

« Représentations » :

Ce scénario peut parfaitement convenir à une introduction, il prendra par contre nécessairement place pendant la période où Orpheus est encore en activité. Il introduit les thèmes du pigment, de Terrel & Squib ainsi qu'un PNJ peut être déjà connu des joueurs : Devon McCoy (Orpheus p. 292).

Introduction :

Quelques jours avant le début du scénario, **Devon McCoy** fut contacté par un journaliste : **Emilio San Miguel** (Orpheus p. 310). Celui-ci lui apprit que **Kelly Michels** (employée du secteur « science et vie » d'Orpheus) s'était infiltrée chez Terrel and Squib avec l'accord de sa direction et qu'elle servait donc d'espionne pour Orpheus. Il n'a pas voulu en dire plus sur l'origine de cette information. Il a demandé, contre rétribution, à Devon de s'instruire auprès de Kelly, pour qu'elle lui offre des informations concernant à la fois Orpheus et plus particulièrement Terrel and Squib.

Ces informations intéressaient par la même occasion Devon qui voulait en savoir plus sur les méthodes utilisées par le groupe pour lequel il travaillait (T&S).

Kelly Michels contre les informations demandées réclama une petite fortune : la somme de 300 000 \$.

Pour se les procurer, Devon McCoy organisa une petite supercherie, comme à son habitude, afin de soutirer 300 000\$ à un riche propriétaire de New York. Devon se présenta à **Robert Tanner** comme possédant des pouvoirs paranormaux et lui fit croire que dans le Centre Culturel St Genesius qu'il possédait jadis, il avait découvert un fantôme qui s'était présenté comme étant la femme de Robert Tanner et qu'elle avait besoin de lui, de le revoir. Devon a alors, dans le Centre, mis en scène ses propres hantises pour faire croire à Tanner qui l'y suivit que le fantôme de sa femme persistait, et que celle-ci réclamait protection : elle serait en danger par la présence des ouvriers qui veulent raser le Centre.

Contre la somme de 300 000\$, McCoy accepta de « protéger » sa femme et de la défendre contre toutes les personnes qui pourraient lui faire du mal. Selon les accords passés, tous les travaux visant à une démolition du Centre devaient prendre fin et seulement à cette condition, McCoy toucherait l'argent.

Le centre culturel en question, St Genesius, a été racheté à la commune il y a quelques mois par **William Briggs**, ancien sportif depuis reconverti dans les projets à nature caritative. Celui-ci voulait en faire un centre médical, et les travaux ont commencé 5 jours avant le début du scénario. Suite aux hantises organisées par McCoy, l'avocat de Mr Briggs, **Paul Leste**, a pris contact avec Orpheus afin de faire cesser ces histoires de fantômes qui sèment la panique parmi les ouvriers et qui a mis fin provisoirement aux travaux.

Orpheus était encore occupé à régler les termes du contrat qu'elle a envoyé sur place deux agents, un glisseur (**Thomas Ulrich**) et un dormeur (**John « Blink » Carruthers, Orpheus p. 89**), pour une mission de reconnaissance. Ulrich partis aussi au centre sous forme projetée, malheureusement deux heures plus tard son corps fut pris de violentes convulsions, et il mourut dans les locaux d'Orpheus. Le caisson cryogénique de Blink se mit au même moment à fonctionner de manière irrégulière, obligeant les techniciens à ramener le corps de Blink à la vie sous peine de risquer de le perdre. Les deux agents furent en fait attaqués par un groupe de spectres alors qu'ils tentaient de rompre l'attache d'un blip du centre culturel (voir plus loin), la dépense de vitalité ayant attiré les spectres.

C'est le même jour que commence le scénario, les PJ sont appelés de toute urgence dans le luxueux bureau design de leur coordinateur de mission à Orpheus : Gorges Swanson (ou autre, selon votre chronique). Nous sommes le 11 février 2005, il est 19h00, New-York est enseveli sous la neige, la rue fourmille de personnes et de voitures qui circulent lentement au milieu des rues recouvertes de 30 cm de neige.

Ordre de mission :

Nous sommes en fin de journée, Swanson convoque l'athanor pour une mission urgente.

« Bonjour messieurs dames, prenez place la situation est critique. La mission d'aujourd'hui pourrait s'avérer dangereuse, alors écoutez bien... Le centre culturel St Genesis, a été racheté à la commune il y a quelques mois par William Briggs, un ancien sportif fortuné. Celui-ci voulait en faire un centre médical, et les travaux ont commencé il y a 5 jours. Les ouvriers ont alors rapidement été victime de hantise, terrifiés voir attaqués physiquement. L'avocat de Mr Briggs nous a contacté hier en fin d'après midi afin que nous intervenions. Nous sommes encore actuellement entrain de régler les termes de contrat et aucun dossier de mission n'a déjà été constitué. »

<Swanson se tamponne le front qui dégouline de transpiration>

« Cette après midi nous avons envoyé deux agents en reconnaissance, Ulrich et Carruthers. Ils partirent au centre sous forme projetée, malheureusement deux heures plus tard le corps d'Ulrich fut pris de violentes convulsions, et il mourut. Le caisson cryogénique de Blink se mit au même moment à fonctionner de manière irrégulière, obligeant les techniciens à ramener son corps à la vie sous peine de risquer de le perdre. Rendez vous immédiatement au centre culturel St Genesis, votre mission est de récupérer si possible nos deux agents. Carruthers est un dormeur, nos techniciens sont entrain d'essayer de le ramener mais il peut encore être au centre. Enfin, espérons le... Qu'est ce que vous faites encore là..? Au boulot ! On ne vous paie pas assez cher..?! »

Première partie :

Alors que la nuit commence à tomber, les PJ devraient logiquement se diriger immédiatement vers le centre culturel, en plein cœur du quartier du Bronx.

La bâtisse du Centre est en très mauvais état, une partie de la couverture du bâtiment s'est effondrée, murs et planchers sont branlants et risquent l'effondrement au moindre mouvement hâtif. Les sous-sols contiennent d'anciens décors de scène, des salles d'habillages et des ateliers. Le rez-de-chaussée héberge le théâtre. Le rez-de-chaussée est entièrement recouvert de graffitis et squatté par des clochards ou des drogués. La poussière accumulée par les années fera toussé n'importe quel agent « solide », le tout sent la saleté, la pisse et la bière.

Autour du Centre un véritable chantier : roulotte, grue, camions, échafaudages, pelleuses et autres engins en tout genre. Les ouvriers avaient déjà commencé à creuser mais on sent dans la disposition chaotique que tout a été laissé à l'abandon précipitamment.

Les PJ ne devraient pas trop avoir le temps de fouiller la bâtisse : au rez-de-chaussée, devant la scène de théâtre et au milieu d'un amas de chaises cassées gît Carruthers, sous forme projetée. Il est recouvert par bon nombre de morceaux de bois moisi (le plafond s'est effondré sur lui pendant son altercation avec les spectres), et à peine les PJ tentent de le sortir de là

qu'ils se font attaqué par un des spectres de la bande qui était resté là à tourmenter Blink avant de vouloir le déchiquer.

Le spectre est celui d'un jeune asiatique, nu, son plasma est entièrement quadrillé par un ensemble de cicatrices paralentes qui le recouvrent et qui délimitent sa peau en morceaux carrés. Son visage n'exprime que la tristesse, ses globes oculaires sont vides et blancs, et à la place de ses cheveux se tord une masse grouillante d'énormes vers de terre. Ces vers sont assez similaires en aspects aux minuscules vers qui s'échappent des cicatrices mal recousues, le spectre laissant ainsi constamment tomber au sol une pluie d'asticots. Ses lèvres sont entièrement desséchées, craquelant au moindre soupir d'agonie qu'il lâche en se ruant sur les PJ.

Il porte dans chacune de ses mains distordues une paire de ciseaux rouillées (+2 Dgts léthaux ; peuvent rester après le combat, devenant des artefacts spectraux, selon l'humeur du MJ). Utilisez les caractéristiques d'un enfant perdu (Orpheus p. 271), d'un strige si vos joueurs sont nombreux ou orientés baston.

Il attaquera le joueur le plus éloigné des autres, mais toujours dans la salle de théâtre. Celle-ci a été corrompue par le passage des spectres, et quand les PJ se font attaquer, tout ceux projetés voient apparaître une myriade de fils de plasma noir et dégoulinant qui s'étendent dans toutes les directions et qui partent des murs, du sol comme du plafond. Disposés comme des lasers qui protégeraient une banque, ses fils empestent d'une odeur nauséabonde et gênent les PJ en mouvement à la manière d'une toile d'araignée, entravant leurs mouvements et augmentant la difficulté de tous les tests impliquant le mouvement de 2. Certains fils apparaissent même enroulés autour du bras ou d'une jambe d'un PJ, s'étirant vers une paroi de la pièce. Par endroit sont accrochés des organes pourris (en plasma) : cœurs, yeux pendant au bout d'un nerf optique, etc. Le spectre, lui, se dégage le passage en usant de ces ciseaux (pas de malus).

Les fils de plasma disparaîtront avec l'anéantissement du spectre qui hurlera en « fondant » sur place.

Les PJ peuvent alors s'occuper de sauver Carruthers qui leur devra une fière chandelle. Son plasma est entièrement ligoté par les mêmes fils noirs huileux et son visage est recouvert par une sorte de coquille de plasma noir plus solide. Il suffit d'arracher ce « masque », faisant hurler Blink de douleur, pour sauver et libérer ce dernier. Le plasma se dissoudra alors en une flaque sombre.

Blink leur apprendra que lui et Ulrich se sont fait attaquer alors qu'ils tentaient d'entrer en communication avec le blip sur la scène de théâtre, et qu'Ulrich s'est fait avoir... Il dira aussi avoir aperçu une autre EAV (McCoy) qui s'est enfui à l'arrivée des spectres. Il demandera à être escorté à Orpheus, ça sera le bon moment pour l'introduire à votre chronique en le décrivant : dormeur atteint d'un cancer, jeune, crâne rasé, chemise – jeans – santiags, séducteur, marrant, magicien (a souvent une pièce qu'il fait tourner dans sa main).

Si certains PJ ou tous préfèrent rester là à investiguer, reporter vous directement à la deuxième partie, à « l'enquête à St Genesius » *de nuit*.

Deuxième partie :

De retour à Orpheus pour un débriefing dans le bureau de Swanson, sûrement la nuit même, ce dernier est entrain de rassurer Paul Leste au téléphone en lui assurant qu'il a fait le bon choix plutôt que de choisir ces « irresponsables de Terrel & Squib » au moment où les PJ rentrent dans son bureau.

Après avoir raccroché, il les remercie et leur remet immédiatement un dossier sur le centre culturel St Genesius. En effet se sont eux qui vont devoir s'occuper de régler le problème de hantise, Blink et Ulrich étant hors service. Les spectres ont été attirés par une forte dépense de vitalité (Ulrich était un frimeur, un gros « dépensier »), ils ne devraient pas avoir été à l'origine de la hantise.

1) Le dossier : (la feuille suivante peut être donnée aux PJ comme aide de jeu)

Mission #0893

Lundi, 11 Février 2005

Type de mission : collecte d'information, fumigation possible.

Lieu : Centre Culturel St Genesius, quartier du Bronx

Informations complémentaires : délais brefs (trois jours), historique de la bâtisse fourni.

Les récents travaux qui visent à raser le centre pour en construire un autre ont été perturbés par une activité fantomatique au point que les ouvriers refusent de retourner travailler. Ceux-ci crient au diable et ont peur pour leurs vies. Certains affirment même avoir vu un ange avec des ailes noires.

Mr Briggs requière nos services, une grosse somme est en jeu, il exige conséquemment des résultats dans les plus brefs délais.

Rendez vous sur place, résolvez le problème et assurez vous par la suite du bon déroulement des travaux. Vous avez jusqu'au 14 février inclus pour stopper la hantise, date à laquelle le centre devrait être dynamité.

Témoignage de Noris Payton.

Ex chef de chantier sur le projet de reconstruction du Centre Culturel St Genesius

« C'est vraiment terrible. D'abord il y a eu une voix qui m'ordonna de partir, de ne plus revenir ; puis j'ai vu devant moi un camion à benne s'élever dans les airs et s'écraser violemment au sol. Que Dieu me vienne en aide et qu'il protège mes enfants ! »

Le Centre était jadis, une école couvent entre 1945 et 1976. Elle a fermé en 1976 après la diminution des fonds et du nombre d'élèves et la bâtisse est restée vide pendant une dizaine d'années. St Genesius est le saint patron des voleurs, des acteurs et des pêcheurs.

Le centre a été racheté en 1985 par Robert et Patricia Tanner, sa femme. Ils voulaient transformer la maison en havre culturel pour la ville, avec événements théâtraux, concerts.

Mais les coûts financiers étant trop élevés, ils mirent en place des dîners de collectes de fonds et sollicitèrent des dons de grandes entreprises de l'Etat.

A la mort de Patricia en 1995, son mari n'étant pas très porté sur la « chose » artistique décida de vendre le centre, surtout que ce dernier devait faire face à plusieurs attaques d'associations qui lui reprochaient d'organiser ces événements à la demande des sponsors.

Puis le soir d'une représentation théâtrale une jeune actrice décède sur scène (2000). Le centre est ensuite laissé à l'abandon et aux squatteurs, puis vendu à la mairie en 2001.

Le Centre n'a cessé de se dégrader, jusqu'à devenir aujourd'hui le repère de déshérités du genre humain et des rumeurs de hantise les plus folles. La mairie prit alors l'initiative de donner le site à l'entrepreneur qui amènerait l'idée la mieux intégrée et la plus favorable à la renaissance heureuse du quartier local, embourbé dans la criminalité et la pauvreté. Celui qui l'emporta fut William Briggs, ancien sportif depuis reconverti dans les projets à nature caritative : il veut transformer le Centre culturel en centre médical.

C'est lui qui par le biais de son avocat vous emploie afin de faire cesser la hantise dans les plus brefs délais, vous disposez de trois jours maximum à cet effet.

2) L'enquête à St Genesis :

Ce que peuvent découvrir les personnages dépend du moment où ils se rendent au centre culturel St Genesis, c'est-à-dire *de jour* ou *de nuit* :

De nuit :

Un groupe de clochards passe la nuit à l'intérieur du bâtiment, dans le hall d'entrée, pour se protéger du froid. La communication avec eux sera extrêmement difficile car ils sont déjà bien imbibés d'alcool (pour lutter contre le froid bien sur...), surtout qu'ils ne vous apprendront rien de très important, si ce n'est que le rouge c'est tout de même mieux que le blanc pour passer la nuit.

Sur la scène du théâtre une très belle femme, blonde, les yeux d'un bleu très intense et la peau noirâtre. C'est une blip, translucide et effacée. Cette magnifique actrice prenait malheureusement trop de pigment et elle a fini par faire une crise cardiaque sur scène, malgré son jeune âge. C'était son premier grand rôle et en était très fière : elle jouait Rosalinde dans *Comme il vous plaira* de Shakespeare en 2000. Maintenant elle tourne en rond, dans son costume de scène, elle déclame la première tirade de son texte (« Allons, faites-moi la cour... »), la plus importante et celle qu'elle n'avait pu dire ; elle marque ensuite un temps d'arrêt (elle attend qu'on lui donne la réplique, en vain), puis recommence à déclamer son texte. Toute son attitude tourne autour de ce fait : elle veut savoir si elle aurait été capable de monter sur scène et de faire vivre son personnage à ce moment crucial. Elle n'attend que la délivrance et vit ce moment perpétuellement. Pour rompre son unique attache, Les PJ devront la sortir de sa routine éternelle en lui donnant la réplique (« Je vous donnerais un baiser... ») et en continuant la scène jusqu'à la fin, en faisant pour cela des recherches (donnez leur une copie du texte ci-joint) ou en obtenant au moins 5 succès sur un jet d'intelligence représentation (spécialité théâtre), restituant dans ce cas le texte de mémoire pour l'avoir déjà joué.

Comme il vous plaira, William Shakespeare G-F Flammarion p282-283

Rosalinde- Allons, faites-moi la cour, faites-moi la cour ; car aujourd'hui je suis dans mon humeur fêlée et assez disposée à consentir. Qu'est-ce que vous me diriez à présent, si j'étais votre vraie, vraie Rosalinde ?

Orlando- Je vous donnerais un baiser avant de parler.

Rosalinde- Non ! Vous feriez mieux de parler d'abord ; et quand vous seriez embourbé, faute de sujet, vous en prendriez occasion pour baiser. Il y a de très bons orateurs qui, quand ils restent court, se mettent à cracher ; et pour les amoureux, dès que la matière (ce dont Dieu nous garde !) leur fait défaut, l'expédient le plus propre, c'est de baiser.

Orlando- Mais si le baiser est refusé ?

Rosalinde- Alors vous voilà amené aux supplications, et ainsi s'entame une nouvelle matière.

Orlando- Qui pourrait rester en plan devant une maîtresse bien-aimée ?

Rosalinde- Vous, tout le premier, si j'étais votre maîtresse ; autrement je considérerais ma vertu comme plus piètre mon esprit.

Orlando- Quoi ! je serais complètement défait ?

Rosalinde- Vos vœux seraient défaits, mais point vos vêtements... Ne suis-je pas votre

Rosalinde ?

Orlando- Je me plains à dire que vous l'êtes, parce que je désire parler d'elle.

Rosalinde- Eh bien, Rosalinde vous dit en ma personne : Je ne veux pas de vous.

Orlando- Alors, je n'ai plus qu'à mourir, de ma personne.

Rosalinde- Non, croyez-moi, mourez par procuration. Ce pauvre monde est vieux d'à peu près six mille ans, et pendant tout ce temps-là il n'y a pas un homme qui soit mort en personne, j'entends pour cause d'amour. Trolyus a eu la cervelle broyée par une massue grecque ; pourtant il avait fait tout son possible pour mourir d'amour, car c'est un des soupirants modèles. Quant à Léandre, il aurait vécu nombre de belles années, quand même Héro se fût faite nonnain, n'eût été la chaleur de certaine nuit de juin ; car ce bon jeune homme alla tout simplement se baigner dans l'Hellespont, et, étant pris d'une crampe, il se noya ; les niais chroniqueurs du temps ont trouvé que c'était la faute à Héro de Sestos. Mais mensonges que tout ça ! Les hommes sont morts de tout temps, et les vers les ont mangés, mais jamais pour cause d'amour.

Dans les sous-sols deux junkies, habillés en « squateurs » (casquettes, habits larges et crades), ils ont pris une grosse quantité de pigment. D'après leur état, cela doit bien faire deux ou trois jours qu'ils sont ici, maigres et déshydratés. Ils croient être à l'extérieur, dans la rue, ils ne se rendent même pas compte de l'endroit où ils se trouvent. L'un deux apercevra l'un des fantômes de l'athanor et cherchera à discuter avec lui. Son discours qui apparaîtra très loufoque dans un premier temps et n'aura d'autre intérêt que de confirmer les rumeurs circulant au sein d'Orpheus sur la capacité des consommateurs de pigment à percevoir les fantômes.

Dans un deuxième temps si le PJ en question fait attention à son discours, il comprendra qu'il le confond avec un autre fantôme, et lui parlera d'un AstroVan (véhicule) qu'il a trouvé super la veille et qu'il ne comprend pas pourquoi il ne l'a pas ramené aujourd'hui. Si les PJ les interrogent sur la provenance de la drogue, ils vous diront assez facilement qu'elle provient du Chains, une boîte de nuit Underground. Ils sursautent après chacune de leurs phrases et s'exclament : « Putain... On est pas dans la rue ! ».

A l'arrière du bâtiment, dans ce qui fut il y a encore quelques années une cour intérieure, se trouve un drone. Il s'agit du fantôme d'un petit garçon noir d'environ une dizaine d'années, mort en chutant de quelques marches alors qu'il faisait du vélo. Cette EAV flotte dans les airs, le bas de son corps n'est plus que vapeur à moitié dissipée (comme de la fumée attirée vers le bas), le haut de son corps est lui complètement immobile, comme une photo instantanée. Sa bouche est grande ouverte, son visage figé dans un éternel rictus de peur, ses bras sont tendus droits devant lui et ses mains semblent comme saisir quelque chose (le guidon de son vélo qui n'est plus là). Libérer cette EAV, très faible, s'avèrera long et difficile, n'hésitez pas à récompenser les PJ qui s'y attelleront par des points de rancœur en moins. Tout ce qu'il veut c'est retrouver son tricycle rouge et rentrer chez ses parents. Il faudrait pour cela retrouver l'identité du garçon en comparant par exemple une photo de lui prise par un appareil Kirlian avec les fichiers de la police, ou en examinant longuement ces derniers (encore faut il y avoir accès, par exemple en se faisant passer pour un détective et en réussissant un jet de charisme - bureaucratie). Les garçons d'une dizaine d'années morts à New-York ces dernières années dans le Bronx restent nombreux (jet d'astuce ou perception – bureaucratie pour reconnaître notre drone dans les fichiers : Tommy Wallas). Les PJ peuvent encore interroger les habitants des environs avec pour cela une bonne dose de motivation et de chance (jet de perception ou charisme –

connaissance de la rue ou expression ou empathie). Reste à deviner qu'il veut son tricycle rouge, ou à lire la ligne de vie, à retrouver ce dernier qui gît au fond du garage moisi de la famille qui a toujours habité non loin de là, et le lui ramener pour enfin le conduire à son ancienne maison, en poussant le vélo physiquement sous les yeux éberlués des habitants du quartier (et même de quelques types vraiment louches...). A la vue de ses parents, il disparaîtra dans un éclat de lumière.

De jour :

Il y a une vingtaine de personnes qui sont censées travailler sur le chantier. Les ouvriers arrivent vers 14h normalement, McCoy sera là pour les dissuader de continuer ; ça devrait être le cas et les ouvriers reviendront le lendemain. Le Centre devrait ainsi rester intact pendant les deux premiers jours, le temps de creuser et de nettoyer autour, ensuite il doit sauter à la dynamite, ce qui se fera si les PJ empêchent McCoy de continuer d'une manière ou d'une autre. A l'intérieur du Centre, en plein jour, il n'y a personne (de vivant). Si les PJ fouillent le chantier, plusieurs objets s'élèveront dans les airs à plusieurs endroits et aux mêmes moments. McCoy qui ne les a pas encore identifiés restera prudent, préférant pouvoir fuir plutôt de vraiment blesser quelqu'un. Les objets les plus imposants comme les machines, véhicules ou autres n'auront d'autre but que de faire peur et d'affoler tout le monde, les objets plus légers comme les pelles, pioches ou autres s'attaqueront par contre de manière plus ou moins violente (selon l'humeur du MJ) aux PJ et PNJ. Les ouvriers devraient fuir le chantier en hurlant, au moins encore cette fois là. Puis lorsque l'agression s'arrêtera, selon le déroulement de la scène, les PJ auront sans doute l'occasion d'apercevoir un homme courir vers un AstroVan noir. Selon « l'Historique » de certains PJ, ils pourront peut-être le reconnaître. Ils ne peuvent pas à ce moment le rattraper, mais peuvent le suivre (course poursuite) ou le filer.

Les joueurs pourront effectuer une petite enquête dans le quartier du Bronx, avec toutes les difficultés que ce quartier implique... S'ils sont persuasifs, amicaux ou généreux, ils apprendront effectivement qu'un AstroVan a été vu à plusieurs reprises dans le quartier, devant le Centre : une Chevrolet sobre, aucun signe distinctif si ce n'est qu'une antenne assez imposante était accrochée à la carrosserie et qu'il y avait toujours deux personnes : une vieille (R. Tanner) et une jeune (McCoy) qui sortaient de ce Van. Elles rentraient alors dans le Centre, faisaient parfois du bruit ou de la lumière lorsqu'elles y étaient.

Le blip de la jeune femme est présent même en plein jour, pas le drone à l'arrière du centre, ni les clochards et les junkies. Si jamais le Centre est dynamité et que les joueurs n'ont pas rompu l'attache de la jeune femme blonde, celle-ci succombe à sa rancœur, furieuse de ne plus avoir de théâtre et de ne savoir si elle aurait pu monter sur scène et de donner la réplique. Son spectre comparable à un « Jason » tentera de détruire toute forme de vie sur le chantier. Si les PJ à ce moment-là ne sont pas présents sur le chantier, le massacre sera un tel scandale d'indignation et d'incompréhension pour la presse et l'opinion publique qu'Orpheus sera démis de cette affaire à la faveur de Terrel and Squib. La mission est alors un échec, mais leur patron peut leur demander de continuer à enquêter sur ces Astro Van noir dont les rumeurs les font appartenir à certain Devon McCoy...

3) Conclusion :

Le seul indice des PJ devrait logiquement être la présence suspecte du fameux AstroVan. S'ils sont coincés, Orpheus demandera à ses agents (les joueurs) les plus expérimentés d'enquêter sur ce véhicule. Dans le meilleur des cas ils ne peuvent qu'attribuer la hantise du centre culturel à un projetant, un glisseur, qui conduit un Astro Van noir.

Le mieux à faire serait encore de négocier l'appui de la police ou au moins de détectives, afin que l'enquête révèle que plusieurs AstroVan Chevrolet ont donné lieu à quelques filatures et à certaines perquisitions. Un seul devrait attirer l'attention de vos PJ puisque ce dernier aurait été aperçu plusieurs fois cette semaine dans le quartier résidentiel où réside Robert Tanner, juste devant sa maison. Hasard ou coïncidence..?

Qu'ils aient libéré les fantômes ou pas, demander l'aide de la police ou pas, Les PJ, s'ils discutent souvent avec d'autres agents PNJ, pourraient être mis au courant des rumeurs à propos de McCoy, un projetant qui terroriserait de riches personnes avant de les soulager de sa hantise et de leur portefeuille. S'ils font alors un bon *roleplay* et pas dans l'intention de se servir des PNJ comme « alliés » ou « informateurs », alors vous pourriez peut être leur donner l'encart sur Devon McCoy (Orpheus p.294) ; « Blink » par exemple leur doit bien ça...

En plus d'avoir simplement remarqué la présence suspecte de l'Astro Van, certains PJ (voir tous) pourraient poursuivre McCoy en voiture ou le prendre en filature discrètement.

Si McCoy est poursuivi en voiture, la poursuite devrait intégrer quelques cascades, des rebondissements, mais McCoy sera toujours plus rapide ou aura plus de chance, bref il s'enfuira. S'il est filé, Celui-ci mènera les joueurs à son Q.G : un parking de Centre Commercial. Une chose est sûre, dans le parking Devon a installé pas mal de caméras Kirlian. L'arrivée des PJ donnera droit à une magnifique course poursuite à travers le Centre Commercial. McCoy avec Asservissement passera de corps en corps pour fuir les joueurs. Il possède aussi des balles anti-fantômes. Dans le Centre Commercial aussi il s'enfuira, les PJ n'ont strictement aucune chance : faut pas oublier que des phénomènes paranormaux seraient de la plus mauvaise image dans un lieu public. Ils peuvent alors éventuellement retrouver et récupérer l'Astro Van, mais pas McCoy ni son corps, « étrangement » absent de la voiture (Le MJ fait ce qu'il veut..!). Récupérer son véhicule et empêcher par là McCoy de retourner à son QG devrait au moins permettre au PJ de découvrir son identité si ce n'est pas déjà fait, mais pas l'empêcher de continuer ses plans. Ils pourront également récupérer, dans ce cas, des patchs de pigment et quelques balles anti-fantômes.

Troisième Partie :

Les seules pistes dont disposent alors les joueurs sont l'Astro Van noir et Robert Tanner, devant chez qui un Astro Van justement a été aperçu. Il s devraient en toute logique rendre une visite à ce dernier.

La maison de Tanner est une grande bâtisse dans le style victorien, toute la façade est en bois et devant l'entrée, un petit « préau » sous lequel est accroché une balançoire. Bien qu'immense et dans un des quartiers les plus riches de N-Y, la maison est mal entretenue : la façade est sale et usée et le jardin laissé à l'abandon.

Robert n'acceptera de recevoir personne, et c'est sa femme de ménage qui s'occupera des joueurs quand il s'agira de les faire entrer ou sortir au plus vite. Cette dernière, Maria, est hispanique, a 20 ans et de longs cheveux noirs. Elle est ravissante (apparence 4 au moins), ne parle pas très bien le français [l'anglais] et fera les yeux doux aux PJ pour se faire entendre si jamais Tanner demande à ce qu'ils sortent par exemple.

La demeure est luxueuse, pleine de gadgets high tech mais pas la moindre décoration, si ce n'est quelques rares bibelots. La maison est aussi protégée par une quantité anormale de caméras de surveillance. Les bandes sont sur disques durs, dans une pièce protégée par un code. Une société privée vient contrôler et effacer les disques durs une fois par semaine. Dans le bureau et dans la chambre des interrupteurs de secours, au cas où les joueurs se croiraient tout permis. Bien sur, sous forme projetée ils ne risquent rien.

Selon la manière dont se présente les PJ (mieux vaut alors pour eux se présenter comme des agents d'Orpheus ; parler à des détectives, des journalistes ou autres n'intéressera pas Tanner), Tanner acceptera plus ou moins vite de les recevoir. C'est un homme d'une soixantaine d'années, portant des vêtements très coûteux, des lunettes Guchi par exemple et une montre Rolex. Malgré tout cet accoutrement, un petit jet de perception – empathie réussie permettra aux joueurs de remarquer sa forte odeur de transpiration, ses cheveux gras dégoulinant de pellicules ainsi que de grosses auréoles sous ses bras : Tanner, très stressé par la mise en scène de McCoy, est tombé dans une grande dépression. Il empest le bourbon, et Maria pourra confirmer qu'il ne va pas très bien ces temps ci, depuis qu'un jeune homme s'est présenté à lui il y a un peu moins d'une semaine...

En fouillant la maison on peut trouver:

- Dans la chambre de Robert Tanner, des petits flacons en verre contenant du Pigment. Ils portent une étiquette avec un symbole bizarre (ils viennent de McCoy, de T&S).
- Dans le bureau, dans un tiroir fermé, une valise remplie de billets : 300 000 \$ (si McCoy n'est pas encore passé les récupérer, voir plus loin).

Si les PJ interrogent Robert Tanner, en admettant qu'il les reçoit, il n'avouera pas facilement, son énorme fierté l'empêchant de parler ; sûrement que l'évocation de sa femme l'aidera à faire ses aveux. Il leur apprendra alors que:

- Devon s'est présenté à lui comme possédant des pouvoirs paranormaux et lui apprit que dans le Centre, il avait découvert un fantôme qui s'est présenté comme étant la femme de Robert Tanner et qu'elle avait besoin de lui, de le revoir. Devon a alors, dans le Centre, mis en scène ses propres hantises pour faire croire à Robert que le

fantôme de sa femme persistait, et que celle-ci réclamait protection : en danger par la présence des ouvriers qui voulaient raser le Centre

- Contre la somme de 300 000\$ il accepte de protéger sa femme et de la défendre contre toutes les personnes qui pourraient lui faire du mal. Selon les accords passés : tous les travaux visant à une démolition du Centre devaient prendre fin et seulement à cette condition, Devon toucherait l'argent.

A partir de là, deux solutions :

Soit vos joueurs ont déjà poursuivi McCoy, voir découvert son QG ou mieux, récupérer son Astro Van. Dans ce cas lorsqu'ils arrivent chez R. Tanner, McCoy est déjà passé et a récupéré plus ou moins de force les 300 000 \$, sentant le coup fourré venir. La seule piste qu'il leur reste, les joueurs l'obtiendront s'ils interrogent suffisamment Maria. Cette dernière leur avouera avoir eu un faible pour McCoy et l'avoir laissé passer des coups de fils à plusieurs reprises dans le dos de Tanner (ils ont même coucher ensemble chez Tanner..!). Maria ne sait pas à qui McCoy aurait téléphoné, mais une petite recherche (par des contacts à la police, ou bien un hunteur qui saurait manié les téléphones...) leur indiquera que McCoy a téléphoné trois fois de chez Tanner et à la même personne : Kelly Michel. Peut être certains joueurs qui auraient plusieurs fois travaillé ou interagit avec le secteur *science et vie* d'Orphéus la connaisse...

Soit McCoy n'a pas été poursuivi ou embêté jusqu'à maintenant, il se rendra chez Tanner après la visite des PJ. Ces derniers peuvent alors lui tendre une embuscade, ce qui équivaldra à une course poursuite où McCoy s'échappera, laissant quand même tomber derrière lui un indice qui pourra les mener jusqu'à Kelly : son téléphone portable (n'oubliez pas qu'il sait se défendre et qu'il peut voir les fantômes même dans son corps, étant accro au pigment). Aucun numéro n'est inscrit dans le répertoire, mais les derniers coups de fils ont été passés à Kelly. De la même manière qu'avant, les joueurs pourront remonter jusqu'à elle. Ils peuvent même l'appeler en essayant d'imiter McCoy, auquel cas elle s'étonnera du coup du fil et dira l'attendre depuis longtemps sur le lieu du rendez-vous. Si Les PJ décident de prendre McCoy en filature, celui-ci les mènera au vieux cinéma abandonné où il a rendez-vous avec Kelly.

Quatrième partie :

Soit les PJ ont suivi McCoy jusqu'au lieu du prochain rendez-vous (passez alors au paragraphe suivant), soit ils ne possèdent qu'un nom : Kelly Michel.

Le mieux serait alors de retourner à Orpheus pour un petit débriefing dans le bureau de Swanson. A la prononciation du nom de Kelly, celui-ci prendra un air sombre et réservé. Il apprendra aux PJ qu'elle travaille bien pour la compagnie mais également pour Terrel & Squib et qu'elle sert d'espionne à Orpheus. Elle est actuellement en congé, et Swanson leur communiquera son adresse puisqu'elle ne peut pas être trouvée dans les locaux. A leur arrivée devant son immeuble, les PJ auront tout juste le temps d'apercevoir Kelly grimper dans sa voiture, une valise rouge à la main. Ils pourront la filer sans problème, elle les conduira jusqu'à un vieux cinéma désaffecté de N-Y. Devant le cinéma est garé un Astro Van noir.

Le vieux cinéma porte encore une enseigne : « Cinépolis » (il manque la lettre N et P...). Il a fermé en 2001 à la suite d'un grave incendie survenu en pleine projection du « Seigneur des anneaux », ce qui coûta la vie à de nombreuses personnes. Il est resté fermé depuis, attendant sa démolition. Petit cinéma de quartier, il est pourvu d'à peine 4 salles, toutes au rez-de-chaussée. De grandes planches de bois ont été clouées sur les anciennes fenêtres, mais dans une petite ruelle qui le longe ces planches ont été défoncées, et c'est par là que la personne que suivent les PJ rentrera. L'intérieur est très sombre, poussiéreux, mais complètement vide. Tout ce qui avait de la valeur a déjà été pillé. Seuls les sièges des salles sont encore là, les grands écrans sont recouverts d'inscriptions et de graffitis.

Dans la salle qui a brûlé, quasiment inaccessible à moins que les PJ s'en donnent les moyens en déplaçant de nombreux gravats calcinés, on peut trouver trois drones. Ils sont assis et fixent l'écran de manière parfaitement immobile. Ils sont tous les trois légèrement brumeux et portent sur tout leur visage les marques de leurs décès inattendus : ils sont complètement brûlés, ressemblant à des squelettes couverts de quelques morceaux de peau noire et grillée, la bouche grande ouverte. Impossible bien sûr d'interagir avec eux, pour les libérer de leur entrave il faudrait se débrouiller pour projeter sur l'écran qu'ils fixent de leurs orbites vides la fin du film qu'ils n'ont pas pu voir, en ramenant pour cela le matériel sur place. Encore une fois n'hésitez pas à récompenser les PJ qui se donneraient cette peine.

Kelly Michel et Devon McCoy ont rendez-vous dans une salle annexe, pour l'échange de valises. Kelly joue en fait un double jeu : elle a été repérée auparavant par T&S dans le cadre de sa relation avec McCoy, ces derniers l'ont alors forcé à leur parler de ce dernier (T&S ignore par contre qu'elle travaille pour Orpheus, mais le devinera probablement par la suite) et lui ont fait modifier les informations à propos de T&S ; seules quelques informations à propos d'Orpheus s'avèrent donc exactes.

Ce que Kelly ignore, c'est que T&S a envoyé sur place trois agents afin d'interpeller McCoy et de l'éliminer elle, tout en récupérant l'argent, même si une telle somme est relativement insignifiante pour une telle compagnie.

A l'arrivée des PJ dans la salle de cinéma où a lieu le rendez-vous, les trois agents de T&S les remarqueront et les attaqueront, laissant McCoy s'enfuir encore une fois, cette fois-ci avec les informations (et l'argent...) qui l'intéressaient. Kelly sera victime d'une balle perdue et immobilisée au sol, les PJ pourront donc l'interroger après leur altercation avec les agents de T&S.

Parmi les trois agents, Roger Voight (Orpheus, p.278). Les deux autres ont le même équipement sauf le pistolet mitrailleur. Faîtes en sorte, si possible, que Voight s'enfuit dès que le combat tourne en faveur des PJ, afin éventuellement d'en faire un ennemi récurrent.

En plus d'interroger Kelly, ils pourront aussi fouiller les agents de T&S qu'ils ont mis hors combat, et découvrir sur eux d'étranges patches (au pigment, pour voir les fantômes), un équipement radio et vidéo (les PJ sauront ainsi que le combat a été filmé et que dorénavant T&S risque d'avoir une dent contre eux) ainsi que quelques balles de pistolets forgé dans un acier noir d'ébène (balles anti-fantômes).

Sauver Kelly qui gît dans une marre de sang s'avère vital pour la suite de l'enquête : elle sait en effet que MacCoy veut vendre les informations qu'elle lui a procuré à un journaliste, Emilio San Miguel, contre une grande somme d'argent (peut être certains PJ ont déjà vu son émission à scandale : « Ninos terribles »). Son émission a lieu tout les vendredis soir, et il risquerait bien de faire quelques révélations à propos des entreprises interagissant avec les fantômes. Elle leur dira aussi que T&S était au courant de la transaction et qu'ils ont modifié les informations à leur sujet, et que MacCoy travaillait pour eux auparavant.

En tout cas Kelly est prête à avouer à la direction d'Orpheus qu'elle l'a trahit et ne souhaite plus, bien sur, travailler pour T&S qui a tenté de l'assassiner. Par contre les coups de feu tirés lors de la bagarre ont fait du bruit, et à la fin de ces révélations des sirènes de police se font déjà entendre devant le cinéma ; les PJ feraient alors mieux de prendre la poudre d'escampette.

Cinquième partie :

A priori les PJ devraient encore passer par Orpheus pour y déposer Kelly, et Swanson leur hurlera de récupérer ces informations le plus vite possible, un scandale sans précédent risquant d'éclater si toutes les informations étaient dévoilées au grand public, sans parler de la concurrence qui s'en régalerait. Le simple fait que T&S puisse être déjà au courant de ces données mettra Swanson hors de lui.

Swanson prendra à part un des PJ, le plus responsable ou celui qui a le plus haut niveau d'historique « patron », afin de lui demander de réduire San Miguel au silence, et de s'assurer aussi qu'il ne subsiste pas sous forme fantomatique. Bien sur il faudra également s'assurer qu'aucun lien ne puisse être fait entre Orpheus et la mort « accidentelle » d'Emilio, aussi les autres PJ devraient ils se rendre chez le journaliste sous forme projetée. Swanson donnera au PJ concerné les informations de la mission non applicable p.310 du livre de base d'Orpheus (juste les deux premiers paragraphes).

Si les PJ vont directement chez San Miguel, cela ne changera pas grand-chose. Ils arriveront nécessairement au moment où MacCoy lui remettra la mallette (le hasard est bien fait des fois...).

La propriété de San Miguel est assez immense, elle est composée d'une grande villa blanche de deux étages, aux volets affreusement rouge, et est entourée d'un grand jardin joliment décoré (beaucoup de roses, de tulipes, etc.) ainsi même que d'un petit lac sur les bords duquel est amarré une petite barque. Deux gardes surveillent l'entrée, un grand portail blanc électrifié, et des caméras sont visibles un peu partout.

L'intérieur est uniformément rouge et jaune, décoré à « l'espagnol », des éventails sont accrochés au mur, une tête de taureau empaillée au-dessus de la cheminée, etc. Le salon comporte une des collections de DVD les plus importantes au monde, les murs en sont presque tapissés.

Quand les PJ débarquent, San Miguel (entouré de deux gardes du corps...) et MacCoy sont à l'étage, dans un bureau, entrain de régler leur petite affaire, le fils d'Emilio joue à la console dans le salon sous le regard d'une domestique et sa femme boit un cocktail, entrain de bronzer sur la petite barque.

Lorsqu'au moins un des PJ entre dans le bureau où se trouvent San Miguel et MacCoy, ce dernier les remarque, et sortira de son corps pour les affronter, s'y sentant obligé. Un des gardes du corps présent dans le bureau consomme du pigment et pourra assister à la scène. Il prévient son patron qui croit profondément aux fantômes et ce dernier appellera alors du renfort (inutile si les PJ sont tous sous forme projetée). A priori les PJ devraient aussi éliminer San Miguel (ils ont même intérêt sinon San Miguel fera une très mauvaise pub à Orpheus vendredi soir...) et donc ses gardes du corps (4 au total).

En plus de la mallette où sont contenu les informations, San Miguel possède des informations complémentaires sur Orpheus sur son ordinateur, notamment le fait que Kelly Michel y travaille en même que pour T&S ; ces informations sont délivrées par un certain « Bishop »...

Le mieux pour les PJ seraient de faire endosser le meurtre de San Miguel et ses gardes par MacCoy (il suffit de se manifester, de saisir son arme et de tirer... depuis quand les fantômes laisseraient des empreintes digitales..?), et peut être du coup par T&S...

Les informations sur T&S ont été modifiées, rien d'important que les PJ ne savent pas déjà. Pareil pour Orpheus, si ce n'est ce dossier un peu inquiétant :

Jackson (co-fondateur du groupe Orpheus) a découvert que des personnes qui avaient subi plusieurs expériences de mort imminente pouvaient parfois retourner dans ce lieu sensoriel proche de la mort et interagir avec d'autres fantômes. Il a alors drogué un groupe de prisonniers (peut être s'agit il de l'incendie du pénitencier fédéral de Marion) puis les a délibérément et soigneusement ramenés à la mort plusieurs fois de suite. Quelque chose s'est mal passée et ces personnes ont fini par tomber dans le coma, sans donner de réponse. Jackson est coupable de la mort de ces individus.

Le projet Flatline a été complètement effacé des archives d'Orpheus.

Ensuite des puissants (la NSA !) ont empoisonné Jackson pour garder le secret. Une injection de 10 cc de nicotine pure. L'autopsie n'a rien donné puisque Jackson avait toujours été un grand fumeur.

Sixième partie (optionnelle) :

Cette partie optionnelle pourra vous permettre d'introduire en partie la méta intrigue développée par White-Wolf.

Alors que les PJ s'apprêtent en toute hâte à quitter le domicile de San Miguel pour retourner à Orpheus et faire un dernier débriefing, ils pourraient être victime d'une attaque d'un Marchand de Mort. Celui-ci pourrait les avoir suivi tout au long de l'enquête et avoir attendu le moment propice pour passer à l'attaque. Il peut aussi les attaquer quand ils rentrent chez eux, après avoir été félicité par Swanson pour la réussite de leur mission.

Professionnel du meurtre, il est armé d'un fusil de sniper et fera feu sur un PJ (nécessairement dans son corps), manquant de peu de le tuer (faites semblant de jeter les dés comme vous savez si bien le faire et laissez au joueur un ou deux niveaux de santé...). Quelque soit l'endroit où se passerait cette altercation, Les PJ devraient pouvoir le rattraper.

Malheureusement pour eux, alors qu'ils se jettent sur lui pour le réduire au silence ou l'interroger (sûrement en haut du toit d'un building), celui-ci sera tué par un spectre qui surveillait le bon déroulement des opérations. Faites en sorte que les PJ remarquent que ce spectre ne possédait pas le marchand de mort mais qu'il attendait bien sagement à côté.

Le plasmé de ce dernier est tout noir, et transpercé de part en part par une multitude de bars de fer rouillés, de tuyaux et de bâtons de bois pointus. De ses orbites vides sortent également deux bars de fer, et de sa bouche une sorte de tuyau de canalisation d'où émerge un jus vert et putride, nauséabond, qu'il peut même cracher sur les PJ. Ces doigts se terminent par ces hameçons de pêche pointus et ensanglantés. Utilisez les caractéristiques que vous voulez, selon l'épuisement des PJ.

Une fois le spectre anéanti, Les joueurs pourront fouiller le corps du marchand de mort, trouvant juste sur lui quelques photos d'eux-mêmes et d'autres employés d'Orpheus... Il a sur sa main un petit tatouage en forme de crâne humain (c'est ainsi que sont reconnaissables les marchands de mort dans MA chronique...).

Quelqu'un l'aurait embauché pour les assassiner, mais qui pourrait souhaiter la mort d'employés d'Orpheus..? Et surtout pourquoi un spectre semblait le surveiller, sans même tenter de lui nuire ou de le posséder..?