



SOUVIENS TOI...

UN SCENARIO MONDE DES TENEBRES
PAR CHRISTOPHE "BJ" BREYSSE
CAMPAGNE "LARMES DE SANG" EPISODE II

Lumière rouge. Le gros homme prend délicatement les clichés qui trempent depuis quelques minutes. Il est encore sous le choc de ce qu'il a vu l'autre soir. Les images se bousculent dans sa tête, son esprit lutte pour ne pas oublier les horribles événements. Celle de cet homme, en particulier, l'obsède. Mais par malignité ou pur instinct de préservation de ses facultés mentales, ses souvenirs s'effacent, deviennent moins net. Il a peur mais en même temps il est excité par le mystère, la découverte, le scoop. Il accroche les photos encore dégoulinantes sur un fil qui traverse toute la pièce et il attend. Ses yeux sont fixés sur les clichés. Enfin une image apparaît. La voiture, ses occupants tout autour, le flic et... l'homme. La qualité est excellente et il se félicite pour ses réflexes de photographe issus d'années d'expérience. Pourtant, un instant, sa conscience semble vaciller, ses yeux ne peuvent plus décrocher de l'homme dont l'image est toujours aussi flou. Zut, il est inreconnaissable, et pourtant il n'y a que lui de flou. Ses neurones se mettent en marche, fébrilement il vérifie son matériel, sa solution, les conditions du développement, éventuellement la présence d'une lumière inopportune qui aurait gâché la photo, mais rien. Il est flou, seul lui, pourquoi LUI ?

INTRODUCTION

Ce troisième scénario est le second chapitre de la Campagne "Larmes de Sang" écrite pour **Vampire : The Requiem** comme un long prélude à l'Étreinte des personnages joueurs.

Lors du **Mystère Belinda** ceux-ci se sont rendu compte qu'un étrange gourou avait créé une secte "sataniste" et qu'il avait enlevé **Belinda** la journaliste. Au terme de leur enquête ils ont découvert que derrière cet homme se cachait une autre personne. Pour sauver **Belinda** ils ont affronté le gourou tandis qu'un mystérieux inconnu combattait le maître de celui-ci. Malheureusement cet inconnu reparti avec la jeune femme non sans avoir dit aux PJs de ne plus

LE N° DE PARKINS

Les Pjs vont certainement essayer le numéro de téléphone donné par Parkins. L'appel sonne dans le vide et jamais personne ne décroche. Faire des recherches sur ce numéro ne donnera rien dans un premier temps car il est sur une « liste rouge ». Néanmoins des PJs débrouillards et ayant les bonnes relations pourraient arriver à trouver l'adresse correspondant. Or sur les lieux il n'y a rien, l'adresse n'existe même pas. S'ils pensent à vérifier le boîtier télécoms proche et s'ils en ont les compétences ils se rendront compte que quelqu'un a installé une sorte d'émetteur/récepteur branché sur la ligne en question. Le rayon d'action d'un tel appareil couvre beaucoup trop de superficie pour qu'ils puissent localiser sa destination. Néanmoins tout n'est pas perdu car, lors de leur(s) appel(s), leur numéro de téléphone (même caché, vous comprendrez pourquoi dans le prochain scénario) a été enregistré par le contact de Parkins qui va s'intéresser à eux dès le prochain scénario.

se mêler de cette affaire.

Quelques jours plus tard ils apprirent la destruction du night club dont le sous sol servait de repère et de lieu de cérémonie à la secte. Mais l'histoire ne s'arrêta pas là. Bientôt ils se retrouvèrent les cibles d'un tueur en série qui avait sévi quelques années auparavant sous le nom de **Rose Killer**. Celui-ci recherchait tous ceux qui avaient eu un lien avec la secte et son gourou. Le simple fait que les PJs aient enquêté dessus les jeta dans ses griffes. Pourchassés par ce maniaque aux étranges facultés, recherchés par la police, ils trouveront finalement de l'aide auprès d'un inspecteur de police. Celui-ci mourra lors de l'ultime affrontement contre le tueur non sans avoir indiqué aux PJs comment contacter quelqu'un qui pourrait les aider. Une fois de plus ils se trouveront sur la route du mystérieux inconnu qui avait emporté **Belinda**. Et à leur insu un journaliste prit des photos de leur combat.

SYNOPSIS

Après avoir été accusés, puis très rapidement relaxés, pour le meurtre de l'inspecteur **Parkins**, les Pjs sont contactés par **Mathieu Bugerton**, un journaliste, qui leur fait un chantage les obligeant à enquêter sur **Sébastien**. Il leur indique que celui-ci aurait été vu régulièrement aux abords d'un cimetière.

En faisant une planque dans ce Cimetière les PJs auront l'occasion de tomber sur des jeunes en train de profaner des tombes, ils verront alors

Sébastien surgir de la nuit et les tuer. Puis il s'affaîssera de chagrin sur l'une des tombes et enfin partira. Le nom d'une femme apparaît sur la pierre tombale : **Loanne de Guin** avec la mention 1896-1920. En faisant des recherches sur cette femme les PJs pourront en apprendre plus sur sa mort. Elle a péri dans un grand incendie qui a ravagé un quartier de la **Nouvelle Orléans** en 1920. Elle travaillait comme couturière dans un atelier et le feu semble avoir prit dans les locaux de celui-ci. Extirper le dossier permettra d'en savoir davantage : veuve de guerre elle avait eu un enfant, une fille nommée **Melissa**, de feu son mari. Celle-ci avait 1 an au moment des faits et fut placée dans une famille adoptive, les **Duvernier**.

Aujourd'hui **Melissa** est décédée (en 1984) mais sa descendance vit toujours : sa fille **Maryse** (née en 1938), sa petite fille **Brenda** (née en 1958) et son arrière petite fille **Judith** (née en 1974). En cherchant bien ils pourront retrouver la trace de **Maryse**.

Maryse est en maison de retraite et sa maison est à vendre. Grâce à l'agence immobilière ils prennent contact avec sa fille **Brenda**, elle même accompagnée de sa propre fille **Judith**. Il faudra beaucoup de diplomatie aux PJs pour obtenir des informations sur **Loanne** de la part de celles-ci. Mais au final ils obtiendront ce qu'ils cherchent : une boîte à chaussure contenant des lettres écrites par et pour **Loanne** et surtout une qu'elle n'a jamais envoyé. Manifestement elle avait un amant nommé **Sébastien** et dans la lettre jamais envoyée se trouve une information capitale : **Loanne** annonçait que **Melissa** était de

lui. Il y a aussi d'autres choses d'importance : l'adresse de **Sébastien** à l'époque des faits, une photo de soldats où il apparaît et un portrait qui lève le doute sur son identité.

En se rendant à l'ancienne adresse de **Sébastien** ils tomberont sur une vieille bâtisse possédée par la famille **Douerg**. Ceux-ci la tiennent de leur parents et grands-parents qui l'avaient achetés pendant les années 20. Dans un cadre au dessus de la cheminée se trouve la photo de **Loanne**. Officiellement les **Douergs** la trouvaient jolie et ont décidé de la laisser là, en réalité ce sont des mortels au service de **Sébastien** et le père de famille est une goule.

A ce stade les PJs sont contactés par **Mathiew** qui est impatient d'en savoir plus. Il sera sidéré d'apprendre que le **Sébastien** qu'ils connaissent pourrait être celui dont la lettre de **Loanne** parle. Mais cette histoire est tellement absurde qu'il demande des choses plus concrètes. Celles-ci arrivent très vite lorsque **Sébastien** les traque et demande des explications sur leurs agissements. Il est surpris et ému d'apprendre qu'il a eu une descendance et demande à rencontrer **Brenda** et **Judith**. Mais arrivés chez elles un drame est arrivé.

Un être horriblement mutilé a tué **Brenda** et tient **Judith** en otage, il compte faire souffrir **Sébastien** avant de le tuer. Un combat s'engage entre eux pendant que les Pjs s'enfuient avec **Judith**. Ils sont rattrapés mais l'inconnu cesse le combat et s'enfuit lorsqu'une personne que

les Pjs ont déjà rencontré, **Baron Cimetière**, se montre au loin.

Sébastien les remercie et promet d'honorer sa dette s'ils aident **Judith** à repartir saine et sauve de la ville pour s'installer ailleurs.

Mathiew, quant à lui, ne montre plus de signe de vie...

L'IMPLICATION DES PERSONNAGES

Dans le scénario précédent les PJs avaient été mis en garde à vue par **Parkins** qui les soupçonnait d'être les auteurs des différents meurtres du **Rose Killer**. Nous allons corser un peu les choses dès le début de ce scénario, et revenir immédiatement sur cette affaire. Après tout un inspecteur de police a été retrouvé mort ou a disparu et les PJs sont les dernières personnes à avoir été vues en sa compagnie. Plongez les dans le tourbillon de la justice avec une nouvelle mise en garde à vue, des interrogatoires. Très vite ils sont accusés, non seulement des meurtres du **Rose Killer** mais en plus de celui de **Parkins**. Menez l'affaire devant le tribunal avec une bonne détention préventive ou une caution aberrante. Faites intervenir les journaux avec de gros titres les accusant de tous les maux de la terre. Bref : faites subir aux Pjs bien innocents ce que bon nombre de personnes subissent de nos jours quand elles se trouvent au mauvais endroit, au mauvais moment. Cela devrait leur apprendre une certaine sagesse quant aux conséquences des actes. Et bien sûr, n'oubliez pas les conséquences sur les familles, relations et emplois de ces chers

GEORGES SMALLCAP , UN COLLÈGE REVANCHARD

Les PJs vont au devant d'un sérieux problème. L'Inspecteur Parkins avait un collègue assez proche qui n'a supporté ni sa mort, ni le fait qu'ils s'en tirent. Persuadé qu'ils sont coupables, il est décidé à tout pour prouver qu'ils sont responsables et dangereux. Pour ne pas accabler les PJs avec trop d'éléments scénaristiques à gérer, Georges Smallcap n'apparaîtra qu'une fois dans ce scénario. C'est à vous, Conteur, de décider du moment le plus dramatique pour cela. Je suggère que les PJs l'entre aperçoivent alors qu'ils sont concentrés sur autre chose de façon à ce que leur intérêt (qui a dit « paranoïa » ?) soit suscité mais qu'ils ne puissent se pencher d'avantage à ce nouveau problème.

Georges Smallcap est un homme d'une cinquantaine d'années. Il est devenu policier très jeune et traîne derrière lui une carrière qui l'a fait vieillir trop vite. C'est un homme grand, sec aux traits tirés, de type afro-américain. Il a passé toute sa vie à lutter pour se sortir, lui et sa famille (une femme et un enfant) de la misère et à lutter contre le crime. Malgré sa vision particulièrement réaliste du système judiciaire et de ses défaillances, il reste encore un peu optimiste, estimant que l'homme est fondamentalement bon et que la société le perverti. Protestant convaincu, il ne rate pas la messe du Dimanche et a réussi à « protéger » la paroisse de son quartier contre quelques gangs un peu trop chahuteurs. Il ne cherche pas la promotion et n'est pas carriériste, mais il fait son travail avec sérieux et ténacité. De ce fait il peut mettre des bâtons dans les roues des Pjs suivant ce que font ces derniers.

Dans un premier temps il va amasser des renseignements sur les Pjs. Prestigieux auprès de ses collègues, c'est sans mal qu'il pourra obtenir tout un tas d'informations auxquelles un policier normal ne pourrait normalement accéder. Cela va du casier judiciaire au détail des relevés téléphoniques en passant par les opérations bancaires. En effet, toutes ses années à lutter contre le crime lui ont rapporté une somme incroyable de contacts en tout genre et nombreuses sont les personnes prêtes à lui rendre un service et ce, généralement parce que ces mêmes personnes ont un petit quelque chose à se reprocher. Toutes ces informations vont constituer un dossier par Pj plus un autre de synthèse qu'il entrepose dans son coffre caché dans le garage de sa maison.

Ne voulant pas les alerter immédiatement de ses objectifs, la première rencontre entre les Pjs et Georges ne dépassera pas le cadre légal d'une intervention policière normale suivant les circonstances. En gros il jouera le simple flic... mais plus tard cela changera.

PJs.

Puis, lorsque tout cela arrive à son paroxysme un mystérieux bienfaiteur intervient. Leur caution est payée et ils sont libérés, les médias se désintéressent de l'affaire et leur jugement est reporté à... une date encore indéterminée. Il est manifeste que quelqu'un s'est occupé de tout cela. Oui mais qui ? La réponse ne sera pas pour tout de suite. Ils pourront apprendre néanmoins que celui qui a payé la caution est une avocate nommée **Ema Nymton** (« not my name » à l'envers) qu'ils ne retrouveront pas... Ils sont libres et peuvent reprendre une vie normale, enfin presque. En effet...



UNE HISTOIRE DE FLOU !

Les personnages sont contactés par un journaliste qui en sait suffisamment pour les inquiéter. Il leur demande de s'intéresser à Sébastien.

Mathieu Bugerton, un journaliste que les PJs avaient

rencontré précédemment, va les contacter quelques jours après. Il leur donne rendez-vous dans un endroit tranquille, genre une terrasse bondée en pleine journée. Il semble inquiet. Il leur explique qu'il était là le soir où ils ont affronté le tueur et qu'il a prit des clichés. Il les montre en insistant sur une chose : pourquoi les silhouettes de **Thomas** et de l'inconnu (**Sébastien**) sont elles floues alors que sur la même photo celles des PJs sont nettes ? Il prétend avoir déjà eu l'occasion de voir cet inconnu dans divers endroits louches, il leur donne son prénom, **Sébastien**, et mentionne le **Cimetière de La Fayette**. En effet il s'est intéressé à cet homme et a arpenté le « monde de la nuit ». Peu de monde le connaît et ceux qui sont dans ce cas se taisent prudemment en conseillant de faire de même. Néanmoins il a réussi à apprendre qu'il se rendait « presque » toutes les nuits à ce cimetière mais lui même n'y est pas allé. Il n'osera pas l'avouer mais il est terrifié par ce genre de lieu la nuit... trop de film de morts-vivants.

Ces clichés ne lui disent rien qui vaille. Il propose un marché aux PJs, enfin plutôt un chantage. Soit ils lui apportent des informations sur **Sébastien**, soit il envoie tout à la justice, du moins juste les clichés qui « prouvent » qu'ils sont les responsables de la mort de l'inspecteur **Parkins**. Il ne sait pas pourquoi ni comment ils se sont sortis de toute cette affaire mais il sent que quelqu'un d'influent s'en est occupé. Lui-même a reçu des « consignes » auxquelles il s'est plié. Mais de tels documents ne pourraient être étouffés longtemps et cette fois

là les Pjs ne seraient pas couverts. Bien entendu les négatifs sont en sécurité et plusieurs personnes ont pour instructions de tout balancer s'il ne revenait pas vivant de ce



RDV.

UN CIMETIÈRE... LA NUIT !

En se rendant au cimetière ils assistent à un faux rituel satanique suivi d'une vraie boucherie.

Attention, cette scène est essentiellement descriptive et les PJs ont très peu de chose à faire, bien que toute initiative soit possible. Son objectif est d'instaurer l'ambiance d'horreur du **Monde des Ténèbres**. Le moment d'agir, pour les Pjs, viendra après...

Les Pjs devront planquer plusieurs nuits d'affilée dans ou près du cimetière pour qu'enfin ils repèrent **Sébastien**. Mais le même soir un événement s'y déroule. Un groupe de jeunes satanistes a aussi pénétré l'enceinte pour faire une

cérémonie rituelle en l'honneur de leur seigneur noir. Ils sont cinq, trois garçons et deux filles. Tous ont revêtu des habits de circonstance tel qu'on peut les imaginer dans les plus miteux films de série Z du genre. Les garçons, âgés entre 16 et 19 ans, portent des soutanes noires aux liserais rouge sous lesquelles ils sont nus. Les filles, quant à elles, portent du cuir moulant et très peu couvrant, le résultat oscillant entre le sexy et le mauvais goût. Ils ont amené du matériel : des bougies de diverses couleurs, des "poudres incantatoires", de l'encens, un couteau sacrificiel à lame ondulée et de l'alcool dont ils semblent déjà avoir abusé. Malgré tout, les Pjs observant cette scène pourront être perturbés et se demander la nature exacte de ce qui est en train de se passer. Seul un personnage réussissant un jet d'**Astuce + Occultisme** se rendra compte de la supercherie, mais les "ritualistes" y mettent du cœur et l'ensemble est très réaliste si on le compare à la "culture sataniste" que le commun peut avoir grâce aux films clichés du genre.

En gros le rituel se déroule ainsi. Le plus âgé des garçons semble être le meneur de cette petite troupe. Il ouvre un épais livre qui ressemble à un ancien grimoire de sorcellerie. En réalité il se l'est réalisé lui-même à partir de divers rituels glanés dans des livres du commerce et sur Internet. Une fois les pages correctement jaunies et vieilles artificiellement, il les a reliées avec la reliure d'un vieux livre du XIX^e siècle, rare et hors de prix, qu'il a dérobé à son grand père. Son artifice joue admirablement la carte de

l'authenticité. Alors qu'il récite divers passages de son ouvrage d'une voix la plus caverneuse possible, ses deux acolytes répandent des poudres sur une tombe et en brûlent dans un encensoir. Les filles allument un cercle de bougies autour de leur groupe pour sceller le "Pentacle de Salem". Puis les deux garçons entament une litanie reprise par les filles qui se dévêtissent lentement en essayant d'être sensuelles. Lorsque leur nudité est presque complète elles s'allongent sur la pierre tombale et commencent à se caresser mutuellement.

Emoustillés par ce spectacle, les deux chanteurs en perdent presque la voix mais le "gourou" reste concentré. Après avoir refermé le livre il s'approche du premier garçon et lui coupe l'intérieur de la main de façon à ce qu'il puisse faire couler de son sang sur les jeunes filles maintenant passablement excitées. Il réitère la même chose avec le second garçon qui serre le poing pour faire couler sa "Force de Vie" qu'il "offre à son Seigneur" et bla bla bla... Tout ceci est sur le point de se transformer en une véritable orgie sexuelle et le gourou retire ses vêtements pour apparaître dans le plus simple appareil entre les deux filles qui commencent à "s'occuper" de lui. C'est alors que tout bascule...

Sur un jet réussi en **Astuce + Calme** les Pjs pourront voir une forme humanoïde noire bouger dans la limite de leur champ de vision sur leur droite. A peine ont-ils le temps de, ne serait-ce que penser à réagir, les bougies sont soufflées par une courte rafale de vent. Une semi obscurité s'installe sur la scène à peine

éclairée par le peu d'étoiles non masquées par les nuages. Ce que peuvent voir les Pjs dépendra de la réussite d'un jet de **Astuce + Calme**. Mais de manière générale ce ne sont que des ombres qu'ils verront. Par contre les cris, eux, sont bien réels et déchirant. Au fur et à mesure qu'ils comprennent que la tête arrachée de leur gourou roulant à terre ne fait pas partie de la cérémonie, la panique s'empare d'eux et ils tentent de fuir sans demander leur reste. Mais peine perdue. L'ombre, le mystérieux agresseur, se jette sur eux un à un et les met à mort de la plus violente façon qui soit. N'oubliez pas, cher **Conteur**, que les Pjs ne voient que des ombres dans une semi obscurité, ils ne peuvent compter sur leurs sens pour réellement saisir toute l'horreur de la scène, et heureusement pour eux, car les cris d'agonie des victimes de l'agresseur sont suffisants pour les terrifier. Si, éventuellement, un ou plusieurs d'entre eux souhaite intervenir pour défendre les jeunes satanistes le résultat sera rapide et expéditif. D'une bourrade ou d'un coup de poing violent, l'ombre les enverra atterrir quelques mètres plus loin quelque peu sonnés.

Très vite le calme retombe et seules quelques plaintes brisent le silence du cimetière. Les nuages dévoilent la lune et les Pjs peuvent voir **Sébastien**, effondré sur la tombe qui servait d'autel aux satanistes en train de sangloter. Sur un jet de **Perception** réussit les Pjs peuvent l'entendre murmurer. Il semble demander pardon à quelqu'un, certainement à la personne enterrée ici, il se plaint d'être devenu ce monstre

qui a gâché leur vie, il regrette les jours anciens, "elle" lui manque cruellement, s'il avait su, à l'époque, peut être aurait-il pu empêcher "tout ceci" mais aujourd'hui il est trop tard. Après quelques minutes il se redresse sur le qui vive et regarde en direction du portail d'entrée du cimetière où s'agite une lampe en s'approchant. Il jette un dernier regard vers la tombe et fuit dans la nuit.

Le gardien du cimetière, appelé **Vieux Georges**, a entendu les cris des satanistes et s'approche aussi vite que sa jambe de bois le lui permet pour chasser ce qu'il pense être une bande de jeunes en train de faire du grabuge. Les Pjs ont très peu de temps pour

pour ce faire. En cas d'échec, **Georges** ne les aura pas vu mais pourra décrire ceux qui ont échoué dans les grandes lignes (grand, petit, homme, femme, habits, rien de plus...).

Manifestement cette femme fait partie du "mystère Sébastien" et il est fort probable que les PJs vont chercher dans ce sens. Deux pistes sont possibles : la **Grande Bibliothèque** pour avoir des infos civiles et les **Journaux** de l'époque pour en savoir plus sur sa mort.

UN FAIT DIVERS...

Loanne De Guin devient la seule piste de l'enquête et elle remonte aux années 20...



inspecter la tombe tachée de sang, c'est celle d'une certaine **Loanne de Guin** avec la mention 1896-1920. Ils ont tout juste le temps de voir cela avant que **Georges** ne soit trop près et qu'ils risquent d'être vus. Il leur faudra un jet de **Dextérité + Discrétion** chacun

L'un des moyens que les Pjs aient pour obtenir des renseignements sur les Journaux de l'époque est de contacter **Marcus Berthe** qui leur avait demandé d'enquêter sur la disparition de **Belinda**. Même si celui-ci est rédacteur en chef d'un magazine qui n'a rien à voir avec la presse d'information, il peut obtenir l'accès aux archives du **Century Post** qui était le journal le plus important de l'époque. Il recevra les Pjs dans son bureau dont l'atmosphère a changé depuis la dernière fois qu'ils l'ont rencontré. Il est beaucoup plus sobre et moins convivial. **Marcus** lui-même a beaucoup maigri et affiche une mine un peu morose. Il contactera devant les Pjs l'une de ses relations, **Clark Harrisson**, et invitera les Pjs à se rendre aux archives du **Century Post**.

Un autre moyen d'accéder à ces archives est de contacter **Mathiew Bugerton**. Il les retrouvera dans

un bar miteux en bordure du **Quartier Français** à une table au fond de la salle. Celui-ci se montrera très curieux de savoir quelles sont les raisons qui poussent les Pjs à enquêter là-dessus. A l'instar de **Marcus** il contactera **Clark Harrison** et obtiendra un rendez-vous pour consulter les archives. Il leur rappellera les termes de leur "accord" et insistera pour qu'ils le tiennent informé de leur progression à chaque instant.

Enfin, le troisième moyen pour obtenir des informations est de se rendre à la **Grande Bibliothèque** pour essayer de les trouver sur microfilms. Celle-ci est un gigantesque bâtiment datant du siècle précédent. Imposant, froid et gris, il n'a pas été rénové depuis fort longtemps et porte les stigmates des intempéries et de la pollution. Après avoir pénétré dans un grand hall aux murs ornés de tableaux fanés et au sol couvert d'une moquette décrépie, les Pjs se retrouvent dans la grande salle des livres. Un portique de sécurité et un bureau d'emprunt et de retour d'ouvrages barrent le passage. Deux ordinateurs permettent de consulter la base de données documentaire. Des néons suspendus crachotent parfois une lumière blafarde sur une série de tables alignées. Tout autour, sur les murs, les ouvrages sont disposés par thème sur plusieurs étages. Des escaliers en colimaçon en bois permettent d'y accéder. La partie consacrée aux microfilms se trouve dans une salle annexe. Cinq terminaux permettent de consulter les documents classés dans des tiroirs métalliques.

Mais les informations ne s'y trouvent pas, les journaux

transférés sur ce support ne l'ont été que depuis la fin de la seconde guerre. Le bibliothécaire, **M. Harrington**, un vieil homme chauve et rachitique caché derrière d'énormes lunettes à double foyer pourra expliquer aux Pjs que ces journaux sont aux



archives du **Century Post**. Il les invite à s'y rendre.

LES ARCHIVES...

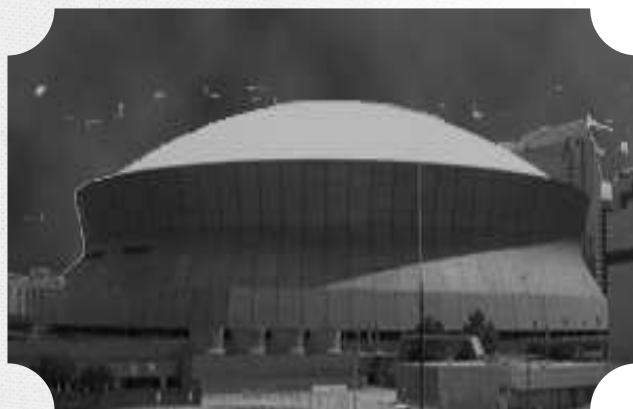
Ils rencontrent un homme aussi décrépit que ses archives mais tout aussi renseigné.

Les archives sont entreposées dans la cave d'un vieux bâtiment. **Clark Harrison** est un ancien journaliste du **Century Post**, il y a travaillé dans les années 30 et, lors de la cessation d'activité du journal, il a réussi à obtenir la garde des archives avec une petite "pension". Celles-ci sont son trésor et il les garde comme tel. Harrison est psychologiquement resté enfermé dans la période précédant la seconde guerre. En effet sa participation au débarquement et aux horreurs de celle-ci ont brisé son esprit déjà faible et il s'est enfermé dans une sorte de monde imaginaire qui n'a pas évolué comme le monde réel. Ce vieil homme, à l'âge indéfini, il doit avoir plus de 80 ans, recevra les Pjs avec d'autant

plus de courtoisie qu'ils ont été introduits par un autre journaliste. Immédiatement les Pjs se rendront compte du décalage. **Harrisson** porte des habits à la mode des années trente et a un discours vieillot. Ce qui marquera particulièrement les Pjs sera la force avec laquelle **Harrisson** "refuse" le monde moderne, tant dans son discours que dans son mode de vie : vieux téléphone, gramophone, réchaud au pétrole, etc... Il s'est aménagé une zone de vie dans un coin de la grande salle où sont archivées les coupures de journaux de l'époque et une antique radio trône entre un petit lit et un fauteuil moisi. Les volets mi-clôt ne permettent qu'une faible diffusion de la lumière et l'odeur de renfermé achève de rendre les lieux particulièrement glauques. Les Pjs devront s'armer de patience pour obtenir les renseignements car **Harrisson** les invitera à boire un café et à discuter avec lui de faits qui se sont déroulés alors qu'ils n'étaient même pas nés. Sur un jet réussit de **Manipulation + Erudition** les Pjs pourront faire bonne impression et **Harrisson** accèdera à leur requête.

Après une bonne heure de recherche il leur amènera un exemplaire du **Century Post** datant du 5 Novembre 1920. Il y est surtout fait mention d'un grand feu qui a ravagé une grosse partie d'un quartier de la **Nouvelle-Orléans**. Les journalistes de l'époque ont longuement écrit sur les origines "nègres" de cet incendie manifestement "criminel" mais **Harrisson** n'y a jamais cru. Et pour cause, il sort un petit article paru quelques semaines après faisant mention des résultats de l'enquête de police. Le feu aurait prit dans un atelier

de couture où une certaine **Loanne de Guin** aurait trouvé la mort, laissant une orpheline derrière elle prénommée **Melissa**. Il y est aussi fait mention que **Martin Duvernier**, propriétaire de



l'atelier, a décidé d'adopter l'enfant.

L'ADMINISTRATION..

... un bonheur de chaque jour !

Les choses avancent. Les Pjs savent désormais que **Loanne** a eu une descendance, peut-être qu'il y a là matière à enquêter. Il y a beaucoup de **Duverniers** dans l'annuaire et aucun à l'ancienne adresse de l'atelier de couture. Un bon début est de se rendre à la **Mairie**, près du **Louisiana Superdome**.

Dans un effort de modernisation, le maire voulu détruire ce vieux bâtiment du XVIII^e siècle pour en construire un plus moderne et disposant des dernières innovations tant techniques que design. La vague de contestation fut telle qu'il renonça à son projet et se borna à effectuer une rénovation de l'ensemble. Beaucoup disaient que ce ne serait qu'une couche de vernis sur une peinture pourrie et ils ne se trompaient pas. Après seulement quelques mois les

fissures réapparurent, l'humidité rendit la couleur crasseuse et morne, la pluie laissa des coulées grisâtres sur les colonnes de l'entrée et la pollution termina de ternir la facade.

Le bâtiment dans lequel pénètrent les PJs est grand est austère. Le hall principal a beau être haut de plafond et spacieux, il laisse une impression d'écrasement insupportable. Les employés de la mairie vaquent à leurs occupations tels des zombies. Le regard vide, la démarche traînante, il ne font pas attention au monde qui les entoure. Ils chuchotent entre eux, regardent parfois les visiteurs avec un regard emplis de morne puis se détournent et retournent à leur vie professionnelle monotone.

Un jet en **Astuce + Investigation** ou **Intelligence + Politique** permettra d'éviter les jours d'attente, à remplir d'obscurs formulaires, pour accéder à des informations sur la famille **Duverniers**.

Bref ils apprendront, au bout d'une bonne semaine de recherche que je vous laisse, cher Conteur, tout loisir de décrire à vos vic... joueurs, que **Melissa Duvernier**, épouse **Rochard** est morte en 1984 mais qu'elle avait eu une fille : **Maryse**. Cette dernière pourra aussi être retrouvée. Elle a épousé un certain **Edouard Murrow** et, aujourd'hui veuve, vivrait dans la demeure familiale, un pavillon dans un quartier.

Sur place les PJs trouvent porte close bien que les lieux semblent entretenus, la pelouse est impeccable et les fleurs

éclatantes. Un indice primordial saute aux yeux des PJs : la demeure est à vendre et un numéro de téléphone permet de contacter l'agence qui s'en occupe. Quelques questions auprès des voisins permettront d'en apprendre plus. **Maryse** est une très vieille dame qui n'a plus toute sa tête, depuis quelques mois elle a été mise en maison de retraite. Sa fille, **Brenda**, a mit la maison en vente mais ils ne savent pas comment la contacter directement.

LES SECRETS ENFOUIS

Enfin ils arrivent à rencontrer les descendantes de Loanne et apprennent une chose surprenante.

Contactée par téléphone la responsable de l'agence immobilière, **Mme Berton** de **Pavillon Paradise**, refusera de donner des informations sur **Brenda**. En effet l'agence dispose d'un pouvoir pour gérer toute la transaction et la propriétaire a refusé de s'en occuper. Se rendre sur place sera certainement plus efficace car, contre un petit pot de vin et un jeu réussi de **Manipulation + Persuasion** (ND 2), ils obtiendront l'information qu'ils recherchent.

Les voilà donc devant la villa de **Brenda** située à l'autre extrémité du quartier de **Maryse**, à environ 2 km. Lorsque les PJs arrivent il y a deux véhicules garés devant la demeure : un coupé cabriolet de grande marque et une voiturette de ville. En fait **Judith**, la fille de **Brenda**, est là. Toutes deux accueillent les PJs. Leur réaction va dépendre de leur apparence générale (ça fait peut être plusieurs jours qu'ils

ne sont pas rentrés chez eux "prendre une douche") et leurs explications. Il faudra qu'ils soient très persuasifs, après tout ce sont des inconnus qui débarquent un jour pour demander des choses sur leur grand-mère. Notez que les PJs pourraient même en venir à pénétrer de nuit dans la demeure pour la fouiller.

portrait. Il n'y a aucun doute quant à l'identité de cet homme : c'est le mystérieux **Sébastien** qu'ils "connaissent".



La ressemblance est plus que frappante, il est à l'identique sur la photo, comme s'il n'avait jamais vieilli.

S'ils se montrent convainquant ou suffisamment "propres sur eux" et "innofensifs" ils seront invités à entrer. **Brenda** et **Judith** ne savent que peu de choses sur **Loanne** mis à part qu'elle est morte dans l'incendie de l'atelier où elle travaillait et que **Melissa**, sa fille, a été adoptée. Par contre elles possèdent quelque chose qui pourrait les intéresser : une vieille boîte à chaussure dans laquelle se trouvent des lettres. A leur lecture les PJs comprennent que **Loanne** entretenait une correspondance avec un jeune soldat Américain envoyé sur le front de la guerre de 14-18 aux côtés de la France : **Sébastien Amat**. Une photo accompagne les courriers, celle de ce soldat au sein de son unité ainsi qu'un

Deux enveloppes attirent l'attention des PJs. La première est ouverte mais, contrairement aux autres, la lettre se trouve toujours à l'intérieur. Sa lecture entraîne les événements détaillés ci-dessous dans **La Tranchée - Présentation**.

L'autre est un courrier de **Loanne** pour **Sébastien** qui, manifestement, n'a jamais été envoyé. Dedans elle parle de la lettre ci-dessus et confie son inquiétude car il semble ne plus lui avoir donné de nouvelle depuis. Elle termine en lui apprenant une nouvelle terrible : **Melissa** est de lui. Elle espère qu'il rentrera bientôt et qu'ensemble ils pourront élever cet enfant.



C'est toute l'aide que **Brenda** et **Judith** peuvent apporter aux PJs. Mais c'est déjà pas mal, non ?

LA TRANCÉE - PRÉSENTATION

Voilà un acte un peu particulier. Dès que l'un des Pjs commence à lire la dernière lettre de **Sébastien** à **Loanne**, prenez les feuilles de personnage de vos joueurs. Désormais ce sont des soldats Américains engagés dans le conflit 14-18. L'un d'eux est **Sébastien**. En gros, au lieu de lire l'histoire relatée par la lettre, les Pjs vont la vivre... Je vous conseille une chose, cher Conteur, ne dites rien à vos joueurs. L'un d'eux commence à lire et soudainement vous commencez à narrer la « Mise en place » ci-dessous tout en distribuant les feuilles des soldats. Impliquez les brusquement et sans autre explication que ce qu'ils vont comprendre. Surprenez les par la soudaineté des événements !

En quelques mots, après une



percée des lignes ennemies durant la guerre 14-18, l'unité des Pjs se perd dans le brouillard et découvre une tranchée où des événements étranges vont se dérouler. Cet acte est très fortement inspiré du film « **La Tranchée** » de **Michael J Bassett**. Si vos joueurs l'ont vu ce n'est pas trop grave non plus car il y a quelques subtiles différences...

MISE EN PLACE

L'offensive s'est soldée par un échec et voilà quelques soldats américains perdus au coeur du territoire ennemi qui trouve une tranchée providentielle.

Le texte ci-dessous introduit les Pjs dans le décor de la 1^o Guerre Mondiale. Sentez vous libre de le modifier et je vous encourage à le narrer plutôt que de le lire.

« Cela fait plus d'une heure que vous avancez prudemment à travers les lignes ennemies. Le commandement avait prévu cette faiblesse du front à ce moment précis et votre compagnie s'est élancée comme un seul homme sous les encouragements armés de ses sergents. Couverts par les mitrailleuses crépitantes, vous avez profondément enfoncé la résistance Allemande. Votre unité, en particulier, devait effectuer une prise à revers. La seule chose que le commandement n'avait pas prévu fut le brouillard. Perdus sans visibilité vous avancez désormais avec prudence, sachant très bien que vous êtes en territoire ennemi. C'est alors que le brouillard commence à se dissiper. Vous voyez alors une tranchée. Vous vous en approchez en suivant les consignes de

Souviens-Toi

sécurité et constatez qu'elle est vide de vie... Ce sera un bon abri en attendant de pouvoir contacter des renforts. Vous ne savez pas où vous êtes. Vous supposez être chez l'ennemi. Un frisson étrange parcourt votre échine alors que vous commencez le repérage des lieux... »

DESCRIPTION DE LA TRANCÉE

Note personnelle : dire qu'ils se sont battus dans ces conditions et qu'aujourd'hui certains font la grève pour un ongle cassé au travail.

Bon, je ne vais pas vous sortir de plan, ce serait inutile. En fait il suffit de partir du principe qu'il est impossible de cartographier la tranchée. Néanmoins quelques lieux, décrits

ci-dessous, sont remarquables. De manière générale la scène est plutôt glauque...

La pluie a rendu le sol boueux et glissant. Tout a été sali par la boue et l'humidité ambiante est insupportable. La plupart des matériels sont hors d'usage, détruits ou trop abîmés par les intempéries. Il n'y a pas de nourriture ou celle-ci est totalement pourrie. Les pièces sentent le renfermé et la mort.

Il y a de nombreux cadavres de soldats allemands un peu partout. Les raisons de leur mort sont diverses : baïonnettes, balles, mais un constat choquant est que beaucoup ont la colonne vertébrale brisée, des marques de perforation dans le dos et sur la tête, ainsi qu'un rictus de



terreur et/ou de souffrance intenses. D'autres enfin n'ont aucune marque visible de traumatisme ayant entraîné leur mort, peut être furent-ils victimes d'un gaz mortel.

Chose étrange, cette tranchée ne semble pas avoir de « front ». En gros on ne sait pas vers où elle est tournée, quel point elle doit défendre. Cela perturbera les Pjs mais sans plus. Une fois les lieux sécurisés (donc après l'épisode "Les Soldats Allemands" ci-dessous) le **Capitaine** ordonnera très vite de dynamiter certains passages pour avoir mois de surface à couvrir pour se protéger. Fait étrange, le bruit de l'explosion se répercutera pendant quelques minutes dans les conduits, comme si c'était une bête sauvage parcourant les passages en hurlant d'être emprisonnée.

LES SOLDATS ALLEMANDS

A peine arrivés dans la tranchée voilà des ennemis qui débarquent. A moins qu'ils n'aient déjà été là avant...

Peu de temps après leur arrivée, alors qu'ils sont en train d'inspecter la tranchée, les Pjs tombent sur trois soldats Allemands. Ils semblent terrorisés. L'un d'eux fuit vers l'entrée d'un abri souterrain, un autre ouvre le feu sur les Pjs et le dernier retourne son arme contre lui. Après avoir éliminé le soldat armé les Pjs entament une course poursuite pour rattraper le fuyard. Ils s'enfoncent dans un réseau de galeries lugubres. Finalement, après quelques jets et minutes de course, ils le rattrapent alors qu'il se trouve dans une salle souterraine plus

importante que les autres. Un spectacle horribles les y attend... un homme nu dont la peau a été retiré est pendu. Il tient encore dans la main une grosse massue cloutée. La nausée passée, les Pjs pourront se rendre compte que c'est certainement l'arme qui a tué de nombreux soldats. Tant qu'ils resteront dans ce lieu ils auront tous l'impression que le cadavre pendu les regarde, chacun, intensément. Cela donne le même effet que **Mona Lisa** qui semble toujours vous regarder fixement quel que soit le lieu où vous vous trouvez devant elle. Le soldat Allemand est terrorisé. Aucun des Pjs ne parle sa langue. Il montre le pendu et bafouille d'inintelligibles paroles d'une voix chevrotante. Il est au bord de la folie mais il sait peut être quelque chose. Peut être que les Pjs penseront à lui parler en **Espagnol** (l'un d'eux en a les capacités), langue que le soldat comprend. Il restera très évasif et surtout particulièrement hystérique. Les Pjs peuvent comprendre, en gros, que le **Mal** s'est emparé de ce lieu pour se nourrir de l'essence des vivants et qu'il vit sous terre.



LE CONTACT RADIO

Où un espoir se transforme en désespoir, comment croire que l'on va venir vous aider

si tout le monde pense que vous êtes morts?

Lors de la fouille, l'un des Pjs découvre une radio abîmée mais pouvant être remise en état le temps d'un court échange. Après y avoir travaillé pendant deux heures, alors qu'une nuit particulièrement inquiétante, descend lentement sur la tranchée, il réussit à la faire fonctionner. Presque immédiatement il capte un message en Français : « *Opération échouée ! Repli général. VIII^e Compagnie décimée. Unité Opale retrouvée morte. Echec de la mission.* ». C'est un véritable choc car l'**Unité Opale** c'est eux ! Mais il faut rationaliser. Il y a eu quelques pertes lors de l'opération et les officiers se basent sur celles-ci pour avancer que leur unité a été détruite. Par contre plus personne ne va les chercher désormais et la percée s'est révélée infructueuse. Puis la communication cesse et un autre message prend le relais, plus étrange. Il s'agit d'un texte en latin énoncé calmement. : "**Non Nobis Domine**" et "**Non Nobis Sed Tuo Nomine Da Gloriam**". Cela signifie en Français : "**Pas pour nous, ô Seigneur**" et "**Que la gloire soit pour ton Nom, pas pour nous**". C'est une devise Templière mais les pauvres soldats sont bien mal lotis pour arriver ne serait-ce qu'à comprendre les mots. Par contre, les Pjs de nos jours pourront certainement effectuer des recherches.

LE BUCHER

Les découvertes macabres vont bon train, mettant à dure épreuve les nerfs des soldats déjà durement éprouvés.

Ecoeuré par tous ces cadavres,

le **Capitaine** ordonne aux Pjs de tous les réunir afin de les brûler. Les Pjs se séparent en équipes de deux sur demande de leur supérieur. L'une d'elles tombe sur trois cadavres debout dans le chemin. Ils ne bougent pas et semblent attendre. Les Pjs doivent avoir l'impression qu'ils sont vivants ou, à la limite, ensorcelés. En réalité ils sont tenus « debout » par des barbelés. Lorsque les Pjs se seront suffisamment approché ils s'en rendront compte. Mais lorsque l'un d'eux commencera à sortir un cadavre de ses entraves il le sentira bouger et verra même ses yeux osciller. Soudain le cadavre enserrera la gorge de ses mains pour l'étouffer. Mais tout ceci est le début de la folie, le cadavre est bien tombé sur le soldat qui s'est aussi empêtré dans les barbelés. Ses compagnons voient très bien la réalité des événements et peuvent l'aider.

Une fois tous réunis dans une sorte de petite « place », les corps sont imbibés d'alcool. Mais la pluie se met à tomber et le feu ne prend pas. Cela met en rage le **Capitaine** qui commence à décharger son arme sur le tas en hurlant des obscénités (du genre « Allez vous faire... », mais de l'époque, non ne me demandez pas comment ils disaient cela ...). Emportés par l'exemple de leur **Capitaine**, emplis d'un besoin d'évacuer le stress, tous les soldats se mettent à faire de même. C'est alors que l'un des corps semble glisser et se retourne. Son visage se retrouve dans la direction du **Capitaine**, ses yeux sont ouverts, son bras est balant dans l'air. Rassurez vous, cher Conteur, il est mort, il était juste mal positionné et l'impact des balles l'a fait

glisser, mais n'hésitez pas à en rajouter dans l'étrange... Cet événement a l'effet d'une douche froide sur tout le monde et le **Capitaine** se reprend.

minutes, ils ont l'impression que le combat se déroule autour d'eux mais qu'ils ne voient personne. Hantise ? Fantômes ? Peut être que ce sont eux les fantômes...

ATTAQUE ILLUSOIRE

La folie s'empare des esprits qui voient des ennemis partout.

La nuit est tombée depuis longtemps et le **Capitaine** met en place des tours de garde et des patrouilles par deux. Alors qu'ils passent par un passage un peu éloigné, les Pjs découvrent des barbelés qui bloquent le chemin. Ils ne les y ont pas installés, cela signifie que quelqu'un d'autre est là. Peut être des ennemis. Revenus au camp de base ils sont en train de faire part de leur découverte lorsque un sifflement caractéristique d'un objet chutant du ciel se fait entendre. Il est suivi par un bruit assourdissant d'explosion. Tout aussi soudainement le bombardement s'intensifie. Des cris d'hommes chargeant et des détonations de fusils jaillissent de toutes parts, ils sont attaqués.

Les Pjs, sous les ordres du **Capitaine**, réagissent très vite et se mettent en défense. Les cris s'approchent et le bombardement continue mais nulle part de trace d'explosion, de chape de fumée, de terre soulevée par l'impact. Nulle trace non plus d'ennemi au point où, au bout de quelques

Tout aussi soudainement que cela avait commencé, la scène se termine et un silence de mort revient. La pluie a cessé et le **Capitaine** souhaite enfin brûler les cadavres.

CAUCHEMAR

Le final !

Note : pour cette scène très courte et rapide vous allez, cher Conteur, prendre le contrôle des personnages de vos joueurs car le final doit se dérouler ainsi... tous vont mourir et **Sébastien** va rencontrer son destin... J'ai prévu 4 morts, si vous avez plus de joueurs je vous laisse le soin de gérer.

Le feu prend enfin...

C'est alors qu'un des Pjs croit voir un cadavre bouger : il y en a un de vivant ! Il se précipite dans les flammes pour lui porter secours et plonge profondément les bras dans la masse des corps agglutinés. Il hurle de douleur et demande à ce qu'on l'aide tandis que le feu commence à prendre. Lui a l'impression d'être emporté et retenus par les morts tandis que les autres le voient escalader les corps tout en brûlant. Il



s'embrase alors complètement à une vitesse fulgurante et meurt. En fait il a complètement craqué et a sombré dans la folie.

C'en est trop pour un second Pj qui se met à courir pour fuir les lieux au plus vite. Les autres n'ont pas le temps de le rattraper et l'un d'eux se lance à sa poursuite. Le fuyard voit soudain des barbelés se dresser sur son chemin et le prendre à la gorge. Il tente de les éviter mais chute et se retrouve empêtré. Plus il se débat, plus les barbelés se resserrent autour de son coup jusqu'à ce qu'il meure étouffé. En fait la pluie avait fragilisé le terrain et un poteau de barbelés est tomé du haut de la tranchée au moment de son passage. Dans son élan il est tomé dans les barbelés et s'y est empêtré jusqu'à la mort.

Le Pj qui l'avait poursuivit essaye de venir à son secours mais soudain le sol se dérobe sous ses pas. Il tombe dans un trou, s'arrachant les ongles à essayer de ralentir sa chute. Il hurle de terreur, soudain un bruit spongieux accompagne son immersion dans une mélasse nauséabonde. Autour de lui il y a des formes non identifiabiles qui flottent tout comme des déchets et des déjections humaines. L'odeur insoutenable le prend et lui cause de violents vomissements. Il s'enfonce dans la mélasse, il a l'impression d'être incapable de nager et au-dessus de lui les parois du trou s'effondrent pour l'ensevelir. Dans une dernière tentative pour prendre un bol d'oxygène il aspire de la mélasse, mélange de déchets alimentaires, d'urine et d'excréments. C'en est trop, il est englouti et meurt noyé. En fait il est simplement



tombé dans une fosse sceptique par un trou qui était utilisé à l'origine pour la remplir mais qui avait été bouché ensuite au profit d'un autre endroit car la fosse était pleine.

N'oublions pas que nous sommes au début du XX^e siècle, en pleine **Guerre Mondiale**, à une époque où la désertion est passible de mort immédiate. Le **Capitaine** voit son esprit vaciller à ce moment là. Prit de folie il dégaine son arme et abat les autres soldats dont le dernier des quatre Pjs. Reste **Sébastien** qui a le temps de réagir et d'abattre le **Capitaine** juste au moment où il va le tuer. C'est alors que l'amas de corps s'affaisse, un trou béant s'ouvre en-dessous, engloutissant les corps et s'agrandissant de plus en plus. **Sébastien** réunit ses dernières facultés de raisonnement encore intactes et fuit dans une course effrénée. La pluie recommence à tomber. Il a l'impression que l'affaissement le poursuit. Il court à travers

les passages sans trouver aucun moyen de remonter à la surface. Soudain il se retrouve dans un cul de sac disposant d'une échelle qu'il emprunte pour sortir de la tranchée...

LA FIN DE LA LETTRE

Où les joueurs devraient souffler un peu après les événements de la tranchée.

"... j'ai longtemps eré sans savoir où j'étais. Je n'osais pas me retourner, je voulais m'éloigner de ce lieu le plus possible. Peu importe si je tombais sur des Allemands. Finalement c'est une patrouille Française qui me retrouva inconscient près du Front d'où j'étais parti quelques jours plus tôt. J'étais le seul survivant de ma section qui, me dit-on, avait été décimée par une embuscade lors du contournement. Pourtant la Tranchée existe, je l'ai vue, je m'en suis sorti mais le Mal s'y trouve toujours. Je vais y retourner pour l'en extirper définitivement. Sébastien 3 mai 1917."

Revenons maintenant dans la réalité...

LA MAISON DOUERG

Une famille bien sous toute apparence, enfin presque...

Sur la dernière lettre que **Loanne** prévoyait d'envoyer se trouvait l'adresse de **Sébastien** à la **Nouvelle-Orléans** au cas où il aurait été rapatrié pendant le temps d'acheminement du courrier et qu'ainsi celui-ci puisse être réacheminé correctement. Les Pjs peuvent donc se rendre à cette

adresse. Il s'agit d'une grande demeure dans un style très "Autant en Emporte le Vent" avec les champs de coton et les esclaves en moins. Située en bordure du **Bayou**, elle appartient désormais à la famille **Douerg**, en fait depuis l'année 1920. Les grands parents des propriétaires actuels ont acheté la demeure à un certain **Sébastien Amat**. Ils ne verront aucune objection à leur faire visiter si les Pjs sont suffisamment propres sur eux, courtois et, surtout, s'il n'y a que des "blancs" dans leur groupe. En effet les **Douergs** sont profondément racistes et **Françis**, le père de famille, verse régulièrement des dons au **KKK**. Ils sont quatre à vivre sous ce toit : **Françis**, **Jeanne**, **Marie** (10 ans) et **Albertin** (6 ans). Deux couples de domestiques vivent dans la section qui leur est réservée de la maison. Il y a deux étages et une cave.

Ce qui va immédiatement interpeler les Pjs lorsqu'ils vont pénétrer dans le gigantesque salon réchauffé par un intense feu dans la cheminée, c'est la présence d'une très vieille photo d'une jeune femme au visage triste. Sur l'arrière se trouve son prénom : **Loanne**. **Francis** expliquera aux Pjs que cela appartenait à ce **Sébastien**, ancien propriétaire, et que leurs grands parents on trouvé ce cadre très joli, voilà pourquoi ils l'ont gardé et depuis eux même l'ont laissé. Si les Pjs touchent trop longtemps au cadre en question ils verront le petit **Albertin** les regarder intensément avec des yeux froid et le visage colérique. Interrogé il dira qu'il "ne faut pas le toucher parce que sinon grand père ne sera pas content...". **Jeanne**

ratrappera le petit pour l'éloigner et son père expliquera aux Pjs que son grand père lui avait défendu de toucher à ce portrait, mais le pauvre homme est décédé depuis maintenant deux ans d'un infarctus et le petit, qui en était très proche, a été marqué par l'événement. **Marie**, quand à elle, est restée tout le temps de la présence des Pjs plantée à quelques mètres derrière eux, silencieuse, les regardant sans cesse. Elle ne répondra à aucune question et pour cause, elle est muette depuis un an. Ses parents pensent qu'elle a un problème psychologique ce qui est vrai... il est difficile pour une enfant de découvrir l'existence des monstres.

Il n'y a rien d'autres à dire sur cette maison. En effet il ne reste plus rien qui aurait appartenu à **Sébastien** et même si les Pjs passent une demi-journée à fouiller le grenier ou la cave ils ne trouveront rien d'intéressant. Maintenant quelques infos pour vous, cher Conteur, en attendant de prochaines révélations sur **Sébastien**... les **Douergs** sont ses serviteurs et il vit dans un endroit secret de la cave. Autrefois, se rendant bien compte des changements causés par sa transformation, il a prit les choses en main et s'est assuré d'être tranquille. Cette demeure est toujours, d'une certaine manière, en sa possession. Attention néanmoins, ce ne sont pas des goules. Les enfants ne savent pas qui est réellement **Sébastien**, sauf **Marie** qui l'a vu se sustenter sur sa mère un an auparavant et qui, depuis, n'emet plus aucun son, il y a eu un véritable blocage. De plus le "grand père" dont parle le petit

Albertin n'est autre que **Sébastien**.

LA DEVISE TEMPLIÈRE

Mais que viennent-ils faire là ces templiers ?

Dans sa lettre **Sébastien** avait écrit les quelques mots de latin qu'il avait pu entendre à la radio. Les Pjs peuvent commencer leurs recherches à la **Grande Bibliothèque**, auprès de **M. Harrington**, ou dans tout autre lieu de savoir et de culture où une personne attentionnée pourrait aider les PJs. Bref, ils pourront apprendre les éléments suivants : "**Non Nobis Domine**" et "**Non Nobis Sed Tuo Nomine Da Gloriam**" signifie en Français : "**Pas pour nous, ô Seigneur**" et "**Que la gloire soit pour ton Nom, pas pour nous**". C'est une devise par laquelle le Templier dédie ses actes en l'honneur de **Dieu**. Les Templiers ont été créés lors de la 1^o croisade. Au cours de leur installation à **Jérusalem** ils auraient trouvé un grand trésor. Devenus les banquiers des plus grands seigneurs d'**Europe** et dépositaires de nombreux territoire ils ont commencé à gêner. Sous prétexte de leur hérésie décrétée par l'**Eglise**, ils furent pourchassés et tués, leurs terres confisquées, leurs possessions pillées, et leur ordre anéanti. Mais jamais on ne trouva ce mythique **Trésor des Templiers** qui devint légendaire.

DES EXPLICATIONS À DONNER

Où les personnages retrouvent un Sébastien capable de sentiments qu'on ne lui imaginait pas.

Bon ! Maintenant que les Pjs ont mit leur nez un peu partout, et surtout chez **Sébastien**, ils vont avoir des explications à lui donner. A la première occasion il trouvera le moyen de se retrouver avec eux dans un endroit tranquille, soit qu'il les y ait invités, soit qu'il les y ait surpris. Bref, c'est un **Sébastien** en colère qui se présentera devant les Pjs. Il exigera des explications sur leurs agissements, disant qu'il "en a plus qu'assez de les trouver sur son chemin" et qu'ils "commencent à aller trop loin, beaucoup trop loin. Il est temps que cela cesse une bonne fois pour toute !". Disant cela il deviendra plus menaçant et prêt à les tuer. C'est le bon moment pour lui parler de sa descendance. D'abord prudent et méfiant, il écouterait le récit de l'enquête des Pjs ainsi que leur découverte de la lettre et surtout de celle de **Loanne** au sujet de leur fille. Les preuves sous les yeux **Sébastien** se calmera et semblera même particulièrement ému d'apprendre tout cela. Il demandera aux Pjs de le mener jusqu'à sa dernière descendante pour la voir car il ne peut pas la rencontrer. Interrogé sur les raisons pour lesquelles il est le **Sébastien** qui a participé à la 1^o Guerre Mondiale et qui, depuis, n'a pas prit une ride, il restera très évasif. Voici, ci-dessous, une réponse qu'il pourrait donner :

"La Terre est remplie de personnes qui vivent paisiblement dans un rêve éveillé dans lequel il n'y a pas de monstre dans le placard et où le soleil va se lever le landemain pour balayer leurs terreurs nocturnes, incontrôlables et irrationnelles. Ces gens ne savent pas pourquoi la

nuit ils ont peur. Ils ont un voile devant les yeux qui a été tissé par une société fondée sur la logique et la raison. Pourtant, il y a quelque chose dans les coulisses de la grande scène de la vie. Quelque chose qui se terre et survit à l'insu de tous. Quelque chose que nul scientifique ne pourra expliquer. Quelque chose de l'ordre de l'irrationnel dont la révélation ferait défaillir l'esprit de toute personne qui y serait confrontée. Et moi je fais partie de ce quelque chose. Vous en dire plus nous mettrait tous en danger. Mais vous êtes sur la voie, n'allez pas trop vite ou comme Icare vous vous brûlerez les ailes en vous approchant de la vérité."

Notez, cher Conteur, qu'il ne dira rien sur les événements de la **Tranchée**, du moins ceux qui concerne son retour annoncé dans celle-ci car, comme vous l'aurez noté, il a vécu cet épisode troublant en 1917 et il n'est revenu à la **Nouvelle-Orléans** qu'en 1920, que s'est-il passé entre temps ?

DÉCOUVERTE MACABRE

Le final ! Comment imaginer une seule seconde que tout pouvait finir ainsi... devenir vampire est être damné pour l'éternité et la damnation c'est contagieux !

Les Pjs, accompagnés de **Sébastien**, retournent donc à la demeure de **Brenda**. Il est manifestement très impatient mais lorsqu'ils arrivent à proximité il demande soudainement aux Pjs de stopper la voiture. Il en descend et montre une maison en demandant, très inquiet et pressant, si c'est leur destination. En effet c'est la maison de **Brenda**. Il leur donne

l'ordre de rester dans leur véhicule car "quelque chose de dangereux" s'y trouve puis il s'y précipite avec une relative discrétion. Passant par une fenêtre arrière il disparaît dans la demeure.

Vous savez quoi... je parie que tous les joueurs de JdR ont deux défauts : ils ne supportent pas qu'on leur donne des ordre et ils n'aiment pas être mis à l'écart de l'action. Bref, comme vous vous en doutez, les Pjs ne vont certainement pas rester sagement dans la voiture d'autant qu'ils ne savent pas quelle va être la réaction de **Sébastien** vis à vis de **Brenda** et **Judith**.

La porte de la maison est ouverte et entrebaillée. L'intérieur est en chantier. Il n'est pas difficile de découvrir (**Astuce** + **Subterfuge**) que l'action a débuté dans le hall d'entrée puis s'est continuée vers le salon où les Pjs font une découverte macabre. Le corps de **Brenda** est étendu au sol et baigne dans son sang. Trois personnes sont là : **Judith**, prostrée dans un coin complètement choquée,

C'EST DUR LA VIE DE MORTEL !

Vos Pjs vont peut être commencer à en avoir assez de fuir tout le temps devant le danger. Surtout les habitués des jeux comme D&D ou même les anciens de Vampire : La Mascarade. S'il y en a pour décider de faire preuve de courage, expliquez leur que c'est de la folie et qu'ils ne sont, quand même, que de simples mortels confrontés à des forces qui les dépassent.

Sébastien, se tenant près d'une fenêtre et regardant la troisième personne. C'est un homme défiguré par le feu ou l'acide aux yeux rouges sang et aux crocs saillants. Il porte des vêtements en loque et tient un étrange poignard à la lame recourbée. Un dialogue a déjà commencé entre eux et l'inconnu semble promettre à **Sébastien** une longue souffrance morale et physique avant de subir la "Mort Finale". A l'arrivée des Pjs, **Sébastien** leur somme de ne pas intervenir. L'inconnu est surpris par l'irruption des Pjs et détourne les yeux de **Sébastien** vers eux. C'est plus qu'il n'en faut pour ce dernier. Il se jette sur l'inconnu à une vitesse incroyable et un combat s'engage. Il hurle à l'attention des Pjs : "Sauvez Judith, emmenez la !". Ceux-ci s'emparent d'elle et sortent en courant de la maison pour tomber sur un comité d'accueil. L'inconnu n'est pas venu seul : quatre gros bras attendent les Pjs à la sortie. Le combat s'engage. Une fois les deux sbires éliminés les Pjs se rendent compte que leur voiture est inutilisable, les pneus sont percés. Il ne leur reste que la course en pleine nuit à travers les quartiers résidentiels.

GROS BRAS

Attributs : Intelligence 2, Astuce 2, Résolution 2, Force 3, Dextérité 3, Vigueur 2, Presence 2, Manipulation 3, Calme 2

Compétences : Armes à feu 1, Armes Blanches 2, Bagarre 2, Conduite 1, Discrétion 1, Expérience de la Rue 2, Larçin 2, Sport 2.

Santé : [] [] [] [] []-1 []-2 []-3

Volonté : 4

Initiative : 5

Défense : 2

Vitesse : 11

Armes : Couteau (1L), Poing Américain (1C), Batte de Base-Ball (2C), Chaîne (2C).

Souviens-Toi

Alors qu'ils courent à perdre haleine les Pjs voient surgir l'inconnu défiguré devant d'eux. C'est comme s'il était apparu par enchantement. Il leur lance un regard haineux et se lance presque sur eux avant de retenir son geste. **Sébastien**, horriblement blessé, se tient derrière eux et se déplace douloureusement devant l'inconnu. Celui-ci vante la résistance de **Sébastien** et s'apprête à en finir lorsque tous deux regardent vers une grosse berline noire qui vient de s'immobiliser à une trentaine de mètres. La vitre passager descend et tous peuvent découvrir le visage de **Baron Cimetiere** que les personnages ont rencontré lors de leurs mésaventures avec "**La Rose de Sang**". L'inconnu lance, en rageant, qu'il "*se mêle toujours de ce qui ne le regarde pas*" puis se retourne vers **Sébastien** et lui dit en partant : "*Je t'ai promis de la souffrance et tu auras de la souffrance*". Il disparaît dans la nuit. **Sébastien** empêche les Pjs de le suivre car c'est inutile. La berline repart en silence.

dette envers eux et qu'il la payera. Sur ce il repart.

Dans les jours qui suivent les Pjs aident **Judith**. Celle-ci semble s'être remise du choc et n'a, comme souvenir, qu'une attaque d'un malade mental et l'aide providentielle des Pjs qui "*passaient par là*". Elle leur fait étrangement confiance et quitte la ville sans rechigner, comme si... comme si... comme si quelque chose l'avait convaincue que c'était la meilleure chose à faire.

C'est peu de temps après cela que les Pjs vont être contactés par un inconnu qui leur rappèlera qu'ils ont essayé d'appeler au numéro de **Parkins**. Il leur propose un rendez-vous en pleine journée au centre d'un parc... rendez vous dans le scénario "**Que brûlent les planches**".

The end...

UN NOUVEAU DÉPART

Où les personnages donnent un ultime coup de main à Sébastien.

Sébastien regarde les Pjs puis **Judith**. "*Je n'apporte que le malheurs, à ton arrière grand-mère et à toi maintenant. Tu es en danger ici, quitte la ville et ne revient jamais. Sauras tu me pardonner un jour ?*". Il demande alors aux Pjs d'aider **Judith** à organiser son départ au plus vite, il les rétribuera pour cela. S'ils demandent des explications il leur dira que le moment n'est pas venu car leur esprit ne le supporterai pas mais qu'il a une