

KULT

Ager Ragnarok



KULT

Ager Ragnarok

*« En même temps, je vis
paraître un cheval pâle ; et
celui qui était monté dessus
s'appelait la Mort et
l'Enfer le suivait. »*

Apocalypse 6 : 8

UNE CAMPAGNE POUR
LE JEU DE RÔLE KULT

Version 2.5

La Mort n'est que le commencement...

KULT est une création originale de Gunilla Jonsson et Michael Petersén.

**Ce jeu de rôle est la propriété de *Paradox Entertainment*™, édité et publié
par le 7^{ème} Cercle™.**

**Les événements où les personnes impliqués dans cette campagne sont tous
fictifs, toutes ressemblances avec des personnes ou événements ayant
réellement existé ne serait que pure coïncidence.**

**Ceci est une histoire fictive, ne reflétant en rien la réalité ni les convictions
personnelles de l'auteur.**

**Ce texte comporte de nombreuses descriptions et scènes pouvant heurter la
sensibilité des lecteurs non avertis et ne s'adresse, par conséquent, qu'à des
personnes matures et équilibrées âgées de 16 ans et plus.**

**Ce document peut être reproduit, photocopié ou modifié à titre personnel
uniquement et ne peut faire l'objet d'une quelconque commercialisation
sauf accord écrit des différents ayants droit.**

**Cette campagne a été écrite en utilisant à la fois les règles de la première et
de la seconde édition française de KULT, il vous faudra posséder au moins
l'une de ces éditions pour faire la faire jouer correctement.**

**La possession ou la lecture du supplément « *Les Légions des Ténèbres* » est
également fortement recommandée.**

La Réalité est un mensonge...

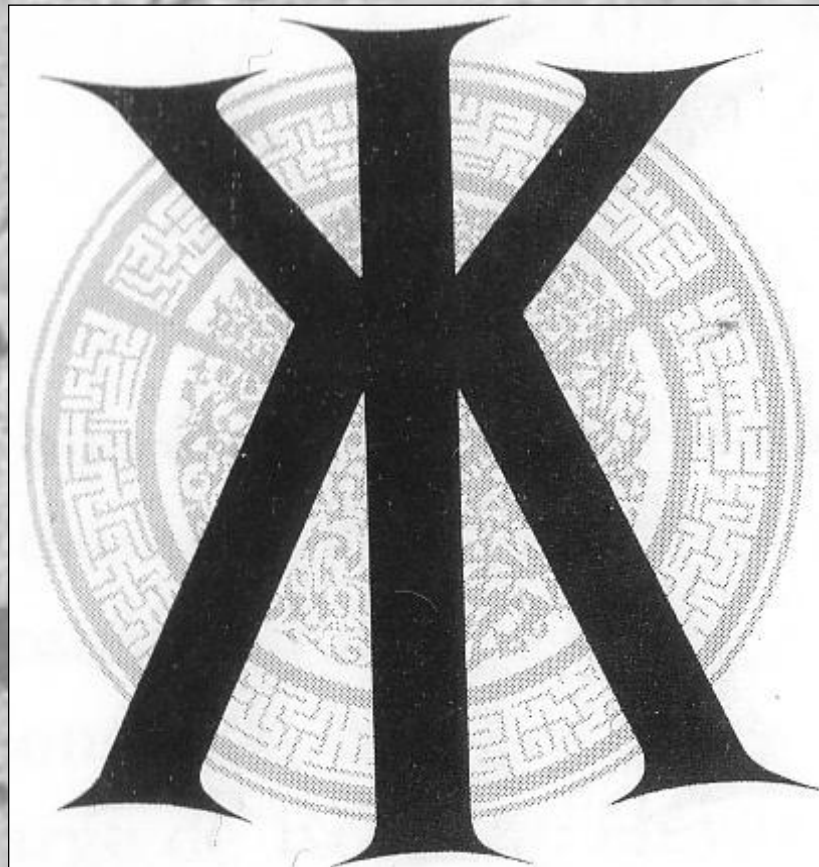
Crédits

Auteur

Romain Grolleau

romain_grolleau@hotmail.com

Je remercie également les membres du forum *The Last Cycle* pour leurs précieux conseils ainsi que les Joueurs qui m'ont servit de testeurs, je veux bien sûr parler de *Jim Davis* (Taz), *Shawn Burke* (Tom), *Maria Dolores* (Laurence) et *Ilona Radzek* (Sarah), qui ont bien souffert durant l'intégralité de cette campagne.



Sommaire

Pages

L'intrigue	1
Comment faire jouer cette campagne ?	2
Grant Industrie	3
L'Oroboros	3
WinTek inc.	7

Chapitre I : *Là ou tout a commencé...*

Réveil douloureux, 1 ^{ère} partie	8
Un automne à New York	8
Chez Samuel Alden	10
Entretien avec le sénateur Strain	13
L'Illusion se déchire	13
Réveil douloureux, 2 ^{ème} partie	14
Traqués	15
Personnages Non-joueurs	18

Chapitre 2 : *De sable et de sang*

Las Vegas	21
L'usine WinTek	22
Confrontation	23
Personnages Non-joueurs	24

Chapitre 3 : *Nom de code : Red dawn*

Washington	25
Rencontre au sommet	25
Sheridan Weapons	26
Le Projet « Red Dawn »	27
Pris au piège	28
Personnages Non-joueurs	29

Chapitre 4 : *Mortelle Argentine* 31

Arrivée à Buenos Aires 31

Prise de renseignements 31

L'usine d'Armanda corps. 32

Prisonniers de Martinez 33

Sacrifice 34

Une aide inattendue 34

Personnages Non-joueurs 35

Chapitre 5 : *(Dés)illusions* 37

Sainte-Victoria 37

Révélations 40

Balade en Enfer... 41

Blitzkrieg 42

Personnages Non-joueurs 44

Chapitre 6 : *...Là ou tout finira* 49

9 heures avant la fin 49

Le Silo 538 51

L'USS Reliant 54

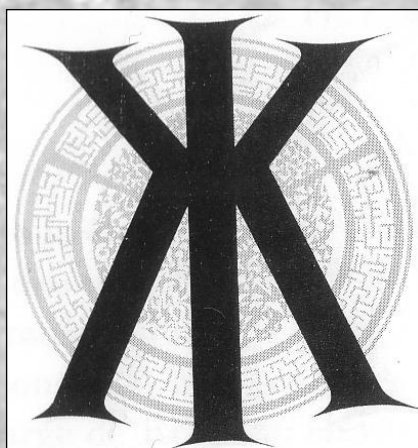
La fin du cauchemar ? 55

Personnages Non-joueurs 56

Chapitre 7 : *Aides de jeu* 60

Annexe 1 : Plans 60

Annexe 2 : Le Gun-fu 70



L'intrigue

Les Personnages vont se retrouver au milieu d'un affrontement sans merci entre les Archontes Malkuth et Netzach qui les entraînera à travers l'Amérique jusqu'en Argentine en passant par l'Ecosse, Métropolis, l'Enfer et les Purgatoires.

Dans sa quête afin d'éveiller l'Humanité, un agent de Malkuth, Edwards Grant, un humain sur le chemin de l'Eveil, a développé une nouvelle drogue de synthèse appelée « *La Clé* ». Cette drogue est sensée agir sur les sens et perceptions des humains et permet d'entrevoir ce qu'il y a au-delà de l'Illusion. Sous couvert de la société pharmaceutique Grant Industrie, Malkuth a chargé l'un de ses agents en Amérique du nord, Samuel Alden, de distribuer le lot C-23 de « *La Clé* » à New York, qui sera la ville teste. Le sénateur Joseph Strain est chargé de faire voter une loi permettant la commercialisation du lot C-23 et ainsi toucher le plus de monde possible. Strain est un Licateur, l'un des derniers qui soit encore fidèle à Malkuth avec Pierre Lombard (cf. « *Les Légions des Ténèbres* » page 71). Tous se serait bien passé si les agents de Netzach n'avaient pas eut vent du projet de Malkuth. Après avoir été informé par des espions, l'Ambassadeur de Netzach, l'amiral Crowley, eut l'idée sordide de retourner les effets de cette drogue à son avantage, en la détériorant et ainsi pouvoir abrutir la population américaine, puis mondiale, afin de faciliter son coup d'état (cf. « *Les Légions des Ténèbres* » page 65).

Le 16 octobre 2007, il chargea ses troupes d'élite, la Garde Noire, de voler les stocks du lot C-23 dans l'entrepôt de Grant Industrie dans le New-Jersey, soit 50 tonnes de médicaments expérimentaux. Samuel Alden fut éliminé par les agents de Netzach le même soir.

La drogue fut ensuite acheminée jusqu'à l'usine de la société WinTek inc., dirigée par Robert Benson, un puissant Licateur obéissant aux ordres de Crowley, afin d'y être transformée et conditionnée en calmants et autres antidépresseurs.

Les Personnages arrivent le lendemain matin et commencent leur enquête, se sont des agents de la DEA ou des détectives du NYPD. Remontant diverses pistes, les Personnages finissent par attirer l'attention de Crowley sur Strain et ce dernier fini par avoir la confirmation que Strain est un Licateur de Malkuth. En utilisant « *La Clé* » sur les Personnages, il s'assure qu'il fera d'une pierre deux coups ; voyant la véritable nature de Strain les Personnages se sentiront poussé à l'éliminer et se feront éliminer à leur tour. Les Personnages se réveilleront dans la Prison, un bâtiment souterrain se trouvant dans Métropolis, où ils seront interrogés et torturés afin de savoir exactement ce qu'ils savent. Le problème c'est qu'ils ne se rappellent de rien, « *La Clé* » ayant comme effet secondaire une amnésie partielle.

Après plusieurs jours d'interrogatoire sans fins, les Personnages seront libérés par Dale Harper et Ashley Phlebs, des agents faisant partis d'une organisation secrète appelé l'Oroboros. Malkuth prend alors conscience de ce qui ce trame et du danger que pourrait représenter « *La Clé* » entre les mains de Netzach, quitte à donner un coup de pouce aux Personnages durant leur aventure. Les Personnages apprennent alors qu'il s'est écoulé trois semaines depuis la mort du sénateur.

Après une enquête et un entretien avec le journaliste Marc Slayton, les Personnages apprennent l'existence de l'usine WinTek dans le désert de Las Vegas, juste avant que leur planque ne soit attaquée.

Arrivés dans le Nevada afin de mener une opération de reconnaissance et de destruction, ils trouveront en fouillant l'usine des dossiers sur les ramifications de WinTek, notamment les noms de son comité de direction, les noms de Robert Benson et de Crowley y figurent. Ils apprendront également qu'un grand événement aura lieu à New York le 5 décembre, portant le nom de code « *Red Dawn* ». D'autres documents montrent qu'une partie du chargement a été envoyé en Amérique du sud.

Grâce aux disques durs prélevés dans les ordinateurs de WinTek ils apprendront un grand nombre d'informations sur la firme et ses filiales et auront également l'occasion d'en apprendre plus sur le terrifiant projet « *Red Dawn* » qui consiste à une entente entre Crowley et Albert Brüm, un humain possédé par Raziel, un Népharite de Nahemoth, afin de décupler les propriétés apathiques du médicament et créer ainsi une arme chimique, durant leur séjour à Washington et leur rencontre avec les dirigeants d'Oroboros.

Contre l'avis de l'organisation Oroboros, les Personnages se rendront en Argentine afin de stopper les tests du projet « *Red Dawn* ». Sur place ils devront alors affronter un nouvel ennemi ; l'Incarnation d'Hereb-Serap, le général Martinez et seront aidés par Pierre Lombard qui leur fera quitter le pays et les amènera à Sainte-Victoria en Ecosse, là où toute l'histoire à commencée.

En Ecosse, ils apprendront la véritable nature du C-23, prendront contact avec des personnes ayant vu au-delà de l'Illusion et auront un entretien privé avec le créateur de « *La Clé* », puis ils se rendront en Enfer afin d'en terminer avec le Népharite. En retournant dans l'Illusion, ils assisteront à un raide des forces de Netzach sur le laboratoire de Grant Industrie.

De retour à New York, ils verront que la ville est en quarantaine, Crowley est aux premiers stades de son coup d'état et compte prendre les Etats Unis villes par villes. Les Personnages devront s'armer de courage afin de mener à bien cette ultime mission et par la même occasion éliminer Crowley et ses Licateurs une bonne fois pour toute dans un combat final au cœur d'un silo de missiles en Virginie avant que celui-ci ne lance ses missiles au-dessus de la ville et ne fasse se répandre le gaz apathique sur ses habitants.

Comment faire jouer cette campagne ?

Cette campagne est prévue pour une équipe de 3 à 6 Personnages appartenant à la DEA ou à la brigade des Stupéfiants de New York pour faciliter l'accès aux nombreuses informations, mais les Joueurs sont libres de choisir n'importe quelle profession.

Si vous jouez cette campagne en équipe réduite (3 Personnages), accordez à vos Joueurs jusqu'à 240 points de création pour leurs compétences, les ennemis étant très puissants, il serait dommage que les Personnages meurent au premier Chapitre.

Il serait bon que tous les Personnages aient été, à un moment où un autre de leur vie, confronté au surnaturel ou à l'occulte, cela ne renforcera que trop bien leur introduction dans la campagne.

Une annexe intitulée « *Gun-fu* » vous permettra de munir vos Personnages et PNJ de puissants avantages relatifs à l'utilisation de la compétence **Armes à feu**. Vous trouverez ci-dessous des exemples de compétences pour les professions conseillées pour cette campagne.

Flic aux Stup?

NIVEAU DE VIE : 4

TALENTS : Discrétion, Empathie, Recherche

COMPÉTENCES GÉNÉRALES : Conduire, Filature, Interroger, Psychologie

CONNAISSANCES : Comptabilité, Electronique, Informatique, Recueil d'informations et Réseaux de contact : drogués et dealers ou gangs

CONNAISSANCES UNIVERSITAIRES : Criminologie, Droit

COMPÉTENCES DE COMBAT : Armes à feu

Agent de la DEA

NIVEAU DE VIE : 5

TALENTS : Athlétisme, Vigilance

COMPÉTENCES GÉNÉRALES : Conduire, Estimation, Filature, Interroger, Psychologie

CONNAISSANCES : Comptabilité, Informatique, Poisons et drogues, Recueil d'informations et une compétence parmi les suivantes : Langue étrangère, Réseau de contact : Trafiquants de drogue, Systèmes de sécurité

CONNAISSANCES UNIVERSITAIRES : Chimie, Droit

COMPÉTENCES DE COMBAT : Armes à feu, Corps à corps

INTERACTIONS AVEC LES PERSONNAGES NON-JOUEURS :

Tout au long de cette campagne, les Personnages vont affronter de redoutables adversaires que sont

les serviteurs de l'Archonte Netzach et de son principal représentant, Lyle P. Crowley. Ils auront pour les aider dans cette tâche deux PNJ récurrents faisant partis de l'organisation Oroboros, une sorte de société secrète qui combat les machinations occultes de toutes sortes, Dale Harper qui pourra leur apporter la force de frappe qui pourrait leur manquer et Ashley Phelbs, une femme médecin légiste qui pourra s'occuper de les appuyer pour tout ce qui concerne les indices et les analyses scientifiques. Je vous encourage également à engager l'un de vos Joueurs dans une relation amoureuse avec le Personnage d'Ashley ou du moins qu'il s'établisse un lien d'amitié très fort entre ces deux Personnages. Choisissez le Joueur en question qui sera le plus à même d'entretenir cette relation. Cela commencera dès leur première rencontre dans le Chapitre 1, puis s'accroîtra dans le Chapitre 2. Ashley commençant vraiment à éprouver quelque chose de fort à partir du début du Chapitre 3. Ashley est un Personnage important car elle sera enlevée à la fin du Chapitre 3 afin de lancer les Personnages dans le Chapitre 4, qui les emmènera en Argentine afin de la récupérer et la sortir des griffes des sbires de Crowley, contre l'avis des dirigeants d'Oroboros.

DERNIERS CONSEILS AVANT DE JOUER :

Votre rôle en tant que Meneur de jeu est de faire monter la pression à vous Joueur. Le premier Chapitre de cette campagne est certainement le plus long de tous et peut être divisé plusieurs parties, cela démarre en une grosse enquête pour finir en course poursuite. Le second Chapitre est plus court et plus orienté action/ infiltration. Le troisième Chapitre et un mélange d'action et de réflexions.

Le quatrième Chapitre verra les Personnages aller en Argentine afin de sauver Ashley, les Personnages arriveront trop tard et perdront sa trace, elle sera envoyée en Enfer, mais ils pourront toujours essayer de la récupérer dans le cinquième Chapitre où ils apprendront de nouvelles informations sur « *La Clé* » et son fonctionnement. Le sixième Chapitre est une course contre la montre, les Personnages devant stopper l'opération de Crowley avant qu'il ne soit trop tard et l'éliminer, lui et ses Licteurs.

Cette campagne peut être jouée de bien des manières, mais ne tombez pas dans la facilité en dévoilant toutes les informations d'un seul coup, **KULT** est un jeu où les informations doivent être cloisonnées et distillées. N'utilisez pas non plus des effets gores et de la violence à outrance, vous risquez plus de dégouter vos Joueurs que de leur faire peur, utilisez-les avec réflexion et parcimonie afin d'augmenter la pression chez les Joueurs et leurs Personnages. Enfin, essayez de limiter l'Equilibre Mental des Personnages à la création à un niveau raisonnable, un score compris entre -25 et +25 semble suffisant pour arpenter l'univers sombre et ésotérique de **KULT**.

J'espère que vous prendrez plaisir à faire vivre cette aventure autant que j'ai eut plaisir à l'écrire.

Grant Industrie

Cette société pharmaceutique fut fondée en 1964 en Ecosse, son président Edwards Grant, un homme proche de l'Eveille, est l'un des principaux agents de Malkuth aux Royaumes Unis, c'est également une filiale de l'Institut Bergstrom (cf. « *Les Légions des Ténèbres* » page 70). Les buts de cette société sont de permettre de briser l'Illusion par le billet de drogues et médicaments. Après des dizaines d'années de développement et d'expérimentations, Grant Industrie produit en 2001 « *La Clé* », un puissant anti-hallucinogène dont le principe actif est le sang de Grant, après trois ans de tests de divers lot de « *La Clé* » sur la population d'un petit village proche de Glasgow, les différents cobayes réussirent tous à entrevoir Métropolis, la plupart furent emmenés par des Frontaliers, les autres devinrent fous et ont fini leurs jours dans des hôpitaux psychiatriques. Il fut décidé que le test final à grande échelle serait expérimenté à New York, l'une des zones où le maintien de l'Illusion est des plus fragiles. Ainsi 50 tonnes du lot C-23 furent expédiés par bateau dans l'entrepôt de la société au New-Jersey, sous la direction de Samuel Alden. Le chargement arriva le 10 octobre 2007 et fut déchargé en attendant le feu vert du Sénateur Strain, un Lictor de Malkuth, qui siège au comité de surveillance du contrôle pharmaceutique américain. Strain y siège afin de faire accélérer les choses pour que le C-23 puisse avoir l'aval du comité et ainsi sortir pour une commercialisation début 2008.

Des espions de Netzach au sein même de l'Institut Bergstrom ont permis à l'Archonte d'être au courant des projets de Malkuth et détourna la cargaison afin de transformer cette drogue sensée libérer l'Humanité de sa prison en une arme afin de la rendre encore plus docile.

« LA CLÉ » LOT C-23 :

« *La Clé* » se présente sous la forme d'un cachet blanc sans goût particulier, il peut être avalé, réduit en poudre et mélangé à la nourriture ou à l'eau.

Lorsqu'un humain prend un de ces cachets, après 12 à 24 heures de digestion, il doit effectuer un jet de CON/2, un échec a pour conséquence de modifier totalement ses perceptions et ainsi lui permet de voir au-delà de l'Illusion durant (score de CON) jours comme si le Personnage possédait l'avantage **Conscience accrue**, sur une réussite d'un jet d'EGO.

Lors d'un échec critique, la malheureuse victime meurt d'un arrêt cardiaque. Lorsque la victime réussit son jet de CON, elle ne subit pas les effets du médicament.

L'absorption du lot C-23 provoque comme effets secondaires une amnésie partielle ainsi que des cauchemars relatifs au passif du Personnage (faiblesses, sombres secrets etc.) durant 2D10 jours après la première prise.

L'Oroboros

BUTS ET IDÉOLOGIE : combattre les menaces surnaturelles opérant sur le sol américain

TAILLE : 237 agents actifs à travers tous les Etats Unis ainsi qu'une cinquantaine d'agents civils

ORGANISATION : cellules indépendantes de 2 à 8 agents, dont 1 superviseur

DIRIGEANTS : Harmon T. Sullivan (Colonel des forces armées à la retraite) et Jack Turner (directeur adjoint du bureau du FBI à Washington)

QUALITÉS EXIGÉES POUR ÊTRE MEMBRE : membre d'un corps d'armée ou d'une agence fédérale/ Parapsychologue/ Occultiste/ Personne ayant été confronté à des événements surnaturels

RESSOURCES : peut avoir accès à des moyens militaires (véhicules, armements et logistique).

RÉPARTITION GÉOGRAPHIQUE : sur tout le sol américain

SIÈGE : Immeuble Franklin Roosevelt, New York

SIGNE DE RECONNAISSANCE : les agents actifs portent tous une bague sur l'annulaire droit représentant un serpent se mordant la queue avec en son centre l'Arbre de Vie de la Kabbale ainsi que l'inscription en latin « *Combattre les Ténèbres* »

MÉTHODES : enquêtes minutieuses et éliminations

RELATIONS AVEC DES CRÉATURES INHUMAINES : limitées, voir inexistantes

RELATION AVEC D'AUTRES GROUPES : aucune

ENNEMIS : les Archontes, les Anges de la Mort et les différents groupes occultes



HISTORIQUE DE L'ORGANISATION :

Fondée par le président Roosevelt en 1941 et dirigée par le capitaine Harmon Talbot Sullivan peu de temps avant l'entrée en guerre des Etats Unis, cette société secrète gouvernementale regroupe une centaine d'agent à travers le pays. Les buts premiers de cette organisation furent de lutter contre les expériences mystiques menés par les nazis jusqu'en 1957.

L'organisation fut dissoute en décembre 1960 par le président Kennedy. Après sa dissolution, Netzach et d'autres Archontes prirent de plus en plus d'influence sur l'Amérique du nord et étendirent leurs pouvoirs dans les plus hautes sphères militaires et politiques. Sullivan prend alors conscience de ces grands changements et remet son organisation en place, la plupart des hauts gradés d'Oroboros étant morts, ce ne fut pas une mince affaire et l'organisation ne fut opérationnelle qu'en 1996. Les buts de l'Oroboros n'ont pas changés, combattre les menaces mystiques, Sullivan use de son influence dans l'armée afin de recruter les meilleurs agents potentiels, ceux qui ont connu des expériences paranormales ou bien qui ont vu au-delà de l'Illusion.

Le Second de l'organisation, Jack Turner, supervise et recrute au sein des différentes agences gouvernementales, comme le FBI ou encore la CIA, là encore il utilise les mêmes critères que Sullivan. L'organisation recrute également des civils ; des occultistes, des archéologues ou encore des historiens afin de mieux comprendre les différentes menaces occultes et ainsi mieux les combattre.

L'IMMEUBLE FRANCKLIN ROOSEVELT :

Le QG de l'Oroboros se trouve à Manhattan, dans un immeuble de bureau situé sur la 5^{ème} avenue dans l'Upper Eastside, construit sur le croisement de deux lignes telluriques.

Il s'agit d'un petit immeuble de 21 étages à l'allure classique, les 17 premiers étages abritent des sociétés normales, cabinets d'avocats, architectes, sociétés bancaires etc... Sous le couvert du respectable cabinet d'experts comptables Orson & Taylor, les étages 18 à 21 abritent une quarantaine d'agents d'Oroboros à temps complet.

- Le 18^{ème} étage contient les locaux administratifs et la comptabilité ainsi que différentes archives plus ou moins importantes, c'est la couverture de l'organisation.
- Le 19^{ème} étage contient un laboratoire d'analyse ainsi qu'un parc informatique de 10 ordinateurs dernière génération, équipés des technologies derniers cris.
- Le 20^{ème} étage contient les salles de réunions ainsi que les différentes archives occultes de l'organisation. La bibliothèque de l'Oroboros contient plus de 150 ouvrages ainsi qu'une dizaine d'artefacts.
- Le 21^{ème} étage contient une salle d'entraînement, un stand de tir ainsi qu'une armurerie contenant une centaine

de fusils d'assauts, pistolet-mitrailleurs, pistolets semi-automatiques ainsi qu'une dizaine d'armes lourdes et des explosifs.

- Le toit est muni de deux pistes d'atterrissage pour hélicoptères. L'organisation possède un hélicoptère de transport léger sur le toit en permanence.

L'organisation connaît l'existence des Archontes et des Anges de la Mort, de ce fait, l'immeuble dispose dans son sous-sol d'un cercle de protection empêchant les diverses puissances de détecter l'immeuble alimentés par les lignes telluriques sous le bâtiment. L'Oroboros possède également d'excellentes connaissances dans les divers Connaissances Occultes ainsi que des divers lieux tels que l'Enfer ou Métropolis grâce à sa bibliothèque, notamment grâce à des copies de quatre pages de l'*Arcanum Métropoli*.

Harmon T. Sullivan

HISTORIQUE :

Né dans le Tennessee en 1903, il incorpore l'armée à l'âge de 17 ans. Il participe à de nombreuses missions en Allemagne, des missions de renseignement et d'espionnage pour la plupart. Il est promu capitaine en 1939 et commande une unité de renseignement d'élite.

Sa vie prend un tournant définitif lorsque, durant une mission en 1941, il est le témoin de la puissance d'un groupe occulte nazi vénérant Togarini ; il est le seul survivant et parvient de justesse à rentrer aux Etats Unis.

Alarmé par ses révélations, le président Roosevelt fonde en 1941 l'organisation Oroboros, chargée de combattre la menace de représente les groupes occultes nazis et place Sullivan à sa tête. Il dirige durant plus de 16 ans l'organisation et gravit également les échelons militaires et devient colonel en 1956. Lors du démantèlement d'Oroboros en 1960 par l'administration Kennedy, Sullivan est placé à un poste de gratte-papier au Pentagone. Durant cette période, il étudie l'art de la magie et devient un conjureur des Rêves et de l'Espace/Temps très compétent.

En 1993 Sullivan perçoit de profonds changements, et arrive à percer l'Illusion de manière ponctuelle, voyant les horreurs que cachent notre monde, il tente d'avertir l'administration Clinton, mais étant à la retraite et très vieux, il n'est pas pris au sérieux et est poliment débouté. Il décide alors de son propre chef de remonter l'organisation Oroboros.

Grâce à ses contacts encore existant au sein de l'armée il recrute des agents et fait la connaissance en 1994 de Jack Turner, un agent du FBI qu'il prend sous son aile. A eux deux, ils remontèrent l'organisation en un peu moins de deux ans.

Depuis 1996, il dirige l'organisation et agit en totale clandestinité. Il combat avec la même passion qu'autre fois les différents groupes occultes qui pourraient menacer la sécurité des Etats Unis voir du monde.

PERSONNALITÉ :

Sullivan est quelqu'un de méfiant au premier abord, il en trop vu pour accorder sa confiance facilement.

Il est optimiste et courageux. Ses années dans l'armée l'ont rendu fier et sans peur.

APPARENCE :

Sullivan est un vieil homme au visage ridé et aux traits marqués, il a perdu l'usage de ses jambes en 1982 et est depuis en chaise roulante. Malgré son âge avancé, il émane de cet homme un charisme et une aura qui met les gens en confiance.

INDICATIONS POUR LE MENEUR DE JEU :

Regarder toujours les Personnages dans les yeux, comme si vous sondiez leurs esprits, n'accorder votre confiance qu'aux personnes de valeur.

Soyez particulièrement amical et respectueux avec les vétérans ou les personnes appartenant à l'armée.



HARMON TALBOT SULLIVAN			
FOR	9	EGO	21
CON	7	CHA	18
AGL	6	PER	11
APP	8	EDU	13

AGE : 104 ans

TAILLE : 1m78

POIDS : 67 kg

SENS : peut percevoir les auras qui entourent les objets ou les êtres vivants

COMMUNICATION : orale

ACTIONS : 2

BONUS D'INITIATIVE : -2

BONUS AUX DOMMAGES : +0

CAPACITÉ DE MOUVEMENT : 5m/ Round

RÉSISTANCE AUX BLESSURES :

4BS = 1BL

3BL = 1BG

2BG = 1BM

END : 72

SOMBRES SECRETS : expérience occulte

EQUILIBRE MENTAL : +55

FAIBLESSES : Cauchemars (sa première confrontation avec un groupe occulte nazi), Médium involontaire

AVANTAGES : Bonne réputation, Code d'honneur, Don pour les langues, Empathie instinctive, Intuition, Optimiste, Sensibilité à la Magie

TALENTS : Diplomatie 15, Empathie 16, Esquiver 6, Mémoriser 12, Vigilance 16

COMPÉTENCES GÉNÉRALES : Commandement 25, Interroger 14, Méditation 21, Psychologie 16

CONNAISSANCES : Allemand 21, Art du Rêve 25, Culture générale 18, Français 15, Occultisme 25, Réseaux de contact (armée US) 25

CONNAISSANCES UNIVERSITAIRES :

Archéologie 13, Histoire 15, Latin 18, Théologie 14

COMPÉTENCES DE COMBAT : Armes à feu 12, Corps à corps 8

CONNAISSANCES OCCULTES : Connaissance des Rêves 30 (connaît tous les sorts dont le niveau de connaissance est inférieur à 20), Connaissance de l'Espace/ Temps 20 (connaît tous les sorts dont le niveau de connaissance est inférieur à 15)

ARMEMENT : Colt 1911 A2 (DOM +1)

DOMICILE : New York

Jack Turner

HISTORIQUE :

Jack Turner est né dans le comté d'Orange en Californie en 1952. Il passe brillamment tous ses examens et est diplômé en droit et criminologie à Oxford en 1978 et rejoint le bureau du procureur de New York où il travaille pendant 3 ans. Il rencontre l'assistante du procureur Irène Shaw, qui enquête spécialement sur les différents groupes de la pègre new-yorkaise, avec qui il entretient une relation sentimentale, très vite il lui propose de l'épouser. Un soir de l'été 1981, ils sont tous deux victimes d'un attentat perpétré par un Razide travaillant pour le compte d'un puissant mafieux adepte de la nécromancie, durant quelques instants, Turner put voir avec horreur la véritable nature de la créature qui traîne son aimée encore vivante en Enfer. Traumatisé, il plaque le bureau du procureur et entre à l'académie de Quantico fin 1981 et en ressort diplômé en criminologie et entre au FBI en octobre 1985. Dès son admission dans les bureaux du FBI de Boston, Turner est volontaire pour toutes les enquêtes qui sortent de l'ordinaire ; crimes rituels, sectes ou événements surnaturels, ce qui lui vaut les railleries de ses collègues.

En 1994, il fait la connaissance du colonel Sullivan qui le prend sous son aile, lui apprenant qu'il existe dans le monde des horreurs tapis dans l'ombre prêtes à dévorer l'humanité et lui propose de rejoindre les rangs de l'Oroboros. Il accepte et Sullivan use de son influence pour aider sa carrière, lui permettant de recruter des agents au sein du FBI et des autres agences. Il s'initie à l'art de la conjuration et après quelques années d'apprentissage, arpente la Voie de la Mort. Grâce à l'appui de Sullivan, Turner gravit les échelons et parfait ses connaissances occultes auprès de Sullivan. Apprenant l'existence de l'Enfer et des purgatoires, il devient animé par une idée folle, ouvrir une porte vers l'Enfer et partir chercher Irène, il recherche obstinément un rituel lui permettant de sauver son amour perdu.

En 2001 il devint directeur adjoint du bureau du FBI de Washington, grâce à cette position il est le plus à même de sélectionner et de recruter les éléments les plus adaptés à faire parti de l'Oroboros.

PERSONNALITÉ :

Turner est une personne tourmentée et préoccupée. Il est de nature taciturne, ne souriant que très rarement.

Son obsession de vouloir ramener son amour perdu



causera certainement sa perte.

APPARENCE :

Turner est un homme athlétique et attirant, ses yeux verts lui donnant un regard à la fois mystérieux, charment et triste.

Il paraît 10 ans de moins que son âge réel.

INDICATIONS POUR LE MENEUR DE JEU :

Restez de marbre devant l'adversité, ne montrez jamais vos sentiments aux autres, sauf si cela concerne directement Irène Shaw. Si c'est le cas faites tous ce qui est nécessaire pour la libérer.

JACK TURNER			
FOR	13	EGO	14
CON	11	CHA	16
AGL	15	PER	11
APP	11	EDU	18

MOD. AU JET D'EGO : -3

AGE : 55 ans (en paraît 45)

TAILLE : 1m85

Poids : 80 kg

Sens : normaux

COMMUNICATION : orale

ACTIONS : 2

BONUS D'INITIATIVE : +3

BONUS AUX DOMMAGES : +2

CAPACITÉ DE MOUVEMENT : 8m/ Round

RÉSISTANCE AUX BLESSURES :

4BS = 1BL

3BL = 1BG

3BG = 1BM

END : 78

SOMBRES SECRETS : expérience surnaturelle

EQUILIBRE MENTAL : -15

FAIBLESSES : Cauchemar (l'enlèvement d'Irène), Dépression, Mauvaise réputation (vouloir mener des enquêtes sur l'occulte et l'étrange), Obsession (délivrer Irène de l'Enfer)

AVANTAGES : Bien conservé, Chevaleresque, Conscience accrue, Intuition

TALENTS : Athlétisme 14, Diplomatie 10, Discrétion 12, Empathie 15, Esquiver 13, Mémoriser 12, Rechercher 13, Vigilance 15

COMPÉTENCES GÉNÉRALES : Commandement 18, Conduire 12, Interroger 12, Méditation 16, Psychologie 17

CONNAISSANCES : Culture générale 14, Etiquette 13, Occultisme 15, Recueil d'info 16, Réseau de contact (FBI) 21, Russe 11

CONNAISSANCES UNIVERSITAIRES : Criminologie 15, Droit 18

COMPÉTENCES DE COMBAT : Armes à feu 15, Armes lourdes 10, Corps à corps 14

CONNAISSANCES OCCULTES : Connaissance de la Mort 15 (connaît tous les sorts dont le niveau de connaissance est inférieur à 10).

ARMEMENT : S&W Sigma (+0)

PROTECTION : gilet en kevlar

DOMICILE : Washington

Agent d'Oroboros

PERSONNALITÉ :

Se sont des militaires ou des agents fédéraux très bien entraînés et parfaitement loyaux envers l'organisation.

APPARENCE :

Il s'agit d'hommes et de femmes âgés pour la plupart d'une trentaine d'années.

INDICATION POUR LE MENEUR DE JEU :

Vous avez une mission ; protéger votre pays des menaces occultes.

AGENT D'OROBOROS			
FOR	2D10 (14)	EGO	2D10 (12)
CON	10+1D10 (15)	CHA	2D10 (11)
AGL	10+1D10 (16)	PER	2D10 (11)
APP	2D10 (11)	EDU	2D10 (13)

AGE : entre 25 et 40 ans

TAILLE : 1m60 à 1m80

POIDS : 60 à 90 kg

SENS : normaux

COMMUNICATION : orale

ACTIONS : 3

BONUS D'INITIATIVE : +3

BONUS AUX DOMMAGES : +2

CAPACITÉ DE MOUVEMENT : 8m/ Round

RÉSISTANCE AUX BLESSURES :

4BS = 1BL

3BL = 1BG

3BG = 1BM

END : 88

SOMBRES SECRETS : expérience surnaturelle

EQUILIBRE MENTAL : +/- 2D10 (+/- 10)

TALENTS : Athlétisme 16, Discrétion 15, Empathie 15, Esquiver 13, Rechercher 13, Vigilance 16

COMPÉTENCES GÉNÉRALES : Conduire 14, Interroger 14, Psychologie 12

CONNAISSANCES : Culture générale 12, Informatique 12, Démolition 12, Occultisme 10, Recueil d'info 12

COMPÉTENCES DE COMBAT : Armes à feu 15, Armes lourdes 14, Corps à corps 15

ARMEMENT : H&K USP (+1)/ les autres armes dépendent du type de mission

PROTECTION : gilet en kevlar

DOMICILE : partout sur le sol américain

WinTek inc.

Fondée à la fin des années 80, cette corporation touche à tous les domaines mais est bien plus présente dans le domaine militaire.

Elle a toujours été sous l'emprise des Lictors de Netzach dans le but de développer des marchés et déclencher des conflits afin d'étendre le pouvoir de l'Archonte dans l'Elysée. Sous couvert de plusieurs sociétés écrans la WinTek finance divers groupes armés afin de semer le chaos en Afrique et au Moyen Orient, pour qu'une présence américaine soit requise sur place, la corporation vend alors des armes aux deux camps afin qu'ils s'entre-tuent. WinTek possède une vingtaine d'usine d'armement à travers tous les Etats Unis ainsi qu'en Amérique du sud. Dernièrement, WinTek vient de racheter une grosse société pharmaceutique norvégienne, Aesir Pharmaceuticals et compte se servir de cette société afin de commercialiser « *La Clé* » transformée et de le distribuer partout en Europe, afin d'affaiblir Malkuth. Une fois le lot C-23 volé dans les entrepôts de Grant Industrie au New Jersey, l'intégralité est envoyée dans l'usine de WinTek de Las Vegas pour y être transformée, les travaux sont supervisés par le docteur Albert Brüm, un chimiste allemand dont le corps est en fait possédé par un

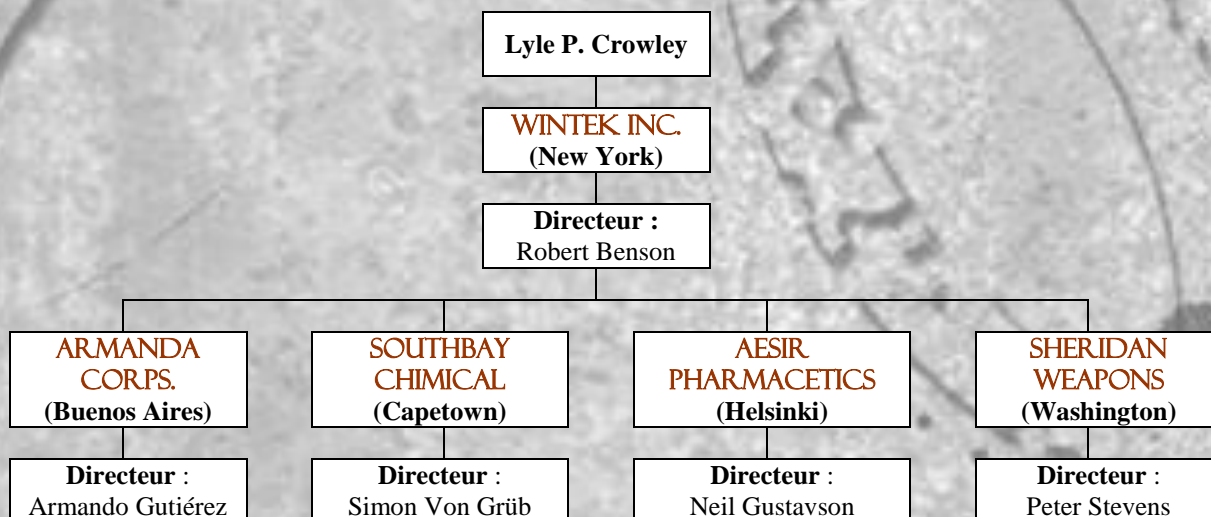
Népharite de l'Ange de la Mort Nahemoth du nom de Raziel, Crowley lui a promis son soutien lorsque les Népharites voudront renverser Nahemoth en échange de son aide pour traiter le lot C-23. Une fois le médicament transformé, une partie est envoyée à Buenos Aires dans une autre usine de traitement appartenant à la filiale d'Amérique latine de WinTek, Armanda corps., dirigée par un autre Lictor de Netzach, Armando Gutiérrez, Crowley voulant expérimenter le médicament sur les populations locales afin de voir le résultat avant d'exécuter son plan sur le sol américain. WinTek est dirigé par Robert Benson, un puissant Lictor de Netzach, totalement dévoué à la cause de l'Archonte.

COMPOSITION :

WinTek est composée principalement de quatre corporations réparties sur tout le territoire nord-américain ainsi que dans certains pays d'Amérique latine et d'Afrique. Crowley siège au comité directeur de toutes ces entreprises.

Tous les directeurs de ces entreprises sont des Lictors mais deux d'entre eux, Von Grüb et Gustavson, font partis de la conspiration des Lictors visant à destituer les Archontes et feront tout pour mettre à mal les projets de Netzach, quitte à aider les Personnages si cela sert leurs intérêts.

ORGANIGRAMME



LE LOT C-23 TRANSFORMÉ :

Une fois ingéré, la victime devra effectuer un jet de CON, en cas de réussite, la victime succombera à une immense fatigue et perdra 2D10 points d'END par jour jusqu'à ce que les points d'END arrivent à zéro, les points d'END se récupéreront ensuite au rythme de 10 par jour de repos complet.

En cas d'échec la victime perd 3D10 points d'END par heure jusqu'à ce qu'ils arrivent à zéro puis tombe dans un coma profond. Elle ne se réveillera que si on lui administre un vaccin.

Si une capsule du gaz du projet « *Red Dawn* » a été répandu, toutes les personnes positive au médicament et se trouvant dans une zone de 25 km

carrés seront atteintes d'une forme d'apathie totale et se laisseront mourir de faim.

En cas d'échec critique, après CON/ 2 heures de digestion, la victime tombe dans un coma de 2D10 jours et sa conscience sera transporté dans le palais de Netzach à Métropolis où son EM baissera de 5 points par jours jusqu'à atteindre un score maximum en Equilibre Mental de -100 points.

La victime peut être sortie du coma grâce à un vaccin qui peut être fabriqué grâce à un jet de **Médecine** avec une marge minimum de 15, il faut pour cela que le médecin est des échantillons du C-23 d'origine et du médicament modifié.

Chapitre I :

Là ou tout a commencé...

RÉVEIL DOULOUREUX, 1^{ÈRE} PARTIE

TROU DE MÉMOIRE :

Les Personnages reprennent doucement connaissance, ils sont faibles et tout s'embrouille dans leur tête. Ils sont dans une cellule humide, froide et insalubre, aux murs et au sol carrelés totalement délabrés et incrustés de crasse et de sang séché. Des gémissements et des bruits de divers instruments de torture résonnent dans les couloirs, les Personnages distinguent aussi bien des hurlements de femmes que d'hommes, suivis de bruits métalliques et de rires sadiques et déments.

Les Personnages n'ont aucune idée de comment ils ont put atterrir ici. Certains d'entre eux sont blessés et portent des cicatrices assez ressenties de blessures par balles ou par armes blanches.

L'un après l'autre, les Personnages seront emmenés, du moins traînés de force, dans une autre pièce par des hommes en uniforme militaire et à l'apparence monstrueuse à travers un dédale de couloirs et de cellules desquels s'échappent des hurlements de douleur et des pleures et pourront même entrevoir quelques scènes de tortures...

- Dans une cellule, un homme d'une trentaine d'année est torturé à la matraque électrique et est forcé d'hurler le nombre de coup qu'il reçoit, à chaque erreur, un des gardiens lui coupe un doigt, les Personnages peuvent remarquer qu'il lui manque déjà 2 doigts à la main droite...
- Une femme est attachée nue sur une sorte de grand socle en bois, elle est violée et battue à tour de rôle par ses trois tortionnaires, d'autres femmes nues attendent en sanglots dans une sorte de cage aux barreaux rouillés et sales.
- Un autre homme est suspendu la tête en bas et est battu à coup de masse. Le son de ses os qui se brisent résonne dans toute la pièce suivi du rire pervers des gardiens...
- Dans une autre pièce, un homme âgé se fait mutilé méthodiquement par ses gardiens à coups de machette, ces derniers cautérisant aussitôt les blessures au chalumeau, sous les hurlements du vieil homme, forcé d'avouer des crimes dont il n'a même pas connaissance...

INTERROGATOIRE MUSCLÉ :

Une fois arrivé, chaque personnage est solidement attaché à une chaise par des sangles de cuire empestant le sang séché, l'urine et la sueur rance avant d'être laissés seuls dans la pièce.

La pièce est éclairée par des néons blancs, les murs sont souillés par le sang des précédentes victimes, dans un coin de la pièce, les Personnages peuvent voir divers instruments, allant du marteau à la machette, en passant par des bistouris ou encore des perceuses.

Trois hommes font irruption et referment la lourde porte de métal rouillé derrière eux. Ils portent tous des uniformes de l'armée américaine. Chaque question que poseront les Personnages aura comme réponse un coup violent au visage ainsi qu'un « ... *Ici c'est moi qui pose les questions...* ».

Puis Ils seront interrogés sur les événements du 19 octobre ; « ... *Qui était votre commanditaire ? Qui sont vos complices ? Pour qui travaillez-vous ? ...* » à chaque mauvaise réponse de leur part, les Personnages seront sévèrement battus par deux des trois hommes. Usez d'imagination afin de trouver des tortures originales, sans pour autant blesser trop gravement les Personnages. Une fois qu'ils auront subi une ou deux BL ou qu'ils ratent un jet de CON, ils tomberont inconscients et seront ramené dans leur cellule. Les Personnages ne comprennent pas ce qui leurs arrivent ou ce qu'on leurs reproche, c'est bien normal, puisque qu'ils n'en n'ont presque aucun souvenir. Une fois inconscient ils vont vivre une rétroaction, c'est-à-dire les événements qui les ont amenés dans cette délicate situation.

UN AUTOMNE À NEW YORK

Les Personnages se réveillent, il est 8h12 du matin et nous sommes le 17 octobre 2007 et ils sont à New York. Ils sont appelés par leur supérieur respectif afin de mener une enquête sur le braquage d'un entrepôt de médicament dans le New-Jersey appartenant aux entreprises Grant Industrie.

L'ENTREPÔT DE GRANT INDUSTRIE :

L'entrepôt se situ près des docks, il s'agit d'un grand bâtiment de plus de 800 mètres carré. C'est un bâtiment imposant se trouvant un peu à l'écart des autres entrepôts. De nombreuses voitures de police sont stationnées près de l'entrée, des policiers établissent un cordon de sécurité et éloignent les dockers et les badauds trop curieux. L'ambiance est baignée dans une brume légère et par les bruits de diverses machines déchargeant leurs marchandises sur les docks. Des membres de la police scientifique récoltent des preuves et des membres du bureau des médecins légistes examinent les corps sans vie de quatre malheureux vigiles. Ils sur place rencontreront Dale Harper, un homme qui se fait passer pour agent du FBI.

UN AGENT TRÈS SPÉCIAL :

Harper est un agent d'Oroboros, il a été envoyé sur place par Jack Turner lui-même qui suspect plus qu'un simple vole de médicament, mais à ce stade de l'enquête les Personnages ignorent ce détail. Voilà ce qu'il pourra apprendre aux Personnages : Il pense que ce n'est pas le travail de professionnels, trop d'indices ont été laissés sur place mais ne pense pas non plus qu'à première vue il s'agit de junkies en manque car les agresseurs étaient un minimum organisés et n'ont rien laissé derrière eux mise à part un tas de cadavres. Il leur dira également que tous les indices seront envoyés au laboratoire de la police pour analyse.

PLAN DE L'ENTREPÔT DE GRANT INDUSTRIE :

- 1) **L'entrepôt** : il s'agit d'une grande surface totalement vide, des caisses avec le logo de la compagnie ont été brisée, les Personnages peuvent trouver en réussissant un jet de **Rechercher** avec une marge de zéro une boîte de comprimés blanc comprenant un code barre ainsi que l'annotation « lot C-23 ».

Les Personnages pourront également trouver des traces de sang séchant, presque noir, menant à l'extérieur du bâtiment et s'arrêtant devant. Un grand nombre de douille jonchent le sol, il s'agit d'une cinquantaine de douilles de munitions 5,56mm OTAN, 15 douilles de 9mm traînent également sur le sol, il s'agit des armes des vigile. Au milieu de l'entrepôt gît les cadavres des quatre vigiles, les corps sont criblés de plombs.

Une autopsie ainsi qu'une analyse balistique montrera que les armes utilisées par les agresseurs étaient des Colt M4, fusils d'assaut de l'armée américaine.

Le sang séché prélevé sur les lieux du crime correspond à peu de chose près à du sang humain, c'est celui d'un Garde Noir touché par l'un des vigiles.

De nombreuses empruntes sont également retrouvées sur les lieux. Il s'agit de celles des six membres de la Garde Noire.

Les comptes rendus de ces analyses seront disponibles le 18 octobre et seront effectués dans le laboratoire du FBI à New York par le docteur Ashley Phelbs.

- 2) **Bureau administratif** : c'est un bureau des plus classique, il est sans dessus-dessous, divers papiers sont éparpillés sur le sol. Les Personnages pourront trouver ici un registre du personnel ainsi que divers informations sur le propriétaire de l'entrepôt, un certain Samuel Alden, les Personnages trouveront son adresse dans Manhattan ainsi que ses coordonnées, s'ils essaient de l'appeler la ligne sera occupée. Il y a également des dossiers comptables ainsi que divers dossiers de commandes,

les Personnages pourront voir que le 10 octobre 2007, une livraison venant de Glasgow par bateau a livré 50 tonnes de marchandise estampillé C-23. Des empreintes sont également présentes.

- 3) **Salle de repos** : c'est une petite salle munie d'une machine à café, de casier contenant les divers effets personnels des vigiles, quelques posters de pin-up sont scotchés ça et là sur les murs.
- 4) **Toilette et salle de douche** : une petite salle munie de WC ainsi que de deux cabines de douche, rien d'intéressant ici.

LES INDICES SUR LA SCÈNE DE CRIME :

Les Personnages travaillant pour le NYPD connaissent peut être déjà le docteur Ashley Phelbs, une charmante jeune femme médecin légiste, qui leur fournira divers rapports et analyses le 18 octobre. Elle fait également partie d'Oroboros. Les empreintes des agresseurs ne sont pas référencées dans les bases de données du FBI mais elle arrive tout de même à en dénombrent au moins six différentes. Pour les quatre vigiles, l'heure de la mort remontent entre 22h et minuit.

Rapport d'autopsie N° 1
Bureau du médecin légiste de New York

17 octobre 2007
Examen pathologique et toxicologique
Sujet : William Cardigan (mâle caucasien)
Date de naissance : 13 mai 1968 (41 ans)
Groupe sanguin : B Rhésus : +

Résultat de l'examen :
La mort a été causé par plusieurs projectiles de calibre 5,56mm qui ont perforé le cœur, le crane et les poumons. La mort a été quasi-instantanée. Le rapport toxicologique ne montre rien d'anormal.

Dr. Ashley Phelbs

Rapport d'autopsie N° 2
Bureau du médecin légiste de New York

17 octobre 2007
Examen pathologique et toxicologique
Sujet : Marvin Johnson (mâle afro-américain)
Date de naissance : 23 janvier 1947 (60 ans)
Groupe sanguin : A Rhésus : +

Résultat de l'examen :
La mort a été causé par trois projectiles qui ont littéralement provoqués l'explosion du crane, provoquant une mort instantanée. Le rapport toxicologique montre des traces d'alcool dans le sang de la victime en faible quantité.

Dr. Ashley Phelbs

Rapport d'autopsie N° 3
Bureau du médecin légiste de New York

17 octobre 2007
Examen pathologique et toxicologique
Sujet : Arthur Gates (mâle caucasien)
Date de naissance : 4 août 1970 (27 ans)
Groupe sanguin : A Rhésus : -

Résultat de l'examen :

La mort a été provoqué par un arrêt cardiaque dû à une hémorragie massive, la victime a reçu en tout 11 projectiles, la majorité ayant atteint les jambes et les bras, sectionnant les principales artères. Le rapport toxicologique ne montre rien d'anormal.

Dr. Ashley Phelbs

Rapport d'autopsie N° 4
Bureau du médecin légiste de New York

17 octobre 2007
Examen pathologique et toxicologique
Sujet : Albert Chovalsky (mâle caucasien)
Date de naissance : 17 juillet 1963 (46 ans)
Groupe sanguin : AB

Résultat de l'examen :

Comme pour les trois autres sujets, la mort a été provoqué par de multiples projectiles de calibre 5,56mm qui ont transpercé le cœur, les poumons et le crâne. Sur les 17 projectiles tirés sur la victime, plus d'une dizaine ont été tiré post-mortem. Le rapport toxicologique montre également des traces d'alcool en faible quantité.

Dr. Ashley Phelbs

Elle leur fournira également deux rapports balistiques, le premier sur les armes des vigiles, deux d'entre elles ayant servies, et le second sur les armes des assaillants.

Rapport balistique N° 1
Bureau du médecin légiste de New York

17 octobre 2007
Examen balistique des armes de service des vigiles de l'entrepôt de Grant Industrie
Modèle de l'arme : Beretta 92F
Calibre : 9mm Parabellum

Résultat de l'examen :

Deux des quatre armes retrouvées sur la scène de crime étaient encore chargés et n'ont pas servis. Les deux autres, celles des sujets N° 3 et N° 4, ont été utilisés à 6 et 9 reprises. J'en conclus qu'ils ont riposté et certainement blessé un ou plusieurs assaillants.

Dr. Ashley Phelbs

Rapport balistique N° 2
Bureau du médecin légiste de New York

17 octobre 2007
Examen balistique douilles retrouvées sur la scène de crime
Modèle de l'arme : Colt M4
Calibre : 5,56mm OTAN

Résultat de l'examen :

Après analyse et comparaison, je peux conclure que les nombreuses douilles trouvées proviennent de huit fusils d'assaut M4A1 de marque Colt. J'en conclus qu'il devait y avoir au moins huit assaillants

Dr. Ashley Phelbs

Les analyses les plus troublantes sont celles concernant le sang séché retrouvé à l'extérieur de la scène de crime ainsi que celle de l'échantillon de médicament, Phelbs avouera n'y rien comprendre et s'y est reprise à deux fois afin de voir si elle ne s'était pas trompée sur ses conclusions (voir encart « le lot C-23 » page 2)..

Rapport d'analyse chimique N° 1
Bureau du médecin légiste de New York

17 octobre 2007
Examen d'analyse chimique

Sujet : échantillon de médicament

Résultat de l'examen :

Il s'agit d'un puissant anti-hallucinogène composé de divers psychotropes dont le principe actif reste inconnu et à déterminer malgré toutes les différentes analyses que j'ai pu effectuer.

Dr. Ashley Phelbs

Rapport d'analyse chimique N° 2
Bureau du médecin légiste de New York

17 octobre 2007
Examen d'analyse chimique

Sujet : sang retrouvé sur la scène de crime

Résultat de l'examen :

Le sang retrouvé sur la scène du crime n'appartenait pas à aucune des quatre victimes. Le taux de globules blancs était anormalement élevé et portait des traces de poussière et de dégénérescences cellulaires avancées.

Dr. Ashley Phelbs

Chez Samuel Alden

Les Personnages peuvent avoir des pistes et remonter jusqu'au propriétaire de l'entrepôt, Samuel Alden, son adresse et ses coordonnées se trouvent dans des dossiers administratifs dans le bureau de l'entrepôt. Il habite suite 1407 dans un immeuble de luxe sur Central Park West.

CARNAGE DANS LA SUITE 1407 :

Alden habite le 48^{ème} étage d'un grand immeuble de verres et d'acier avec vu sur le parc, son appartement occupe la totalité de l'étage.

Etrangement, son téléphone reste occupé et le portier n'arrive pas à le joindre non-plus. Les Personnages peuvent utiliser leurs insignes afin de persuader le portier de les mener jusqu'à la suite qu'occupe Alden. Ce dernier les mènera dans un ascenseur muni d'une clé afin d'accéder directement au 48^{ème} étage. Après plusieurs minutes d'une musique d'ascenseur extrêmement pénible les portes d'acier s'ouvrent enfin sur un petit corridor plongé dans l'obscurité la plus totale.

PLAN DE LA SUITE 1407 :

- 1) **Hall** : il s'agit d'un petit hall d'accueil. Totalement plongé dans l'obscurité, les Personnages ne pourront rien voir à par s'ils possèdent des lampes torches. Si c'est le cas, ils remarqueront que tout est sans-dessus-dessous, des miroirs ont été brisés ainsi que plusieurs objets décoratifs.
- 2) **Salon** : le salon est également plongé dans le noir et également totalement dévasté. Une odeur de chair décomposé empuantie totalement la pièce, les Personnages doivent réussir un jet d'EGO afin de pouvoir continuer leur chemin. En suivant l'odeur, ils trouveront un premier cadavre, celui de l'un des gardes du corps d'Alden ; à première vue sa gorge a été tranchée et il a été éviscéré. Il tient encore son pistolet-mitrailleur à la main, une vingtaine de douilles sont éparpillées dans une flaque de sang séchée autour de son cadavre. Les Personnages pourront aussi ouvrir les rideaux afin que la lumière pénètre les lieux et pourront ainsi voir plus en détail le carnage qui a eut lieu ici.
- 3) **Cuisine** : c'est une grande cuisine aménagée. Là aussi les Personnages peuvent remarquer des traces de lutte, ainsi qu'un autre cadavre, son visage a été tranché à partir de la mâchoire inférieure, le reste de sa tête gît à ses pieds dans une marre de sang coagulé. Là encore il tient une arme automatique dans les mains.
- 4) **Chambres d'amis** : il s'agit de trois grandes pièces avec dressing et salles de bain, rien a été touché ici, la pièce est totalement intacte.
- 5) **Chambre d'Alden** : pièce semblable aux chambres d'amis, si ce n'est l'odeur fétide

qui s'en dégage ; le cadavre d'Alden gît sur le lit, il a été totalement et méthodiquement mis en pièce en une centaine de morceaux artistiquement répartis. Un autre de ses gardes du corps est également dans la pièce, il est empalé sur le mur avec le canon de son propre fusil à pompe.

La pièce est maculé de sang séché et empeste la chair faisandée, un jet d'EGO réussit avec un malus de -3 est nécessaire pour rester dans la pièce sans être pris de haut le cœur.

La chambre a été totalement retournée, un coffre dissimulé derrière un tableau a été ouvert, 250 milles dollars en liquide s'y trouvent ainsi que divers passeports et papiers d'identités. Sur chacun de passeport, Alden semble avoir un visage différent (lunettes, fausses barbes ou moustaches, etc.).

- 6) **Toilettes** : cette pièce peut servir aux Personnages s'ils ne se sentent pas très bien afin de rendre leur repas en toute intimité.



La Garde Noire est passée bien avant les Personnages et a éliminé soigneusement Alden et ses gardes du corps. Alden a été longuement torturé par les serviteurs de Netzach afin qu'ils obtiennent la formule du « *La Clé* » qui se trouvait dans son coffre. Une fois la formule obtenue, les six membres de la Garde Noire ont mutilé très soigneusement Alden et ont réparti les restes de son cadavre ensanglanté sur le lit.

C'est la seconde scène de crime que les Personnages découvrent dans la même journée, le portier a immédiatement prévenu la police qui arrivera 22 minutes après la venue des Personnages.

INDICES SUR LA SECONDE SCÈNE DE CRIME :

En fouillant les lieux avec un jet réussit en **Rechercher** avec une marge minimum de 5, les Personnages peuvent trouver quelques documents intéressants.

- Dans une poubelle les Personnages peuvent trouver divers documents qui ont été passés à la déchiqueteuse, un jet de **Criminologie** en laboratoire avec une marge minimum de 10 sera nécessaire pour reconstituer tous ses documents et les rendre lisibles : des fax provenant de Grant Industrie, signalant l'arrivée des 50 tonnes du lot C-23 le 10 octobre signé de la main d'Edwards Grant. Il est également noté qu'ils attendent l'autorisation de la commission sénatoriale sur les médicaments afin de lancer sa commercialisation et son « test » sur la population new-yorkaise. Une autre lettre provenant du cabinet du sénateur Strain datant du 11 octobre remerciant Alden de l'avoir informé de l'arrivée du lot C-23 et lui assurant que le vote serait rendu le 19 octobre prochain. Il y a également une lettre provenant de l'Institut Bergstrom à Ogdensburg dans l'état de New York, signée de la main d'une certaine Andréa Bergstrom daté du 21 septembre 2007, expliquant à Alden qu'il devrait bientôt recevoir une cargaison importante venant d'Ecosse début octobre et que les tests pratiqués sur la population de Sainte-Victoria ont été plus que concluant et que le lot C-23 se rapproche du produit tant espéré malgré ses effets secondaires constatés. Elle attend les résultats des tests qui seront pratiqués à New York en fin d'année avec la plus grande impatience.
- Dans le salon, dans la chambre et sur les différents cadavres, les Personnages peuvent également relever plusieurs empreintes distinctes avec un jet réussit en **Criminologie** ainsi que du sang coagulé. Si les Personnages demandent une comparaison avec les empreintes de l'entrepôt, Phelbs conclura qu'il s'agit des mêmes agresseurs.
- En rétablissant l'électricité, les Personnages pourront avoir accès au répondeur téléphonique d'Alden, un message du sénateur Strain daté du 16 octobre à 15h43 : *« Samuel ? C'est le sénateur Strain. Je tenais à vous informer que tout marche pour le mieux, j'ai rallié deux autres membres de la commission à notre cause, seul le sénateur Tanner s'oppose encore au projet, mais je ne me fais pas de souci*

pour l'avenir. Je vous attends comme prévu demain à mon bureau vers 16h. Au revoir Samuel et passez une bonne soirée. »

TÉMOIGNAGES :

Les Personnages peuvent interroger les divers voisins d'Alden ainsi que le portier.

Les voisins se montreront assez retissant à parler, étant de riches hommes d'affaires, ils ne veulent pas avoir affaire aux autorités et de toute façon, ils ne connaissent pas Alden. Le portier, Tony Spiaggi est resté à son poste de 10h jusqu'à 22h et n'a vu personne de suspect ce soir là.

Si les Personnages l'interrogent sur le sénateur Strain, il leur dira qu'il venait assez régulièrement.

RAPPORTS D'ANALYSES :

Une fois l'ensemble des indices récupérés, ils seront directement envoyés au laboratoire pour expertise. Phelbs remettra les conclusions suivantes le lendemain aux Personnages. L'heure de la mort se situe entre 1h et 2h du matin.

Rapport d'autopsie N° 5
Bureau du médecin légiste de New York

17 octobre 2007
Examen pathologique et toxicologique
Sujet : Graham Jessup (mâle caucasien)
Date de naissance : 17 février 1971 (36 ans)
Groupe sanguin : AB

Résultat de l'examen :

Le sujet a eu la gorge tranchée par un objet tranchant et aiguisé de type machette ou bowie. La jugulaire a été tranchée sur presque 6cm de la droite vers la gauche ce qui me laisse à penser que le coup a été administré avec une force et une violence assez élevée. Le corps a été éviscéré post-mortem. L'examen toxicologique ne révèle rien d'anormal.

Dr. Ashley Phelbs

Rapport d'autopsie N° 6
Bureau du médecin légiste de New York

17 octobre 2007
Examen pathologique et toxicologique
Sujet : John Stuart (mâle caucasien)
Date de naissance : 20 juin 1970 (37 ans)
Groupe sanguin : B Rhésus : -

Résultat de l'examen :

Les bras de la victime ont été brisés à partir de coudes. Sa tête a été tranchée à partir de la base des mâchoires inférieures entraînant une mort immédiate. L'arme utilisée est une arme blanche d'au moins 40cm, à lame édentée et aiguisées. Le rapport toxicologique ne montre rien d'anormal.

Dr. Ashley Phelbs

Rapport d'autopsie N° 7
Bureau du médecin légiste de New York

17 octobre 2007
Examen pathologique et toxicologique
Sujet : Orton Prescott (mâle caucasien)
Date de naissance : 14 mars 1970 (37 ans)
Groupe sanguin : O Rhésus : -

Résultat de l'examen :

La mort a été causée par la perforation de la cage thoracique avec un objet métallique, un fusil à pompe de marque Mossberg M500. Le coup a été asséné avec une telle violence qu'il a empalé la victime et s'est retrouvé encastré dans le mur. Le rapport toxicologique ne montre rien d'anormal.

Dr. Ashley Phelbs

Rapport d'autopsie N° 8
Bureau du médecin légiste de New York

17 octobre 2007
Examen pathologique et toxicologique
Sujet : Samuel Alden (mâle caucasien)
Date de naissance : 10 août 1960 (57 ans)
Groupe sanguin : A Rhésus : +

Résultat de l'examen :

Le corps de la victime est en si piteuse état qui sera impossible d'établir avec précision les causes exactes de la mort. Mais la victime a été mutilé et démembré post-mortem. Le rapport toxicologique montre des traces d'alcool récentes dans le sang.

Dr. Ashley Phelbs

Rapport balistique N° 3
Bureau du médecin légiste de New York

17 octobre 2007
Examen balistique des armes de service des gardes du corps de Samuel Alden
Modèle de l'arme : H&K MP5K
Calibre : 9mm Parabellum

Résultat de l'examen :

Le chargeur de l'arme a été totalement vidé. Sur les 30 balles que peut contenir un chargeur, seulement 21 ont été retrouvés dans les murs. J'en conclus qu'au moins 9 balles ont atteint leur cible.

Dr. Ashley Phelbs

Rapport balistique N° 4
Bureau du médecin légiste de New York

17 octobre 2007
Examen balistique des armes de service des vigiles de l'entrepôt de Grant Industrie
Modèle de l'arme : Mossberg M500
Calibre : .12

Résultat de l'examen :

L'arme a fait feu deux fois, aucun plombs n'ayant été retrouvé sur place, j'en conclus que les deux projectiles ont atteint leur cible.

Dr. Ashley Phelbs

Phelbs leur dira également que le sang coagulé et les empreintes retrouvés sur la second scène de crime correspondent parfaitement avec les prélèvements effectués dans l'entrepôt de Grant Industrie.

ENTRETIEN AVEC LE SÉNATEUR STRAIN

Les Personnages ont maintenant assez d'éléments pour rendre une petite visite au sénateur Strain.

Ils peuvent se rendre à la place d'Alden au rendez-vous fixé par Strain et ainsi lui apprendre la mort de ce dernier. Strain sera très méfiant et ne se laissera pas intimider par de simples humains.

Strain se montrera poli et courtois, il assurera les Personnages de sa total coopération dans leur enquête. Interrogé sur ses relations avec Alden, il dira qu'il était au départ une relation d'affaire qui est devenu par la suite un très bon ami. Il leur parlera de son travail au sein de la commission sénatorial, il se servira de ses dons télépathiques pour demander à sa secrétaire de l'appeler lorsqu'il se sentira en danger et prétextera avoir un rendez-vous important si les Personnages font mention de l'institut Bergstrom ou encore des arrangements entre lui et Grant Industrie. Il coupera court à la conversation et demandera poliment aux Personnages de s'en aller, leur demandant humblement de les informer de l'évolution de leur enquête et qu'il est à leur disposition et qu'il pourra le recevoir éventuellement le 19 octobre au matin.

Il enverra l'un de ses serviteurs, un Serf, suivre les Personnages afin qu'il l'informe de leur progression. Ce Serf sera capturé par les agents de Robert Benson qui surveillent déjà les Personnages et finira par avouer aux hommes de Benson après d'innombrables et pénibles tortures la véritable identité de son maître durant la soirée. Benson se servira de quelques échantillons du lot C-23 sur les Personnages afin de les amener à éliminer Strain. Les occasions pour leur faire prendre la drogue ne manqueront pas ; Benson ayant des agents infiltrés au sein des diverses agences qui emploient les Personnages, la drogue peut être mélangée au café ou encore à la nourriture sans qu'ils s'en doutent.

Quoi qu'il en soit, tous les éléments et indices dont disposent les Personnages ne leur seront disponibles qu'à partir du 18 octobre au matin.

C'est durant cette journée que la drogue leur sera administrée. Ils sont libres d'explorer les diverses pistes qui s'offre à eux durant ce temps là, la drogue ne faisant effet que le lendemain matin.

VISITE À L'INSTITUE BERGSTROM :

Les Personnages peuvent éventuellement rendre visite à Andréa Bergstrom, bien que soit impossible d'obtenir un rendez-vous avec elle, sa secrétaire prétextant qu'elle est très occupée ou en voyage d'affaire en Europe.

Ils peuvent essayer de se rendre sur place mais seront vite débouté par le service juridique de l'Institut qui leur demandera de passer avec un mandat, les Personnages ne pourront pas l'obtenir avant deux jours.

L'ILLUSION SE DÉCHIRE

Le 19 octobre au matin, les Personnages ont assez mal dormi, leur sommeil a été perturbé par des cauchemars relatif à leur passé (dépendant de leurs faiblesses ou leurs Sombres secrets).

Alors qu'ils se rendent vers le bureau du sénateur Strain, durant le chemin ils auront l'occasion de voir au-delà de l'Illusion durant quelques brefs passages. Ils devront effectuer un jet d'EGO à -10, à chaque échec ils pourront voir à travers l'Illusion très brièvement.

Voici quelques exemples :

- Un clochard mendiant dans la rue semble être attaqué par d'énormes cafards qui lui rongent la chair et l'entraînent dans une ruelle sombre. Si les Personnages s'arrêtent pour lui porter secours, il n'y aura plus aucune trace de lui.
- Un homme entre dans une cabine téléphonique et semble agité, soudain, il semble que la cabine s'enfonce dans le sol, le malheureux cogne lourdement sur la porte en plexiglas, essayant vainement de s'échapper, le regard rempli d'effroi. Lorsque les Personnages tentent de lui porter secours, la cabine est vide, le téléphone décroché pendouille et se balance. La seule trace de l'homme est l'une de ses chaussures.
- Une femme se balade dans la rue, les Personnages verront son ombre effectuer des mouvements différents des siens, l'ombre est noire et semble malfaisante.



Si les Personnages s'arrêtent pour interroger la femme, elle ne dira pas comprendre ce qu'ils veulent, mais les Personnages ayant un EM négatif seront comme mal à l'aise auprès d'elle, au contraire, les Personnages ayant un EM positif se trouveront comme fascinés par cette femme. Il s'agit d'un être humain ayant un EM de +150, les Personnages ont entre-aperçut son Ombre ténébreuse qui cherche à entrer en contact avec elle.

Cette petite scène peut très bien fonctionner également si vous préférez que cette femme possède un EM de -150.

LE VRAI VISAGE DE STRAIN :

Lorsque les Personnages arrivent au bureau de Strain, la secrétaire les fait patienter dans le hall durant quelques minutes, puis ils verront deux des 4 garde du corps de Strain sous leur véritable apparence de Serfs (jet d'EGO à +5), si les Serfs réussissent leur jet de PER, ils s'apercevront que quelque chose ne va pas. Strain pénétrera ensuite dans la pièce et les Personnages le verront sous son vrai visage : une créature immense et bouffie à la peau laiteuse et imberbe (jet d'EGO à +0).

Suivant la réaction des Personnages et si Strain ou les Serfs s'aperçoivent qu'ils sont vus sous leur véritable apparence, un violent combat va s'en suivre. Arrangez-vous pour que les Personnages arrivent à s'en sortir et à détruire toutes les créatures, les Personnages peuvent être blessés mais pas tués.

Strain finit par tomber à genoux du haut de ses

2m50 et lance aux Personnages dans son ultime soupir : « **Pourquoi ? Pourquoi avoir fait ça alors que nous ne voulions que vous libérez ! Pourquoi ?...** » Puis il tombera lourdement sur le sol et poussera un dernier râle immonde avant de mourir. Les agents de sécurité ne mettront pas très longtemps à venir et environs 10 minutes après que le combat ait commencé, la police viendra à son tour en renfort. Les Personnages, toujours affectés par les effets du C-23 verront à la place des policiers ou des agents de sécurité des créatures à la peau pourrie et aux yeux jaunes lumineux avançant lentement vers eux (jet d'EGO à +5), ceux qui ont été blessé devront faire un jet de CON et d'EGO (avec un malus suivant les blessures reçues) en cas d'échec ils sombreront immédiatement dans l'inconscience.

Les Personnages finiront par tomber inconscients, pliant sous le nombre d'adversaire.

RÉVEIL DOULOUREUX, 2^{ÈME} PARTIE

Les Personnages sont réveillés par des hurlements. Ils sont dans une geôle humide, habillés de guenilles et le corps couvert d'hématomes.

La lumière de leur petite cellule clignote au rythme des instruments de tortures électriques et des hurlements des prisonniers. Puis ils sont chacun sorti de leur cellule pour une nouvelle séance d'interrogatoire.

LA PRISON :

Cela fait déjà trois semaines qu'ils sont dans cette prison clandestine souterraine, construite début 2002 après la rédaction du Patriot Act, juste après le 11 Septembre afin d'y enfermer et d'interroger les personnes soupçonnées de terrorisme.

Les agents de la Sécurité Intérieure et les gardiens ont eut la main tellement lourde en recourant à la torture que les souffrances infligées dans ces lieux ont fait sombrer une aile toute entière de la prison au-delà de l'Illusion, directement dans Métropolis. Les gardiens sont des mutants de Métropolis totalement déments, ne cherchant aucune explication et ne désirant qu'infliger le maximum de souffrance à leurs victimes. Les prisonniers sont des humains de Métropolis ou de l'Elysée capturés et amenés ici par les Frontaliers, il s'agit d'hommes et de femmes de toutes nationalités, d'âges ou d'époques. Les Personnages ont été amenés ici par les agents de Netzach cherchant à en savoir plus ses indices que possèdent les Personnages et s'ils ont remonté la piste les menant à WinTek ou à Robert Benson. Dans notre Réalité, la prison a été désaffectée en 2003, suite à de nombreuses bavures des gardiens, le gouvernement américain préférant interroger ses suspects sur un sol étranger pour plus de tranquillité. Peu de personnes sur le sol américain sont au courant de l'existence d'un tel endroit. Les Licateurs renégats Von Grüb et Gustavson font partis de ses personnes et ont envoyé les renseignements qu'ils détenaient et le rituel approprié à Sullivan de manière anonyme. Une fois les Personnages localisés, Sullivan et Turner ont chargé Harper et une équipe de sauvetage d'aller les chercher.

A cette intention ils vont se rendre dans la Prison dans notre Réalité et ouvrir un portail sur Métropolis durant un temps limité. L'équipe de sauvetage n'aura que 15 minutes en tout et pour tout pour trouver et ramener les Personnages dans l'Elysée avant que le portail ne se referme et ne pourra être ré-ouvert que dans un an. Il leur a fallu deux jours pour réunir tous les accessoires nécessaires aux bons déroulements du rituel et encore un jour pour réunir une équipe et préparer psychologiquement les hommes à ce qu'ils allaient voir là-bas. Sauver les autres prisonniers ne fait pas partie des priorités de l'équipe, bien que chaque prisonnier secouru vaudra aux Joueurs 1 points de Destin supplémentaire à la fin de ce chapitre.

ORGANISATION :

La vie dans la Prison est réglée de façon mécanique comme une horloge :

- 6h : les prisonniers sont réveillés par une alarme et sont amenés dans la salle commune où ils prennent leur petit déjeuner, une sorte de gruaux à l'aspect répugnant.
- 6h30 : les prisonniers sont interrogés par les gardiens et les ramènent dans leurs cellules à chaque fois qu'ils sont évanouis.
- Midi : les prisonniers prennent leur repas dans une grande salle commun. Ici les bagarres et les meurtres sont monnaies courantes, les prisonniers n'hésitant pas à tuer les plus faibles pour survivre dans cet enfer.
- 13h : les prisonniers ont quartier libre jusqu'à 16h et sont laissés dans une grande salle. C'est un moment dangereux également, les meurtres étant très fréquent, les gardiens prenant un malin plaisir à monter les prisonniers les uns contre les autres.
- 16h : les prisonniers sont ramenés dans les salles d'interrogatoires.
- 20h : les prisonniers prennent leur repas du soir, des morceaux de viandes plus ou moins bien cuits.
- 22h : les prisonniers sont ramenés dans leurs cellules respectives. Quelque fois, les gardiens s'amuse à venir et battent un prisonnier à mort, juste pour s'amuser.
- 22h30 : extinction des feux.

FRATERNISATION :

Durant leur séjour dans la Prison, les Personnages pourront rencontrer d'autres détenus, les affronter, voir même se lier d'amitié avec eux.

- Luke Brody : Luke était bookmaker dans le Queens, il s'est retrouvé dans la Prison suite à un pari avec les mauvaises personnes. Il est là depuis 3 ans et a pris en charge les paris sur les chances de survie qu'ont les nouveaux arrivants, en pariant des cigarettes ou des rations de nourritures.
- Justine Balare : c'était prostituée de la ville de Toulouse en France. Son mac l'a vendu à des apprenti-conjureurs qui voulaient tester des nouveaux sorts et rituels de la Passion. Ils se sont tous retrouvés à Métropolis, seule Justine à survécu et a été amenée ici. Depuis elle loue ses services aux détenus et aux gardiens contre un meilleur traitement.
- Ashton Perrys : il était soldat durant la 2^{ème} guerre du Golf, son unité a eut la malchance de croiser la route de Karim Habbas, le « *Licteur Noir* » qui envoya toute l'unité de Perrys dans Métropolis. Il a déjà tenté de s'échapper une dizaine de fois au moins, la dernière fois cela lui a couté un an d'isolement.

Cela fait maintenant 5 ans que Perrys est enfermé dans la Prison et il fera tout pour tenter à nouveau de s'échapper, ou mourir en essayant.

- Tobias Kerensky : Kerensky est un conjureur de la Passion qui a mal tourné ; sa loge fut entièrement décimée par des Razides il y a de cela 15 ans. Kerensky est le détenu le plus ancien de la Prison, les premiers sont morts il y a bien longtemps. Tobias connaît le fonctionnement de la Prison par cœur et les détenus lui vouent un profond respect.

EVASION :

Le 14 novembre vers 21h, Harper et son commando de 5 hommes lancera l'assaut. Ils auront 15 minutes en tout et pour tout pour retrouver les Personnages. Harper devra réussir un jet de PER afin de retrouver chaque Personnage, chaque échec lui faisant perdre 1 minute. Les hommes du commando sont équipés de fusils d'assaut Colt M4A1 et de gilets en kevlar. Les hommes d'Harper devront arriver à maintenir les gardiens et les détenus, ces derniers ne ce battant qu'à mains nues ou avec des armes de contact (bâtons, matraques, matraques électriques) ou encore avec des fusils à pompe SPAS-12. Après avoir trouvé les Personnages, Harper leur dira ces quelques mots : « *Ne vous en faites pas, on va vous sortir de là, aller bougez-vous on a que très peu de temps !* ». Si les Personnages insistent pour essayer de sauver d'autres détenus, Harper leur dira qu'ils n'ont pas le temps et qu'ils ne sont pas là pour ça, si les Personnages insistent, Harper les aidera à en faire sortir le plus possible.

Il s'en suivra une course poursuite entre les Personnages et les gardiens, cela risque d'être épique, vue l'état dans lequel se trouve les Personnages (toutes leurs actions physiques ont un malus de -3 à cause de leur état de santé). Durant leur périple, il ce peut que plusieurs membres du commando périssent ainsi que certains prisonniers, cela peut se révéler être un bon effet dramatique afin de montrer à quel point la situation est dangereuse et désespérée.

Ils finissent par arriver au portail. Plusieurs membres du commando ont été tués, montrez à quel point la situation est désespérée avant que tous ce beau monde ne sautent à travers le portail.

Une fois de l'autre côté, les Personnages se retrouve dans la même pièce, les murs ne sont plus tâchés de sang et de crasse, juste très poussiéreux, Harper les aidera à remonter à la surface, un jet de CON sera nécessaire aux Personnages, ayant passé plus de trois semaines sous terre, le soleil leur brule les yeux et leur fait tourner la tête. Ils se retrouvent au milieu de la forêt.

Après trois semaines de captivité, les Personnages sont en piteux état ; ils sont amaigris et malades, Harper les évacuera, eux et les détenus qui ont été sauvés, vers une planque sur dans le Queens.

Il les laissera se reposer deux jours avant de répondre à leurs questions.

TRAQUÉS

L'évasion spectaculaire des Personnages a fait grand bruit, si bien que les agents de Netzach sont au courant et les cherchent afin d'en terminer une fois pour toute avec eux. Leurs portraits ont été épinglé dans tous les postes de police New York et des environs ainsi que dans les principales agences fédérales (FBI et NSA). Ils sont recherchés pour le meurtre du sénateur et faussement accusés d'être des terroristes. Ils sont recherchés morts ou vifs.

Harper a juste eut le temps de récupérer le peu de matériel dont il disposait et a demandé de l'aide à Asheley Phelbs afin qu'elle s'occupe de remettre les Personnages sur pieds le temps pour lui de récolter des informations utiles pour la continuité de l'enquête.

LA PLANQUE :

La grande pièce est bercée par le ronronnement d'un générateur alimentant plusieurs ordinateurs portables ainsi qu'un frigo rempli. Au milieu de l'entrepôt ce trouve deux camionnettes noires, plusieurs caisses sont éparpillées sur le sol, contenant de l'armement (une dizaine de Colt M4A1, H&K MP5 et Beretta 92F ainsi qu'un lance-grenade 40mm) et leurs munitions respectives.

Une caisse abrite également une dizaine de gilet en kevlar ainsi qu'une vingtaine de grenades offensives. Phelbs est là, elle surveille l'état de santé des Personnages et sera enclin à répondre à leurs questions. Elle ne sait rien de l'endroit où ils étaient retenus captifs et sait juste qu'ils ont disparu trois semaines après le meurtre du sénateur Strain. Elle leur dira aussi qu'Harper a laissé des journaux retraçant les trois dernières semaines pour eux.

LES ARTICLES DE JOURNAUX :

Il y a une trentaine de journaux en tout, un jet réussit en **Recueil d'informations** avec une marge d'au+ moins 5 permettra d'isoler les informations suivantes :

- 20 octobre : « *le sénateur Joseph Strain a été assassiné dans son bureau avec ses trois gardes du corps par des agresseurs inconnus. Le sénateur était en charge de la commission sénatoriale de contrôle des médicaments.* »
- 23 octobre : « *le sénateur James Tanner est nommé à la tête de la commission de contrôle des médicaments et annule toutes les directives votées par son prédécesseur, le défunt sénateur Strain.* »
- 24 octobre : « *Robert Benson, le président de WinTek annonce la venu sur le marché d'un nouvel antidépresseur révolutionnaire. Le projet de lancement commercial doit attendre l'aval de la commission du sénateur Tanner qui devrait rendre son verdict à la fin du mois.* »
- 27 octobre : « *le journaliste Alan Anderson est retrouvé mort chez lui.* »

La police pense à un cambriolage qui aurait mal tourné. Anderson était connu pour ses enquêtes sur les financements des grosses entreprises avec son collègue Marc Slayton. »

- 31 octobre « *le sénateur Tanner, président de la commission de contrôle des médicaments, suspend les divers affaires en cours, la sortie du nouvel antidépresseur de WinTek est incertaine.* »
- 2 novembre : « *le sénateur James Tanner meurt d'une crise cardiaque dans son lit à l'âge de 56 ans. La commission doit élire un nouveau président afin de le remplacer.* »
- 5 novembre : « *Le sénateur Edison semble être bien parti pour remplacer le sénateur Tanner.* »
- 10 novembre : « *Le vote de la commission de contrôle des médicaments est unanime, WinTek obtient toutes les autorisations nécessaires pour sortir son nouveau produit. Robert Benson, le président de WinTek s'en félicite.* »

Les Personnages ont maintenant divers pistes à explorer. En cherchant des renseignements sur WinTek, ils trouveront qu'il s'agit d'une très grosse multinationale. En réussissant un jet d'**Informatique** et de **Recueil d'informations** avec une marge de 15, ils trouveront des connections entre WinTek et d'autres entreprises à travers le monde, notamment des fabricants d'armes (voir organigramme WinTek page 7) mais n'obtiennent aucun renseignement reliant l'organisation à Crowley.

MARC SLAYTON :

Trouver l'adresse de Slayton n'est pas très compliqué et prendre rendez-vous avec lui s'avérera plus difficile, la mort de son collègue l'a rendu paranoïaque et il est également surveillé par des agents de Benson. S'ils parviennent à le convaincre, Slayton leur donne rendez-vous dans un bar miteux du Bronx vers 22h. Slayton arrivera avec 15 minutes de retard avec un lourd dossier :

- Une photo de Benson avec Tanner et Edison, prise l'année dernière à Las Vegas lors d'un meeting de Sheridan Weapons. Les trois hommes ont l'air de bien s'entendre.
- Un relevé de compte du sénateur Tanner montrant de forte sommes d'argent venant d'un compte situé en Afrique du sud, totalisant plus de 380 milles dollars.
- Divers rapports sur les activités de WinTek inc. A travers le monde, ils distribuent des médicaments dans toutes les zones de conflit, notamment en Afrique et dans les pays de l'Est.
- Slayton leur parlera également de l'usine de WinTek se situant dans le désert du

Nevada, il s'agit d'une usine ultrasophistiquée qui a été en partie financée par la multinationale d'armement Sheridan Weapons. Et que dernièrement 50 tonnes de marchandise y ont été envoyé.

Si les Personnages arrivent à le convaincre, Slayton sera enclin à leur fournir des copies de ses dossiers. Une fois Slayton dehors, il sera de nouveau suivi par les hommes de Benson, un autre groupe sera chargé de suivre les Personnages jusqu'à leur planque (jet de PER avec une marge de 15 pour repérer la filature). Une fois qu'ils auront confirmation de la position des Personnages ils feront leur rapport à Benson et il enverra une escouade de la Garde Noire pour en finir avec eux.

CONTACT !

Une fois rentré à l'entrepôt, Phelbs avertira les Personnages qu'Harper leur a laissé 5000 dollars chacun en liquide et qu'ils doivent l'avertir des différentes pistes qu'ils ont découvertes. Si les Personnages leur parlent de l'usine WinTek, Harper leur demandera de se rendre là-bas. De son côté il enverra des hommes tâter le terrain en les attendant. Les Personnages n'ont environ que 15 minutes pour emballer le maximum de matériel dans le van, avant l'assaut des Gardes Noirs, ces derniers passeront par les toits et sont armés de Colt M4A1. Les Personnages ayant l'avantage **Sixième sens** ou réussissant un jet de PER avec une marge de 15 ou plus sentiront le danger venir et pourront obtenir ainsi l'Initiative du combat pour le 1^{er} round. Les 6 Gardes Noirs surgissent en défonçant le toit et tombent lourdement sur le sol. Ils se battent jusqu'à la mort. La bataille risque d'être assez sanglante mais les Personnages devraient pouvoir s'en sortir au vu du matériel dont ils disposent mais peuvent choisir la fuite. Evitez tout de même de faire tuer Ashley Phelbs durant l'assaut, elle aura un rôle important durant le Chapitre 3 de cette campagne et servira de file rouge pour la suite.

QUITTER LA VILLE :

Après le combat avec la Garde Noire il est certain que les Personnages vont quitter la ville, la piste la plus intéressante qu'ils aient pour l'instant est Las Vegas. Avec le van, ils mettront trois jours pour arriver de New York jusqu'à leur destination. Les survivants du commando seront du voyage.

EXPÉRIENCE ET POINTS DE DESTIN :

Le premier scénario de cette campagne vient de s'achever, les Joueurs gagneront chacun 2 points d'Expérience, ainsi que 0 et 3 points d'Expérience supplémentaires selon l'interprétation de leurs Personnages. Ce critère restant à l'entière discrétion du Meneur de jeu.

Ils gagneront également entre 1 et 3 points de Destin chacun en fin de scénario suivant les actions de leur Personnage, ainsi qu'un point de Destin supplémentaire par prisonniers libérés.

PERSONNAGES NON-JOUEURS

Dale Harper



HISTORIQUE :

Le Lieutenant Dale Harper est un ancien Rangers, spécialiste en mission de reconnaissance sur le terrain. Il a perdu toute son unité lors d'une mission en Afghanistan en 2002. Lui et ses hommes se sont retrouvés dans un portail vers

l'Enfer et ont été confronté à des Razides servant l'Ange de la Mort Thaumiel. Il s'en est sorti de justesse et a passé une semaine à errer dans le désert avant d'être récupéré par l'armée. Il passa les six mois suivants dans un hôpital psychiatrique militaire et fut renvoyé à la vie civile en 2003.

Il fut recruté par Oroboros l'année suivante et est depuis leur spécialiste en infiltrations et exfiltrations.

PERSONNALITÉ :

Harper est quelqu'un de sympathique en apparence mais est profondément perturbé par son expérience en Afghanistan. Cela reste quelqu'un de très compétent et professionnel.

APPARENCE :

C'est un homme aux cheveux blonds d'une trentaine d'année aux yeux marrons claires. Il porte sur l'épaule droite le tatouage des forces spéciales de reconnaissance des Rangers.

INDICATION POUR LE MENEUR DE JEU :

Ne perdez pas votre sang froid et comportez-vous comme un vrai professionnel. Soyez prêt mourir pour vos convictions s'il le faut.

DALE HARPER			
FOR	14	EGO	13
CON	13	CHA	13
AGL	16	PER	14
APP	11	EDU	13

AGE : 36 ans

TAILLE : 1m80

POIDS : 78 kg

SENS : normaux

COMMUNICATION : orale

ACTIONS : 3

BONUS D'INITIATIVE : +4

BONUS AUX DOMMAGES : +2

CAPACITÉ DE MOUVEMENT : 8m/ Round

RÉSISTANCE AUX BLESSURES :

4BS = 1BL

3BL = 1BG

3BG = 1BM

END : 84

EQUILIBRE MENTAL : -5

FAIBLESSES : Cauchemars (l'Afghanistan), Dépression, Suicidaire

AVANTAGES : Sixième sens, Supporter la douleur

TALENTS : Athlétisme 15, Discretion 15, Empathie 15, Esquiver 16, Rechercher 14, Vigilance 16

COMPÉTENCES GÉNÉRALES : Conduire 16, Interroger 14, Psychologie 15, Survie 15

CONNAISSANCES : Arabe 8, Démolition 15, Espagnole 12, Occultisme 11, Premiers soins 12, Recueil d'informations 16, Réseaux de contact (marché noir) 18, Systèmes de sécurité 15

CONNAISSANCES UNIVERSITAIRES : Criminologie 12, Droit : 12

COMPÉTENCES DE COMBAT : Armes à feu 22, Armes lourdes 14, Corps à corps 17

ARMEMENT : H&K USP (+1)

PROTECTION : gilet en kevlar

DOMICILE : New York

Ashley Phelbs

HISTORIQUE :

Ashley Phelbs a brillamment passé tous ses examens à la faculté de Baltimore afin d'exercer la médecine légale, malheureusement, une nuit de l'année 2002, elle fut kidnappée par des membres de l'*Ordo Fratris Mortis* en vu



d'être offerte en sacrifice à Marbas (cf. « *Les Légions des Ténèbres* » page 124).

Grâce à l'intervention in-extremis d'un groupe d'Oroboros, elle s'en est sortie indemne mais très choquée. Le culte fut éradiqué. Après un bref séjour dans un hôpital, où elle bloqua complètement cet événement de sa mémoire, elle incorpora le bureau du médecin légiste de New York et par là même occasion l'Organisation Oroboros.

PERSONNALITÉ :

Ashley est une fille timide aux premiers abords mais qui se retrouve être quelqu'un d'extrêmement extraverti en petit comité. Elle adore les chats, bien qu'elle soit allergique à leurs poils.

APPARENCE :

Ashley est grande et mince, elle a des cheveux châtain clair ainsi que de très beaux yeux verts.

INDICATION POUR LE MENEUR DE JEU :

Soyez souriante et spirituelle, n'hésitez jamais à plaisanter sur la nature morbide de votre travail de médecin légiste.

ASHLEY PHELBS			
FOR	9	EGO	15
CON	8	CHA	15
AGL	12	PER	12
APP	16	EDU	16

AGE : 26 ans
 TAILLE : 1m70
 POIDS : 58 kg
 SENS : normaux
 COMMUNICATION : orale
 ACTIONS : 2
 BONUS D'INITIATIVE : +0
 BONUS AUX DOMMAGES : +0
 CAPACITÉ DE MOUVEMENT : 7m/ Round
 RÉSISTANCE AUX BLESSURES :
 4BS = 1BL □ □ □ □
 3BL = 1BG □ □ □
 2BG = 1BM □ □
 END : 70
 EQUILIBRE MENTAL : +10
 FAIBLESSES : Blocage mental (son enlèvement),
 Médium involontaire
 AVANTAGES : Amitié des animaux, Indulgence,
 Instinct maternel, Souplesse culturelle
 TALENTS : Athlétisme 11, Discrétion 15, Empathie
 16, Esquiver 12, Rechercher 14, Séduction 14,
 Vigilance 12
 COMPÉTENCES GÉNÉRALES : Psychologie 15
 CONNAISSANCES : Culture générale 15,
 Espagnole 13, Informatique 13, Poisons et drogue
 16, Premiers soins 17, Recueil d'informations 12
 CONNAISSANCES UNIVERSITAIRES :
 Biologie 14, Chimie 14, Chirurgie 16, Criminologie
 14, Droit : 12, Médecine 16
 COMPÉTENCES DE COMBAT : Armes à feu 10,
 Corps à corps 12
 DOMICILE : New York

Joseph Strain



HISTORIQUE :
 Strain est l'un des derniers Licteur de Malkuth aux Etats Unis. Sa mission est de contrôler la commission de contrôle des médicaments afin de faire commercialiser « la Clé ».

PERSONNALITÉ :

Strain n'est pas quelqu'un de violent, mais n'hésite pas à en venir aux mains lorsque les circonstances l'exigent.

APPARENCE :

Sous sa forme humaine, Strain est un homme aux cheveux blancs d'une soixantaine d'années au regard sévère et suffisant.

INDICATION POUR LE MENEUR DE JEU :

N'hésitez jamais à vous rendre indispensable auprès des personnes qui pourraient vous être utile par la suite.

JOSEPH STRAIN			
FOR	38	EGO	28
CON	43	CHA	19
AGL	33	PER	32
APP	10 (3)	EDU	47

MOD. AU JET DE TERREUR : +0

AGE APPARENT : 61 ans

TAILLE : 1m71 (2m50)

POIDS : 450 kg

SENS : perçoit les infrarouges et ultraviolets

COMMUNICATION : orale et télépathie

ACTIONS : 5

BONUS D'INITIATIVE : +21

BONUS AUX DOMMAGES : +9

CAPACITÉ DE MOUVEMENT : 16m/ Round

RÉSISTANCE AUX BLESSURES :

10BS = 1BL □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

9BL = 1BG □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

7BG = 1BM □ □ □ □ □ □ □

Peut subir 2 BM avant de mourir

END : 187

FACULTÉS : Voix dominatrice, Télépathie,

Télékinésie (100 kg/ 10m/S), Invulnérabilité au feu

TALENTS : Athlétisme 30, Discrétion 25, Empathie

25, Esquiver 30, Rechercher 30, Vigilance 30

COMPÉTENCES GÉNÉRALES : Psychologie 30

CONNAISSANCES : Affaires 40, Réseaux de

contacts (entreprises pharmaceutiques) 30, Recueil

d'informations 30

CONNAISSANCES UNIVERSITAIRES :

Haute technologie 40, Génétique 30, Médecine 30,

Sciences politiques 40

COMPÉTENCES DE COMBAT : Armes à feu 25,

Corps à corps 40

CONNAISSANCES OCCULTES : Connaissance

de la Folie 40 (connaît tous les sorts dont le niveau

de connaissance est inférieur à 30)

ART TÉNÉBREUX : 30

ARMEMENT : Griffes (-7)/ Crocs (-5)

PROTECTION NATURELLE : 2 points

DOMICILE : New York

Les trois Serfs de Strain

HISTORIQUE :

Ce sont les trois serviteurs de Strain. Ils sont chargés de le protéger et de lui obéir en tout.

PERSONNALITÉ :

Ce sont des esclaves serviles qui n'hésiteront pas à mourir pour leur maître.

APPARENCE :

Sous leur forme humaine, il ressemble à des êtres humains banals en costume et lunettes noir.

INDICATION POUR LE MENEUR DE JEU :

Vous êtes né pour servir, agissez comme tel.

Pour leurs caractéristiques, voir « Le livre de règles » de KULT page 146

Les Gardes Noirs

HISTORIQUE :

C'est une escouade de 6 créatures qui a été envoyée par Benson voler le lot C-23 dans l'entrepôt de Grant Industrie et ont été chargés d'assassiner Samuel Alden.

PERSONNALITÉ :

Ils obéissent aveuglément aux ordres de leur supérieur.

APPARENCE :

Ils sont grands avec un corps squelettique qui a l'apparence de la pierre, ils se ressemblent tous.

INDICATION POUR LE MENEUR DE JEU :

Ayez un visage de marbre.

Pour leurs caractéristiques, voir « *Les Légions des Ténèbres* » page 67.

Les détenus

HISTORIQUE :

Ce sont des humains de tous sexes, âges et nationalités qui ont fini piégés dans Métropolis et ont été enfermés dans la Prison.

PERSONNALITÉ :

Agressifs, violents et effrayés. Ils se comportent plus comme des animaux en cage que comme des êtres civilisés.

APPARENCE :

Ce sont d'hommes et de femmes amaigris et sales, aux regards déments, couverts de bleus et de cicatrices.

INDICATION POUR LE MENEUR DE JEU :

Comportez-vous comme une bête traquée et tenez des propos complètement incohérents.

LES DÉTENUS			
FOR	12	EGO	10
CON	8	CHA	6
AGL	11	PER	11
APP	8	EDU	8

AGE : variable

TAILLE : variable

POIDS : variable

SENS : normaux

COMMUNICATION : orale

ACTIONS : 2

BONUS D'INITIATIVE : +0

BONUS AUX DOMMAGES : +1

CAPACITÉ DE MOUVEMENT : 7m/ Round

RÉSISTANCE AUX BLESSURES :

4BS = 1BL

3BL = 1BG

2BG = 1BM

END : 64

EQUILIBRE MENTAL : -55

FAIBLESSES : Cauchemars, Dépression, Névrose sexuelle, Paranoïa, Phobie (les ténèbres), Suicidaire

AVANTAGES : Supporter la torture

TALENTS : Athlétisme 11, Discrétion 10, Esquiver 11, Rechercher 12, Mémoriser 10, Orientation 10, Vigilance 11

CONNAISSANCES : Culture générale 11

COMPÉTENCES DE COMBAT : Corps à corps 11

ARMEMENT : mains nues (-8)

DOMICILE : la Prison (Métropolis)

Les gardiens

HISTORIQUE :

Ce sont des humains de Métropolis, des mutants totalement déments et avides de violence.

PERSONNALITÉ :

Déments, violents et sadiques. Ils prennent un malin plaisir à torturer et battre les détenus de la Prison.

APPARENCE :

Ce sont des créatures à la peau grise, au visage mutilé ayant les yeux jaunes et les dents pourries, habillées d'un uniforme militaire et d'une cagoule.

INDICATION POUR LE MENEUR DE JEU :

Souriez de manière malsaine et comportez-vous comme le pire des salopards.

LES GARDIENS			
FOR	18	EGO	6
CON	18	CHA	10
AGL	16	PER	16
APP	3	EDU	-

MOD. AU JET DE TERREUR : +5

TAILLE : 1m80

POIDS : 90 kg

SENS : normaux

COMMUNICATION : orale

ACTIONS : 3

BONUS D'INITIATIVE : +4

BONUS AUX DOMMAGES : +4

CAPACITÉ DE MOUVEMENT : 8m/ Round

RÉSISTANCE AUX BLESSURES :

5BS = 1BL

4BL = 1BG

3BG = 1BM

END : 90

EQUILIBRE MENTAL : -90

FAIBLESSES : Cauchemars, Cupidité, Egotisme, Fanatisme, Intolérance, Mutilations, Névrose sexuelle, Paranoïa, Sadique, Suicidaire

TALENTS : Athlétisme 18, Discrétion 10, Esquiver 14, Rechercher 12, Vigilance 11

COMPÉTENCES GÉNÉRALES : Interroger (torture) 16

COMPÉTENCES DE COMBAT : Armes à feu 15, Corps à corps (Matraque) 18

ARMEMENT : Poing américain (-6)/ Matraque télescopique (-5)/ SPAS-12 (+2)

DOMICILE : la Prison (Métropolis)

Chapitre 2 : De sable et de sang

LAS VEGAS

Durant leur traversé vers l'ouest, les Personnages sont contacté par Harper, ce dernier leur explique qu'il s'est arrangé pour leur réserver des chambre dans un motel discret à l'entrée de la ville et qu'il s'arrangera pour leur fournir des informations sur l'usine de WinTek inc. Grâce deux de ses agents déjà sur place.

Après trois jours de voyage les Personnages arrivent enfin dans le Nevada le 19 novembre. Les néons et les lumières de la cité de Las Vegas s'illuminent tandis que les Personnages arrivent vers le lieu de leur rendez-vous.

LE MOTEL :

Il s'agit d'un établissement sans prétention, discret et chose étonnante, propre. Le motel est quasiment vide. Le gérant dira qu'il a bien des réservations à leurs noms d'emprunt et que deux autres de leurs collègues sont arrivés trois jours avant eux, ils sont dans la chambre 12.

Les Personnages ont les chambres 10 et 11 et sont deux par chambre, Ashley dormira dans la même chambre qu'un Personnage féminin, sinon elle aura une chambre pour elle toute seule.

LA CHAMBRE 12 :

Cette chambre est l'exacte réplique de la chambre des Personnages, elle est fermée à clé, il faudra un jet en **Crochetage** avec une marge de zéro pour l'ouvrir ou encore un bon coup de pied dans la porte, mais cette seconde option est moins discrète. Par contre aucun signe des deux agents qui étaient sensés attendre les Personnages. En fouillant un peu la chambre les Personnages trouveront les affaires des deux autres agents ainsi que du matériel divers (ordinateur portable, matériels photographiques, il y a même un fusil à lunette M40A1 démontée dans une mallette avec silencieux et lunettes de vision nocturne 10x ainsi qu'un sac contenant 5 kg d'explosif C4 et des détonateurs).

LES INDICES :

L'ordinateur des agents est verrouillé, il faudra un jet d'**Informatique** avec une marge de 10 pour accéder au disque dur. Dans les documents récents les Personnages pourront voir une série de photos prises il y a deux jours.

- **Photo n°1** : il s'agit d'une vue d'ensemble de l'usine Wintek prise depuis un point élevé. Un jet de PER permettra d'estimer la distance à environ 300 mètres.
- **Photo n°2** : le second cliché montre un camion semi-remorque entré dans le périmètre de l'usine. Il faudra agrandir la

photo numériquement et la nettoyer pour pouvoir lire clairement le logo sur le camion (Armanda corps.).

- **Photo n°3** : des caisses sont chargées dans le camion sous la supervision de trois hommes, le premier est Robert Benson le second est Albert Brüm, le créateur de la formule pervertie du lot C-23 et le dernier est Crowley en personne.
- **Photo n°4** : il s'agit d'un zoom sur la photo n°3 présentant les trois hommes en gros plan.
- **Photo n°5** : il s'agit d'un zoom sur l'un des caisses du chargement, les Personnages peuvent reconnaître le logo de Grant Industrie.
- **Photo n°6** : l'autre homme monte dans une voiture noire.
- **Photo n°7** : zoom sur la plaque d'immatriculation de la voiture du 2^{ème} homme, la voiture est immatriculée dans l'état du Nevada. En faisant des recherches les Personnages pourront remonter à des plaques militaires grâce à un jet d'**Informatique** avec une marge de 10 au moins.
- **Photos n°8, 9 et 10** : il s'agit de diverses photos des agents de sécurité. Des hommes équipés de radio et d'H&K MP5.

Harper les contactera peu de temps après et leur demandera s'ils ont vu les agents manquants, bien sur il pourra toujours leur donner une adresse mail sécurisée et leur demandera de lui envoyer les divers éléments qu'ils ont trouvé, Harper les prévendra dès qu'il aura du nouveau. En envoyant un mail à Harper, ce dernier mettra environ 2h pour identifier les hommes inconnus comme étant Albert Brüm, un chimiste allemand et Lyle Crowley.

PORTÉS DISPARUS :

Les deux agents ont été capturés un jour avant l'arrivée des Personnages par des agents de l'usine et sont en train d'être interrogé au moment où les Personnages entrent dans la chambre. Les hommes de Benson mettront environ 36h pour les faire parler après ce délai, un groupe de 3 personnes se rendra au motel afin de récupérer les documents dans leur chambre le 21 novembre (utilisez les caractéristiques des gardes de l'usine si jamais les Personnages devaient les rencontrer).

Des tests et divers drogues seront pratiquer sur les deux agents, l'un ne survivra pas, l'autre aura son métabolisme profondément changé et se transformera en une créature inhumaine. Il sera enfermé dans les sous-sols de l'usine WinTek inc.

L'USINE WINTEK

Elle se trouve à 67 km au sud de Las Vegas. L'enceinte de l'usine fait 4,5 km carrés et est entouré d'un grillage électrifié. Une dizaine de vigiles patrouillent les alentours de l'usine durant la nuit. Deux vigiles avec des chiens font des rondes toutes les 30 minutes autour de l'usine, les autres font des rondes à l'intérieur et à l'extérieur, il y a un vigile en permanence dans le box d'entrée ainsi que deux autres dans le local de surveillance des caméras. Le périmètre extérieur est surveillé en permanence par quatre caméras qui couvrent chaque côté de l'usine. Désactiver la clôture électrifiée peut être fait depuis un panneau de contrôle se situant à l'ouest et nécessite un jet d'**Electronique** avec une marge de 10 ou de **Systèmes de sécurité** avec une marge de 5. Une fois ceci fait découper la clôture pour s'introduire dans l'enceinte sera un jeu d'enfants. L'alarme par contre ne pourra être désactivée que depuis le box des vigiles à l'entrée. Les caméras tournent en circuit locale, pour pouvoir les désactiver il faudra atteindre le panneau de contrôle électrique qui se trouve à côté de l'entrée de service, au nord du bâtiment. Un jet en **Electronique** avec une marge de 10 ou de **Systèmes de sécurité** sera nécessaire.

ENCEINTE DE L'USINE :

- 1) **Portail d'entrée** : grandes et lourdes grilles de métal à double battant s'ouvrant au milieu pour laisser passer les véhicules dans l'enceinte de l'usine.
- 2) **Box des vigiles** : petite pièce de 3m sur 5 installée à côté du portail. Un vigile y est en permanence, armé d'un Glock 17 ainsi que d'un H&K MP5.
Si le vigile est alerté par quoi que ce soit, il peut déclencher l'alarme et ainsi prévenir tous les vigiles d'une présence hostile. Le portail est contrôlé électriquement depuis cet endroit.
- 3) **Clôture électrifiée 110v** : la clôture fait tout le tour de l'enceinte. Il s'agit d'un grillage électrifié de 7m de haut, les malheureux qui resteront au contact seront électrocutés (cf « *Livre de Règles* » page 87).
- 4) **Entrée principale** : c'est une porte en plexiglas munie d'un détecteur de mouvement qui s'ouvre automatiquement lorsque l'on est à moins de 2m. La nuit elle est verrouillée, il faut un code pour pouvoir entrer. Il y a une caméra dans le coin gauche.
- 5) **Entrée de service** : il s'agit de l'entrée du personnel et des vigiles.
- 6) **Entrées des marchandises** : c'est par ces portes que sont livrées les marchandises.
- 7) **Parking visiteur/ employés** : le parking des employés contient une dizaine de voitures ainsi deux 4x4. Les clés sont dans le box des vigiles.

Dans chaque 4x4 ce trouve un fusil à pompe SPAS-12.

REZ-DE-CHAUSSÉE :

- 8) **Accueil** : c'est un accueil tout à fait classique, un garde est assis regardant la tv. Sous son comptoir il y a deux écrans, l'un montre des images de la porte d'entrée principal, l'autre montre des images de l'accueil par une caméra qui couvre toute la pièce.
- 9) **Toilettes** : contient un lavabo ainsi que des WC.
- 10) **Couloir d'accès** : c'est un couloir d'accès qui permet de monter aux étages, il y a aussi un ascenseur. Là encore la pièce est balayée par une caméra.
- 11) **Entrepôt de marchandises** : c'est là que sont entreposés les marchandises prêtes à être livrées. La porte est fermée par un verrou magnétique, un jet d'**Electronique** avec une marge de 10 permettra son ouverture en provoquant un court-circuit. La pièce est presque totalement vide, il y a quelque caisse estampillée WinTek ça et là. Au fond de la pièce ce trouve un monte charge permettant d'accéder directement au 3^{ème} étage et au sous-sol. Dans le coin droit se trouve une caméra fixe.

1^{ER} ÉTAGE :

- 12) **Couloir d'accès** : c'est un couloir d'accès qui permet de monter aux étages, il y a aussi un ascenseur. Là encore la pièce est balayée par une caméra.
- 13) **Bureaux administratifs** : il s'agit des bureaux des cadres de l'entreprise. A cette heure-ci ils sont vides. Un garde fait sa ronde toutes les heures dans les étages.
En réussissant un jet de **Rechercher** avec une marge de 5, les Personnages trouveront divers dossiers comptables relatifs aux actifs de WinTek dans le monde. Ils trouveront également divers memos internes, traitant de sujets relatifs à la vie de l'entreprise (galas, réunions d'actionnaires, etc.). Ces informations n'ont rien à voir avec leur enquête mais peuvent servir de fausses pistes.

2^{ÈME} ÉTAGE :

- 14) **Couloir d'accès** : c'est un couloir d'accès qui permet de monter aux étages, il y a aussi un ascenseur. Là encore la pièce est balayée par une caméra.
- 15) **Laboratoires** : cette pièce est un immense labo de conception pharmaceutique, c'est là que le lot C-23 a été altéré. Là aussi un garde fait sa ronde toutes les heures. Il y a également une caméra à cet étage qui balaye toute la pièce. Un jet de **Rechercher** réussit permettra de mettre la main sur une boîte vide de C-23.

3^{ÈME} ÉTAGE :

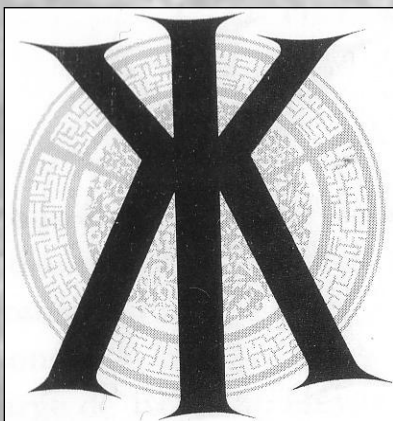
- 16) **Couloir d'accès** : c'est un couloir d'accès qui permet de monter aux étages, il y a aussi un ascenseur. Là encore la pièce est balayée par une caméra.
- 17) **Local de sécurité** : ici deux gardes armés de H&K MP5 sont en permanence devant les caméras de surveillance du bâtiment.
- 18) **Toilettes** : contient un lavabo ainsi que des WC.
- 19) **Bureaux des cadres supérieurs** : lorsqu'il est dans l'usine, c'est là que le Licteur passe le plus clair de son temps. Le bureau (19A) contient un ordinateur où sont inscrites toutes les informations utiles sur WinTek ; des dossiers de comptabilité aux noms des actionnaires en passant par les détails bancaires des différentes filiales de l'entreprise dans le monde. Il y a aussi un dossier sur un certain projet dont le nom de code est « *Red Dawn* ». Un jet en **Informatique** avec une marge de 15 sera nécessaire pour accéder au disque dur protégé, les détails de ces informations sont décrits dans le Chapitre suivant.

Les Personnages devraient avoir la présence d'esprit de récupérer les disques durs des ordinateurs avant de tout faire sauter. S'ils n'y pensent pas, accordez leur un jet d'EGO afin qu'ils pensent à prendre le temps d'extraire les disques durs.

Ils trouveront également sur le bureau une note expliquant l'envoi de 25 tonnes de médicaments à Buenos Aires dans les usines d'Armanda corps afin de tester le produits sur la population locale avant la commercialisation finale en Amérique du nord et en Europe. Des résultats sont attendus avant le 5 décembre. Un monte charge permet d'accéder directement aux laboratoires, à l'entrepôt et aux sous-sols.

SOUS-SOLS :

- 20) **Entrepôt sous-terrain** : dans cette pièce se trouve les 25 tonnes de C-23 transformé par les scientifiques de WinTek inc. Un jet de **Démolition** réussit ou encore un jet d'EGO/ 2 permettra de trouver où placer les charges explosive pour que cela fasse le plus de dommages possibles. Cette pièce est la seule sans aucune caméra.



- 21) **La cage** : au fond de la pièce, dans une cage gisent les corps des deux agents, l'un d'eux est mort l'autre est en piteux état ; ils ont été sauvagement torturés avec des instruments chirurgicaux et des tests ont été pratiqué sur eux, 1D10 minute après qu'ils aient ouvert la cage, l'agent infecté se transformera en une créature monstrueuse assoiffée de sang et de carnage. Elle mettra 1 round pour arriver à maturité et après cela elle attaquera les Personnages sans somation.

CONFRONTATION

Les Personnages peuvent être surpris à tout moment, ils devront effectuer des jets de **Discrétion** assez fréquent lorsqu'ils se trouveront à l'extérieur et à l'intérieur du bâtiment. Ils peuvent choisir de la jouer en finesse et sans bavures ou alors comme des vandales. Dans les deux cas, les gardes ne feront pas intervenir la police, ils ont reçu comme ordre d'éliminer tous les intrus.

Les vigiles peuvent également faire appel à une unité de 8 Chiens de Guerre (cf « *Les Légions des Ténèbres* » page 67) postée à 12 km de l'usine, une fois appelés ils mettront 7 minutes à atteindre le bâtiment avec leurs 4x4 et tireront sur tout ce qui bouge avec leurs M60, y compris les vigiles.

L'agent d'Oroboros ne peut en aucun cas être sauvé, il est trop tard pour lui, son métabolisme est tellement altéré qu'on ne peut plus rien faire pour lui. Seule la mort pourra mettre fin à ses souffrances.

TABLE RASE :

Une fois l'usine détruite, une grande partie des stocks du nouveau médicament WinTek partira en fumée. Les Personnages pourront contacter Harper et leur indiquer les avancements de leur enquête, il leur dira de les rejoindre à Washington en vu de rencontrer ses patrons. Harper s'arrangera pour qu'un avion les attende à l'aéroport de Vegas pour les amener à destination avec toutes les preuves qu'ils ont put amasser avant la destruction de l'usine.

EXPÉRIENCE ET POINTS DE DESTIN :

Les Joueurs gagneront chacun 2 points d'Expérience, ainsi que 0 et 3 points d'Expérience supplémentaires selon l'interprétation de leurs Personnages. Ce critère restant à l'entière discrétion du Meneur de jeu.

Ils gagneront également entre 1 et 2 points de Destin chacun en fin de scénario suivant les actions de leur Personnage.

PERSONNAGES NON-JOUEURS

Les vigiles

HISTORIQUE :

Il s'agit des gardes humains de l'usine. D'anciens militaires pour la plupart.

PERSONNALITÉ :

Méfiant et professionnels. Leur passé militaire leur a appris à faire face à n'importe quelle situation.

APPARENCE :

Ce sont des hommes d'apparence banale, habillés d'un uniforme noir et d'une casquette noire.

INDICATION POUR LE MENEUR DE JEU :

Faites les cent pas nerveusement, regardez tout autour de vous de manière attentive. Sursauter aux moindres bruits suspects.

LES VIGILES			
FOR	15	EGO	10
CON	15	CHA	8
AGL	12	PER	14
APP	10	EDU	12

AGE : 30 ans

TAILLE : 1m80

POIDS : 85 kg

SENS : normaux

COMMUNICATION : orale

ACTIONS : 2

BONUS D'INITIATIVE : +3

BONUS AUX DOMMAGES : +3

CAPACITÉ DE MOUVEMENT : 7m/ Round

RÉSISTANCE AUX BLESSURES :

4BS = 1BL

3BL = 1BG

3BG = 1BM

END : 85

EQUILIBRE MENTAL : +0

FAIBLESSES : Paranoïa

AVANTAGES : Supporter la douleur

TALENTS : Athlétisme 13, Discrétion 12, Esquiver 12, Rechercher 14, Orientation 12, Vigilance 12

COMPÉTENCES GÉNÉRALES : Conduire véhicule 11, Interroger 10, Pistage 12

COMPÉTENCES DE COMBAT : Armes à feu 14
Corps à corps 14

ARMEMENT : Glock 17 (+0)/ H&K MP5 (+0)

PROTECTION : gilet pare-balles

DOMICILE : Las Vegas

La Créature

HISTORIQUE :

C'est l'un des deux agents d'Oroboros envoyé en reconnaissance par Harper sur le site de l'usine, il fut capturé avec un autre agent un jour avant l'arrivée des Personnages à Las Vegas et fut longuement torturé. Des médicaments furent testés sur lui qui ont brutalement fait chuté son Equilibre

mental, le transformant en une créature sanguinaire et totalement démente.

PERSONNALITÉ :

La créature ne pense qu'à tuer et à manger ce qui se présente devant elle.

APPARENCE :

C'est un monstre grotesque aux muscles et aux bras disproportionnés et surdéveloppés.

INDICATION POUR LE MENEUR DE JEU :

Grognez, bavez, soyez enragé.

LA CRÉATURE			
FOR	40	EGO	4
CON	30	CHA	6
AGL	22	PER	10
APP	5	EDU	-

MOD. AU JET DE TERREUR : +5

TAILLE : 1m85

POIDS : 150 kg

SENS : odorat très développée

COMMUNICATION : grognements

ACTIONS : 4

BONUS D'INITIATIVE : +10

BONUS AUX DOMMAGES : +8

CAPACITÉ DE MOUVEMENT : 12m/ Round

RÉSISTANCE AUX BLESSURES :

7BS = 1BL

6BL = 1BG

4BG = 1BM

Peut subir 2BM avant de mourir

END : 124

EQUILIBRE MENTAL : -100

SOMBRES SECRETS : victime d'expérimentations médicales

FACULTÉS : Insensibilité aux armes à feu (ne prend que la moitié des dommages normaux)

TALENTS : Athlétisme 25, Esquiver 18

COMPÉTENCES DE COMBAT : Corps à corps 20

ARMEMENT : Mains nues (-7)/ Crocs (-5)

PROTECTION NATURELLE : 2 points

DOMICILE : les sous-sols de l'usine WinTek

Les Chiens de Guerre

HISTORIQUE :

Ce sont des vétérans qui ont perdu toute humanité. Benson garde en renfort une unité de 8 hommes campée à 12 km de l'usine. Ils sont armés de M60.

PERSONNALITÉ :

Ils sont totalement fidèles à Netzach et à ses serviteurs directs.

APPARENCE :

Ce sont des humains au regard fou habillés d'uniformes militaires de camouflage.

INDICATION POUR LE MENEUR DE JEU :

Faites comme si vous transpiriez beaucoup et regardez autour de vous comme si vous étiez suivit.

Pour leurs caractéristiques, voir « *Les Légions des Ténèbres* » page 68.

Chapitre 3 :

Nom de code : Red Dawn

WASHINGTON

L'arrivée à Washington se fait en toute discrétion. Après un vol qui a duré environ 8h, les Personnages se posent enfin à l'aéroport de Dullas qui se situe à 42 km à l'ouest de la ville. Ils y sont attendus par Jack Turner en personne. Ce dernier les accueillera et les escortera vers une nouvelle planque où ils pourront souffler un peu avant de repartir vers une nouvelle mission périlleuse.

INSTANTS DE SURSIS :

Les Personnages sont directement amenés dans un immeuble vide de 3 étages à l'ouest de Washington. Il servira de base d'opération pour les Personnages. Là ils auront tout loisir de décortiquer les différents éléments qu'ils ont ramené de l'usine WinTek.

Ce sera également le moment idéal pour eux pour se reposer un peu et pour soigner leurs blessures. Profitez-en pour amplifier et faire évoluer la relation amoureuse entre Ashley Phelbs et l'un des Personnages.

Voici les différents éléments qu'ils trouveront dans les disques durs de chez WinTek :

- **Dossiers comptables et financiers** : il s'agit d'un long et rigide dossier sur les différents actifs de WinTek à travers le monde, un jet réussit avec une marge de 10 en **Comptabilité** ou en **Economie** permettra de mettre à jour plusieurs malversations et détournements de fonds. Ils apprendront que de grosses sommes d'argent sont utilisées pour alimenter les comptes de divers gouvernements en Europe de l'est et en Afrique.
- **Liste des actionnaires et des directeurs** : ils trouveront la liste des actionnaires et l'organigramme de la société (cf. page 7), un certain Lyle P. Crowley détient 55% des parts de WinTek.
- **Projet « Red Dawn »** : juste un mémo sur l'avancement du projet disant que tout sera opérationnel à la date du 5 décembre.
- **Dossier Sheridan Weapons** : ils trouveront un gros dossier sur la firme d'armement, ses contrats avec l'armée et d'autres pays. Ils apprendront d'ailleurs que la firme arme des rebelles et entretient des conflits pour déstabiliser des situations politiques ou encore renverser des gouvernements afin que WinTek puisse s'implanter dans le pays.

Eplucher toutes ses informations prendra entre un et trois jours suivant les résultats des différents jets des Personnages.

Mais alors que faire de toutes ses informations ? Les Personnages peuvent tenter de recontacter Slayton et lui fournir les preuves qu'ils ont obtenues, le scandale qui en résulterait coulerait définitivement WinTek aux Etats Unis.

Mais cela risque de prendre environ deux semaines pour que le scandale détruise totalement l'empire financier et pharmaceutique de WinTek.

RENCONTRE AU SOMMET

Le lendemain, les Personnages retrouveront enfin Harper, accompagné de deux autres personnes, Jack Turner et un vieil homme en chaise roulante, au visage creusé et ridé par les années ; pourtant il émane de cet homme une forte aura positive et bienveillante. Il s'agit du colonel Harmon Talbot Sullivan, l'un des deux dirigeants d'Oroboros.

Sullivan expliquera aux Personnages que le monde n'est pas exactement ce qu'il semble être et leur parlera de la formation d'Oroboros (cf. page 4) ainsi que de quelques informations dont il dispose sur les Lictors, des Archontes ou encore des Anges de La Mort sans pour autant connaître le nom de ces créatures mais qu'elles sont d'une puissance et d'une influence dépassant l'imagination.

Les Personnages peuvent alors partager les informations dont ils disposent avec Sullivan.

S'ils font mention du projet « *Red Dawn* », Sullivan marquera un temps d'arrêt ; il leur expliquera ceci : « *En 1945 quelques mois avant la fin de la guerre, Red Dawn était le nom d'une opération militaire top secrète, un meeting secret en Suisse entre des officiers nazis et des représentants des Etats Unis, visant à créer un accord avant la fin de la 2^{ème} Guerre Mondiale. Les nazis offraient aux Etats Unis leurs savoirs, des prototypes de fusées permettant d'aller dans l'espace bien avant les russes, des avancées spectaculaires en médecine ; des formules de manipulations génétiques ou encore permettant le clonage... En contrepartie, on devait laisser certains scientifiques et officiers nazis quitter l'Allemagne afin qu'ils s'installent en Amérique du sud... Et Hitler devait être du voyage...* »

Sullivan marquera également un nouveau temps d'arrêt, puis reprendra.

« *La CIA donna son accord, l'armée aussi, ils étaient impatients de mettre la main sur ces découvertes. Mais personne n'en profita ; l'avion des nazis fut abattu par une DCA allié peu après avoir quitté la Suisse. Personne ne sait exactement si les documents ont pu être récupérés ou non et l'affaire a été étouffé. Officiellement cette entrevue n'eut jamais lieu...* »

Si le projet « *Red Dawn* » est de nouveau d'actualité, cela n'augure rien de bon.

Sullivan demande donc aux Personnages de mener l'enquête puisqu'ils sont déjà familiers avec l'affaire. Il leur dira également qu'Harper leur fournira ce dont ils ont besoin dans la mesure de ses moyens.

Avant de partir, Sullivan se retournera une dernière fois vers les Personnages avant de partir, il esquissera un léger sourire et leur dira ses mots :

« Il y a des métiers plus faciles que d'autres, malheureusement, la tâche qui vous incombe à présent est loin d'être aisée... Messieurs, bienvenu dans l'Oroboros ».

Turner jettera un dernier regard sur les Personnages et leur souhaitera bonne chance avant de lui emboîtera le pas.

PRÉPARATION :

Les Personnages ont désormais pour mission de découvrir ce que cache le projet « *Red Dawn* » et ses implications avec WinTek. Ils peuvent mener l'opération en deux phases :

- **Infiltration** : ils peuvent se rendre de jour dans l'immeuble de Sheridan Weapons en se faisant passer pour des officiels ou encore les représentants du gouvernement, qui est le client principal de la firme. En épluchant soigneusement les dossiers financiers de WinTek, les Personnages trouveront le nom d'une dizaine de clients potentiels. Se faire passer pour eux ne sera pas trop dur s'ils laissent quelques heures à Harper, le temps pour lui de faire fabriquer de fausses identités.

Harper pourra obtenir les plans de l'immeuble et de ses systèmes de sécurité en seulement 48 heures, 24 heures s'il réussit un jet en **Réseaux de contact (marché noir)** avec une marge d'au moins 15. Ils peuvent ainsi envoyer certains d'entre eux faire diversion, ou encore afin de poser des écoutes ou tout simplement effectuer un simple repérage chez Sheridan Weapons.

- **Effraction** : ils peuvent également s'introduire dans l'immeuble durant la nuit en toute discrétion.

S'ils choisissent cette option, il faudra qu'ils s'organisent soigneusement à l'avance, là encore, Harper pourra obtenir les plans de l'immeuble et de ses systèmes de sécurité en seulement 3 jours, 24 heures s'il réussit un jet en **Réseaux de contact (marché noir)** avec une marge d'au moins 15.

Quelque soit l'option des Personnages, ils devront faire une liste du matériel dont ils ont besoin, Harper pourra leur trouver l'équipement en moins de 48 heures si ce genre de matériel est disponible à Washington.

SHERIDAN WEAPONS

Le siège de Sheridan Weapons se trouve en plein centre-ville, entre deux immeubles moyens. Il s'agit d'un bâtiment moderne en verre de 44 étages, la firme occupe 4 étages, du 30^{ème} au 33^{ème} étage et regroupe plus de 120 employés civils durant la journée.

- Le 30^{ème} étage comprend un accueil ainsi qu'une trentaine de bureaux, la salle de sécurité où se trouve tous les écrans de chaque caméras qui couvrent l'ensemble des étages de la firme, cet étage contient également la salle des archives qui contient tous les copies des documents de la firme.

Un jet réussit en **Recherche** dans cette pièce avec une marge de 10 permettra de trouver divers contrats prouvant l'implication de Sheridan Weapons dans une vingtaine de conflits au Moyen Orient, en Afrique ainsi qu'en Amérique Latine. Ils apprendront également que Sheridan Weapons finance un laboratoire chimique de WinTek dont le responsable est un certain docteur Albert Brüm.

- Les 31^{ème} et 32^{ème} étages ne contiennent que des bureaux.

En Piratant les lignes téléphoniques ou le serveur informatique interne de la firme, avec des jets en **Systèmes de sécurité**, en **Informatique** et en **Electronique** avec une marge d'au moins 5, les Personnages pourront savoir que des informations sensibles se cachent dans l'ordinateur d'un des cadres, Stanley Hershel, au 32^{ème} étage. Pirater l'ordinateur d'Hershel ne sera pas plus compliqué que pirater le serveur de la firme. Ils trouveront ainsi les détails sur différentes acquisitions récentes de la firme, notamment un bâtiment en ruine dans l'Est de la ville.

- Le 33^{ème} étage contient trois salles de réunions, des bureaux et le bureau du président, Peter Stevens. Si les Personnages piratent l'ordinateur de Stevens, ils trouveront des documents relatifs à de nouveaux missiles téléguidés ainsi que les schémas des prototypes et le nom d'un silo de lancement, le Silo 538. Les Personnages ignorent sa localisation exacte.

Il leur faudra tout de même une marge de réussite de 15 ou plus en **Informatique** pour avoir accès à ces informations.

INFILTRATION :

Munis de leurs fausses identités, les Personnages se présentent à l'accueil de Sheridan Weapons et se présente sous un faux prétexte. Ils remarqueront tout de suite qu'il y a une caméra à chaque angle et constamment cinq gardes armés qui patrouillent dans l'étage. Les Personnages, pour paraître crédibles, devront réussir un jet de **Comédie** avec une marge de zéro, en cas d'échec, l'un des gardes qui se trouve à proximité d'eux les trouvera suspect et ne les quittera pas des yeux. Ils traverseront de longues rangées de box et de bureaux avant d'arriver devant un portique de sécurité où ils seront fouillés et passé aux détecteurs de métaux avant d'aller plus loin. S'ils avaient décidé d'emporter des armes avec eux elles seront tout de suite détectées, bien sur si les Personnages ayant des armes ont comme couvertures des gardes du corps, leurs armes leurs seront confisquées puis rendues lors de leur départ.

Arrivée au 31^{ème} ou 32^{ème} étage, ils remarqueront que la sécurité y est plus renforcée, il y a deux fois plus de gardes qu'à l'étage précédant. L'étage est balayé par une dizaine de caméras de sécurité, dont une fixée au plafond, couvrant un angle de 360° et les visiteurs sont automatiquement fouillés et passés aux détecteurs de métaux.

Le 33^{ème} étage est désert comparé aux deux étages précédant mais une dizaine de caméras sont présentes, couvrant tous les angles. Le bureau de Stevens se trouve au fond devant une immense baie vitrée offrant une vue magnifique sur le Capitole.

Obtenir un entretien sans rendez-vous avec Stevens est impossible, si le Personnages se débrouillent bien ils peuvent en obtenir un mais devront être très prudents sur le choix de leurs mots ou sur ce à quoi ils pensent, Stevens étant un Licteur très méfiant, il lira immédiatement les pensées des Personnages. Après leur entrevue, si les Personnages ont posé des micros dans son bureau ou encore piraté les lignes téléphoniques, ils entendront Stevens appeler un certain Albert Brüm et lui dira que tous ce passe pour le mieux et qu'il est prêt à observer le prototype en action, ayant démasqué les Personnages Stevens espère les attirer dans un piège et videra l'immeuble pour faciliter leur progression.

EFFRACTION :

Alors qu'ils ont les renseignements désirés, les Personnages peuvent maintenant tenter de pénétrer dans les bureaux de Sheridan Weapons à la tombée de la nuit. Harper conseillera les Personnages de passer par le toit de l'immeuble le plus proche pour atteindre l'immeuble cible. A l'aide de grappins ils pourront ainsi monter une tyrolienne et se hisser à bon port.

Un jet d'**Athlétisme** sera tout de même exigé. Une fois sur le toit, un jet de **Crochetage** sur la porte ou encore un bon coup de chalumeau, permettra de pénétrer dans l'immeuble.

Grâce aux plans techniques fournis par Harper, les Personnages n'auront aucun mal à désactiver les

caméras de surveillance et les différentes alarmes, et pourront ainsi passer par les cages d'ascenseurs. Normalement durant la nuit, il y a huit gardes par étage, mais Stevens a donné des ordres ; seulement quatre gardes patrouillent dans tous les étages. Des jets de **Discrétion** seront requis à chaque déplacement des Personnages, leur marge de réussite sera comparée aux jets de PER des gardes. Si tout ce passe pour le mieux, les Personnages auront les informations qu'ils désirent. Mais éprouveront une étrange impression de facilité. Laissez-les juger d'eux même pour voir s'ils se doutent de quelque chose. Une fois les renseignements rassemblés, ils pourront se rendre à l'adresse qui figure dans les dossiers des dernières acquisitions. Il s'agit d'une bâtisse en ruine, un peu à l'extérieur de la ville.

LE PROJET « RED DAWN »

Comme l'a expliqué Sullivan, « *Red Dawn* » était nom de code d'une opération d'échange et de coopération entre les alliés et certains savants nazis. Les Licteurs de Netzach ont répété cette opération pour s'associer avec Albert Brüm, un humain possédé par Raziël, un Népharite de Nahemoth.

Ce dernier a mis au point une sorte de gaz neurotoxique, qui combiné avec la nouvelle version du C-23, rend totalement apathique toute personnes positives au médicament dans un rayon de 25 km.

Il fut contacté par Crowley en personne alors qu'il venait de récupérer les médicaments de l'entrepôt de Grant Industrie. Raziël fut ravi de participer au projet et de porter un coup sévère par la même occasion à Malkuth. Le Népharite utilisa une formule chimique de sa confection et s'arrangea pour que les effets soient décuplés lors de l'absorption du C-23 modifié. Crowley promit en échange de son aide de le soutenir et les siens afin de renverser l'Ange de la Mort Nahemoth, qui n'est pas du tout au courant du projet. Jusqu'à présent, seulement quatre ogives sont prêtes, l'une d'elle se trouve dans un bâtiment abandonné dans la zone industrielle de Washington, les autres se trouvent dans le Silo 538 en Virginie. Crowley veut d'abord tester l'efficacité de la formule avant de lancer et vaporiser son gaz dans le ciel américain, il a choisie pour cible la ville de Buenos Aires en Argentine et compte utiliser la filiale Armanda Corps. pour arriver à ses fins. Si les tests sont concluants, il lancera alors son opération sur le sol américain.

Il s'arrangera pour que le composé C-23 modifié soit mélangé avec le plus de produits de consommations courantes possibles ainsi que dans les réservoirs d'eau de New York, puis lancera ses missiles restant le 5 novembre depuis la Virginie et les fera sauter au-dessus de la ville, le nuage affectera tous les êtres vivants dans un rayon de 75 km, une fois atteint par les premiers symptômes d'apathie, Crowley lancera son invasion et fera apparaître le Reliant dans le port de New York. Puis, il marchera sur l'Amérique et ne s'arrêtera que lorsque le pays sera sous sa domination totale.

PRIS AU PIÈGE

Sans le savoir, les Personnages vont être menés dans un piège, l'adresse indiqué est belle et bien un entrepôt secret de Sheridan Weapons mais les Personnages seront attendu de pied ferme par les hommes de Stevens.

LE BÂTIMENT ABANDONNÉ :

Il s'agit d'une grande bâtisse dans la zone industrielle de la ville, il devait s'agir d'une ancienne cimenterie ou quelque s'en rapprochant. A Leur arrivée, les Personnages remarqueront seulement deux gardent à l'entrée, faisant des rondes autour du bâtiment.

Éliminer les deux gardes et pénétrer les lieux sera très simple, trop simple même, mais faites en sorte que les Personnages ne s'en aperçoivent que trop tard.

L'entrée est gardée par deux hommes armés d'H&K MP5K., ils n'ont pas l'air particulièrement attentifs à ce qu'ils font.

Le hall est immense et poussiéreux, les Personnages remarqueront, grâce à un jet de PER réussit, des traînées fraîches dans la poussière menant vers la droite, à un monte-charge qui a l'air d'avoir servit très ressemblant.

- 1) **Couloirs** : de nombreux couloirs forment le dédale du sous-sol. Les traces permettent facilement aux Personnages de trouver leur chemin.
- 2) **Salle principale** : après une longue descente, les Personnages arrivent au sous-sol, après un dédale de couloirs, trouveront la salle principale contenant une énorme ogive. Stevens se tiendra devant l'engin, dos aux Personnages, lorsqu'ils seront à une distance raisonnable, disons une vingtaine de mètres, il se retournera et sourira ; « *Et bien il était temps que vous arriviez !* ». C'est là que les portes de la pièce se refermeront derrière eux et que du gaz commencera à remplir la pièce (utilisez les pertes de CON du chloroforme).
Le gaz mettra environs 10 rounds à remplir la pièce, les Personnages devront faire un jet de CON par round, lorsque leur score arrivera à zéro ou qu'ils ratent un jet, ils tomberont inconscients.
- 3) **Réserves et débarras** : c'est dans l'une de ces pièces éclairées uniquement par une seule ampoule que les Personnages sont retenus captifs (3A). La pièce est très sale, une odeur de renfermé et de moisissure planent dans l'aire.
- 4) **Dépôt d'armes et de munitions** : dans cette pièce ce trouve tout l'équipement que les Personnages avait sur eux, ainsi que dix Colt M4 et deux M60 ainsi qu'une centaine de munitions, un lance-grenade H&K M69A1 avec 4 grenades 40mm.

CAPTURÉS... :

Les Personnages se retrouvent ligotés à des chaises avec du ruban adhésif (Force de 20) et enfermés dans une des réserves du sous-sol. Ils sont tous présents, ainsi qu'Harper et Ashley Phelbs.

Au bout de plusieurs heures, lorsque tout le monde a repris ses esprits, la porte s'ouvre et Stevens et entre dans la pièce, accompagné de Raziel sous l'apparence d'Albert Brüm. Stevens est tout sourire et satisfait, il sera tellement sûr de lui qu'il expliquera avec un air détendu ce qu'il compte faire des Personnages.

« *Bien, comme vous me semblez en meilleure forme, je pense qu'il est temps pour vous d'en savoir un peu plus sur ce qui va vous arriver dans un très proche avenir ; je ne vous cache pas que vous aller mourir, mais le dire comme ça est un peu, comment dire, facile et dénué de subtilité.* »

Il se retourne vers Brüm « *Mon associé, le docteur Brüm, est un expert dans l'art subtil de la torture et sera plus à même de trouver quelque chose d'unique pour chacun d'entre vous et vous en fera profiter chaque instant, durant une éternité d'agonie. Sur ce, excusez-moi, j'ai un avion qui m'attend.* » Il se retourne de nouveau vers Brüm « *Quand vous aurez finit, rejoignez-moi à Buenos Aires, j'ai hâte de voir avec mes propres yeux si cet engin fonctionne correctement.* » Une fois Stevens sorti, Brüm s'approchera de chacun des Personnages et posera sa main sur leur front afin de sonder leur peurs les plus secrètes ou encore leurs faiblesses ou bien leurs sombres secrets. Brüm connaîtra tout d'eux. Une fois arrivé devant Ashley, il marquera un temps d'arrêt et sourira de manière extrêmement vicieuse : « *Hmm, il semble que vous soyez la plus équilibrée du groupe... mais je vois également que l'on cherche à refouler certains événements ? Ne vous inquiétez pas ma chère, bientôt vous allez vous souvenir de tout.* » Il fera ensuite signe à deux hommes en costume noir de venir s'emparer d'Ashley, ils la traineront, hurlante, en dehors de la pièce, laissant les Personnages seuls. Au bout de quelques minutes ils entendront ses hurlements et ses pleures... puis plus rien.

S'ÉCHAPPER... :

Les Personnages n'ont qu'une seule solution pour échapper à l'enfer qui les attend, se défaire de leur liens. Un jet en PER réussit dans la pièce permettra de voir un tesson de bouteille assez tranchant pour couper liens des Personnages. Un jet en AGL avec un malus de -10 sera nécessaire pour s'en emparer. Puis le Personnage utilisant le tesson devra faire un autre jet d'AGL avec un malus de -5 pour trancher ses liens (aucun malus si le Personnage possède l'avantage **Contorsionniste**), lors d'un échec, il subit 2 BS, lors d'une réussite il subit une BS, lors d'un échec critique une BL et lors d'une réussite critique il ne subit aucune blessure.

Une fois débarrassés de leurs liens les Personnages et Harper pourront sortir de la pièce, la porte est gardée par deux hommes armés de Colt M4A1 et de Desert Eagles en calibre .50AE.

Neutraliser les deux gardes sera assez simple, les Personnages auront l'effet de surprise pour eux s'ils réussissent un jet de **Discrétion**. Puis, munis des armes des gardes, ils seront assez surpris en se baladant dans les dédales du sous-sol de voir que les couloirs sont vides, jusqu'à la salle principale, où Brüm ainsi que deux agents de Sheridan Weapons sont en train de surveiller Ashley.

FACE À FACE AVEC BRÜM :

Lorsque les Personnages arrivent dans la salle principale, ils verront Brüm se tenir au-dessus d'Ashley, qui semble évanouie ainsi que deux agents de Sheridan Weapons. Une fois les Personnages repérés, il saisira Ashley par les cheveux et la menacera de son arme puis ordonnera aux agents de faire feu. Si le corps de Brüm subit trop de dommages (voir plus bas), Raziel quittera alors son vaisseau et le corps de Brüm s'écroulera comme un pantin. Raziel utilisera un portail depuis l'Enfer pour apparaître dans la salle (cf. Apparence page 45), il saisira Ashley et l'emportera avec lui, le portail se refermant après le passage d'un imposant Razide prêt à en découdre.

Une fois le combat terminé, le bâtiment sera complètement désert, le cadavre du Razide se décomposera rapidement et disparaîtra.

RETOUR AU QG :

Après être revenu à leur base d'opération, Harper convoquera Sullivan et Turner pour leur faire part de la situation et de l'enlèvement de l'agent Phelbs. Sullivan s'opposera catégoriquement à une opération de sauvetage, disant que la protection du pays est plus importante que de partir sauver un agent, il demandera aux Personnages de continuer d'enquêter et de trouver la localisation exacte du Silo 538 et s'en ira laissant Turner et Harper seuls avec les Personnages. Harper fulminera et pestera que sauver Ashley est tout aussi important, que l'on abandonne jamais l'un des siens. Si les Personnages font une description du Razide qu'ils ont combattu à Turner, celui-ci les regardera et prendra la parole.

« *Vos ordres sont pourtant claires ; vous devez rester ici et continuer votre enquête...* », il s'arrêtera un instant et prendra une grande respiration puis continuera. « *...Mais parfois il faut savoir dire merde aux ordres, je ne peux malheureusement pas faire grand-chose à part vous fournir un avion qui vous amènera à destination, si vous me dites que cette créature devait se rendre à Buenos Aires, il y a de grande chance que l'agent Phelbs soit là-bas. Sur place vous serez seuls, vous n'aurez ni soutien, ni équipement, je ne pourrais rien faire pour vous et il vous faudra rentrer par vos propres moyens. Bonne chance.* » Si les Personnages lui demande pourquoi il les aide, Turner leur parlera d'Irène Shaw et leur dira qu'elle a également été enlevée par une créature identique et qu'il la recherche depuis 20 ans. Turner les conduira ensuite vers un avion privé qui les amènera en Argentine, où de nouveaux dangers les attendent.

EXPÉRIENCE ET POINTS DE DESTIN :

Les Joueurs gagneront chacun 3 points d'Expérience, ainsi que 0 et 3 points d'Expérience supplémentaires selon l'interprétation de leurs Personnages. Ce critère restant à l'entière discrétion du Meneur de jeu.

Ils gagneront également entre 1 et 3 points de Destin chacun en fin de scénario suivant les actions de leur Personnage.

PERSONNAGES NON-JOUEURS

Les agents de Sheridan Weapons

HISTORIQUE :

Il s'agit des gardes et des hommes de mains que Stevens utilise à Sheridan Weapons. Ce sont des vétérans de la 1^{ère} et 2^{ème} guerre du Golf et des anciens criminels de guerre d'Europe de l'Est.

PERSONNALITÉ :

Ce sont des professionnels, précis et méthodiques. Rien n'est trop sale pour eux.

APPARENCE :

Ce sont des hommes d'apparence banale, habillés d'un costume sombre deux pièces.

INDICATION POUR LE MENEUR DE JEU :

Soyez attentif à chacun des mouvements que pourront effectuer les personnes que vous croisez.

LES AGENTS DE SHERIDAN WEAPONS

FOR	15	EGO	11
CON	15	CHA	11
AGL	16	PER	14
APP	11	EDU	13

TAILLE : 1m85

POIDS : 90 kg

SENS : normaux

COMMUNICATION : orale

ACTIONS : 3

BONUS D'INITIATIVE : +3

BONUS AUX DOMMAGES : +3

CAPACITÉ DE MOUVEMENT : 8m/ Round

RÉSISTANCE AUX BLESSURES :

4BS = 1BL □ □ □ □

3BL = 1BG □ □ □

3BG = 1BM □ □ □

END : 86

EQUILIBRE MENTAL : -55

SOMBRES SECRETS : criminel de guerre

TALENTS : Athlétisme 15, Discrétion 15, Esquiver 16, Rechercher 14, Orientation 15, Vigilance 16

COMPÉTENCES GÉNÉRALES : Conduire véhicule 15, Filature 15, Interroger (torture) 14

COMPÉTENCES DE COMBAT : Armes à feu 16, Armes lourdes 15, Corps à corps 16

ARMEMENT : H&K MP5K (+0)/ Colt M4A1 (+1)/ IMI Desert Eagle .50 (+4)

DOMICILE : Washington

Albert Brüm (Raziel)



HISTORIQUE :

Albert Brüm était un chimiste compétent mais peu sur de lui qui exerçait dans un laboratoire de Munich. Sa faible estime de lui-même et sa peur de l'échec attira l'attention de Raziel qui retourna ses peurs et frustrations contre lui. Il finit par prendre

possession de ce pauvre homme et l'utilisa pour surveiller et communiquer avec d'autres êtres humains correspondant à ses critères.

Le Népharite l'utilise comme vaisseau pour se déplacer incognito dans notre Réalité depuis plus de huit ans. Les crimes et les atrocités dont il a été le témoin et l'auteur involontaire l'ont rendu complètement dément.

PERSONNALITÉ :

Il ne reste plus rien de la personnalité de Brüm, seul l'esprit de Raziel est présent dans cette coquille vide. Il est cruel et use d'une certaine imagination pour trouver la torture qui correspond le mieux à ses victimes.

APPARENCE :

Brüm est un homme de petite taille d'une trentaine d'année, imberbe et pâle, ayant les yeux d'un noir opaque. Il parle avec un fort accent guttural.

INDICATION POUR LE MENEUR DE JEU :

Frottez-vous les mains lorsque se présente à vous une nouvelle victime, ricanez constamment comme un illuminé.

ALBERT BRÜM (RAZIEL)			
FOR	13	EGO	25
CON	15	CHA	15
AGL	13	PER	11
APP	9	EDU	19

AGE : 34 ans

TAILLE : 1m67

POIDS : 65 kg

SENS : normaux. Peut percevoir les auras et évaluer l'Équilibre mental d'un individu

COMMUNICATION : parle toutes les langues humaines. Télépathie

ACTIONS : 2

BONUS D'INITIATIVE : +1

BONUS AUX DOMMAGES : +2

CAPACITÉ DE MOUVEMENT : 7m/ Round

RÉSISTANCE AUX BLESSURES :

4BS = 1BL

3BL = 1BG

3BG = 1BM

Le corps de Brüm est mentalement contrôlé depuis l'Enfer par Raziel et peut encaisser un grand nombre de BM sans que cela n'affecte le Népharite, ce dernier ne quittera le corps de Brüm que lorsqu'il sera trop abîmé ou inutilisable (membres amputés, visage mutilé, etc.)

END : 100

EQUILIBRE MENTAL : -100

SOMBRES SECRETS : possédé par un Népharite

FACULTÉS : Télépathie. Peut lire dans la mémoire et les sentiments des êtres humains.

Peut altérer le Temps et l'Espace comme le ferait un être humain doté d'un EM de +/-300.

Contrôle tous ceux dont l'EM est compris entre -50 et -100 (un jet d'EGO dont la marge de réussite doit être supérieur au jet d'EGO de Raziel est exigé afin d'échapper à son contrôle).

TALENTS : Athlétisme 25, Discrétion 25, Esquiver 25, Empathie 30, Rechercher 20, Vigilance 30

COMPÉTENCES GÉNÉRALES : Interroger (torture) 50, Psychologie 30

CONNAISSANCES : Poisons et drogues 25

CONNAISSANCES UNIVERSITAIRES :

Biologie 25, Chimie 30, Chirurgie 30, Médecine 30

COMPÉTENCES DE COMBAT : Armes à feu 15, Armes lourdes 15, Corps à corps (fouets et chaînes) 30, Escrime (Coup d'estoc 20, Coup tranchant 20, Feinte 18, Parade 20)

CONNAISSANCES OCCULTES : connaissance de la Mort 30 (possède tous les sorts dont le niveau de connaissance est inférieur à 20), Possession 30

ART TÉNÉBREUX : 20

ARMEMENT : SIG Sauer P228 (+0)

DOMICILE : Washington

Le Razide

HISTORIQUE :

Il s'agit du fidèle serviteur de Raziel.

PERSONNALITÉ :

Ce Razide suit fidèlement les ordres de son maître et est prêt à mourir pour lui.

APPARENCE :

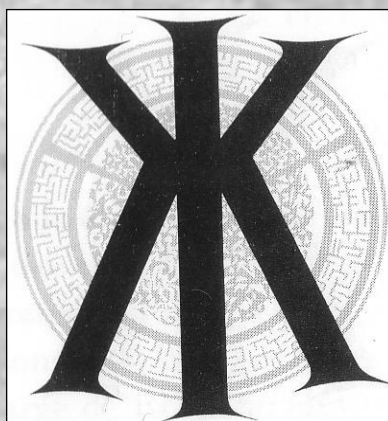
C'est une créature mesurant 4m de haut faite de muscles, de chair, de métal et d'acier fusionnés. Il possède un exosquelette retenant ses organes internes pourrissants à l'intérieur de son corps.

Il est armé d'une grande masse cloutée et barbelée (+0).

INDICATION POUR LE MENEUR DE JEU :

Bavez abondamment et grognez. Mettez les ennemis de votre maître en charpie.

Pour les caractéristiques de cette créature, voir « *le Livre de Règle* » de KULT page 167.



Chapitre 4 :

Mortelle Argentine

ARRIVÉE À BUENOS AIRES

Après un vol qui leur a semblé une éternité, les Personnages sont enfin arrivés en Argentine et se posent à l'aéroport international Ministro Pistarini. Une fois débarqués, l'avion redécolle aussitôt, laissant les Personnages se débrouiller seul.

Harper se chargera de trouver un hôtel et un taxi, il proposera de se reposer, une dure journée de recherches les attend demain.

LES NUITS CHAUDES DE BUENOS AIRES :

Comme dans la plupart des pays d'Amérique Latine, les mois de novembre sont encore chauds, le mercure affiche entre 15 et 20 degré. Si les Personnages ne veulent pas se reposer, ils peuvent faire un tour en ville, cela peut d'ailleurs mal se finir pour eux avant même d'avoir commencé l'aventure. Rappelez-vous que l'Argentine est pratiquement aux mains du Général Martinez, l'Incarnation d'Hareb-Serap, et que par conséquent, le niveau de criminalité en ville est particulièrement élevé. La police est totalement corrompue et adore plus que tout racketter les touristes gringos.

Libre à vous de leur faire rencontrer des gangs de jeunes ou encore des flics ripoux voulant les tuer et les dépouiller.

PRISE DE RENSEIGNEMENTS

Le lendemain matin, les Personnages seront disposés à prendre quelques renseignements afin de mener à bien leur sauvetage.

En réussissant un jet de **Recueil d'informations** avec une marge de 10 (15 si les Personnages parlent espagnole), ils trouveront dans certain journaux locaux des articles intéressants sur des événements ayant eut lieu dans des petits villages à l'extérieur de la ville. Certains habitants seraient tombés malades et seraient restés dans un état apathique jusqu'à présent. Les médecins ne comprennent pas ce qui a causé ce phénomène.

En réussissant un jet de **Recueil d'informations** avec toujours une marge de 5 (10 si les Personnages ne parlent pas espagnole), ils pourront trouver un article de journal parlant d'Armanda Corps. et de sa grande usine se situant à l'extérieur de la ville, dans la jungle, à quelques kilomètres seulement des rives du fleuve Paraguay.

Ils pourront voir d'ailleurs que le village où s'est déclarée cette étrange maladie est dans les environs directs de l'usine.

PRÉPARATION ET ÉQUIPEMENT :

Harper se chargera du matériel et pourra récupérer quelques équipements.

Il parviendra à récupérer autant de AK-47 qu'il y a de Personnages, ainsi qu'une dizaine de chargeurs. Si vous vous sentez d'une humeur particulièrement généreuse, vous pouvez également consentir à ce qu'ils obtiennent également 1D5 bâton de dynamites ou encore un lance-roquette RPG-16D avec 1D5 roquettes.

Harper obtiendra une jeep, des provisions pour trois jours ainsi que des vêtements et des bottes de jungle pour chacun des Personnages.

LE VILLAGE CONTAMINÉ :

Après deux bonnes heures de voyage au travers de routes de terre plus qu'approximatives, les Personnages pénètrent dans le village où des cas d'apathies mystérieuses ont été recensés. La Croix Rouge est déjà sur place, les Personnages pourront d'ailleurs converser avec le responsable, le Dr. Alan Danziger.

Il leur expliquera que les paysans touchés travaillaient à proximité de l'usine Armanda corps. lorsqu'ils ont vu une boule de lumière dans le ciel. Une semaine avant, des gens de l'usine sont venus dispenser des soins gratuits aux différents villages alentour et ont donné des médicaments à tous les habitants, le chef du village, Juan Villa, voyait ça d'un très mauvaise œil mais il a disparu depuis deux jours et personne n'a de nouvelles de lui.

Aujourd'hui, environs 30% des habitants du village ont été atteints par cette maladie, et les cas augmentent de jour en jour. Trouver un guide qui les mènera aux abords de l'usine ne sera pas une chose facile, la plupart des habitants valident refusent de s'en approcher. Moyennant quelques dollars et un jet de **Persuasion** avec une marge de 5, les Personnages arriveront à trouver quelqu'un d'assez téméraire pour les amener sur place.

LE CAS JUAN VILLA :

Le chef du village contaminé, Juan Villa, a soudainement disparu juste avant les premiers symptômes de l'épidémie. Lorsque les Personnages ont détruit le corps de Brüm à Washington, Raziel s'est retrouvé sans vaisseau et a dû improviser. Il s'est emparé du corps de Villa qu'il a mis sous son contrôle. Il a quitté le village et s'est enfuit dans la jungle où il supervise les lancements du missile et ajoute les derniers réglages au gaz pour que tout soit parfait. Ashley n'est pas avec lui, il l'a laissé en Enfer où il a conçu un purgatoire particulièrement éprouvant pour la jeune femme (cf. « *Le purgatoire d'Ashley Phelbs* » page 42).

L'USINE D'ARMANDA CORPS.

Les Personnages partent au matin par bateau sur le fleuve Paraguay. Leur guide, un paysan du nom de Raul Garcia Sanchez, est un ancien militaire argentin, il a préféré partir en retraite lorsqu'il a vu le général Martinez arriver dans son pays et prendre peu à peu le contrôle de l'armée. Il a travaillé de concert avec la CIA et leur a servi d'agent de liaison sur place dans les années 80 et 90. Sanchez est quelqu'un de compétent mais qui a une peur bleue de Martinez.

Il ne participera pas à l'assaut et attendra les Personnages sur la colline. Il partira à toutes jambes lorsqu'il verra les troupes de Martinez attaquer.

BIENVENU DANS LA JUNGLE :

La traversée sur le fleuve Paraguay est longue et fastidieuse. Le voyage jusqu'à la rive la plus proche de l'usine durera environ trois heures. Si vous voulez pimenter leur voyage, vous pouvez leur faire rencontrer des Oaxici faisant une ronde sur les rives du fleuve (cf. « *Les Légions des Ténèbres* » page 37) ou encore un bateau de patrouille de soldats frontaliers corrompus. Martinez ignore totalement la présence des Personnages sur son territoire, tous ce qui l'intéresse s'est l'usine d'Armanda corps, il compte même mener une opération d'envergure afin de détruire l'usine et d'éliminer tous ses occupants durant la nuit.

ENCEINTE DE L'USINE :

Il s'agit d'un grand bâtiment modern à flanc de colline qui dénote complètement vue l'environnement dans lequel il se trouve. Les Personnages remarqueront tous de suite une petite caserne non loin de l'usine où sont cantonnés une centaine d'hommes, il s'agit de Chiens de Guerre et Gardes Noirs envoyés par Crowley pour surveiller les environs et empêcher quiconque d'approcher le bâtiment. Les gardes étant particulièrement nombreux, Armanda corps. n'a pas investi un seul centime en systèmes de sécurité, il n'y a donc ni caméras ni détecteurs de mouvement.

- 1) **Portail d'entrée** : c'est une simple grille en fer qui s'ouvre électriquement.
- 2) **Box de surveillance** : s'est un petit poste de contrôle dans lequel se trouve un garde armé d'un AK-47, il fait parti des gardes d'Armanda corps. Dans ce poste ce trouve un système d'alarme ainsi que le système d'ouverture de la porte principale.
- 3) **Grillage** : un haut grillage de 10 mètres fait tout le tour de l'édifice, mais forte heureusement pour les Personnages, il n'est pas électrifié. Deux gardes armés d'AK-47 font le tour du grillage toutes les heures avec des chiens. A chaque coin de l'enceinte se trouve un mirador (3A) balaye la zone.

- 4) **Casernes** : trois grandes casernes abritent environ 150 soldats en attendant qu'il y ait de l'action. Il s'agit de Chiens de guerre et de Gardes Noirs. Ils ont à leurs dispositions tout un arsenal high-tech ; fusils d'assaut, lance-grenades, mitrailleuses lourdes et lance-roquettes.
- 5) **Entré de l'usine** : derrière une lourde porte anti-souffle se cache l'entrée principal de l'usine.
- 6) **Rampe de lancement** : c'est la rampe du missile contenant le gaz de Raziél. Elle est actuellement vide, les Personnages pourront assister à la mise en place d'un second missile, supervisé par Juan Villa, à qui Raziél a emprunté le corps.
- 7) **Baraquements** : l'enceinte de l'usine en compte trois, il s'agit de diverses baraques où les gardes viennent se reposer et se restaurer. Habituellement il y a entre 3 et 10 gardes qui sont dans ces baraquements. L'une d'entre elles, la plus au nord (7A), est constamment surveillée par deux hommes armés. C'est là que sont entreposée les cartouches de gaz que Raziél a conçu (cf. « *Le lot C-23 transformé* » page 7 pour connaître les effets du gaz).
- 8) **Entrée des marchandises** : comme pour l'usine WinTek, cette entrée est réservée au chargement et déchargement des marchandises de l'usine. De lourds camions militaires y sont stationnés. Les camions sont tous vides.
- 9) **Entrée de service** : c'est par cette porte, qui n'est que très rarement fermée, que les gardes entrent dans l'usine.

L'INTÉRIEUR DE L'USINE :

- 10) **Salle d'accueil** : il s'agit d'un accueil classique, un garde y est en permanence. Un couloir permet de rentrer au cœur de l'usine.
- 11) **Chaine de montage** : il s'agit de la chaine de fabrication automatisé de l'usine. De grandes machines mélangent et malaxent une étrange poudre blanche, puis par un procédé chimique la poudre est traitée et transformée en liquide qui est ensuite répartie dans divers fûts.
- 12) **Bureaux administratifs** : cette pièce contient les dossiers administratifs de l'usine, les disques durs des ordinateurs contiennent toute la comptabilité de la société. Un jet de **Comptabilité** réussit permettra d'établir des connections avec WinTek et Sheridan Weapons.
- 13) **Bureau d'Armando Gutiérrez** : c'est dans cette pièce que passe le plus clair de son temps ce Licteur, à observer sa chaine de production. L'entrée de son bureau est gardée jour et nuit par deux Gardes Noirs.

ATTAQUE DE NUIT :

Au vu de la taille et du nombre de garde, il est préférable que les Personnages attendent la nuit pour attaquer. Tout dépendra de l'heure à laquelle ils désirent passer à l'action, mais sachez bien que les troupes de Martinez attaqueront vers 2 heures du matin, ce qui pourra offrir une diversion suffisante pour permettre aux Personnages d'agir.

Vers deux heures du matin alors que tout est calme dehors, d'énormes explosions viennent déchirer le silence, des dizaines d'hommes sortent de la casernes et des baraques, armes aux poings tandis que des obus de mortier tombent et réduisent les soldats en miette, venu de la jungle, des centaines de créatures semblable à des cadavres pourrissants tirent sur tous ce qui bouge, accompagnés par une dizaine de Razides armés de M60 et de grandes masses cloutées. Ils verront également l'ombre de la forme démonique de Martinez survoler le champ de bataille ; une immense créature aux ailes décharnées mettant en pièces les gardes et les soldats qui défendent l'usine avec ses longues griffes d'acier. Durant le combat sanglant qui opposera les forces de l'usine à celle de Martinez, les Personnages pourront voir Villa se précipiter vers la baraque qui était sous surveillance, si les Personnages le poursuivent, ils le verront tenter de faire exploser les fûts contenant le gaz. Villa les regardera et sourira : *« Encore vous ? Vous êtes plus tenace que je ne l'aurai imaginé. Je dois hélas vous quitter, vous et ce vaisseau, je n'ai nullement envi de rester pour voir la défaite de mes alliés ou de combattre ce qui arrive. Bonne chance. »* Sur ses mots, il essayera de tirer sur les fûts afin de répandre le gaz, si les Personnages arrivent à l'en empêcher, il se suicidera.

La bataille tournera très vite en faveur des forces de Martinez, ses soldats traineront le corps boursoufflé et meurtrie du Licteur Gutiérrez sur le sol boueux avant que Martinez, sous sa forme humaine, ne lui mette cinq balles de .45 en pleine tête, sous les acclamations de ses hommes. Puis son corps sera méthodiquement démembré et mutilé avant d'être pendu à un mirador. L'usine est complètement cernée par les forces de Martinez, les Personnages doivent tous réussir un jet de **Discrétion** avec une marge de 15 minimum pour sortir sans être vus, s'ils sont repérés, ils seront aussitôt pourchassés par des Oaxici qui les empoisonneront avec des flèches paralysantes et tomberont inconscient après 1D10 rounds. Ils se réveilleront dans une des baraques, devant Martinez, qui les interrogera en personne.

PRISONNIERS DE MARTINEZ

Les Personnages ont la tête qui tourne, ils se sentent groggy et désorienté, lorsqu'ils ouvrent les yeux, se s'apercevront qu'ils sont dans l'une des baraques des gardes de l'usine, ils sont désarmés mais libres. A l'extérieur ils entendront des hurlements horribles en espagnole ; s'ils jettent un œil dehors

ils verront des Légionnaires mutiler des gardes survivants à la machette ou les faisant brûler vifs.

INTERROGATOIRE :

Dans la baraque, le général Martinez s'allumera un cigare et regardera l'air satisfait par la fenêtre. Lorsqu'il verra que les Personnages reprennent conscience il s'avancera vers eux, tout sourire, leur proposera un verre ou encore un cigare, il veut qu'ils se sentent à l'aise, bien que l'odeur de chair brûlée et les cris d'agonie des gardes à l'extérieur donnent l'effet inverse. *« Vous êtes réveillés ? Voulez-vous un whisky, un cigare peut être ? Je me présente, je suis le général Juan Martinez, je commande ce bataillon. Pardonnez-moi pour le bruit, mais il faut bien que je laisse mes hommes s'amuser de temps en temps non ? Tant d'entre eux sont mort ce soir... Vous vous demandez sans doute pourquoi vous n'êtes pas dehors avec les autres ? C'est parce que vous ne semblez pas travailler pour Armanda corps. Vous êtes américains c'est sûr, mais vous n'est pas des mercenaires, je pense que vous faites partis de la CIA ou des Forces Spéciales. Ce que j'aimerais savoir c'est ce que vous faites ici, précisément. »*

Que les Personnages racontent ou non la vérité à Martinez importe peu, de toute façon il liera leurs esprits et saura exactement à qui il a affaire. Après avoir appris ce qu'il voulait savoir, il tirera une longue bouffé sur son cigare et s'adressera de nouveau aux Personnages *« D'accord, je vois. Bon apparemment nous avons un ennemi commun, et comme on dit chez vous, l'ennemi de mon ennemi est mon ami... »* Il esquissera un petit sourire. *« Mais voyez-vous mes amis, ici ce n'est pas l'Amérique, c'est chez moi ! Rassurez-vous, vous êtes venu pour détruire l'usine, elle va être détruite, mais vous, mes amis, comme vous n'êtes pas avec eux, je vais, et ça ce n'est pas dans mes habitudes, vous laisser sortir de l'usine sains et saufs... je vais même vous laissez 5 minutes d'avance avant de lancer mes troupes sur vos traces. N'y voyez rien de personnel, c'est juste que je n'aime pas laisser des témoins derrière moi, tout simplement. »* Il ouvrira ensuite la porte et laissera sortir les Personnages.

Dehors tout n'est que mort et chaos, les flammes rongent la plupart des bâtiments, les Légionnaires entassent les corps sur un énorme bûcher, l'odeur de la chair brûlée est insupportable. Martinez sortira son Colt .45 et tirera en l'air *« Et maintenant mes amis courez ! Que la chasse commence ! »*

QUE LA CHASSE COMMENCE !

Les Personnages s'engouffrent dans la jungle. Ils ont cinq minutes pour parcourir le plus de distance possible avant que Martinez ne lâche une vingtaine de Légionnaires armés de machettes ainsi que 6 Oaxici derrière eux armés de poignards ou de sarbacanes empoisonnées au curare.

Si les Personnages réussissent un jet de PER avec une marge de 5, ils pourront trouver 1D3 AK-47, 1D5+1 Colt .45 ainsi qu'une grenade à côté de cadavres lorsqu'ils quitteront l'enceinte de l'usine.

Les armes ont servit et il leur manquera en moyenne 1D10+2 balles pour les AK-47 et 1D3+1 pour les .45. La jungle est remplie de pièges vicieux et de mines anti-personnelles. Demandez aux Personnages durant leur course effrénée de faire un jet sur 1D20, un résultat compris entre 1 et 5 les fera tomber dans un piège. Si c'est le cas, lancez 1D10 reportez-vous au petit tableau-ci-dessous.

Résultat du D10	Pièges	Effets
1 à 2	Mine anti-personnel	L'un des Personnages marche sur une mine (1D6 BG). Il ne peut plus courir, les autres devront le porter.
3 à 4	Fosse	L'un des Personnages tombe dans une fosse de 6m de profondeur (cf. « <i>Livre de Règles</i> » de KULT page 87).
5 à 6	Fosse avec épieux	L'un des Personnages tombe dans une fosse de 6m de profondeur parsemée d'épieux rajoutant +1 aux dommages (cf. « <i>Livre de Règles</i> » de KULT page 87).
7 à 8	Lianes	Le pied d'un des Personnages se prend dans une liane et il se retrouve suspendu la tête en bas à 8m du sol.
9 à 10	Mauvaise chute	L'un des Personnages trébuche et se casse la cheville. Ses Capacités de mouvement seront réduites de moitié.

SACRIFICE

Au bout d'un certain temps, les Personnages seront rattrapés par un Oaxici qui attaquera Harper à coup de poignard et le blessera sérieusement. Après s'être débarrassé de la créature, Harper se relèvera péniblement. Le coup de machette l'a vraiment mis mal en point, sans un support médical, il n'a aucune chance de s'en tirer et il le sait. Il prendra son arme et la grenade et regardera les Personnages :

« *On a aucune chance si on reste groupé, je vais essayer de les attirer vers moi et de les éloigner le plus possible de votre position. Ne dites rien, faites seulement ce que je vous dis. Tous ce que je vous demande, c'est de me promettre de retrouver Ashley pour moi si on ne se retrouve pas, ok ? Pour ce que ça vaut, ça a été un vrai plaisir de vous connaître les gars. Adieu.* » Sur ces mots, Harper donnera sa bague de l'Oroboros à l'un des Personnages et s'enfoncera dans la jungle en tirant quelques coups en l'air et en hurlant des insanités aux créatures.

Faites que le sacrifice d'Harper soit des plus mémorables et de plus chargé en émotions que possible ; en s'éloignant les Personnages entendront d'autres rafales, des hurlements animales suivit de l'explosion d'une grenade puis plus rien...

Harper vient de tuer deux Oaxici en se faisant sauter avec la grenade.

Il ne reste plus que trois Oaxici et quelques Légionnaires à leur poursuite, qui les rattraperont assez vite. Ils finiront par sortir de la jungle et atteindront une clairière, c'est à ce moment là que les Oaxici, enragés par le combat et des Légionnaires sortiront tous crocs dehors. Arrangez-vous pour que le combat tourne en défaveur des Personnages, quitte à rajouter des adversaires supplémentaires. Il faut qu'ils sentent que tout espoir est perdu, que c'est vraiment la fin pour eux.

UNE AIDE INATTENDUE

Alors que le destin des Personnages semble scellé, ils entendront le bruit des pales d'un hélicoptère s'approcher à grande vitesse et passer au-dessus d'eux. Un homme sautera et atterrira lourdement au milieu des créatures restantes et les mettra en pièces, une mitrailleuse lourde se chargera d'éliminer les créatures qui sortent de la jungle.

Il s'agit de Pierre Lombard, le principal Lictor de Malkuth, venu en personne donner un coup de main aux Personnages. Il fera atterrir l'hélicoptère et demandera aux Personnages de le suivre « *On dirait que je tombe pic n'est-ce pas ? Pas le temps pour poser des questions, montez ! Nous n'avons pas de temps à perdre !* » Une fois dans l'appareil, celui-ci décollera à toute vitesse, les Personnages remarqueront d'autres Légionnaires sortir de la jungle, prenant l'hélicoptère pour cible, leurs projectiles ricochant sur la carlingue.

REPRENDRE SON SOUFFLE :

Une fois dans les airs et à l'abri des balles, le petit matin commence à pointer à l'horizon. Les Personnages son exténués et ont surement plein de questions à poser à leur mystérieux sauveur.

En toute réponse ils auront celle-ci :

« *Je m'appelle Pierre Lombare. Mon employeur et moi-même nous suivons de très près votre enquête depuis la mort de Joseph Strain. Je suis sûr que vous avez plein de questions et j'y répondrais, en temps voulu, pour l'instant nous allons nous rendre dans un petit aéroport privé d'où nous quitteront le pays. Où nous allons ? Mais à Sainte-Victoria chers amis, là où tout à commencé.* »

Sur ces mots, Lombare conseillera aux Personnages de se reposer, la route va être longue et ils auront besoin de toute leur énergie sur place.

L'hélicoptère fera halte dans un petit aéroport où les Personnages subiront des soins rudimentaires puis ils seront menés dans un jet privé qui décollera en direction de l'Ecosse.

EXPÉRIENCE ET POINTS DE DESTIN :

Les Joueurs gagneront chacun 3 points d'Expérience, ainsi que 0 et 3 points d'Expérience supplémentaires selon l'interprétation de leurs Personnages. Ce critère restant à l'entière discrétion du Meneur de jeu.

Ils gagneront également entre 1 et 4 points de Destin chacun en fin de scénario suivant les actions de leur Personnage.

PERSONNAGES NON-JOUEURS

Les gardes d'Armanda Corps.

HISTORIQUE :

Il s'agit d'ex-soldats ou mercenaires d'Amérique Latine attirés par l'argent d'Armanda Corps.

La grande majorité d'entre eux a déjà servi sous les ordres de chefs rebelles ou encore pour le compte d'autres multinationales sans scrupules. Ils ont déjà beaucoup de sang sur les mains.

Ces caractéristiques peuvent être également utilisées pour les soldats humains de Martinez.

PERSONNALITÉ :

Ce sont des mercenaires qui n'ont de fidélité qu'à celui qui les paye le mieux.

APPARENCE :

Ce sont des hommes hispaniques d'apparence banale, habillés d'un uniforme militaire kaki.

INDICATION POUR LE MENEUR DE JEU :

N'ayez de réelle loyauté qu'envers celui qui vous paye. Agissez comme un véritable salopard lorsque les circonstances l'exigent.

LES GARDES D'ARMANDA CORPS.			
FOR	15	EGO	11
CON	15	CHA	11
AGL	16	PER	13
APP	11	EDU	10

AGE : 30 à 40 ans

TAILLE : 1m70

POIDS : 80 kg

SENS : normaux

COMMUNICATION : orale

ACTIONS : 3

BONUS D'INITIATIVE : +2

BONUS AUX DOMMAGES : +3

CAPACITÉ DE MOUVEMENT : 8m/ Round

RÉSISTANCE AUX BLESSURES :

4BS = 1BL

3BL = 1BG

3BG = 1BM

END : 86

EQUILIBRE MENTAL : -30

SOMBRES SECRETS : Criminels

FAIBLESSES : Cupide, Mauvaise réputation, Paranoïa, Sadique

AVANTAGES : Supportez la douleur

TALENTS : Athlétisme 14, Discrétion 15, Esquiver 14, Rechercher 14, Orientation 15, Vigilance 14

COMPÉTENCES GÉNÉRALES : Conduire 11, Interroger (torture) 12, Pistage 12

CONNAISSANCES : Anglais 8, Espagnole 10

COMPÉTENCES DE COMBAT : Armes à feu 16, Armes lourdes 14, Corps à corps 14

ARMEMENT : AK-47 (+2)/ Colt .45 (+1)

DOMICILE : l'usine d'Armanda Corps., jungle

Les habitants du village contaminé

HISTORIQUE :

Il s'agit des habitants du village contaminé. Ils sont pauvres et désespérés.

Ces caractéristiques peuvent être également utilisées pour tout autre PNJ que les Personnages rencontreront en Argentine, comme des petits voyous ou encore Raul Garcia Sanchez.

Pour les caractéristiques de Juan Villa, utilisez celles d'Albert Brüm ce trouvant à la page 30.

PERSONNALITÉ :

Variable

APPARENCE :

Ce sont des hommes et femmes hispaniques d'apparence banale.

INDICATION POUR LE MENEUR DE JEU :

Ricanez et faites le fière lorsque vous avez une victime plus faible que vous en joue. Fuyez lorsque le combat tourne à votre désavantage.

LES VILAGEOIS			
FOR	2D10 (12)	EGO	2D10 (11)
CON	2D10 (13)	CHA	2D10 (11)
AGL	10+1D10 (14)	PER	2D10 (12)
APP	2D10 (11)	EDU	2D10 (11)

AGE : 15 à 55 ans

TAILLE : 1m65

POIDS : 70 kg

SENS : normaux

COMMUNICATION : orale

ACTIONS : 2

BONUS D'INITIATIVE : +0

BONUS AUX DOMMAGES : +1

CAPACITÉ DE MOUVEMENT : 7m/ Round

RÉSISTANCE AUX BLESSURES :

4BS = 1BL

3BL = 1BG

3BG = 1BM

END : 74

EQUILIBRE MENTAL : -10-2D10 (-15)

TALENTS : Athlétisme 13, Discrétion 12, Esquiver 13, Rechercher 14, Orientation 15, Vigilance 13

COMPÉTENCES GÉNÉRALES : Conduire 11, Pistage 14, Survie 13

CONNAISSANCES : Anglais 6, Espagnole 11, Manipulation 12, Piloter bateau 13

COMPÉTENCES DE COMBAT : Armes à feu 12, Armes lourdes 8, Corps à corps (couteau) 14

ARMEMENT : variable

DOMICILE : Buenos Aires, Argentine

Les Légionnaires d'Astaroth

HISTORIQUE :

Ce sont les fidèles serviteurs du général Martinez. Il commande directement deux cohortes de 100 milles Légionnaires d'Astaroth chacune, réparties dans des milliers de casernes à travers toute l'Amérique Latine.

PERSONNALITÉ :

Ce sont de loyaux et dociles serviteurs qui font les quatre volontés de leur maître.

APPARENCE :

Ce sont des humanoïdes à la peau livide et dépigmentée dont le corps est déformé, habillés d'un pantalon militaire kaki. Ils ressemblent plus à des mort-vivants qu'à de véritables êtres humains.

INDICATION POUR LE MENEUR DE JEU :

Vous êtes les soldats du Prince des Ténèbres, vous lui devez obéissance en tout.

LES LÉGIONNAIRES D'ASTAROTH			
FOR	22	EGO	11
CON	Spécial	CHA	5
AGL	16	PER	11
APP	5	EDU	5

MOD. AU JET DE TERREUR : +0

TAILLE : 1m70 à 1m90

POIDS : 70 à 90 kg

SENS : normaux. Ils sont dotés d'une prothèse leur donnant une vision infrarouge.

COMMUNICATION : Orale. Peuvent prononcer quelques mots simples.

ACTIONS : 3

BONUS D'INITIATIVE : +4

BONUS AUX DOMMAGES : +5

CAPACITÉ DE MOUVEMENT : 8m/ Round

RÉSISTANCE AUX BLESSURES :

Chaque partie du corps possède une vie propre, elles peuvent être séparées, mais non détruites. Lorsqu'une BG ou une BM est infligée, cela signifie seulement que la localisation touchée a été séparé du reste du corps. Les membres tranchés essaieront bientôt de retrouver les corps auquel ils appartiennent. Ce processus ne prend que 1D10 round de combat si personne n'intervient.

Chaque membre important (bras, jambes, torse) est doté de la moitié de la FOR du Légionnaire (11) et peut parcourir 1m par round de combat.

Si une telle créature est brûlée et réduite en cendre, elle mettra 24 heures à se reconstituer, si les cendres n'ont pas été dispersé et éparpillé, si c'est cas le processus peut prendre plusieurs jours, voir plusieurs années.

END : illimitée

EQUILIBRE MENTAL : -155

FACULTÉS : Invulnérabilité à l'électricité et à la radioactivité. N'ont besoin ni d'eau, ni de nourriture ou d'oxygène pour vivre

TALENTS : Athlétisme 22, Discrétion 15, Esquiver 14, Rechercher 15, Vigilance 16

COMPÉTENCES GÉNÉRALES : Conduire 10

CONNAISSANCES : Anglais 5, Espagnole 5

COMPÉTENCES DE COMBAT : Armes à feu 16, Armes lourdes 16, Corps à corps 22, Escrime (Coup d'estoc 20, Coup tranchant 20, Feinte 18, Parade 20)

ARMEMENT : AK-47 (+2)/ Colt 1911 A2 (+1)/ Machette (-4)/ Colt M60E03 (+2)/ Lance-flammes (+5)/ Crocs (-5)/ Griffes (-7)

DOMICILE : QG du Général Martinez, Argentine

Les Oaxici

HISTORIQUE :

Les Oaxici sont les fidèles soldats de Martinez. Ils sont comme lui mus par le désir de se battre. L'Incarnation d'Hareb-Serap sait qu'elle ne peut pas totalement faire confiance aux Razides ou aux Légionnaires, c'est pourquoi elle s'est entourée d'un groupe d'Oaxici qui la suit partout.

PERSONNALITÉ :

Ils ne rêvent que de mourir au combat en emportant le plus de victimes possible avec eux. Ils n'ont aucun instinct de conservation.

APPARENCE :

Pour le commun des mortels, ils ressemblent à des hommes musclés et trapus d'origine indienne. Sous leur véritable apparence, ils ressemblent à un croisement humanoïde entre un puma et un jaguar. « *Oaxici* » veut dire homme-jaguar dans la langue locale.

INDICATION POUR LE MENEUR DE JEU :

Gardez un visage impassible. Lors d'un combat jetez-vous dans la mêlée sans l'ombre d'une hésitation.

Pour leurs caractéristiques, voir « *Les Légions des Ténèbres* » page 37.



Chapitre 5 : (Dés)illusions

Les Personnages sont dans le jet de Lombare, ils sont très certainement épuisés et secoués par la perte tragique de Dale Harper et il est probable que vu leur état de santé, ils se reposent durant la majeure partie du voyage. Si ce n'est pas le cas, une surprise les attend en regardant à travers le hublot ; ils verront à la place de l'océan une sorte de paysage désolé qui semble infini, au loin, il leur semble même voir de grandes tours percer le ciel. Ils sont au-dessus de Métropolis, ce qui leur permet de rallier l'Ecosse en beaucoup moins de temps que prévu. Le voyage ne durera ainsi que trois heures.

SAINTE-VICTORIA

L'avion fini par atterrir sur un petit aérodrome privé à quelques kilomètres de Glasgow, une voiture avec chauffeur attend Lombare et les Personnages pour les mener directement dans le village de Sainte-Victoria, là où Grant Industrie a installé ses laboratoires.

UN VILLAGE BIEN TRANQUILLE... :

En traversant le village, les Personnages pourront voire que les lieux sont très calmes, il n'y a quasiment personne dans les rues, comme s'il s'agissait d'une ville fantôme. C'est une bourgade écossaise typique ; des maisons en pierre, une église, une épicerie et un pub forment le gros de ce petit village pittoresque de 1084 habitants. Les origines du village remontent au 16^{ème} siècle et était le fief de Jonas McGriff, chef du Clan McGriff. Cette famille noble écossaise comptait parmi ses membres plusieurs alchimistes très puissants. Ils se sont quasiment tous entre-déchirés pour obtenir plus de pouvoir mais comptaient parmi eux un Humain qui est sur le point d'atteindre l'Veuil ; Edwards Grant McGriff, le fondateur de Grant Industrie. Après avoir traversé la rue principale, la voiture s'arrête devant un hôtel, Lombare demandera aimablement aux Personnages de sortir, des chambres ayant été réservées pour eux. Il leur dira également qu'ils peuvent se balader librement dans le village et poser toutes les questions qu'ils veulent aux habitants. Sur ces mots, la voiture redémarrera et laissera les Personnages devant l'hôtel.

L'HÔTEL « MEALYN'S » :

Il s'agit du seul hôtel-restaurant du village, c'est une bâtisse pittoresque de trois étages faite de pierre et de bois. Le « *Mealyn's* » est dirigé par Owen et Gwen Williams, un couple de cinquantenaires qui ont passé leur vie à Sainte-Victoria, ils accueilleront les Personnages très chaleureusement et les conduiront dans leurs chambres respectives et leur proposera un repas

chaud ainsi que des rafraîchissements. Ils pourront même en profiter pour contacter Turner qui n'a plus de nouvelles d'eux, il leur expliquera qu'il a envoyé une équipe enquêter sur l'opération « *Red Dawn* » mais que pour l'instant il n'a pas de résultat. Il leur demande alors d'obtenir le plus de renseignements possibles des dirigeants de Grant Industrie.

Owen s'ouvrira assez facilement aux Personnages s'il abuse un peu trop de l'alcool, Gwen par contre sera un peu plus réservée si on lui pose des questions sur les disparitions ou sur les différents événements étranges survenus dans le village, ayant elle-même eut des réactions positives à « *La Clé* ».

Les Personnages pourront avoir les informations suivantes ; les disparitions ont commencé il y a 2 mois environs, 171 habitants ont disparu, seulement 8 ont été retrouvés, appelés les « *Revenants* », dont Gwen. Ils ont été pris en charge par les autorités mais ne se rappellent de rien sur leur disparition. Ils ont été aimablement pris en charge par l'hôpital dirigé par Grant Industrie, certains ayant des crises de délire et de violents cauchemars.

Il pourra les orienter sur plusieurs des « *Revenants* » sortis de l'hôpital, vivants encore dans le village, comme Duncan MacMurphy et Liam Hutchkins.

Concernant Grant Industrie, Owen ne dira que des choses positives ; ils ont gratuitement vacciné tous le monde lors de l'épidémie de grippe aviaire et de nombreux cadres du laboratoire vivent dans le village, pour lui, ce sont des gens charmants. Gwen ne parlera de sa disparition seulement si les Personnages réussissent à obtenir le listing des « *Revenants* » à l'hôpital, ils peuvent y arriver en disant qu'ils viennent de la part de Lombare.

Grâce au médicament, Gwen a réussi à briser l'Illusion et s'est retrouvée dans Métropolis durant 18 minutes, mais ayant subi une déchirure à travers le voile de l'Espace et du Temps, elle est réapparue 3 semaines plus tard dans un champ, complètement désorientée et en état catatonique. Elle se rappellera avoir erré dans une citée gigantesque, où les tours et les immeubles touchaient le ciel, un ciel rouge et sombre, elle se rappellera avoir assisté à une procession d'hommes encapuchonnés, traînant une victime derrière eux jusqu'à un autel rougi par le sang, puis d'avoir été poursuivi par un Azghoul, puis d'être entrée dans un bâtiment... puis plus rien, elle s'est réveillée à l'hôpital. La nuit, elle fait de terribles cauchemars en rapport à cette aventure.

Owen pourra également fournir aux Personnages un plan du village et de ses alentours, en marquant les différents lieux intéressants à voir, comme la taverne « *le Royaume d'Oberon* », l'Hôpital Matthews, l'église de Sainte-Victoria ou encore la demeure familiale du Clan McGriff.

LE PUB « LE ROYAUME D'OVERON » :

C'est dans ce pub que les Personnages pourront rencontrer Liam Hutchkins, c'est un pilier de bar, qui y boit des pintes tous les soirs depuis plus de 25 ans. Liam est resté environ 5 heures dans Métropolis et est le seul des « *Revenants* » à être revenu dans l'Illusion avec, sans le savoir, une preuve de son passage avec lui ; un morceau de métal gravé trouvé au pied d'une immense horloge, il le ramassa et le mit dans sa poche. Il se souviendra d'avoir vu un désert qui semblait s'étendre à perte de vue, mais qui n'était pas fait de sable mais plutôt de poussières, il se souviendra avoir traversé des ruines puis d'avoir entendu des bruits mécaniques... puis de s'être réveillé à l'hôpital.

Durant la nuit, il fait les mêmes cauchemars, il entend des bruits de pas mécaniques et il se sent épié et poursuivi par une ombre où qu'il aye.

L'ARTEFACT DE LIAM

Il s'agit d'un morceau de métal gravé ressemblant à un gros écrou, contenant des inscriptions dans une langue inconnue. Pourtant, si un Personnage le lit en se concentra et en réussissant un jet d'EGO avec certaine marge de réussite, il peut arriver à avoir une vision du futur. Les Personnages peuvent tenter d'orienter la vision et de l'affiner sur un événement particulier. Pour les personnes extérieures, les yeux de l'utilisateur deviendront entièrement blancs et sera dans une sorte de transe.

Marges	Visions du futur
0	Rien ne ce passe
1 à 5	Le Personnage voit de manière floue une scène qui va se passer dans le round suivant
6 à 10	Le Personnage voit de manière précise une scène qui va se passer dans le round suivant
11 à 15	Le Personnage voit de manière floue une scène qui va se passer dans les semaines à venir
16 à 20	Le Personnage voit de manière précise une scène qui va se passer dans les semaines à venir
21 et +	Le Personnage voit de manière précise une scène qui va se passer dans un avenir proche au choix du Meneur de jeu

Cet artefact est un des écrous de la Machine qui est tombé en panne, à chaque utilisation cela attirera l'attention des Techrones sur un résultat de 1 à 5 sur le D20, lors d'une réussite critique sur le jet d'EGO pour activer l'écrou, ils sont avertis sur un résultat de 1 à 15 et prendront les mesures qui s'imposent pour récupérer l'artefact.

L'ÉGLISE DU PÈRE MACMURPHY :

La petite église du Père Duncan MacMurphy est vieille. Tellement vieille que l'on a l'impression qu'elle peut s'écrouler à tout moment, bien que cela soit une image exagérée.

Le prêtre est très certainement celui qui a le mieux résisté à son séjour dans Métropolis, bien qu'il ne se rappelle quelque chose de cette nuit là.

Il a totalement bloqué l'événement dans sa mémoire, seule une hypnose pourrait débloquer le souvenir. MacMurphy étant un homme de foi, cela sera très difficile de le convaincre de se laisser hypnotiser. Néanmoins, si les Personnages y parviennent (bonne chance) ils pourront obtenir les informations suivantes :

MacMurphy parlera de la même citée que Gwen avec un peu moins de détails.

Il parlera également d'avoir erré dans un grand cimetière ayant la taille d'une ville, d'avoir aperçut des ombres errantes près des tombes et d'avoir aperçut le Gardien de la Citée des Morts, protégeant le Tombeau du Démiurge et d'avoir croisé son regard qui lui glaça le sang. Il se souviendra d'avoir couru et d'avoir été poursuivit par une meute de mort-vivants... puis de s'être réveillé à l'hôpital.

L'HÔPITAL MATTHEWS :

Cet hôpital se trouve à 2 km au nord du village, il s'agit d'un bâtiment blanc très moderne. C'est ici que les Personnages pourront trouver les 4 autres « *Revenants* », ils sont dans un piteux état.

La grande majorité des « *Revenants* » reste dans un coma prolongé, leurs signes vitaux sont stables et démontrent une forte activité cérébrale, comme s'ils étaient en état de sommeil prolongé et qu'ils rêvaient. Le médecin de garde, le Dr. Thomas, leur expliquera qu'ils peuvent se réveiller à tout moment ou pas du tout. Il leur fournira la liste des 3 « *Revenants* » qui sont sortis du coma et de l'hôpital (Gwen, Liam et Duncan) et d'une 4^{ème}, qui, pour des raisons que le docteur n'expliquera pas, est restée en observation prolongée.

Le Dr. Thomas leur dira simplement qu'il faut qu'ils voient par eux même. Cette patiente est Barbara Douglas, 12 ans.

LE CAS BARBARA DOUGLAS :

Lorsque les Personnages entre dans la chambre, ils n'ont pas l'impression qu'ils sont dans une chambre d'enfant ; aucun dessin naïf s'accroché aux murs, pas de peluches sur le lit, pas de papiers ou des crayons de couleur sur un petit bureau... Ils verront alors une jeune fille blonde d'une ayant les cheveux en bataille assise sur le lit, regardant par la fenêtre. Elle a les yeux agars et porte une camisole de force. Le Dr. Thomas expliquera ne rien comprendre, mais, les dossiers dentaires et médicales, le groupe sanguin ainsi que les différentes analyses effectuées prouvent que cette femme, qui semble avoir entre 20 et 25 ans, est bien la petite Barbara Douglas. Elle est actuellement sous tranquillisants et souffre de démence avancée, elle à tenter plusieurs fois de s'échapper de l'hôpital depuis son réveille il y a un mois, blessant 2 infirmières et 1 agent de sécurité, ils l'ont depuis mise sous médication pour éviter qu'elle ne se blesse ou fasse du mal à quelqu'un. Elle porte des traces anciennes de nombreuses lacerations sur le dos et les bras faites par des objets tranchants non identifiés. Barbara à passé plus de 10 ans à survivre dans Métropolis, elle est la seule « *Revenante* » à y avoir passé autant de temps.

Son séjour à gravement affecté sa santé mentale et ne perçoit plus l'illusion comme étant la Réalité.

Il est inutile de l'interroger alors qu'elle est sous médicament, elle restera les yeux dans le vague et ne répondra pas, dans le cas contraire elle cherchera à s'échapper et adoptera un comportement très violent, n'hésitant pas à blesser ou à tuer tous ceux qui se mettront en travers de sa route.

Si les Personnages arrivent à gagner sa confiance (bonne chance) elle pourra leur parler de son aventure. Elle fut recueillie par les membres d'un culte qui l'on prise pour le signe du réveille imminent de leur déesse, ils l'ont choyés durant plusieurs mois avoir de vouloir la sacrifier. Elle ne due son salut qu'à l'intervention des Azghouls venus chassés dans le secteur et parvient à s'échapper. Puis elle trouva refuge au Souk de Métropolis et servit d'esclave à un marchand d'artefacts du nom de Massoud. Les années passèrent, Barbara s'adapta vite à son nouvel environnement et apprit à tuer pour survivre.

Elle finit par s'affranchir et tuer Massoud. Elle reprit le commerce d'artefacts et devient très influente au sein du Souk, jusqu'au jour où elle trouva une certaine boîte, perdue parmi les nombreux articles de son échoppe, la dernière chose dont elle se rappelle est de l'avoir ouverte... puis elle se réveilla ici. Elle ne désire qu'une seule chose, retourner d'où elle vient, coûte que coûte.

LA DEMEURE DU CLAN MACGRIFF :

Si les Personnages demandent des renseignements sur le Clan des MacGriff, Owen pourra leur dire qu'il s'agit d'une vieille famille de noble possédant le fief de Sainte-Victoria depuis plus de 500 ans. La famille possède une vaste demeure à l'extérieur du village et est inhabitée depuis plus d'un siècle. La lignée du Clan s'est terminée par la mort du dernier patriarche Angus MacGriff en 1898. Plus personne n'y ait venu depuis, les légendes locales prétendent que les MacGriff pratiquaient la magie noire et auraient maudit toute la demeure.

Le château de Clan MacGriff se trouve à environs 12 km du village, au bord d'un lac. Il s'agit d'une vieille bâtisse en pierre et en bois de trois étages, très rustique, elle n'a pas l'air d'avoir été entretenue depuis des lustres. La porte d'entrée est pourtant verrouillée par un cadenas et des chaînes neuves, deux grandes statues d'argile représentant la forme grossière d'un homme gardent l'entrée, sur chaque côté de la porte. Une marge de réussite de 5 est nécessaire dans la compétence **Crochetage** pour ouvrir le cadenas, si les Personnages essaient de forcer ou de crocheter la serrure les deux golems se réveilleront et les attaqueront. Ils cesseront le combat et reprendront leur place lorsque les Personnages s'éloigneront à plus de 10 mètres de la propriété. Si les Personnages passent par derrière, ils verront également une autre porte, ainsi que deux autres statues d'argile identiques aux premières, de chaque côté de la porte.

Si les Personnage parviennent à entrer, ils pénétreront dans un grand hall plein de poussière et

très sombre, la demeure ne possédant pas l'électricité, ils pourront voir un long couloir devant eux ainsi qu'un escalier sur la droite.

- **Salle à manger** : Le couloir mène à une grande salle à manger, une cuisinière à gaz datant de l'ère victorienne est encore là mais n'a pas l'aire d'avoir servi depuis un long moment, au fond se trouve un garde-manger vide et rempli de poussière. Un jet de **Rechercher** avec une marge de 10 ou plus permettra de trouver l'entrée d'un passage secret menant au sous-sol.
- **Le sous-sol** : il s'agit d'un vieux cabinet d'alchimiste ; les Personnages y trouveront des livres anciens sur les métaux ainsi que de nombreux récipients contenant des liquides et des éléments inconnus à l'odeur douteuse. Là encore, le cabinet n'a pas l'aire d'avoir servi depuis longtemps.
- **Le 1^{er} étage** : si les Personnages empruntent l'escalier, ils pourront se rendre aux étages, le couloir du 1^{er} étage est décoré par de vieilles peintures représentant certains grands membres de la famille MacGriff ; le grand aïeul Conrad MacGriff (1507-1551), Edwards MacGriff (1527-1611) et Angus MacGriff (1831-1898). Il y a trois chambres à cet étage, toutes vides et pleines de poussière.
- **Le 2^{ème} étage** : là encore il y a également des vestiges de la gloire passée du Clan MacGriff avec encore quelques tableaux. Cet étage contient une grande pièce qui était autrefois un grand salon, transformé en fumoir et bibliothèque, cette pièce paraît moins poussiéreuse et plus ordonnée que les autres et chose étonnante, c'est la seule à être équipée de l'électricité ; la bibliothèque est très bien fournie, il y a un grand nombre d'ouvrages traitant de philosophie, littérature, théologie et mythologie, écrite en plusieurs langues. Ainsi qu'une autre pièce ressemblant à un bureau, contenant des meubles d'époque et un ordinateur portable. Sur un mur, au-dessus de la cheminée trône un bouclier frappé du sceau du Clan MacGriff (un cheval noir gémissant sur un fond rouge) ainsi qu'une épée longue ornée du nom de Conrad MacGriff, parfaitement conservée, ainsi qu'une autre épée faite d'un métal rouge, il s'agit de l'une des « **Lames des Oubliés** » (voir encadré). C'est dans cette pièce que Grant passe tout son temps.
- **Le 3^{ème} étage** : il s'agit d'une grande pièce qui fait office de débarras. Ici se trouve un grand nombre d'objets et de vêtements de toute époque ainsi que les mémoires d'Edwards Grant MacGriff, en une centaine de volumes, retraçant sa vie et son parcours sur la Voie de la Lumière de l'an 1560 à nos jours.

LES LAMES DES OUBLIÉS

Il s'agit d'épées forgées par l'Ordre des Chevaliers Rebelles à partir d'exosquelette de Razides. Ces lames ont le pouvoir de fendre littéralement l'Illusion. Les personnes possédant les avantages **Conscience accrue** ou **Sens de la magie** percevront immédiatement l'immense aura de pouvoir qui se dégage de ces épées.

Ces armes font les mêmes dommages qu'un katana mais lorsqu'elles sont utilisées contre des créatures de l'Enfer ou un de ses Incarnates, le niveau de toute blessure causée à ce type de créature est augmenté d'un seuil, de plus, leur coup ignore tout type d'armure ou protection que peut porter la créature.

Mais le véritable pouvoir de ces épées est de permettre à son porteur, en se concentrant sur une personne prisonnière de l'Enfer, de fendre l'Illusion sur une réussite d'un jet d'EGO avec une marge de 5 ou plus et ainsi créer un passage vers l'Enfer ou les purgatoires, permettant de pénétrer en ces lieux. Pour retourner dans l'Elysée, il suffit de répéter le processus et créer un portail vers l'Elysée depuis l'Enfer ou le Purgatoire en réussissant de nouveau un jet d'EGO avec une marge de réussite 5 ou plus.

RÉVÉLATIONS

Lorsqu'ils se sentiront prêt, les Personnages pourront se rendre aux laboratoires de Grant Industrie, à 20 km au sud du village de Sainte-Victoria. C'est un grand bâtiment blanc et moderne, la sécurité y est très renforcée mais les Personnages passent tout à fait librement comme s'ils étaient attendus.

Ils sont accueillis par le Dr. Emily Chamberlain, responsable du laboratoire lorsqu'Edwards Grant n'est pas là. Elle fera tout son possible pour mettre les Personnages à l'aise, bien que le laboratoire cache de terribles choses. S'ils demandent des nouvelles de Lombare, elle leur répondra que ce dernier est retourné à Paris.

Elle demande aux Personnages de la suivre vers un ascenseur, une fois dedans, elle glisse un passe magnétique et entre un code de sécurité puis s'adressera aux Personnages durant la descente : **« Ce que vous allez voir risque de vous impressionner, voir vous effrayer, je vous demanderais donc de ne pas vous inquiéter, vous êtes en sécurité ici »**. Après quelques minutes, l'ascenseur s'arrête enfin, les portes s'ouvrent sur une immense salle, les murs sont couverts de tuyaux et de mécanismes divers, gérés par une vingtaine de Techrones que Grant a ramené avec lui de ses voyages à Métropolis, les créatures s'affairant sur les différents dispositifs et ne prêtant aucune attention à ce qui se passe à l'extérieur mais n'aiment pas être dérangés et se défendront en cas d'attaques.

Le Dr. Chamberlain fait traverser les Personnages à travers un long couloir et les amène jusqu'à de lourdes portes blindées. Là encore, elle utilisera un passe et entrera un code de sécurité. Les portes s'ouvrent et les Personnages découvrent une salle baignée de lumière, en son centre se trouve une énorme sphère d'énergie qui crépite, ondule et se dilate. Le Dr. Chamberlain leur parlera alors de cette pièce : **« C'est ce que nous appelons un projecteur ; ce globe d'énergie permet de nous faire une idée de ce qui nous entoure véritablement, les réponses que vous cherchez sont à l'intérieur, ne vous inquiétez pas c'est sans danger »**, elle invitera alors les Personnages à entrer dans la sphère.

VOYAGE AU-DELÀ DE L'ILLUSION :

Si les Personnages décident de passer dans la sphère, ils sentiront leur corps se dématérialiser atome par atome pour être ensuite reconstitués de l'autre côté et apparaîtront dans le palais de Malkuth.

Les Personnages semblent sortir d'une grande structure de verre étincelante pour atterrir dans une salle immense dont les murs sont fait d'un mélange harmonieux de béton, de verre et d'acier, les salles et les couloirs semblent infinis, pourtant, les Personnages semblent être attirés dans une certaine direction (ils devront pour cela rater leur jet d'EGO) et finissent par entrer, après des heures de marche, dans une grande salle contenant un arbre de la taille d'un immeuble, cet arbre irradie une douche lumière qui rassure les Personnages. Au bout d'un moment, l'arbre semble trembler et être pris de spasmes, le tronc s'ouvre pour libérer une créature de lumière de forme féminine à la beauté éblouissante, il s'agit d'une manifestation de Malkuth. Les Personnages devront réussir un jet d'EGO pour ne pas être totalement subjugués par l'apparition. Elle regardera chacun des Personnages longuement, comme si elle lisait en eux, puis, elle s'adressera finalement à eux :

« Vous êtes venus de loin mes enfants, vous avez surmonté bien des périples et obstacles pour vous rendre jusqu'ici. Vous êtes encore jeunes et ignorants et je vois que vous n'êtes pas encore prêt pour Le Long Voyage (l'Eveil), mais vous le serez bientôt, qu'importe la Voix que vous aurez choisit ; soyez libre ».

Si les Personnages la questionnent sur sa nature ou bien sur l'endroit où ils se trouvent, la femme de lumière n'aura que des réponses évasives et sibyllines, elle leur répondra simplement qu'ils peuvent les considérer comme leur Mère et qu'elle a créé le monde dans lequel ils vivent.

Elle finira par regagner le creux de l'arbre immense qui refermera ses racines sur elle. Les Personnages sont seuls. Ils peuvent décider de rester ou de rebrousser chemin vers la grande structure de verre qui leur a servi de portail. S'il décide de rester, leur Equilibre mental baissera d'un point par heure jusqu'à un maximum de -50. Ils n'y a pas grand-chose à voir, les salles sont trop vastes pour être fouillées et le bâtiment semble infini.

RETOUR AU LABORATOIRE :

Lorsque les Personnages sortent de la sphère, il ne s'est écoulé que quelques secondes.

Le Dr. Chamberlain les attend, toute souriante, leur disant que ce qui a été dit à été dit pour eux seuls.

Elle sera encline à leur faire visiter l'usine et pourra leur expliquer certaines choses si les Personnages l'interrogent.

Concernant les disparitions, elle expliquera que les « *Revenants* » font partis des sujets tests du lot C-23, une grande majorité n'a pas réagi au médicament, il y a eut quelque décès et 25% des sujets ont réagi de manière positive au C-23, ce qui leur a permis de voir et d'aller au-delà de notre monde. Environ la moitié des sujets positifs n'ont pas réussi à revenir et la moitié de ceux qui sont revenus sont dans un coma prolongé.

Si on lui demande où est-ce qu'ils sont aller, elle répondra qu'elle n'en sait trop rien, si ce n'est qu'il s'agit d'une dimension parallèle à la notre et qu'elle est également peuplée d'êtres humains et d'autres créatures, comme les espèces d'insecte-machines qu'ils ont vu dans les sous-sols.

Elle leur dira également qu'elle aimerait analyser la version du C-23 pervertie par WinTek, elle pourra peut-être trouver un traitement.

Si les Personnages lui posent d'autres questions, elle leur répondra simplement qu'il faudra s'adresser directement à Edwards Grant et que seul lui possède les réponses. Le Dr. Chamberlain leur dira qu'ils peuvent trouver Grant à l'ancienne demeure du Clan MacGriff.

ENTRETIEN AVEC GRANT :

Une voiture amène les Personnage jusque devant la vieille demeure, bizarrement, les golems n'attaqueront pas les Personnages et les laisseront passer. Grant les attendra derrière son bureau, d'un air stoïque. A son contact, les Personnages seront comme hypnotiser et charmer par cet homme.

Grant répondra à toutes les questions des Personnages mais les laissera volontairement dans le vague, il expliquera que la drogue était destiné à montrer à l'humanité ce que l'on veut lui dissimuler, qu'elle n'est pas parfaite loin de là mais qu'ils sont sur la bonne voie, s'il est interrogé sur les disparitions ou les morts, il répondra seulement que les grandes causes demandent toujours des sacrifices. C'est un petit prix à payer pour permettre au plus grand nombre de voir la vérité.

Il pourra également parler de Métropolis et de l'Enfer et expliquera que ses lieux existent au-delà de l'espace et du temps et qu'il est de son devoir d'aider l'homme à se libérer de ses entraves.

Durant la conversation, les Personnages pourront mentionner le sort d'Ashley, si ce n'est pas le cas, Grant sentira un trouble chez l'un des Personnages (celui qui est lié à Ashley) et lui dira qu'elle se trouve en Enfer.

Il lui demandera alors ce qu'il sera prêt à faire pour aller la sauver. S'il est prêt à donner sa vie pour sauver la sienne. Suivant sa réponse, Grant sourira et décrochera la « *Lame des Oubliés* » du mur.

ENTRAÎNEMENT HORS DU TEMPS ET DE L'ESPACE :

Grant proposera au Personnage lié à Ashley de l'entraîner à se servir de la « *Lame* » et créera une zone où le temps s'écoule différemment de la Réalité, suivant le temps qu'il souhaite passer à s'entraîner, chaque heure passé avec Grant équivaldra à un an. Pour les autres Personnages, la perception du temps restera inchangée.

Lors de la première année d'entraînement, le Personnage obtient le niveau de maîtrise **Novice** dans l'art martial **Escrime** et aura les techniques et les bases suivantes :

Techniques d'Escrime	Bases
Coup d'estoc	9
Coup tranchant	12
Feinte	6
Parade	9

Il gagnera 3 points par année d'entraînement supplémentaire qu'il répartira librement dans ces techniques. Les scores de ces techniques ne pourront pas dépasser le score de sa caractéristique AGL. Le Personnage peut rester autant de temps qui le désire mais vieillira d'un an par heure.

Une fois l'entraînement terminé, le Personnage revient avec Grant dans son propre Espace/ Temps avec la pleine maîtrise de la « *Lame* ».

BALLADE EN ENFER...

Les Personnages sont enfin prêts et ouvrent le passage vers l'Enfer. Ils débarquent dans ce qui semble être un réseau de cavernes souterraines, l'éclairage est rendu par des torches incrustées dans des cranes humains installées sur les murs tout les cinq mètres, ce qui permet de maintenir une certaine visibilité, mais qui fera subir tout de même un malus de -3 à tous les jets des Personnages relatifs à la vision. Les seuls sons qu'ils peuvent entendre sont les échos de leurs propres pas qui résonnent dans ces immenses couloirs. Durant leur progression, la roche nue fait place à des murs de brique et de béton poussiéreux et attaqués par une moisissure qui semble vivante.

Les Personnages pourront être guidée par la « *Lame* », elle vibre et irradie de plus en plus au fur et à mesure qu'ils approchent du purgatoire.

LES PIÈGES DE RAZIEL :

A partir du moment où ils pénétreront en Enfer, Razielle sera automatiquement averti de leur présence, et, connaissant les faiblesses et sombres secrets de chaque Personnage, il leur préparera des pièges bien personnels et mortels. Utilisez les faiblesses des Personnages à votre avantage et concocter des pièges particulièrement fourbes.

Pour échapper à ces pièges, les Personnages devront réussir un jet d'EGO avec une marge d'au moins 10, sinon, ils penseront que ces apparitions sont bien réelles et elles seront alors en mesure de les blesser voir de les tuer.

LE PURGATOIRE D'ASHLEY PHELBS :

Même si elle ne se sent coupable de rien, Ashley est maintenant torturée par Raziel, c'est le lot de consolation du Népharite depuis que les Personnages ont mis à mal ses plans et ne considère Ashley que comme un jouet, rien de plus.

Chaque jour, Ashley revit les circonstances de son enlèvement (cf. Historique page 18), elle se réveille après s'être assoupie dans la bibliothèque de la faculté de médecine de Baltimore, elle rentre chez elle et est kidnappée par des membres de l'Ordo Fratis Mortis ; lorsqu'elle reprend conscience, elle est allongée nue, solidement sanglée et bâillonnée sur une table en fer dans ce qu'il semble être une salle d'opération crasseuse éclairée aux néons.

La table se trouve au centre d'un grand cercle de protection orné de symboles ésotériques dessinés avec du sang. L'odeur de cette pièce est particulièrement abominable. Trois hommes habillés en chirurgiens font leur apparition, il s'agit de trois anciens camarades d'Ashley, dont un de ses anciens amants. Ils n'ont rien à voir avec la secte des adorateurs de Marbas, Raziel se sert de ses souvenirs et utilise des personnes en qui elle avait confiance ou aimée pour lui infliger un maximum de souffrance. Elle est tout d'abord violée, battue, insultée puis torturée par ses ravisseurs.

Puis, les cinq membres du commando d'Oroboros font irruption, mais au lieu de la sauver, ils se joignent aux cultistes et violent à leurs tours la jeune femme. Les membres du commando ont tous le visage de Dale Harper. Après les viols, les coups et les insultes, elle est lentement découpée vivante à



l'aide d'instruments chirurgicaux d'un autre âge, le tout sous les ricanements obscènes de ses tortionnaires. Puis elle meurt et se réveille à nouveau dans la bibliothèque de la faculté et revit les événements encore et encore. Depuis qu'elle est dans ce purgatoire, Ashley a vu son Equilibre mental baisser de 20 points et a développé les faiblesses **Faible estime de soi** et **Soumise**, elle s'est débarrassé de son **Blocage mental** mais depuis est sujette à de violents cauchemars.

Son score d'EGO a également baissé de 2 points. Elle commence vraiment à croire que c'est une incapable et qu'elle mérite ce traitement cruel.

Lorsque les Personnages pénètrent dans la salle d'opération, Ashley est en train d'être violée par un des membres du commando. Les trois ravisseurs et les cinq commandos sont présents, prêts à se battre pour conserver leur proie.

Ashley est dans un triste état, elle a déjà subit 2 BS au visage et 2 BL à l'abdomen. Ses yeux remplis de larmes supplient les Personnages de la sauver.

AFFRONTER LE NÉPHARITE :

Les Personnages ont un sérieux avantage puisqu'ils possèdent une des « **Lames des Oubliés** », ce qui poussera Raziel à agir avec une extrême prudence lors du combat ; des câbles et chaînes sortiront des murs et immobiliseront les autres membres du groupe, les entraves ayant une Force de 25, Raziel pourra alors se concentrer uniquement sur le porteur de la Lame et l'affrontera en duel. Une fois le Népharite vaincu et Ashley délivrée, les Personnages pourront enfin regagner l'Illusion.

Ils peuvent également essayer de prendre la fuite sans affronter Raziel, mais seront alors marqués à jamais par le Népharite qui les poursuivra sans relâche. Ils gagneront tous en fin de scénario la faiblesse **Ennemi mortel** à 10 points.

BLITZKRIEG

De retour chez Grant, ce dernier regarde par la fenêtre et contemple un nuage de fumée au loin.

Les Personnages perçoivent l'écho de plusieurs explosions ainsi que le bruit d'un hélicoptère Blackhawk en approche. Il s'agit d'un commando de 10 « **Black Ops** », une section d'élite de l'armée américaine envoyée par Crowley depuis la base de Menwith Hill en Angleterre grâce à ses connections avec la CIA et l'armée américaine pour détruire totalement les laboratoires de Grant Industrie et effacer toutes traces de « **la Clé** ». Ils ont également pour mission d'éliminer tous les témoins. Grant dira simplement aux Personnages que les vaccins pour les différentes qu'il a conçu ce trouvent aux laboratoires, dans une réserve cryogénique, le Dr. Chamberlain sait où cela se trouve. Il leur dira également que ses travaux ne doivent pas tomber entre les mains de leurs ennemis ou bien tous ses espoirs pour libérer l'Humanité n'aura été que peine perdue. Grant restera pour couvrir les Personnages et veillera sur Ashley.

Il les téléportera aux laboratoires, déjà investis par une vingtaine de commandos « **Black Ops** ».

ASSAUT SUR LE LABORATOIRE :

A peine arrivés, les Personnages tombent sur les cadavres de trois scientifiques de Grant Industrie. Des bruits d'armes automatiques et des cris résonnent dans tous le bâtiment, ils trouveront même des charges explosives accrochées aux murs des différents étages de l'édifice, programmées pour exploser dans 15 minutes.

Retrouver Chamberlain et éviter la confrontation sera impossible, les Personnages tomberont forcément sur des groupe de deux à quatre soldats où qu'ils aillent.

Cette dernière partie risque de poser des problèmes aux Personnages, leurs assaillants étant nombreux et expérimentés. Pour corser le tout, ils ont un temps limité pour retrouver le Dr. Chamberlain ; ils n'ont que 15 minutes, en tout et pour tout pour la retrouver et la faire sortir du bâtiment avant que les « *Black Ops* » ne fassent tout sauter.

Les Personnages finissent par retrouver le Dr. Chamberlain cachée sous son bureau, elle les conduira à la salle cryogénique où ce trouvent les vaccins et proposera son aide. Emily Chamberlain ne désire que continuer ses recherches afin de libérer l'Humanité, qu'importe de savoir pour qui elle travaille, elle pourra s'avérer d'une aide précieuse durant le dernier acte de la campagne afin de créer un vaccin qui permettra d'annuler les effets du médicament de WinTek et guérir toutes les personnes contaminées. Si elle est tuée à la fin de cette aventure, le vaccin ne sera pas créé et les morts se compteront par milliers. Chamberlain propose aux Personnages d'utiliser sa voiture pour quitter les lieux, c'est une Honda Civic bleue qui se trouve sur le parking prêt de l'entrée du bâtiment.

Une fois sortis du laboratoire, ils verront à une centaine de mètres un hélicoptère embarquer les commandos restant, le pilote repèrera les Personnages lorsqu'ils s'approcheront trop près de la voiture et engagera immédiatement le combat.

Les Personnages pourront s'abriter momentanément derrière des voitures, mais sans armes lourdes ils n'ont aucune chance contre l'hélicoptère.

Si vous vous sentez d'une âme généreuse, ils peuvent trouver un lance-roquette M136 LAWS sur un cadavre de soldat et l'utiliser contre l'engin.

Ils devront également s'éloigner assez vite pour éviter d'être pris dans le rayon de l'explosion.

Ils pourront retourner chez Grant en utilisant la voiture du Dr. Chamberlain, sa demeure est encore debout, l'hélicoptère s'est crashé dans un champ à côté. Ashley est toujours inconsciente.

DE MAL EN PIS... :

Une fois à l'abri, les Personnages peuvent avoir la présence d'esprit de recontacter Turner.

Ce dernier leur expliquera qu'une sorte de virus très contagieux semble s'être répandu à New York et plus de 40% de la population de Manhattan est touchée. C'est la panique, Turner a besoin d'eux. En fait, il s'agit des agents de WinTek qui ont contaminé l'eau potable de l'île avec le C-23 altéré.

Si le Dr. Chamberlain est vivante elle proposera de venir avec les Personnages et s'occupera de produire un antidote, Grant pouvant les téléporter jusqu'à New York sans éveiller les soupçons des agents de Netzach. Grant pourra s'avérer être un allier puissant pour l'organisation si les Personnages restent en bon terme avec lui.

Sur place, une ultime et périlleuse mission les attend : abattre Crowley et ses Lictors et mettre fin à sa machination une fois pour toute.

HÉLICOPTÈRE UH-60 BLACKHAWK

Type : combat

Equipage : 2 + 8 passagers

Niveau de vitesse : 300 km/h

Accélération/ Décélération : +2

Maniabilité : +2 (compétence du pilote : 15)

Protection : 5 points

Autonomie : 800 km

Résistance aux dommages :

4 Dommages Légers (DL) = 1 Dommage Moyen

3 Dommages Moyens (DM) = 1 Dommage Grave

3 Dommages Graves (DG) = Détruit

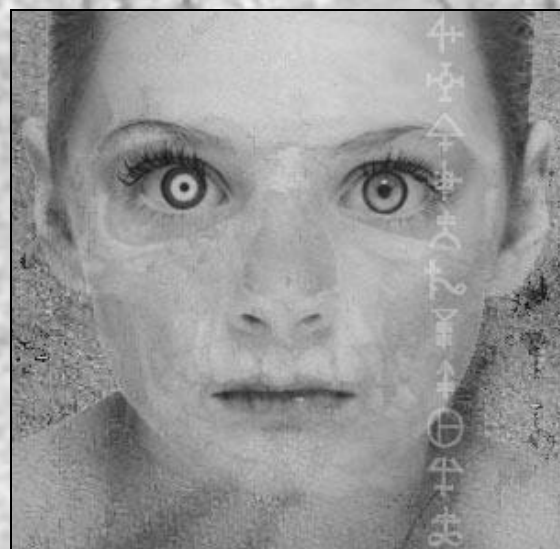
Armement :

1 Canon vulcain 7,62mm (+2) (rafale de 2D10/ round)

40 Mini roquettes 40mm (+6) (rafale de 1D10/ 2 rounds)

Localisations	Résultat du D20	Malus de visée	Blindage
Carlingue	1-10	-2	=Protection
Rotor principal	11-13	-4	=Protection
Rotor arrière	14	-8	=Protection
Cockpit	15-17	-5	
Pilote/ passagers	18	-8	=Protection
Moteur	19-20	-8	=Protection

DOM	Véhicules	Blessures	Malus	Modificateur
1 à 6	DL	BL		
7 à 11	DM	BG	-2	-10 km/h par DM Si + de 1 DG,
12 à 16	DG	BM	-5	Accélération/ Décélération divisé par 2
17 et +	Détruit	3 BM		Le véhicule est détruit



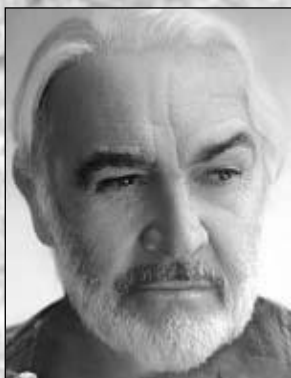
EXPÉRIENCE ET POINTS DE DESTIN :

Les Joueurs gagneront chacun 4 points d'Expérience, ainsi que 0 et 3 points d'Expérience supplémentaires selon l'interprétation de leurs Personnages. Ce critère restant à l'entière discrétion du Meneur de jeu.

Ils gagneront également entre 2 et 5 points de Destin chacun en fin de scénario suivant les actions de leur Personnage.

PERSONNAGES NON- JOUEURS

Edwards Grant MacGriff



HISTORIQUE :

Edwards Grant MacGriff est né en 1527 et est le dernier représentant vivant de la lignée du Clan des McGriff. Il commença à arpenter la Voix de la Lumière à la fin du 16^{ème} siècle et étudia, comme l'avaient fait ses pères avant lui, l'Alchimie.

Aux files des années, il découvrit les merveilles et les horreurs que cachent l'Illusion et pris conscience de l'importance d'un éveil massif de l'Humanité. Dans les années 1750 il eut mal à partir avec des créatures de l'Enfer et notamment contre des Népharites et des Razides servant Thaumiel, c'est à cette époque qu'il récupéra l'une des « *Lames des Oubliés* » (cf. encadré page 40). Les serviteurs des Anges de la Mort cherchant un moyen de mettre la main sur ces artefacts.

Au début du 20^{ème} siècle, il finit par attirer l'attention de Malkuth avec qui il s'associa, l'Archonte l'aïda à fonder et financer son entreprise en 1964 et devint une filiale de l'Institut Bergstrom quelques années plus tard. Le travail de Grant est simple, trouver un moyen d'éveiller et de libérer des chaînes de l'Illusion le plus d'Humains possibles. Il se passionne pour la littérature, la poésie et l'histoire. Ces dernières années, il passe le plus clair de son temps à méditer dans l'ancienne demeure familiale du Clan McGriff qui est gardée par quatre golems d'argile de sa création.

Il lui reste cependant encore beaucoup de chemin à parcourir avant d'atteindre l'Eveille.

PERSONNALITÉ :

Grant est un homme calme, distant et imperturbable. Il évite de trop fréquenter les êtres humains pour ne pas les déstabiliser et a recouru à l'informatique ou encore la magie pour faire passer des messages.

Il ne fait pas totalement confiance à Malkuth et a d'ailleurs ralenti volontairement le développement de tous les projets de son laboratoire et développe des antidotes pour chacune des drogues qu'il fabrique.

APPARENCE :

Il a stoppé son processus de vieillissement pour se stabiliser à celui d'un homme d'âge mur ayant les cheveux et une barbe poivre-et-sel mais possédant cependant un charisme et un magnétisme très élevé. Il a le regard dans le vague, tourné vers le lointain et esquisse constamment un léger sourire en coin.

INDICATION POUR LE MENEUR DE JEU :

Prenez un air mystérieux et jovial. Ayez un regard énigmatique lorsque l'on s'adresse à vous et que l'on vous pose une question.

Essayez de placer une citation d'un grand écrivain Anglais convenant bien à la situation dès que vous en avez l'occasion.

EDWARDS GRANT MACGRIFF

FOR	38	EGO	25
CON	31	CHA	30
AGL	25	PER	22
APP	12	EDU	24

AGE : 440 ans (paraît avoir la soixantaine)

TAILLE : 1m88

POIDS : 90 kg

SENS : peut voir au-delà de l'Illusion. Perçoit les auras magiques entourant les personnes ou les objets

COMMUNICATION : Orale et télépathie

ACTIONS : 4

BONUS D'INITIATIVE : +13

BONUS AUX DOMMAGES : +8

CAPACITÉ DE MOUVEMENT : 12m/ Round (peut manipuler le temps et l'espace)

RÉSISTANCE AUX BLESSURES :

9BS = 1BL

8BL = 1BG

6BG = 1BM

Peut subir 3 BM avant de mourir

END : illimitée

EQUILIBRE MENTAL : +405

FACULTÉS : peut altérer le temps et l'espace comme un être humain ayant un EM de +/-400, Télépathie, Jeunesse éternelle. N'as plus besoin d'eau, de nourriture ou de sommeil.

AVANTAGES : Conscience corporelle, Conscience accrue, Empathie instinctive, Sens de la Magie

TALENTS : Athlétisme 30, Discrétion 25, Esquiver 20, Empathie 30, Rechercher 30, Séduction 35, Vigilance 25

COMPÉTENCES GÉNÉRALES : Persuasion 28, Psychologie 25

CONNAISSANCES : Allemand 20, Culture générale 30, Espagnole 20, Français 20, Informatique 15, Poisons et drogues 25, Occultisme 30, Réseau de contact (milieu pharmaceutique 30, Occultistes 30)

CONNAISSANCES UNIVERSITAIRES :

Archéologie 30, Chimie 30, Grec 20, Histoire 40, Latin 25, Littérature 40, Philosophie 40

COMPÉTENCES DE COMBAT : Armes à feu 15, Corps à corps 30, Escrime (Coup d'estoc 30, Coup tranchant 30, Feinte 21, Parade 30)

CONNAISSANCES OCCULTES : Alchimie 40, Connaissance de l'Espace et du Temps 40 (possède tous les sorts dont le niveau de connaissance est inférieur à 30)

ARMEMENT : Epée du Clan MacGriff (-2)

DOMICILE : demeure du Clan McGriff, Sainte-Victoria, Ecosse

Dr. Emily Chamberlain



HISTORIQUE :

Né à Oxford, elle se passionne très vite pour les sciences et la recherche. Elle décroche avec 2 ans d'avance son diplôme de chimie et est sollicitée par de nombreux laboratoires

pharmaceutiques à travers le monde. Elle finit par attirer l'attention d'Edwards Grant qui la recrute en personne en 1999. Il la mit au courant de son projet pour éveiller l'humanité. Depuis, elle ne travaille plus que dans ce but.

PERSONNALITÉ :

Elle ne cherche que le moyen de libérer l'Humanité de ses chaînes par n'importe quel moyen et ne recule devant aucun sacrifice.

APPARENCE :

C'est est une jolie femme brune âgée de 30 ans.

INDICATION POUR LE MENEUR DE JEU :

Restez concentrer sur votre but, rien ne doit vous détourner de vos objectifs.

DR. EMILY CHAMBERLAIN			
FOR	10	EGO	17
CON	11	CHA	13
AGL	12	PER	10
APP	15	EDU	18

AGE : 30 ans

TAILLE : 1m67

POIDS : 55 kg

SENS : normaux

COMMUNICATION : orale

ACTIONS : 2

BONUS D'INITIATIVE : +0

BONUS AUX DOMMAGES : +0

CAPACITÉ DE MOUVEMENT : 7m/ Round

RÉSISTANCE AUX BLESSURES :

4BS = 1BL □ □ □ □

3BL = 1BG □ □ □

3BG = 1BM □ □ □

END : 80

SOMBRES SECRETS : Responsable d'expérimentations médicales

EQUILIBRE MENTAL : +0

FAIBLESSES : Obsession (libérer l'Humanité)

AVANTAGES : Bonne réputation

TALENTS : Athlétisme 11, Discrétion 8, Empathie 16, Esquiver 12, Rechercher 16, Séduction 14

CONNAISSANCES : Informatique 12, Poisons et drogues 18, Réseau de contact (milieu pharmaceutique) 16

CONNAISSANCES UNIVERSITAIRES : Biologie 20, Chimie 20, Médecine 18

COMPÉTENCES DE COMBAT : Armes à feu 8, Corps à corps 8

DOMICILE : Sainte-Victoria, Ecosse

Raziel

HISTORIQUE :

Raziel sert fidèlement les intérêts de Nathaniel, le Prince Népharite de l'Ange de La Mort Nahemoth, depuis des siècles.

Il vise à renverser Nahemoth afin

de voir Nathaniel monter sur le trône et remplacer l'Ange de La Mort et rêve de plonger le monde dans une apathie totale.

Sous les traits d'Albert Brüm, le vaisseau lui servant de moyen de transport dans l'Elysée, Raziel fut contacté par Crowley en personne qui lui proposa un marché (cf. le projet « *Red Dawn* » page 27), il accepta, trop content d'infliger à Malkuth un coup sévère.

Il se mit à collaborer avec Crowley en échange de son soutien lors de la rébellion des Népharites pour renverser les Anges de La Mort.

Mais Raziel pense que Crowley ne respectera pas ses engagements, les Lictes sont sournois et ne tiennent pas leurs promesses, c'est pour cela qu'il n'hésitera pas à le trahir le moment venu.

Raziel est également responsable de l'enlèvement d'Ashley Phelbs qu'il retient prisonnière dans un purgatoire réalisé par ses soins en Enfer.

PERSONNALITÉ :

Raziel est comme tous les Népharites ; c'est une créature intelligente et sadique dont la cruauté n'a pas de limite.

Il prend son rôle de bourreau très à cœur et cherche toujours la torture qui correspond le mieux à chacune de ses victimes.

APPARENCE :

Raziel ressemble à une parodie d'être humain ; il est horriblement maigre et décharné, ses paupières ainsi que les lèvres supérieures et inférieures ont été découpés grossièrement avec un objet tranchant et ses grands yeux jaunes sont injectés de sang.

Son visage et son corps tout entier est recouvert de balafres et de coupures laissant apparaître sa chair purulente, sa peau brunâtre est transpercée par les lanières de cuire de son corset et ses bras sont entourés de fils de fer barbelés entrelacés de chaînes en acier. Il porte deux gants d'acier fusionnés avec la peau de ses mains, ce terminant par des griffes acérées.

Raziel porte une logue toge de cuire brun limée et sale à laquelle sont attachés divers instruments tranchants rouillés et souillés de sang. Il claqué sinistrement des dents lorsqu'il parle.

INDICATION POUR LE MENEUR DE JEU :

Frottez-vous les mains lorsque se présente à vous une nouvelle victime, ricanez constamment comme un illuminé en claquant des dents.



RAZIEL			
FOR	43	EGO	25
CON	41	CHA	15
AGL	30	PER	11
APP	3	EDU	19

MOD. AU JET DE TERREUR : -5

TAILLE : 2m10

POIDS : 90 kg

SENS : normaux. Peut percevoir les auras et évaluer l'Equilibre mental d'un individu

COMMUNICATION : parle toutes les langues humaines. Télépathie

ACTIONS : 5

BONUS D'INITIATIVE : +18

BONUS AUX DOMMAGES : +9

CAPACITÉ DE MOUVEMENT : 15m/ Round

RÉSISTANCE AUX BLESSURES :

10BS = 1BL

9BL = 1BG

7BG = 1BM

Peut subir 2 BM avant de mourir

END : 188

FACULTÉS : Télépathie. Peut lire dans la mémoire et les sentiments des êtres humains.

Peut altérer le Temps et l'Espace comme le ferait un être humain doté d'un EM de +/-300.

Peut modifier son apparence, augmenter ou diminuer sa taille jusqu'au double ou la moitié de ses mensurations initiales.

Contrôle tous ceux dont l'EM est compris entre -50 et -100 (un jet d'EGO dont la marge de réussite doit être supérieur au jet d'EGO de Raziël est exigé afin d'échapper à son contrôle).

Peut prendre possession d'un corps humain dans l'Elysée et en prendre totalement le contrôle sans avoir à quitter l'Enfer. La victime devant réussir un jet d'EGO en obtenant une meilleure marge de réussite que le jet de compétence du Népharite pour échapper à la possession.

TALENTS : Athlétisme 25, Discrétion 25, Esquiver 25, Empathie 30, Rechercher 20, Vigilance 30

COMPÉTENCES GÉNÉRALES : Interroger (torture) 50, Psychologie 30

CONNAISSANCES : Poisons et drogues 25

CONNAISSANCES UNIVERSITAIRES :

Biologie 25, Chimie 30, Chirurgie 30, Médecine 30

COMPÉTENCES DE COMBAT : Armes à feu 15, Armes lourdes 15, Corps à corps (fouets et chaînes) 30, Escrime (Coup d'estoc 20, Coup tranchant 20, Feinte 18, Parade 20)

CONNAISSANCES OCCULTES : connaissance de la Mort 30 (possède tous les sorts dont le niveau de connaissance est inférieur à 20), Possession 30

ART TÉNÉBREUX : 20

ARMEMENT : deux fléaux d'armes (-1)/ Griffes d'acier (-6)

DOMICILE : Enfer ou Purgatoire

Ashley Phelbs



HISTORIQUE :

Ashley a été enlevé à Washington par Raziël, un Népharite de Nahemoth.

Il la retient en Enfer où elle revit plusieurs fois par jour sa mise à mort. Peu à peu, Raziël a brisé sa volonté et en a fait une victime soumise.

PERSONNALITÉ :

Ashley est perturbée et a perdu ses repères. Ses jours d'enfermement dans son purgatoire lui ont fait perdre 2 points en EGO.

APPARENCE :

Ashley est grande et mince, elle a des cheveux bruns ainsi que de très beaux yeux verts remplis de désespoir et de terreur. Son corps et son visage sont couverts de marques de coups.

INDICATION POUR LE MENEUR DE JEU :

Ne vous faites pas remarquer, vous êtes une moins que rien. Soyez soumise et suivez les ordres des hommes forts sans discuter.

ASHLEY PHELBS			
FOR	9	EGO	13
CON	8	CHA	15
AGL	12	PER	12
APP	16	EDU	16

AGE : 26 ans

TAILLE : 1m70

POIDS : 58 kg

SENS : normaux

COMMUNICATION : orale

ACTIONS : 2

BONUS D'INITIATIVE : +0

BONUS AUX DOMMAGES : +0

CAPACITÉ DE MOUVEMENT : 7m/ Round

RÉSISTANCE AUX BLESSURES :

4BS = 1BL (a subit 2 BS)

3BL = 1BG (a subit 2 BL)

2BG = 1BM

END : 67

EQUILIBRE MENTAL : -10

FAIBLESSES : Cauchemar (tortures du purgatoire)

Faible estime de soi, Médium involontaire, Soumise

AVANTAGES : Amitié des animaux, Indulgence,

Instinct maternel, Souplesse culturelle

TALENTS : Athlétisme 11, Discrétion 15, Empathie 16, Esquiver 12, Rechercher 14, Séduction 14, Vigilance 12

COMPÉTENCES GÉNÉRALES : Psychologie 15

CONNAISSANCES : Culture générale 15,

Espagnole 13, Informatique 13, Poisons et drogue

16, Premiers soins 17, Recueil d'informations 12

CONNAISSANCES UNIVERSITAIRES :

Biologie 14, Chimie 14, Chirurgie 16, Criminologie

14, Droit : 12, Médecine 16

COMPÉTENCES DE COMBAT : Armes à feu 10, Corps à corps 12

DOMICILE : Purgatoire

Les créatures du purgatoire d'Ashley



HISTORIQUE :

Ce sont les créatures créés par Raziel pour tourmenter Ashley dans son purgatoire. Il y a trois hommes habillés en chirurgiens et cinq hommes habillés en uniformes militaires noirs.

Les caractéristiques de ces créatures peuvent être

utilisées pour toute autre créature rencontrée en Enfer ayant un rapport avec le passé des Personnages (cf. « *Les pièges de Raziel* » page 41).

PERSONNALITÉ :

Ils ne sont là que pour violer, torturer et tuer Ashley des pires façons qui soient encore et encore.

APPARENCE :

Les trois chirurgiens ont revêtu l'apparence de trois anciens camarades de faculté en qui elle avait confiance. Les cinq membres du commando ont tous l'apparence de Dale Harper.

Les traits de leurs visages ont été pervertis, leur peau est livide et leurs yeux sont blancs luisants. Ils esquissent tous un sourire malsain et pervers.

INDICATION POUR LE MENEUR DE JEU :

Jouez au chat et à la souris avec votre victime. Vous avez été créé dans le but de faire souffrir Ashley au maximum jusqu'à ce qu'elle se résigne et accepte cette torture.

LES CREATURES DU PURGATOIRE			
FOR	18	EGO	5
CON	18	CHA	6
AGL	18	PER	12
APP	6	EDU	13

MOD. AU JET DE TERREUR : +5

TAILLE : 1m80

POIDS : 80 kg

SENS : normaux

COMMUNICATION : orale

ACTIONS : 3

BONUS D'INITIATIVE : +6

BONUS AUX DOMMAGES : +4

CAPACITÉ DE MOUVEMENT : 9m/ Round

RÉSISTANCE AUX BLESSURES :

5BS = 1BL

4BL = 1BG

3BG = 1BM

END : 89

TALENTS : Athlétisme 15, Discrétion 12, Esquiver 16, Rechercher 14, Vigilance 15

COMPÉTENCES GÉNÉRALES : Psychologie 15

CONNAISSANCES UNIVERSITAIRES :

Chirurgie 20, Médecine 20

COMPÉTENCES DE COMBAT : Armes à feu 15, Corps à corps 18

ARMEMENT : H&K MP5K (+0)/ Scalpel rouillé (-6 + infection)/ Scie électrique (-2)/ Perceuse (-1)/

Seringue contaminée (la créature, sur un jet de Corps à corps réussit, injecte à la victime une dose de poison qui a les mêmes caractéristiques que l'arsenic, les effets du poison s'arrêteront lorsque la victime retournera dans l'Elysée)

DOMICILE : Purgatoire d'Ashley Phelbs ou Enfer

Les commandos Black Ops

HISTORIQUE :

Il s'agit de soldats américains en poste aux Royaumes unis.

Ils font partis d'une unité d'élite chargée des missions d'assassinat et de nettoyage pour le compte de l'armée américaine et de la



CIA. Ce sont, pour la plupart, des soldats au passé chargé qui ont déjà trempé dans des missions douteuses Grâce aux relations de Crowley au sein de l'armée et du gouvernement Américain, il a put envoyer trois hélicoptères contenant deux escouades de 15 hommes pour faire le ménage.

PERSONNALITÉ :

Ce sont des soldats professionnels qui obéissent aux ordres sans poser de question.

APPARENCE :

Ce sont des hommes grands et athlétiques âgés de 30 à 40 ans, d'apparence moyenne habillés en tenues de combat et masque à gaz.

INDICATION POUR LE MENEUR DE JEU :

Ne perdez pas votre temps à négocier, tirez et faites le ménage.

LES COMMANDOS BLACK OPS			
FOR	15	EGO	11
CON	16	CHA	11
AGL	16	PER	15
APP	11	EDU	11

MOD. AU JET D'EGO : -3

TAILLE : 1m85

POIDS : 80 kg

SENS : normaux

COMMUNICATION : orale

ACTIONS : 3

BONUS D'INITIATIVE : +4

BONUS AUX DOMMAGES : +3 (+6)*

CAPACITÉ DE MOUVEMENT : 8m/ Round

RÉSISTANCE AUX BLESSURES :

5BS = 1BL

4BL = 1BG

3BG = 1BM

END : 89

SOMBRES SECRETS : Criminel de guerre

EQUILIBRE MENTAL : -25

TALENTS : Athlétisme 16, Escalader 16, Discrétion 15, Esquiver 16, Natation 16, Rechercher 15, Vigilance 15

CONNAISSANCES : Démolition 14, Electronique 13, Informatique 13, Piloter hélicoptère 15, Premiers soins 14, Systèmes de sécurité 14
COMPÉTENCES DE COMBAT : Armes à feu 16, Armes lourdes 15, Close combat* (Blocage 10, Chuter 12, Combat avec arme 15, Coup de pied 12, Coup de poing 15, Prise 10, Projection 10)
PROTECTION : gilet et casque en kevlar
ARMEMENT : H&K XM8 (+1)/ H&K USP (+1)/ M249 SAW (+1)/ Couteau de combat (-4)/ Lance-grenade 40mm (+6)/ M136 LAWS (+9)
DOMICILE : base militaire américaine de Menwith Hill, Angleterre

Les « Revenants »

HISTORIQUE :

Il s'agit des Personnes qui se sont retrouvés positives au lot C-23 et sorties du coma, c'est-à-dire Gwen, Liam, Duncan et Barbara.

Il s'agit d'humains ayant vécu une expérience surnaturelle et se sont retrouvés à Métropolis.

Ces caractéristiques peuvent servir pour tous les habitants de Sainte-Victoria.

PERSONNALITÉ :

Ils sont tous perturbés par leur expérience et souffre de cauchemars récurrents.

APPARENCE :

Il s'agit d'hommes et de femmes âgés de 23 à 56 ans d'apparence et corpulence moyenne.

INDICATION POUR LE MENEUR DE JEU :

Ne vous faites pas remarquer, vous êtes une moins que rien. Suivez les ordres des hommes forts sans discuter.

LES "REVENANTS"			
FOR	11	EGO	11
CON	14	CHA	11
AGL	11	PER	11
APP	11	EDU	12

MOD. AU JET D'EGO : -3

AGE : 23 à 56 ans

TAILLE : 1m55 à 1m80

POIDS : 56 à 95 kg

SENS : normaux

COMMUNICATION : orale

ACTIONS : 2

BONUS D'INITIATIVE : +0

BONUS AUX DOMMAGES : +1

CAPACITÉ DE MOUVEMENT : 7m/ Round

RÉSISTANCE AUX BLESSURES :

4BS = 1BL □ □ □ □

3BL = 1BG □ □ □

3BG = 1BM □ □ □

END : 83

SOMBRES SECRETS : Expérience surnaturelle

EQUILIBRE MENTAL : -20

TALENTS : Athlétisme 11, Empathie 12, Esquiver 11, Rechercher 13, Vigilance 12

CONNAISSANCES : Culture générale 13, Recueil d'informations 12

DOMICILE : Sainte-Victoria, Ecosse

Les golems gardiens

HISTORIQUE :

Ce sont quatre créatures d'argile créé par Edwards Grant grâce à ses connaissances en Alchimie pour garder sa demeure. Ils s'activent et attaquent dès que des intrus s'approchent des portes, ils reprennent leur position initiale lorsque les intrus s'éloignent à plus de 10 mètres de la porte.

PERSONNALITÉ :

Ils n'ont pas de personnalité, ce sont juste des outils. Ils ne sont là que pour garder les entrées de la demeure.

APPARENCE :

Ils ont un aspect humanoïde grossier sans visage défini. Lorsqu'ils sont détruits, ils se liquéfient et prennent l'aspect d'une bouillie visqueuse et malodorante.

INDICATION POUR LE MENEUR DE JEU :

Agissez comme une machine dont la fonction est de protéger les entrées, quoi qu'il vous en coûte.

LES GOLEMS GARDIENS			
FOR	50	EGO	4
CON	50	CHA	6
AGL	6	PER	22
APP	6	EDU	NA

MOD. AU JET DE TERREUR : +10

TAILLE : 1m90

POIDS : 200 kg

SENS : normaux

COMMUNICATION : aucune, ne peut comprendre que des ordres simples

ACTIONS : 2

BONUS D'INITIATIVE : -3

BONUS AUX DOMMAGES : +10

CAPACITÉ DE MOUVEMENT : 5m/ Round

RÉSISTANCE AUX BLESSURES :

11BS = 1BL □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

10BL = 1BG □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

8BG = 1BM □ □ □ □ □ □ □ □ □

END : illimitée

FACULTÉS : Invulnérabilité aux armes à feu (ne subit que la moitié des dommages normaux).

RESTRICTIONS : Sensibilité au feu et à l'acide, Esclave d'un symbole

TALENTS : Athlétisme 20, Vigilance 20

COMPÉTENCES DE COMBAT : Corps à corps 20

ARMEMENT : poings (-8)

DOMICILE : demeure du Clan MacGriff, Sainte-Victoria, Ecosse

Chapitre 6 : ...Là ou tout finira

9 HEURES AVANT LA FIN

Les Personnages se retrouvent instantanément propulsés à New York, au beau milieu de Central Park. Tout est calme, l'endroit est totalement désert. Les pouvoirs de Grant ont été altérés par le chaos et la puissante magie en œuvre ici et les Personnages ont fait, sans le savoir, un voyage dans le temps. Ils se retrouvent au soir du 4 décembre 2007, il est 21h, soit 9 heures avant le lancement des missiles au-dessus de la ville. Ils doivent maintenant rejoindre Turner qui se trouve au QG d'Oroboros.

QUARANTAINE :

Les Personnages sont désorientés, la ville semble être plongée dans un silence sinistre. Ils pourront trouver divers journaux dans des poubelles ou sur le sol datant du jour de leur départ racontant qu'une violente épidémie d'origine inconnue s'est déclarée sur l'île de Manhattan et que la loi martiale a été décrétée.

Tous les ponts et les accès ont été bloqués par l'armée et pour la sécurité de la population il est conseillé de rester chez soit.

Des véhicules blindés ainsi que des hélicoptères quadrillent la ville et ont

ordre d'arrêter toutes personnes se trouvant dehors passé 18 heures. Une partie de la population a été évacuée mais la grande majorité est restée prisonnière de l'île. En faite, quelques jours plus tôt, les agents de WinTek ont contaminé les réservoirs d'eau potable de la ville afin d'affecter le plus grand nombre possible avec la formule altérée de « *La Clé* ». Lorsque l'épidémie s'est déclarée, Crowley s'est arrangé pour avoir le contrôle et le commandement de l'opération et a décrété en quelques jours la quarantaine sur l'île. Il a envoyé des troupes bloquer les accès à Manhattan et a fait apparaître son porte-avion, l'USS Reliant prêt de l'île, qui est la base d'opération de l'armée.

La majorité des troupes sont des soldats tout à fait normaux, mais le personnel du porte-avion ainsi que ceux qui patrouillent dans la ville sont des Chiens de guerre ou des soldats fidèles à Crowley.

L'épidémie a grandement affaibli l'illusion, si bien que certaines créatures de Métropolis, comme des Frontaliers, des Zéloths ou encore des Azghouls, se baladent librement dans la cité et il est fort probable que les Personnages en rencontre. Il y a de grandes chances pour qu'ils croisent également la route d'une patrouille de 6 soldats en 4x4 blindé qui chercheront à les arrêter.

Si c'est le cas, ils seront transporté au Madison Square Garden, transformé pour l'occasion en grand centre de détention, ils seront transférés sur le Reliant dès que leur identité sera confirmée et seront directement envoyés au Palais de Netzach.

IMMEUBLE FRANKLIN ROOSEVELT :

Après 30 minutes de marche depuis le parc, les Personnages se retrouvent sur la 5^{ème} avenue, ils devront faire des jets de **Discrétion** afin de ne pas être repérés par les multiples patrouilles et les hélicoptères. Ils finissent par arriver et pénètrent dans le bâtiment.



Ils sont accueillis par Turner, son visage est fatigué, il est lui-même touché par le virus et lutte pour rester actif. Sullivan est également présent.

Turner leur expliquera qu'il s'est passé plusieurs jours depuis leur dernière

conversation téléphonique, la quarantaine a été décrétée et l'armée empêche quiconque de sortir de l'île. Il leur dira également que c'est l'Amiral Lyle P. Crowley qui dirige les opérations depuis un porte-avion situé proche des côtes de Manhattan. Turner leur parlera également de l'enquête sur la localisation du Silo 358, mais il a complètement perdu le contact avec l'équipe chargée de l'investigation. D'après leur dernier rapport, ils étaient en train de surveiller le siège de WinTek.

Si le docteur Chamberlain a accompagné les Personnages elle proposera ses services afin d'identifier le virus et trouver un traitement, dans le cas contraire, Turner pourra juste dire que les symptômes correspondent à une intense fatigue, suivit d'un coma prolongé et pour certains la mort, exactement comme en Argentine.

Turner proposera aux Personnages de s'équiper en conséquence et leur confiera une équipe de 4 agents qui les accompagneront. Ils pourront piocher dans l'armurerie du QG ce qu'ils désirent, restez tout de même raisonnables dans le choix de leur matériel.

LA TENTATION DE TURNER :

Les Personnages peuvent également parler de l'artefact qu'ils ont récupéré, ce qui intéressera grandement Turner, qui rêve de pouvoir ouvrir un portail sur l'Enfer et enfin délivrer sa bien-aimée. Ils peuvent également garder cette information pour eux, mais si Turner l'apprend, il sera tout pour obtenir la « **Lame** » et s'en servir, quitte à menacer ou à tuer les Personnages, son obsession et sa quête étant trop forte.

S'il parvient à se procurer la « **Lame** » d'une manière ou d'une autre, il l'utilisera tout de suite et partira en Enfer sans aucune préparation chercher Irène Shaw et mourra en essayant. Les Personnages ne le reverront plus jamais.

Les Personnages, en réussissant un jet de **Persuasion** avec une marge de réussite de 10 ou plus ou encore en faisant appel à Sullivan, pourront limiter les dégâts et arriveront à persuader Turner de ne pas utiliser la « **Lame** ». Du moins pour le moment.

LE SIÈGE DE WINTEK INC., NEW YORK :

Le siège de WinTek est assez facile à trouver, il faut juste que les Personnages arrivent à éviter les patrouilles de soldats qui quadrillent la ville.

Ils ont plusieurs choix :

- Y aller à pied, mais cela leur prendra en tout et pour tout 2 heures s'ils veulent être discret. Ils devront tout de même faire un jet de **Discrétion** pour ne pas être repérés. Ils peuvent également passer par les égouts se qui permettra de ne pas être repéré du tout.
- Y aller en voiture, et seront automatiquement repérés par une patrouille qui cherchera à les intercepter. L'affrontement sera inévitable.
- Y aller en hélicoptère, là encore ils seront repérés par une patrouille qui ouvrira le feu si les Personnages ne se posent pas. Leur hélicoptère n'est pas équipé pour le combat.

Le siège de WinTek est un imposant immeuble de 60 étages, l'accueil est vide et les portes sont fermées. Un jet de **Crochetage** avec une marge de 10 ou encore un jet de **Systèmes de sécurité** sera requis pour ouvrir la porte sans déclencher l'alarme. Un garde se cache derrière l'accueil, il s'agit d'un Serf servant Gustavson, son maître lui a ordonné de donner tous les renseignements que les Personnages lui demanderont (la localisation des Licateurs et le nombre des forces en présence). Il leur dira que tout le monde se trouve au 58^{ème}, dans les bureaux de la direction, où se trouve Peter Stevens ainsi que Simon Von Grüb et Neil Gustavson.

Ils sont en train de planifier la répartition du gaz avant de rejoindre le Silo 538 en Virginie. Le lancement est prévu pour 6h du matin. Le Serf est prêt à mourir mais accomplira sa mission coûte que coûte et donnera ces informations aux Personnages. Il y a également avec les trois Licateurs une quinzaine d'agent de WinTek armés de Colt M4A1. Stevens ne se rendra pas sans combattre. S'il subit trop de blessures, il cherchera à fuir et à rejoindre le Silo 538, là où Robert Benson les attend.

Les Personnages devraient pouvoir en venir à bout grâce à leur matériel et aux renforts qu'Oroboros leur a alloués.

TRAHISON :

Si les Personnages blessent suffisamment les Licateurs ou si la situation tourne à leur avantage, Simon Von Grüb et Neil Gustavson se révéleront et aideront les Personnages au dernier moment, quitte à tuer Stevens. Ils seront enclins à leur proposer un marché pour rester en vie et leur diront exactement comment aller au Silo, leur donneront tous les codes d'accès dont ils pourraient avoir besoin et les aideront à abattre Crowley, ou plutôt se servirent d'eux pour faire leur sale boulot.

Ils leur diront tous simplement que l'humanité a besoin d'eux, qu'ils sont leurs « gardiens » et qu'ils en ont assez d'être des pantins, mais ne révéleront pas leurs véritables buts, réduire les humains en esclavage. Ils leur diront que s'ils restent en vie, ils pourront reprendre la direction de WinTek et seront plus à même de détruire l'organisation de l'intérieur et pourront rendre aux Personnages leurs anciennes vies et même l'améliorer en jouant un petit jeu avec l'Illusion.

Tout ceci est vrai à quelques détails près, ils ne veulent juste qu'acquiescer plus de pouvoir et d'influence, ils aideront les Personnages tant que cela les arrangera.

Les Licateurs leurs apprendront également que l'équipe envoyée par Oroboros a été repérée et envoyée au Madison Square Garden et enfermés. Ils pourront utiliser, s'ils le veulent, un hélicoptère de combat posé sur le toit de l'immeuble. S'y rendre par la voie des airs sera le chemin le plus rapide et prendra environ 3h en comptant les rencontres et les combats aériens, mais en utilisant un hélicoptère de l'armée, ils ont moins de chance d'être remarqués.

PACTE AVEC LE DIABLE :

Les Personnages peuvent passer un marché avec les Licateurs, qu'ils honoreront et briseront quand le temps sera venu. Les Personnages peuvent également détruire les Licateurs après avoir eut ces informations mais ses derniers ne se laisseront pas faire et feront tout pour affaiblir les Personnages avant l'assaut final. S'ils passent un marché avec eux, les Licateurs leur rendront leurs vies et leurs identités, ils pourront revenir à leur ancien travail et même obtenir une meilleure situation financière, mais en contrepartie le souvenir de l'existence des deux Licateurs ainsi que l'intégralité de cette aventure sera effacé de leur mémoire.

Ils leur fourniront également les codes d'accès de lancement des missiles et les coordonnées de l'USS Reliant, ainsi qu'un moyen de brouiller les défenses magiques du navire qui ne détectera pas l'arrivée des missiles.

LE SILO 538

Il s'agit d'une ancienne base de lancement de l'armée abandonnée dans les années 70. Robert Benson, par le billet de Sheridan Weapons en a fait l'acquisition un peu avant le 11 Septembre. Il se compose de trois silos de missiles balistiques standards, le poste de commandement étant enfoui 2 niveaux au-dessous du sol. Il est déjà tard lorsque les Personnages arrivent et les alentours sont plongés dans l'obscurité. L'hélicoptère étant attendu, les gardes à l'entrée le laisse se poser sans problème. Après, ce sera aux Personnages de jouer.

Le complexe souterrain grouille de Gardes Noirs et de Chiens de guerre, l'extérieur n'étant surveillé que par une dizaine de soldats humains mais ayant une loyauté inébranlable envers Crowley. L'influence de Netzach à profondément transformé l'endroit, si bien que certaine partie du site glisse au-delà de l'Illusion ; les câbles qui couvrent les murs semblent vivants et palpitent en produisant des gerbes d'électricité bleutées et dans certaines parties du complexe les murs de béton font place à des grillages rouillés. Les ingénieurs et techniciens ont été lobotomisés et ont subi de terribles mutations.

NIVEAU ZÉRO, SITE DE LANCEMENT :

- 1) **Piste d'atterrissage pour hélicoptères** : c'est à cet endroit précis que les Personnages se posent.
- 2) **Accès principal** : une lourde porte blindée de 2 mètres d'épaisseur barre la route des Personnages. Il faut un code d'accès pour l'ouvrir. Une fois de l'autre côté, ils verront un ascenseur ainsi qu'un panneau d'information contenant les plans du Silo. L'ascenseur est verrouillé par un code d'accès. Les Personnages possèdent un code, mais Benson l'a changé et ils n'ont aucun moyen de connaître le nouveau code. L'entrée est gardée par 5 soldats.
- 3) **Silos à missiles** : il s'agit de trappe de 6 mètres de large et 2 mètres de profondeur, protégé par des portes en béton armé de

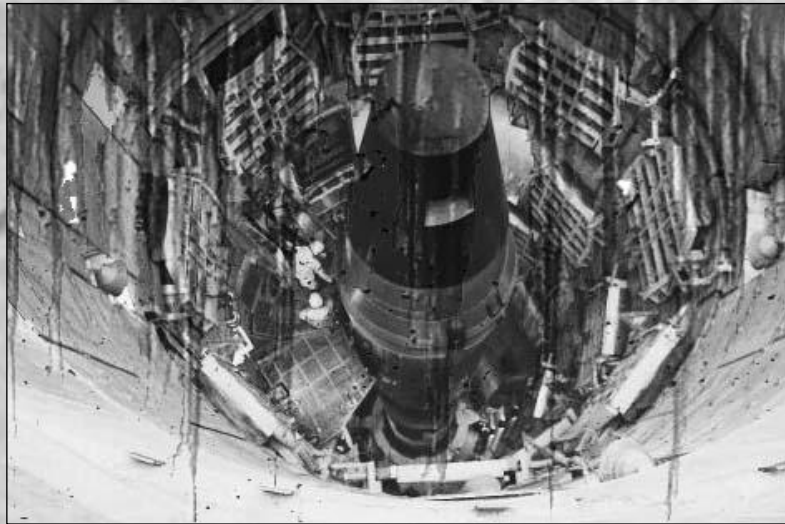
2,5 mètres d'épaisseur. C'est de là que les missiles vont être lancés.

- 4) **Tunnels de service** : il s'agit de trappe de 2 mètres de diamètre, verrouillée mais pas surveillée, menant à une échelle de 60 mètres de long permettant de descendre au niveau -6. Cette trappe permet aux techniciens d'accéder directement à la salle des ogives et au générateur principal.
- 5) **Périmètre de sécurité** : il s'agit d'un grillage de 8 mètres de haut électrifié et barbelé entouré de quatre miradors (5A), il y a un soldat armé d'un fusil à lunette M40A1 dans chacun d'eux.

NIVEAU -6, SALLE DES OGIVES :

Il s'agit d'une immense pièce de 100 mètres de long pour 60 mètres de large, le plafond se situant à

une hauteur de 15 mètres. Des gaines de câbles électriques couvrent la plupart des murs de béton. Il fait très froid, presque zéro degré Celsius, les ventilateurs qui maintiennent la température produisent un bruit assourdissant.



Ils pourront également entendre distinctement le vrombissement du générateur principal sous leurs pieds.

Il y a une dizaine de Chiens de guerre à ce niveau qui attaqueront à vue ou donneront l'alarme.

Les Personnages pourront trouver également une dizaine d'ingénieurs et de techniciens, transformés par l'influence de Netzach ; ils ont les yeux et la peau totalement brûlés et leur corps amaigri est couvert de plaques et de cloques, leur chair a en partie fusionnée avec des morceaux de métal et des câbles électriques. Ils n'ont plus aucune volonté et ne sont animés que par la puissance mentale de Benson depuis le poste de contrôle au niveau -2.

Ils ne se préoccupent pas de ce qui se passe à l'extérieur et ne font que leur travail. Le niveau est balayé par deux caméras à chaque extrémité.

- 6) **Entrepôt** : l'entrepôt occupe une grande partie du niveau. Il s'agit de conteneurs de gaz et d'ogives sur des chariots prêts à être envoyés, deux Chiens de guerre ainsi que trois techniciens s'affairent dans cette pièce.
- 7) **Bureau du chef de service** : il s'agit d'un petit bureau avec plusieurs étagères pouvant contenir plusieurs dossiers, comme les manifestes de la base.

Il est poussiéreux et n'a pas l'air d'avoir servi depuis des années. Il y a un jeu de clés permettant de déverrouiller les ascenseurs dans l'un des tiroirs du bureau.

- 8) **Monte-charge (haut)** : ce monte-charge permet aux ogives d'être envoyée directement au niveau -3 à la salle de lancement pour être montées sur les missiles. Il est gelé, verrouillé et surveillé par trois Chiens de guerre. Les clés sont dans le bureau du chef de service.
- 9) **Monte-charge (bas)** : comme pour l'autre monte-charge, celui-ci est également gelé, verrouillé et surveillé par trois Chiens de guerre, les clés sont également dans le bureau du chef de service. Il permet de se rendre au niveau -7, là où se trouve le générateur qui alimente tout le complexe en énergie. Le générateur est surveillé par trois Chiens de guerre. Les Personnages peuvent y descendre pour couper l'alimentation, mais des générateurs auxiliaires prendront immédiatement le relais à chaque niveau.
- 10) **Ascenseur du personnel** : cet ascenseur permet de rallier les niveaux -7 et -5. Il est verrouillé et surveillé par deux Chiens de guerre. Les clés se trouvent dans le bureau du chef de service.

NIVEAU -5, QUARTIER D'HABITATION :

Il s'agit d'un niveau d'habitation, c'est là que le personnel avait ses quartiers. L'endroit est sale et semble à l'abandon, pourtant, il y a cinq Chiens de guerre dans ce niveau. Ce niveau est également surveillé par deux caméras dans les couloirs.

- 11) **Dortoirs** : il s'agit de trois grandes pièces contenant une dizaine de lits. Les murs et le sol sont jonchés de débris et de crasse. Ces pièces semblent ne pas avoir été utilisées depuis très longtemps.
- 12) **Cuisine** : petite cuisine permettant de préparer le repas des soldats. Elle est également crasseuse, une forte odeur de moisissure sort de la chambre froide, la viande et toutes les denrées périssables ont pourri.
- 13) **Messe** : il s'agit du réfectoire. Cette pièce contient une quinzaine de tables et des chaises pouvant accueillir une quarantaine de personnes. Deux Chiens de guerre prennent leur repas sur l'une des tables, sans un mot.
- 14) **Salle de repos** : petite pièce ornée de différents posters de pin-up datant de la fin des années 2000, deux canapés et tables basses ainsi qu'une télévision visée au plafond finissent de meubler cette salle de pause. 3 Chiens de guerre sont assis sur le canapé regardant « *Portés disparus* » avec Chuck Norris.
- 15) **Générateur auxiliaire** : un gros générateur de secours trône dans la pièce, permettant d'alimenter le niveau en

électricité si le générateur principal ne fonctionne plus.

- 16) **Ascenseur de service** : cet ascenseur permet d'accéder aux différents niveaux du complexe. Il est verrouillé, l'un des gardes de la salle de repos possède la clé. Les Personnages remarqueront également une cage d'escalier (16A), la porte est ouverte.

NIVEAU -4, POSTE DE SURVEILLANCE :

C'est à ce niveau que se trouve le terminal de sécurité du complexe, les images des caméras de tous les niveaux aboutissent tous ici. Il y a 8 Chiens de guerre et 5 techniciens en permanence.

Il fait un peu plus chaud ici, environ 5 degrés au-dessus de zéro.

- 17) **Ascenseur de service** : il débouche sur un couloir, une caméra est directement braquée sur les portes. Un Chien de guerre monte la garde devant l'ascenseur.
- 18) **Armurerie** : dans cette salle se trouve un véritable arsenal ; une cinquantaine de Colt M4A1 équipés de lance-grenades 40mm, une vingtaine de M60 et fusils à pompe SPAS-12 ainsi que des milliers de cartouches et une centaine de grenades 40mm. Il y a également une vingtaine de grenades offensives et flash bang. Deux Chiens de guerre montent la garde devant la porte.
- 19) **Cage d'escalier** : l'escalier permet également d'avoir accès à l'ensemble du complexe et n'est pas surveillé, les portes sont par contre verrouillées. Il faudra un jet de Crochetage ou encore utiliser la clé trouvée au niveau -5 pour l'ouvrir. Un Chien de guerre patrouille dans le couloir au moment où les Personnages arrivent.
- 20) **Générateur auxiliaire** : comme au niveau -5 à l'exception qu'il n'y a deux Chiens de guerre installés en permanence ici.
- 21) **Terminal de sécurité** : c'est dans cette pièce que toutes les images des caméras aboutissent. Il y a environ une trentaine d'écrans. Deux Chiens de guerre et quatre techniciens sont en poste devant les caméras mais sont absorbés par la diffusion de « *Portés disparus* » avec Chuck Norris. Une fois le terminal de sécurité sous contrôle, les Personnages pourront repérer les différents effectifs se baladant dans le complexe et pourront repérer Benson au centre de commandement au niveau -2.

NIVEAU -3, SALLE DE LANCEMENT :

Ce niveau est l'un des plus surveillé, il y a une escouade de six Gardes Noirs qui patrouillent dans les couloirs et feront feu immédiatement sur les Personnages. Il y a également une quinzaine de techniciens occupés à monter les ogives et le gaz, la fumée et les bruits des différents appareils électriques sous tension retentissent dans tout le niveau. Là encore des caméras sont fixées dans le couloir, l'une devant l'ascenseur, les autres devant chaque sas de lancement.

22) **Ascenseur de service** : comme pour le niveau -4, l'ascenseur débouche sur un couloir surveillé par une caméra, un Garde Noir est en poste devant la porte.

23) **Générateur auxiliaire** : comme pour le niveau -5. Mais la porte est verrouillée par une serrure magnétique, un jet en **Systèmes de sécurité** avec une marge de 5 sera nécessaire pour l'ouvrir.

24) **Cage d'escalier** : la porte est verrouillée comme pour le niveau -4, mais personne ne monte la garde devant.

25) **Monte-charge** : c'est par cet élévateur que les ogives et les centenaires de gaz sont montés à la salle de lancement. Une dizaine de techniciens sont en train de transporter les ogives sur les missiles, sous la supervision de trois Gardes Noirs.

26) **Rampes de lancement** : un long sas donne accès aux trois rampes de lancement faisant une trentaine de mètres de profondeur. Deux missiles sont déjà opérationnels, le troisième est en cour de montage et sera prêt d'ici 30 minutes à partir du moment où les Personnages entreront dans le complexe.

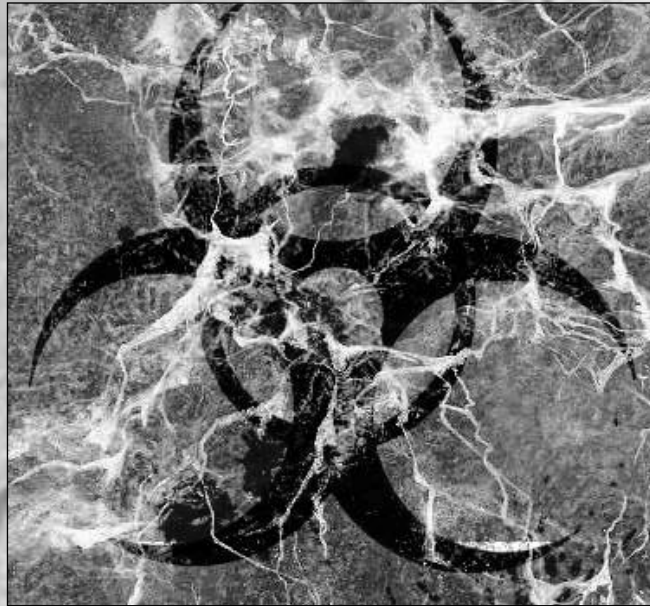
Il y a cinq techniciens dans les différentes rampes, surveillés par deux Gardes Noirs.

27) **Bureau du chef de service** : comme pour le niveau -6, à l'exception qu'il est totalement vide.

NIVEAU -2, POSTE DE CONTRÔLE :

Le poste de contrôle occupe environ 60% du niveau et est abrités derrière de larges portes blindées qui ne s'ouvrent qu'avec l'aide de codes d'accès.

Ce niveau est extrêmement bien gardé et surveillé, une dizaine de Gardes Noirs s'y trouvent.



Les Personnage peuvent tenter de faire sauter les portes mais celles-ci peuvent encaisser jusqu'à 100 points de dommages avant de céder.

Benson est dans le poste de contrôle ainsi que quatre Gardes Noirs et dix techniciens. Les portes de la salle sont gardées par deux Gardes Noirs. Il y a des caméras dans la salle ainsi que devant la porte et dans le couloir. La température y est beaucoup plus agréable que dans les niveaux inférieurs, environs 10 degrés au-dessus de zéros.

28) **Ascenseur de service** : comme pour le niveau -4, l'ascenseur débouche sur un couloir surveillé par une caméra, deux Gardes Noirs sont en poste devant la porte.

29) **Cage d'escalier** :

comme pour le niveau -5. La porte est verrouillée par une serrure magnétique, un jet en **Systèmes de sécurité** avec une marge de 5 sera nécessaire pour l'ouvrir.

30) **Générateur auxiliaire** : comme pour le niveau -5. Mais la porte est verrouillée par une serrure magnétique, un jet en **Systèmes de sécurité** avec une marge de 5 sera nécessaire pour l'ouvrir. Deux Gardes Noirs sont postés devant la porte.

31) **Poste de contrôle** : il s'agit d'une grande pièce remplie de terminaux informatiques contrôlant le lancement des missiles. Robert Benson, ainsi que quatre Gardes Noirs et dix techniciens sont dans cette pièce et deux autres Gardes Noirs sont devant les portes.

NIVEAU -1, BUREAUX ADMINISTRATIFS :

Ce niveau abritait autrefois les bureaux des divers responsables de la base de lancement. Après le rachat par WinTek, ces bureaux ont été vidés et abandonnés. Le niveau est désert, il y fait une température de 18 degrés au-dessus de zéros.

32) **Ascenseur de service** : comme pour le niveau -4, l'ascenseur débouche sur un couloir surveillé par une caméra.

33) **Cage d'escalier** : la porte est verrouillée comme pour le niveau -4, mais personne ne monte la garde devant.

34) **Entrée principale** : c'est l'accès qui permet de sortir et de remonter à la surface par un petit élévateur.

35) **Bureaux** : il y a trois grands bureaux, ils sont tous vides et poussiéreux.

MENER L'ASSAUT :

Les Personnages peuvent gérer la situation comme ils l'entendent ; détruire les générateurs couperait l'alimentation électrique de la base et stopperait le lancement des missiles, ils peuvent également faire un grand nettoyage et tuer toutes les créatures qu'ils croiseront.

Combattre Benson sera assez difficile, c'est un Licteur très puissant et fera tout pour mener à bien sa mission.

Les Personnages pourront également prendre le contrôle du lancement des missiles grâce aux codes fournis par Von Grüb et Gustavson afin de viser le Reliant, les missiles seront suffisamment puissants pour couler le porte-avion. Quoi qu'ils décident, ils devront agir avant l'échéance, à 6h du matin les missiles seront lancés et Crowley aura gagné.

L'USS RELIANT

Le porte-avion de Crowley fait parti de lui ; il peut utiliser la magie pour le faire apparaître n'importe où sur la planète et sait exactement qui s'y trouve et qui y fait quoi. Les cales sont directement reliées au plais de Netzach à Métropolis.

missile, à chaque échec, un missile touche le porte-avion. Les missiles pourront atteindre leur cible en 30 minutes. Si les Personnages arrivent à toucher le Reliant avec les trois missiles, le navire sera détruit, si au moins l'un des missiles le touche, il sera suffisamment endommagé pour battre en retraite et disparaîtra en Métropolis. Chaque missile aura pour effet de faire subir à Crowley 1 BM.

Si l'un des jets d'**Informatique** des techniciens est une réussite, Crowley fera décoller une escadrille de F18 qui aura pour ordre de bombardier le site.

Ils décolleront 10 minutes après que le premier missile soit lancé et seront à portée de tir en moins de 20 minutes.

LA REVANCHE DE CROWLEY :

Crowley n'a pas dit son dernier mot, même si son navire est endommagé, il en sortira et se téléportera directement là d'où sont partis les missiles afin de détruire ceux qui ont osé le défier. Il en fait désormais une affaire personnelle.

L'amiral Crowley est un Licteur très puissant, le plus puissant serviteur de Netzach. Les Personnages ne doivent pas l'oublier. Ce combat final risque d'être intéressant, même affaibli, le Licteur se battra avec toute sa rage et toute sa cruauté.



TOUCHER, COULER :

Depuis la salle de contrôle du Silo 538, les Personnages peuvent assister sur les écrans radars à la trajectoire des différents missiles. Pour brouiller les défenses magiques du porte-avion, les Personnages devront entrer un code, les techniciens à bord du Reliant devront réussir trois jets en **Informatique** (ils ont un score de 20) avec une marge de 15 chacun pour repérer et détruire chaque

INTERVENTION DIVINE :

Si vous voyez que le combat est en faveur de Crowley, vous pouvez, si vous êtes magnanime et si les Personnages se sont particulièrement bien débrouillés durant la campagne, faire intervenir Malkuth. Elle apparaîtra et assènera un coup à Crowley qui correspondra à 1 BM, pour le reste, c'est aux Personnages de jouer, mais si Crowley est trop sévèrement blessé il battra en retraite.

LA FIN DU CAUCHEMAR ?

Une fois Crowley détruit ou hors d'état de nuire, les Personnages survivants pourront sortir du Silo 538. C'est un nouveau jour qui pointe à l'horizon. Ils peuvent rentrer en hélicoptère ou bien en utilisant une des voitures se trouvant sur le parking.

Une fois de retour à New York, les rues sont désertes, les militaires sont partis, ils sont victorieux et l'Illusion reprendra son cour. Les Lictes se chargeant de remettre les créatures de Métropolis là où elles doivent être et continueront de préserver l'Illusion.

La véritable fin de cette campagne dépendra des actions et des décisions des Personnages.

FINS ALTERNATIVES :

Suivant les actions des Personnages durant ce Chapitre, voir durant la campagne toute entière, le dénouement final pourra changer :

- Si les Personnages ont passé un marché avec les deux Lictes et les ont laissés en vie, ces derniers replaceront Benson à la tête de WinTek et manipuleront l'Illusion pour que les Personnages retrouvent leur ancienne vie, ils leur octroieront également à chacun un petit bonus (selon leur passif et votre imagination). Ils effaceront également les souvenirs des Personnages les concernant ainsi que tout ce qui s'est produit durant l'intégralité de la campagne. Ils se réveilleront le matin du 17 octobre 2007, rien ne s'est produit et ne se produira. Ce sera un jour comme un autre, mais les Personnages auront d'horribles sensations de « déjà vu ». Les Personnages obtiennent tous le désavantage **Blocage mental** à 10 points. Seul Grant se souviendra d'eux et de leurs actions et lui seul aura le pouvoir de leur faire recouvrer leurs souvenirs perdus.
- Si vous êtes particulièrement vicieux, et que les Lictes rebelles ont survécu, vous pouvez faire le contraire, ils reprennent leurs anciennes vies mais se souviendront de tout ce qui c'est passé, les Lictes changeront les souvenirs de tous le reste du monde, mise à part Grant, c'est comme si les Personnages avaient rêvé cette campagne, pour le reste du monde rien ne s'est produit. S'ils en parlent autour d'eux, on risque fort de les prendre pour des malades mentaux et de les enfermer.
- Si les Personnages ont tué les Lictes rebelles, ils sont à jamais recherchés par le gouvernement américain pour le meurtre du sénateur Strain. Ils devront disparaître ou se mettre au service d'Oroboros. Se sera leurs seules chances de s'en sortir. Les Personnages obtiennent tous le désavantage **Recherché** à 10 points.
- Les Personnages n'ont pas réussi à tuer Crowley mais l'intervention de Malkuth à

fait fuir ce dernier. Il n'est pas mort et jure de se venger.

Les Personnages obtiennent tous le désavantage **Ennemi mortel** à 15 points.

- Si le Dr. Chamberlain a survécu et a accompagné les Personnages, elle réussira à trouver un remède contre la maladie et sauvera des dizaines de milliers de vies. Dans le cas contraire, toutes les personnes affectées par la maladie sombreront dans le coma et mourront une semaine plus tard. A l'aube du 12 décembre 2007, le décompte final fera état de 12 432 décès.
- Les missiles ont été lancés, le gaz a été répandu. L'armée de Netzach, menée par Crowley marchera sur l'Amérique.

Le pays tombera aux mains du Lictes en moins de deux mois. Puis après quatre ans de dictature militaire, Crowley s'attaquera à l'Amérique du sud et entrera en conflit direct avec Hareb-Serap ; le 21 décembre 2012 sera le premier jour de la bataille finale contre les forces d'Astaroth. Ce sera le début de l'Apocalypse.

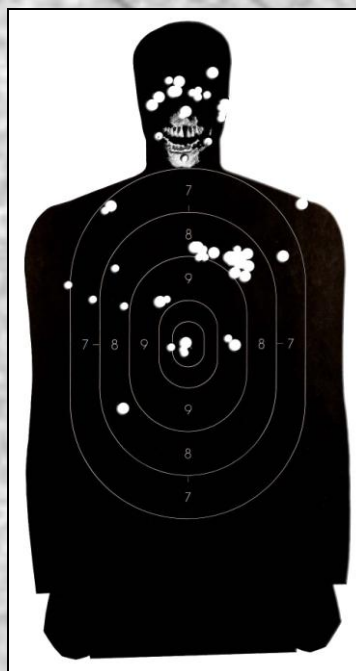
Les Personnages ont échoué... Ils sont soit morts soit réduits en esclavage.

Il s'agit là d'exemples parmi tant d'autres, vous n'êtes pas obligés de vous conformer à cette liste, choisissez seulement une fin convenant aux actions des Personnages.

EXPÉRIENCE ET POINTS DE DESTIN :

Les Joueurs gagneront chacun 2 points d'Expérience, ainsi que 0 et 3 points d'Expérience supplémentaires selon l'interprétation de leurs Personnages. Ce critère restant à l'entière discrétion du Meneur de jeu.

Ils gagneront également entre 3 et 5 points de Destin chacun en fin de scénario suivant les actions de leur Personnage.



PERSONNAGES NON-JOUEURS

Robert Benson



HISTORIQUE :
Benson est le bras droit de Crowley. C'est un puissant Licteur qui suit fidèlement les ordres de Netzach. Depuis les années 80, il est le président de WinTek, une énorme corporation internationale s'occupant entre-

autre de produit pharmaceutique et d'armement.

PERSONNALITÉ :

Benson est cruel et horriblement intelligent, il réprime très sévèrement tous ses subordonnés. Il n'est soumis qu'à Crowley. Les êtres humains le dégoutent et il adore les humilier et rabaisser.

APPARENCE :

Benson ressemble à un homme d'une soixantaine d'années, mais ses yeux froids et cruels trahissent sa véritable nature. Le montrant encore plus sombre et plus sinistre encore.

INDICATION POUR LE MENEUR DE JEU :

Soyez cruel et montrez-vous sans pitié envers vos ennemis. Servez fidèlement votre maître et obéissez-lui en tout.

ROBERT BENSON			
FOR	46	EGO	25
CON	48	CHA	22
AGL	35	PER	30
APP	10 (3)	EDU	45

MOD. AU JET DE TERREUR : +0

AGE APPARENT : 64 ans

TAILLE : 1m80 (2m50)

POIDS : 450 kg

SENS : perçoit les infrarouges et ultraviolets

COMMUNICATION : orale et télépathie

ACTIONS : 5

BONUS D'INITIATIVE : +23

BONUS AUX DOMMAGES : +10

CAPACITÉ DE MOUVEMENT : 17m/ Round

RÉSISTANCE AUX BLESSURES :

11BS = 1BL

10BL = 1BG

8BG = 1BM

Peut subir 2 BM avant de mourir

END : 199

FACULTÉS : Voix dominatrice, Télépathie, Télékinésie (100 kg/ 10m/S), Invulnérabilité au feu

TALENTS : Athlétisme 30, Discrétion 30, Empathie 40, Esquiver 30, Rechercher 30, Vigilance 30

COMPÉTENCES GÉNÉRALES : Psychologie 45
CONNAISSANCES : Affaires 50, Réseau de contact (entreprises pharmaceutiques/ agences de renseignement) 40, Recueil d'infos 35

CONNAISSANCES UNIVERSITAIRES :

Génétique 20, Médecine 35, Sciences politiques 50, Technologie 30

COMPÉTENCES DE COMBAT : Armes à feu 30, Corps à corps 40

CONNAISSANCES OCCULTES : Connaissance de la Folie 40 (connaît tous les sorts dont le niveau de connaissance est inférieur à 30)

ART TÉNÉBREUX : 30

ARMEMENT : Griffes (-7)/ Crocs (-5)

PROTECTION NATURELLE : 2 points

DOMICILE : Silo 538, Virginie

Peter Stevens

HISTORIQUE :

Stevens est un Licteur servant Benson et Crowley. Il est d'une loyauté sans bornes envers ses maîtres.

Il est le directeur de Sheridan Weapons, une puissante firme d'armement américaine qui vend des armes partout sur le globe. Stevens est quelqu'un de particulièrement puissant et d'influent

PERSONNALITÉ :

Peter Stevens n'est loyal qu'envers Benson et Crowley, il considère les autres Licteurs avec mépris et suffisance. Il cache bien son jeu aux êtres humains qui l'entour en étant charmant et particulièrement serviable, mais quand le masque tombe, il se montre sous son vrai visage, celui d'une créature cruelle et sans pitié.

APPARENCE :

Stevens est d'apparence agréable, grand, la soixantaine, les cheveux noirs. Mais son regard laisse transparaître une noirceur sans fond.

INDICATION POUR LE MENEUR DE JEU :

Montrez-vous aimable et serviable en public. Agissez comme une bête cruelle en privé.



PETER STEVENS			
FOR	41	EGO	27
CON	45	CHA	20
AGL	33	PER	30
APP	14 (3)	EDU	40

MOD. AU JET DE TERREUR : +0

AGE APPARENT : 60 ans

TAILLE : 1m85 (2m50)

POIDS : 450 kg

SENS : perçoit les infrarouges et ultraviolets

COMMUNICATION : orale et télépathie

ACTIONS : 5

BONUS D'INITIATIVE : +21
BONUS AUX DOMMAGES : +9
CAPACITÉ DE MOUVEMENT : 16m/ Round
RÉSISTANCE AUX BLESSURES :
 10BS = 1BL □ □ □ □ □ □ □ □ □ □
 9BL = 1BG □ □ □ □ □ □ □ □ □ □
 7BG = 1BM □ □ □ □ □ □ □ □
 Peut subir 2 BM avant de mourir
END : 192
FACULTÉS : Voix dominatrice, Télépathie, Télékinésie (100 kg/ 10m/S), Invulnérabilité au feu
TALENTS : Athlétisme 30, Discrétion 30, Empathie 40, Esquiver 30, Rechercher 40, Vigilance 40
COMPÉTENCES GÉNÉRALES : Psychologie 30
CONNAISSANCES : Affaires 40, Réseau de contact (agences de renseignement/ gouvernement américain) 50, Recueil d'infos 30
CONNAISSANCES UNIVERSITAIRES : Technologie 40
COMPÉTENCES DE COMBAT : Armes à feu 40, Corps à corps 30
CONNAISSANCES OCCULTES : Connaissance de la Mort 40 (connaît tous les sorts dont le niveau de connaissance est inférieur à 30)
ART TÉNÉBREUX : 30
ARMEMENT : Griffes (-7)/ Crocs (-5)
PROTECTION NATURELLE : 2 points
DOMICILE : Siège de WinTek, New York

Simon Von Grüb



HISTORIQUE : Von Grüb dirige l'une des filiales de WinTek en Afrique du sud. Ce LictEUR fait parti de la Rébellion et s'est hissé tout en haut de la hiérarchie de l'infrastructure de Netzach pour pouvoir l'abattre quand le moment sera venu.

PERSONNALITÉ :

Simon Von Grüb, comme tous les LictEURs, déteste les êtres humains, mais ne répugne pas à se servir d'eux afin de faire son sale boulot. Mais récompense grandement ceux qui le servent et n'a qu'une seule parole.

APPARENCE :

Sous son apparence humaine, Von Grüb est un petit homme aux cheveux châtain d'une cinquantaine d'années. Malgré son sourire, on peut deviner qu'il cache quelque chose.

INDICATION POUR LE MENEUR DE JEU :

Faites tout pour vous rendre indispensable auprès de vos supérieurs hiérarchiques. Trahissez-les lorsque sera venu le meilleur moment.

SIMON VON GRÜB			
FOR	38	EGO	30
CON	40	CHA	18
AGL	30	PER	30
APP	12 (3)	EDU	47

MOD. AU JET DE TERREUR : +0
AGE APPARENT : 49 ans
TAILLE : 1m69 (2m50)
POIDS : 450 kg
SENS : perçoit les infrarouges et ultraviolets
COMMUNICATION : orale et télépathie
ACTIONS : 5
BONUS D'INITIATIVE : +18
BONUS AUX DOMMAGES : +9
CAPACITÉ DE MOUVEMENT : 15m/ Round
RÉSISTANCE AUX BLESSURES :
 9BS = 1BL □ □ □ □ □ □ □ □ □ □
 8BL = 1BG □ □ □ □ □ □ □ □ □ □
 6BG = 1BM □ □ □ □ □ □ □ □
 Peut subir 2 BM avant de mourir
END : 180
FACULTÉS : Voix dominatrice, Télépathie, Télékinésie (100 kg/ 10m/S), Invulnérabilité au feu
TALENTS : Athlétisme 30, Discrétion 30, Empathie 40, Esquiver 30, Rechercher 30, Vigilance 30
COMPÉTENCES GÉNÉRALES : Psychologie 40
CONNAISSANCES : Affaires 30, Poison et drogues 30, Réseau de contact (entreprises pharmaceutiques) 30, Recueil d'infos 30
CONNAISSANCES UNIVERSITAIRES : Génétique 20, Médecine 30, Technologie 20
COMPÉTENCES DE COMBAT : Armes à feu 25, Corps à corps 30
CONNAISSANCES OCCULTES : Connaissance de la Folie 30 (connaît tous les sorts dont le niveau de connaissance est inférieur à 30)
ART TÉNÉBREUX : 30
ARMEMENT : Griffes (-7)/ Crocs (-5)
PROTECTION NATURELLE : 2 points
DOMICILE : Siège de WinTek, New York

Neil Gustavson

HISTORIQUE :

Comme pour Simon Von Grüb, Neil Gustavson est l'un des directeurs d'une filiale de WinTek en Norvège. C'est également l'un des LictEURs rebelles qui cherche à faire tomber les Archontes et régner sur l'humanité.

PERSONNALITÉ :

Gustavson n'est ni une personne agressive ou violente et préférera toujours la négociation à la violence. Mais n'hésitera jamais à briser une entente si cela peut l'arranger.



APPARENCE :

De tous les directeurs, Gustavson est certainement celui qui a l'apparence la plus jeune, il a les cheveux noirs et les yeux marron. Son visage est caché derrière de grosses lunettes de vue.

INDICATION POUR LE MENEUR DE JEU :

Réfléchissez toujours avant d'agir. Préférez toujours la discussion à l'action. Tenez toujours votre parole mais n'hésitez jamais à briser vos engagements si cela suit vos intérêts.

NEIL GUSTAVSON			
FOR	40	EGO	30
CON	39	CHA	18
AGL	30	PER	30
APP	12 (3)	EDU	40

MOD. AU JET DE TERREUR : +0

AGE APPARENT : 47 ans

TAILLE : 1m77 (2m50)

POIDS : 450 kg

SENS : perçoit les infrarouges et ultraviolets

COMMUNICATION : orale et télépathie

ACTIONS : 5

BONUS D'INITIATIVE : +18

BONUS AUX DOMMAGES : +8

CAPACITÉ DE MOUVEMENT : 15m/ Round

RÉSISTANCE AUX BLESSURES :

9BS = 1BL

8BL = 1BG

6BG = 1BM

Peut subir 2 BM avant de mourir

END : 177

FACULTÉS : Voix dominatrice, Télépathie, Télékinésie (100 kg/ 10m/S), Invulnérabilité au feu

TALENTS : Athlétisme 30, Discrétion 30, Empathie 40, Esquiver 30, Rechercher 30, Vigilance 30

COMPÉTENCES GÉNÉRALES : Psychologie 45

CONNAISSANCES : Affaires 30, Réseau de contact (entreprises pharmaceutiques) 30, Recueil d'infos 30

CONNAISSANCES UNIVERSITAIRES :

Génétique 30, Technologie 30

COMPÉTENCES DE COMBAT : Armes à feu 20, Corps à corps 30

CONNAISSANCES OCCULTES : Connaissance de la Folie 30 (connaît tous les sorts dont le niveau de connaissance est inférieur à 30)

ART TÉNÉBREUX : 30

ARMEMENT : Griffes (-7)/ Crocs (-5)

PROTECTION NATURELLE : 2 points

DOMICILE : Silo 538, Virginie

Les soldats humains

HISTORIQUE :

Ce sont des militaires entraînés et sélectionnés par Crowley. Ils lui sont 100% fidèles et suivront tous ses ordres ou ceux de ses subordonnés directs.

Ils ont pour mission de surveiller et protéger l'extérieur du Silo 538.

Ces caractéristiques peuvent servir également pour tout autre personnage non-joueur se trouvant à New York, comme les soldats réguliers ou les agents de WinTek.

PERSONNALITÉ :

Les soldats suivent les ordres sans poser de questions.

APPARENCE :

Les soldats ressemblent à des êtres humains moyens ayant entre 20 et 35 ans, en uniforme militaire.

INDICATION POUR LE MENEUR DE JEU :

Soyez cruel et montrez-vous sans pitié envers vos ennemis. Servez fidèlement votre maître et obéissez-lui en tout.

LES SOLDATS HUMAINS			
FOR	16	EGO	12
CON	16	CHA	11
AGL	15	PER	15
APP	11	EDU	13

MOD. AU JET D'EGO : -3

TAILLE : 1m80

POIDS : 80 kg

SENS : normaux

COMMUNICATION : orale

ACTIONS : 2

BONUS D'INITIATIVE : +3

BONUS AUX DOMMAGES : +3 (+5)*

CAPACITÉ DE MOUVEMENT : 8m/ Round

RÉSISTANCE AUX BLESSURES :

5BS = 1BL

4BL = 1BG

3BG = 1BM

END : 90

EQUILIBRE MENTAL : -20

TALENTS : Athlétisme 16, Escalade 14, Discrétion 16, Empathie 12, Esquiver 15, Natation 12, Rechercher 15, Vigilance 16

COMPÉTENCES GÉNÉRALES : Conduire 12, Interroger 14, Pistage 14

CONNAISSANCES : Démolition 15, Premiers soins 12

COMPÉTENCES DE COMBAT : Armes à feu 16, Armes lourdes 14, Close combat* (Blocage 10, Chuter 10, Combat avec arme 12, Coup de pied 12, Coup de poing 12, Prise 10, Projection 10)

ARMEMENT : Colt M4A1 (+1)/ Beretta M92 (+0)/ M249 SAW (+1)/ H&K M69A1 40mm (+6)/ Fusil à lunette M40A1 (+2)/ Remington M870 MCS (+2)

PROTECTION : casque et gilet en kevlar

DOMICILE : Silo 538, Virginie

Pour les caractéristiques des Chiens de Guerres et des Gardes Noirs, référez-vous aux pages 67 et 68 du supplément « *Les Légions des Ténèbres* ».

Les techniciens

HISTORIQUE :

Il s'agit d'anciens techniciens travaillant dans le Silo 538. L'influence de Netzach les a totalement transformé et en a fait des créatures monstrueuse et sans volonté.

PERSONNALITÉ :

Les techniciens n'ont aucune volonté propre, ils sont manipulés par les puissants pouvoirs télépathiques de Benson depuis le poste de contrôle du Silo 538.

APPARENCE :

Ils ont les yeux et la peau totalement brûlés et leur corps amaigri est couvert de plaques et de cloques, leur chair a en partie fusionnée avec des morceaux de métal et des câbles électriques.

INDICATION POUR LE MENEUR DE JEU :

Faites votre travail et ne vous occupez pas de ce qui peut se passer autour de vous.

LES TECHNICIENS			
FOR	14	EGO	4
CON	12	CHA	4
AGL	15	PER	15
APP	5	EDU	21

MOD. AU JET DE TERREUR : +5

AGE APPARENT : 20 à 35 ans

TAILLE : 1m75

POIDS : 80 kg

SENS : normaux

COMMUNICATION : aucune. Ils sont en liaison télépathique constante avec Benson.

ACTIONS : 2

BONUS D'INITIATIVE : +3

BONUS AUX DOMMAGES : +2

CAPACITÉ DE MOUVEMENT : 8m/ Round

RÉSISTANCE AUX BLESSURES :

4BS = 1BL □ □ □ □

3BL = 1BG □ □ □

3BG = 1BM □ □ □

END : 70

EQUILIBRE MENTAL : -75

TALENTS : Athlétisme 11

CONNAISSANCES : Electronique 21,
Informatique 21, Mécanique 21

CONNAISSANCES UNIVERSITAIRES :

Haute technologie 21, Ingénierie 21

COMPÉTENCES DE COMBAT : Corps à corps 11

ARMEMENT : aucun

PROTECTION NATURELLE : 1 point

DOMICILE : Silo 538, Virginie

Lyle P. Crowley

HISTORIQUE :

C'est un des plus puissants Licteur du monde. Plusieurs milliers de ses congénères et d'humains le servent dans son organisation militaire.

PERSONNALITÉ :

Il est obsédé par le désir de vaincre les forces d'Astaroth et d'établir une dictature militaire mondial. Il se montre très formel avec ses subordonnés mais ne supporte pas d'être contredit.

APPARENCE :

Sous sa forme humaine, Crowley est un homme d'âge moyen, grand, fort, aux cheveux bruns grisonnant et au teint halé. Il est toujours impeccablement vêtu.

INDICATION POUR LE MENEUR DE JEU :

Gardez les épaules droites. Utilisez des phrases courtes en évitant les mots inutiles. Ayez toujours l'air impatient.

LYLE P. CROWLEY			
FOR	50	EGO	30
CON	50	CHA	25
AGL	40	PER	35
APP	12 (2)	EDU	40

MOD. AU JET DE TERREUR : +0

AGE APPARENT : 55 ans

TAILLE : 1m90 (2m50)

POIDS : 450 kg

SENS : perçoit les infrarouges et ultraviolets

COMMUNICATION : orale et télépathie

ACTIONS : 6

BONUS D'INITIATIVE : +28

BONUS AUX DOMMAGES : +10

CAPACITÉ DE MOUVEMENT : 20m/ Round

RÉSISTANCE AUX BLESSURES :

11BS = 1BL □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

10BL = 1BG □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

8BG = 1BM □ □ □ □ □ □ □ □ □

Peut subir 3 BM avant de mourir

END : 210

FACULTÉS : Voix dominatrice, Télépathie, Télékinésie (100 kg/ 10m/S), Invulnérabilité au feu. Peut commander mentalement le Reliant et le faire apparaître sur n'importe quel point de la planète.

TALENTS : Athlétisme 50, Comédie 30, Discrétion 40, Esquiver 40, Rechercher 35, Vigilance 35

COMPÉTENCES GÉNÉRALES : Commandement 60, Conduire 35, Survie 30

CONNAISSANCES : Electronique 30, Mécanique 30, Navigation 30, Piloter bateau 35, Systèmes de sécurité 30

CONNAISSANCES UNIVERSITAIRES :

Stratégie et tactique militaire 50

COMPÉTENCES DE COMBAT : Armes à feu 40, Corps à corps 50

CONNAISSANCES OCCULTES : Connaissance de la Folie 50 (connaît tous les sorts dont le niveau de connaissance est inférieur à 30)

ART TÉNÉBREUX : 30

ARMEMENT : Crocs (-5)

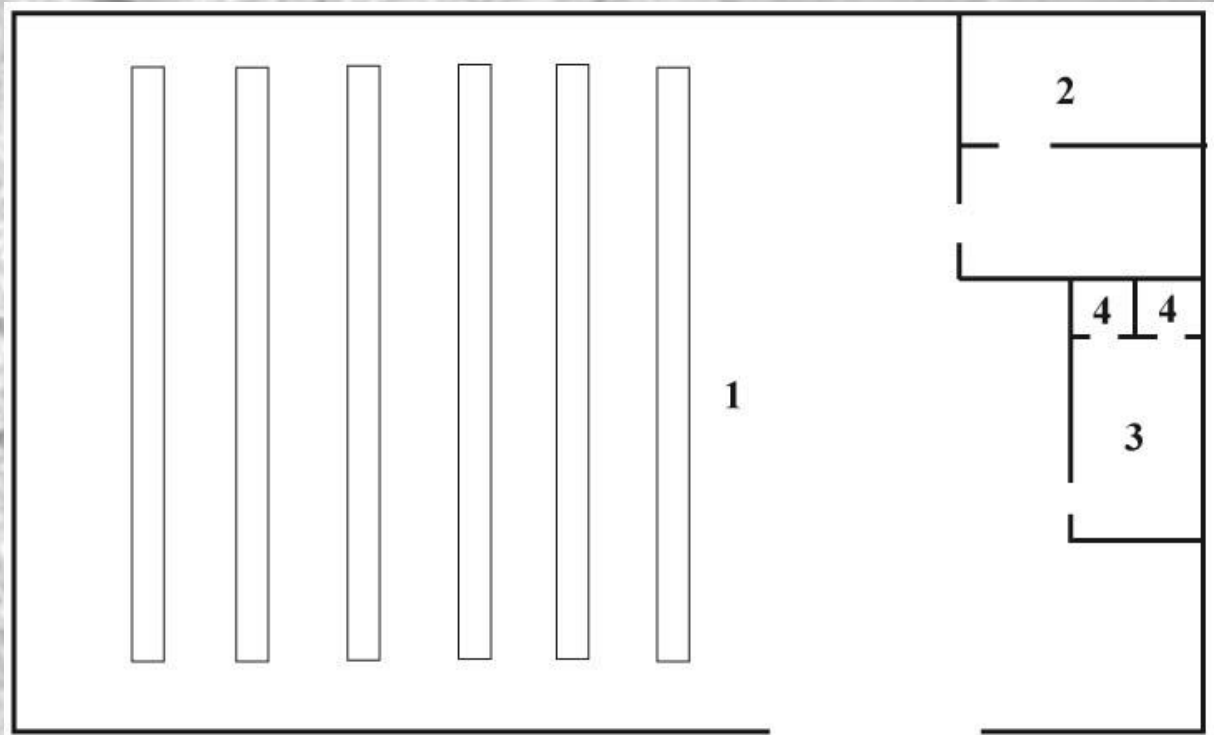
PROTECTION NATURELLE : 2 points

DOMICILE : USS Reliant, au large des côtes de New York

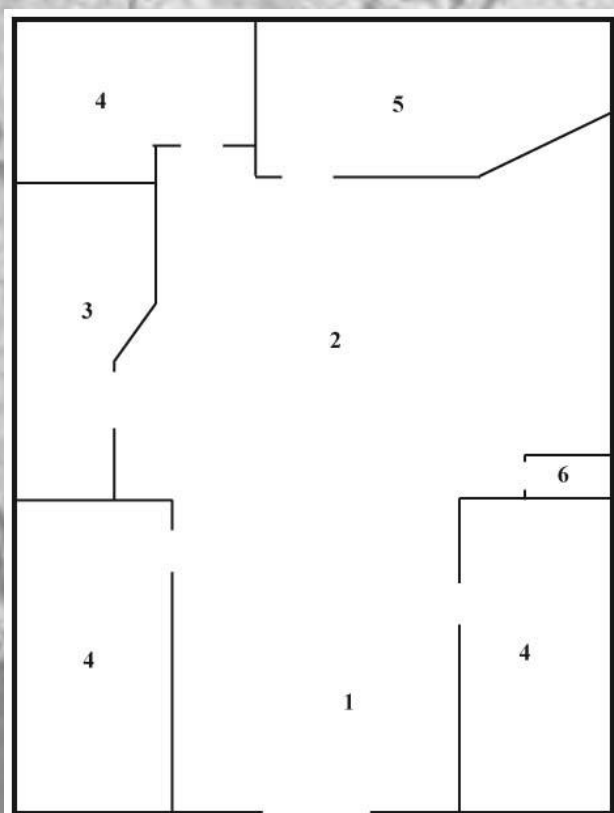
Chapitre 7 : Aides de jeu

Annexe I : Plans

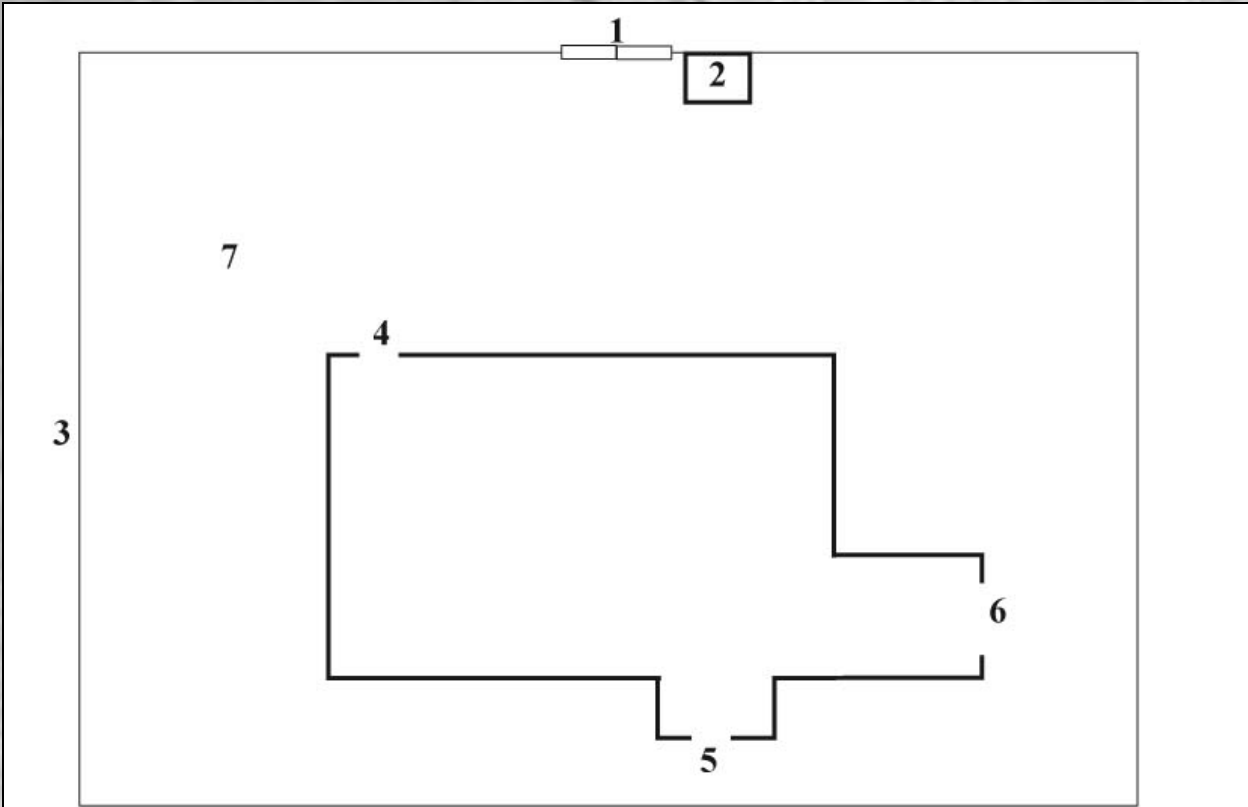
ENTREPÔT GRANT INDUSTRIE, NEW JERSEY



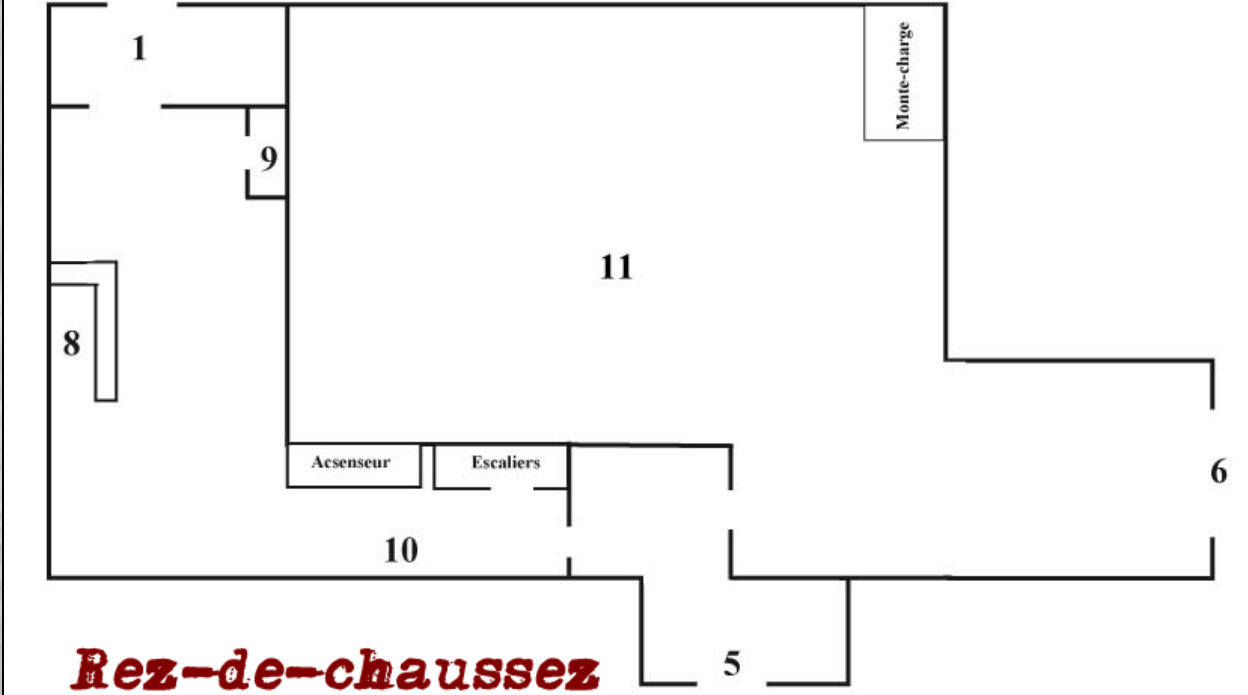
SUITE 1407, NEW YORK



USINE WINTEK, LAS VEGAS, PLAN 1

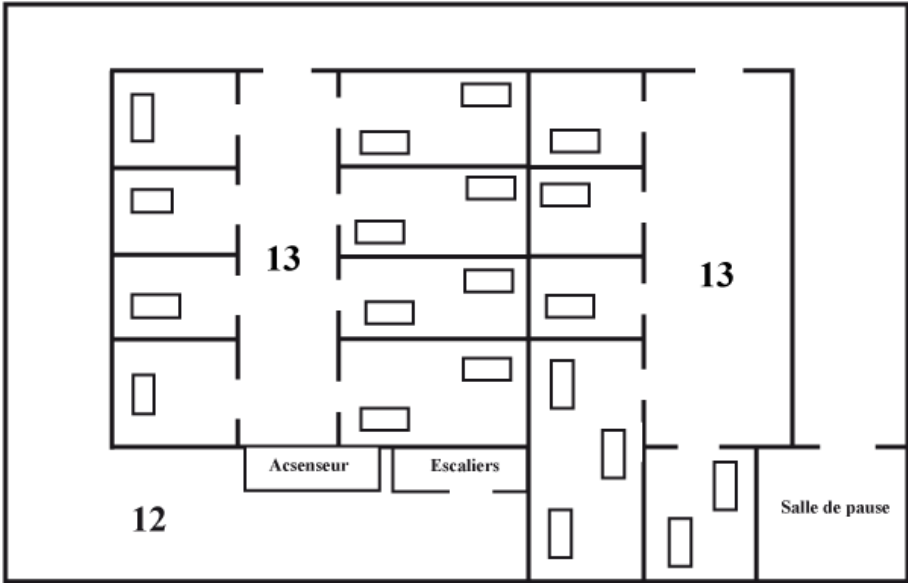


Enseinte

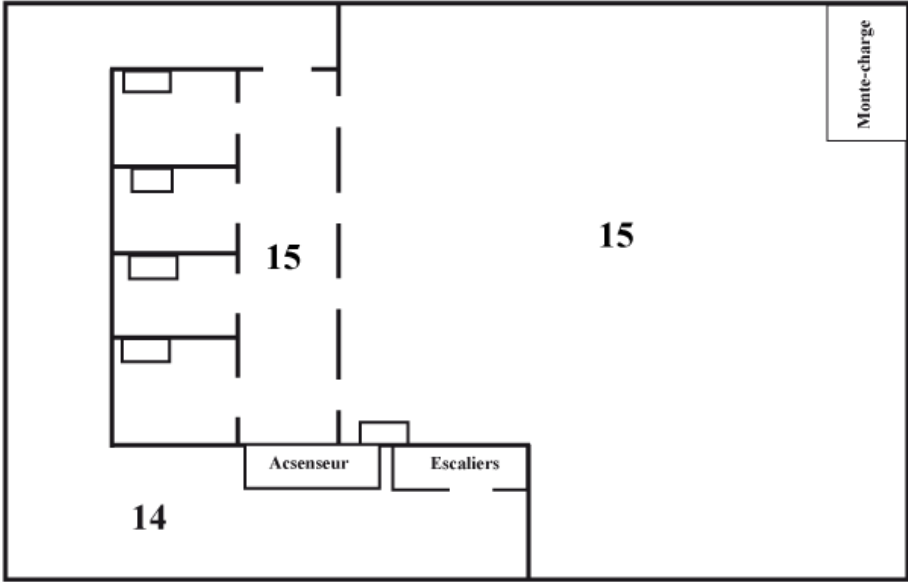


Rez-de-chaussee

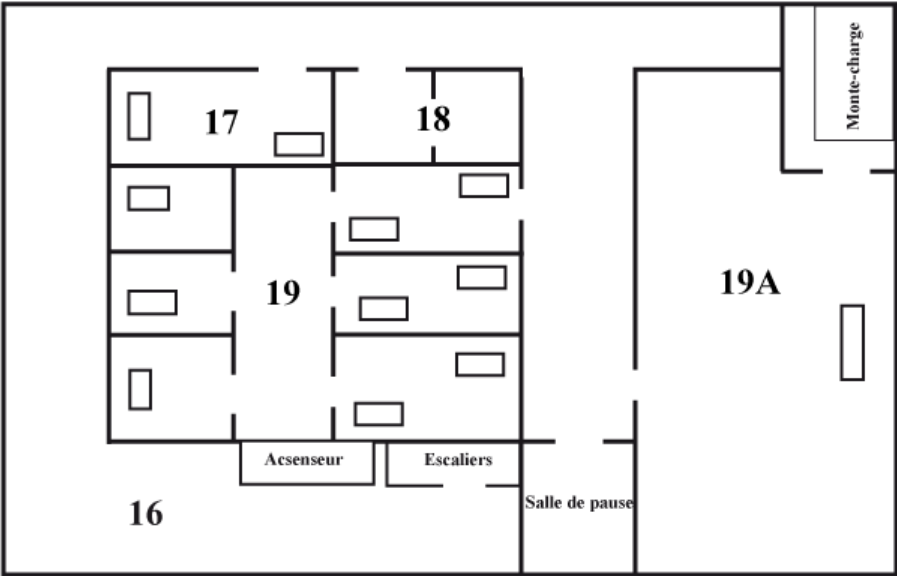
USINE WINTEK, LAS VEGAS, PLAN 2



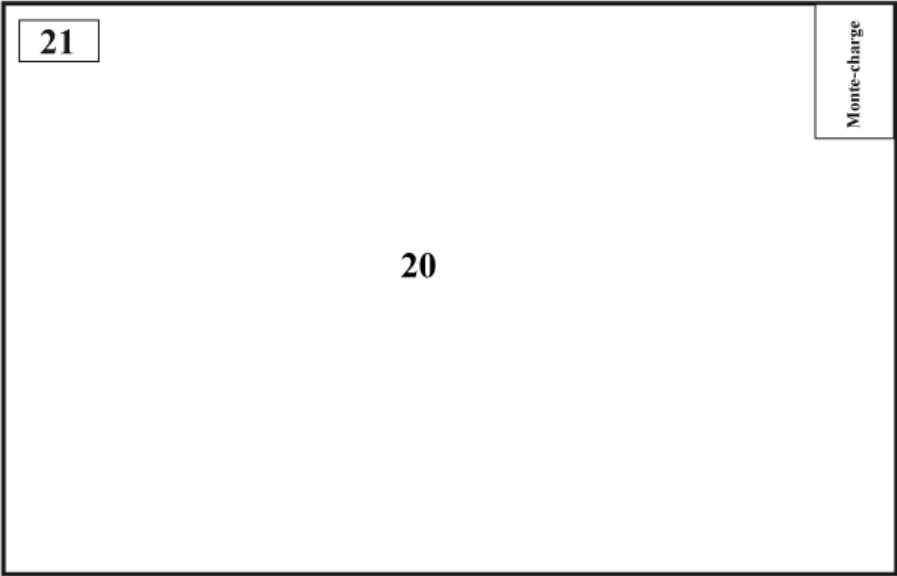
Premier étage



Deuxieme étage

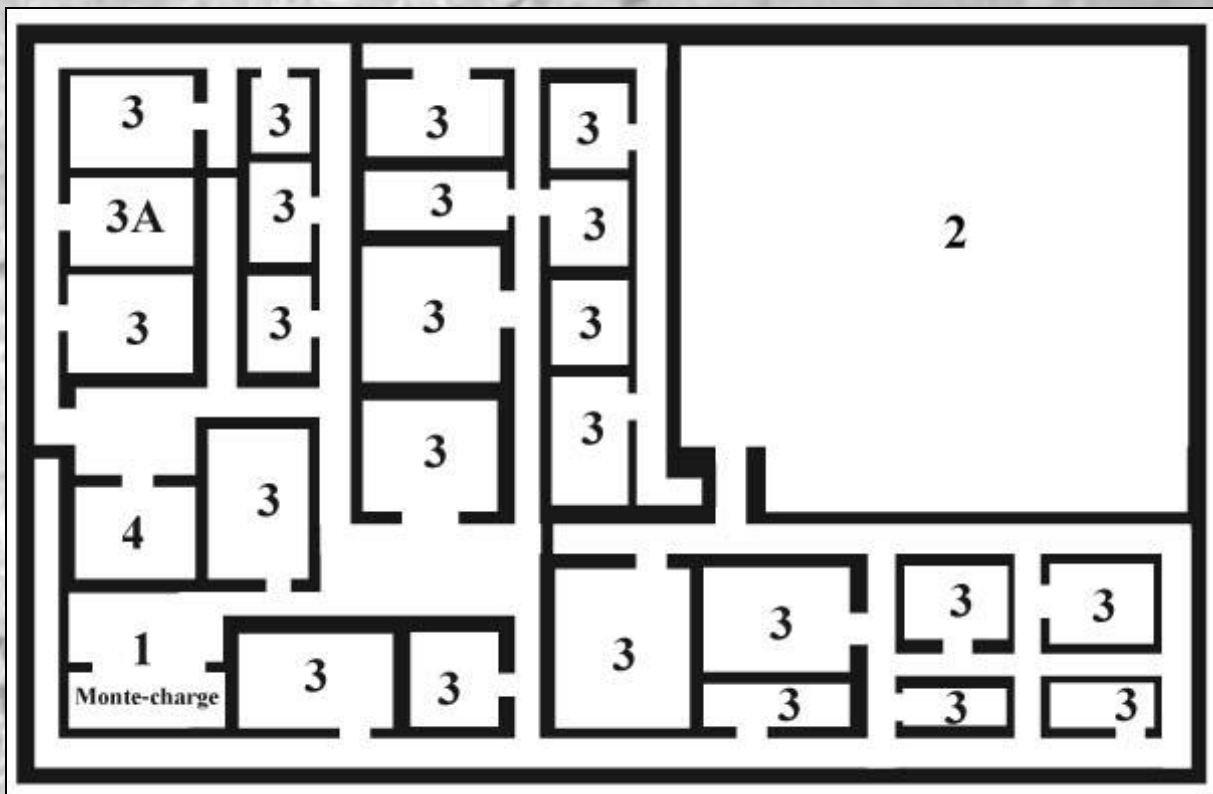


Troisième étage

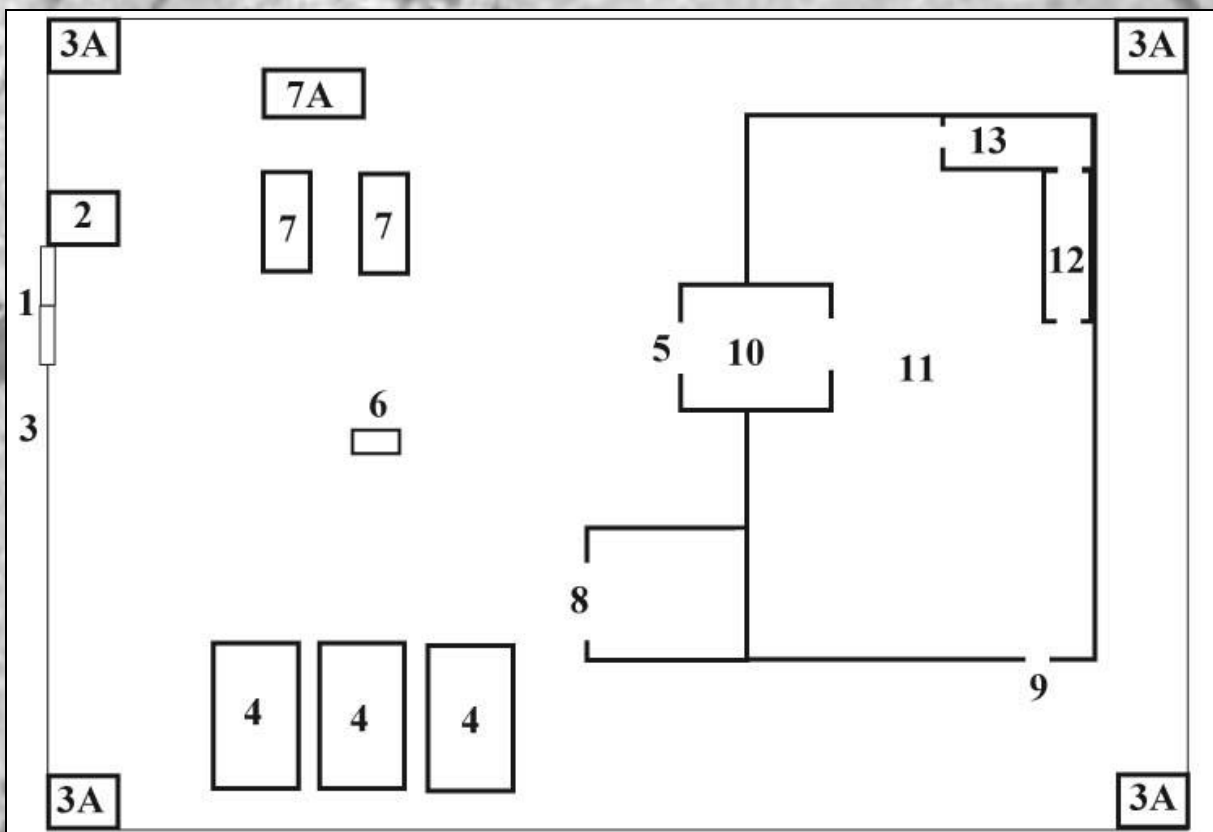


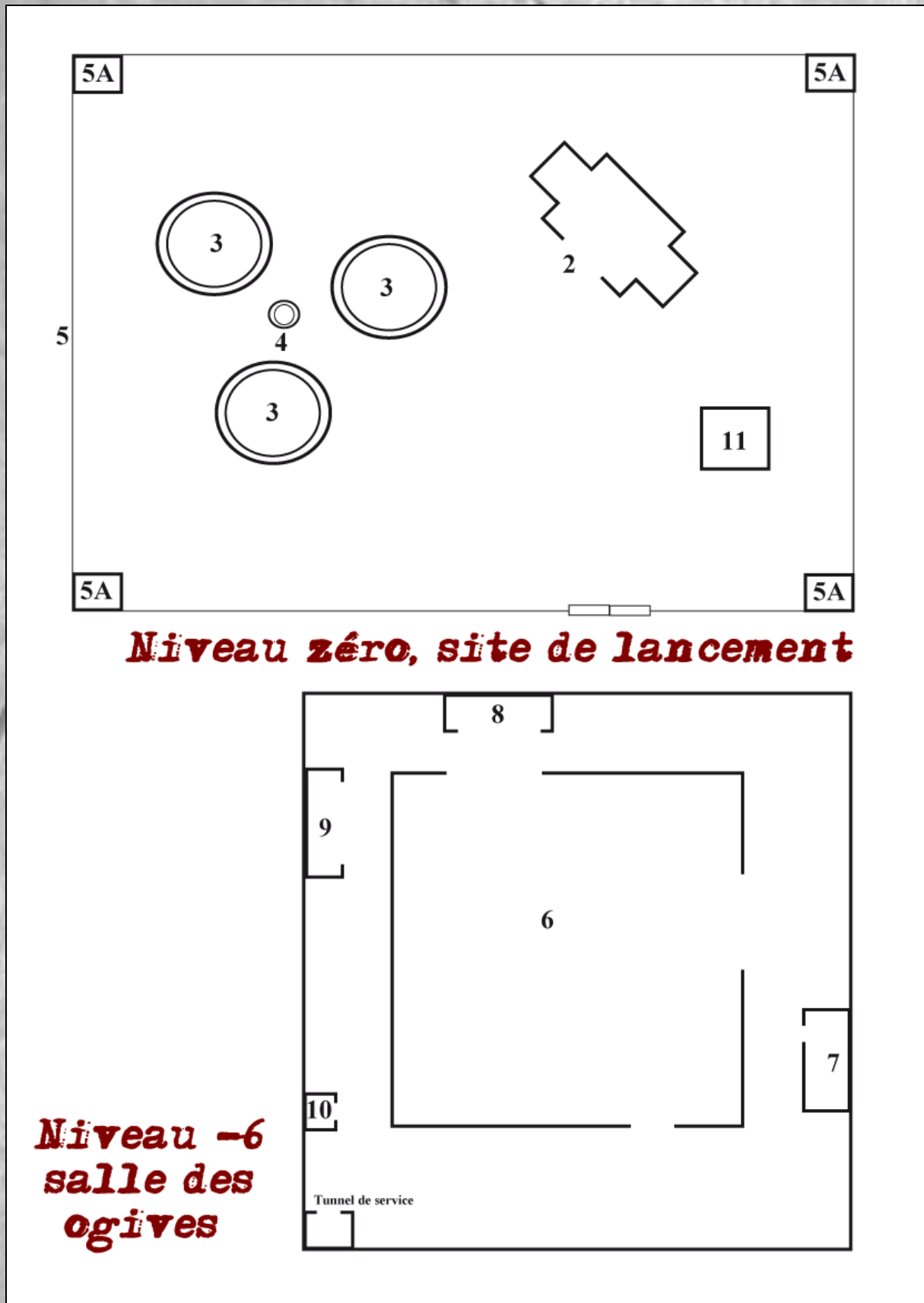
Sous-sols

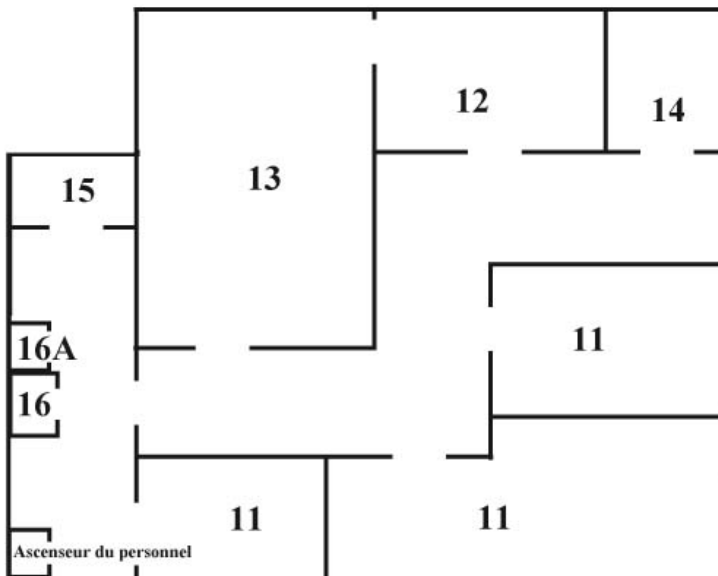
BÂTIMENT ABANDONNÉ (SHERIDAN WEAPONS), WASHINGTON



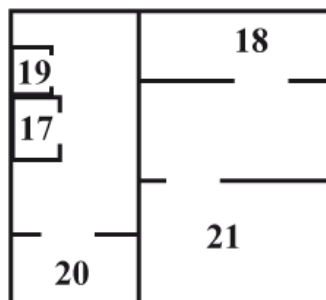
USINE ARMADA CORPS, ARGENTINE



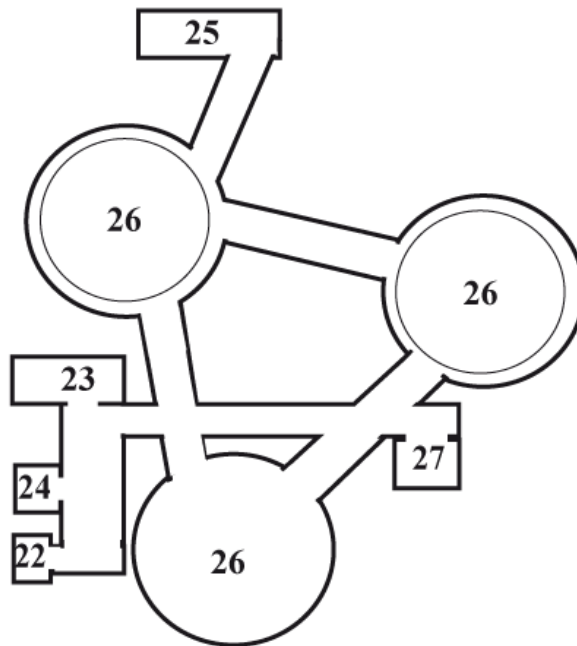




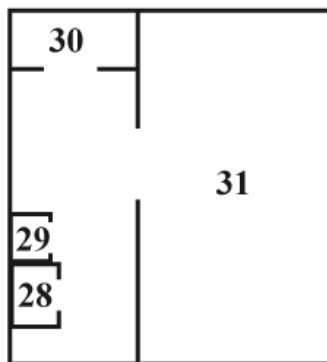
Niveau -5, quartier d'habitation



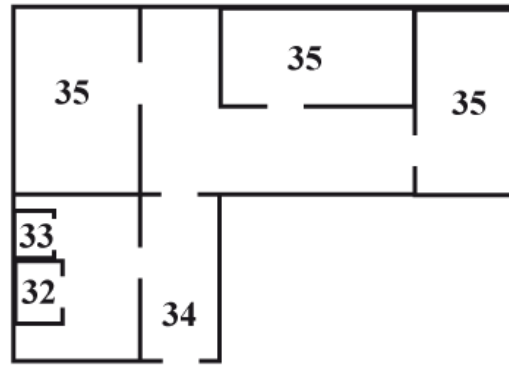
Niveau -4, terminal de sécurité



Niveau -3, salle de lancement



Niveau -2, poste de controle



Niveau -I, bureaux administratifs



Annexe 2 : Le Gun-fu

Il ne s'agit pas d'un art martial à proprement parler, mais plutôt une façon d'utiliser le maximum de la puissance de son arme à feu afin d'en augmenter les dommages ou encore la précision du tir, et cela, avec n'importe quelle arme à feu (les armes lourdes n'entrent pas dans cette catégorie). On ne peut utiliser qu'une seule manœuvre Gun-fu par round, sauf si le Personnage possède la manœuvre de combat **Combinaison**. Ces manœuvres de combat peuvent s'avérer très utiles lorsque le Personnage combat des adversaires humains. Bien entendu, la fuite ou la ruse seront bien plus efficaces face à des créatures surnaturelles. Le Joueur pourra en acquérir de nouvelles grâce à ses points d'Expérience.

Manœuvres de combat Gun-fu	Coûts
Carnage	15
Changement de cible	10
Combinaison	15
Dégainer	10
Double détente	15
Double tir	20
Œil d'aigle	20
Plus rapide que son ombre	20
Portée étendue	15
Rechargement rapide	10
Tir groupé	15
Tir incapacitant	10
Tir meurtrier	20

CARNAGE (15) :

En tirant avec un malus de -5 avec une arme à feu, le Personnage peut directement infliger une **BM** aux PNJ de type « *troisième couteau* » (hommes de main, membres de gang, sectateurs...) si le jet de Dommages est supérieur ou égal à 10.

CHANGEMENT DE CIBLE (10) :

Le Personnage peut changer de cible dans le même round sans que cela ne lui coûte d'action. Il ne peut le faire qu'une seule fois par round. Le Personnage devra faire un jet séparé pour chaque cible s'il tir en mode coup par coup ou semi-automatique.

COMBINAISON (15) :

Cette capacité permet d'utiliser deux manœuvres Gun-fu durant le même round de combat.

DÉGAINER (10) :

Le Personnage peut dégainer son arme très rapidement sans que cela ne lui coûte une action. Il faudra tout de même qu'il porte son arme dans un endroit rapidement accessible.

DOUBLE DÉTENTE (15) :

Le Personnage peut se battre avec une arme de poing ou un pistolet-mitrailleur dans chacune de ses mains en ne subissant pas le malus de -6 à sa main non directrice et peut utiliser ses deux mains simultanément en combat.

Chaque tir lui coutera une action mais il pourra effectuer des tirs en rafale avec deux armes.

DOUBLE TIR (20) :

Le Personnage est si rapide qu'il peut faire feu deux fois avec son arme en une seule action sans aucun malus.

ŒIL D'AIGLE (20) :

En s'imposant un malus de -5 le Personnage peut toucher automatiquement la localisation de son choix mais il ne pourra réaliser qu'un seul tir durant le round.

PLUS RAPIDE QUE SON OMBRE (20) :

Si la seule action du round est l'utilisation d'une arme à distance, le Personnage peut choisir d'agir en premier sans faire de jet d'**Initiative**. Si un adversaire possède la même faculté, les deux Personnages agissent en même temps. Le Personnage ne peut utiliser cette capacité qu'une seule fois tous les trois rounds de combat.

PORTÉE ÉTENDUE (10) :

En visant durant un round, le Personnage peut réaliser un tir précis à une portée étendue.

Il ne subit pas les malus dus à la portée x 2 de son arme, au-delà, les modificateurs du tableau ci-dessous s'appliquent.

Portées	Modificateurs
Portée de base x 3	-4
Portée de base x 4	-8
Portée de base x 5	-12
Portée de base x 6	-16

RECHARGEMENT RAPIDE (10) :

Le Personnage recharge ses armes deux fois plus vite que ses adversaires. Le temps de rechargement de ses armes est divisé par deux (minimum 1).

TIR GROUPÉ (15) :

Le Personnage peut grouper ses tirs dans la même zone à partir du moment où sa première balle touche une localisation en faisant varier de +4/-4 le jet de localisation. Ne peut s'effectuer qu'en Coup par coup/ Semi-automatique ou Double action.

Exemple : *la première balle tirée touche la Poitrine de l'adversaire, alors les suivantes, dans la limite de son score d'action, pourront toucher la même localisation ou pourra varier de +4/-4 sur le jet de localisation*

TIR INCAPACITANT (10) :

En s'imposant un malus de -5 au coup par coups, le Personnage peut toucher automatiquement une localisation motrice de son adversaire (Bras ou Jambes).

TIR MEURTRIER (20) :

Si la seule action du Personnage est d'utiliser son arme, il peut utiliser 2 actions afin de réaliser un tir particulièrement dévastateur et ajoute +5 à son jet de Dommages. Un Personnage ne peut utiliser cette manœuvre qu'une seule fois tous les trois rounds.



*« En même temps, je vis
paraître un cheval pâle ; et
celui qui était monté dessus
s'appelait la Mort et
l'Enfer le suivait. »*

Apocalypse 6 : 8