc la preuve que Gilley avait un complice.

Son histoire

Bourne explique aux PJ les plus diplomates comment elle est entrée en possession des fichiers. Feu son mari, Marcelin Bourne, était un petit malfrat lorsqu'elle l'a connu il y a plus d'une vingtaine d'années. C'est lui qui la prostituait et qui la fournissait en drogue. Leur couple n'allait nulle part et tous deux enchaînaient des petites peines de prison en attendant la grosse bêtise...

Puis, un soir, Marcelin est arrivé avec un paquet d'argent. Il a refusé d'en expliquer la provenance, mais a déclaré que si Emma et lui se rangeaient et arrêtaient les conneries, ils pourraient vivre confortablement pendant

quelques années. Plus de passes, plus de drogue, des petits boulots pour donner le change et un pactole régulier en échange. Bien entendu, elle ne devait pas poser de question et ne jamais demander où allait celui qui devait devenir son époux quand il partait pendant plusieurs jours au volant de sa camionnette.

Les années passèrent et puis, un soir, Marcelin est revenu, paniqué. Il est allé dans son bureau, toujours fermé à clef et en a sorti un tas de cartons très lourds. Il en a ensuite caché une partie sous la maison (qui n'a pas de cave, mais qui est légèrement surélevée). Emma ignore ce qu'il a fait du reste. Puis, sans explication, il a disparu de la circulation. Emma n'était pas stupide. Elle a fait le lien avec l'affaire du tueur en série surnommé le docteur. Elle savait que Marcelin travaillait avec un certain « *Monsieur G* ». Elle a donc décidé de changer les cartons de place et de jouer les imbéciles. Elle a bien compris que plusieurs fois, des voleurs avaient fouillé la maison, y compris le demi-sous-sol. Ils savaient où chercher. Marcelin fut retrouvé, une balle dans la tête, sur les rives de la Red River. La thèse du suicide a été retenue, puisque l'homme n'avait pas vraiment d'ennemis et qu'il s'était officiellement rangé depuis des années. Sa femme, elle, pense qu'il a été abattu par les mêmes personnes qui cherchaient les cartons. Elle ignore pourquoi ils ne sont jamais venus lui poser de questions par la suite.

Mais, admet Emma, l'argent a fini par manquer. Alors, elle a ouvert un des cartons et a obtenu la confirmation que son époux était le complice du tueur en série, sinon un tueur lui-même. Elle a donc décidé de contacter Gilley. Elle s'est fait passer pour une admiratrice de tueurs en série (ayant vu un documentaire sur le sujet) et s'est arrangée pour faire passer des mots clés dans ses lettres d'amour

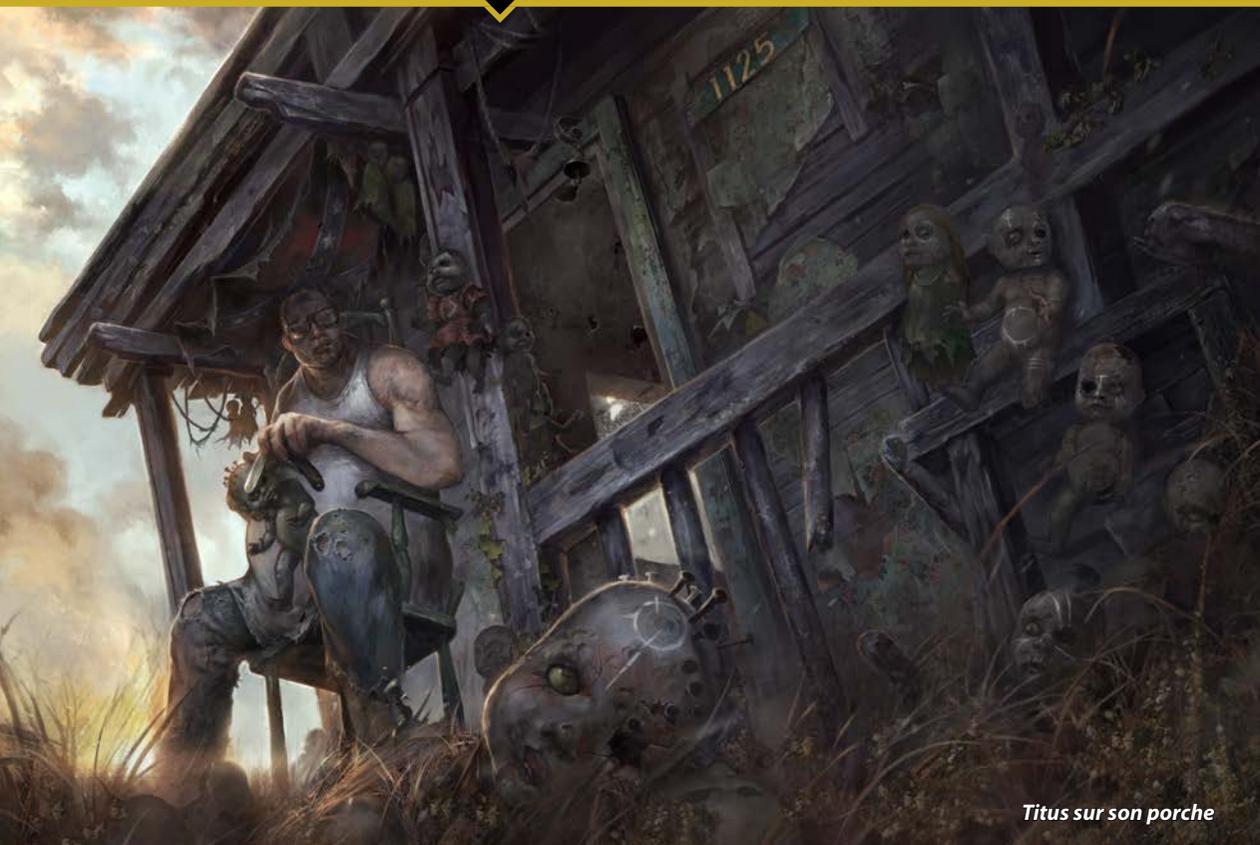
(Monsieur G, par exemple). N'ayant pas de réponse, elle a ajouté quelques détails, ce qui l'a rendue suspecte aux yeux de Bradley, puis des menaces à peine voilées sur la possibilité de livrer tous les documents à la police.

Elle n'a jamais été attaquée ni questionnée par les *True Knights*, tout simplement parce que l'organisation était proche de l'extinction au cours de toutes ces années. Ses derniers membres ont simplement fouillé là où Marcelin Bourne leur avait dit de chercher une partie des documents, promettant de dire où se trouvait le reste en échange d'argent, d'un passeport et de la liberté. Étant revenus bredouilles, les *True Knights* l'ont éliminé. Autant pour le punir que pour le faire taire. Certains d'entre eux étaient persuadés qu'il était l'indicateur de la police.

Pour en revenir à Emma, sa stratégie n'a pas fonctionné. Gilley n'a jamais répondu. Elle a essayé de le rencontrer, mais comme elle n'avait aucun lien avec l'homme, la requête a été rejetée. Finalement, elle a laissé tomber et continué à voter.

La situation a changé il y a un mois lorsque sa maison a de nouveau été visitée, à trois reprises. Chaque fois, son pavillon a été ravagé et, la dernière, elle a retrouvé la tête de son caniche dans le congélateur. Bien entendu, elle n'a pas prévenu la police.

Il y a deux jours, un homme s'est présenté à elle. Il s'agissait d'un gros bras de Walken, mais elle n'en savait rien. Il a exigé qu'elle lui remette les cartons et, face à son refus, il l'a frappée plusieurs fois avant de saccager à nouveau la maison. Il a promis de revenir. Il ne l'a pas fait et elle ignore pourquoi. Il va, en fait, suivre les PJ et deviner où ils vont. Lassée, terrifiée et complètement saoula, elle a décidé de mettre un terme à cette histoire en brûlant tous les papiers de son mari. Lorsque



Titus sur son porche

les PJ sont arrivés, elle finissait de détruire le contenu du dernier carton. Elle se moque de finir avec une balle dans la tête : cette histoire l'a brisée et elle n'arrive pas à oublier les photos qu'elle a vues.

Elle sait où se trouve l'autre partie des documents : chez le frère de Marcelin, Titus Bourne. Lorsque son époux a été retrouvé mort, elle a contacté son frère, qu'elle n'avait jamais rencontré puisque les deux hommes étaient fâchés depuis le décès de leurs parents, pour lui apprendre la nouvelle. Pour toute réponse, elle a eu droit à des jurons, des insultes et Titus lui a demandé ce qu'il devait faire des boîtes de « *Marceau* », probablement le surnom qu'il donnait à son frère. Elle a

raccroché et n'a plus eu de nouvelles. Elle peut donner l'adresse de Titus Bourne, puisqu'il aurait dû toucher une part de l'héritage, mais il n'est jamais venu la réclamer : 300, Edwards Rd, Doyline, Louisiane, à une grosse trentaine de minutes au sud-est de Shreveport.

Maintenant, elle veut simplement qu'on la laisse en paix. Si Bradley est présent, il l'arrête et la fait boucler. On la retrouvera pendue dans sa cellule le lendemain. Si on la laisse tranquille, elle se fait sauter la tête au fusil de chasse.

Titus

Marcelin a caché une partie des documents chez son frère Titus, juste avant



QUE CHUCHOTENT LES POUPÉES ?

Titus a développé une légère schizophrénie et attribue aux jouets les voix qu'il entend. Tous ses « *enfants* » portent le nom d'une des victimes prises en photo (à l'exception, bien entendu, d'Alicia). Les PJ peuvent reconnaître ces noms et s'étonner de la mention d'autres noms (des fillettes jamais identifiées et dont les corps n'ont pas terminé dans la cuve de la station d'épuration). Selon lui, les poupées sont toujours tristes et il les mutilé pour les « *protéger* » de leur tristesse. Il ne sait pas pourquoi, mais cela semble fonctionner. Elles lui parlent de leurs vies d'avant les enlèvements et des tortures, mais aussi de quelque chose de terrible qui va arriver bientôt : « *le chant des anges* ».

de se faire capturer et tuer. Comme le reste des rapports de Gilley, tout est crypté, sauf, bien entendu, les photos, les schémas, les dessins. Or, Titus est un handicapé mental, juste assez intelligent pour habiter seul dans sa ferme au milieu des bois marécageux. Il vit d'une maigre pension et de petits boulots saisonniers. Alors que son frère était un malfrat, il n'y a pas une once de méchanceté chez Titus. Sa carrure et sa force peuvent le rendre effrayant, mais il est en fait inoffensif. Lorsqu'il a appris l'assassinat de son frère Marcelin, il a regardé dans les boîtes de documents. Son esprit faible n'a pas résisté devant l'horreur. Dépassé par les images, les symboles, la violence il a écumé ensuite les décharges locales pour trouver des poupées et recréer sur les jouets les marques mystiques qu'infligeait le docteur Gilley à ses victimes. Sa façon à lui d'exorciser le mal. Pendant toutes ces années, il a décoré la cabane au fond de son petit champ en friche avec les poupées torturées, essayant de trouver un sens à ce qui n'en avait pas. Dans la maison crapouille où il habite, il n'y a rien. Tout est au fond de la cabane. Il est obsédé, apeuré, mais surtout perdu. Il parle à ses poupées qui lui répondent, « *mais qu'à lui, parce qu'elles sont timides* ». Il leur donne des noms, leur trouve des vêtements et leur joue du banjo. Pour les protéger, des « *méchants* », il a piégé sa propriété et ses chiens Bob et Bud montent la garde en permanence.

« *Vous avancez sur un chemin de terre qui traverse des champs en friche. Il mène au fond des bois inondés en partie par un marécage. Vous arrivez enfin en vue d'une petite maison délabrée et minable. La propriété est bordée de vieux grillages. Une carcasse de camionnette encombre la cour...* »

Lorsque Titus entend qu'une ou plusieurs voitures s'engagent sur le



TITUS

NC 1/2

FOR +4 DEX +0 CON +2

INT -2 PER +1 CHA -2

DEF 10 PV 10 Init 10

Mains nues +4 DM 1d4+4 temporaire

Fusil de chasse (50m) +1 DM 1d10

CHIEN

NC 1/2

FOR +1 DEX +1 CON +1*

INT -4 PER +2* CHA -2

DEF 11 PV 6 Init 12

Morsure +2 DM 1d6+1

Odeur : l'odorat supérieur des chiens leur permet de lancer deux d20 et de garder le meilleur résultat à tous les tests de PER.

chemin de terre menant à sa maison, il va se cacher derrière une carcasse de camionnette, fusil de chasse en main (deux coups seulement, il n'a pas pensé à prendre d'autres cartouches). Il intime l'ordre aux intrus de partir de sa propriété. Si un PJ a choisi de contourner les grillages antédiluviens, il doit réussir un **test de PER difficulté 15**, pour éviter les pièges à loups rouillés cachés un peu partout (**dégâts 1d4 et test de FOR, difficulté 15** pour se dégager si on ne connaît pas l'astuce (simplement lever le loquet au lieu de tirer), sinon, pas de test).

Il y a aussi des cordelettes de pêche tendues et reliées à des boîtes de conserve (**difficulté 15 pour les**

repérer) qui ruinent toute approche discrète si on ne les repère pas.

Malgré ce dispositif, si un PJ parvient à se faufiler derrière Titus et le menace de son arme, le géant se rend en pleurnichant et en demandant qu'on ne fasse pas mal à « *ses petites* » (cette phrase devrait donner la chair de poule aux joueurs, surtout s'ils pensent que l'homme est un sadique, comme son frère). En revanche, si un ou plusieurs PJ font l'erreur de tenter une attaque au corps à corps (ou de le menotter), Titus va se défendre comme une bête et jusqu'à ce qu'il soit assommé ou tué.

Si les PJ ne le surprennent pas, derrière la carcasse de sa voiture, il tire une fois en l'air, puis se replie vers la cabane au fond de sa propriété. Laissez, une fois de plus, l'imagination des joueurs travailler. Vue l'étrangeté de la décoration extérieure, que peut bien cacher la cabane ? En vérité, rien, en dehors des documents laissés par Marcelin. Titus a été tellement obsédé par ce qu'il a vu, qu'il a couvert les murs vermoulus des pages manuscrites, des schémas, des photos. Le tout est éclairé à la bougie ou à la lampe à huile (et donc, si les PJ tirent, ils peuvent mettre le feu et même tuer Titus qui tentera de sauver ses poupées).

Il y a sur les murs de cette cabane et dans les cartons de quoi relancer l'affaire du Docteur avec la preuve d'une complicité et d'un financement

extérieur. Bourne a consigné tous les versements en liquide faits à Gilley, sans en préciser la source mais, clairement, il n'avait pas les moyens d'entretenir lui-même le docteur. Les PJ doivent alors expliquer à Titus (ou le convaincre, d'une façon ou d'une autre), qu'ils sont dans l'obligation de récupérer tous les documents, et, bien entendu, à plus long terme, les poupées.

Techniquement, il est difficile de l'arrêter (il est peu probable que les PJ possèdent une autorisation de perquisitionner ou même de simplement d'entrer sur son terrain). Titus ne comprend pas le concept de la mort de son frère. Il est persuadé que Marceau va venir chercher les cartons et il est un peu embêté parce qu'il les a ouverts malgré les consignes (les PJ peuvent jouer sur la peur du géant).

Au milieu de la discussion, le groupe entend à peine quelques « *plops!* » tout autour. De la fumée s'élève et la vision se brouille. L'un des PJ sent qu'on lui prend son arme et une voix (un **test réussi de PER difficulté 10** permet de reconnaître celle de Walken) déclare froidement : une balle dans la tête du crétin et après, brûlez-moi tout ça...

Vous pouvez à présent faire passer les personnages au niveau 4 selon les règles habituelles de *CO contemporain* avant de poursuivre avec le dernier scénario.

SCÉNARIO 3 : L'HYMNE DES ANGES

EN QUELQUES MOTS

Les PJ, recherchés pour des crimes qu'ils n'ont pas commis, se retrouvent au milieu de l'affrontement entre *Pure Knights* et *Porteurs du Saint Hymne*.

Les seconds ont discrètement suivi nos héros et attendu que leurs rivaux, se sentant en danger, sortent du bois et les conduisent à Alicia. Alors que le sénateur Miller va amener aux

PJ des explications façon « grand méchant qui révèle son plan », les *Porteurs* vont attaquer et récupérer Alicia pour l'emmener là où ils comptent la sacrifier et tenter d'exploiter ses pouvoirs. La seule personne capable d'aider les PJ n'est autre que le docteur Gilley. Il va falloir le libérer pour préparer la grande scène finale.

FICHE TECHNIQUE

TYPE • Évasion/Infiltration
PJ • 4 à 6 PJ de niveau 4
MJ • Tous niveaux
Joueurs • Tous niveaux

ACTION ★★★

AMBIANCE ★★★

INTERACTION ☆☆☆

INVESTIGATION ☆☆☆

Introduction : gueule de bois

« Le contenu d'un seau d'eau glacée vous gifle le visage. Vous vous réveillez. Vous êtes attachés à des chaises par des lanières en plastique. Il fait sombre. Dehors, vous entendez la tempête qui s'abat sur le bâtiment où vous vous trouvez. Il règne une odeur d'humidité et de mauvaise nourriture. Le sol est carrelé, mais plusieurs carreaux sont cassés. La lumière laisse apparaître devant vous une ligne de personnages masqués, en robes et portant des cagoules. »

Un **test réussi de Remarquer un détail (INT) difficulté 20**, permet de deviner que les PJ se trouvent dans une ancienne cantine, peut-être au sein d'une prison ou d'un hôpital. Les PJ qui ont réussi ce test de déduction peuvent alors deviner qu'ils ont de grandes chances de se trouver au centre correctionnel de Fortch-Wade, quarante minutes au sud-ouest de Shreveport, une prison définitivement fermée en 2012 après des coupures budgétaires décidées par le sénateur Miller. Avant la fermeture, il s'agissait surtout d'un centre de désintoxication pour prisonniers.

Si un PJ réussit son test et décide de montrer à ses interlocuteurs, ceux qui viennent de le réveiller, qu'il sait parfaitement où il se trouve, les interrogateurs sont déstabilisés. Il bénéficie d'un bonus de +10 à toutes les interactions pour la suite de la scène.

Les personnages devant les PJ ne portent pas de capuches pointues, comme celles du Ku Klux Klan par exemple. Maintenant, les PJ ont vécu

en Louisiane suffisamment longtemps pour reconnaître les symboles et les couleurs d'une organisation suprématiste. Certaines décorations sont différentes de celles du KKK et la rose stylisée que tous arborent ressemble grandement au trait terminé par un cercle épineux.



Un **test réussi de PER difficulté 15**, permet de reconnaître la voix du sénateur Miller (**difficulté 20** pour reconnaître celle de Walken qui est moins typée). Si on le confronte, le politicien ricane et retire son masque de bon gré. La situation est tellement grave qu'il se moque d'être reconnu. Il parle alors à bâtons rompus avec les PJ. Il est étrangement exalté.

Des réponses

Le rôle des *Pure Knights* ?

Miller définit son organisation comme les protecteurs ancestraux des pouvoirs de la Kirottu, symbole de la pureté de la race blanche. Il n'a rien à voir avec ces corrompus qui cherchent à l'exploiter. Notez qu'il ne dit pas que son organisation protège la porteuse des pouvoirs, mais bien les pouvoirs eux-mêmes.

Qui sont les corrompus ?

Il accuse les *Porteurs du Saint Hymne*, « un groupuscule, judéo maçonnique,

bien entendu », d'avoir trouvé le moyen d'éliminer l'aléatoire dans la transmission des pouvoirs de la Kirottu. Il affirme que cette dangereuse secte est capable, par des rites impies, de désigner qui sera la prochaine porteuse. La mère d'Alicia, qui voulait un enfant viable, aurait ainsi vendu son bébé à naître à ce culte satanique. Mais, prise de remords, elle aurait finalement décidé de confier sa fille aux *Knights* pour leur donner une chance de la purger de sa malédiction et d'arrêter la transmission de cette dernière.

Comment exorciser Alicia ?

Certes, cette « *délivrance* » est cruelle, douloureuse et souvent mortelle pour le sujet, mais au moins, aucune autre enfant ne souffrira après ce que proposent les *Knights*. Pour lui, la purification de la Kirottu serait un signe porteur d'espoir et un symbole fort de la domination totale de la race blanche. (Par l'extermination des autres, ça va sans dire).

Le docteur Gilley était-il un membre des *Knights* ?

Oui, il a tué et torturé des enfants. (Certains hommes masqués se tournent alors les uns vers les autres, surpris. D'autres ne bronchent pas). Mais c'était pour le bien de tous et pour sauver l'humanité. Il lui a fallu tester ses théories sur de nombreux sujets et, lorsque la Kirottu lui a enfin été amenée, il était sur le point de réussir la délivrance finale. Ce sont les adversaires des *Knights* qui ont prévenu la police et les PJ, ensuite, ont tout gâché.

Que va-t-il se passer maintenant ?

Une conjonction astrale est sur le point de se produire et les *Porteurs du Saint Hymne* veulent en profiter pour exploiter les pouvoirs de la maudite. Selon leurs croyances, son sacrifice permettrait à l'humanité d'accéder à un nouvel âge et d'entendre le chant des anges (chant qui s'est arrêté

lorsqu'Adam et Ève furent chassés de l'Eden). Les *Knights*, eux, pensent que ce meurtre dans ces conditions ne fera que damner définitivement une humanité qui a été reniée par le Divin pour une bonne raison : l'élite blanche est désormais trop corrompue par les races inférieures. Elle n'est actuellement pas en état de recevoir la Révélation. Découvrant que la conjonction était proche, il a été décidé d'enlever Alicia avant que les *Porteurs* ne le fassent. Et aussi de lancer le rituel de purification en suivant les indications de Gilley depuis sa prison (il ne précise pas que l'infirmier, Cain, est un complice). Le sénateur Miller (il préfère se faire appeler le Grand Dragon) a tenté de prévenir les PJ qu'ils ne devaient pas intervenir. Mais ils n'ont pas écouté les avertissements et, maintenant, il doit être plus « *radical* ».

Les PJ vont-ils mourir ?

Dès que le rituel sera terminé (avec la mort de la jeune femme ou la purge et la destruction à tout jamais de ses pouvoirs), les prisonniers seront libres de partir. Mais qu'ils ne se réjouissent pas trop : les *Knights*, avec des complacités un peu partout dans la police et la justice, ont monté de toutes pièces les preuves de leur culpabilité dans les meurtres de plusieurs PNJ : Titus, la veuve Bourne, mais aussi Bradley et, c'est en cours d'exécution en ce moment même, la sœur d'Alicia. Tout est parfaitement ficelé et personne ne prendra au sérieux des PJ qui parleraient d'une société secrète, de pouvoirs magiques, etc.

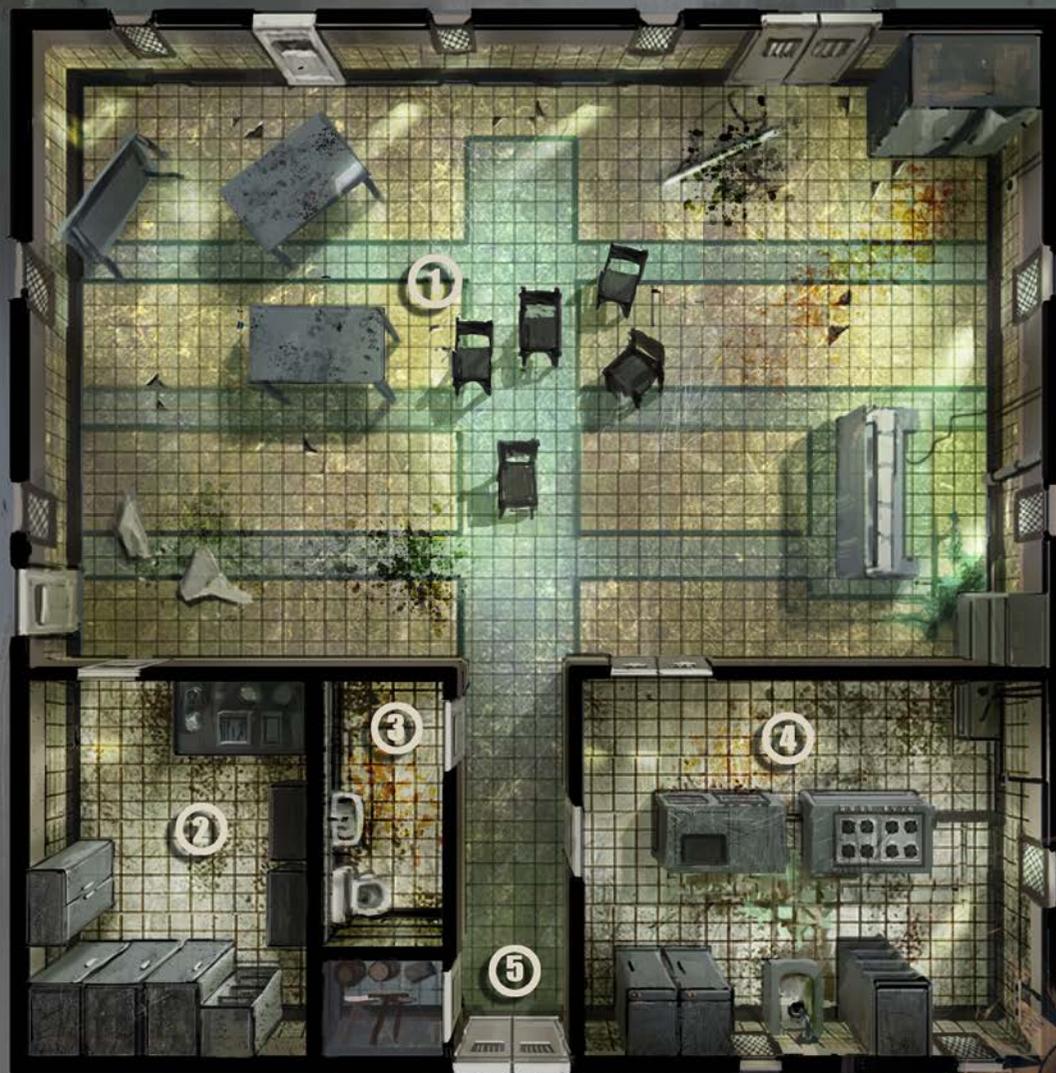
Un nouveau joueur dans la partie

« La lumière s'éteint sans prévenir. Des coups de feu résonnent dans votre dos. Dans une semi-obscurité, vous voyez certains membres des Pure Knights s'effondrer, le crâne explosé, alors

DE LA FLAMBOYANCE ET DE LA FOLIE

N'hésitez pas à rajouter un peu folie, de la rhétorique raciste classique, ou ce qui vous passe par la tête. Le sénateur Miller semble complètement pris dans son rôle de grand manipulateur et la tempête qui fait rage à l'extérieur ajoute à l'ambiance de fin du monde. Les joueurs ne doivent jamais savoir s'il s'agit d'un dément ou si ce qu'il prétend recèle un fond de vérité. Après tout, les PJ ont été les témoins de phénomènes étranges, mais pas inexplicables. À travers les masques, les prisonniers peuvent observer des yeux fous. Pire, comme les *Knights* sont tous armés de fusils automatiques, nos héros vont remarquer que les doigts sont crispés sur les armes et que les mains tremblent. Parfois, l'un d'entre eux laisse échapper un virulent « *amen !* » Les PJ ont bien conscience que la dernière fois qu'ils ont été témoins d'une telle frénésie, c'est lorsqu'ils ont sauvé la petite Alicia et que les membres des gangs les ont attaqués (scénario 1). Cette constatation ne devrait pas les rassurer outre mesure, d'autant qu'ils peuvent sentir cette nervosité monter en eux aussi. Indiquez que les PJ ont perdu momentanément 1 point de CHA (ou de SAG). Cette perte devrait permettre de comprendre qu'Alicia n'est pas loin, qu'elle est sans doute torturée et, pire, que les PJ vont rapidement perdre les pédales à leur tour.

La cafétéria



1 - Cantine
2 - Réserve

3 - Toiletttes
4 - Cuisines

5 - Entrée principale

que d'autres se précipitent vers les sorties. »

L'attaque des *Porteurs* est fulgurante. Les *Knights* n'ont rien pour se mettre à couvert et constituent des cibles parfaites, alignés ainsi en rangs d'oignons.

Bouger

C'est le moment pour les PJ de se laisser tomber sur le côté pour éviter les balles, puis de filer vers l'une des portes. Les lanières maintiennent leurs poignets dans le dos, mais ne sont pas reliées à leurs chaises, et leurs jambes sont libres.

Se libérer

Il est extrêmement difficile de briser les liens par la force tant qu'ils sont dans le dos (**difficulté 25**). Si un PJ arrive à les passer devant (en réussissant un **test de Acrobatie DEX de difficulté 10**), il peut les briser en réussissant un **test de FOR de difficulté 15** (mais subir une perte de **1 point de DM** en se blessant). Casser les liens des autres est alors assez simple.

S'équiper

Si un ou plusieurs joueurs y pensent, il est possible de récupérer au passage un fusil automatique sur l'un des *Knights* morts (deux fusils max). Toutes les affaires personnelles des PJ ont disparu à tout jamais (armes, téléphones, clés de voiture, papier). Ils n'ont plus que leurs vêtements.

Sortir vivant

Dans la panique, Miller et Walken ont pris la fuite dans la même direction que les PJ. Tous se retrouvent dans une cuisine industrielle abandonnée. Il n'y a plus d'ustensiles, donc plus de couteaux, si les joueurs demandent, mais assez de meubles en métal pour couper des liens facilement. Miller a un énorme revolver qui tremble dans ses mains. Walken, blessé au ventre, a un pistolet mitrailleur. Le sénateur a perdu

MILLER

NC 1/2

FOR +2 DEX +0 CON +1

INT +2 PER +0 CHA +3

DEF 10 PV 14 Init 10

Pistolet lourd (20m) +4 DM 1d10

Voie du discours rang 5

WALKEN

FOR +1 DEX +2 CON +1

INT +1 PER +1 CHA +1

DEF 12 PV 18(3) Init 10

Pistolet mitrailleur (30m) +7 DM 2d6+1

Voie des armes à feu rang 2

Voie du corps à corps rang 2

Voie de l'investigation rang 3

toute contenance et se cache derrière son homme de main qui lutte pour ne pas sombrer dans l'inconscience.

La négociation

La première réaction de Walken et Miller sera de tirer sur les PJ lorsqu'ils arrivent. N'hésitez pas à tricher et faites s'écraser les balles autour des policiers sans les toucher, il ne s'agit que d'un avertissement. L'objectif de cette scène est une négociation. Tendue, certes, mais vous pouvez réserver les scènes d'action pour la fuite du lieu.

Miller est prêt à abandonner Walken s'il a la moindre chance de s'en tirer.



Le destin de Walken est plus ou moins scellé, puisqu'il est salement blessé. Il

ET SI... IL FAUT SAUVER MIRANDA



Miller explique que la sœur d'Alicia va être exécutée. Lorsque les PJ seront libres de leurs mouvements, ils peuvent tenter d'empêcher le meurtre. Ils peuvent appeler la police, la future victime, ou intervenir directement. Si c'est le cas, l'assassin, s'il est capturé, peut être interrogé et indiquer l'emplacement d'une cache d'armes assez conséquente et probablement bien utile pour la suite de l'histoire.

Bien entendu, le sénateur Miller accepte de répondre à d'autres questions si elles lui permettent de se mettre en valeur. Il admet bien volontiers les échecs passés des *Knights* (après le sauvetage d'Alicia, l'organisation a quasiment été annihilée), mais souligne que depuis qu'il est « *aux affaires* » tout va mieux et, enfin, la malédiction va être levée. Il va même jusqu'à préciser que la bombe qui a explosé sous la voiture de Porthia Ryes et qui l'a défigurée était du fait de son *Nighteagle* (le titre de Walken).

(suite marge page suivante)

(suite marge page précédente)

Soudain, une douleur intense vrille les cerveaux de toutes les personnes présentes dans la pièce.

Au loin, dans une autre salle du complexe, un hurlement de douleur résonne (il s'agit d'Alicia). Miller grimace en se frottant les tempes. Les PJ reconnaissent immédiatement ce type de souffrance.

Ils l'ont déjà subi à la fin du scénario 1, lors de la libération de la fillette, mais également s'ils sont revenus dans la station d'épuration. Les autres hommes masqués sont crispés sur leurs armes et prêts à tirer au moindre mouvement.

Des petits points rouges apparaissant au niveau de leur front ne vont pas leur en laisser le temps...

n'est pas impossible qu'un PJ se charge de lui faire la peau. La mort du sénateur Miller est laissée à votre libre appréciation. Qu'elle soit veule et stupide de préférence.

Il est toutefois capital qu'il livre deux informations aux PJ avant de rencontrer son destin. S'il n'en a pas le temps, un *Knight* gradé ou Walken s'en chargera.

- Il ne comprend pas comment les *Porteurs* ont réussi à remonter jusqu'à la prison. La cachette était le secret le mieux gardé du monde. En fait, si les PJ cogitent un peu et se fouillent eux-mêmes, ils peuvent découvrir que des mouchards ont été placés dans leurs vêtements, leurs chaussures (et leurs voitures, mais elles sont loin). Les *Porteurs*, depuis le début, suivent leurs moindres mouvements et les ont même placés sur écoute. Sans le savoir, les PJ ont mené l'organisation secrète à Alicia.
- La seconde information est bien plus importante. Il faut retrouver Alicia et la libérer ou la tuer. Miller pense sincèrement que si les *Porteurs* arrivent à leurs fins, une catastrophe de dimension biblique va survenir. Malheureusement, une seule personne est capable de retrouver Alicia :



**Mercenaire
des Porteurs**

MERCENAIRES

NC 2

FOR +1 **DEX** +2 **CON** +1

INT +0 **PER** +1 **CHA** +0

DEF 16 (RD 8) **PV** 19 **Init** 16

Couteau +4 **DM** 1d4+3

Fusil d'assaut (80m) +4 **DM** 2d8+2

Grenades offensives +4

Attaque double (L) : le mercenaire peut réaliser deux attaques, la seconde est effectuée avec un d12 au lieu du d20.

le docteur Gilley. Il faut absolument le faire sortir de sa cage. Miller donne alors le nom d'un membre secret de l'organisation qui ne peut être contacté qu'en cas d'extrême urgence et qui pourra aider à faire évader Gilley : le juge Anton Mercier. Il suffit de lui donner le mot de passe suivant : « *Elain* » (É-la-y-nn).

L'évidence, c'est que les *Pure Knights* appartiennent désormais à l'histoire. Les PJ ne peuvent compter que sur eux-mêmes. Miller sait qu'en faisant passer le signal au juge Mercier, la première mission de ce dernier sera de le faire éliminer et remplacer. Cela ne l'empêchera pas de vouloir fuir et survivre coûte que coûte, même en trahissant ceux qui l'aident. Libre à vous et à vos PJ de faire ce que bon vous semble de Miller.

Les mercenaires des *Porteurs*

Selon le timing qui vous arrange – mais gardez en tête que la négociation avec Miller doit absolument rester tendue et que les PJ sont sous pression – les assaillants vont tenter de pénétrer dans la cuisine. Les mercenaires aux ordres des *Porteurs* ont reçu l'ordre de ne laisser aucun témoin. Ils ont déjà délivré et récupéré Alicia. Les PJ ne la verront pas dans cette scène. Quelques chariots abandonnés peuvent ralentir les mercenaires, mais il y a quatre portes (dont deux qui mènent au réfectoire), donc il est impossible de se barricader complètement.

Se cacher dans le mobilier est une option temporaire viable (**test de discrétion (DEX), difficulté 10**) puisqu'il est essentiellement métallique et, comme les attaquants utilisent des lunettes thermiques permettant de voir dans le noir et à travers la fumée, ils ne pourront repérer des PJ cachés. Mais tôt ou tard, il faudra fuir les lieux. Il est possible de tenter de s'échapper par l'une des autres portes (**utilisez le plan pour vous repérer dans la prison**).

Inspirez-vous des films de siège pour toute la scène, avec des *Knights* paniqués qui se font tirer comme des lapins, des adversaires invisibles et presque invincibles. Si Nola fait partie des PJ, elle reconnaît immédiatement les tactiques d'assaut des mercenaires et bénéficie d'un bonus de +10 à tous les tests permettant d'anticiper les actions des adversaires (type d'attaque au corps à corps, lieux d'embuscade, communication, etc.).

La sortie

Une fois dehors, il est possible de récupérer un véhicule des *Knights* à condition de rebrancher les fils sous le tableau de bord, puisque toutes les voitures ont été sabotées par les mercenaires des *Porteurs*. Partir à pied est également possible, mais il faut composer une bonne heure et demie dans les bois et sous la tempête avant d'arriver à Spring Ridge, au nord, qui n'est pas beaucoup plus qu'un croisement avec un magasin, deux restaurants fermés, une caserne de pompiers et une station essence.

Sur la piste d'Alicia

Trouver le juge mercier

Les PJ connaissent le juge Mercier et, effectivement, il est impossible de le soupçonner d'appartenir aux *Pure Knights*, puisqu'il est afro-américain. Lorsqu'il n'est pas au palais de justice de Shreveport (1244, Texas Avenue), il est dans sa résidence donnant sur Cross Lake, 4981, Mapple Point Drive.

Cette adresse personnelle peut être récupérée auprès de contacts journalistes ou notables, car le juge a souvent organisé des galas de charité dans son domaine.

Le contexte désormais

Recherchés !

La situation des PJ est compliquée. Dès qu'ils ont un moyen d'écouter la

LE CENTRE CORRECTIONNEL DE FORTCH-WADE

Ce centre a été définitivement fermé, mais Miller a utilisé son statut de sénateur pour se servir du bâtiment sud-est. Il s'agit des parties communes (cantine, cuisine, machines à laver, ateliers, bureaux et infirmerie principale) et elle est donc bien moins cadennassée que le complexe principal (qui abrite les geôles). Plus aucune porte intérieure n'est fermée à clef. En revanche, le verre des fenêtres est renforcé d'un tramage et de grilles. L'ensemble n'est plus nettoyé, mais globalement toujours en bon état (quelques faux plafonds sont tombés ici et là, suite à des fuites dans le toit, et certains néons pendent). Toutes les portes sont épaisses (si elles sont bloquées, il faut réussir un test de **FOR difficulté 25** pour les forcer) et celles donnant sur l'extérieur peuvent être scellées à l'aide de chaînes et de cadenas, qui se trouvent par terre à côté de chacune d'entre elles).

AMBIANCE(S)

Le premier scénario est complètement axé sur la montée brutale de la violence et de l'horreur. La seconde partie, elle, est beaucoup plus axée sur l'enquête (avec quelques scènes d'action) et sur la compréhension de l'histoire. Dans le troisième scénario, bien plus difficile à jouer que les deux précédents, les joueurs doivent arrêter de subir et s'organiser pour contre-attaquer. La trame est beaucoup plus libre. Même si le temps est compté, les PJ ont différentes façons d'arriver à la scène finale. Laissez vos joueurs s'organiser, monter des plans, exploiter leurs ressources et leurs contacts. Sanctionnez simplement les erreurs et les imprudences, mais favorisez le destin des créatifs. Adaptez-vous, soyez souple.

radio ou de regarder la télévision, ils apprennent qu'ils sont recherchés par leurs collègues, considérés comme dangereux et armés. On leur reproche plusieurs meurtres (peut-être pas encore celui de Miranda) et les médias commencent à mettre en doute leur statut de sauveurs.

La tempête ?

Seul point positif, la tempête et le début de folie collective qui ont ravagé la ville semblent s'être calmés pour le moment. Alicia n'est plus torturée. Les journalistes préviennent tout de même que la tornade n'a fait que prendre de l'altitude et pourrait redescendre sans prévenir. C'est un moyen de faire comprendre à votre table que rien n'est joué et que la grosse catastrophe reste à venir si les PJ n'agissent pas vite.

Il va falloir donc trouver le moyen de continuer le scénario sans se faire prendre. Laissez les PJ s'organiser, faire appel à leurs contacts en laissant toujours planer le doute sur une trahison possible de ces derniers, changer d'apparence et de véhicules. Bien entendu, vous allez devoir leur donner des frissons.

Voici quelques exemples de scènes à intégrer dans la suite de l'histoire :

- **Un barrage policier** : Les PJ se retrouvent bloqués dans une file de voitures. Impossible de faire demi-tour sans attirer l'attention. Lorsqu'un policier trempé jusqu'aux os arrive à leur niveau, il braque sa lampe sur leurs visages, mais ne voit pas grand-chose à travers ses lunettes mouillées. Il demande à faire ouvrir le coffre, surtout si vous savez que les PJ y ont mis des armes, mais au dernier moment il reçoit un appel sur sa radio indiquant que « *le suspect a été arrêté à Boissier* ». En fait, le barrage avait été mis en place pour attraper un criminel en fuite, pas les PJ.

- **Le collègue** : Dans une petite rue, un PJ sent un tube de métal froid se poser contre sa nuque. Il s'agit d'un collègue qui l'a reconnu et suivi pour l'arrêter. Il le fait mettre à genoux, toujours de dos et lui laisse une minute pour s'expliquer. Personne dans la police ne croit vraiment que les PJ sont des assassins, mais les ordres viennent d'en haut. Le PJ héros doit réussir un test de **CHA (persuasion) difficulté 10** pour convaincre son collègue qu'il s'agit d'un coup monté. Bien entendu, le joueur doit interpréter la scène et ses arguments lui vaudront des bonus ou des malus au test. Si c'est un échec, il faut affronter le policier, qui va raconter la rencontre à tous ses collègues et la réputation des PJ en sera d'autant plus ternie.

- **Le traître** : Un contact reconnaît les PJ et offre son aide. Il pense pouvoir obtenir une récompense s'ils sont capturés grâce à lui et va les trahir dès que possible.

- **La course-poursuite** : Bien entendu, vous avez l'option de générer une course-poursuite en voiture, sachant que les PJ connaissent parfaitement la ville et peuvent bénéficier d'un bonus pour perdre même un hélicoptère qui les traque. **Consultez les règles de poursuite page XXX de COC et notez toute une série d'obstacles ou de cascades qui peuvent avoir lieu.** Il n'est pas nécessaire d'être ultra réaliste pour gérer cette scène.

- **Le dilemme** : Les PJ sont témoins d'une attaque de pilliers sur une famille coincée dans le mauvais quartier au mauvais moment. Intervenir implique très probablement de perdre sa couverture, mais ne rien faire signifie une sale mort pour quatre innocents.

Anton Mercier

Le sexagénaire est complètement différent de Miller et de ses fanatiques. Politiquement modéré, il est cependant apprécié par la police et la population pour ses jugements sévères. Toujours calme, même face aux PJ qui sont supposément des criminels en fuite, il prend le temps d'écouter, de réfléchir et de décider. Inspirez-vous des vénérables juges dans les séries télévisées ou les films, ceux qui incarnent la sagesse et la sérénité.

Dès qu'il entend le mot de passe, il se raidit, mais essaie de conserver son calme. Oui, il est bien membre de l'organisation. Il en possède les archives, les codes et les rites, mais épurés de toutes les déviances racistes des *Pure Knights*. Il ne sait pas s'il est le dernier, mais son travail consiste à le devenir en faisant disparaître tous les membres encore vivants. Les *Knights* les plus hauts gradés savent ce qu'il en est. Miller notamment, s'il est toujours vivant. L'organisation a l'habitude de laver son linge sale en famille, comme cela a été par exemple le cas avec Marcelin Bourne. Ensuite, le juge pourra reconstruire l'organisation sur de nouvelles bases plus saines.

Mais il est d'accord avec l'analyse de Miller : seul Gilley peut localiser Alicia. Il sait lire les signes et les indications mystiques permettant de deviner très précisément où se trouve la sorcière.

Le juge Mercier a des moyens d'action limités, puisqu'il doit conserver un anonymat absolu. En revanche, il propose de passer un pacte avec les PJ. Il peut demander le transfert de Gilley vers Shreveport, justifiant que les rebondissements récents de l'affaire nécessitent de nouvelles auditions. Avec toutes les forces de l'ordre occupées par la tempête et les émeutes, l'escorte du Docteur ne devrait pas être très importante (s'il y en a une). Les PJ doivent profiter de ce moment pour le faire

évasion. Ensuite, ils doivent l'aider à localiser Alicia. Et, lorsqu'il ne sera plus d'aucune utilité, ils devront disposer de lui. Il dit ça le plus calmement du monde, alors qu'il parle à des policiers.

Le juge ne veut pas en savoir plus sur les moyens et les méthodes. Il indiquera simplement l'heure de départ depuis Angola (il s'agira très probablement d'une voiture ou d'un minivan) et le lieu d'arrivée, c'est-à-dire la prison de la ville au 755 Hope Street lorsqu'il en aura connaissance. En échange de ces « services », Mercier assure que toutes les charges contre les PJ seront levées. Il a déjà sous le coude une histoire d'infiltration et de couverture qui expliquera pourquoi les policiers ont été accusés des crimes.

Si le groupe répond par la négative, le juge secoue simplement la tête en disant qu'il comprend parfaitement. Il n'a pas les moyens d'acheter les personnages et ne le désire pas. Il se contente de les laisser partir, avant de mettre immédiatement leurs têtes à prix, car il ne veut pas que son appartenance à l'organisation soit connue.

À l'inverse, si les PJ acceptent, il peut tirer quelques ficelles pour leur donner de la marge par rapport aux avis de recherches. Les fausses preuves rassemblées à la va-vite par les amis de Miller ne résistent pas à un examen attentif et c'est justement aux juges de la ville et aux procureurs de donner leurs avis sur la question. Cela n'annulera pas les mandats d'arrêt, mais ça évitera une escalade des moyens pour la chasse à l'homme en cours.

L'évasion de Gilley

Donnez le temps à vos PJ de se préparer, de contacter leurs alliés, de trouver des armes et de planifier la libération de Gilley. À partir de maintenant et lors de la scène finale, le réseau que les PJ ont mis en place va être important. Les PJ vont également devoir opérer

TEMPÊTE

Lorsque Alicia est récupérée par les *Porteurs* et que Gideon lui explique la situation (ou plutôt sa version de la situation), elle se calme et est rassurée. Du coup, les émeutes s'arrêtent et la police n'a plus qu'à gérer les effets secondaires (arrêter les vandales et les pillards). Par contre, la tempête, provoquée par la conjonction astrale, elle, ne s'arrête que momentanément et reprendra de plus belle lorsque vous le désirerez.

CHRONOMÈTRE

Ce scénario constitue une course contre la montre.

Lorsque les astres seront propices, les *Porteurs* vont procéder au sacrifice d'Alicia et il sera trop tard.

Ne donnez pas le temps aux joueurs de tergiverser.

Poussez-les à agir (et à la faute ?). S'ils traînent, mettez-leur des embûches. Bref, ne les laissez jamais souffler.



des choix. Ils devraient vite se rendre compte que certains alliés potentiels sont tout simplement incompatibles.

De plus, il y aura quelques surprises si certains PNJ sont impliqués.

- **Les amis de Walsh.** Anciens membres de la milice de Fisher, ils sont assez simplement manipulables si on leur promet de casser de l'Illuminati. Devant les PJ, ils ne vont pas cacher leur mépris (surtout envers un agent du FBI, l'adversaire par excellence). Pire, l'un d'eux va discrètement apprendre à Walsh que Nola Nugent, si elle est présente, est celle qui a tué Fisher lors de l'assaut de son QG. Cela devrait ajouter un peu à l'ambiance... L'avantage, c'est que ces miliciens sont lourdement armés et motivés. Ils considèrent que Walsh peut être leur nouveau leader. Ils refusent catégoriquement de collaborer avec des membres de gangs.
- **Les membres des gangs.** Santino est respecté par ces jeunes qui, depuis qu'ils sont dans la rue, ont bénéficié de sa protection et de ses conseils. Ils sont armés (mais pas aussi lourdement que des miliciens). En revanche, ils sont occupés à vandaliser la ville et cela peut être compliqué de les regrouper rapidement (des renforts peuvent arriver sans prévenir et sauver les PJ d'une mauvaise situation). Ils se moquent de savoir avec qui ils collaborent et qui ils combattent, mais se méfieront des policiers qu'ils ne connaissent pas.

MARSHALS

NC 1 (Endurci)

FOR +1 **DEX** +1 **CON** +1

INT +0 **PER** +0 **CHA** +0

DEF 11 **PV** 14 **Init** 13

Matraque +3 DM 1d6+2 temporaires

Pistolet moyen (20m) +3 DM 1d8+1

Fusil à pompe (40m) +3 DM 1d10+1

- **Les collègues des PJ.** Qu'elles proviennent du SWAT, de la Criminelle ou d'ailleurs, les forces de l'ordre vont probablement tenter d'arrêter les PJ et peut-être même leur tirer dessus à vue, selon les événements des scénarios. Cependant, il y a un moyen d'obtenir leur aide : le chantage. Des PJ comme Santino ou McNab ont probablement quelques cadavres qu'ils peuvent sortir des placards pour obliger des connaissances à intervenir ou à aider. Nuget, elle, peut compter sur la loyauté presque aveugle de son équipe du SWAT (une dizaine de membres), sauf que l'un d'entre eux va la dénoncer à ses supérieurs au bon moment avec l'espoir de prendre sa place.

Lorsque vous le jugerez opportun, Mercier contacte les PJ pour leur indiquer l'heure du départ d'Angola de Gilley. Le prisonnier sera accompagné de deux Marshals et d'un infirmier (Arthur Cain, bien entendu). Les PJ ont assez de bouteille pour savoir que la voiture sera banalisée, mais probablement blindée. Il y aura sans doute deux arrêts, c'est la loi pour les transferts de ce type. La difficulté va consister à localiser le véhicule et à anticiper le trajet. En effet, avec la tempête, certaines routes seront coupées et le conducteur va sans doute devoir suivre les déviations. Ils savent aussi que le convoi doit donner de ses nouvelles au point d'arrivée (la prison de Shreveport) toutes les heures. Mais, encore une fois, avec la tempête, les communications sont

difficiles et l'alerte ne sera pas immédiatement donnée. Ce sera le cas seulement après deux heures sans appel.

La façon dont agissent les PJ est totalement laissée à la discrétion des joueurs. Vont-ils tuer leurs collègues marshals dans l'opération ? Ces derniers, bien entendu, n'hésitent pas à utiliser leurs armes. Arthur Cain, lui, peut briser la nuque d'un des fonctionnaires et dévoiler, si Miller ne l'a pas fait, qu'il travaille pour les *Pure Knights*. Il ne sait pas que son groupuscule s'est fait décrire et ignore également qu'il doit lui-même être éliminé.

Si les marshals survivent et ont reconnu les PJ, ces derniers ont un gros problème : en libérant le docteur, ils sont officiellement devenus des criminels.



Arthur Cain

Soyez logique dans la suite des événements et posez-vous les bonnes questions. Les marshals sont-ils toujours vivants ? Si oui, peuvent-ils se libérer ? Ont-ils reconnu les PJ ? Cain a-t-il l'opportunité de les assassiner froidement ? Est-ce que Gilley a une chance de s'enfuir ? Soyez juste mais dur. N'hésitez pas à sanctionner toute action mal préparée ou mal pensée.

Sacrifice

Gilley est secoué par son exfiltration. Il sait parfaitement qui sont les PJ, surtout s'il les a rencontrés quelques jours plus tôt. Il craint, à raison, pour sa vie. Si la conjonction astrale est proche, il est persuadé que la fin du monde arrive. La présence de Cain ne le rassure pas.

En effet, l'infirmier, au fil des années, a tenté de le faire parler plusieurs fois par la torture, physique et psychologique. Il est persuadé que l'exfiltration a pour but de le faire disparaître. S'il apprend que les *Pure Knights* ne sont plus (où est Cain au moment de cette révélation ?) il comprend que l'heure de sa fin est proche, mais qu'il doit contrer les *Porteurs* avant qu'il ne soit trop tard.

Il existe selon lui un moyen de localiser Alicia, mais cela nécessite un sacrifice. Il lui faut pour cela une grande quantité de sang d'une personne liée à la maudite : sa sœur ou sa mère, logiquement. Cela implique la mort de l'une des deux (si Miranda est toujours vivante). Un **test réussi de Psychologie (PER)** permet de savoir qu'il est honnête dans son raisonnement fou.

Si les PJ refusent de l'aider, il déclare comprendre, mais ne peut alors rien faire de plus. Il va falloir trouver un autre moyen de trouver la cachette de l'organisation (cf. la marge « *Comment trouver Alicia par des moyens normaux ?* »).

Si les PJ acceptent, Gilley demande à être conduit jusqu'à la mère ou la sœur. Il veut une heure seul avec l'une ou l'autre. Rappelez-vous que la mère est tout de même celle qui a « *vendu* » sa fille. N'hésitez pas à rappeler cette version des faits aux PJ, par l'intermédiaire d'un PNJ qui serait au courant, pour les pousser à agir s'ils nourrissent trop de remords. Si vous voulez rendre la scène encore plus difficile, mettez la chose suivante en scène. Lorsque les PJ arrivent sur place, Louisa Maria Amarosa vient de décéder naturellement. Sa fille est à côté d'elle, à la pleurer. Il faut le sang d'une personne vivante pour obtenir un résultat... Les joueurs auront-ils le cœur de sacrifier l'une des seules innocentes de cette histoire ? Si oui, ajoutez-en une couche avec Miranda qui les appelle à l'aide, des hurlements de terreur, des pleurs, etc.

COMMENT TROUVER ALICIA PAR DES MOYENS NORMAUX ?

Les PJ peuvent refuser de sacrifier la mère ou la sœur d'Alicia, quelle que soit la raison. Comment alors reprendre le fil de l'histoire ? Voici quelques solutions possibles. Si les PJ n'y pensent pas, amenez doucement ces suggestions par un PNJ. Soyez également très ouvert à ce que proposent entre eux les joueurs. Si une idée vous paraît bonne, suivez-la. L'objectif est que les joueurs parviennent à retrouver les *Porteurs* et Alicia. Piéger les *Porteurs*. Si les PJ ont découvert qu'ils sont traqués et écoutés, ils peuvent tenter d'attirer les mercenaires des *Porteurs* en bluffant. S'ils arrivent à en capturer un, ils peuvent le faire parler sans trop de difficulté.

(suite marge page suivante)

(suite marge page précédente)

Utiliser les micros posés par les *Porteurs* et remonter à la source. Cela nécessite un peu de matériel (que le bureau local du FBI possède), mais on peut ainsi traquer le véhicule qui suit les PJ et qui les écoute. En raison de la tempête, il n'est jamais très loin (il n'a pas besoin d'être à portée de vue, mais seulement deux rues plus loin). Porthia, en tant que détective privée, connaît parfaitement ce type de matériel d'écoute. Ensuite, il suffit de faire parler les deux marchands qui se trouvent dans la camionnette.

Utiliser les contacts pour repérer des mouvements inhabituels. Ce n'est pas la meilleure option, les *Porteurs* étant particulièrement discrets et n'ayant pas fait appel à beaucoup d'autochtones pour mener leurs opérations. Cette option implique que les PJ ne sauront qu'au dernier moment où se trouve Alicia. Ils ne disposeront donc que de peu de temps de préparation pour l'assaut de la cachette de l'organisation.

Les PJ ne doivent pas être présents pendant le rituel de localisation. Le docteur Gilley entre dans le mobile home et ressort une heure plus tard, couvert de sang, de morceaux de chair et d'intestin. Il semble avoir ingéré des bouts de sa victime. Il est probable que les PJ refusent d'entrer pour voir ce qu'il a fait, mais s'ils sont assez courageux (fous ?), ils subissent un **test de CHOC difficulté 20 (1 point de Choc)**.

L'homme déclare avoir réussi le rituel. Il ne demande rien en échange de l'information, sinon une mort rapide. Il considère avoir fait ce qu'il pouvait pour « *sauver l'humanité et ne veut plus se sacrifier* ». Il s'agit de son point de vue et les joueurs devraient tiquer en entendant ça, car toutes les factions utilisent cet argument. Encore une fois, les joueurs sont libres d'accéder à la demande de Gilley ou pas. S'ils le laissent en vie, il cherche à se suicider le plus rapidement possible. S'il est repris par la police, il est salement « *suicidé* » en prison.

Évidemment, libre à vous d'instiller alors le doute : le rituel était-il vraiment nécessaire à l'obtention de l'information ? Et si Gilley savait déjà ce que les *Porteurs* allaient faire et où ils allaient le faire et qu'il a simplement manœuvré une fois de plus pour une dernière horreur ? Selon le niveau de mystère que vous souhaitez instiller à votre histoire, laissez toutes les portes ouvertes et laissez les personnages croire ce qu'ils veulent...

Localiser Alicia

Infiltrations et inondations

Alicia se trouve au dernier étage du Silver Nugget, un des casinos abandonnés suite à la crise économique des années 2000. Les PJ connaissent bien la tour argentée qui domine la Red River au sud de la ville. Il s'agit en fait de tout un quartier, avec un centre commercial, des cinémas et un second casino, plus

ALLIGATOR

NC 2

FOR +3 DEX +0 CON +3

INT -4 PER +2 CHA -2

DEF 14 PV 15 Init 15

Morsure +5 DM 1d6+3

Embuscade : au premier tour de combat, si l'alligator peut se dissimuler dans l'eau, la cible doit faire un test de PER difficulté 15 ou être *Surprise*. S'il attaque avec succès une cible *surprise*, il inflige +1d6 aux DM et toute créature dont la FOR est inférieure à la sienne est *Renversée*.

Maintenir sa proie : lorsqu'il a réussi une attaque, l'alligator maintient sa proie dans sa terrible gueule. La victime subit automatiquement 1d4 DM de morsure par tour. La victime doit faire un test opposé de FOR. Si elle l'emporte, elle se libère. Si l'alligator, il déplace sa victime d'un nombre de mètre égal à la différence entre les deux scores (son test de FOR - le test de FOR de la victime), généralement sous l'eau pour la noyer (1d4 DM de suffocation supplémentaire par tour).

familial, qui a été fermé, muré et dont les accès ont été barrés. L'ensemble, mis en faillite, appartient à un groupe d'avocats d'affaires de New York, tous membres des *Porteurs*. Plus précisément, les documents légaux désignent un certain monsieur Elliot comme le propriétaire. Un prête-nom différent de ce Elliot veille, grâce à une milice privée, à ce que l'ensemble ne soit pas pillé. De fait, il n'y a plus aujourd'hui que des locaux vides, puisque tout le mobilier a été vendu assez rapidement. Le sacrifice devant avoir lieu dans la région, il s'agit d'un choix logique.

Reportez-vous au plan général du quartier, puis à celui du dernier étage du Silver Nugget.

Avec la tempête qui a ravagé la région, la Red River est sortie de son lit et les

rues de ce quartier sont, au mieux, boueuses, au pire inondées. L'avantage pour les joueurs, c'est que les véhicules des mercenaires des *Porteurs* ont laissé des traces qui convergent soit vers le casino, soit vers leurs endroits de surveillance. Les caves sont complètement inondées et, si vous le désirez, quelques très gros alligators attendent sagement qu'on vienne leur marcher dessus. Dans certaines rues, les plaques d'égout ont sauté et il y a donc des trous cachés par la boue dans lesquels il est assez simple de tomber.

Le grand final

L'extérieur du complexe

« Il ne s'agit pas de la première tornade qui touche cet endroit, et il est clair qu'il n'a pas été entrevenu depuis longtemps. Il y a de nombreux arbres à terre, des palmiers notamment, des vitres cassées partout, des statues déboulonnées couvertes de mousse, des panneaux publicitaires encastés dans des bâtiments. Le ciel est particulièrement menaçant. La tempête gronde à nouveau et l'obscurité est pesante. Aucune lumière ne vient apaiser la scène. »

La zone est naturellement dangereuse et instable. La tempête va redescendre des cieux exactement au moment où les PJ vont tenter de sauver Alicia.

Considérez tous les déplacements hors du casino principal comme en terrain difficile.

L'avantage, c'est qu'il est très simple d'avancer à couvert entre les rideaux de pluie glacée et tous les débris (**bonus de +5 pour ne pas être repéré**).

Bien entendu, il n'y a aucun éclairage électrique. Tous les câbles ont été arrachés et revendus. Les *Porteurs* ont bien fait attention de dissimuler leurs lumières au sommet du Silver Nugget

grâce à de grandes bâches en plastique noir qui semblent animées par une vie propre avec le vent qui souffle à cette hauteur.

Un **test réussi de Détection (PER)** permet de repérer les postes de sentinelle placés stratégiquement un peu partout (voir le plan général). Les mercenaires qui protègent la zone ont ordre de donner immédiatement l'alerte en cas d'intrusion et de tirer pour tuer. Faites exploser le torse d'un PNJ en guise d'avertissement et de bienvenue. Outre les postes fixes, il y a trois patrouilles de quatre hommes et deux chiens, mais elles limitent leurs déplacements aux rues encore facilement praticables. La partie inondée du quartier est virtuellement laissée sans surveillance. En cas d'alerte, une patrouille se rabat à l'entrée principale du casino, alors que les deux autres avancent le plus discrètement possible vers les intrus, avant de tendre une embuscade. Encore une fois, Nola Nugent a un avantage pour anticiper les mouvements et les actions des mercenaires.

Combien de temps les PJ (et leurs probables alliés) peuvent-ils progresser dans le borbier avant d'être repérés ? Vont-ils opter pour créer une diversion ou pour un assaut frontal ? C'est à eux de voir en fonction de leurs moyens et du temps qui leur reste.

La pépite d'argent

Le Silver Nugget a dû être à une époque un casino hôtel très classique d'une quinzaine d'étages. Les grandes salles de jeu et les trois restaurants couvraient tout le rez-de-chaussée. Les étages au-dessus étaient réservés aux chambres, suites, salles de réunion et placards pour les femmes de ménage. Le dernier étage était une immense salle de réception avec une estrade et une terrasse à ciel ouvert donnant sur la Red River et la Twelve Mile Bayou au nord. Il y a deux niveaux souterrains (un

PLOUF !

Il existe un moyen d'atteindre le casino en évitant toutes les patrouilles : les égouts. Bien entendu, tous les alliés des PJ ne peuvent pas suivre, mais pendant que ces derniers proposent une diversion pour occuper les mercenaires, les héros peuvent nager (avec palmes et bouteilles) depuis la Red River jusqu'aux évacuations et, de là, jusqu'aux étages souterrains immergés du Silver Nugget. Bien entendu, il ne faut pas se perdre dans l'eau opaque, tout en se battant contre des courants trop forts et en gérant les bêtes qui rôdent ici et là. En revanche, une arrivée par les airs est impossible en raison de la tempête.

Shreveport

Plan de quartier



- 1 - Casino Silver Nugget
- 2 - Casino en ruine
- 3 - Parking

- - Entrées
- - Sentinelles

parking et des locaux techniques), mais les deux sont complètement inondés.

Comme indiqué plus haut, il ne reste que les murs et la moquette rongée par l'humidité. Tout le reste, même les portes, a été démonté et revendu. Les cages d'ascenseur sont ouvertes (attention à ne pas tomber) et ne nombreuses vitres, surtout en bas, ont été brisées lors des tempêtes qui s'abattent sur la région tous les hivers. Il n'y a pas d'électricité (celle au dernier étage est produite par un gros générateur qui a été monté par les *Porteurs*). Avec le vent qui s'engouffre de partout, il est possible de progresser sans se faire entendre (même les coups de feu ne résonnent pas et sont étouffés).

Il y a trois escaliers de service permettant de monter aux étages : celui du centre et un à chaque extrémité du bâtiment. Seul le central est utilisé, les autres sont piégés à l'aide de mines directionnelles au premier étage. Pour repérer le fil qui les déclenche, il faut réussir un **test de détection (PER) difficulté 10, 3d6 DM en cas d'échec**. L'engin est antipersonnel et ne provoque pas de dégâts sur le bâtiment. L'explosion, par contre, peut être entendue depuis les étages inférieurs (pas au sommet à cause de la tempête et des bâches qui claquent).

Deux mercenaires sont postés en bas de l'escalier central, deux sont au dernier étage, toujours dans les escaliers, et quatre autres patrouillent à tous les niveaux, dont un avec un chien. Ils communiquent toutes les quinze minutes avec le Diacre qui se trouve au sommet du bâtiment. Deux se sont postés aux fenêtres du dernier étage, l'un surveillant le quartier et l'autre, à l'opposé, surveillant la Red River. Ils sont tous les deux équipés de fusils de visée laser (le petit point rouge qui apparaît au mauvais moment). Par contre, à cause du mauvais temps, ils ne sont pas très précis (-2 en attaque).



MERCENAIRES

NC 2

FOR +1 **DEX** +2 **CON** +1

INT +0 **PER** +1 **CHA** +0

DEF 14 (RD5) **PV** 15 **Init** 16

Couteau +4 DM 1d4+3

Fusil d'assaut (80m) +4 DM 2d8+2

MERCENAIRE SNIPERS

FOR +0 **DEX** +3 **CON** +1

INT +2 **PER** +3 **CHA** +1

DEF 14 **PV** 16 **Init** 20

Couteau +6 DM 1d4+2

Pistolet moyen (20m) +6 DM 1d8+2

Fusil de précision (100m) +6 DM 2d6+2

Tireur d'élite : le sniper peut choisir d'utiliser 1d12 au lieu d'un d20 sur un test d'attaque à distance pour obtenir un bonus de 2d6 aux DM.

PORTEURS

NC 1/2

FOR +1 **DEX** +1 **CON** +0

INT +0 **PER** +0 **CHA** +0

DEF 12 (RD5) **PV** 7 **Init** 10

Pistolet moyen +2 DM 1d8

Fanatisme : une fois par combat, une attaque qui aurait dû amener le Porteur à 0 PV est ignorée.

En cas d'alerte, tous les mercenaires se mettent à couvert et attendent qu'une cible se présente. Le Diacre coordonne leurs actions depuis le sommet (il utilise des jumelles pour essayer de surveiller

L'OPPOSITION

Il y a en tout une trentaine de mercenaires chargés d'empêcher quiconque d'arriver à Alicia. Ils n'ont absolument aucune idée de ce qui se passe au dernier étage du casino et s'en moquent. Il est impossible de les convaincre de retourner leur veste. Ils ne sont ni fanatiques ni suicidaires. En revanche, ils n'hésitent pas à tuer. Quatre d'entre eux sont des maîtres-chiens. Deux patrouillent à l'extérieur et deux patrouillent dans les différents étages du Silver Nugget. Tous sont aux ordres de Thomas Elliott (qu'ils appellent par son nom de code : le Diacre). Les *Porteurs* comptent, eux, une quinzaine de membres sur place. Si leurs croyances sont aussi extrêmes que celles des *Pure Knights*, les *Porteurs* sont plus méthodiques, plus organisés et moins sanguins. Lorsqu'ils sont attaqués, ils cherchent à protéger Alicia en priorité et le père Gideon en second (bloqué dans son poumon d'acier au début de la cérémonie). À part Elliott, ils ne savent pas vraiment se battre, mais n'hésitent pas à se sacrifier, ce qui les rend aussi dangereux que les mercenaires.

LA TEMPÊTE À L'UNISSON

Gérer la tempête selon l'ambiance. Plus les PJ progressent, plus les vents, la pluie et l'ouragan se déchaînent. Une scène d'action ou de combat ? Balancez un tronc d'arbre ou plaque de métal à quelques centimètres d'un PJ. Et ainsi de suite jusqu'au grand final.

les alentours malgré la tempête), mais lorsqu'ils communiquent directement entre eux, ils utilisent le langage des signes. Ceux qui se trouvent dans le quartier, s'ils pensent que leur zone n'est pas infiltrée, se précipitent au casino pour aider.

La progression dans le bâtiment doit être émaillée de petites scènes d'action entre l'infiltration, les éliminations rapides des mercenaires et les combats frontaux. Si les PJ arrivent à récupérer une radio sur l'un des soldats de fortune et qu'ils parlent au Diacre, ce dernier coupe immédiatement toutes les communications et ses hommes ne sont plus coordonnés. Inutile de vouloir le harceler, il n'écoute même pas. Il n'a pas de temps à perdre.

Le dernier étage

Le dernier étage est aménagé comme une base d'opérations, avec de grands écrans, des ordinateurs, des lits et même une tente centrale, plantée au milieu de ce qui fut une salle de réception. Un générateur électrique vibre continuellement dans un coin. S'il est arrêté, un second prend le relais, mais la plupart des lampes virent au rouge. Pour pénétrer dans ce périmètre, il faut passer de grandes bâches noires (très simples à ouvrir discrètement à l'aide d'un couteau). Reportez-vous au plan.

1. Le périmètre extérieur

« Il y a des lits, des caisses contenant des vêtements, des armures et des armes. Une cuisinière au gaz et un réfrigérateur ont été installés. »

C'est là que les mercenaires se reposent. Le frigo, relié au générateur, contient des rations et des boissons non alcoolisées. C'est un véritable camp militaire. Sauf en cas d'urgence, les mercenaires n'ont absolument pas le droit d'aller au-delà de ce périmètre. Si les PJ se déguisent et passent les

bâches, les *Porteurs* réagissent immédiatement et ouvrent le feu après une seule sommation.

2. Le centre de contrôle

« Deux ingénieurs sont absorbés par des écrans sur lesquels défilent des chiffres. Un gros serveur informatique chauffe dans un coin et des câbles courent partout. »

Le serveur est relié à un satellite. Des câbles vont jusqu'à la tente centrale. Les ingénieurs sont non-armés et non dangereux. C'est parfois depuis cette pièce que le Diacre peut donner ses ordres.

3. Le campement

« Des lits de camp, des caisses, des rideaux. Un coin-cuisine, très rudimentaire. À l'opposé, ce qui ressemble à une chapelle. La vierge qui y trône a les cheveux blancs et les yeux rouges. »

La vierge ressemble étonnamment à Alicia, même si les PJ ne l'ont pas encore vue, ils reconnaîtront son visage d'enfant. Comme tout le monde se prépare pour la conjonction astrale, personne ne dort sur les lits de camp. Si la conjonction est en cours, cette zone est vide et non gardée.

4. La tente centrale

« Vous approchez de ce qui semble être une tente centrale. De nombreux câbles en sortent et, de l'extérieur, on peut entendre un ronronnement thermique, ainsi qu'une sorte de soufflement mécanique assez profond. La base de la tente est solidement reliée au sol pour éviter que la poussière ne rentre. »

Le ronronnement est celui d'un deuxième générateur, indépendant du premier. Le soufflement est celui du poumon d'acier. Avec une bonne lame,

Terrasse du Silver Nugget



LA VOIX DE GIDEON

Lorsque les *Porteurs* ont récupéré Alicia, Gideon a tout de suite usé de ses pouvoirs de persuasion pour la rassurer et lui expliquer son rôle dans le « *Grand Plan* » (notez les majuscules). Certes, elle va devoir être sacrifiée mais, contrairement aux *Pure Knights*, elle ne subira aucune torture et les *Porteurs* la considèrent comme une sainte, et non pas comme un cobaye. Lasse d'être tourmentée, elle a donc accepté son destin et est prête à donner sa vie pour que les anges puissent chanter (et surtout pour trouver la paix).

Thomas Elliot



on peut entrer discrètement coupant la toile.

Si les PJ arrivent bien avant la conjonction astrale, à l'intérieur se trouvent le pasteur Gideon, un vieillard squelettique dans un immense caisson métallique qui l'aide à respirer (seule la tête dépasse) et Alicia, juste à côté. Les deux

THOMAS ELLIOT, LE DIACRE

Cet ancien militaire est le bras droit du pasteur Gideon. Il est froid, calme, et rigide comme la brosse poivre et sel qui le grandit de quelques centimètres. Face aux PJ, il est autoritaire mais ne refuse pas leur reddition. D'ailleurs, s'ils sont faits prisonniers, il ne les fait pas abattre. Après la cérémonie et la scène finale, s'il est encore vivant, il tente de sauver le plus de monde possible, y compris les PJ.

NC 4

FOR +1 DEX +2 CON +2

INT +1 PER +2 CHA +1

DEF 12 PV 29 Init 17

Couteau +5 DM 1d4+4

Pistolet lourd (20m) +6 DM 1d10+3

Attaque double (L) : Thomas peut réaliser deux attaques, la seconde est effectuée avec un d12 au lieu du d20.

semblent prier ou converser à voix basse. S'ils arrivent au dernier moment, la tente est vide et le poumon d'acier ouvert. Alicia et le pasteur sont sur la terrasse face à la Red River.

Bien entendu, Gideon ne peut réagir physiquement à la violence (qu'il soit dans son caisson ou dans son fauteuil roulant bardé de bouteilles d'oxygène).

Il y a, à l'intérieur, du matériel médical pour maintenir le pasteur en vie, des écrans placés au-dessus et à côté du poumon d'acier (si celui au-dessus se décroche, il peut décapiter le vieillard). Des documents concernant la traque des *Pure Knights*, mais aussi des PJ et un dossier très utile détaillant l'ensemble du réseau de témoins qui a permis de monter les faux dossiers contre nos héros. Si un des PJ en prend le temps, il peut aussi sauvegarder de nombreux secrets des *Porteurs* conservés dans l'ordinateur du pasteur (il a un petit clavier dans le poumon qui lui permet de manipuler la machine). Si Logan Triple

Shooter est présent, il peut même envoyer l'ensemble des données vers ses serveurs. Le juge Anton Mercier donnerait une fortune (ou ferait disparaître toutes les accusations pesant sur les PJ) s'il obtenait ces informations.

Enfin, il y a une autre chapelle complètement identique à celle hors de la tente. Cependant, devant la Vierge, outre une photo d'Alicia, il y a d'autres clichés, d'autres enfants, qui composent une galerie remontant sur plusieurs époques. Il y a même quelques portraits peints. Ce sont les précédentes Kirottu que les *Porteurs* ont surveillées à travers le temps.

5. La terrasse

« Le tiers du dernier étage est en fait un immense balcon donnant sur le nord-est, c'est-à-dire sur la Red River (précisément à la jonction appelée Cross Bayou). La rambarde qui l'entourait a été en partie démontée. La vue pourrait être exceptionnelle s'il n'y avait ce titanique vortex nuageux juste au-dessus. Aucun d'entre vous n'a jamais vu une chose pareille. Autour, un paysage apocalyptique. Shreveport et Boissier sont ravagées par la tempête. Il est possible de discerner des pans de toit entiers qui volent au loin, ainsi que des remorques de camions. Des colonnes de fumée noire s'élèvent de partout et la Red River est sortie de son lit.

Au centre de la terrasse se trouve un autel orné d'une croix et éclairé par de gros projecteurs. Le tout est massif et en granite brut et a été fixé au sol par des chaînes, y compris les lumières. Des cordes ont été tendues horizontalement à hauteur d'hommes un peu partout, pour s'y accrocher et éviter de s'envoler. Au pied de l'hôtel, une femme aux cheveux blancs, en robe blanche tachée de sang, est recueillie en prière. Vous ne la voyez que de dos, et un pasteur est à côté d'elle sur un fauteuil roulant. De chaque côté de l'autel, des hommes en costume

cérémoniel sont également en train de prier. »

Voici la scène finale. C'est à l'autel qu'Alicia doit être sacrifiée. Cassez le cliché du grand sorcier maléfique brandissant son kriss au-dessus d'une vierge dévêtue. La jeune femme n'a qu'à être en prière devant l'autel et ingérer une ostie empoisonnée qui la tuera presque instantanément. Et si elle souffre trop, elle a un couteau qu'elle peut se planter dans le cœur. Le pasteur sera à ses côtés tout le temps, récitant ses propres incantations avec l'espoir de canaliser les pouvoirs de la Kirottu au moment où ils quittent leur porteuse. Les autres membres se tiennent debout, de chaque côté de l'autel, et prient aussi (en se retenant difficilement aux cordes). Contrairement au vieil homme qui ne peut s'interrompre, les autres s'interposent si les PJ apparaissent. Ce ne sont pas des combattants, mais l'événement est trop important pour que des intrus gâchent tout.

Precisions :

Les projecteurs ne sont allumés que pour la scène finale. Lors de leur approche, les PJ ne les voient donc pas allumés.

Une barrière rouillée entoure l'ensemble de la terrasse. Elle est branlante. Une personne qui s'appuie dessus peut basculer dans le vide et s'y accrocher en espérant qu'elle ne se détache pas complètement.

La tempête. Les PJ, pourtant habitués aux énormes tempêtes hivernales, n'ont jamais vu quelque chose comme ça. En fonction de leur distance par rapport à l'œil du cyclone, les anneaux de nuages noirs ne tournent pas dans le même sens. Le centre semble être éclairé, même s'il fait nuit. Si la scène amuse vos joueurs (évitez les références à *Twister*, *Sharknado* ou à *Ghostbusters*),

QUI EST OÙ ET QUAND ?

Les mercenaires sont toujours à l'extérieur du périmètre et de l'hôtel, sauf si le Diacre leur donne l'ordre d'entrer ou semble en danger.

Alicia est avec le pasteur tout le temps. Soit elle prie avec lui dans la tente, soit, deux heures avant la conjonction astrale, ils se trouvent sur la terrasse en plein air où l'autel a été construit.

Le Diacre se trouve au centre de contrôle tant qu'il peut donner des ordres par radio. Sinon, il sort du périmètre, accompagné de deux mercenaires, mais reste toujours au dernier étage (à moins de trouver une incroyablement bonne raison de le faire descendre).

Les autres *Porteurs*. Ils restent dans le périmètre le plus longtemps possible mais, trente minutes avant la cérémonie sacrificielle, ils rejoignent le pasteur pour y participer et abandonnent leurs postes. Contrairement au Diacre, ce ne sont pas des combattants et il est plus simple de les attirer dans un piège.



Apocalypse final

décrivez aussi des moitiés de corps balancés d'une bourrasque à l'autre à plusieurs centaines de mètres de haut. Vous pouvez aussi emporter un PNJ, histoire d'ajouter un peu de tension.

Avant que les armes ne parlent, le Diacre ou le pasteur vont tenter de convaincre les PJ de ne rien faire. S'ils refusent et ordonnent qu'Alicia les rejoigne, cette dernière n'attend pas la réponse des *Porteurs* et, sans un mot, se place à côté des PJ. Elle ne semble pas affectée par les bourrasques de vent démentielles. Ce sera sans doute la première fois depuis des années que nos héros vont revoir la « *gamine* », alors soignez la description.

Comme elle a été torturée pendant plusieurs jours par les *Knights*, elle est couverte de bandages imbibés de sang. Son œil de verre a été arraché et son front a été marqué du trait dont l'extrémité est terminée par un cercle d'épines. Une partie de ses longs cheveux blancs a été arrachée ou tondue. Elle est pâle, maigre, habillée d'une longue robe de coton blanc dont les larges manches traînent presque au sol. Il s'agit d'un détail important puisqu'elles cachent le couteau qu'elle a en main. Personne ne bouge parmi les *Porteurs* et le pasteur a tout juste la force de lever un bras tremblant pour l'implorer de revenir.

Une fois avec ses « *sauveurs* », Alicia va se placer à côté de celui de votre choix et le poignarder par surprise. Si les PJ ne réagissent pas immédiatement, elle continue à le larder de coups de couteau en hurlant comme une furie. Elle répète : « *Plus jamais de torture ! Plus jamais de torture !* » Du sang gicle partout et la tempête s'intensifie soudainement. Plusieurs *Porteurs* terrifiés sont emportés par le vent malgré les cordes. Les chaînes de l'autel sautent les unes après les autres. Les PJ doivent réussir un **test de FOR difficulté 10** ou être soulevés par une bourrasque et rouler

vers le bord de la terrasse. Une chute est, bien entendu, mortelle.

Pire, comme Alicia sombre dans la folie, les esprits de toutes les personnes alentour basculent. Les PJ doivent réussir un **test de Choc difficulté 15**, pour ne pas être sonnés.

S'ils échouent, leur vision du monde est chamboulée pendant un tour complet. À leurs yeux, il pleut des trombes de sang. Le sol est constitué de chair à vif. Tous les PNJ hurlent comme des déments, à s'en décrocher la mâchoire. Une sorte de gueule hérissée de dents apparaît au centre du cyclone et hulule indiciblement. Au-delà des lésions psychologiques (1 point de Folie), le principal danger physique de ces hallucinations, c'est que les PJ (et PNJ) vont tout lâcher pour s'attraper la tête entre les mains. Ce faisant, ils prennent le risque d'être emportés par la tornade. Ceux qui ont réussi leur test peuvent les aider en réussissant un **test de FOR difficulté 15**. Après un tour, nos héros reprennent le contrôle de leur corps et peuvent agir pour empêcher Alicia de poursuivre ses attaques. Plusieurs options s'offrent à eux.

Tenter de capturer Alicia vivante. La jeune femme est frêle et faible, après des jours à subir des tortures. Elle ne veut pas revivre ce calvaire et, pour elle, les PJ constituent de nouveaux fous qui en ont après elle. Elle tente de retourner l'arme contre elle. Si elle y arrive, enfin calme et sereine, elle explique aux PJ que même si le pasteur œuvrait pour sa mort, au moins, il ne la faisait pas torturer. Et il était bienveillant avec elle. Il a enfin donné un sens à son existence de douleurs. Voyez l'option suivante pour les effets de la mort d'Alicia sur le lieu de la cérémonie. Si les PJ arrivent tout de même à empêcher son suicide, les *Porteurs* cherchent à lui tirer dessus (mais la tempête ne rend pas la tâche facile). S'ils ratent tous et que la jeune femme est sauvée malgré elle,

LES PORTEURS DU SAINT HYMNE EN QUELQUES MOTS

Contrairement à la génération de *Pure Knights* à laquelle les PJ ont eu affaire, très ancrée dans son racisme et son radicalisme, les *Porteurs* constituent une organisation beaucoup plus en retrait. Ils sont plus discrets et mieux organisés. Ils existent aussi depuis des siècles, mais sont capables de rester dormants des décennies entières. En effet, ils ne peuvent tenter d'extraire les pouvoirs de la Kirottu que lors de conjonctions astrales très précises. Ils utilisent ces temps morts pour perfectionner leurs rituels, alors que leurs ennemis s'agitent, désespérés de trouver un moyen d'arrêter la malédiction. Pendant plus de cinquante années, le pasteur Gideon est resté dans l'ombre, étudiant comment contrôler le transfert des pouvoirs de la Kirottu vers un nouveau-né. L'opération nécessite d'éliminer froidement la maudite. Gideon travaille depuis longtemps en vue de la conjonction astrale. Cette perspective l'a maintenu en vie toutes ces années. Il a choisi, au sein de son organisation, deux *Porteurs* qui ont donné vie il y a moins de quarante-huit heures à une petite fille. Il prévoit le transfert avec pour ambition qu'une petite née de l'élite des *Porteurs* et élevée dans la vraie foi deviendra le pont brisé entre l'humanité et les anges : un lien perdu lorsqu'Adam et Ève ont été chassés de l'Eden.

(suite marge page suivante)

(suite marge page précédente)

En cas d'échec, Gideon a formé Eliott, son Diacre, pour prendre le relais et continuer l'œuvre de plusieurs siècles.

L'organisation ne compte qu'une vingtaine de véritables fidèles, mais sous-traite ses opérations en employant des mercenaires (souvent étrangers) qui ne savent pas pour qui ni pour quoi ils travaillent.

Les *Porteurs* pensent agir pour le bien commun et ne comprennent pas pourquoi quelqu'un pourrait s'opposer à leur projet. Face à la folie et la violence de leurs ennemis, ils peuvent paraître plus crédibles, plus réfléchis, mais absolument rien ne dit que leurs croyances reposent sur le moindre fondement.

ALICIA

FOR -1	DEX +1	CON +0
INT +1	PER +2	CHA +0
DEF 11	PV 4 (2)	Init 13



Alicia

elle implore les PJ de la laisser mener à bien le rituel ou de la tuer. Dans un cas comme dans l'autre, le rituel est interrompu et la tempête va se calmer.

Le pasteur Gideon ne survit pas à l'émotion des événements. Il meurt d'avoir échoué. Le matériel informatique est automatiquement effacé, car le nettoyage des serveurs avait été programmé en amont. Les *Porteurs* survivants, hébétés, prennent la fuite. Le Diacre, s'il est encore vivant, cherche aussi à s'esquiver. Il doit reprendre l'œuvre de Gideon et, même s'il perd Alicia, il préfère battre en retraite et anticiper la prochaine incarnation de la maudite. Hors de portée, sa priorité consiste à faire disparaître toutes les traces du rituel (peut-être en faisant exploser et s'effondrer le casino en ruine). Les disciples survivants disparaissent de la circulation et les mercenaires sont grassement payés pour aller travailler de l'autre côté de la planète. Bref, les *Porteurs* s'enfoncent à nouveau dans l'anonymat et le Diacre gardera un œil sur les PJ.

Ramener Alicia au juge Mercier n'apporte rien. Pire, il fait éliminer la jeune femme, car il n'a aucun moyen de tenter, à ce jour, une extraction de ses pouvoirs. Le dernier des *Pure Knight* doit désormais relancer l'organisation sur des bases plus saines et plus rationnelles. Et Alicia en sait trop. Par contre, l'homme tient sa promesse et les charges contre les personnages sont levées. Il a tout de même un petit service à leur demander...

Tuer Alicia. C'est l'option la plus simple, surtout si les PJ veulent sauver leur camarade lardé de coups de couteau. Mais c'est prendre le risque que le pasteur mène le rituel à son terme. Le vieil homme s'accroche comme un dément à son autel et continue ses imprécations. Les *Porteurs* lui servent de bouclier humain. La jeune femme ne se défend pas : elle veut mourir d'une

façon ou d'une autre. Donc, une simple balle devrait la tuer. Si vous le désirez, dans un dernier souffle, elle explique sa position et pourquoi elle ne veut plus continuer à vivre.

Au moment de son décès, le pasteur rit comme un dément. Les PJ ne sont pas certains de ce qu'ils voient ou entendent parce qu'il est caché par ses complices, mais il semblerait entrapercevoir une sorte de lumière dorée émanant du vieil homme. Les bourrasques s'intensifient encore plus et les fidèles sont tous aspirés d'un coup.

Gideon se tient encore à l'autel, sa peau est carbonisée. Des lambeaux calcinés partent dans le vent. Est-ce un des projecteurs qui a gravement brûlé le vieil homme ?

Malgré la tempête, quelque chose roule vers les PJ. Il s'agit de l'œil droit du pasteur. Son autre œil a fondu sous l'effet d'une chaleur intense. Le vieux fou essaie désespérément de dire quelque chose aux PJ, mais la tempête couvre ses paroles. Soudain, la foudre tombe du centre du cyclone et fait exploser l'homme en une myriade de petits morceaux de chair que le vent se charge de faire disparaître. La tornade s'arrête presque d'un coup et les rares survivants regardent autour d'eux, hébétés. Personne n'a vraiment réussi à comprendre ce que disait le pasteur. Il a emporté la révélation des anges avec lui. Le Diacre, s'il est encore vivant, se dirige lentement vers le vide et se jette du haut du bâtiment. Contrairement à l'autre option (Alicia est vivante), le

bras droit de Gideon a vu le résultat de la cérémonie. Lui non plus n'a pas entendu ce que le pasteur essayait de révéler et son esprit à complètement basculé.

Dans tous les cas, alors que les nuages se dissipent et laissent place à un soleil hivernal, les PJ découvrent leur ville complètement détruite. Les survivants sortent des décombres, incapables de savoir ce qui s'est passé pendant les dernières heures. Les PJ eux-mêmes n'ont que des souvenirs très confus. Si Alicia est encore vivante, les pillages et les affrontements avec les autorités vont continuer jusqu'à sa mort. Si les PJ l'emmènent loin d'ici, la malédiction va la suivre et provoquer d'autres catastrophes partout où elle ira.

Conclusion

Racontez cette scène à vos joueurs.

« C'est l'été. Des années ont passé. L'un des PJ est en planque dans une camionnette banalisée. Il surveille discrètement des gamins qui jouent dans un parc et plus précisément une fillette aux cheveux blancs. Un petit garçon vient de tomber de la balançoire et s'est salement blessé aux mains. Il hurle en pointant d'un doigt accusateur l'albinos.

Sur les genoux du PJ il y a un appareil photo doté d'un téléobjectif géant. L'homme/la femme se frotte machinalement l'avant-bras là où se trouve un tatouage : un trait dont l'extrémité est entourée par un cercle hérissé... »

TIRER DANS LA TEMPÊTE

La tempête inflige un malus de -2 à toutes les attaques à distance et la portée des armes est divisée par 2. Sur le toit de l'hôtel, le déchainement des éléments est tel que les PJ doivent toujours se tenir à quelque chose et peinent à tenir debout, le malus aux attaques à distance passe à -5.

CHRONIQUES OUBLIÉES CTHULHU

DÉCOUVREZ LA BOÎTE D'INITIATION
CHRONIQUES OUBLIÉES CTHULHU !



3.5e D&D
COMPATIBLE

**casus
belli**
Et imaginez les références des jeux de rôle

**BLACKBOOK
EDITIONS**