

KULT

Les Sceaux de la Destruction



KULT

Les Seaux de la Destruction



UNE CAMPAGNE POUR
LE JEU DE RÔLE KULT

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* TM, édité et publié
par le 7^{ème} Cercle TM.**

**Les événements où les personnes impliqués dans cette campagne sont tous
fictifs, toutes ressemblances avec des personnes ou événements ayant
réellement existés ne seraient 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 combinant certaines règles des deux éditions
françaises du jeu de rôle KULT et par conséquent nécessite la possession
d'au moins l'une de ces éditions pour être jouée correctement.**

la réalité est un mensonge...

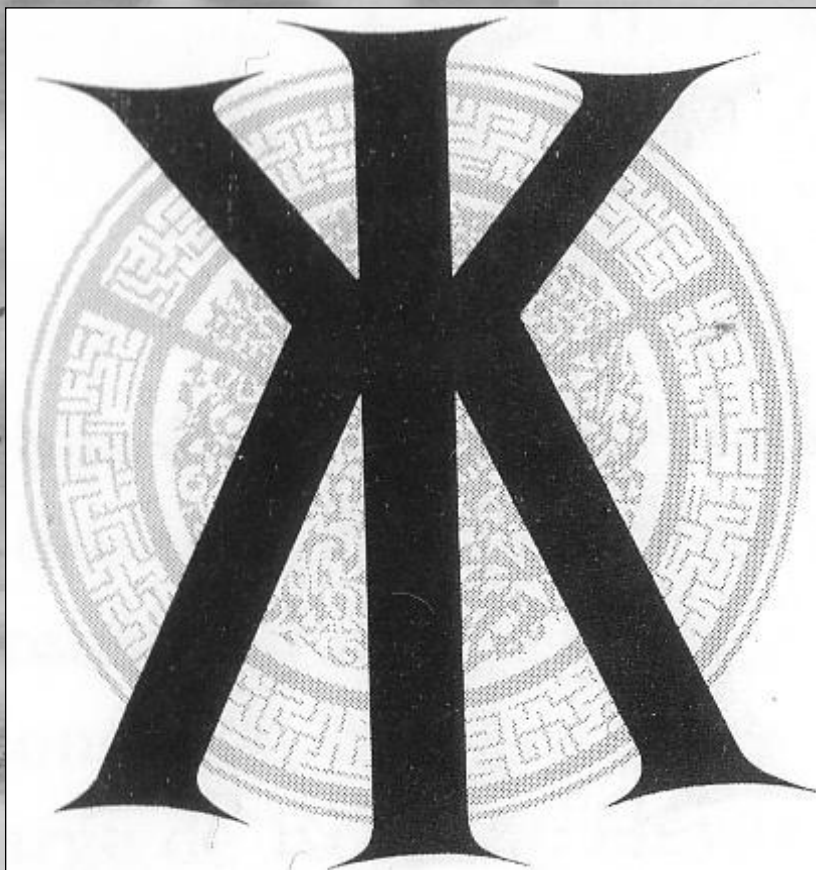
Crédits

Auteur

Romain Grolleau

romain_grolleau@hotmail.com

Je remercie tout particulièrement les membres du forum *The Last Cycle* (www.kult-rpg.com/forum) pour leur soutien et précieux conseils ainsi que les Joueurs qui m'ont servi de testeurs, je veux bien sûr parler de mes colocataires du *1308 Sherbrooke street*, qui ont bien souffert mais surtout qui se sont bien amusés durant l'intégralité de cette campagne.



Sommaire

Page

Contexte et avant-propos	6
La Nouvelle Orléans	6
Le Vaudou	8
Les Fils de Vahasagis	12
Le Destin de Lionel Cartwright	13

Chapitre 1 : Réunion

Départ pour La Nouvelle Orléans	17
Le testament de Lionel Cartwright	19
Mort factice	22
Meurtres mystérieux	23
Entretien avec un vampire	23
La vente aux enchères	25
Des aristocrates aux dents longues	27
A la poursuite des Chacals	28
Coup de théâtre	30
Les Figurants	31

Chapitre 2 : Les péchés des Aînés

Jeu de piste	43
Profanation	48
Le Royal Orleans Hôtel-Casino	52
Exécution nocturne dans le bayou	54
Le livre noir de Brian Levine	55
Roulette russe	56
Retour en Enfer	56
Dans le ventre de la Bête	59
Réparer les erreurs du passé	61
Les Figurants	62

Chapitre 3 : *Juges et Bourreaux* 70

Une mystérieuse cliente	71
Les disparus	71
Entretien avec le FBI	72
L'étau se resserre	75
Justice pour tous...	77
Ultime plaidoirie	78
Les Figurants	79

Chapitre 4 : *Le Dernier Secou* 86

PREMIERE PARTIE

Retrouvailles	87
Les secrets de la famille Cartwright	87
L'appel de Brent Spencer	89
Rencontre avec Lady Dominique	91
Chevauché fantastique	92
Retour de flamme	95
La cérémonie	97
Les Figurants	99

SECONDE PARTIE

Bienvenus à Anneville	102
L'affaire Ezéchiél Jones	104
Komité d'aKueil loKal	108
Le monde est devenu fou	109
La ferme des Malloy	110
Le sanctuaire de Roland Cartwright	112
Les Figurants	115

Aides de Jeu

Annexe 1 : Personnages pré-tirés	125
Annexe 2 : Plans et cartes	135

Le contexte

Les Personnages vont se retrouver dans un feu croisé entre une organisation contrôlée par des Licteurs, une loge de conjureurs voulant libérer un puissant Razide et une Népharite tout droit sortie de leur passé. Cette campagne est découpée en quatre chapitres, chacun d'eux étant connectés les uns aux autres par la présence d'un PNJ nommé Lionel Cartwright, un ami d'enfance des Personnages.

Dans le premier chapitre, les Personnages apprennent la disparition tragique de Lionel et doivent se rendre à la lecture de son testament à La Nouvelle Orléans. Sur place, ils se retrouveront au milieu d'un conflit entre un couple de Nosferatu, une loge de conjureurs de la Passion et une secte vaudou voulant accomplir un rituel permettant d'appeler Damballa, un puissant dieu vaudou.

Dans le second chapitre, les Personnages sont rattrapés par leur passé et devront faire face à l'association de deux organisations criminelles et affronter une Népharite servant Chagidiel.

Le troisième chapitre se concentrera sur une lutte de pouvoir entre des Licteurs servant Geburah et un puissant LictEUR servant Tiphareth. Les Personnages se retrouveront malgré eux au milieu et devront choisir leur camp.

Pour finir, le quatrième chapitre se concentrera sur une enquête visant à démanteler une secte, les Personnages se retrouveront en dehors de La Nouvelle Orléans et devront empêcher la libération d'un puissant Razide qui servait autrefois Togarini.

Avant-propos

Les Sceaux de la Destruction est une campagne pouvant être jouée par une équipe composée de 3 à 9 Joueurs, ayant pour cadre La Nouvelle Orléans. Les Personnages peuvent appartenir à n'importe quel corps de métier, mais s'ils n'ont pas d'idée pour leurs Personnages, vos Joueurs trouveront à l'Annexe 1 page 125 neuf Personnages pré-tirés dont l'historique correspond et cadre avec les événements se déroulant dans cette campagne. Si vos Joueurs décident de créer des Personnages pour l'occasion, vous trouverez dans cette même annexe tous les détails utiles afin de créer un Personnage pour cette campagne.

POINTS D'EXPÉRIENCE ET POINTS D'HÉROÏSME :

Le tableau ci-dessous vous permettra d'attribuer le nombre de points d'Expérience ou d'Héroïsme pour chaque Joueur par chapitre. Vous restez tout de même libre d'attribuer les points que vous voulez.

Chapitres	Difficulté	Héroïsme	Roleplay
1	2 XP	1 à 3 points	0 à 5 XP
2	3 XP	1 à 4 points	0 à 5 XP
3	4 XP	1 à 3 points	0 à 5 XP
4	5 XP	1 à 5 points	0 à 5 XP

La Nouvelle Orléans

HISTORIQUE :

La Louisiane est une ancienne colonie française, la ville fut fondée en 1718 et baptisée ainsi en l'honneur du régent, Philippe d'Orléans. Le territoire tout entier fut revendu en 1803 par Napoléon III aux Etats Unis. A cette époque la ville ne comptait que 8 milles habitants.

De nos jours, La Nouvelle Orléans est la citée la plus peuplée de l'état de Louisiane avec 480 milles habitants et 1,4 millions d'habitants dans son agglomération. Son surnom de « **Big Easy** » vient de sa vie culturelle riche, ancienne et vibrante. Elle est surtout connue pour sa musique ; le jazz et pour sa cuisine à base de fruits de mer. C'est également un port de mer et un centre industriel de distribution très important. La ville est bâtie sur les abords du fleuve Mississippi.

En 2005, la ville a connu des inondations sans précédant suite à l'ouragan « **Katrina** » qui laissa derrière lui mort et dévastation. L'ouragan eut des conséquences terrible ; environs 80% de la ville fut inondé, en majorité des quartiers résidentiels, la population a du être évacuée et la citée a été victime de pillages et de maladie. Le dernier bilan, en octobre 2005, faisait état de plus de 1200 victimes répertoriées et de nombreux disparus.

Aujourd'hui la ville porte encore les stigmates du passage de l'ouragan même si la plupart des quartiers ont été remis à neuf.

Cette catastrophe a créé une brèche permanente dans l'Illusion, créant un portail vers Métropolis dans une bâtisse abandonnée du Vieux Carré.

Les principaux quartiers

LE VIEUX CARRÉ :

Il est impossible de visiter la Nouvelle-Orléans sans passer au moins une journée complète dans le Carré Français ou Vieux Carré. Il s'agit du quartier le plus touristique de la ville, historiquement appelé « Quartier français » car les premiers résidents furent les Créoles francophones. Regorgeant d'une architecture espagnole fabuleuse, ça lui procure un charme que l'on ne trouve nulle part ailleurs.

Ce lieu, où palpite le cœur historique de la Nouvelle-Orléans, déploie sa séduction à la fois française, espagnole et créole.

C'est le quartier le plus ancien de la ville, mais il n'a de français que le nom de ses rues comme Bienville, Bourbon, Chartres, Conti, Orléans, Royal, Toulouse, etc.

Ses hautes maisons aux façades colorées sont agrémentées d'élégants balcons ciselés de dentelles en fer forgé débordants de fougères en pots et garnis de fleurs. Ce sont l'une des caractéristiques des belles demeures d'inspiration française de la

Nouvelle-Orléans. Dans ce "Carré Français" le French Market est le plus vieux marché des États-Unis, endroit où autrefois on nourrissait les gens qui arrivaient par bateau.

Aujourd'hui, il fourmille d'activités avec ses nombreuses boutiques de tout genre, ses cafés-restaurants où des petits groupes de musiciens et chanteurs font l'ambiance de l'endroit... Sans oublier le populaire "Café du Monde", bien connu pour son café au lait et ses beignets comme dans l'ancienne France qu'il sert depuis 1860, et ce quelle que soit l'heure du jour ou de la nuit.

De nombreux conjureurs ont habité ce quartier et il en garde encore des traces visibles, les rites et cérémonies vaudou y sont monnaie courante dans certaines arrière-boutiques.

Un hougan très puissant, le Dr John, tient une boutique d'animaux sur la rue Bourbon.

Le Vieux Carré est également le territoire privilégié de Bakara, un bokor servant fidèlement Damballa. Il dirige une petite secte d'une vingtaine d'adeptes parmi les clochards et les vagabonds dont le quartier général se trouve dans les égouts qui courent sous le quartier. La secte est responsable de nombreux enlèvements et meurtres.

GARDEN DISTRICT :

Le célèbre tramway, fidèle à l'univers de Tennessee Williams, mène au Garden District. Ce quartier doit son nom aux nombreux parcs et jardins qui agrémentent ses propriétés « *ante-bellum* ».

La Louisiane devenue américaine en 1803, les Américains choisissent de s'installer à cet endroit, à quelques centaines de mètres à l'ouest du Vieux Carré. Ils bâtissent alors de magnifiques demeures de style « *néo-Renaissance grecque* » (Greek Revival) et typiquement victoriennes.

En remontant Saint-Charles Avenue, les flâneurs peuvent admirer ces impressionnantes prouesses architecturales dans un cadre verdoyant.

Ce quartier fut investi dans les années 80 par un groupe de conjureurs de la Passion, personne ne sait exactement combien de membres cette loge possède mais d'après les rumeurs, elle contiendrait des membres influents de la ville.

Ce quartier d'affaire est aussi très prisé par les Licteurs qui se rencontrent dans les restaurants chics et à la mode.

ART DISTRICT :

A quelques pas du Vieux Carré, l'Art District ou Warehouse District est le quartier en vogue à La Nouvelle-Orléans. Cet ancien quartier des entrepôts a été réhabilité et transformé pour accueillir les principaux musées de la ville, des galeries d'art et des ateliers d'artistes. A ne pas manquer : le National D-Day Museum (musée consacré au Débarquement des Alliés en Normandie).

On dit que ce quartier abrite un portail vers l'Enfer gardée par un Népharite et que les victimes qui n'ont pas été retrouvées lors de l'ouragan ont été emporté par ce dernier.

Les Universités

Il existe trois grandes universités à La Nouvelle Orléans dont deux privées, l'une des plus prestigieuses est l'Université de Tulane à l'Ouest de la ville. Un bon nombre de sommités dans divers domaines enseigne dans cet établissement privé, parmi eux le professeur Arthur Crane, spécialiste en histoire et mythologie Créole et vaudou.

Le bayou

Véritable zone marécageuse, le bayou borde toute la ville. Avec ses cyprès géants et ses eaux grouillantes d'alligators, le bayou est un endroit dangereux qui peut vite être fatal si on n'y prend pas garde. Certaines zones sont des portails menant directement à Gaïa. Il existe de nombreuses fermes sur les bords du bayou, certaines de ces fermes sont des sanctuaires de conjureurs de la Mort venus exercer en toute tranquillité. Bien qu'une grande partie de ces sanctuaires ait été détruit lors des inondations de 2005, on ne compte pas moins de trois sanctuaires importants, dissimulés dans d'anciennes caches d'esclaves ou dans des fermes. Les Malloy, une famille composée d'une bande de dégénérés faisant partie du Ku Klux Klan ont pour mission de garder l'extérieur du sanctuaire d'un puissant nécromancien. Ils sont installés dans une ferme à Anneville, une petite ville se situant à 170 km de La Nouvelle Orléans.

Le Monde des Ombres

La Nouvelle Orléans n'est pas une ville très fréquentée par les créatures surnaturelles, mais certaines forces magiques sont bel et bien présentes.

LES LICTEURS :

Il y a en tout et pour tout une vingtaine de Licteurs dans l'Etat de Louisiane, dont trois à La Nouvelle Orléans. Ce sont tous des serviteurs de l'Archonte Geburah, dirigés par le Licteur Elliott Traylor.

Ils occupent tous de hautes fonctions au sommet de l'administration de la ville et regroupent les juges et procureurs les plus influents de l'Etat.

LES NÉPHARITES :

Il n'y a qu'un seul Népharite à La Nouvelle Orléans, il s'agit de Samijina, une servante de Chagidiel. Cela fait maintenant une quinzaine d'années qu'elle est piégée dans notre Réalité. Elle hante un ancien orphelinat dans Art District, aujourd'hui abandonné

LES CHACALS :

Il y a également une cinquantaine de Chacals qui chassent dans la ville et son agglomération. Ils traînent la nuit dans Jackson Square et dans le secteur industriel de la ville. Ils servent souvent d'hommes de mains pour la pègre locale et pour quelques conjureurs de la Mort qui les payent bien.

LES NOSFERATU :

La ville ne compte seulement que deux Nosferatu ; François Lacombe et Elaine Rainford, un couple ayant tout deux plus d'une centaine d'années.

Ils se font assez discrets depuis « *Katrina* » et les activités de la secte de Bakara, qui les poussent à chasser de moins en moins souvent.

Le Monde du Crime

La criminalité a atteint un plafond record après « *Katrina* », les pillages, les vols, les viols et les meurtres ont augmenté de plus de 40%.

Depuis trois ans, le crime est en baisse mais a été repris en main par Johnny Grillo, un homme sanguinaire et horriblement intelligent qui a énormément d'influence dans la ville. Il paye de hauts fonctionnaires de police ainsi que quelques juges pour assurer son intouchabilité. Il dirige le trafic de drogue, le jeu, le racket et la prostitution. Il possède plusieurs établissements légaux comme des casinos, des restaurants ou des boîtes de nuit et quelques maisons closes.

Depuis 2005, Grillo s'est associé à Jonas Cartwright, un puissant industriel qui utilise l'organisation de Grillo afin de lui fournir des victimes pour la secte qu'il dirige.

La Police

La police de La Nouvelle Orléans n'est pas entièrement corrompue. Mais un bon nombre d'agents en uniforme touche des pots de vin pour fermer les yeux sur certains trafics comme la contrebande d'alcool ou bien de cigarettes.

Le commissaire Rémi Backer est très certainement le fonctionnaire de police le plus corrompu de la ville ; il touche des pots de vin de Grillo et de Jonas Cartwright depuis des années afin de couvrir des meurtres ou des enlèvements.

Il commande également une petite cellule composée d'une vingtaine d'agents de police des plus corrompus qui font le sale boulot de Grillo en faisant disparaître des témoins gênants.

Le Vaudou

Le vaudou est la science de la mort. Par sa connaissance, l'adepte peut déchirer les voiles de l'Illusion et bannir l'un des aspects de notre emprisonnement qu'est la mort.

HISTORIQUE :

Le vaudou vient d'Haïti, engendré par le chaos et la guerre à la fin du 18^{ème} siècle.

En 1804, l'île proclama son indépendance, la population blanche, inspirée de la Révolution française de 1789, déclara Haïti comme une république indépendante. Les noirs étant exclus de ce nouveau système, ils entamèrent une seconde révolution et chassèrent les blancs du pouvoir.

Un an après l'indépendance, l'île est déchirée par un conflit interne entre les populations noires et hispaniques. En 1843, la guerre civile prit fin et Haïti fut divisé entre les Créoles parlant français et les Dominicains parlant espagnole.

LES ORIGINES DES LOAS :

Un petit groupe d'anciens esclaves ont fuit la guerre en 1793 pour s'abriter dans les cimes inaccessibles des montagnes de la Sierra de Monte Christi. Ils appartenaient à la culture Africano-indienne qui était la norme en Haïti. Ils se confessèrent à Leghba, Erzulie, Guédé et Ougan, des esprits d'anciennes croyances d'Afrique.

Quelque chose leur arriva dans les montagnes. D'après les légendes, les dieux ont prit possession de leurs corps et ils sont devenus les Loas immortels. De retour aux pieds de la montagne, ils enseignèrent en secret le vaudou à une poignée d'élus. De plus en plus de Loas de la foi traditionnel sont venus dans l'Illusion pour posséder des corps, rendant leurs propriétaires immortels, durant les deux cent dernières années.

Le vaudou était devenu une échappatoire à la mort. Le vaudou est une religion basée sur la peur et la superstition. Aucun homme ne peut conquérir la mort sans protection. C'est pourquoi la mort correspond à l'oubli. La peur est si forte que personne ne peut l'arrêter, nous choisissons simplement de l'oublier afin de nous échapper.

La Passion est toujours apparentée dans les cérémonies vaudou à du sexe débridé afin de fournir la force nécessaire pour rencontrer la mort et choisir la peur plutôt que l'oubli.

Les prêtres vaudou se laissent volontairement posséder par les Loas durant les cérémonies. En atteignant l'extase, ils leur donnent assez de force afin de dépasser les barrières de la mort et de la peur. Ce pouvoir peut être transféré vers d'autres personnes au travers de la forme du Loa, les mettant en transe jusqu'à ce qu'ils perdent le contrôle.

Les Guédés

Dans la religion vaudou, les Guédés sont les maîtres de la mort, des cimetières, des carrefours mais aussi des spectres et des esprits. Ce sont des esprits très respectés et craints par les adeptes du vaudou. Le principe du vaudou est de briser les frontières de la mort, les premiers rituels ont pour principe d'utiliser un mélange de science et de magie afin de tuer une personne et de la faire revivre sous forme de zombie. Ce genre de rituel est contrôlé par les Guédés comme Baron Samedi ou encore les Petro, les Loas obscures.

Grâce aux pouvoirs que les Guédés accordent au prêtre vaudou, ce dernier peut immuniser les personnes contre la mort ou encore l'amnésie de la réincarnation. Une personne qui sera tuée plusieurs fois et ramenée d'entre les morts autant de fois pourra s'affranchir de sa peur de la mort et devenir immortelle. Cette personne peut se forcer à rester dans son corps ou encore, si son corps est détruit,

peut le quitter sous forme d'esprit et posséder un nouveau corps.

BARON SAMEDI

Il est le maître de la mort et de la résurrection. Il est le père des Guédés. Il s'agit de l'esprit le plus connu en dehors d'Haïti. Dans la religion vaudou, il commande toute une légion de baron et autres esprits des morts. Il peut prendre de nombreuses formes mais apparaît le plus souvent comme un homme noir de grande taille avec un chapeau haut de forme maquillé en squelette.

Baron Samedi possède un Equilibre mental très bas mais n'est pas totalement hors de contrôle, il peut choisir qui il possède et peut aider les autres personnes à passer au travers de la mort.

MAMAN BRIGITTE

C'est la femme de Baron Samedi. C'est la mère des Guédés. Son nom est cité dans la plupart des rituels liés à l'extase sexuelle incontrôlable afin d'endurer la mort. Bien que son Equilibre mental soit très faible, elle n'est pas hors de contrôle.

NIBO

Il est le Guédé des morts violentes à caractère sexuel. C'est une créature inhumaine totalement dépravée dont l'apparence se rapproche de celle d'un Népharite. Il possède un Equilibre mental très faible.

Les Loas

Les prêtres vaudou peuvent appeler les loas et les inviter à « *chevaucher* » son corps au cours de rituels. Mais les Loas ne sont pas des créatures de comtes de fées mais bel et bien des humains proches de l'Eveil qui ont trouvé le moyen de briser les chaînes de la mort.

Les Loas peuvent prendre la forme d'un esprit ou encore peuvent prendre possession d'un corps humain ou animal. Ce sont des humains avec un Equilibre mental très faible pour la plupart (de -250 à -400), qui ont découvert comment conquérir la mort. Ce sont des démons tordus et pervers qui possèdent des corps et répandent la terreur. Pourtant, certains Loas ont réussi à garder un Equilibre mental élevé (de +250 à +400) et cherchent avant tout à aider les hommes à atteindre l'Eveil à leur tour. Certains rituels de la religion vaudou permettent d'éloigner les Lictes ou encore permettent d'atteindre l'Eveil.

Les Loas sont regroupés en deux catégories, les Rada, qui sont des esprits bienveillants et les Petro, les esprits du mal.

BACAOUBACA

Il s'agit d'un des plus puissants Loa Petro. C'est un Loa connecté à la magie noire, à la destruction et à la mort. C'est plus une créature monstrueuse qu'un être humain avec un Equilibre mental terriblement bas. Seuls les sadiques et les fous sans aucun instinct de préservation ont l'audace de l'invoquer.

ERZULIE

Il s'agit de l'un des Loas possédant un Equilibre mental élevé. Elle est avec Leghba et la Guédé Maman Brigitte l'un des plus anciens Loas, ceux qui ont fondé le vaudou il y a deux cent ans.

Selon la légende, Erzulie a décidé de ne pas atteindre l'Eveil tant que l'humanité ne sera pas libérée. C'est le Loa Rada de l'amour et de la passion. Avec Maman Brigitte elle peut posséder les humains afin de les aider à dépasser les peurs au moment où survient la mort.

LEGHBA

Loa Rada avec un Equilibre mental très élevé, il a quitté le monde des vivants pour emprunter le chemin de l'Eveil. Certains disent qu'il est resté piégé dans le Nirvana et perdu à jamais, d'autres disent qu'il reviendra bientôt lorsqu'il aura atteint l'Eveil afin d'aider les hommes.

C'est le Loa gardien des portes invisibles. A ce titre il est toujours invoqué en premier dans les cérémonies.

DAMBALLA

Il est le plus puissant des Loas Petro. C'est le « *Serpent* » de la connaissance et de la puissance de la mort. Il est le protecteur des conjureurs de la Mort. Il est invoqué lors de cérémonie de résurrection et de transfert d'esprit.

C'est une créature maléfique dotée d'un Equilibre mental extrêmement faible.

Niveau de compétence

Les prêtres vaudou ont une connaissance parfaite de la compétence **Vaudou**.

Cette religion et façon de vivre peuvent être enseignées aux non-initiés, mais seulement les vrais prêtres vaudou peuvent enseigner les secrets pour tromper la mort et cela de façon permanente. Il est très difficile pour les personnes extérieures de prendre contact avec un prêtre vaudou, seulement une poignée de non-haïtiens ont pu être initiés durant les 50 dernières années.

La connaissance du vaudou ne peut être apprise de façon normale, pour chaque niveau de connaissance, l'élève doit être instruit par un maître.

LE NOVICE (SCORE ENTRE 1 ET 9) :

Il a été initié à la religion vaudou. Il connaît tous les plus importants Loas et a été au moins une fois « *chevauché* » par l'un d'entre eux.

Il connaît le rituel de zombification mais ne sait pas du tout comment cela fonctionne.

LE CROISÉ (SCORE ENTRE 10 ET 19) :

Il a été initié à la magie vaudou. Il peut invoquer un Loa mais n'a pas assez de connaissance pour décider de celui qui va venir.

Il sait comment le rituel de zombification fonctionne mais ne fait pas comment la drogue est mélangée.

L'INITIÉ (SCORE ENTRE 20 ET 29) :

Il connaît le rituel de zombification et peut créer la drogue. Il sait comment invoquer un Loa spécifique et a au-moins une fois marché au bord de la mort et a senti son étreinte.

Il sait que c'est cette passion est la seule chose qui éloigne la folie.

L'HOUGAN (SCORE ENTRE 30 ET 39) :

Il sait comment diriger quelqu'un de manière répétitive à travers la mort avec l'aide de l'extase afin de passer au travers.

LE MAÎTRE-ROYAL (SCORE DE 40 ET +):

Le maître-royale sait que les Loas étaient autrefois des êtres humains qui se sont joués de la mort. Il sait comment préserver un cadavre durant une longue période afin de déjouer la mort. Il est capable de quitter son corps afin de posséder d'autres créatures vivantes. Il connaît tous les Loas et sait comment les invoquer. Il sait, sans l'enseignement d'une autre personne, qu'il peut passer au travers de la mort et atteindre l'Eveil.

La Magie Vaudou

La magie vaudou est divisée en deux branches ; la magie blanche et la magie noire, cette dernière étant un mélange de nécromancie et de malédiction. Il n'y a pas de frontière distincte entre les deux branches, les prêtres utilisant les deux sans distinction, tout dépendant des buts à atteindre. Cependant, il est bon de faire une distinction entre les pratiquants, les hougans et mambos et les bokors.

LES HOUGANS ET LES MAMBOS :

Les hougans (mambos pour les prêtresses) sont des prêtres vaudou qui pratiquent alternativement la magie blanche et la magie noire dans un but positif. Les hougans pratiquent la magie noire avec méfiance car ils savent que pour s'y adonner, ils doivent avoir passé un accord avec un Petra qui les détruira tôt ou tard.

La magie vaudou possède deux composantes essentielles, un support matériel et un support magique, le wanga, qui est l'effet procuré par le Loa ou le Guédé en échange d'offrande ou d'obligations précises.

Les wanga sont des sortilèges faisant appel à un Loa, donnant à un objet une fonction ou un pouvoir particulier dont l'aire d'effet peut varier. Ils servent à tout et n'importe quoi, l'important est d'y croire.

Ils sont répartis dans trois catégories :

- Ceux qui visent une personne et dont les effets sont positifs ou au-moins désirés (gagner au loto...).
- Ceux qui visent à se protéger contre certains éléments ou à s'en protéger (protéger une récolte...). Ils sont plus complexes et par la même occasion, plus dangereux.

- Ceux destinés à se défendre d'un envoutement ou d'un Loa mécontent, appelé gads. Ils sont l'arme principale des hougans contre les bokors.

LES BOKORS :

Ces sorciers sont proches des conjureurs de la Mort. Ils pratiquent des rituels de magie noire en compagnie d'initiés maléfiques. Ces individus, les « **zobops** » sont connus à Haïti sous le nom de « **sectes rouges** ». Ils représentent parfaitement ce que le commun des mortels se fait de l'imagerie vaudou ; cortège de sacrifices humains, cannibalisme et infanticides.

Evidemment, les bokors sont craints et sont les seuls à pratiquer le rituel de zombification et de malédiction par effigie.

Le rituel de zombification : le zombie est un mort dont l'âme a été capturé par un bokor afin d'en faire un esclave docile. Pour créer un zombie, le bokor doit tout d'abord lancer un maléfice afin de le faire mourir, cela s'accompagne par l'ingestion ou par le contact avec une poudre dont la composition n'est connue que des initiés au vaudou.

On y trouve de la tétrédotoxine, un puissant sédatif, mélangé à d'autres ingrédients comme de la poudre à canon, des vésicules biliaires, des plantes et des morceaux d'animaux en putréfaction. Son absorption réduit les fonctions de l'organisme à son minimum vital, de façon à ce que la victime présente tous les symptômes d'une mort clinique. Mais malheureusement, la victime est bien vivante et consciente de tout ce qui se passe autour d'elle. Après un ou deux jours, le bokor va déterrer la victime et lui administre une sorte de contrepoison durant une cérémonie bien précise afin de piéger son âme dans une bouteille et le met à son service. La seule manière de libérer un zombie de son état de servitude est de l'asperger avec du sel consacré, ce qui a pour effet de le paralyser momentanément durant 1D10 rounds puis de lui faire boire le contenu de la bouteille où se trouve son âme, ainsi, la victime reprend totalement conscience et retrouve sa personnalité. Il va s'en dire que cette expérience traumatisante laissera des séquelles à vie. Si le bokor est tué, le zombie se mettra à errer sans but jusqu'à sa libération. Si la bouteille contenant son âme est brisée, le zombie s'écroule et meurt sur le champ.

Les zombies sont différents des mort-vivants, ils ne ressentent pas la fatigue ou la douleur mais peuvent mourir définitivement s'ils subissent trop de blessures. Ils se nourrissent des restes que leurs maîtres veulent bien leur laisser.

Zombies

PERSONNALITÉ :

Les zombies n'ont aucune personnalité. Ce sont des esclaves dociles qui suivent les ordres de leur maître à la lettre.

APPARENCE :

Ils ont les yeux vitreux et la peau pâle. Leur corps est couvert de symboles vaudous représentant la vie et la résurrection.

INDICATIONS POUR LE MENEUR DE JEU :

Prenez un air hagard et grognez. Obéissez à votre maître en tout.



ZOMBIES			
FOR	10+2D10 (21)	EGO	1D10 (6)
CON	10+1D10 (16)	CHA	2D10 (11)
AGL	2D10 (11)	PER	2D10 (11)
APP	2D10 (9)	EDU	-

MOD. AU JET DE TERREUR : +10

TAILLE : variable

POIDS : variable

SENS : odorat très développé

COMMUNICATION : aucune

ACTIONS : 2

BONUS D'INITIATIVE : +0

BONUS AUX DOMMAGES : +5

CAPACITÉ DE MOUVEMENT : 6m/ Round

RÉSISTANCE AUX BLESSURES :

5BS = 1BL □ □ □ □ □

4BL = 1BG □ □ □ □ □

3BG = 1BM □ □ □ □

END : 110

SOMBRES SECRETS : maudit (zombie)

FAIBLESSES : Malédiction

AVANTAGES : Supporter la douleur et la torture

EQUILIBRE MENTAL : -20-4D10 (-40)

RESTRICTIONS : Contrôlé par une puissance extérieure

FACULTÉS : ne ressent ni la peur, ni la fatigue, ni la douleur. Force accrue (+10 en FOR)

TALENTS : Athlétisme 18, Discrétion 11, Escalade 11, Rechercher 15, Vigilance 14

COMPÉTENCES DE COMBAT : Armes à feu 11, Corps à corps 11

ARMEMENT : bâtons (-6)/ couteaux (-4)/ machettes (-3)

CRÉATURES RENCONTRÉES : 2D5 (6)

DOMICILE : temple de son maître

La malédiction par effigie : grâce à une poupée envoutée, le bokor peut tourmenter sa victime à distance. Il incorpore à l'effigie sensée représenter sa victime un morceau organique, cela peut être des cheveux, de la peau ou encore du sang, puis invoque un Guédé. Une fois cela fait, tous ce que l'effigie subira sera ressenti physiquement par la victime (les effets sont les mêmes que le sort de la Voie de la Mort **Rituel vaudou**).

Il existe deux façons de se débarrasser du mauvais sort :

- Détruire l'effigie en la faisant brûler après l'avoir arrosée de rhum blanc.
- Etre exorcisé par un hougan.

Les bokors font également appel à des créatures surnaturelles qui leur servent de familiers. Ce sont les chiens de l'ombre, d'immondes créatures hybrides, croisement improbable entre un chien et un rat. Ils leurs servent d'assassins.

Chiens de l'ombre

PERSONNALITÉ :

Les chiens de l'ombre sont hargneux et violents mais préfèrent la fuite à un affrontement direct si leur mission n'est pas de tuer la victime.

APPARENCE :

Il d'agit d'une créature ressemblant à un gros chien noir ayant les yeux jaunes et une queue de rat.

INDICATIONS POUR LE MENEUR DE JEU :

Restez tapis dans l'ombre en attendant que votre victime croise votre chemin.

CHIENS DE L'OMBRE			
FOR	10+2D10 (22)	EGO	1D10 (6)
CON	15+1D10 (21)	CHA	1D10 (4)
AGL	10+2D10 (21)	PER	4D10 (22)
APP	1D10 (5)	EDU	-

MOD. AU JET DE TERREUR : +5

TAILLE : 1m20

POIDS : 65 kg

SENS : très développés

COMMUNICATION : grognements

ACTIONS : 4

BONUS D'INITIATIVE : +9

BONUS AUX DOMMAGES : +5

CAPACITÉ DE MOUVEMENT : 15m/ Round

RÉSISTANCE AUX BLESSURES :

6BS = 1BL □ □ □ □ □ □

5BL = 1BG □ □ □ □ □ □

3BG = 1BM □ □ □ □

END : 135

FACULTÉS : peuvent se rendre totalement invisibles ou intangibles durant (EGO) rounds et

attaquer lorsqu'ils sont dans cet état, la victime aura un modificateur de -15 à tous ses jets.

Lorsqu'ils sont intangibles, ils ne prennent aucun dommage physique, seule la magie peut les affecter.

RESTRICTIONS : Sensibilité au sel et à l'argent

TALENTS : Athlétisme 30, Discrétion 21, Escalade 30, Natation 20, Rechercher 21

COMPÉTENCES GÉNÉRALES : Pister 30

COMPÉTENCES DE COMBAT : Corps à corps 18

ARMEMENT : Crocs (-6)/ Griffes (-7)

PROTECTION NATURELLE : 1 point

CRÉATURES RENCONTRÉES : 1D10 (5)

DOMICILE : temple de son maître



Les Fils de Vahasagis

Vahasagis était un puissant Razide servant fidèlement l'Ange de la Mort Togarini. C'était un seigneur de guerre qui commandait des légions de morts-vivants et de Razides.

Lors de la bataille qui opposa les Anges de la Mort aux Archontes qui suivit la disparition du Demiurge, il se trouvait aux côtés de Togarini et chuta avec lui lorsque son maître fut vaincu. Lorsque Togarini s'exila dans notre Réalité, Vahasagis fut affranchi et devient une créature encore plus puissante. Il erra dans différentes dimensions durant un temps avant d'être invoqué par Wilson Cartwright en 1788 et devint l'égal d'un dieu à ses yeux. En échange de son adoration, Vahasagis partagea ses connaissances avec Cartwright et lui enseigna la Voie de la Mort.

HISTORIQUE DE LA SECTE :

L'histoire commence en 1788 à Anneville, une petite bourgade près de la Nouvelle Orléans. Une noble famille qui s'était enrichie grâce à la culture du coton, les Cartwright, détient un lourd et horrible secret. Le patriarche de la famille, Wilson Cartwright, est un conjureur de la Mort qui vénère un puissant serviteur de Togarini, un Razide nommé Vahasagis. Grâce aux nombreux esclaves que Cartwright offrait à Vahasagis, il obtient de nombreux pouvoirs et connaissances. Il offrit même les âmes des membres de sa propre famille au démon afin d'assurer sa propre puissance. A la mort de Wilson, son fils Roland prend sa suite à la tête de la secte en 1808. Encore plus avide de pouvoir que son père et afin de vivre éternellement, Roland Cartwright prend possession du corps du fils aîné de sa famille à chaque fois que ce dernier atteint l'âge de 30 ans, afin de continuer à honorer Vahasagis. En 1865, durant la Guerre de Sécession, ses plans furent contrariés par la révolte de ses esclaves, qui, aidé par Sami Saint-Pierre, un puissant hougan, bannirent Vahasagis l'enfermant dans une prison retenu par sept sceaux. La demeure de Cartwright fut brûlée et poussa le nécromancien et sa famille à fuir. Roland Cartwright continua de s'incarner dans le corps de son premier né mâle durant les années qui suivirent, cherchant un moyen de libérer Vahasagis de sa captivité.

DESCRIPTION DE LA SECTE :

Depuis sa fondation il y a 220 ans, le fonctionnement et les buts de la secte n'ont pas vraiment changés ; Cartwright est encore à la tête de la secte et cherche désespérément un moyen de libérer son dieu de sa captivité. Les cérémonies sont toutes célébrées dans la demeure de Jonas Cartwright, dans son sanctuaire au sous-sol. Les fidèles se réunissent une fois par mois afin d'honorer leur dieu et pour introduire les nouveaux membres. Les plus méritants accompagnent Cartwright à Djerba deux fois par ans afin de suivre durant un mois les séminaires nécromantiques de Luigi Cantorre, l'Incarnat de Togarini. La cérémonie la plus importante est donnée une fois l'an, durant la fête du printemps qui marque l'anniversaire de la captivité de Vahasagis. Durant cet événement, Cartwright regagne son corps d'origine afin de présider la cérémonie et tenter de briser les sceaux qui retiennent le démon. Elles sont données dans l'ancienne propriété des Cartwright dans le bayou, dans une sorte de dédale sous-terrain gardé par quatre morts-vivants. De nombreuses victimes sont alors sacrifiées au nom de Vahasagis et Togarini. Jusqu'à présent aucun rituel n'a fonctionné, Cartwright cherche encore des informations sur le rituel de Sami Saint-Pierre et s'est même converti au vaudou.

En l'espace d'une vingtaine d'années, le culte prend énormément d'importance et d'influence, si bien qu'il parvient à manipuler certains membres de la pègre locale et de la police comme le commissaire Rémi Backer ou Johnny Grillo, le parrain de la mafia de La Nouvelle Orléans.

Vahasagis



PERSONNALITÉ :

Après plus de 150 ans d'enfermement, le Razide est particulièrement furieux. Une fois libéré il étanchera sa soif de mort et de destruction sur l'humanité.

APPARENCE :

Vahasagis a l'apparence d'un

Razide classique, mise à part qu'il possède 4 bras et qu'il est plus grand.

INDICATIONS POUR LE MENEUR DE JEU :

Hurlez et grognez, semez la mort et la destruction autour de vous.

VAHASAGIS			
FOR	70	EGO	20
CON	60	CHA	6
AGL	40	PER	25
APP	1	EDU	30

MOD. AU JET DE TERREUR : -5

TAILLE : 7m40

POIDS : 2 tonnes

SENS : peut voir au-delà de l'Illusion

COMMUNICATION : parle toutes les langues humaines

ACTIONS : 6

BONUS D'INITIATIVE : +23

BONUS AUX DOMMAGES : +12

CAPACITÉ DE MOUVEMENT : 20m/ Round

RÉSISTANCE AUX BLESSURES :

13BS = 1BL □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

12BL = 1BG □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

10BG = 1BM □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Peut subir 3BM avant d'être détruit

END : 330

TALENTS : Athlétisme 40, Vigilance 30

COMPÉTENCES GÉNÉRALES : Acrobatie 20, Commandement 30

COMPÉTENCES DE COMBAT : Armes lourdes 30, Corps à corps 40

CONNAISSANCES OCCULTES : Voie de la Mort 50 (tous les sorts dont le niveau de connaissance est inférieur à 40)

ART TÉNÉBREUX : 20

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

PROTECTION NATURELLE : 5 points

DOMICILE : sanctuaire de Roland Cartwright, Anneville, comté de Lafayette

Le destin de Lionel Cartwright

Lionel Andrews est né en 1979 à la Nouvelle Orléans dans une famille modeste. Son père était un ouvrier ivrogne qui passait ses nerfs sur lui et sa jeune sœur Patricia. Lorsqu'il avait cinq ans, une Népharite servant Chagidiel du nom de Samijina fit particulièrement attention à son cas ; elle prit l'apparence d'une enfant de son âge et devint son amie imaginaire. Durant trois ans elle manipula de manière subtile Lionel après chaque abus de la part de son père sur sa petite sœur ou lui-même jusqu'à le pousser à commettre l'irréparable ; un soir, alors que tout le monde était endormi, Lionel mis le feu à la maison et brûla vif ses parents et sa sœur par accident. Samijina était plus que satisfaite, elle venait d'envoyer l'âme de son père directement dans le domaine de Chagidiel.

Après cet événement tragique Lionel fut confié à l'orphelinat Saint-James. Samijina disparut mais garda un œil attentif sur son protégé. Lionel possédait un talent inné pour la magie ce qu'il le poussa très vite à se passionner pour le surnaturel et le fantastique, dévorant tous les livres qu'il pouvait trouver sur le sujet.

Alors qu'il avait à peine treize ans, il réuni autour de lui un groupe d'enfants de son âge (les Personnages), également passionnés par l'occulte et fonde une sorte de club, « *Le troisième Œil* », dédié à la recherche du paranormal, à l'inexplicable et à la série Star Trek dont il est un fan inconditionnel.

En 1993, Samijina s'intéressa de nouveau à lui et le guida vers un vieux livre décrivant divers rituels et invocations, notamment l'invocation de la Népharite. Un soir, après avoir bien lu le livre, il réuni les membres de son club et se rend dans les sous-sols de l'orphelinat.

Là-bas, ils commencent le rituel d'invocation de la Népharite. Pour ceux qui ne savent pas, ce genre de sort est écrit généralement de la main du Népharite invoqué qui espère piéger ainsi les occultistes du dimanche. Mais Lionel était loin d'être un amateur ; ses connaissances dans la magie de la Mort dépassaient de loin le cadre du profane et savait exactement que la créature essaierait de le piéger. L'invocation ce passa comme prévu et Samijina fit son apparition ; elle commença, toute confiante, par tuer directement deux des membres du club, Jonathan et Martha, puis sortie du cercle de protection. Elle s'avança ensuite vers Lionel et, d'un revers de son sabre, lui trancha deux doigts à la main droite, lui promettant les pires tourments pour son imprudence.

Ce que les autres membres du club ignoraient c'est que Lionel savait très bien ce qui allait se passer et qu'il s'était préparé. Il avait tracé dans la salle un autre cercle protecteur qui liait la Népharite à la pièce et qui l'empêchait de faire du mal à ces occupants si elle sortait du premier cercle. Folle de rage, Samijina fit brûler l'orphelinat et transforma le bâtiment en un gigantesque portail vers l'Enfer.

Elle y envoyant tous les enfants, sauf les personnes présentes qui étaient protégés. Les pompiers sortirent Lionel et les autres membres du club du bâtiment en feu qui s'en sortirent terriblement choqués. On ne retrouva aucune trace des 114 autres personnes habitant l'orphelinat, enfants et adultes. Ils avaient tous disparus. Les survivants et Lionel furent ensuite internés plusieurs mois à l'institut psychiatrique pour enfants Waldon, la médication et la thérapie ont fait totalement occulter l'événement aux autres enfants.

Seul Lionel garde un souvenir précis de cette nuit. Une fois guéris, les survivants furent séparés dans diverses familles d'accueil jusqu'à leur adoption ou leur majorité. L'orphelinat fut fermé et plus personne ne reparla de cette histoire.

En 1995, Lionel finit par être adopté par un riche homme d'affaire de Louisiane, Jonas Cartwright et l'éleva comme son fils. Il ne se doutait pas alors qu'il venait de devenir le fils adoptif d'un puissant conjureur qui change régulièrement de corps depuis plus de 200 ans.

Lionel connut la meilleure éducation et les meilleures écoles. Ce qui lui permit d'avoir accès à de nombreux ouvrages occultes. Au fur et à mesure des années, ces connaissances dans la Voie de la Mort se décuplèrent.

Il sortit majeur de sa promotion avec un diplôme en mythologie et histoire Créole. Il intégra l'université de Tulane en tant que professeur et adjoint du

professeur Arthur Crane, une référence dans son domaine d'expertise. Mais résidait toujours chez ses parents.

En 2003, il est initié à la Voie de la Passion et rejoint la loge des conjureurs située à Garden District et fait la connaissance de François Lacombe, un Nosferatu et de Nelson Krauss, un mage de la Passion dévoré par l'ambition.

En 2005, juste après l'ouragan « *Katrina* », il fit l'acquisition d'un hôtel délabré sur la rue Bourbon dans le quartier français et fit la connaissance du Dr. John, un hougan qui tient une boutique d'animaux juste en face du bâtiment avec qui il se lie d'amitié. Il remit l'endroit à neuf grâce à l'aide financière de son père et s'aménagea un appartement au rez-de-chaussée.

Durant son déménagement, en fouillant la bibliothèque de son père afin de lui emprunter

quelques livres ésotériques il y trouva le journal de Wilson Cartwright. Ce livre décrivait avec précision les divers rituels de magie noire que Vahasagis lui avait enseigné 200 ans plus tôt ainsi que la terrible vérité sur les origines de sa famille adoptive ; grâce au savoir de Wilson, son aïeul, Roland, conta à changer de corps avec lui le jour de son trentième anniversaire afin de continuer à vivre. Après cette découverte, il laissa le journal et se renseigna sur Sami Saint-pierre, le hougan qui avait emprisonné Vahasagis dans l'ancien sanctuaire des Cartwright. Auprès du Dr. John, qui fit de lui son apprenti. Lionel devint en l'espace de quelques années un adepte très compétent.

Avec le Dr. John, ils préparèrent en secret un plan afin d'empêcher son père de réveiller Vahasagis et entrepris de retrouver les rituels qui avaient servi pour bannir le démon. Il fit des recherches et retrouva les membres survivants du « *Troisième Œil* » afin qu'il l'aide à contrecarrer les plans de Roland. Durant son initiation, il découvrit

l'existence de la secte de Bakara, le grand prêtre d'une secte fidèle à Damballa et ancien élève du Dr. John.

Bakara voulait atteindre ce dernier par l'intermédiaire son nouvel apprenti et envoya deux Chiens de l'ombre sur les traces de Lionel. Le jeune homme fut blessé mais survécut. Il pensait avoir le temps pour décrypter les rituels de Sami Saint-Pierre mais avec la secte de

Bakara sur ses talons il ne pouvait se permettre une seule erreur. Il lui fallait de l'aide.

Il décida donc de se faire passer pour mort et fit parvenir à chacun des membres du « *Troisième Œil* » une lettre les invitant à la lecture de son testament, ce qui lui laisserait le temps de déchiffrer les rituels complexes de Saint-Pierre tout en guidant ses anciens compagnons par le billet de visions.

Il est toujours hanté par les événements de 1993 et compte se racheter en essayant de libérer les autres enfants de l'Enfer mais ne peut le faire seul.



Lionel Andrews Cartwright



PERSONNALITÉ :

Lionel est un passionné de sciences occultes et de mystères mais également un grand fan de science fiction et notamment de la série Star trek.

Ces connaissances magiques se sont développées avec les années et il compte

s'en servir afin d'expier ses fautes de jeunesse.

Il tient les Personnages en haute estime et les considère comme étant ses seuls vrais amis.

APPARENCE :

C'est un jeune homme un peu enveloppé aux cheveux roux et aux yeux verts. Il porte une petite barbe taillée ainsi que des lunettes de vue. Il affiche souvent un sourire satisfait.

Il lui manque deux doigts à la main droite, blessure résultant de son altercation avec Samijina.

INDICATIONS POUR LE MENEUR DE JEU :

Affichez constamment un petit sourire lorsque vous vous adressez à vos interlocuteurs.

Soyez particulièrement à l'écoute de vos amis et aidez-les du mieux que vous le pouvez. N'hésitez jamais à faire des références à Star Trek lorsque vous en avez l'occasion.

LIONEL ANDREWS CARTWRIGHT			
FOR	12	EGO	18
CON	14	CHA	13
AGL	12	PER	11
APP	12	EDU	19

AGE : 29 ans

TAILLE : 1m78

POIDS : 88 kg

SENS : perçoit les auras qui entourent les objets ou les êtres vivants.

COMMUNICATION : orale, mais peut envoyer des messages ou des visions à distance par le billet de la magie.

ACTIONS : 2

BONUS D'INITIATIVE : +0

BONUS AUX DOMMAGES : +1

CAPACITÉ DE MOUVEMENT : 6m/ Round

RÉSISTANCE AUX BLESSURES :

4BS = 1BL □ □ □ □

3BL = 1BG □ □ □

3BG = 1BM □ □ □

END : 100

SOMBRES SECRETS : expérience occulte, connaissances interdites, victime d'un crime, secret de famille

EQUILIBRE MENTAL : -25

FAIBLESSES : Blocage mental (la mort de ses parents biologiques), Cauchemars, Ennemie mortelle (Samijina), Ennemi mortel (Bakara), Maudit, Sentiment de culpabilité

AVANTAGES : Altruisme, Sensibilité à la magie, Souplesse culturelle, Sympathique

ALTÉRATIONS PHYSIQUES : il lui manque deux doigts à la main droite qui ont été tranchés.

TALENTS : Athlétisme 11, Diplomatie 13, Discrétion 12, Escalade 11, Lancer 11, Natation 8, Recherche 13, Vigilance 13

COMPÉTENCES GÉNÉRALES : Citoyen du monde 15, Conduire 8, Marchandage 16, Méditation 18, Psychologie 15

CONNAISSANCES : Affaires 12, Bureaucratie 11, Comptabilité 13, Culture générale (Star Trek) 17, Créole 12, Enseignement 15, Etiquette 11, Français 10, Klingon 16, Localité (Vieux Carré) 12, Occultisme 18, Piloter bateau 11, Recueil d'informations 15, Réseaux de contacts (Trekies 15, Occultistes 16), Secrets locaux (La Nouvelles Orléans) 10

CONNAISSANCES ACADÉMIQUES : Economie 12, Grec 15, Histoire 15, Latin 16, Littérature 16, Mythologie 16

COMPÉTENCES DE COMBAT : Armes à feu 11, Corps à corps 11

CONNAISSANCES OCCULTES : Vaudou 15, Voie de la Passion 11 (tous les sorts dont le niveau de connaissance est inférieur à 10), Voie de la Mort 20 (tous les sorts dont le niveau de connaissance est inférieur à 15)

ARMEMENT : Colt Detective .38 (+0)

DOMICILE : sous-sol de la boutique du Dr. John



Réunion

Dawn Carmichael vit Farbes sortir du club avec à son bras une magnifique jeune femme aux cheveux noirs. Elle leur emboîta le pas mais resta très légèrement en retrait, alerte, scrutant le moindre danger.

Après quelques minutes, le couple fini par s'arrêter près d'une ruelle aux abords de Saint-Louis street. Là, Farbes et sa nouvelle conquête s'échangeait de langoureux baisers. Ce dernier l'entraîna dans la ruelle obscure. Un endroit où ils pourraient être tranquilles.

« Pauvre fille... » Se dit Carmichael. Elle n'était pas la première à tomber entre les mains de Farbes. Elle pensait avoir trouvé un bon coup, elle aura trouvé bien plus que ça.

Dans la ruelle, les baisers se transformèrent très vite en caresses plus intimes. Les deux corps se frottaient l'un contre l'autre dans des râles de plaisirs qui raisonnaient sur le béton humide de la sombre allée. Dawn s'alluma une cigarette. Elle avait vu faire Farbes des centaines de fois, elle pensait en avoir l'habitude maintenant, mais elle ne put s'empêcher de détourner les yeux lorsque son employeur planta ses crocs dans l'épaule nue de la jeune fille. La jeune femme aux cheveux noirs poussa un petit cri, plus un cri de surprise qu'un cri de douleur.

Le Nosferatu commença alors à étancher sa soif et vida sa victime de son précieux liquide vital.

LE CONTEXTE :

Les Personnages reçoivent tous une lettre le 24 janvier 2008, pour leur faire part du décès de l'un de leurs amis d'enfance, Lionel Cartwright, qu'ils connaissent sous le nom de Lionel Andrews, alors qu'ils étaient tous à l'orphelinat Saint-James dans les années 90.

Cela fait maintenant plus de quinze ans qu'ils n'ont pas entendu parler de lui. Les Personnages sont tous invités à venir à La Nouvelle Orléans pour la lecture du testament de Lionel par maître Brent Spencer, le notaire de la famille Cartwright.

Chaque Personnage reçoit le courrier ci-dessous :

Mr., Mme,

J'ai le regret de vous annoncer la disparition prématurée de Lionel Andrews Cartwright.

Mr. Cartwright est décédé le 21 janvier 2008 à La Nouvelle Orléans dans un accident de voiture.

J'ai été mandaté par Mr. Cartwright afin de vous convier à la lecture de son testament le 31 janvier 2008 à 15 heures dans mon cabinet à La Nouvelle Orléans au 1128 Commerce Street.

Vous trouverez ci-joint deux billets d'avion pour le vol du 30 janvier, mais vous pouvez également venir par vos propres moyens.

Cordialement,

Maître Brent Spencer, notaire

Départ pour La Nouvelle Orléans

Les Personnages sont libres d'utiliser le billet d'avion ou encore peuvent se rendre sur place par leurs propres moyens s'ils n'habitent pas trop loin de la Louisiane ou s'ils veulent tout simplement transporter des armes ou des équipements spéciaux avec eux.

Ils trouveront également joint à la lettre un plan de la ville avec l'adresse du cabinet de maître Spencer ainsi que l'adresse de l'Hôtel Balmont entre Bourbon et Ursulines street, où des chambres ont été réservées pour eux.

L'hôtel appartient à Lionel et est géré par Gerry Kent, qui se montrera des plus avenant avec les Personnages afin qu'ils se sentent comme chez eux.

L'HÔTEL BALMONT :

Les Personnages arrivent enfin à l'hôtel vers midi le 30 janvier après un voyage qui a semblé interminable.

Le Balmont est un bâtiment de deux étages, typique de l'architecture espagnole qui régnait à La Nouvelle Orléans au 18^{ème} siècle.

L'hôtel possède 18 chambres et chaque chambre possède un balcon avec des barreaux en fer forgés.

LES EMPLOYÉS DU BALMONT :

Lionel employait cinq personnes :

- **Gerry Kent** : le concierge et gardien. C'est un homme de 45 ans toujours aimable et souriant.
- **Sergei Gorsky** : c'est un russe massif de 38 ans, il est le chef-cuisinier du Balmont.
- **Chantal Nox** : c'est une jeune métisse de 32 ans, elle est la serveuse ainsi que la maîtresse de Sergei.
- **Alicia Marlow** : caucasienne un peu forte native de Louisiane de 47 ans, c'est l'une des femmes de chambre. C'est une professionnelle du nettoyage qui connaît son métier.
- **Lucinda Buffet** : femme noire de 41 ans, c'est la gouvernante de l'hôtel, elle travail au Balmont depuis plus de 20 ans. Elle connaît tout ce qui a à savoir sur la ville et notamment sur le vaudou. Elle pourra renseigner les Personnages s'ils en ont besoin.

Tous se demandent ce que l'hôtel va devenir depuis la disparition soudaine de Lionel Cartwright. Gerry a commencé à passer des annonces afin de trouver un éventuel repreneur et s'est mit en contact avec le père de Lionel, Jonas Cartwright, un homme d'affaire très influent en Louisiane



LE REZ-DE-CHAUSSÉE :

- 1) **Réception** : les Personnages pénètrent dans un grand hall où divers tableaux et photos de paysages de la région sont exposés. Derrière le comptoir Gerry attend les Personnages, tout sourire.
- 2) **Toilettes** : il s'agit des WC homme et femme réservés à la clientèle de l'hôtel.

- 3) **Bureau** : derrière le comptoir se trouve le bureau de Lionel.

C'est une petite pièce carrée contenant un bureau, un ordinateur ainsi divers meubles où sont rangés les documents de l'hôtel (réservations, comptabilité, papiers administratifs, etc.) ainsi que la caisse contenant 1 357 dollars.

- 4) **Salon** : après le hall d'entrée se trouve un grand salon. C'est un ancien fumoir que Lionel a aménagé afin que les nouveaux arrivants puissent se rencontrer et discuter.

- 5) **Salle à manger** : dans cette pièce, les clients peuvent prendre leur petit-déjeuner ainsi que leur diner. L'hôtel n'assure pas les repas du midi. Le restaurant sert exclusivement des spécialités locales créoles.

- 6) **Cuisine** : la cuisine, comme son nom l'indique, est là où sont préparés les petits-déjeuners et les diners. Elle contient tout ce qui est nécessaire à cette fin ; un grand frigo, un freezreur, ainsi que des placards à vaisselles et denrées.

- 7) **Appartement de Lionel Cartwright** : à l'origine il s'agissait de réserves, Lionel a transformé plusieurs réserves en coupant et défonçant les murs et en a fait son appartement, avec un salon et une cuisine munie d'un bar et d'une chambre avec toilettes et salle de douche. Un grand écran plasma trône dans le salon qui est entièrement décoré de poster de la série Star Trek, un grand meuble contient une vidéothèque impressionnante de dvd de films de science-fiction, ésotériques ou encore fantastiques, ainsi que quelques bons nanars. La bibliothèque contient également divers ouvrage et notamment tous ce qui a put être écrit sur l'univers de Star Trek, ainsi que des bande-dessinées. Il y a également une douzaine de livres traitant de l'occulte et de l'ésotérisme. Il s'agit de livres moyennement sérieux, les ouvrages vraiment intéressants sont dissimulés dans son sanctuaire au sous-sol. La porte d'entrée est fermée à clé.

Si les Personnages pénètrent dans l'appartement après la lecture du testament, ils trouveront l'endroit totalement saccagé, en effet Jonas Cartwright a envoyé des hommes fouiller l'appartement de son fils afin de trouver des indices pouvant mener jusqu'à lui. Il ne croit nullement à sa mort et essaiera par tous les moyens de le retrouver ; il a besoin de lui afin d'accomplir son rituel de transfert d'âme.

LE PREMIER ÉTAGE :

- 8) **Escalier** : issus permettant de monter dans les étages ainsi que d'accéder au sous-sol. Une porte non barrée avec la mention « **employés seulement** » sépare le rez-de-chaussée du sous-sol.
- 9) **Réserves** : il s'agit de pièces réservées aux femmes de chambre ainsi qu'au personnel de

l'hôtel, contenant des serviettes propres, des produits d'entretiens et tout ce que l'on peut trouver dans une chambre d'hôtel.

Il y a deux réserves par étage et elles sont constamment fermées à clé, les femmes de chambre et Gerry possèdent un pass.

- 10) **Chambres** : ce sont des chambres de 20 m² toutes équipées d'une salle de bain avec une douche et d'un lit deux places ou de deux lits. Elles sont numérotées de 1 à 9.

Les chambres numérotées de 1 à 5 (A) sont occupées par un groupe de 8 touristes grecs et leur guide, les autres sont vides et peuvent accueillir les Personnages.

LE DEUXIÈME ÉTAGE :

- 11) **Escalier** : comme pour le premier étage.

- 12) **Réserves** : comme pour le premier étage.

- 13) **Chambres** : en plus des chambres normales de 20 m², cet étage possède deux chambres de luxe de 38 m² avec un grand lit et une salle de bain avec baignoire. Ce sont les chambres 14 et 15. Ces deux chambres sont actuellement occupées par Ian Farbes (B), et Dawn Carmichael (C). George Lansdale (D) occupe l'une des chambres standards de l'étage. Les chambres 10 à 11 et 16 à 19 sont du même type que celles du premier étage, elles sont vides et peuvent accueillir les Personnages.

LE SOUS-SOL :

- 14) **Chaudufferie** : c'est une grande pièce obscure et bruyante aux murs en pierres grossières. Le sol est fait de terre battue. C'est une pièce assez sale et lugubre. Une grosse chaudière au fuel trône au milieu de la pièce entourée de plusieurs placards, elle sert à chauffer l'ensemble de l'hôtel, un monte-charge permet d'y descendre directement les barils fuel depuis la rue. Plusieurs barils de combustible sont également entreposés ici.

A l'intérieur des placards ce trouvent toutes sortes d'outils récents. La pièce est verrouillée et seul Gerry possède la clé.

- 15) **Buanderie** : la pièce est très bien rangée et entretenue. Elle contient deux grandes machines à laver et deux grands sèche-linge. La buanderie est fermée à clé mais tous les employés y ont accès.

Sur le côté droit de la pièce à côté des machines à laver se trouve un placard vide (A), si les Personnages réussissent un jet en **Rechercher** avec une marge de 5 ils débloquent un panneau avec un mécanisme. Une fois enclenché, le mécanisme libère une porte secrète derrière le mur côté ouest.

Les autres employés ne sont pas au courant de l'existence de cette porte secrète.

- 16) **Sanctuaire** : un escalier en pierre descendant à 2 mètres de profondeur mène dans une petite pièce uniquement éclairée par deux néons, du sel a été versé devant l'entrée afin d'empêcher les démons et autres créatures surnaturelles de pénétrer dans le sanctuaire.

Au centre de la pièce est tracé un grand cercle de protection avec du sang de chèvre séché. C'est ici qu'il étudiait et essayait de décrypter les rituels de Sami Saint-Pierre. Les murs en pierres humides sont tapissés de symboles ésotériques et vaudous

En fouillant, les Personnages peuvent trouver dans la bibliothèque divers livres sur l'occultisme ainsi que des vieux grimoires contenant des sorts et rituels de la Voie de la Mort (la liste est laissée à votre discrétion) et un artefact ; un crane humain entièrement orné de symboles ésotériques.

Une photo datant de 1992 représentant tous les membres du « *Troisième œil* » est encadrée sur le mur en face de la porte.

L'ARTEFACT :

Il s'agit d'un véritable crane humain. Des symboles de magie noire ont été sculptés à même l'os. Ce crane appartenait à Goran Boratchev, un nécromancien russe très puissant, il fut tué par Raspoutine en 1916, le sorcier lui coupa la tête et créa cet artefact afin de concentrer ses pouvoirs. Le crane irradie la magie mais le cercle de protection du sanctuaire empêche sa localisation. Lionel l'a volé à son père il y a quelques mois.

Ce crane permet de faire reculer n'importe quelles créatures de l'Enfer, ne leurs permettant pas d'approcher à plus de 10 mètres du porteur. Ce crane permet également, en regardant dans les orbites et en se concentrant d'avoir les mêmes effets que le sort de la Voie de la Mort **Portail vers le Monde Inférieur** en réussissant un jet d'EGO avec une marge de 5.



LES RÉSIDENTS :

Les Personnages sont tous accueillis par Gerry Kent, le concierge du Balmont. Il les prend immédiatement en charge et leur remet leur clé de chambre respective.

Les Personnages ne se sont pas vus depuis des années, ces tristes événements vont leur permettre de refaire connaissance.

Les Personnages sont logés au premier et deuxième étage mais l'hôtel est loin d'être vide ; ils auront l'occasion de croiser quelques clients :

- **Démétrios Tattopulos** : il s'agit d'un homme mince aux cheveux noirs et au teint bronzé originaire d'Athènes.

Il est venu s'installer à Bâton Rouge il y a cinq ans et organise des visites de la Louisiane pour les touristes grecs. Il occupe la chambre 3.

Lorsque les Personnages arrivent, son groupe de touristes composé de 14 personnes est dans le grand salon. Aucun d'entre eux ne parle anglais.

- **George Landsdale** : c'est un ethnologue grincheux d'une cinquantaine d'année. Il est sinistre et bedonnant. Landsdale est une personne très intelligente mais affreusement grossière et méprisante.

Il en veut personnellement à Gerry Kent de ne pas lui avoir obtenu l'une des grandes chambres du 2^{ème} étage. Il occupe la chambre 12.

- **Ian Farbes** : il s'agit d'un artiste peintre new-yorkais assez énigmatique et excentrique. Farbes est en fait un vieux Nosferatu de plus de 200 ans. Les Personnages ne pourront le croiser que durant la soirée. Le jour il reste enfermé dans sa chambre avec un panneau « *ne pas déranger* ». Si les Personnages cherchent à entrer dans sa chambre durant la journée, ils auront affaire à Dawn Carmichael, son garde du corps, qui prendra les mesures qui s'impose contre les intrus. Il occupe la chambre 15.

- **Dawn Carmichael** : jeune femme brune d'une trentaine d'année, séduisante et sportive. C'est le chauffeur et garde du corps de Farbes.

C'est une femme entraînée au combat, froide et qui peut tuer de sang froid si elle y est obligée. Elle occupe la chambre 14.

Le testament de Lionel Cartwright

Le 31 janvier les Personnages ont tous rendez-vous au cabinet de maître Spencer à 15h très précise, ils sont libres de faire ce qu'ils désirent en attendant. Une voiture peut même venir les chercher ou bien ils peuvent s'y rendre en taxi.

CAUCHEMAR ÉVEILLÉ :

Le bureau de maître Spencer se trouve dans Art District, les Personnages passeront par Commerce street et devant leur vieil orphelinat. Le bâtiment est en ruine et l'accès est fermé au public. Lorsque les Personnages passeront devant l'orphelinat, demandez aux Joueurs dont les Personnages possèdent l'avantage **Conscience accrue, Sensibilité à la magie** ou encore un pouvoir psychique comme **Post-cognition** de faire un jet d'EGO, si le jet est réussi ils entendront brièvement des pleurs d'enfants et seront assaillis de flashes des événements de cette nuit tragique ; une odeur de sang et de chair brûlée, des bruits de chaînes, les hurlements de Martha et Jonathan

lorsque Samijina les a écartelé, le rire de cette dernière lorsqu'elle est sortie du cercle de protection... Soyez imaginatif mais assez vague, afin de créer un intérêt sans que toute l'attention des Joueurs et des leurs Personnages ne se focalise là-dessus. Ses éléments vous serviront pour le second chapitre de cette campagne.

1128, COMMERCE STREET :

Les Personnages arrivent enfin devant le cabinet de maître Spencer ; c'est un petit immeuble sans grande prétention mais qui a le bénéfice d'être l'un des rares immeubles du quartier à n'avoir pas été touché par l'ouragan. L'architecture intérieure est une vraie splendeur ; les bas-reliefs et les portes en fer forgés sont d'époque victorienne. Maître Spencer reçoit les Personnages dans un somptueux bureau, tous ses meubles semblent être sortis d'un musée ou d'une galerie d'art, un jet en **Architecture** ou **Histoire de l'art** réussi permettra d'établir que tous les meubles sont d'authentiques meubles napoléoniens et doivent valoir une véritable fortune.

Brent Spencer est un petit homme d'une cinquantaine d'années toujours élégant et très bien habillé. Son tout premier geste sera de demander aux Personnages s'ils ont fait bon voyage et qu'il est une nouvelle fois désolé de faire leur connaissance dans d'aussi affreuses circonstances. Il les invitera ensuite à entrer dans son bureau et leur proposera des rafraîchissements.

Si les Personnages lui pose des questions au sujet de la mort de Lionel il leur répondra qu'il n'a aucun détail, il sait juste qu'on a retrouvé sa voiture dans le Lac Pontchartrain mais que son corps a dû être emporté par le courant, on a retrouvé du sang de Lionel dans la voiture. Il leur dira également que l'inspecteur chargé de l'enquête était le Lieutenant Steven Harcker et qu'il l'a classé comme accident.

Jonas Cartwright arrivera vers 15h20. Cartwright est un homme d'une carrure et d'un charisme impressionnants malgré son âge. Il entre et salut cordialement les Personnages et maître Spencer avant de s'asseoir. Spencer ouvrira alors une enveloppe en craft forma A4, à l'intérieur se trouve un DVD ainsi qu'une lettre cachetée.

Le sceau est daté du 13 mars 2007. Spencer commencera alors à lire la lettre ci-dessous :

13 mars 2007

Je sous signé Lionel Andrews Cartwright, sain de corps et d'esprit déclare par la présente que ceci est mon testament.

Les personnes présentent à la lecture de cette lettre se verront remettre l'intégralité de mes biens, partagée en part équitable.

La propriété de l'Hôtel Balmont revient à mes chers compagnons du « Troisième œil ».

J'ai laissé les papiers concernant l'acte de propriété à maître Spencer qui s'occupera de tous les détails.

Je laisse derrière moi une vie bien remplie mais si vous êtes là c'est qu'une dernière chose m'incombe et nous incombe à tous.

J'espère que vous saurez réparer les erreurs du passé.

Bien à vous.

Lionel Cartwright

Maître Spencer fera ensuite jouer le DVD. Les images ont été filmées avec un caméscope numérique dans l'appartement de Lionel, devant son bureau. Le time code indique que la vidéo a été enregistrée la veille de sa mort.

Les images montrent Lionel fatigué et amaigri, il n'a pas l'air d'avoir beaucoup dormi les jours précédant cette vidéo.

Il s'adressera directement aux Personnages en souriant du coin des lèvres :

« Salut les amis, ça fait un bail ! J'espère que vous allez tous très bien et que vous avez bien réussi vos vies. Si vous regardez ces images ça veut dire que je suis mort.

Bon j'ai pas trop à me plaindre, je pense que j'ai bien vécu ; j'ai un boulot qui me passionne, un appart' sympa, il ne manquait plus qu'un tas de gonzesses ! Hé hé hé hé... Bon je devrai peut être couper cette partie, je sais que mon père me regarde... Salut papa !

Bon je pense que c'est tout ce que j'avais à dire, mon seul regret est de ne pas avoir sut réparer mes erreurs passés, mais j'espère que vous pourrez m'aider dans ce sens les amis. Je vous ai toujours aimé vous savez, et je n'arrête pas de penser à Jon et Martha ces derniers temps... ». Il s'arrête et s'essuie les yeux. Il semble reprendre son souffle puis reprend « ... Ah oui ! J'allais oublier, un dernier petit message avant de finir, ça risque d'être un peu difficile à comprendre mais j'espère que vous vous en sortirez... ». Il sort une feuille de sa poche, s'éclairci la voix et commence à lire, il parlera alors en klingon.

NOTES POUR LE MENEUR DE JEU

N'ayant pas réussi à trouver des traductions français-klïngon, j'encourage les Meneurs de jeu de surfer sur le net afin de trouver quelques termes pour mettre dans l'ambiance. Un jet d'EGO de la part des Personnages permettra d'identifier la langue comme étant du klïngon.

Les Personnages pourront décoder le message de Lionel grâce au dictionnaire anglais-klïngon se trouvant dans la bibliothèque de son appartement moyennant un jet d'EGO avec une marge de 5 afin que cela ne leurs prenne que deux petites heures. Le texte traduit ce trouve ci-dessous :

« ...Je suis désolé de vous parler en klïngon, mais c'est la seule solution que j'ai trouvée pour pouvoir vous parler sans que mon père ne comprenne. Si je suis mort ce n'est en aucun cas de cause naturelle ou accidentelle, ou du moins je pense qu'on va faire passer ça pour un accident. Je pense que mon père est dans le coup, et qu'il est peut être l'instigateur de tout ça. Bon c'est peut être prématuré mais ne lui faites pas confiance, spécialement s'il vous demande de l'aider. J'espère que vous saurez vous montrer à la hauteur de la tâche les gars, ça risque d'être dangereux et je ne garantis pas votre sécurité. Soyez prudent, je vous aime. »

Puis il reprendra normalement tout en faisant le salut vulcain **« Je vous souhaite une vie longue et prospère. Lionel Cartwright, fin de transmission. »** Après cet étonnant message, la vidéo s'arrête.

Le père de Lionel est interloqué et regarde les Personnages, cherchant à savoir s'ils ont compris le message. Il demandera à Spencer s'il peut avoir le DVD, ce dernier lui répondra qu'il appartient désormais aux Personnages, il leur demandera alors s'il peut en avoir une copie, à ce stade, les Personnages n'ont aucune raison de refuser sa demande.



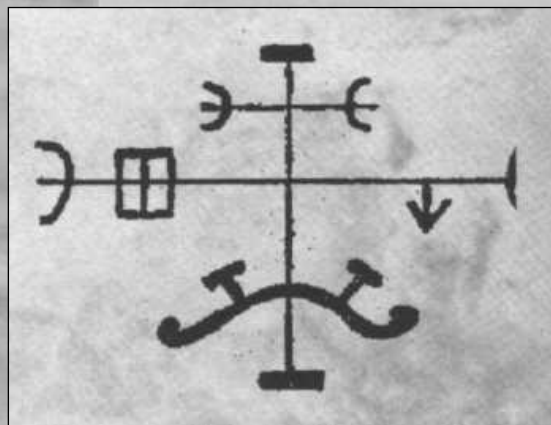
Cartwright fini par se lever, il salut les Personnages et leur donnera sa carte de visite afin qu'ils restent en contact puis il s'en ira. Spencer remerciera les Personnages et leur remettra l'acte de propriété du Balmont. S'ils demandent, Spencer répondra aux Personnages que la totalité des biens de Lionel s'élève à plus de 450 milles dollars.

CAMBRIOLAGE :

Lorsque les Personnages rentrent à l'hôtel et annonce la nouvelle au personnel, Gerry esquisse un petit sourire de soulagement et invite les Personnages à déboucher le champagne. Gerry leur donnera tous les détails sur l'hôtel et son fonctionnement et leur donnera accès aux livres de comptes ainsi qu'à toutes les clés.

Durant la lecture du testament, Jonas Cartwright a envoyé deux hommes pour fouiller l'appartement de son fils afin de trouver des éléments lui permettant de le retrouver.

Lorsque les Personnages rentrent dans l'appartement de Lionel, tout est sans dessus-dessous ; chaque meuble a été fouillé, les canapés et fauteuils ont été éventrés, l'ordinateur personnel de Lionel a disparu ainsi que tous les documents de son bureau. En réussissant un jet en **Rechercher**, les Personnage tomberont sur une petite feuille représentant un symbole ésotérique.



Il ne pourra être identifié que grâce à l'un des livres occultes se trouvant dans le sanctuaire de Lionel. Il s'agit d'un symbole qui permet, s'il est utilisé dans un cercle de protection, de confiner une créature de l'Enfer.

A peine sont-ils propriétaires qu'ils sont déjà cambriolés. Les Personnages peuvent faire appel à la police, qui viendra une petite demi-heure plus tard et relèvera des indices sur place.

L'inspecteur dépêché sur les lieux, Clive Mahone, est un des hommes de Rémi Backer, c'est un flic totalement corrompu à la solde de Cartwright et de la mafia locale. Durant le séjour des Personnages il fera tout pour leurs mettre des bâtons dans les roues et les fera surveiller.

Mort factice

Comme expliqué dans l'historique de Lionel, ce dernier a simulé sa mort après avoir tenté de stopper les agissements de Bakara et de sa secte. Le sorcier a envoyé deux Chiens de l'ombre à ses trousses qui l'on pourchassé et blessé. Il perdit le contrôle de sa voiture et finit sa course dans le lac. Il a presque faillit mourir ce jour là. Il a quand même réussi à sortir de la voiture et à regagner la rive. Le Dr. John le cache dans le sous-sol de sa boutique, le temps que les choses se calment.

Il n'avait pas prévu ce scénario, il pensait simuler sa mort après avoir réussi à déchiffrer les rituels de Saint-Pierre, maintenant il doit se dépêcher et espère que les Personnages pourront stopper Bakara à temps.

Le Balmont est surveillé en permanence par deux sectateurs déguisés en mendiants, ils feront un rapport détaillé à Bakara qui mettra ensuite les Personnages sous surveillance dès qu'il apprendra qu'ils sont propriétaires. Il cherchera alors son sanctuaire et les artefacts et grimoires qu'il contient.

LA PISTE DE L'ACCIDENT :

Si ce n'est pas déjà fait, les Personnages peuvent s'entretenir avec le Lieutenant Harcker au sujet de la mort de Lionel. Il ne leur révélera que le strict minimum, à savoir que la voiture a été retrouvée dans le Lac Pontchartrain et que le corps n'a pas été retrouvé. Il a sûrement été éjecté lors de l'impact avec l'eau et a été emporté par le courant. Du sang a été retrouvé sur le siège conducteur.

Durant l'entretien, le Lieutenant Harcker paraîtra nerveux et à juste titre, il a subi des pressions de son chef, le commissaire Rémi Backer, afin de clôturer l'enquête et de conclure à l'accident. Jonas Cartwright a donné des consignes à Backer pour que la mort de son fils soit déclarée accidentelle.

Si les Personnages posent la question, Harcker leur dira que la voiture se trouve à la fourrière pour les besoins de l'enquête.

VISITE À LA FOURRIÈRE :

La fourrière municipale se trouve dans le quartier industriel, à l'ouest du Vieux Carré. Pour quelques billets et une petite histoire crédible, le gardien, les laissera entrer, il les aiguillera sur Gus Talbot le garagiste qui les amènera directement voir la voiture de Lionel.

La Honda Civic grise de Lionel est en piteux état ; tout le côté gauche de la voiture est lacéré, le pare-brise avant est brisé et l'avant est totalement enfoncé. Les lacérations retrouvées sur les portières ont l'air d'avoir été faites par un autre véhicule bien qu'aucun résidu de peinture n'ait été retrouvé.

Les lacérations sont dues aux griffes des Chiens de l'ombre qui ont poursuivi Lionel.

Si les Personnages interrogent Gus sur les lacérations, il leur répondra qu'aucune voiture n'aurait pu laisser des marques pareilles, il penserait plus à un animal mais il ne s'y connaît pas assez

pour en juger. Gus suggérera aux Personnages de prendre des photos afin de les montrer à un expert.

LA BOUTIQUE DU DOCTEUR JOHN :

Le Dr. John tient une boutique d'animaux juste en face de l'hôtel Balmont. Les Personnages l'ont peut-être déjà rencontré. C'est un grand homme noir approchant la cinquantaine, ce Hougan très puissant est également un expert en zoologie.

Cette boutique d'à peine 80m² est remplie d'articles relatifs aux animaux (nourritures, jouets, livres, etc.). Le Dr John est spécialisé dans les reptiles, il possède plusieurs aquariums remplis de différentes espèces de serpents et de lézards.

La boutique est généralement vide et lui sert de couverture pour ses rituels vaudous. Il gagne sa vie en t'en que sorcier auprès de la population croyante de la ville et des environs. La gouvernante du Balmont, Lucinda Buffet, va le consulter une fois par semaine pour parler avec sa défunte mère.

Si les Personnages montrent les photos de la voiture, le Dr. John pourra leur dire qu'il s'agit vraisemblablement de griffure animale faite par un loup ou un gros chien.

Il sait qu'il s'agit des traces des attaques des Chiens de l'ombre mais ne le révélera pas, du moins pas pour l'instant.

HARCÈLEMENTS POLICIERS :

Les Personnages ont maintenant de nouveaux éléments contradictoires avec la version officielle de l'accident. Mais contredire cette version n'est pas sans risque ; si les Personnages persistent, Backer leur fera des menaces à peine voilées, s'ils continuent, il enverra immédiatement ses agents s'occuper du problème (harcèlement, passages à tabac, surveillance, intimidation, etc.).

Quoi que fassent les Personnages, toutes les plaintes qu'ils déposeront seront classées sans suites.



Meurtres mystérieux

L'arrivée des Personnages coïncide avec une vague de meurtres étranges. La police pense qu'il s'agit de l'œuvre d'un maniaque.

Les victimes sont de tous âges et sexes et rien ne semble les lier entre elles. Les victimes ont toutes été retrouvées vidées de leur sang si bien que la presse s'est emparée de l'histoire et pense à des crimes satanistes.

MAIS QUE FAIT LA POLICE ?

L'enquête sur ces meurtres a été confiée au Lieutenant Stan Artman, qui dirige l'unité des Enquêtes Spéciales. Cette unité n'est composée que d'une seule personne, lui-même. Artman un vétéran de la police de La Nouvelle Orléans, qui se préoccupe plus de sa retraite l'année prochaine que de cette affaire. Malgré ça, Artman fait parti des flics les plus intègres que peut compter la citée et pourra s'avérer être un allié de poids durant la campagne.

Si l'un des Personnages fait parti des forces de l'ordre ou bien qu'il se montre très persuasif, Artman pourra lui parler du dossier.

INFORMATIONS SUR LES VICTIMES :

La vague de meurtre a commencé le 24 janvier, la première victime fut Mark Xander, 41 ans. Il a été retrouvé dans une ruelle d'Art District. S'était un avocat connu du grand public. La seconde victime fut Amy Sheppard, 37 ans, cadre exécutif dans une grande banque du quartier des affaires. On a retrouvé son corps le 26 janvier dans une beine à ordures de Jackson Square. Le 28 janvier, le corps de Théodore Wicks, 54 ans, est retrouvé dans un canal, prêt du fleuve Mississippi. Wicks était le directeur-adjoint d'une compagnie d'assurance locale.

La dernière victime en date, Erin Fairfax, 27 ans, a été retrouvée dans le secteur industriel à l'ouest le 30 janvier. Il y a deux jours d'intervalle entre chaque meurtre.

INDICES ET MODUS OPERANDI :

Toutes les victimes ont été retrouvées nus un peu partout de la ville. D'après les rapports d'autopsies elles ont été vidées de leur sang par la veine jugulaire avec un objet tranchant, une lame large et dentelée de type machette ou couteau de chasse. Les experts ont retrouvé des traces de boue sur les cadavres qui ne correspondent pas à l'endroit où les on a retrouvé, ce qui indique que les corps ont été déplacés. Apparemment, toutes les victimes ont séjourné dans un milieu humide et sale.

Artman ne croit pas à la thèse du tueur sataniste, il pense plus qu'il s'agit de l'œuvre d'un malade mental qui ne suit pas de schéma précis.

Artman pourra révéler que le dernier endroit où l'on a aperçut Erin Fairfax était Jackson Square ; la boue retrouvée sur le dernier corps correspond.

POINTS COMMUNS ENTRE LES VICTIMES :

Artman a passé au crible l'historique professionnel et personnel de toutes les victimes et n'a rien trouvé qui pourrait les lier.

N'ayant pas trouvé le lien qui uni chacune des victimes, Artman pense que le tueur attaque au hasard, ce qui n'est pas du tout le cas ; toutes les victimes font parties de la même loge de magiciens. Toutes les victimes sont des conjureurs de la Passion qui se réunissaient chez François Lacombe dans Garden District une fois par semaine afin d'accomplir des rituels magiques durant des orgies. Lacombe est un Nosferatu versé dans la magie de la Passion qui a rejoint la loge dans les années 90.

Artman aura beau chercher, il ne pourra pas avoir accès à ces informations, et puis d'ailleurs, Artman ne croit pas du tout au surnaturel et à l'occulte, pour lui cela reste du folklore ou des légendes urbaines.

LA VÉRITÉ :

En fait ces meurtres sont tous perpétrés par la secte du prêtre vaudou Bakara, il fait appel aux Chacals afin de lui ramener des victimes à sacrifier à Damballa.

Les sacrifices ont pour but de consacrer « *Le Sang de Damballa* », une sorte de drogue créée grâce au sang des mages de la Voie de la Passion, la drogue est sensée permettre d'invoquer plus facilement n'importe quel Loa. Bakara compte l'utiliser afin d'invoquer Damballa et être posséder par le dieu.

Bakara fut aidé par un mage de la Passion ambitieux du nom de Nelson Krauss. Ce dernier a donné à Bakara l'identité de cinq des membres de sa loge en échange d'un puissant artefact appelé *l'Orbe rouge*. Krauss sait que l'artefact doit être vendu aux enchères le 1^{er} février et s'est arrangé pour que Bakara le lui vole. Lacombe est également dans le coup et compte éliminer Krauss afin de récupérer l'artefact.

Entretien avec un vampire

Tôt ou tard, les Personnages tomberont sur Ian Farbes et Dawn Carmichael. Ce dernier se montrera des plus courtois avec eux. Gerry pourra dire aux Personnages qu'il s'agit d'un peintre et propriétaire de galerie d'art habitant New York qui est arrivé un jour avant leur arrivée.

En parlant avec Farbes, les Personnages pourront apprendre qu'il est ici uniquement pour assister à une vente aux enchères et est intéressé par l'acquisition des pièces d'un certain Jan Vaneck, un peintre hollandais, notamment un portrait de famille « *portrait de la famille Van Tassen* ».

En réalité, ce tableau fut peint par Farbes en 1792 et fut sa toute première œuvre majeure. Sa défunte maîtresse, Engel Van Tassen, figure sur le tableau. S'ils sympathisent avec le Nosferatu, ou que l'un d'entre eux est un artiste, ce dernier pourra leur donner sa carte, par l'intermédiaire de Dawn et les invitera même à la vente aux enchères.

ERRANCE NOCTURNE :

Durant la nuit, s'ils décident pour une raison ou pour une autre de suivre ou bien d'accompagner Ian Farbes dans ses pérégrinations nocturnes, ils tomberont sur François Lacombe et Elaine Rainford, un couple de Nosferatu de La Nouvelle Orléans, au détour d'un bar ou d'une boîte de nuit.

Lacombe dira simplement que le sorcier ne connaît pas l'identité de Farbes et qu'il sera plus facile pour lui de l'approcher, de plus, si le rituel s'achève, le sorcier ne pourra pas être stoppé, ni par eux, ni par quiconque et il pourra rivaliser avec leur pouvoir. Farbes leur sourira et leur répondra qu'il n'est là que pour une vente aux enchères, pas pour sauver la



Ils sentiront la présence de Farbes et iront directement le voir. Ils discuteront très longuement entre eux, les Personnages ne pourront pas entendre leur conversation.

Un jet en **Lire sur les lèvres** avec une marge de 5 sera nécessaire pour comprendre la teneur de la conversation (cf. « **La discussion** »).

Le ton montera très vite entre les trois personnes. Lacombe lançant en français « **ce n'est pas fini monsieur** » avant de quitter les lieux.

Si les Personnages interrogent Farbes à propos de ce qui vient de se passer, il leur répondra avec un grand sourire qu'il n'en a aucune idée et payera une tournée générale. Ils verront clairement qu'il cache quelque chose.

LA DISCUSSION :

Le couple emmène Farbes vers un coin plus tranquille, Carmichael ne les quittant pas des yeux. C'est Lacombe qui parle le plus souvent, la discussion porte sur les meurtres qui ont récemment eut lieu en ville. Il connaissait toutes les victimes, elles faisaient toutes parties de la même loge suivant les préceptes de la Voie de la Passion, comme lui. Il pense savoir qui est derrière tout ça. Farbes lui demandera en quoi cela le concerne.

ville d'un désastre. Lacombe empoignera alors violemment le bras de Farbes en lui disant qu'il le regrettera et qu'il trouvera un moyen de lui faire changer d'avis avant de s'en aller.

Lacombe n'agit pas du tout par altruisme, il a bel et bien un plan ; il espère que Farbes se débarrassera de Bakara afin qu'on ne puisse pas faire remonter les meurtres jusqu'à lui. Rainford pense qu'il agit dans l'intérêt de la loge et ignore tout de ses plans.

SOUS SURVEILLANCE :

Depuis la lecture du testament de Lionel, n'oubliez pas que les Personnages sont sous surveillance. Des sectateurs de Bakara les observent depuis l'autre côté de la rue, se faisant passer pour des clochards ou des joueurs de tambours. Des hommes travaillant pour Cartwright sont également sur le coup mais sont des plus discrets, prenant en photo les Personnages et leurs relations. D'autres sont chargés de surveiller le bureau de Maître Spencer. Ils ont pour ordre d'être discret et de rapporter toutes activités suspectes à Jonas Cartwright.

Il faudra réussir un jet de PER avec une marge de 10 pour les repérer et seul un Personnage possédant l'avantage **Sixième sens** pourra effectuer ce jet ; il aura l'étrange sensation d'être observé.

La vente aux enchères

La vente aux enchères a lieu au soir du 1^{er} février dans le Vieux Carré à partir de 18h30 dans la galerie Auclay. Les Personnages peuvent facilement s'y rendre à pieds. Le bâtiment est sous haut surveillance, les gardes de la sécurité ne laissant rentrer que les employés et les personnes munies d'invitations. Costumes et robes de soirée sont de rigueur. Si les Personnages sont accompagnés par Farbes, ce dernier utilisera sa voix dominatrice pour faciliter leur accès, d'ailleurs ce dernier ne possède pas non-plus d'invitation. La grande majorité des invités sont des notables et de collectionneurs de la Louisiane, âgés entre quarante et soixante ans et richement vêtus. Il se peut qu'il y ait parmi eux quelques collectionneurs occultes ou encore des conjureurs venus acquérir des artefacts.

LA SALLE DES VENTES :

Située entre Royal et Saint Louis street, la salle des ventes Auclay est une vieille maison de bonne réputation. C'est un bâtiment de trois étages dont le rez-de-chaussée comporte une grande salle d'exposition. Les Personnages pourront trouver divers catalogues décrivant les diverses pièces exposées ainsi qu'un catalogue des pièces mises en vente. En ce moment, les expositions sont dédiées à des artistes impressionnistes du début du siècle ainsi qu'à quelques artistes locaux. L'exposition est fermée au public le temps de la vente aux enchères. Les catalogues détaillent les différentes pièces de l'exposition avec une photo, une description sommaire ainsi qu'un prix, exorbitant bien entendu. Les articles mis en vente sont détaillés dans un autre catalogue, remis aux invités dans le hall du rez-de-chaussée. Le 1^{er} étage est une grande salle de réception, éclairée par un grand lustre en cristal. La plupart des objets de la vente de ce soir sont exposés ici à la vue de tous.

Vers 19h, les invités sont conviés à un buffet richement rempli de saveurs locales. Des serveurs passent d'invités en invités avec des coupes de champagnes et des amuse-gueules tandis que des agents de sécurité en costume noir veillent sur les œuvres présentées. Il y a environs une centaine de personnes déjà présent, en comptant les membres du personnel de la salle des ventes, les agents de sécurité, les extras et les invités. Les Personnages pourront papillonner à droite et à gauche afin de lier connaissance avec le gratin de la ville et de l'Etat.

Le père adoptif de Lionel est également présent. Il est étonné de voir les Personnages ici, s'ils lui posent la question, Jonas Cartwright répondra qu'il est un des principaux donateurs que compte l'Etat, il a en parti financé l'une des nouvelles ailes de la galerie d'exposition et est automatiquement invité à tous les vernissages.

Les Personnages pourront également discuter avec Arthur Crane, un professeur de mythologie enseignant à Tulane, il connaissait Lionel.

Lacombe et Rainford font partis des invités, Farbes essaiera de les éviter durant toute la soirée.

Les Personnages peuvent tenter d'aller discuter avec eux, ces derniers se montreront agréables mais ne quitteront pas Farbes des yeux.



George Landsdale est également présent, il se montrera comme à son habitude, détestable. Mais sera plus sympathique avec les Personnages lorsqu'il apprendra qu'ils sont les nouveaux propriétaires du Balmont. Il cherche à acquérir une statuette ancienne pour sa collection privée.

LES DERNIERS OBJETS MIS EN VENTE :

Les objets les plus intéressants sont décrits ci-après :

- **L'Orbe rouge** : il s'agit d'une orbe de 12 cm de diamètre, sans aucun défaut, dont la surface d'un rouge cristallin éclatant est entièrement ciselée de symboles indéchiffrables. L'objet est décrit comme étant une pièce trouvée en Amérique Centrale à la fin du 19^{ème} siècle. Un Personnage possédant l'Avantage **Sens de la magie** détectera tout de suite la puissante aura de l'objet.
- **Portrait de la famille Van Tassen** : c'est une grande huile sur toile de 3m sur 1m50. Le tableau se compose d'une vingtaine de personnages appartenant à une même famille, au centre le patriarche, Balthus Van Tassen, est entouré des membres de sa famille proche, puis de ses cousins. Le tableau date de 1692 et a été peint par un hollandais du nom de Jan Vanek. Un observateur attentif, réussissant un jet de PER avec une marge de 10 ou plus percevra que l'un des personnages du tableau, une femme aux cheveux noirs d'une beauté époustouflante dans le coin gauche, a été peinte avec un réalisme saisissant. Il s'agit d'Engel Van Tassen, l'amour perdu de Farbes.

DUEL :

Vers 20h, des employés invitent les Personnages et les autres invités à se rendre au 2^{ème} étage, dans un grand auditorium, là où la vente va se dérouler. C'est une grande pièce très élégante, richement meublée de chaise en bois massifs et de teintures de velours écarlates. Alors que les derniers invités s'asseyent, le commissaire-priseur s'installe sur une estrade, d'une pièce sur le côté gauche de la salle, les objets de la vente sont apportés par des employés jusqu'à lui, sous étroite surveillance. Le commissaire-priseur donne un historique et fait une rapide description de chaque objet avant la vente. L'Orbe et le tableau font partis des derniers objets mis aux enchères. La plupart des objets de la vente de ce soir sont des sculptures, bijoux et bibelots d'Extrême-Orient. Il s'agit de la collection privée de Virgil Mattesson, un riche exploitant de La Nouvelle Orléans qui vient de décédé.

Après une bonne heure-et-demie et quelque millions de dollars dépensés, l'Orbe fait son apparition. Les Personnages pourront remarquer que le regard de certains invités a changé, leurs yeux s'illuminent de désir et de convoitise, un homme semble très intéressé par son acquisition, Nelson Krauss, un conjureur de la Passion et enchérira tant qu'il pourra mais ce fera soufflé l'objet par un collectionneur japonais pour 175 milles dollars. De toute façon il s'en moque, il sait que l'Orbe va lui revenir, d'une manière ou d'une autre.



Lorsque le tableau de Vanek arrive pour clôturer la vente, Farbes esquisse un petit sourire et les enchères commencent. Rapidement, les Personnages peuvent voir que la vente du tableau se joue entre Farbes, Rainford et Lacombe, qui surenchérisent les uns après les autres, Rainford finit par laisser son compagnon agir seul lorsque le tableau dépasse les 90 milles dollars.

Lacombe n'est pas intéressé par le tableau, il veut juste un moyen de pression sur Farbes pour le forcer à faire ce qu'il veut. Le suspense est à son comble lorsque la somme de 250 milles dollars est atteinte au profit de François Lacombe.

Farbes ne cache pas sa colère et sa frustration tandis que Lacombe fulmine de joie en regardant l'artiste new-yorkais furieux. Il demandera à Dawn de faire porter un message à Lacombe afin d'organiser une rencontre et espérer récupérer le tableau.

MACABRE DÉCOUVERTE :

Alors que la vente aux enchères a eut son lot de joie et de déception, les personnes présentes sont invitées à quitter l'auditorium. Au moment où les Personnages quittent la salle, leur attention sera prise par un hurlement de femme ; l'une des employés de la salle des ventes vient de découvrir les cadavres de deux agents de la sécurité. Leurs gorges ont été déchiquetées, comme s'ils avaient été attaqués par un animal sauvage. Un jet de PER réussit permettra de voir des traces de sang s'éloignant de la pièce.

Les agents de sécurité ferment immédiatement toutes les issues et contactent la police. Le coffre contenant l'Orbe rouge est vide.

Gerald Bannon, le propriétaire de la salle des ventes intervient bientôt et dissipe le brouhaha et la stupeur des invités. Il exprime ses regrets pour cet incident et se voit dans l'obligation de faire fouiller chaque invité afin de les dégager de toute responsabilité. La fouille se passe dans un calme plutôt relatif, chaque invité se regardant de travers, jetant des regards accusateurs réciproques.

Si les Personnages suivent les traces de sang, cela les conduira vers le 1^{er} étage dans un bureau entre-ouvert, là ils tomberont nez à nez avec un Chien de l'ombre sur le point de s'enfuir par une fenêtre, tenant l'Orbe dans sa gueule pleine de sang (jet de Terreur à +5).

Il ne restera pas pour combattre, il se rendra invisible et sautera par la fenêtre non sans avoir laissé une belle trace de griffe sur le rebord de la fenêtre.

DÉPOSITION OU OMISSION :

Artman arrive sur les lieux. Il est surpris de voir les Personnages ici. Il leur demandera bien évidemment les raisons pour lesquelles ils sont là et prendra leur déposition. Farbes et Carmichael ont filé, Lacombe et Rainford sont également introuvables.

Si les Personnages parlent du Chien de l'ombre à Artman, ce dernier les regardera avec un air intrigué et leur demandera s'ils sont sous médication. Stan Artman ne croit pas du tout à la magie ou au surnaturel. Si les Personnages persistent, Artman les fera enfermer pour la nuit.

Si les Personnages ne disent rien à la police, Artman leur demandera de rentrer chez eux et de rester à sa disposition.

Le lendemain, le vol et le double meurtre fait la une des journaux ; la presse essayant de faire un lien avec les quatre autres meurtres.

La police ne fait aucun commentaire à ce sujet.

Des aristocrates aux dents longues

Les Personnages croiseront Dawn Carmichael dans la salle à manger en train de prendre son petit-déjeuner. Elle s'excuse pour le départ précipité de Farbes ainsi que son comportement lors de la vente aux enchères. Elle demandera aux Personnages si ceux-ci sont intéressés à aider Farbes à récupérer le tableau, de manière légal bien entendu. Farbes étant disposé à verser jusqu'à 5 milles dollars à chaque Personnage. Tout ce qu'ils auront à faire est d'accompagner Dawn à Garden District et de rencontrer Lacombe.

LA DEMEURE DE LACOMBE :

Lacombe et Rainford vivent au sommet d'un immeuble de 32 étages dans Garden District, entre Saint-Charles Avenue et Gravier street. Ils y ont emménagé dans les années 30 et ne l'ont jamais quitté. Lacombe est le propriétaire de l'immeuble depuis 1939. Une fois sorti de l'ascenseur, les Personnages pénètrent dans un grand hall éclairé par de faibles lumières, l'ambiance est tamisée et mystérieuse. Une porte mène à un grand salon muni d'une grande bibliothèque. Il y a de nombreux livres traitant de nombreux sujets, la plupart sont écrits en français. Ils remarqueront que toutes les fenêtres ont été condamnées. La seule source de lumière provient d'un lustre en cristal pendu au plafond. Au bout de ce grand salon se trouve une cuisine dont le style date des années 30, elle n'a pas changée depuis, les Nosferatu l'entretiennent mais ne s'en servent jamais. De petits et étroits corridors permettent d'accéder aux chambres, c'est généralement sur leur grand lit que les Nosferatu prennent leur repas. Les victimes font d'abord l'amour avec eux ou seulement avec Rainford, Lacombe regardant la scène assis sur son fauteuil, puis les Nosferatu se nourrissent de leur sang. Il arrive parfois qu'une victime meurt au cours de leur séance, lorsque cela arrive, elle est descendu directement dans le garage et emmenée dans le bayou où les alligators feront disparaître la malheureuse victime. Fort heureusement cela n'arrive que très rarement. Une des chambres a été transformée au sanctuaire par Lacombe. C'est sa pièce réservée pour effectuer différents rituels liés à la Voie de la Passion.

Le tableau se trouve dans le salon, Lacombe est en train de l'admirer un verre à la main lorsque les Personnages et Dawn font leur entrée. Elaine Rainford est également présente, elle fixera Dawn du regard, la déshabillant des yeux, ne prêtant pas attention aux Personnages, sauf si ceux-ci ont un score total APP+CHA supérieur ou égal à 28. Lacombe et Rainford essayeront de mettre leurs invités à l'aise et leur proposeront une coupe de champagne ou un verre de vin. Dawn refusera poliment et ne prendra rien, malgré l'insistance presque obscène d'Elaine Rainford.

NÉGOCIATION :

La négociation commence. Dawn proposera un arrangement à Lacombe, Farbes étant prêt à verser pour le tableau le double du prix auquel il l'a payé. Lacombe sourira et dira qu'elle sait très bien ce qu'il veut et que c'est la seule chose qui lui fera céder l'objet. Dawn fera mine de réfléchir, prendra son téléphone et s'isolera. Les Personnages resteront seuls avec Lacombe et Rainford. Ces derniers ont prit quelques renseignements sur eux, ils savent qu'ils logent à l'Hôtel Balmont et qu'ils sont des amis d'enfance de Lionel Cartwright. Les Nosferatu connaissaient Lionel de réputation, mais ne savent rien des projets de son père adoptif.

RÉVÉLATIONS ET MANIPULATIONS :

En regardant un peu partout, les Personnages pourront voir une photo sur la cheminée, il s'agit d'une photographie où figurent tous les membres de la loge des conjureurs de la Passion (jet d'EGO pour reconnaître les victimes des meurtres) ainsi que Krauss. Lionel y figure également (jet de PER pour repérer ce détail).

François Lacombe demandera aux Personnages s'ils connaissaient bien Lionel Cartwright, suivant leur réponse, Lacombe pourra leur faire certaines révélations.

- Il a eut l'occasion de croiser le chemin de Lionel Cartwright le mois dernier, durant une soirée privée donnée par Nelson Krauss. Il a discuté avec le jeune homme qui lui a paru agité et sur ses gardes. Il sait que Lionel est quelqu'un de spécial et qu'il possédait de nombreux secrets.
- Quelque chose se prépare et le Nosferatu ne sait pas quoi. Il pense que cela concerne directement Lionel et que sa mort n'est certainement pas un accident.
- Lionel a été initié au vaudou par un puissant sorcier. Lacombe ignore son identité mais sait que c'est une personne particulièrement puissante.
- Lacombe parlera également des Chacals, il pense qu'ils peuvent avoir un lien avec les disparitions car ils traînent et chassent dans Jackson Square et le secteur industriel. Lacombe pourra également révéler quelques informations sur les Chacals bien qu'il ne sache que l'essentiel ; c'est un groupe de tueurs en série complètement déments qui massacre tous ceux qui croisent leur route. Il arrive parfois que des personnes encore plus démentes fassent appel à eux pour des petits boulots (meurtres, enlèvements, etc.).
- Lacombe terminera en expliquant que la mort de Lionel est peut être liée à ses événements si les Personnages partagent les informations qu'ils ont obtenu à la fourrière et par le Dr. John avec lui

Dawn finira par revenir dans la pièce et dira que Farbes est d'accord avec les termes du marché. Les recherches commenceront dès ce soir.

LA VRAIE MOTIVATION DE LACOMBE :

Lacombe se moque totalement qu'un sorcier vaudou décime des mages humains faisant partis de la même loge que lui, en fait c'est lui qui a orchestré la mort de ses rivaux ; il a manipulé Krauss pour qu'il fournisse à Bakara l'identité des membres de la loge et les adresses des cibles afin obtenir l'Orbe rouge, cet artefact est sensé agir comme un catalyseur et multiplier la puissance des rituels. Il a l'intention d'utiliser Farbes pour éliminer la secte de Bakara et ainsi effacer toutes traces qui pourrai remonter jusqu'à lui. Il fera tout pour incriminer Nelson Krauss. Elaine Rainford ne sait pas ce que son amant à fait ou qu'il est directement impliqué dans la mort de cinq des membres de la loge.

A la poursuite des Chacals

Les Personnages trouveront plus facilement les Chacals à la tombée de la nuit, il y en a toujours qui se baladent dans Jackson Square ou qui vivent dans le secteur industriel. Les Personnages se retrouvent au Balmont où Farbes les attend, il fera tout pour récupérer son tableau.

Quelques soit l'endroit où les Personnages iront, les Chacals rencontrés ne se rendront pas sans combattre, mais si Farbes est avec eux les Personnages auront un allier de poids.



LE SECTEUR INDUSTRIEL :

Il s'agit d'une immense zone où sont regroupées plusieurs usines et carrières. Certains bâtiments sont à l'abandon.

Le secteur industriel se trouve à l'ouest de la ville, la nuit aucun bus ne passe dans la zone et les taxis ne veulent pas se risquer d'aller dans le secteur à cause de la série de meurtre.

La journée, c'est une zone en pleine effervescence, grouillant d'ouvriers et de camions de chargement. La nuit, les sans abris, les vagabonds et les Chacals investissent les lieux. Ils ont abandonné le corps d'Erin Fairfax dans une carrière, elle a été découverte par un vagabond du nom de Lenny, qui a vite décampé quand la police est arrivée sur les lieux. Lenny est un vieux clochard afro-américain d'une cinquantaine d'années, il a tout perdu après l'ouragan, sa femme et sa fille font parties des disparus. Les Personnages pourront le trouver sous un carton le long d'une voie d'acheminement. Il parlera assez facilement, si les Personnages lui donnent quelques billets ou le menace et pourra les aiguiller sur la vieille cimenterie abandonnée. C'est là que les Chacals ont élu domicile.

LA CIMENTERIE CHESTER :

La cimenterie Chester était l'une des entreprises les plus rentables de la zone industrielle de La Nouvelle Orléans. Ce fut également la plus touchée lors de l'ouragan. Le propriétaire a été obligé de la fermer, les machines et la structure ayant été sévèrement touchées par la catastrophe. Elle est fermée depuis fin 2005 et devrait être détruite d'ici fin 2009, le projet est encore sur le bureau du maire. Les Chacals ont commencé à investir l'endroit à la même époque. La cimenterie étant devenue l'un de leur lieu d'orgie meurtrière nocturne. La cimenterie est immense, un silence de mort règne dans tout l'endroit, mais la présence des Chacals est pourtant bien visible ; vêtements déchirés, traces de sang séchées, des douilles d'armes à feu éparpillées sur le sol, etc. Le nombre de Chacals rencontré dépendra de l'heure à laquelle les Personnages fouillent l'endroit, durant la journée, les Chacals resteront dans l'ombre et s'enfuiront s'ils se savent découverts ou que les Personnages semblent armés et dangereux, par contre, durant la nuit, les Chacals se sentiront plus en confiance et n'hésiteront pas à attaquer.

Si un ou plusieurs Chacals sont pris ou arrêtés, ils ne parleront que sous la menace ou la torture. Les seuls renseignements qu'ils pourront donner seront qu'un type qui vie dans les égouts du Vieux Carré les a payé pour enlever des cibles bien spécifiques. Ils ne savent pas exactement où vie cet homme.

BALLADE À JACKSON SQUARE :

Le parc de Jackson Square entoure l'Eglise Saint-Louis. C'est un immense parc très prisé par les touristes durant la journée, mais également très prisé par les Chacals durant la nuit. Ils errent par groupe de quatre à six et agressent les personnes égarées. Parfois ils restent assis sur les bancs publics à boire des bières et discutent entre eux du future « **Grand Rassemblement** » ou trinquent en l'honneur de Coyote, le Saint-patron des Chacals.

Si les Personnages se rendent dans le parc la nuit, il y a des fortes chances pour qu'ils se fassent attaquer par une bande de Chacals.

Ils chercheront à enlever un ou plusieurs des Personnages afin d'assouvir sur eux leurs pulsions meurtrières.

Si les Personnages sont plus forts et blessent ou tuent plusieurs Chacals, ces derniers s'enfuiront et disparaîtront. Les Personnages pourront tenter de les suivre mais seront vite perdus. Un jet de **Pistage** avec une marge minimum de 10 sera nécessaire pour suivre leurs traces.

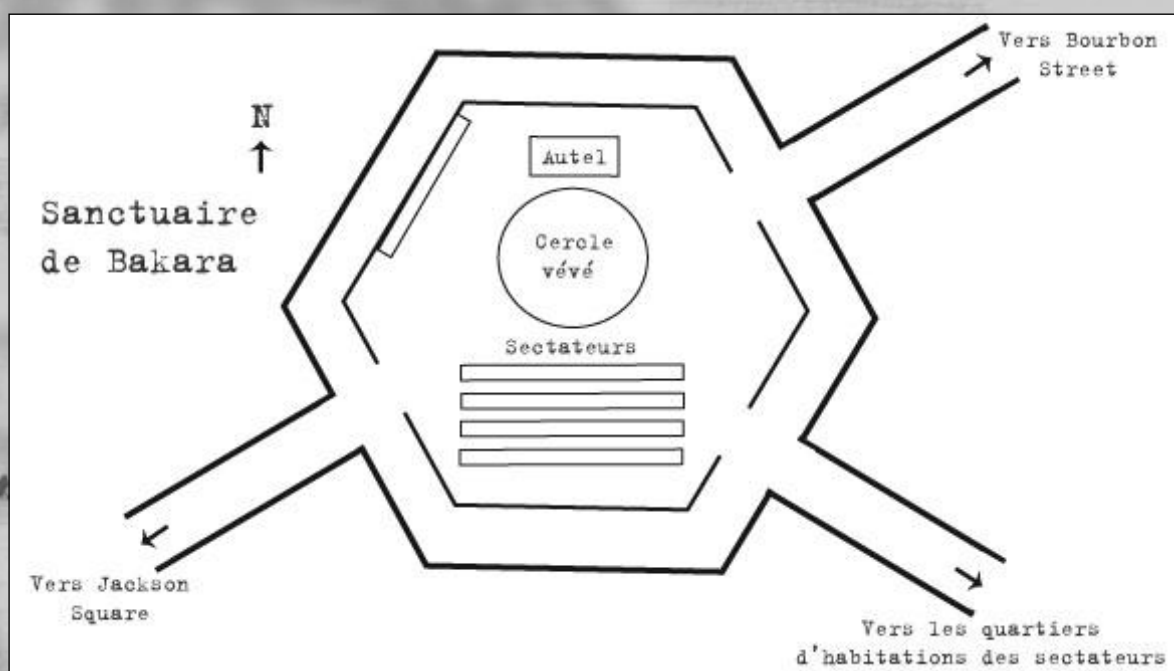
Durant leurs recherches, demandez aux Personnages d'effectuer un jet de **Rechercher**, une réussite avec une marge de 5 leur permettra de remarquer une bouche d'égouts avec un symbole vaudou gravée dessus, en passant par les égouts et en observant les murs dégoulinant de crasse les Personnages pourront remarquer d'autres symboles vaudous gravés sur les murs, il s'agit de la marque de Damballa.

En suivant ces marques, les Personnages iront directement dans le repère de Bakara.

LE SANG DE DAMBALLA :

Ce rituel a pour but d'invoquer Damballa. Une fois invoqué, l'épaisse fumée noire pénétrera dans le corps de Bakara et le forcera à boire le contenu du chaudron. Le bokor sera alors totalement sous le contrôle de Damballa jusqu'à ce que son corps d'accueil soit détruit. Bakara aura des augmentations de +10 dans ses caractéristiques AGL et CON et +20 en FOR, il ne prendra que la moitié des dommages sur n'importe quelles armes. Sa libido sera également exacerbée à cause du sang des conjueurs de la Passion et il se transformera en maniaque sexuel psychotique. Il invitera ensuite ses fidèles à boire dans le chaudron.

Il serait bon que les Personnages agissent avant que les Sectateurs ne boivent le contenu du chaudron ou bien ils se retrouveront avec une vingtaine de



LES ÉGOUTS DU VIEUX CARRÉ :

Comme n'importe quels égouts, ceux du Quartier Français sont sales et empestent les débris.

La majeure partie du réseau est submergée par l'eau croupie. En suivant les symboles sur les murs, les Personnages finiront par entendre des chants ; il s'agit des sectateurs de Bakara entrain de réaliser leur rituel. En s'approchant, ils verront que les sectateurs ont aménagés une sorte de réservoir désaffecté (cf. plan), l'endroit est recouvert de symboles vaudous et l'entrée est gardée par deux zombies armés de barres à mine (cf. page 11).

A l'intérieur, il y a environ une vingtaine de sectateurs en transe ainsi que trois autres zombies commandés par Bakara. Le prêtre vaudou est en train de mettre la touche finale à son rituel afin de consacrer « **Le Sang de Damballa** ».

Après avoir ajouté plusieurs ingrédients dans le chaudron rempli du sang des conjueurs de la Passion assassinés, Bakara se mettra à psalmodier des paroles incompréhensibles en créole, le mot Damballa revient assez souvent, jusqu'à ce qu'une épaisse fumée noire sorte du chaudron.

maniaques sur le dos. Si les Personnages agissent avant la fin du rituel, Bakara boira le sang, ses caractéristiques augmenteront mais cette augmentation ne durera que 24h et il ne sera pas invulnérable. Passé ce délai, Bakara se mettra à se décomposer et perdra 1 point dans chacune de ses caractéristiques par heure, lorsque l'une de ses caractéristiques tombera à zéro, ce dernier mourra. Dès que les Personnages agiront, Bakara enverra ses sectateurs sur eux, ils sont armés de bâtons ou de couteaux et en profitera pour s'enfuir, en passant par le chemin qui mène vers Bourbon Street. S'ils le poursuivent, cela se finira forcément en affrontement et Bakara ne se rendra pas sans combattre.

LE SANCTUAIRE DE BAKARA :

Une fois la menace des sectateurs totalement dissipée, les Personnages peuvent faire un rapide examen des lieux. Un jet de **Rechercher** dans le sanctuaire permettra de trouver divers ingrédients et épices utiliser pour des rituels vaudous, ainsi que des bouteilles vides étiquetées avec des noms, il s'agit des récipients à âmes des cinq zombies.

Ils trouveront également une photo des mages de la Passion, la même que celle vue chez Lacombe, le visage des membres assassinés est rayé et contient les empreintes de Nelson Krauss. Une fois remonté à la surface, Farbes remercie les Personnages de l'avoir épaulé et leur promet de leur verser un chèque de 5 milles dollars chacun avant de repartir sur New York. Les Personnages se seront fait un allier parmi les Nosferatu. Farbes ira directement chez Lacombe récupérer son tableau. Lacombe le lui remettra, Bakara étant hors circuit, personne ne pourra remonter sa piste. Ils peuvent aussi récupérer tous ces indices et les donner au Lieutenant Artman, après analyses, il pourra conclure que Nelson Krauss est sans doute dans le coup. Les Personnages gagneront certainement la confiance d'Artman pour l'avoir aidé dans cette enquête. Le lendemain, Artman obtiendra un mandat et se rendra au domicile de Krauss, l'Orbe Rouge sera retrouvée chez lui ainsi que de nombreux artefacts et livres occultes, Krauss sera introuvable. Les artefacts et les livres seront tous récupérés par la police mais disparaîtront de la salle des scellés et reviendront à Jonas Cartwright.

Coup de théâtre

Le 2 février, Dawn Carmichael fait parvenir un mot aux Personnages leur disant que Farbes est parti tôt ce matin et qu'il a récupéré son tableau, il leur fera parvenir le chèque dans la semaine.

Gerry fera également parvenir un autre message, en disant qu'un homme assez enrobé et très nerveux et venu vers 6h ce matin et a laissé une lettre pour eux. Il s'agit d'une note écrite de la main de Nelson Krauss : « *Si vous voulez connaître le fin mot de l'histoire, retrouvez-moi à Lafayette Square à 14h. Venez seuls et n'amener pas la police* ».

RÈGLEMENT DE COMPTE :

Krauss vient de s'apercevoir de la trahison de Lacombe et est parti se cacher. Il demandera de l'aide aux Personnages pour venir à bout du Nosferatu, disant que c'est lui le véritable ennemi et qu'il a été manipulé. Durant leur rencontre, il leur dira tous ce qu'il sait au sujet de Lacombe et comment il peut être détruit. L'une des motivations premières de Krauss est la vengeance mais il désire également récupérer les artefacts et les livres se trouvant chez Lacombe. Il aimerait également prendre vivante Rainford et en faire son esclave sexuelle. Bien sûr, il oubliera de partager cela.

INTERVENTIONS DE LA POLICE :

Les Personnages peuvent prévenir Artman de ce nouvel élément. Il enverra immédiatement deux patrouilles cueillir Krauss. Des coups de feu seront échangés et un policier sera blessé. Krauss sera alors arrêté. Dès que la nouvelle de son arrestation se fera connaître, Jonas Cartwright ordonnera à Backer de le faire assassiner. Krauss pouvant faire chanter pas mal de notables en révélant leur appartenance à la loge.

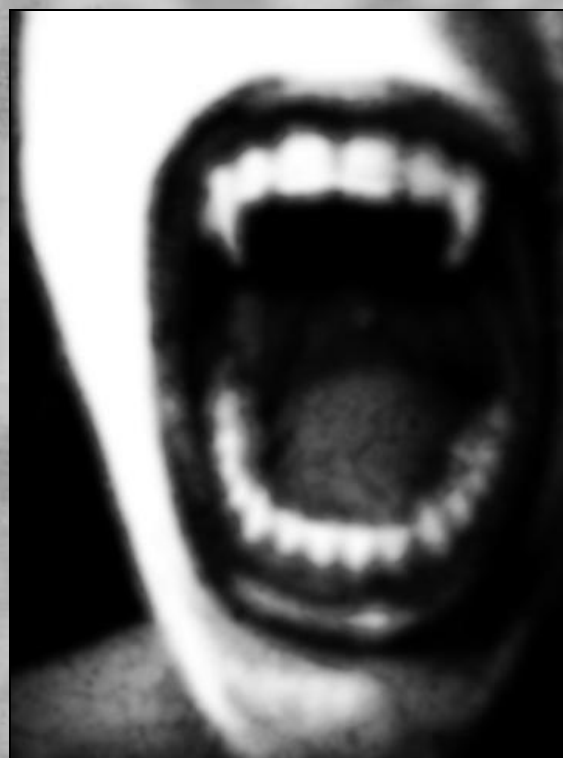
Krauss sera retrouvé mort, pendu dans sa cellule, à peine deux heures après son arrivé en prison. Le monde occulte ce doit de rester secret.

AIDER LACOMBE :

Les Personnages peuvent prévenir Lacombe des intentions de Krauss et l'aider à le détruire. Ce dernier les remerciera et déclarera avoir une dette envers eux, ce qui pourra être utile durant la suite de leurs aventures.

AFFRONTER LACOMBE :

Les Personnages peuvent également penser que Krauss est sincère et qu'il a été manipulé par Lacombe, ce dernier a dans son sac une arbalète de chasse tirant des épieux en bambous, le bois étant la seule matière qui peut blesser ou tuer un Nosferatu. Krauss leur laissera le soin de s'occuper de Lacombe, dès que ce dernier sera affaibli, il sortira alors son Desert Eagle et menacera les Personnages. Il leur avouera son véritable rôle dans cette histoire croyant avoir gagné mais sera tué par Rainford.



LAISSER KRAUSS SE DÉBROUILLER :

Les Personnages sont libres d'aller aider Krauss, mais s'ils refusent, ce dernier ira seul. Ils seront les dernières personnes à l'avoir vu en vie. On ne retrouvera jamais son corps. Lacombe et Rainford déménageront durant la nuit et quitteront la ville, leur appartement sera totalement vide.

Quelque soit la décision des Personnages pour conclure cette histoire, ils recevront la visite du Dr. John, ce dernier leur dira qu'il vaut mieux rester dans le coin, maintenant qu'ils possèdent un hôtel et c'est ce que Lionel aurait certainement souhaité. Il essaiera de les faire rester par tous les moyens, quitte à utiliser la magie pour les obliger à rester plus longtemps (voitures qui tombent en panne, avions en retard, etc.).

Les Figurants

Jonas Cartwright



HISTORIQUE :

Jonas Cartwright est né en 1948 à l'hôpital d'Anneville dans le comté de Lafayette. Son père, Edmond Cartwright, est un riche et puissant homme d'affaire de l'Etat de Louisiane. Il dépense des dizaines de milliers de

dollars pour l'éducation de son fils Jonas, qui s'avère être un élève peu brillant. Il finit par obtenir son diplôme en commerce international et profite de la vie de luxe qu'il peut s'accorder. Tout bascule pour lui le jour de ses 30 ans en 1978. Son père l'amène dans l'ancienne demeure familiale dans le comté de Lafayette et le prépare à la « passation de pouvoir ». Jonas pense tout de suite que son père veut lui laisser les rênes de l'entreprise mais déchanté totalement lorsqu'il rencontre la momie de Roland Cartwright. Jonas est alors préparé par les membres des Fils de Vahasagis et est possédé par l'esprit de Roland Cartwright. Edmond Cartwright est déclaré mort d'une crise cardiaque la semaine qui suit et Jonas prend les commandes de l'empire. Il ne lui restait plus qu'à faire un héritier pour permettre à Roland de continuer à s'incarner dans un corps, mais Jonas était stérile.

En 1995, il découvre un jeune garçon, Lionel Andrews, qui possédait en lui une grande puissance magique. Il l'adopta et fit de lui son héritier.

PERSONNALITÉ :

Jonas est totalement sous l'emprise de Roland. C'est un être cupide et raciste totalement assoiffé de pouvoir. Il fera tout pour arriver à ses fins.

APPARENCE :

Jonas est un homme de grande taille, charismatique et aux traits tirés. Il a les yeux noirs et les cheveux noirs. Il est toujours impeccablement habillé et porte des costumes hors de prix.

INDICATIONS POUR LE MENEUR DE JEU :

Restez en avant et ne parlez qu'avec ceux qui ont quelque chose à dire. Si un obstacle se présente sur votre chemin, éliminez-le.

AGE : 60 ans

TAILLE : 1m80

POIDS : 80 kg

SENS : perçoit les auras qui entourent les objets ou les êtres vivants.

COMMUNICATION : orale

ACTIONS : 2

BONUS D'INITIATIVE : +0

BONUS AUX DOMMAGES : +2 (+5)*

CAPACITÉ DE MOUVEMENT : 6m/ Round

RÉSISTANCE AUX BLESSURES :

4BS = 1BL □ □ □ □

3BL = 1BG □ □ □

3BG = 1BM □ □ □

Le corps de Jonas Cartwright n'est qu'un vaisseau pour l'esprit de son aïeul Roland Cartwright et peut encaisser un grand nombre de blessures sans que cela n'affecte Roland, ce dernier ne quittera le corps de Jonas que lorsqu'il sera trop abîmé ou inutilisable (membres amputés, visage mutilé, etc.)

END : 90

SOMBRES SECRETS : expérience occulte, criminel, connaissances interdites, pacte avec les forces des ténèbres, secret de famille

EQUILIBRE MENTAL : -70

FAIBLESSES : Autoritaire, Aversion (les noirs) Cupide, Egoïste, Enragé (les noirs), Intolérant, Fanatique, Réactionnaire, Sadique, Stérile

AVANTAGES : Sensibilité à la magie

TALENTS : Athlétisme 16, Discrétion 12, Recherche 15, Vigilance 10

COMPÉTENCES GÉNÉRALES : Citoyen du monde 20, Commandement 18, Equitation 14, Marchandage 16, Méditation 11, Psychologie 15

CONNAISSANCES : Affaires 25, Bureaucratie 20, Comptabilité 15, Créole 8, Etiquette 18, Français 15, Localité (Anneville 18, La Nouvelle Orléans 21), Occultisme 30, Réseaux de contacts (Police 15, Pègre 17), Secrets locaux (Anneville 25, La Nouvelle Orléans 21)

CONNAISSANCES ACADÉMIQUES : Latin 20

CONNAISSANCES OCCULTES : Vaudou 28, Voie de la Mort 40 (tous les sorts dont le niveau de connaissance est inférieur à 35)

COMPÉTENCES DE COMBAT : Armes à feu 12, Corps à corps 20, Escrime* (Coups d'estoc 20, Coups tranchant 20, Feintes 18, Parades 20)

ARMEMENT : aucun

DOMICILE : La Nouvelle Orléans

JONAS CARTWRIGHT			
FOR	14	EGO	21
CON	12	CHA	15
AGL	12	PER	12
APP	12	EDU	25

Commissaire Rémi Backer



HISTORIQUE :

Rémi Backer est né et a grandi à La Nouvelle Orléans. Cet enfant de classe moyenne a vite appris que dans la vie les forts ont toujours le dernier mot. Pourtant, il était l'un des meilleurs éléments de sa

promotion à l'académie de police en 1979.

Il se laissa vite tenter par l'argent facile et le pouvoir que lui accordait son insigne, si bien que quand il est passé inspecteur en 1985, il était déjà connu par les commerçants et les petits truands comme l'un des flics les plus pourris de La Nouvelle Orléans. Il organisa un vaste réseau de corruption au sein de son commissariat ; drogue, argent, armes, tout passait par lui et ses hommes.

Il faillit être coincé par le Lieutenant Dalton Dooghan en 2000, mais se débrouilla pour que les soupçons soient orientés sur lui. Voyant qu'il ne laissait pas tomber son enquête, Backer décida de le supprimer mais c'est la femme de Dooghan qui reçut la balle. Il s'associe avec Jonas Cartwright et Johnny Grillo lorsque celui-ci prend le contrôle du crime organisé afin qu'il protège ses intérêts. Backer ne connaît pas la véritable nature de Cartwright et s'en moque, du moment qu'on le paye suffisamment, il ferme les yeux sur tous les trafics. Fin 2004, il est nommé commissaire général au poste central de La Nouvelle Orléans et double de pouvoir et d'ambition ; il a récemment demandé l'aide de Cartwright et de Johnny Grillo, le chef de la mafia local, des aides financières pour lancer sa carrière politique.

PERSONNALITÉ :

Backer est le flic le plus pourri de toute La Nouvelle Orléans. Rien n'est assez sale pour lui.

APPARENCE :

Backer est un homme bourru et massif à la mâchoire crispée. Il ne sourit que dans de très rares occasions. Ses yeux ne reflètent quasiment aucune émotion.

INDICATIONS POUR LE MENEUR DE JEU :

Regardez votre interlocuteur dans les yeux et arrangez-vous pour qu'il fasse exactement ce que vous lui demandez, s'il refuse insistez plus « violement ».

COMMISSAIRE RÉMI BACKER			
FOR	12	EGO	13
CON	15	CHA	16
AGL	11	PER	14
APP	11	EDU	15

AGE : 55 ans

TAILLE : 1m77

POIDS : 85 kg

SENS : normaux

COMMUNICATION : orale

ACTIONS : 2

BONUS D'INITIATIVE : +0

BONUS AUX DOMMAGES : +2

CAPACITÉ DE MOUVEMENT : 6m/ Round

RÉSISTANCE AUX BLESSURES :

4BS = 1BL □ □ □ □

3BL = 1BG □ □ □

3BG = 1BM □ □ □

END : 105

SOMBRES SECRETS : criminel

EQUILIBRE MENTAL : -15

FAIBLESSES : Autoritaire, Cupide, Egoïste, Impulsif, Intolérant, Manipulateur, Sadique

AVANTAGES : Amis influents, Statut

TALENTS : Athlétisme 12, Discrétion 12, Escalade 11, Natation 10, Rechercher 15, Vigilance 11

COMPÉTENCES GÉNÉRALES : Citoyen du monde 18, Conduire 13, Commandement 17, Marchandage 16, Psychologie 15

CONNAISSANCES : Bureaucratie 15, Comptabilité 15, Créole 8, Etiquette 18, Français 8, Localité (La Nouvelle Orléans) 14, Police scientifique 11, Réseaux de contacts (Police 18, Pègre 15), Secrets locaux (La Nouvelles Orléans) 14

CONNAISSANCES ACADÉMIQUES : Droit 8

COMPÉTENCES DE COMBAT : Armes à feu 14, Corps à corps 12

ARMEMENT : Glock 17 (+0)

DOMICILE : La Nouvelle Orléans

Lieutenant Stan Artman



HISTORIQUE :

Stan Artman est né en 1949 dans le New Jersey. Son père, Abe Artman, un journaliste enquêtant sur la

corruption est retrouvé assassiné dans une ruelle en 1962. Stan se promet de défendre la justice et la vérité et entre dans les forces de l'ordre à la fin des années 60 et commence sa carrière en battant le pavé à New York.

Sa ténacité et son sens de la morale finissent par en énerver plus d'un, si bien qu'il est promu Lieutenant et est transféré à la Nouvelle Orléans, au service des enquêtes criminelles en 1977.

Début 2004, il résout plusieurs affaires avec succès, ce qui le rapproche de Johnny Grillo, le nouveau chef de la pègre. Avec l'aide de renseignements fourni par le commissaire Backer, Grillo tente de l'assassiner, lui et son équipier. Il est grièvement blessé, son équipier, lui, n'a pas cette chance.

Peu de temps après son rétablissement, Artman est muté au service des « *Enquêtes Spéciales* », il s'agit d'affaires qu'aucun autre détective ne veut (meurtres liés au vaudou, apparitions d'ovnis, disparitions mystérieuses, etc.). Il est ridiculisé par ses collègues qui le surnomment « *Kolchak* », d'après un personnage de série télé des années 70 qui enquêtait sur les crimes ayant un rapport avec le surnaturel. Depuis, il attend sa retraite et espère qu'une de ces enquêtes lui permettra de faire le lien avec la mort de son partenaire et venger sa mort.

PERSONNALITÉ :

Artman est un vieux de la vieille. C'est un flic qui a du flair et qui suit son instinct. Il ne se laisse pas jamais impressionner.

APPARENCE :

Artman approche la soixantaine. C'est un homme un peu gros aux des cheveux blancs et porte une moustache. Il porte généralement des habits chiffonnés ou mal repassés.

INDICATIONS POUR LE MENEUR DE JEU :

N'écoutez pas les gens qui vous ridiculise, faites votre travail et appuyez-vous sur les faits.

LIEUTENANT STAN ARTMAN			
FOR	12	EGO	15
CON	13	CHA	13
AGL	14	PER	16
APP	10	EDU	14

AGE : 59 ans

TAILLE : 1m75

POIDS : 82 kg

SENS : normaux

COMMUNICATION : orale

ACTIONS : 2

BONUS D'INITIATIVE : +2

BONUS AUX DOMMAGES : +1

CAPACITÉ DE MOUVEMENT : 7m/ Round

RÉSISTANCE AUX BLESSURES :

4BS = 1BL □ □ □ □

3BL = 1BG □ □ □

3BG = 1BM □ □ □

END : 90

EQUILIBRE MENTAL : +10

FAIBLESSES : Manie (retrouver le responsable de la mort de son partenaire avant la retraite), Mauvaise réputation, Rationaliste, Vœu de vengeance

AVANTAGES : Code d'honneur, Honnête, Intuition, Sixième sens, Volonté de fer

TALENTS : Athlétisme 12, Discrétion 13, Empathie 15, Rechercher 15, Vigilance 13

COMPÉTENCES GÉNÉRALES : Conduire 13, Filature 13, Interroger 14

CONNAISSANCES : Localité (La Nouvelle Orléans) 11, Police scientifique 14, Réseaux de contacts (Pègre) 10, Secrets locaux (La Nouvelles Orléans) 5

CONNAISSANCES ACADÉMIQUES : Droit 15

COMPÉTENCES DE COMBAT : Armes à feu 13, Corps à corps 12

ARMEMENT : Beretta M92F (+0)

DOMICILE : La Nouvelle Orléans

Ian Farbes



HISTORIQUE :

Ian Farbes est né en 1760 en Hollande sous le nom de Jan Vanek. C'est un artiste peintre talentueux mais sans le sous. Ses œuvres ne se vendent pas très bien, si bien qu'il pense même à arrêter de peindre. Pourtant, il est remarqué par Malthus

Van Tassen, un riche marchand qui tombe sous le charme de ses pinceaux et lui commande un portrait de sa famille, une œuvre colossale qui devrait lui prendre plusieurs mois. Durant les mois passés sur son œuvre il découvre Engel Van Tassen, une des cousines de Malthus, une femme à la beauté divine dont il tombe amoureux. Il découvre bientôt qu'Engel est une Enfant de la nuit, une Nosferatu. Loin d'être effrayé par cette révélation il n'en ait que plus intrigué et plus amoureux. Engel le changea en Nosferatu à son tour en 1792, la transformation pris plusieurs semaines, le temps pour lui de terminer le tableau. Il parti alors avec Engel en Europe et le couple ne laissait que des cadavres derrière eux durant plus d'un siècle. Leur idylle s'arrêta brutalement en 1917 à Moscou durant la Révolution d'Octobre ; Engel fut capturée par des communistes et fut exécutée, Jan s'en sorti de justesse mais ne fut plus jamais le même.

A jamais meurtrie par la perte de son aimée, il s'enferma dans son art et parcouru le monde pour échouer au Nouveau Monde dans les années 30.

Il changea régulièrement d'identité et vécu dans plusieurs villes des Etats Unis, vivant de son art et de sang. Il s'installa à New York dans les années 60 et rencontra les Nosferatu influents de l'époque, Jacqueline Sanders ou encore Franz Dvorak (Cf. *Les Anges Déchus*).

Il ouvrit ainsi sa propre galerie d'art afin de promouvoir de jeunes artistes talentueux et continua de peindre.

Sa vie ne se résume plus qu'à la peinture et à la récupération de ses premières œuvres.

PERSONNALITÉ :

Farbes est tourmenté. Il s'est juré de ne plus aimer qui que ce soit de son existence, mais ce genre de promesse est difficile à tenir lorsque l'on a l'éternité devant soit. Il choisit ses victimes selon leur ressemblance avec son amour perdu ; grandes, brunes et belles.

Il ne tue que très rarement ses victimes et ne prend que ce dont il a besoin. Il ne fait confiance qu'à Dawn Carmichael.

APPARENCE :

Farbes a toujours l'apparence d'un homme de 32 ans, aux cheveux bruns et aux yeux marrons. Il est toujours très élégamment vêtu. Il porte des lunettes de soleil en toute circonstance.

INDICATIONS POUR LE MENEUR DE JEU :

Soyez charmeur et intrigant. Veuillez bien à inciter les personnes qui vous entourent à trouver de l'intérêt pour votre personne.

IAN FARBES			
FOR	36	EGO	13
CON	26	CHA	17
AGL	26	PER	18
APP	14	EDU	14

AGE : 248 ans

TAILLE : 1m78

POIDS : 80 kg

SENS : peut sentir la présence d'êtres vivants, Vision Infrarouge

COMMUNICATION : orale

ACTIONS : 4

BONUS D'INITIATIVE : +14

BONUS AUX DOMMAGES : +8 (+11)*

CAPACITÉ DE MOUVEMENT : 13m/ Round

RÉSISTANCE AUX BLESSURES :

7BS = 1BL □ □ □ □ □ □ □

6BL = 1BG □ □ □ □ □ □ □

5BG = 1BM □ □ □ □ □

END : 160

SOMBRES SECRETS : secret de famille

EQUILIBRE MENTAL : -40

RESTRICTIONS : Assoiffé de sang (1 litre par jour), Instinct de chasse, Sensibilité à la lumière naturelle

FACULTÉS : Invulnérabilité à Electricité/ au Feu/ à la Radioactivité/ aux Armes à feu/ aux Armes blanches et tranchantes qui ne sont pas en bois, Jeunesse éternelle, Vision Infrarouge, Voix dominatrice

FAIBLESSES : Cynique, Dépression, Sentiment de culpabilité, Vaniteux

AVANTAGES : Code d'honneur, Don artistique, Sixième sens

TALENTS : Athlétisme 25, Discrétion 16, Escalade 12, Natation 10, Rechercher 15, Séduction 20, Vigilance 15

COMPÉTENCES GÉNÉRALES : Citoyen du monde 25, Equitation 12, Marchandage 18, Psychologie 12

CONNAISSANCES : Anglais 18, Allemand 18, Arts plastiques 24, Etiquette 20, Français 16, Localité (Paris 12, New York 16), Réseaux de contacts (marchands d'art 18), Russe 15, Secrets locaux (New York) 10

CONNAISSANCES ACADÉMIQUES : Latin 8, Histoire de l'art 21

COMPÉTENCES DE COMBAT : Armes à feu 12, Corps à corps 22, Escrime* (Coups d'estoc 20, Coups tranchant 20, Feintes 18, Parades 20)

MANŒUVRES DE COMBAT : Coup tranchant circulaire

ARMEMENT : Canne-épée (-4)/ Glock 20 (+1)/ Crocs (-5)

DOMICILE : Hôtel Balmont, La Nouvelle Orléans

Dawn Carmichael



HISTORIQUE :

Née en 1978 sous le nom de Veronica Stewart, Dawn est orpheline, elle a perdu ses deux parents dans un accident de voiture en 1989. Elle fut placée et confiée à une famille d'accueil en

Virginie, la famille Lawry. Elle se lia très vite d'amitié avec Jenny Lawry, une fille à peine plus âgée qu'elle. Elle vit chez les Lawry pendant deux années, sans se rendre compte que le père de Jenny, Marc Lawry, abuse d'elle depuis des années. Une nuit elle finit par lui avouer ce terrible secret et Dawn lui jure qu'elle la protégera. Mais c'est peine perdue, alors que Marc, complètement ivre pénètre dans la chambre de Jenny, Dawn l'attend et le corrige à tout de batte de baseball. Frappant avec rage elle ne contrôle pas ses coups et tue Marc en lui faisant exploser le crâne. La mère de Jenny fait tout pour préserver l'image de son mari et lance la police à ses trousses. Prise de panique elle s'enfuit et vit comme une clocharde, mendiant et volant afin de subsister. Elle tombe très vite dans une spirale la menant vers la prostitution et la drogue.

Elle arrive à New York en 1995 et s'installe dans Central Park. Une nuit, elle est agressée par deux dealers qui tentent de la violer. Elle ne doit son salut qu'à l'intervention de Ian Farbes, un Nosferatu, qui la prend sous son aile. Il prend soin de son éducation et lui procure une nouvelle identité. Il la forme afin qu'elle devienne ses yeux et ses oreilles dans le monde des humains. Dawn commence à développer des sentiments très forts envers le Nosferatu, mais ce dernier la voit toujours comme une enfant et non pas comme une femme.

PERSONNALITÉ :

Dawn Carmichael est désespérément amoureuse de Ian Farbes mais essaie de lui cacher. Elle s'est réfugiée dans la drogue et malgré les tentatives de Farbes pour la faire décrocher elle est restée accro. C'est la seule façon qu'elle est trouvée pour faire face à ses démons.

APPARENCE :

Dawn est une très belle femme. Elle est grande et mince, de stature athlétique et sportive. Elle a des cheveux noirs courts ainsi que de beaux yeux verts qu'elle dissimule derrière des lunettes de soleil. Elle attire très facilement à elle les personnes du sexe opposé et parfois même du même sexe.

INDICATIONS POUR LE MENEUR DE JEU :

Soyez froide et distante. N'ayez de réel intérêt que pour Ian Farbes, faites tout pour le protéger et le servir.

DAWN CARMICHAEL			
FOR	13	EGO	14
CON	11	CHA	15
AGL	18	PER	15
APP	15	EDU	10

AGE : 30 ans

TAILLE : 1m75

POIDS : 54 kg

SENS : normaux

COMMUNICATION : orale

ACTIONS : 3

BONUS D'INITIATIVE : +8

BONUS AUX DOMMAGES : +2 (+4)*

CAPACITÉ DE MOUVEMENT : 9m/ Round

RÉSISTANCE AUX BLESSURES :

4BS = 1BL □ □ □ □

3BL = 1BG □ □ □

3BG = 1BM □ □ □

END : 85

SOMBRES SECRETS : criminelle

EQUILIBRE MENTAL : -15

FAIBLESSES : Aversion (les pervers), Dépression, Recherchée par la police, Sex-appeal, Toxicomanie (cocaïne)

AVANTAGES : Code d'honneur, Conscience corporelle, Identités multiples, Instinct maternel, Sixième sens

TALENTS : Athlétisme 18, Discrétion 16, Escalade 16, Natation 15, Rechercher 15, Vigilance 18

COMPÉTENCES GÉNÉRALES : Acrobatie 16, Cambriolage 15, Conduire 16, Citoyen du monde 14, Marchandage 14, Psychologie 15

CONNAISSANCES : Affaires 15, Allemand 10, Bureaucratie 14, Comptabilité 12, Etiquette 20, Français 10, Localité (New York) 12, Réseaux de contacts (Marchands d'art 14, Drogues et dealers 15), Russe 8, Secrets locaux (New York) 6, Systèmes de sécurité 13

CONNAISSANCES ACADÉMIQUES : Histoire de l'art 10

COMPÉTENCES DE COMBAT : Armes à feu 17, Corps à corps 16, Close combat* (Blocages 15, Combat avec armes 15, Coups de pied 15, Coups de poing 15, Projections 12, Saisies 12)

MANŒUVRES DE COMBAT : Attaque rapide, Double tir

ARMEMENT : Glock 30 (+1)/ Matraque télescopique (-6)

DOMICILE : Hôtel Balmont, La Nouvelle Orléans

François Lacombe



HISTORIQUE :

Lacombe est né à Paris en 1850. Sa famille fait partie de la haute bourgeoisie et il passe la majeure partie de sa jeunesse dans les soirées mondaines et les bordels.

En 1883, il fait une rencontre qui changea son existence à jamais ; il croisa la route d'Edwards Ashton, un Nosferatu anglais qui fit de lui son amant. Il le transforma et lui enseigna la Voie de la Passion. Lacombe et lui restèrent unis dans le sang et le désir jusqu'au début du 20^{ème} siècle, Ashton se lassa de lui et le laissa seul. La perte de son amant l'affecta beaucoup. Il apprit plus tard qu'Ashton était parti à New York et avait été tué par un autre Nosferatu du nom de Franz Dvorak.

Durant les Années Folles, Lacombe fit le tour du monde, cherchant désespérément un nouveau compagnon, l'idée de passer l'éternité seul l'angoissait terriblement. Lors d'un voyage à Londres en 1927, il fut attiré par une prostituée du nom d'Elaine Rainford. Il émanait de cette femme une puissante aura sensuelle et sexuelle. Il la transforma et fit d'elle sa nouvelle compagne.

Ils partir ensemble vers le Nouveau Monde et s'installèrent à La Nouvelle Orléans en 1931. Depuis ils ne se quittent plus.

PERSONNALITÉ :

Lacombe est une personne passionnée. Il est aussi bien attiré par les hommes que par les femmes. C'est une personne plaisante et enjouée qui adore faire la fête. Il peut également se montrer sans pitié si on l'énervé trop.

APPARENCE :

François Lacombe à l'apparence d'un jeune homme d'une trentaine d'années. Il porte de longs et beaux cheveux noirs et de magnifiques yeux bleus. Il est toujours habillé de façon excentrique et sophistiqué.

INDICATIONS POUR LE MENEUR DE JEU :

Déplacez-vous avec grâce et pensez chacune de vos paroles. Essayez de devenir le centre d'attention de tout le monde.

FRANÇOIS LACOMBE			
FOR	32	EGO	15
CON	28	CHA	16
AGL	25	PER	12
APP	15	EDU	15

AGE : 158 ans

TAILLE : 1m73

POIDS : 71 kg

SENS : peut sentir la présence d'êtres vivants, Vision Infrarouge

COMMUNICATION : orale

ACTIONS : 4

BONUS D'INITIATIVE : +13

BONUS AUX DOMMAGES : +7 (+10)*

CAPACITÉ DE MOUVEMENT : 13m/ Round

RÉSISTANCE AUX BLESSURES :

7BS = 1BL □ □ □ □ □ □ □

6BL = 1BG □ □ □ □ □ □

5BG = 1BM □ □ □ □ □

END : 170

SOMBRES SECRETS : connaissances interdites

EQUILIBRE MENTAL : -55

RESTRICTIONS : Assoiffé de sang (1 litre par jour), Instinct de chasse, Sensibilité à la lumière naturelle

FACULTÉS : Invulnérabilité à Electricité/ au Feu/ à la Radioactivité/ aux Armes à feu/ aux Armes blanches et tranchantes qui ne sont pas en bois, Jeunesse éternelle, Vision Infrarouge, Voix dominatrice

FAIBLESSES : Compulsion (collectionne les artefacts) Cynique, Névrose sexuelle, Vaniteux

AVANTAGES : Sixième sens

TALENTS : Athlétisme 25, Discrétion 16, Empathie 13, Escalade 12, Rechercher 15, Séduction 20, Vigilance 15

COMPÉTENCES GÉNÉRALES : Citoyen du monde 20, Equitation 14, Marchandage 18, Psychologie 12

CONNAISSANCES : Anglais 18, Allemand 18, Créole 14, Etiquette 20, Localité (Paris 18, La Nouvelle Orléans 16), Secrets locaux (Paris 14, La Nouvelle Orléans 10)

CONNAISSANCES ACADÉMIQUES : Latin 10, Histoire de l'art 17

CONNAISSANCES OCCULTES : Voie de la Passion 20 (tous les sorts dont le niveau de connaissance est inférieur à 18)

COMPÉTENCES DE COMBAT : Armes à feu 14, Corps à corps 20, Escrime* (Coups d'estoc 20, Coups tranchant 20, Feintes 18, Parades 20)

MANŒUVRES DE COMBAT : Coup tranchant circulaire

ARMEMENT : Crocs (-5)

DOMICILE : La Nouvelle Orléans

Elaine Rainford



HISTORIQUE :

Elaine est née en 1906 à Londres. Très jeune, elle due lutter pour survivre et commence à se prostituer sur les docs à 17 ans.

En 1927, elle rencontre François Lacombe, un voyageur mystérieux et attirant qui tombe sous le charme de cette jeune enfant des rues. Il décide d'en faire

sa nouvelle compagne et la change en Nosferatu.

Dès lors, le couple devient inséparable. Ils partent vers La Nouvelle Orléans en 1931 et s'installent dans Garden District.

PERSONNALITÉ :

Elle est éperdument amoureuse de Lacombe. Malgré tout, c'est une femme indépendante qui n'hésite pas à aller voir ailleurs. Elle fait une grosse différence entre le sexe et le désir et l'amour véritable et son appétit est insatiable.

APPARENCE :

Elaine est une très belle jeune femme qui semble avoir 21 ans. Elle possède un regard à la fois envoutant et mystérieux. Elle attire aussi bien la convoitise des hommes que des femmes

INDICATIONS POUR LE MENEUR DE JEU :

Marchez de manière sensuelle et féline.

Ne prêtez attention qu'aux personnes dont la somme des caractéristiques APP+CHA est supérieure ou égale à 28.

ELAINE RAINFORD			
FOR	26	EGO	15
CON	23	CHA	18
AGL	28	PER	13
APP	17	EDU	15

AGE : 102 ans

TAILLE : 1m71

POIDS : 55 kg

SENS : peut sentir la présence d'êtres vivants,

Vision Infrarouge

COMMUNICATION : orale

ACTIONS : 4

BONUS D'INITIATIVE : +16

BONUS AUX DOMMAGES : +6

CAPACITÉ DE MOUVEMENT : 14m/ Round

RÉSISTANCE AUX BLESSURES :

6BS = 1BL □ □ □ □ □ □

5BL = 1BG □ □ □ □ □

3BG = 1BM □ □

END : 145

SOMBRES SECRETS : connaissances interdites

EQUILIBRE MENTAL : -35

RESTRICTIONS : Assoiffé de sang (1 litre par jour), Instinct de chasse, Sensibilité à la lumière naturelle

FACULTÉS : Invulnérabilité à Electricité/ au Feu/ à la Radioactivité/ aux Armes à feu/ aux Armes blanches et tranchantes qui ne sont pas en bois, Jeunesse éternelle, Vision Infrarouge, Voix dominatrice

FAIBLESSES : Névrose sexuelle, Sex-appeal, Vaniteuse

AVANTAGES : Amitié des animaux, Souplesse culturelle

TALENTS : Athlétisme 20, Discrétion 15, Empathie 16, Rechercher 15, Séduction 20, Vigilance 15

COMPÉTENCES GÉNÉRALES : Acrobatie 20, Citoyen du monde 20, Equitation 14, Marchandage 16, Psychologie 15

CONNAISSANCES : Créole 11, Etiquette 20, Français 18, Localité (La Nouvelle Orléans) 11

CONNAISSANCES OCCULTES : Voie de la Passion 15 (tous les sorts dont le niveau de connaissance est inférieur à 10)

COMPÉTENCES DE COMBAT : Armes à feu 14, Corps à corps 18

ARMEMENT : Crocs (-5)/ Glock 30 (+1)

DOMICILE : La Nouvelle Orléans

Nelson Krauss

HISTORIQUE :

Nelson Krauss est né à Munich en 1954, ses parents étaient des diplômés allemand et britannique.

Nelson bénéficie de la meilleure éducation que l'on puisse s'offrir. Il finit diplômé de la prestigieuse université d'Harvard en droit international. Mais Nelson a d'autres ambitions ; il est fasciné par le monde occulte. Initié à la magie par des membres de sa fraternité à l'université, il maîtrise bientôt la Voie de la Passion. La magie lui permet de lui ouvrir plusieurs portes, il collectionne les tops modèles, dont la volonté a été annihilé par certains rituels, qu'il jette après usage ou pousse au suicide. Il rejoint une loge de magiciens de la Passion à la Nouvelle Orléans qui c'était formé dans les années 80. C'est là qu'il fait la connaissance de François Lacombe. Ensemble ils décident de comploter contre les autres membres de la loge afin de s'approprier tous leurs artefacts.

PERSONNALITÉ :

Krauss est une personne dévoré par l'ambition. Il n'hésitera pas à se débarrasser de Lacombe dès qu'il aura obtenu ce qu'il veut, l'usage de la magie lui ayant donné énormément d'assurance.

APPARENCE :

Krauss est un homme obèse et pas très sexy d'une cinquantaine d'année.

INDICATIONS POUR LE MENEUR DE JEU :

Gardez à l'œil vos objectifs et ne laissez personne se mettre en travers de votre chemin.



NELSON KRAUSS			
FOR	12	EGO	16
CON	11	CHA	14
AGL	12	PER	14
APP	10	EDU	16

AGE : 54 ans

TAILLE : 1m79

POIDS : 115 kg

SENS : perçoit les auras qui entourent les objets ou les êtres vivants.

COMMUNICATION : orale

ACTIONS : 2

BONUS D'INITIATIVE : +0

BONUS AUX DOMMAGES : +1

CAPACITÉ DE MOUVEMENT : 6m/ Round

RÉSISTANCE AUX BLESSURES :

4BS = 1BL □ □ □ □

3BL = 1BG □ □ □

3BG = 1BM □ □ □

END : 85

SOMBRES SECRETS : connaissances interdites, expérience occulte

EQUILIBRE MENTAL : -30

FAIBLESSES : Autoritaire, Egoïste, Impulsif, Intolérant, Fanatique, Manipulateur, Névrose sexuelle

AVANTAGES : Sensibilité à la magie

TALENTS : Empathie 16, Séduction 10

COMPÉTENCES GÉNÉRALES : Psychologie 15

CONNAISSANCES : Allemand 16, Français 8, Localité (La Nouvelle Orléans) 16, Occultisme 17, Secrets locaux (La Nouvelles Orléans) 13

CONNAISSANCES ACADÉMIQUES : Droit 18

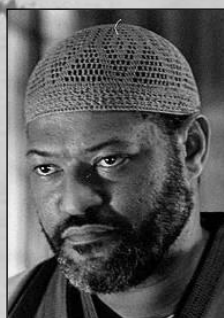
CONNAISSANCES OCCULTES : Voie de la Passion 26 (tous les sorts dont le niveau de connaissance est inférieur à 20)

COMPÉTENCES DE COMBAT : Armes à feu 13, Corps à corps 11

ARMEMENT : IMI Desert Eagle .50AE (+4)

DOMICILE : La Nouvelle Orléans

Dr. John



HISTORIQUE :

Le Dr. John est né à Port-au-Prince en Haïti sous le nom de Jean Ramboise en 1961. Le pays est alors sous la coupe d'un dictateur sanguinaire et paranoïaque du nom de François Duvalier. Les populations

civiles subissant les exactions de sa milice paramilitaire, les « **Tontons Macoutes** ».

En 1969, la milice débarque chez ses parents et accuse son père, un syndicaliste, de complot contre l'état. Il est abattu devant ses yeux par les miliciens. Sa mère et ses sœurs sont ensuite violées et tuées, lui est enrôlé de force dans la milice. Il parvint à s'échapper après plusieurs mois de captivité et de mauvais traitements.

Il part se réfugier dans la montagne et est recueilli par un vieux prêtre vaudou du nom de Mûtu. Il le prend comme élève et lui enseigne les préceptes légués par les Loa. A la mort de son maître, il reprend le flambeau et devient l'un des prêtres vaudous les plus puissants et les plus respectés d'Haïti. Mais au fond de lui bout une envi de revanche sur les tortionnaires qui ont exterminé sa famille et tant d'autres innocents.

Voyant qu'Haïti ne lui rappelait que des mauvais souvenirs, il part pour l'Amérique au début des années 90 et sillonne le pays de Miami à Los Angeles sous le pseudonyme de Dr. John et s'installe finalement à la Nouvelle Orléans en 1999 et ouvre une boutique d'animaux dans le Vieux Carré. En 2006, il fait la connaissance de Lionel Cartwright qui vient juste d'acheter l'hôtel en face de sa boutique. Il sympathise avec le jeune homme et le prend comme élève. Il lui tend naturellement la main lorsqu'un autre prêtre vaudou attente à sa vie et le cache dans le sous-sol de sa boutique afin de lui permettre de décrypter d'anciens manuscrits.

PERSONNALITÉ :

Le Dr. John est quelqu'un de bon et de généreux, il fera tout pour aider son prochain. Les horreurs qu'il a vécu enfant le hantent chaque nuit.

APPARENCE :

Le Dr. John est un homme noir grand et imposant. Il a les cheveux court et un barbe poivre et sel.

INDICATIONS POUR LE MENEUR DE JEU :

Prenez un air mystérieux et concentré. Soyez toujours à l'écoute des gens et toujours présent pour les soutenir ou les aider.

DR. JOHN			
FOR	16	EGO	15
CON	16	CHA	16
AGL	15	PER	14
APP	12	EDU	8

AGE : 47 ans

TAILLE : 1m92

POIDS : 88 kg

SENS : perçoit les auras qui entour les objets ou les êtres vivants.

COMMUNICATION : orale

ACTIONS : 2

BONUS D'INITIATIVE : +3

BONUS AUX DOMMAGES : +3

CAPACITÉ DE MOUVEMENT : 8m/ Round

RÉSISTANCE AUX BLESSURES :

5BS = 1BL □ □ □ □ □

4BL = 1BG □ □ □ □

3BG = 1BM □ □ □

END : 110

SOMBRES SECRETS : connaissances interdites, expérience occulte, victime d'un crime

EQUILIBRE MENTAL : +25

FAIBLESSES : Cauchemars, Enragé (les Tontons Macoutes), Suicidaire, Vœu de vengeance

AVANTAGES : Altruisme, Amitié des animaux, Intuition, Sensibilité à la magie

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

DOMICILE : La Nouvelle Orléans

Adorateurs de Damballa



HISTORIQUE :

Se sont des SDF et des laissés pour compte qui ont été manipulés par Bakara. Ils ne vivent désormais que pour le servir, lui et Damballa.

PERSONNALITÉ :

Ce sont des adorateurs fanatiques qui ne pensent qu'à servir les intérêts de leur maître.

APPARENCE :

Il s'agit d'hommes et de femmes d'une trentaine d'années d'origine afro-américaine. Leur peau est couverte de peinture et de symboles vaudous.

INDICATIONS POUR LE MENEUR DE JEU :

Dancez et faites comme si vous étiez en transe.

ADORATEURS DE DAMBALLA			
FOR	14	EGO	9
CON	15	CHA	13
AGL	14	PER	15
APP	10	EDU	7

AGE : 30 ans

TAILLE : 1m78

POIDS : 75 kg

SENS : normaux

COMMUNICATION : orale

ACTIONS : 2

BONUS D'INITIATIVE : +2

BONUS AUX DOMMAGES : +2

CAPACITÉ DE MOUVEMENT : 7m/ Round

RÉSISTANCE AUX BLESSURES :

4BS = 1BL □ □ □ □

3BL = 1BG □ □ □

3BG = 1BM □ □ □

END : 105

SOMBRES SECRETS : connaissances interdites, pacte avec les forces des ténèbres

EQUILIBRE MENTAL : -10

FAIBLESSES : Intolérants, Fanatique

AVANTAGES : Supporter la faim et la soif

TALENTS : Athlétisme 14, Discrétion 14, Escalade

15, Natation 13, Rechercher 13, Vigilance 13

COMPÉTENCES GÉNÉRALES : Filature 15

CONNAISSANCES : Musique (tambours) 11

CONNAISSANCES OCCULTES : Vaudou 5

COMPÉTENCES DE COMBAT : Armes à feu 11,

Corps à corps 12

ARMEMENT : Bâton (-9)/ Couteau (-5)

DOMICILE : les égouts du Vieux Carré

Flies véreux

HISTORIQUE :

Il s'agit de flics en uniforme et en civile qui font partis de la brigade corrompue dirigée par Backer. Ils sont armés et dangereux.

Ces caractéristiques sont également valables pour tout autre PNJ faisant parti de la police.



PERSONNALITÉ :

Ce sont des flics qui trempent dans des magouilles grandes ou petites. Ils n'hésiteront pas à tuer s'ils se sentent coincés.

APPARENCE :

Ce sont des hommes et des femmes d'âge et de corpulence moyenne.

INDICATIONS POUR LE MENEUR DE JEU :

Roulez des mécaniques. Vous avez un badge, vous avez une arme. Personne ne doit remettre en question votre autorité.

FLICS VÉREUX			
FOR	15	EGO	12
CON	15	CHA	11
AGL	15	PER	14
APP	11	EDU	12

AGE : de 25 à 40 ans

TAILLE : de 1m60 à 1m90

POIDS : de 50 à 110 kg

SENS : normaux

COMMUNICATION : orale

ACTIONS : 2

BONUS D'INITIATIVE : +3

BONUS AUX DOMMAGES : +3

CAPACITÉ DE MOUVEMENT : 8m/ Round

RÉSISTANCE AUX BLESSURES :

4BS = 1BL □ □ □ □

3BL = 1BG □ □ □

3BG = 1BM □ □ □

END : 105

SOMBRES SECRETS : criminel

EQUILIBRE MENTAL : -5

FAIBLESSES : Autoritaire, Cupide, Impulsif, Sadique
AVANTAGES : Amis influents
TALENTS : Athlétisme 16, Discrétion 12, Escalade 16, Natation 11, Rechercher 15, Vigilance 14
COMPÉTENCES GÉNÉRALES : Conduire 15, Filature 15, Interroger (torture) 12
CONNAISSANCES : Localité (La Nouvelle Orléans) 11, Réseaux de contacts (Police 11, Pègre 11)
COMPÉTENCES DE COMBAT : Armes à feu 14, Corps à corps 13
ARMEMENT : Beretta M92F (+0)/ Remington M870 (+2)/ H&K MP5* (+0)/ Colt M4A1* (+1)/ Tonfa (-5) (Membres du SWAT uniquement*)
PROTECTION : gilet en kevlar
DOMICILE : La Nouvelle Orléans

Chacals



HISTORIQUE :
 Les Chacals sont des tueurs en série qui errent à travers les campagnes et qui tuent totalement au hasard.

PERSONNALITÉ :

Totalement dément. Ils sont plus proches d'un animal sauvage que d'un véritable être humain. Ils évitent d'entretenir des relations avec les gens normaux et ne fréquentent que leurs semblables. Cela explique certainement leur manque d'empathie envers les êtres humains normaux. Ils ne voient en eux qu'une victime potentielle.

APPARENCE :

Ce sont des hommes (ou des femmes dans de très rare cas) entre 20 et 50 ans au regard perdu, totalement déguenillés, barbus et sales. Ils ressemblent à des clochards ou des sans abris.

INDICATIONS POUR LE MENEUR DE JEU :

Soyez impassible et inaccessible. Parlez d'une voix atone et ayez le regard vide d'émotion.

CHACALS			
FOR	16	EGO	11
CON	16	CHA	6
AGL	16	PER	16
APP	8	EDU	6

AGE : de 20 à 50 ans

TAILLE : de 1m60 à 1m90

POIDS : de 60 kg à 90 kg

SENS : normaux

COMMUNICATION : orale

ACTIONS : 3

BONUS D'INITIATIVE : +4

BONUS AUX DOMMAGES : +3

CAPACITÉ DE MOUVEMENT : 8m/ Round

RÉSISTANCE AUX BLESSURES :

5BS = 1BL □ □ □ □ □

4BL = 1BG □ □ □ □

3BG = 1BM □ □ □

END : 110

SOMBRES SECRETS : criminel, victime d'un crime

EQUILIBRE MENTAL : -50

FAIBLESSES : Blocage mental, Compulsion, Egoïsme, Manie, Mauvaise réputation, Recherché par la police, Suicidaire

AVANTAGES : Supporter la faim/ la soif/ la douleur

TALENTS : Athlétisme 16, Discrétion 16, Escalade 16, Rechercher 14, Vigilance 16

COMPÉTENCES GÉNÉRALES : Conduire 12, Filature 16, Survie 12

CONNAISSANCES : Mécanique 12

COMPÉTENCES DE COMBAT : Armes à feu 13, Corps à corps 16

ARMEMENT : armes blanches et armes contondantes diverses, il peut arriver qu'ils possèdent aussi des armes à feu

DOMICILE : Jackson Square et le secteur industriel



Les Péchés des Aînés

*J*e ne me rappelle plus comment l'incendie s'est déclaré. Les dernières choses dont je me souviens est l'odeur de la fumée et la chaleur qu'il faisait.

Le bâtiment était totalement rongé par les flammes, les pompiers sortaient les corps meurtris de Jonathan et de Martha, couvert d'un drap blanc ensanglanté. Un infirmier m'apporta de l'eau et me demanda si j'allais bien. Je ne compris pas tout à fait ses paroles ; j'étais trop occupé à regarder Lionel, serrant sa main blessée, scrutant les fenêtres de l'orphelinat avec terreur. En regardant dans la même direction que lui, je cru apercevoir une silhouette à travers les flammes qui me regardait, mais ce n'était pas possible, rien ni personne n'aurait put survivre dans un tel brasier. Lorsque je reposai mes yeux vers Lionel, ce dernier me fit signe de me taire. Lorsque les flammes furent éteintes, les pompiers cherchèrent les corps des autres enfants mais ne trouvèrent aucun cadavre. Ils avaient tous disparut, comme s'ils n'avaient jamais existé... Je réalisais soudain que nous étions les seuls à y avoir échappé.

LE CONTEXTE :

Pour une raison qu'ils n'arrivent pas encore à comprendre, il semblerait que quelque chose empêche les Personnages de quitter la ville, comme s'ils avaient quelque chose à achever d'abord.

Durant ce chapitre, les Personnages vont se retrouver au milieu d'une transaction entre deux syndicats du crime et être confrontés à des ennemis puissants et dangereux, et devront remonter la piste les menant à des anciens et pénibles souvenirs afin de confronter la Népharite Samijina, responsable de l'incendie de leur ancien orphelinat.

Durant la première enquête des Personnages sur les meurtres et le complot de Krauss, le père de Lionel, Jonas Cartwright a fait plusieurs voyages entre sa propriété de Garden District et Anneville, là où se trouvent le sanctuaire de sa famille et la prison de Vahasagis. Durant ces trois jours, il a réussi, grâce à une dizaine de sacrifice humain, à briser un des sceaux qui retient le Razide captif.

Pendant toute la durée de ce chapitre, Jonas Cartwright sera absent de La Nouvelle Orléans et parviendra à briser trois autres sceaux.

Il continu de faire surveiller les Personnages par ses hommes mais a leur ordonné de ne pas intervenir ou de ne pas se faire remarquer de quelque manière que ce soit.

Jeu de piste

Cela fait maintenant trois jours que les Personnages sont coincés à La Nouvelle Orléans et chaque nuit ils font tous le même rêve qui s'affine au fur et à mesure que les nuits passent. C'est Lionel qui se serre de la magie afin de leur envoyer un message et de les mettre sur cette piste, il sait comment détruire Samijina mais ne peut le faire seul.

C'est pour cela qu'il va envoyer différents rêves aux Personnages afin qu'ils rassemblent des indices qui les mènera vers Samijina et l'orphelinat Saint-James.

LE PREMIER RÊVE :

Le premier cauchemar est une réplique trait pour trait de la vision qu'ils ont eue lorsqu'ils se sont rendu à la lecture du testament ; des visions par flashes de l'invocation de Samijina, de la mort de Jonathan et de Martha et de l'incendie. Ils verront alors Lionel enfant se tourner vers eux leur disant « **Si vous la trouvez, vous la détruirez...** ».

A la fin, les Personnages se réveillent en sursaut et fébriles. Se rendormir est assez difficile.

RECHERCHES DANS LES ARCHIVES :

Les Personnages peuvent aller consulter les archives de la ville se trouvant au Centre Nouvelle Orléans afin d'en savoir plus sur l'incendie de 1993. Ils feront la connaissance de Samantha Dooghan, une employée zélée et fûtée qui pourra les aider s'ils sympathisent avec elle.

Les renseignements suivants peuvent s'obtenir avec un jet dans la compétence **Recueil d'informations**,

chaque jet correspond à une heure et demie de recherche et ne vaut que sur un seul sujet.

- **L'incendie de l'orphelinat Saint-James :** avec une marge de zéro ou plus à leurs jets de dés, les Personnages n'ont pas trop de mal à trouver des résultats sur cette recherche ; cela a fait grand bruit en septembre 1993. Ils trouveront différents articles de journaux parlant de l'incendie. Il fera mention que de (nombre de Joueurs + Lionel) survivants. Certains articles à sensations feront mention qu'aucun autre corps n'a été retrouvé, les 114 autres pensionnaires et employés ont tous été carbonisés et réduits en cendres et que les survivants ont été internés durant plusieurs mois à l'institut Waldon, un hôpital psychiatrique pour mineur. Un article parlera d'Harold Eggart, le pompier courageux qui a sauvé au péril de sa vie les seuls survivants de l'incendie.
En poursuivant leurs recherches sur ce sujet, les Personnages verront que le terrain sur lequel est construit l'orphelinat en ruine a récemment été racheté par le magnat de la finance Johnny Grillo.
- **L'institut Waldon :** les Personnages trouveront quelques informations sur l'institut dans les archives comme l'adresse de l'hôpital et le nom de médecin chef, le docteur Alfred Rogers.
- **Harold Eggart :** avec une marge de 5 à leur jet de compétence, les Personnages trouveront une série d'articles sur ce pompier. Peu de temps après l'incendie il fut promu Lieutenant. Un autre article fera mention de ses faits d'arme durant l'ouragan « **Katrina** » en 2005. Cet article indiquera qu'il fut promu Capitaine de la 15^{ème} Brigade des pompiers de La Nouvelle Orléans en 2006.

LA SAGA DE LA FAMILLE CARTWRIGHT :

Ces renseignements ne peuvent être obtenus que grâce à une marge de 10 ou plus.

Les Personnages trouveront une bonne cinquantaine de documents, les plus anciens datant du début du 18^{ème} siècle. Samantha Dooghan proposera de faire des recherches approfondies si les Personnages ont sympathisé avec elle.

Il lui faudra environ une journée pour rassembler les différents documents.

Wilson Cartwright (1728-1801) : il est le premier membre de la famille à avoir fait fortune avec la culture du coton. Il possédait une immense propriété à Anneville dans le comté de Lafayette.

Roland Cartwright (1778-1838) : après la mort de Wilson, son fils Roland prend la relève et s'avère être un homme d'affaires avisé et prospère. C'est grâce à lui que la famille Cartwright s'enrichit vraiment. Il meurt d'une pneumonie à l'âge de 60 ans.

Sherman Cartwright (1808-1868) : il a repris les affaires de son père à sa mort. Il a fait fructifier les biens de la famille en organisant les exportations de coton vers l'Europe.

En 1865, la demeure familiale est réduite en cendre durant la Guerre de Sécession, sa femme, ses deux filles et son fils cadet trouvent la mort dans l'incendie. Sherman s'installe alors à La Nouvelle Orléans avec son fils survivant William.

Il meurt d'un arrêt cardiaque trois années plus tard.

William Cartwright (1838-1898) : à la mort de Sherman, William hérite de tous les biens de sa famille. Il est poussé à se marier par son père et a un fils, Rupert, en 1866. William est celui qui fit entrer la famille Cartwright dans le cercle très fermé des hommes d'affaires les plus influents de Louisiane.

Il achète de nombreuses fermes et terrains qu'il revend ensuite à la ville, alors en pleine expansion.

Il meurt en 1898 des suites de complications pulmonaires.

Rupert Cartwright (1866-1926) : Rupert Cartwright fait fortune à l'âge de 31 ans en investissant dans l'urbanisme grandissant de la cité, il devient l'un des membres clé de la ville. Il meurt tragiquement dans un accident de voiture en 1926.

Orson Cartwright (1888-1948) : il profita de la guerre et fit fortune en construisant de nombreuses usines d'armement afin de combattre les Japonais en 1941. Il fonde à la fin de la Guerre la compagnie Cartwright Petroleum et s'associe avec certains Princes Saoudiens. Il meurt d'un cancer en 1948.

Edmond Cartwright (1918-1978) : il hérite des usines d'armement et de la compagnie pétrolière de son père en 1948.

Il modernise ses usines et devient l'un des principaux sous-traitant de l'armée américaine.

Il gagne énormément d'argent dans les années 50 et 60 durant la guerre de Corée et le début de la guerre du Viêt-Nam. Il meurt dans son sommeil d'une crise cardiaque en 1978.

Jonas Cartwright (1948- ??) : le fils aîné d'Edmond fait surtout la une des magazines people ou des journaux à scandales puis se rachète une conduite et reprend les commandes des usines d'armement Cartwright en 1978. Son frère cadet, Jason, meurt en héros durant la Guerre du Viêt-Nam en 1971. Il investit énormément dans le développement de la Louisiane et soutient de nombreuses campagnes sénatoriales.

Durant la Première Guerre du Golfe en 1991, le coût des actions de sa compagnie d'armement et de

sa compagnie pétrolière double de valeur. Il crée la même année à Anneville la Global Meat Factory, une immense infrastructure agro-alimentaire et devient le plus gros employeur de la région. Sa femme décède en 1995 sans lui avoir donné d'héritier.

Il adopte un jeune homme du nom de Lionel Andrews la même année.

Il est associé avec Johnny Grillo, le magnat de la finance, depuis 2003 et investit dans bon nombre de banques, d'organismes financiers et fonds de retraites.

Il est de nouveau frappé par une tragédie en janvier 2008, son fils adoptif, Lionel, meurt dans un accident de voiture.

Lionel Cartwright

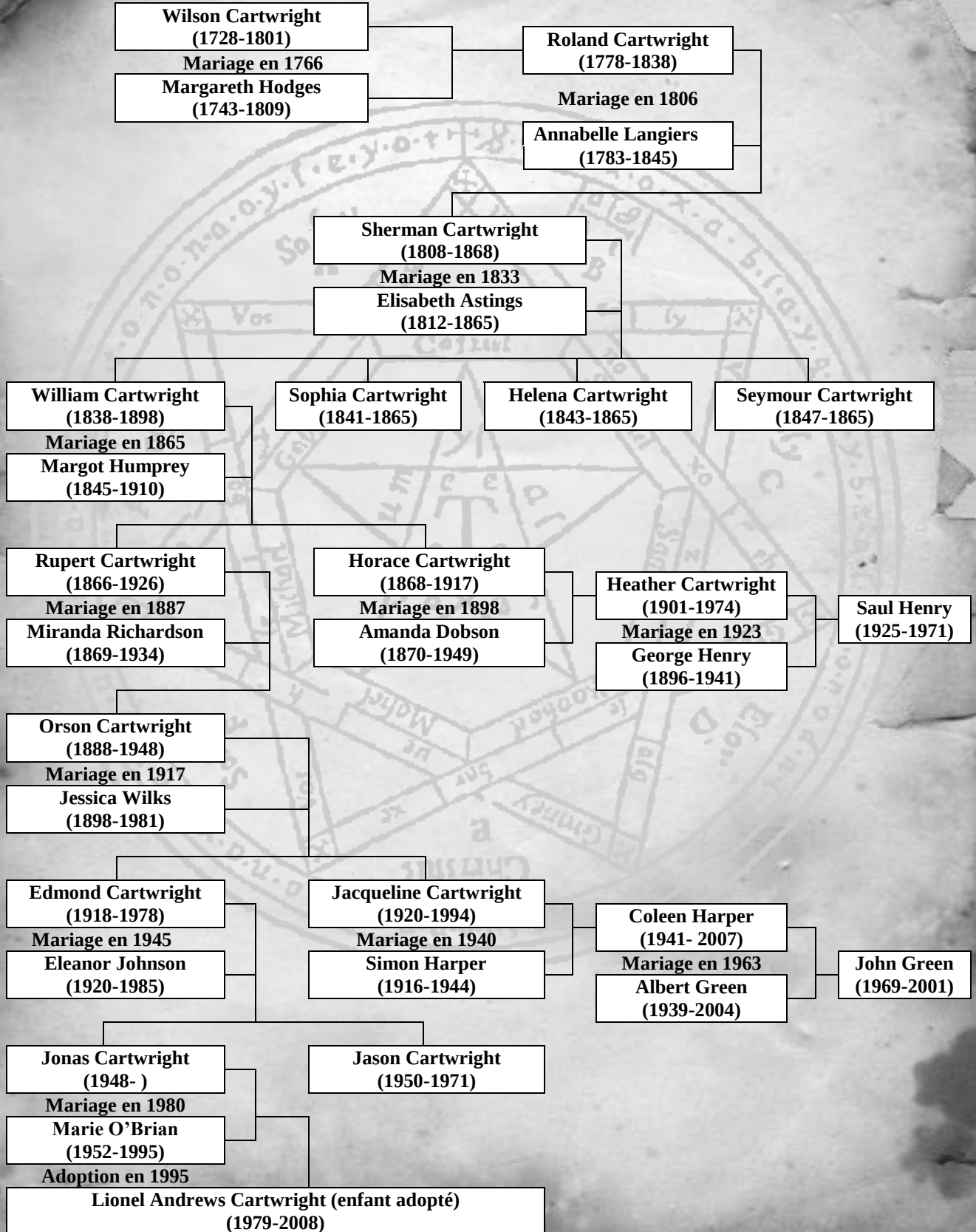
(1979-2008) : né sous le nom d'Andrews, il perd ses parents et sa sœur dans un tragique incendie en 1987. Il est confié à l'orphelinat Saint-James jusqu'en 1993, date à laquelle le bâtiment est détruit par un violent incendie. Il est adopté par le puissant homme d'affaire Jonas Cartwright en 1995 et en fait son héritier légitime. Lionel devient professeur de mythologie à l'université de Tulane en 2002. Peu de temps après « *Katrina* » il achète un hôtel en ruine, le Balmont, et le rénove.

Il meurt dans un accident le 21 janvier 2008, on retrouva sa voiture accidentée dans le Lac Pontchartrain, son corps a été emporté par les eaux.

Les Personnages pourront également faire des recherches sur les associés de Jonas Cartwright comme par exemple Johnny Grillo ou encore Brian Levine, le conseiller financier, mais ne trouveront rien l'associant de près ou de loin à la pègre, ce dernier faisant tout pour garder une réputation d'homme d'affaires sans tâches.



de 1728 à 2008



LA 15^{ÈME} BRIGADE DES POMPIERS DE LA NOUVELLE ORLÉANS :

Trouver cette caserne n'est pas très compliquée. Elle se trouve entre Saratoga et Canal street. C'est un bâtiment d'époque qui a été rénové après l'ouragan. Les pompiers ayant fait un excellent travail durant le sinistre, la ville leur a accordé des fonds suffisant pour que le bâtiment soit remis à neuf. La disponibilité d'Eggart sera en fonction de l'heure à laquelle les Personnages viennent à la caserne ; il est généralement dans son bureau le matin, il arrive que l'après-midi il soit en déplacement dans une autre caserne ou bien en intervention lorsqu'il y a une alerte, bien que son poste n'exige pas de lui sa présence sur le terrain. Eggart hésitera d'abord à répondre aux Personnages

s'ils leurs posent des questions sur l'incendie de l'orphelinat, puis si l'un des Personnages est pompier, travaillant pour la police ou s'ils disent qu'ils sont les seuls rescapés de l'incendie, Eggart sera plus coopératif. Il les fera s'asseoir dans son bureau et leur offrira un café puis leur dira ce

qu'il a vu cette nuit là : *« L'orphelinat Saint-James... Ca remonte à loin. Presque 15 ans. Je crois que s'était la pire des interventions de toute ma vie, le feu était dense et très puissant, on aurait presque dit qu'il était vivant. J'ai vu trois de nos gars brûler vifs ce jour là. On avait réussi à ouvrir une brèche dans l'entrée principale, naturellement j'ai foncé... A l'intérieur, il devait faire plus chaud que l'enfer, c'est moi qui vous le dis... Enfin bref, trois autres gars de la compagnie m'ont rejoint et on a commencé à inspecter les lieux. C'est là que j'ai entendu les cris.*

On a suivi les voix, ça nous a mené dans une pièce du sous-sol, le seul endroit qui ait été épargné par les flammes. J'ai pris ma hache et j'ai défoncé la porte, c'est là que je vous ai trouvé avec trois autres gamins... enfin ce qui restait d'eux. L'un des enfants avait deux doigts de sa main droite sectionnés, les deux autres gamins avaient été comme... je sais pas moi, lacérés ou dépecés. Je me souviens surtout du sang et de l'odeur ; une odeur de mort.

Puis je vous ai vu, vous étiez tous là, couvert du sang et le regard totalement vide.

On vous a sorti de là et on a maîtrisé l'incendie. Une fois le calme revenu, les experts et les flics ont cherché les autres corps. On s'attendait au bas mot à plus de 100 cadavres calcinés. Ils n'ont rien trouvé. Vous vous rendez compte ? Plus de 100 personnes, des gosses en majorité, envolés.



La commission d'enquête en a conclu que la cause était accidentelle et que la chaleur était telle que tous les corps on été calciné et réduit en cendre et on classé le dossier. Mais de vous à moi, la chaleur n'était pas assez forte pour pouvoir faire ça, en tout cas, pas dans ce cas précis. On m'a dit de fermer ma gueule, j'ai eut ma médaille et ma promotion et plus personne n'a reparlé de cette histoire. Un autre truc vraiment étrange, c'est que la pièce où on vous a trouvé était couverte de symboles bizarres, comme des trucs vaudous... Enfin je dis vaudou mais j'y connais rien moi. Puis ils ont classé l'affaire comme j'ai dis et vous ont expédié chez les fous, à Waldon ».

Eggart pourra ajouter que la personne qui était en charge de l'enquête s'appelait Elliott Traylor.

Il est maintenant adjoint au procureur de l'Etat de Louisiane.

Traylor est en fait un Licteur qui sert Geburah. Il a tout de suite vu qu'il y avait quelque chose de surnaturelle sous l'incendie et a tout fait pour étouffer l'affaire et clore l'enquête. C'est lui qui a fait placer les Personnages à l'institut Waldon.

Là-bas, les médecins ont fait subir aux Personnages une telle médication qu'ils ont totalement oublié ce qu'il c'était passé ce soir là. Seul Lionel garde un véritable souvenir des événements.

Les Personnages auront du mal à s'entretenir avec Traylor, ce dernier étant très occupé. Il aura pourtant un important rôle à jouer dans le troisième chapitre de cette campagne.

L'INSTITUT WALDON :

Cet établissement psychiatrique pour mineurs date des années 50 et se trouve sur Clairborne et St-Ann street. C'est un grand bâtiment avec un grand jardin entouré de murs et de grillages.

L'intérieur, malgré les rénovations évidentes tient encore du style austère des années 50. L'institut n'a pas de cas dangereux ou très violents, certains patients sont en train de se promener dans le jardin lorsque les Personnages arrivent sur les lieux.

Ils pourront se renseigner à l'accueil afin d'obtenir un rendez-vous avec le Dr. Rogers. Ce dernier est en consultation et ne pourra pas être disponible avant une heure. Les Personnages peuvent patienter dans le hall. S'ils décident de patienter, ils feront la rencontre d'Eric Clarksen, un ancien patient de l'institut qui travaille aujourd'hui comme technicien de surface, qui a croisé les Personnages il y 15 ans. Eric se souvient parfaitement d'eux et surtout de Lionel, qui lui a transmit le virus Star Trek.

ERIC CLARKSEN :

En 1993, Clarksen a été interné par ses parents à cause de sa schizophrénie, le jeune homme a réussi à déchirer le Voile de l'Illusion et a entre-aperçu la Réalité et s'est malencontreusement retrouvé à l'intérieur de Métropolis, ce qui la plongé dans un état de démence avancé. Il a croisé Lionel et les Personnages lorsqu'ils ont été interné et à sympathisé avec eux. Il est resté malgré que son traitement soit terminé et est devenu homme de ménage de l'institut depuis maintenant une dizaine d'années.



Bien entendu, il faudra que les Personnages fassent la part des choses, Eric, en plus d'être schizophrène, est légèrement attardé et fan de Star Trek. Voici quelques informations qu'il pourra leur fournir :

- Un homme venait souvent rendre visite aux Personnages et voir le Dr. Rogers. C'était un homme mauvais et effrayant (s'était Traylor, Eric a put le voir sous sa vrai forme juste durant quelques seconde et refusera d'en dire d'avantage). Il disait au Dr. Rogers d'augmenter le dosage des médicaments afin que personne ne se rappelle de rien.
- Star Trek – First Contact est de loin le film de Star Trek préféré d'Eric. Bien que Star Trek – Nemesis soit pas mal non plus.
- Eric a vu l'homme effrayant revenir à l'Institut lorsque Lionel est mort et il s'est entretenu longtemps avec le Dr. Rogers.
- Le Dr. Rogers garde des dossiers dans un coffre dans son bureau, Eric l'a vu les ranger. Il lui arrive de les ressortir et de lire d'un air triste.
- La nuit, il arrive parfois qu'Eric voit des choses, des choses qui ne sont pas sensées se trouver là, puis elles disparaissent.

- Lionel lui parlait quelques fois de l'incendie et de la fille au visage brûlé. Il ne sait rien à son sujet mais sait que Lionel se sent terriblement responsable de ce qui est arrivé.
- Il pensait que la fille au visage brûlé était son amie mais qu'elle a trahie sa confiance. Mais Lionel s'est arrangé pour qu'elle ne puisse plus rentrer chez elle. Maintenant elle est très en colère et Lionel cherchait un moyen de l'apaiser ou de la détruire.

- Lionel faisait tout le temps des cauchemars sur l'incendie et la fille au visage brûlé. Il en faisait des dessins. Le Dr. Rogers garde tout ça dans le dossier médical de Lionel.
- Lorsqu'ils ont été guéri, Lionel a partagé un grand secret avec Eric, il se souvenait de tout et n'avait jamais pris ses médicaments.

Après avoir obtenu ces renseignements, les Personnages en savent désormais un peu plus sur leur internement.

LE DR. ROGERS :

Alfred Rogers est un brillant psychiatre pour enfant. Il est le médecin-chef de l'Institut Waldon depuis le début des années 90.

Rogers avait contracté d'énormes dettes de jeu et Traylor s'est proposé de régler ses dettes s'il lui rendait un service ; il suffisait d'augmenter les dosages des médicaments des Personnages et de Lionel durant leur internement en 1993. Il garde tous les dossiers médicaux de ces derniers dans le coffre de son bureau.

Rogers est un homme de petite stature d'une soixantaine d'année, aux cheveux grisonnant portant d'épaisses lunettes de vue.

Malgré son air sévère, c'est une personne très gentille et serviable qui adore les enfants mais qui a une peur bleue de Traylor.

Il sera nerveux lorsqu'il connaîtra la véritable identité des Personnages et évitera de répondre à leur question prétextant un rendez-vous urgent.

Si les Personnages le pousse un peu, il finira par leur avouer la vérité et leur montrera les dossiers, dans le cas contraire il restera muet comme une tombe. Si Rogers parle aux Personnages, il disparaîtra sans laisser de traces le lendemain, Traylor lui ayant envoyé des Exécuteurs chargés de le faire disparaître corps et bien.

EFFRACTION :

Les Personnages peuvent tenter d'entrer dans l'Institut par effraction, la sécurité y était très minime cela ne sera pas très difficile. Des jets de **Discrétion** avec une marge de zéro seront tout de même nécessaires pour ne pas être repéré par le gardien de nuit.

Une fois dans la place, ouvrir la porte du bureau du Dr. Rogers ne sera pas plus compliquer, un jet de **Cambriolage** avec une marge de zéro permettra d'ouvrir la porte, une marge de 5 ou plus le fera sans que cela se remarque. Le coffre sera un peu plus difficile à ouvrir et demandera un jet en **Système de sécurité** avec une marge de 5 pour éviter d'activer les alarmes.

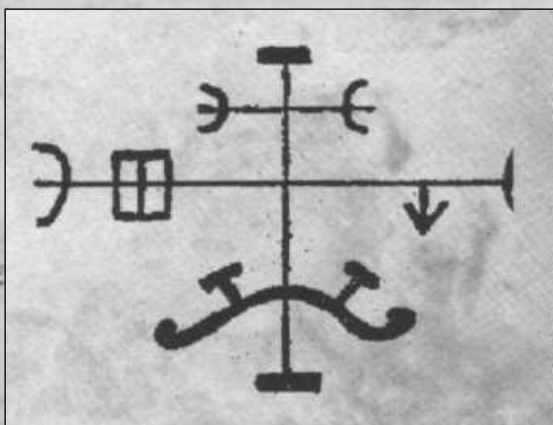
Une fois ouvert, les Personnages auront accès à leurs dossiers et à celui de Lionel.

LES DOSSIERS MÉDICAUX :

Les Personnages trouveront dans les dossiers des informations sur le traitement qu'ils ont reçu, un jet en **Médecine** montrera que les doses prescrites peuvent provoquer des pertes de mémoires et des troubles psychologiques.

Le dossier de Lionel est un peu plus étoffé ; il y a quelques dessins représentant des gens en flamme ou encore la mort de Martha et Jonathan. Un personnage habillé de noir aux yeux rouges (Samijina) revient souvent dans les dessins. En lisant les notes du Dr. Rogers, les Personnages apprendront que Lionel se sentait responsable de ce qui était arrivé et qu'il fallait qu'il trouve un moyen de se racheter.

Ils verront également un autre dessin représentant un signe ésotérique, le même que le symbole retrouvé dans sa chambre après le cambriolage du chapitre un (cf. ci-dessous).



LE BUREAU DU PROCUREUR :

Le bureau de Traylor se trouve au Palais de Justice de La Nouvelle Orléans dans Garden District. Il sera impossible de voir Traylor sans rendez-vous et en obtenir un sera presque aussi difficile, ce dernier étant très occupé et sa secrétaire, la charmante Vanessa Marks, fera barrage. Laissez tout de même une chance aux Personnages de rencontrer Traylor même si ce n'est que durant un court instant, ils pourront le croiser au détour d'un couloir.

Traylor est un homme d'une cinquantaine d'années, plutôt en forme, affichant un sourire hypocrite en toutes circonstances. Il est avocat, mentir est une seconde nature chez lui, si les Personnages lui posent des questions sur l'Institut Waldon, l'incendie ou encore sur Lionel, il répondra tout simplement qu'il n'a aucun souvenir de ces événements. Si les Personnages se montrent insistants, Traylor appellera la sécurité et les fera alors sortir par la force si nécessaire.

Une fois « l'entretien » terminé, il ordonnera à l'un de ses Serfs de suivre discrètement les Personnages partout où ils iront.

Profanation

Après tous ces événements, les Personnages recevront un coup de file de Samantha Dooghan qui a fini de compiler les informations sur la famille Cartwright (cf. pages 44 et 45).

Durant la nuit, ils feront également un nouveau rêve.

LE SECOND RÊVE :

Le lendemain soir, la vision est beaucoup plus précise et beaucoup plus effrayante ; les Personnages peuvent presque sentir la chaleur des flammes et l'odeur de la fumée. Ils voient une forme sombre au milieu d'un grand cercle tendant la main vers Jonathan et Martha, des chaînes sortent alors et écartèlent les malheureux avant que la forme ne quitte le cercle et marche dans la direction des Personnages en souriant sadiquement. Elle se fige devant Lionel, ce dernier la regarde en souriant et lui montre un symbole peint au plafond, le même symbole que sur les dessins de Lionel. Furieuse, d'un revers de son sabre elle tranche deux doigts à la main droite de Lionel avant de disparaître à travers un mur. Le jeune garçon se retourne alors vers les Personnages et tenant sa main blessée leur hurle « *On peut l'arrêter mais il faudra le faire tous ensemble ! Cherchez là où je suis sensé reposer !* ». Puis les Personnages se réveillent en sueur et à bout de souffle.

NOUVELLE ÉNIGME :

Ce nouveau rêve, beaucoup plus perturbant, laisse les Personnages perplexes et fatigués. Laissez-les deviner tout seuls par où ils devraient commencer leurs recherches. Bien entendu, il ne faudra pas très longtemps pour qu'ils comprennent que la fin du rêve faisait référence à la tombe de Lionel, au cimetière Saint-Louis numéro 2.

En posant la question à Gerry Kent, ils sauront tout de suite où Lionel repose.

Profaner une tombe est un crime sérieux, il faudra que les Personnages soient prudents et un minimum préparés, reconnaître les lieux durant la journée pourra être une excellente idée afin qu'ils puissent opérer de nuit, en toute discrétion.

LES CIMETIÈRES SAINT-LOUIS :

Il y a trois cimetières qui portent ce nom à La Nouvelle

Orléans dont deux sont en bordure de Saint-Louis street. Ces cimetières, construits entre le 18^{ème} et le 19^{ème} siècle, sont essentiellement constitués de mausolées et de grandes cryptes, il y a très peu de tombes à cause des risques

d'inondations et sont fortement inspirés du cimetière du Père Lachaise à Paris.

Le cimetière numéro 1 fut consacré en 1789 afin de remplacer l'ancien cimetière Saint-Peter qui n'existe plus. C'est le cimetière principal de la ville depuis 1788. De nombreux notables et notamment la reine

du Vaudou, Marie Laveau, sont enterrés là.

Le cimetière numéro 2 fut ouvert en 1823 et se situe à trois blocks du cimetière numéro 1. De nombreux chanteurs de jazz et héros afro-américains de la Guerre de Sécession sont enterrés ici.

Le cimetière numéro 3 se trouve très éloigné des deux autres, en face d'Esplanade avenue et proche de Bayou Saint-John. Il fut ouvert en 1854, les cryptes qui s'y trouvent sont plus élaborées que dans les deux autres cimetières, incluant de nombreux tombeaux en marbre.

Durant les inondations de 2005, les cimetières Saint-Louis n'ont été que très superficiellement touchés mais cela a quand même apporté son lot de confusion ; quelques corps sont remontés à la surface et il a fallu du temps pour les identifier et les remettre à leurs places.

Les cimetières sont énormément fréquentés durant la journée par les touristes ou encore par des personnes venues rendre hommage à leurs chers disparus. Durant la nuit, il n'y a qu'un seul gardien

qui fait des rondes toutes les heures. Il n'y pas de grandes choses à voler, seul le cimetière Saint-Louis numéro 1 bénéficie d'une surveillance plus renforcée à cause des nombreuses processions autour de la crypte de Marie Laveau par différents hougans ou encore de bokors cherchant à s'approprier les effluves du pouvoir de la reine du vaudou.

LA CRYPTE DE LA FAMILLE CARTWRIGHT :

La tombe de Lionel se trouve dans le mausolée de la famille Cartwright, à l'Est et n'est pas très difficile à trouver.

Les Personnages devront faire des jets de **Discrétion** afin de ne pas attirer l'attention du gardien.

Le mausolée est de forme classique, édifice en pierres sculptées, bas-reliefs, etc., apparemment, une grande majorité des membres de la famille Cartwright repose dans ce lieu, mise à part Wilson et Roland qui sont enterrés à Anneville. La porte est cadenassée.

Il faudra réussir un jet en **Cambriolage** avec une marge de 5 ou briser le cadenas avec un objet contendant pour pouvoir entrer.

Une fois à l'intérieur, l'obscurité, le froid et le silence sont omniprésents. La tombe de Lionel est la dernière à avoir été installée. Il faudra soit une masse pour briser la dalle de marbre qui bloque l'entrée soit un tournevis pour la dévisser. La seconde option est certainement la plus judicieuse.

Une fois le caveau ouvert, les Personnages peuvent dégager le cercueil de Lionel. Il est bien sûr vide mais contient un vieux livre racornie.

LE MANUSCRIT D'AUGUST VANHORN :

Il s'agit d'un vieux manuscrit en latin écrit à la main traitant de la Voie de la Mort écrit par un nécromancien du nom d'August Vanhorn. Le manuscrit décrit les bases de cette connaissance magique ainsi qu'un rituel permettant de conjurer une créature de l'Enfer.

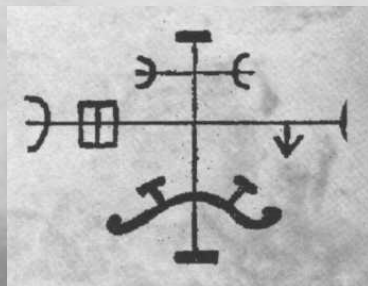
Sa lecture nécessite environs une semaine et permet au Personnage qui l'étudie d'obtenir 5 points dans la connaissance occulte Voie de la Mort ainsi que le sombre secret **Connaissances interdites**.



Rituel d'expiation d'une créature de l'Enfer

Ce rituel doit être accompli par trois personnes au moins. La créature doit avoir été préalablement immobilisée au milieu du symbole, puis, les trois personnes doivent se placer à l'Ouest, à l'Est et au Nord du symbole et répéter quatre fois la formule de conjuration.

*« Exorciso te, immundissime spiritus, Nephari
inferis, omnis incursio adversarii, omne phantasma,
omnis legio, in nomine Domini nostri Jesu Christi,
eradicare, et effugare ab hoc plasmate Demiurgos. »*



LE RITUEL :

C'est le Dr. John qui a laissé ce manuscrit dans la tombe le Lionel, espérant que les Personnages le trouveraient afin de combattre Samijina.

Sort : Expiation d'une créature de l'Enfer

Description : ce sort permet d'annuler les pouvoirs d'une créature de l'Enfer, et si elle a déjà été humaine de lui faire reprendre sa forme originelle.

Niveau de connaissance : 5

Perte d'END : 60

Accessoires : trois crânes, trois cierges noirs

Cercle de protection : la créature devra se trouver au milieu du symbole de protection afin d'être immobilisée.

Invocation : trois personnes doivent se placer à l'Ouest, à l'Est et au Nord du symbole, tenir les crânes sur lesquels repose un cierge noir allumé entre leurs mains et répéter quatre fois la formule de conjuration :

« *Exorciso te, immundissime spiritus, Nephari inferis, omnis incursio adversarii,*

omne phantasma, omnis legio, in nomine Domini nostri Jesu Christi, eradicare, et effugare ab hoc plasmate Demiurgos. »

Gestuel : les trois conjureurs doivent tenir les crânes dans leurs mains puis doivent les lancer au sol et les briser à la fin du rituel.

Durée du sort : permanent

Durée de l'invocation : 10 minutes

Visualisation : les conjureurs doivent s'imaginer voir la créature entourée d'une aura blanchâtre qui se dissipe peu à peu jusqu'à totalement disparaître pour laisser place à l'apparence originelle de la créature.

PAS SEULS... :

Une fois leur travail terminé, les Personnages peuvent quitter la crypte. Ils seront alors surpris d'entendre des bruits de pas provenant de l'allée se

trouvant derrière la crypte des Cartwright. Un jet de **Discrétion** sera demandé afin de ne pas être repéré.

Il s'agit de quatre hommes en costume chics, qui escorte un autre homme, un peu plus large et massif tenant par l'épaule un autre homme qui ne semble pas trop rassuré. Le groupe s'arrête dans un mausolée à une dizaine de mètres de l'endroit où les Personnages se trouvent. Les hommes en question sont des hommes de mains de Johnny Grillo,

commandés par son bras droit Joey Srenci, un psychopathe qui a le meurtre dans le sang. L'homme apeuré est Miles Bridges, un des comptables qui travaille pour Brian Levine, il a détourné des sommes appartenant à Grillo pensant que cela ne se verrait pas.

Malheureusement pour lui, Grillo s'en est aperçu et a envoyé Srenci pour s'occuper de son cas. Si les Personnages s'approchent ils pourront être témoins du meurtre de Bridges ; il sera froidement abattu d'une balle en pleine tête et mit dans l'une des tombes.

Ils peuvent intervenir mais devront alors essuyer une pluie de plombs, les hommes de main de Grillo sont armés de pistolets-mitrailleurs IMI Mini Uzi et ne se laisseront pas faire. S'ils n'interviennent pas, Bridges sera exécuté et mit dans une des tombes, puis les hommes repartiront.

Si les Personnages fouillent ensuite les lieux, ils trouveront sur place le cadavre de Bridges et une carte du Royal Orleans Casino, perdue par l'un des hommes de main.

Prévenir la police serait logique mais dangereux si les Personnages restent sur place, les hommes qui seront envoyés font partis du groupe de ripoux contrôlé par Backer et ce dernier préviendra immédiatement Grillo qu'il y a eut des témoins et se chargera de les retrouver pour lui. Il ne mettra pas très longtemps à remonter jusqu'aux Personnages.



Ils seront alors enlevés avec les personnes qui les accompagnent enfin de les faire disparaître une fois pour toute (cf. *Exécution nocturne dans le bayou* page 54).

Quoi que les Personnages fassent, il serait judicieux pour eux de ne pas rester sur place. De retour à l'hôtel, durant leur sommeil, ils feront alors un troisième et dernier rêve.

LE TROISIÈME RÊVE :

Le rêve commence comme à l'accoutumé, les Personnages sont dans la pièce du sous-sol, Samijina vient d'apparaître. Mais contrairement aux deux autres fois, les Personnages se voient à l'âge adulte. Lionel est également présent. Les murs tremblent et la pièce éclate en morceaux laissant apparaître un paysage désolé au ciel obscur. Ils verront au loin une sorte de maison en ruine, avec tout autour d'elle des hommes en robe de bure psalmodiant des paroles incompréhensibles dans une langue d'un autre âge. Samijina semblera perdue et ne rien comprendre à la situation.

Plus les sectateurs chantent et plus la terre se met à trembler.

A la fin de leur chant, une lumière aveuglante déchire le sol et petit à petit, une immense forme obscure semble sortir du sol. Un rire horrible déchire alors le silence et d'une voix sinistre, la gigantesque forme s'exclame : « **Libre ! Enfin libre !!** ». Lionel se retournera alors vers les Personnages et leur dira d'une voix calme : « **Voici le véritable ennemi** ». Ils auront juste le temps d'entendre ces paroles avant qu'un puissant rayonnement provenant de la créature ne les fasse brûler vifs.

Ils se réveillent alors en sursauts, trempés de sueur et le souffle court. Se rendormir est impossible.

Le Royal Orleans Casino

Le lendemain matin, les Personnages peuvent se renseigner sur cet établissement. En allant sur le site internet du Royal Orleans ils verront qu'il appartient à Johnny Grillo. En faisant quelques

recherches approfondies dans une bibliothèque ou encore sur internet, les Personnages verront qu'une grande majorité des affaires de Mr. Grillo est gérée par le cabinet d'experts financiers de Brian Levine et que Jonas Cartwright à des parts dans chaque établissement que Grillo possède ou dirige.

Le Royal Orleans Casino se situe dans le Vieux Carré, entre Dauphine et Orleans street. C'est un prestigieux établissement de cinq étages avec de nombreuses tables de jeu ; blackjack, poker, roulette et

machines à sous. Il contient également un restaurant, deux salles de séminaire et une boîte de nuit branchée. Il s'agit de la source de revenue principale de Grillo, il se sert de son casino afin de blanchir l'argent du racket et de la drogue. La sécurité y est omniprésente à grand renfort de caméras et d'agents de la sécurité. Les tricheurs sont amenés dans une pièce du sous-sol et y sont torturés et tués par Grillo en personne puis sont découpés, les restes sont abandonnés dans le bayou pour régaler les alligators. Grâce à la protection de Backer, Grillo n'a jamais été inquiété par la police.



Durant cette semaine, Grillo va recevoir dans son casino un chef de la mafia russe provenant de Moscou, un détraqué de la vieille école du nom d'Arkadi Krilof. Grillo serait intéressé de mettre en place un partenariat avec lui afin de contrôler l'ensemble de la prostitution de la ville, voir de l'Etat si tout ce passe bien. Krilof fournirait les filles et Grillo, grâce à ses connections avec la police ou encore Cartwright fournirait les lieux. Il a racheté l'orphelinat Saint-James dans le but d'en faire un complexe hôtelier de grand luxe et d'y introduire son réseau de prostitution.

Les négociations avec les russes risquent d'être tendues, c'est pour cela que Grillo va tout faire pour que son futur partenaire financier se sente à l'aise.

Les Personnages peuvent aller voir sur place durant une soirée. L'établissement est d'un certain standing, une tenue correcte est exigée.

Samantha Dooghan insistera pour accompagner les Personnages, elle connaît l'une des personnes qui travaille dans la boîte de nuit et peut faire rentrer tout le monde gratuitement.

Laissez les Personnages arpenter chaque étage, ils finiront par croiser Srenci, avec son allumette coincée entre les dents qui accompagne Krilof et deux gardes du corps vers une table de jeu. Krilof a envie de se relaxer un peu et de profiter de sa soirée avant la rencontre avec Grillo. Les Personnages peuvent suivre le groupe et s'installer à la même table que Krilof et feront ainsi connaissance avec l'un des plus dangereux criminels du monde.

N'oubliez pas que si les Personnages sont allés voir Traylor, ils sont toujours suivit par l'un de ses Serfs. Il fait un rapport journalier à son maître et le fait qu'ils aient été témoins d'un meurtre intéresse grandement Traylor, il voudra se servir d'eux pour faire tomber Grillo ou Krilof au nom de la justice implacable et sans appel de Geburah.

COUP DE POKER :

Si le cœur vous en dit et si vous avez des cartes et des jetons, vous pouvez simuler cette phase de jeu comme une vraie partie de poker « *Texas Hold'em* ». Sinon simulez cela grâce à la compétence **Jeu** des Personnages.

Arrangez-vous toutefois à faire gagner suffisamment les Personnages pour que cela ce finisse en duel contre Krilof. Il mise gros et pense avoir l'avantage, mais perdra tous ses gains durant la dernière main. Il semblera réagir assez bien, mais fulminera de colère en quittant la table.

Il ira directement rejoindre Grillo dans l'un des salons VIP. Krilof voudra se venger et s'arrangera pour récupérer ses gains ; il fera enlever le Personnage et tous ceux qui l'accompagne par l'intermédiaire des hommes de Grillo qui se

chargeront de les faire disparaître dans la soirée (cf. *Exécution nocturne dans le bayou* page 54).

DANGEREUSE ALLIANCE :

Krilof et Grillo se rencontre dans un des salons VIP de la boîte de nuit se trouvant au dernier étage du casino, les Personnages ne pourront en aucun cas assister à la conversation mais seront sous l'œil attentif des caméras de surveillance.

Au bout d'une petite heure, les deux parties finissent par tomber d'accord, Krilof s'engageant à verser une somme de 20 millions de dollars pour financer la construction du complexe hôtelier de Grillo. Brian Levine, présent en t'en que conseiller financier, note les coordonnées bancaires de Krilof dans son carnet et contresigne l'accord.

Les deux hommes se serrent la main, Grillo et Levine sortent afin de laisser leur invité profiter de la soirée ; des filles et de l'alcool sont gracieusement offerts avec les compliments de la maison.

VENGEANCE :

Krilof a parlé de sa malchance au poker plus tôt dans la soirée à son nouveau partenaire. Grillo s'est engagé personnellement à retrouver les Personnages et à récupérer les gains de Krilof, en preuve de bonne foi. Il charge Srenci de s'occuper des Personnages en toute discrétion. Avec trois autres hommes de main, Srenci va faire le tour des caméras de surveillance et repérer les Personnages puis, sous un prétexte les amènera dans le sous-sol menacés par des armes où ils seront tous ligotés et bâillonnés avec du ruban adhésif avant d'être emmenés dans le bayou pour y nourrir les alligators.



Exécution nocturne dans le bayou

Qu'ils aient été enlevés au casino où bien dans la rue ne change rien. Les Personnages se retrouvent dans un van noir, ligotés et bâillonnés avec du ruban adhésif (force de 20) suivit par la voiture de Joey Srenci.

Ils sont sous la surveillance de deux hommes de main, qui n'hésiteront pas frapper les Personnages à coups de pieds ou de poings au moindre signe de d'évasion.

Le van roule durant une grosse demi-heure et quitte la route pour emprunter une sorte de petit chemin de terre. La route est chaotique et les Personnages sont secoués de toute part. Après 10 minutes sur cette route des plus approximatives, le véhicule s'arrête enfin.

Les Personnages sont alors sortis de force du van et jetés sur le sol boueux. En regardant rapidement au alentour, il semble qu'ils se trouvent juste sur les berges d'un marécage.

Ils sont ensuite agenouillés les uns à côté des autres. Srenci sort de sa BMW et se dirige vers le coffre et prend sa batte de baseball fétiche, celle dont il se serre pour assouvir ses pulsions sadiques. Il marchera lentement derrière chaque Personnage et jouera avec sa batte en faisant mine de choisir qui se prendra le premier coup.

Si l'un des Personnages fait parti des forces de l'ordre, Srenci sera au ange et racontera qu'il adore « **éclater la gueule les flics** » à coup de batte mais ce qui le fait vraiment jouir c'est de s'occuper également de leurs femmes et de leurs enfants.

Faites que cet instant soit horriblement tendu, mais offrez aux Personnages des alternatives ; peut être qu'ils ont assez forcé sur leur liens pour les desserrer ? Srenci frappera Samantha à la tête, si cette dernière a accompagné les Personnages, le coup ne la tuera pas mais l'assommera. Srenci arme alors son deuxième coup et sera stoppé par la sonnerie de son téléphone qui entonne la musique du « **Parrain** » et décroche : « **Allo ? Oui m'sieur**

Grillo, ils sont tous là...

Non, j'allais commencer...

Hein ?! Quoi ??! Maintenant !?! Mais je pensais que...

Ok, ok, ok, c'est vous l'boss, boss. J'arrive tout de suite ». Il raccroche et s'adresse ensuite à l'un de ses hommes : « **Fait chier ! Ok, je viens d'avoir un coup de file du patron, je dois aller le voir de toute urgence. Max je te confie ses types, je vous autorise à faire durer le plaisir les mecs, amusez-vous bien** ».

Srenci rangera ensuite sa batte et repartira, assez énervé de ne pas avoir put assouvir ses pulsions sur Les Personnages, les

laissant seuls avec les trois mafieux restant.

UN FLIC DANS LA MAFIA :

L'un des mafieux restant, Max Caine, alias Max Clark, est en fait un ex-agent du FBI du bureau de Chicago infiltré dans le syndicat du crime de La Nouvelle Orléans. Cela fait cinq ans qu'il accumule des preuves contre les activités criminelles de Grillo en se faisant passer pour un fidèle homme de main. Sa récente alliance avec Krilof et la fraternité criminelle russe « **Vor V Zakone** » va lui donner l'opportunité d'agir. Il attendait le bon moment et ce moment est enfin venu. Clark sort son arme et se met derrière l'un des Personnages puis abat froidement les deux mafieux qui l'accompagnaient avant de libérer les Personnages.



Clark les mettra ensuite à l'abri dans une planque et leur dira toute la vérité sur les actions qu'il a entrepris ces cinq dernières années.

MOMENTS DE RÉPITS :

Les Personnages sont installés dans un appartement prêt de Saint-Philip street, à deux pas du parc Louis Armstrong. En sauvant les Personnages, Clark a grillé sa couverture, Grillo sait que qu'il l'a trahie et que les Personnages sont encore en vie.

Le plan de Max est simple ; utiliser les détails financiers d'Arkadi Krilof afin de prouver qu'il compte investir une forte somme d'argent à La Nouvelle Orléans et surtout dans un projet de construction commandité par Johnny Grillo. Le tout est de mettre la main sur les dossiers financiers de Grillo dans le bureau de Brian Levine.

Il demandera de l'aide aux Personnages, il sait qu'il ne peut pas faire confiance à la police car il connaît la plupart des flics corrompus dirigés par Backer.

Les Personnages peuvent lui parler d'Artman et organiser une

rencontre. Clark sera plutôt retissant au début mais si les Personnages insistent il se laissera convaincre mais appellera tout de même des collègues du FBI de Chicago en renfort, ces derniers mettront environs 24 heures avant d'être sur place.

RENCONTRE AVEC ARTMAN :

Rencontrer Artman au commissariat est plutôt risqué étant donné qu'il s'agit du QG de Backer. Les Personnages peuvent tentés de l'appeler sur son portable personnel et ainsi convenir d'un lieu de rencontre. Une fois mit au courant, Artman fera tout pour aider Clark à faire tomber Grillo et Krilof.

Le livre noir de Brian Levine

Brian Levine est le comptable de la mafia de La Nouvelle Orléans. Il conserve la trace de chaque transaction frauduleuse et du moindre pot-de-vin versé aux flics corrompus dans un carnet noir qu'il garde en sécurité dans son bureau, au 12^{ème} étage

d'un immeuble de Garden District sur Rampart avenue. Entre les mains de la justice, ce carnet est une vraie bombe, il mettrait fin aux activités criminelles de Grillo à jamais et permettrait également de lancer une enquête sur les activités de Krilof ou encore de Jonas Cartwright.

OBTENIR UN MANDAT :

S'emparer du livre noir de manière légale sera risqué, mais les

Personnages peuvent tenter de faire appel au procureur Traylor, qui se fera une joie de punir des criminels et délivrera un mandat pour fouiller le bureau de Levine car il sait que Max

dit la vérité, étant télépathe comme tous les Licteurs. Et n'oubliez pas non plus qu'un des Serfs du Licteur avait pour mission de suivre les Personnages et sait exactement ce qui s'est passé.

Après l'entrevue avec Artman et Clark, Traylor délivre un mandat à Artman et lui adjoint une dizaine d'agents pour l'escorter. Il ira fouiller le bureau le jour même. Averti par Backer, Levine prendra la fuite avec le livre de compte et ira se cacher chez Grillo. Il va tout faire pour que Levine quitte la ville avec le livre de compte.



Si les choses tournent mal, il n'hésitera pas non plus à faire éliminer Levine.

CAMBRIOLAGE :

Les Personnages peuvent se passer de mandat et cambrioler le bureau de Levine, Max connaît les lieux et pourra servir de guide, il sait où sont placées les caméras et connaît les heures de rondes des vigiles. S'y rendre la nuit est le moins risqué, le livre est dans un coffre à combinaison, un jet en **Système de sécurité** sera nécessaire pour couper l'alarme et un jet de **Cambriolage** sera demandé pour ouvrir le coffre.

MENACE :

Une autre méthode consiste à enlever Brian Levine et à le forcer à leur remettre le carnet.

Sous la menace, il fera n'importe quoi pour sauver sa vie et sera même prêt à passer un marché avec Traylor pour échapper à une lourde peine de prison si les Personnages le livre au procureur. Une fois le livre entre les mains de la justice, Traylor ordonnera une série de descente dans tous les établissements dirigés par Johnny Grillo et enverra des agents arrêter le commissaire Backer et ses flics corrompus. Backer, Joey Srenci et Grillo iront directement se cacher chez Jonas Cartwright. Ils n'en ont pas fini avec les Personnages, loin de là.

Roulette russe

Se débarrasser de Krilof sera un peu plus compliqué ; le russe et ses dix hommes de main ne se laisseront pas prendre sans combattre et se battront jusqu'à la mort. Il réside actuellement dans l'un des hôtels de Johnny Grillo sur Saint-Charles avenue et tiendra un siège en prenant des clients comme boucliers humains. Ses hommes gagneront du temps et permettront à Krilof de s'enfuir.

Plutôt que de quitter la ville, le russe ira directement au Balmont pour trouver les Personnages et s'en débarrasser une fois pour toute.

UNE AFFAIRE PERSONNELLE :

Krilof débarque au Balmont et abat toutes les personnes qui se mettront en travers de sa route, à commencer par Gerry Kent qui refusera de livrer les Personnages. Armé de son arme de poing et d'un pistolet-mitrailleur AKR-74U, Krilof fera le tour des chambres et exterminera tout sur son passage, clients et membres du personnel.

Si les Personnages ne l'arrêtent pas, la police sera alertée et se rendra sur place en moins de 5 minutes. Si les Personnages ne lui règlent pas son compte, Krilof finira criblé de plombs par les policiers.

LE CALME APRÈS LA TEMPÊTE :

Après le carnage dans l'hôtel, Traylor se rend sur place afin de parler aux Personnages et de les avertir que Brian Levine et Johnny Grillo seront bientôt en état d'arrestation. Les renseignements de Clark ont permis de mettre à jour un vaste réseau de corruption dans le commissariat central de La Nouvelle Orléans. Il leur indique également qu'ils ne peuvent pas quitter la ville car il a besoin d'eux comme témoins pour le procès.

Il leur fera un petit sourire et leur dira que l'orphelinat Saint-James va bientôt être démoli, Traylor a fait accélérer les démarches et le bâtiment ne sera plus qu'un souvenir d'ici la fin de la semaine. Il finit son entrevue en disant que s'ils ont quelque chose à terminer, ils devraient se dépêcher. Puis il repartira sans dire un mot.

Retour en Enfer

Les Personnages n'ont plus que quelques jours afin d'apprendre le rituel et d'affronter Samijina. S'ils n'ont pas encore découvert le sanctuaire de Lionel, il serait bon qu'ils le découvrent durant ce laps de temps, ils y trouveront tout ce qu'ils ont besoin afin d'accomplir le rituel.

L'ORPHELINAT SAINT-JAMES :

L'orphelinat est composé d'un bâtiment principal et de deux annexes et d'une grande cour entourée d'une haute grille en fer forgée. A première vue, seul le bâtiment principal a été sévèrement touché par l'incendie de 1993. C'est un lieu austère où règnent un silence et une obscurité inquiétant du fait que l'électricité ait totalement été coupée. Les Personnages pourront voir sur un panneau accroché à la grille « **Projet de construction Grillo** ». Toutes les fenêtres sont condamnées avec des planches.

- 1) **Orphelinat** : le bâtiment principal fait deux étages, le rez-de-chaussée comprend diverses salles de classe et les deux autres étages regroupent les dortoirs. Le sous-sol abrite la chaufferie et divers débarras. C'est le bâtiment qui a été le plus touché par l'incendie. La porte est scellée par un solide cadenas qui pourra être forcé ou ouvert à coup de masse.
- 2) **Réfectoire** : l'annexe 1 est un gigantesque réfectoire contenant une grande salle avec de nombreuses tables et une grande cuisine. Ce bâtiment est quasiment intact.
- 3) **Gymnase** : il s'agit de la salle de gym de l'orphelinat. Il n'a subi que des dommages mineurs lors de l'incendie.

LE RÉFECTOIRE :

- 4) **Réfectoire** : il s'agit d'un grand réfectoire contenant une cinq grandes tables et pratiquement une cinquantaine de chaises. Certaines sont dans un piteux état.

Tout est sans-dessus-dessous et couvert de cendres et de poussière, la majorité des fenêtres ont été brisées. Les chaînes et le cadenas que retenais la porte ont depuis longtemps été forcés.

Les murs sont recouverts de tags et le sol est couvert de seringue usagées ; l'endroit a apparemment servit à des squatteurs.

- 5) **Cuisine** : elle n'a pas servit depuis longtemps et est très poussiéreuse.

Elle contient des grands fours et ustensiles ainsi qu'une grande chambre froide qui est hors d'usage. Là encore il y a de nombreux graffitis et tags, certains objets sont brisés. Il règne dans la pièce une odeur acre, comme un mélange d'urine et de charogne : l'endroit est infesté par les rats.

LE GYMNASSE :

- 6) **Vestiaires** : il y a deux grands vestiaires, l'un pour les filles l'autre pour les garçons. Ils sont tous les deux équipés d'une vingtaine de casiers, tous vides ainsi que d'une grande douche commune. La plus part des casiers ont été fracturé ou bien démolis, ils sont également recouvert de tags et des seringues jonchent le sol.

- 7) **Toilettes** : là encore divisée en deux sections, garçons et filles. Elles sont sales et hors d'usage.

- 8) **Intendance** : il s'agit d'un petit bureau où les professeurs géraient l'emploi du temps des élèves. La porte est totalement défoncée et la pièce a été ravagée, il y a des dossiers et des papiers partout. Le sol est couvert de poussière et de cendres.

- 9) **Gymnase** : le gymnase contient un terrain de football, deux terrains de basket et trois terrains de volleyball. Là encore la salle est couverte de poussière.

On peut voir des traces de pas sur le sol et les murs sont également couverts de tags.

- 10) **Gradins** : les gradins permettaient aux gens de venir voir les rencontres sportives entre les équipes de différents orphelinats. Les sièges ont pour la plus part été défoncés ou arrachés, ceux qui sont encore debout sont simplement couvert de graffitis.

Le sol est jonché de seringues usagées. Une forte odeur d'urine et d'excréments séchés empuantis les lieux.

L'ORPHELINAT – REZ-DE-CHAUSSÉE :

- 11) **Hall d'entrée** : après avoir forcé la lourde porte à double battant ou encore après être passé par une fenêtre, les Personnages pénètrent dans un grand hall d'entrée plongé dans l'obscurité. Il faudra qu'ils soient équipés de lampe-torches ou ils auront un malus de -10 à tous leur jet de dés. Il y a quelque tags ici et là mais beaucoup moins que dans les deux autres bâtiments. Les Damnés, des anciens surveillants et élèves qui sont mort durant l'incendie, rodent et attendent les Personnages de pied ferme dans l'obscurité. En face de la porte se trouve un grand escalier permettant d'accéder aux étages. Longeant l'escalier sur la droite, une porte qui a été cadencée bloque l'entrée du sous-sol. Sur le côté gauche se trouve deux grandes salles, les toilettes des filles et des garçons.

Les Personnages pourront remarquer des traces de sang coagulées un peu partout.

- 12) **Intendance** : il s'agit d'une grande salle où l'administration de l'orphelinat était gérée. La salle est complètement brûlée et difficilement praticable. Il n'y a rien ici, mise à par l'obscurité et le silence.

- 13) **Bureau du directeur** : la porte du bureau est défoncée, elle a été fracassée à coup de hache par les pompiers en 1993. Tout est brûlé à l'intérieur. Pourtant, si les Personnages réussissent un jet de **Rechercher**, ils trouveront, dans l'un des tiroirs un jeu de clés qui ouvre toutes les portes de l'orphelinat.

- 14) **Salle des professeurs** : c'est la salle de repos des professeurs, les murs sont totalement brûlés et le sol est défoncé. En réussissant un jet en **Rechercher** les Personnages découvriront des traces de sang coagulées formant une empreinte de main sur le mur, les traces se dirigent vers un trou béant (A) dans le plancher. Ils verront également des traces d'ongles sur le sol, comme si quelqu'un avait essayé de se retenir pour ne pas être emporté.

- 15) **Salles de classe** : il y a une vingtaine de salle de classe au rez-de-chaussée. Elles sont toutes en piteux états, brûlées et couvertes d'immondices.

Dans certaines d'entre elles (B), les Personnages pourront remarquer sur les murs ou encore sur le tableau noir le symbole de Chagidiel ou des signes cabalistiques dessinés avec du sang.

L'ORPHELINAT – 1^{ER} ÉTAGE :

- 16) **Salles de douche** : il y a deux grandes salles de douche à cet étage, à gauche pour les filles, à droite pour les garçons. Elles comprennent 22 de cabines individuelles chacune. Le carrelage est totalement défoncé et part en morceaux. L'endroit est dans l'obscurité la plus totale. Dans l'une des cabines de douche des garçons (C), les Personnages trouveront un cadavre lacéré avec du file barbelé. Un rapide examen (jet en **Médecine**) montrera qu'il est mort il y a plus d'un an, il est totalement putréfié et à moitié rongé par les rats. C'était un junkie qui a fait l'erreur de vouloir squatter l'orphelinat, les Damnés lui ont fait payer son audace de sa vie. Il y a également des toilettes, hors d'usage bien évidemment.
- 17) **Dortoirs** : il y a également deux grands dortoirs à cet étage, un pour les filles l'autres pour les garçons. C'est l'endroit qui a été le plus touché par l'incendie. Les lits et les meubles sont totalement brûlés, il ne reste rien. Pourtant, les Personnages sembleront entendre des pleures d'enfants provenir de la pièce. Il s'agit des plaintes des âmes des enfants emportés en Enfer par Samijina.
- 18) **Chambres des surveillants** : c'est dans ces chambres que dormaient les surveillants, elles ont également été totalement ravagées par les flammes. Un Damné attend sur le lit et est prêt à bondir sur les Personnages (D).

L'ORPHELINAT – 2^{ÈME} ÉTAGE :

- 19) **Salles de douche** : comme pour le premier étage.
- 20) **Dortoirs** : c'est dans ce dortoir que les Personnages ont dormi étant plus jeune. Comme à l'étage précédant l'endroit est totalement calciné, mis à part le lit et l'armoire de Lionel qui sont totalement intacts(E). Le symbole de Chagidiel est visible sur la porte de l'armoire, dessiné avec du sang. Si les Personnages fouillent l'armoire, ils trouveront toutes les affaires de Lionel, ces livres, ses BD et ses vêtements. Ils trouveront sous le lit un symbole gravé au couteau, il s'agit d'un cercle de protection. Lorsqu'ils auront découvert ce cercle, un grand flash blanc les aveuglera et ils se retrouveront 15 ans plus tôt dans le passé, et vont revivre le jour du drame. Il y a deux Damnés dans la pièce, attendant que les Personnages baissent leur garde pour attaquer.

L'ORPHELINAT SAINT-JAMES, 15 ANS PLUS TÔT :

C'est une belle journée de septembre de l'année 1993. Les Personnages sont des enfants insouciant. Lionel arrive en trombe dans la cour avec le livre qu'il a acheté une semaine plus tôt sous le bras. Il dit aux Personnages qu'il a fait une formidable découverte et que se soir ils appelleront un véritable esprit. Les Personnages sont plutôt septiques mais assez existés par l'idée. La journée ce passe de manière ordinaire.

A la nuit tombée, les Personnages quittent le dortoir et se retrouve au rez-de-chaussée, Lionel les y attend avec la clé qui ouvre la porte du sous-sol. Ils s'y engouffrent armés de lampe-torches et marchent jusqu'à une pièce que Lionel a spécialement aménagée pour l'occasion ; des dizaines de symboles ésotériques ont été dessinés sur les murs est un grand cercle a été peint sur le sol. Les Personnages remarqueront un autre symbole dessiné au plafond, le symbole qui se trouve sur le rituel d'expiation. Ils verront également dans un panier des têtes tranchée d'animaux (rats, pigeons et autres). Lionel expliquera qu'il s'agit d'accessoires nécessaires au rituel et qu'ils ne doivent pas s'inquiéter.

Lionel se met en place et prépare le rituel ; il fait brûler les têtes d'animaux avec du charbon de bois, les Personnages, ainsi que Jonathan et Martha se mettent en place autour du cercle, tenant chacun une chandelle noire. Lionel commence à psalmodier une formule incantatoire en latin et agite ses mains devant la fumée qui sort du panier se trouvant devant lui. Le mot « **Samijina** » revient souvent dans ses mélopées. Durant six longues heures, Lionel chante et psalmodie.

Au bout de cette durée, les lumières des néons commencent à faiblir, un vent froid se fait sentir dans la pièce, mettant toutes les personnes présentes mal à l'aise. Lorsque les lumières se remettent à fonctionner correctement, une forme noire est apparu au milieu du cercle, dévisageant tous les Personnages. Lionel, à bout de souffle semble satisfait et pousse un « **Ca a marché !** » de soulagement. L'ambiance commence à se glacer et la température commence étrangement à chuter. La forme se retourne alors vers Lionel et sourit « **Pauvres inconscients** ». Samijina lève alors légèrement la main, des chaînes aux crochets acérés s'enroulent alors autour de Jonathan et de Martha qui hurlent sous la douleur, les chaînes serrant de plus en plus si bien que leurs os finissent par se briser. Les Personnages sont pétrifiés par la peur, Samijina enjambe le cercle et s'avance alors vers Lionel. « **Tu savais qu'il y aurait un prix à payer Lionel et tu m'as quand même invoqué.** »

Maintenant tu vas payer le prix de ton arrogance, je t'ais vraiment surestimé » lance Samijina en s'arrêtant devant lui. « Je sais » répond Lionel.

Samijina se fige quelques secondes, et semble ne pas comprendre ce qui se passe et lève les yeux au plafond et voit le symbole.

« J'avais prévu le coup ma grande » dit il en souriant, il lève alors sa main vers Samijina et commence à psalmodier de nouveau en latin. Ils verront Samijina se tordre, comme prise de convulsions violentes. Dans un ultime effort elle sort son sabre et tranche net deux doigts de main droite de Lionel.

Samijina est folle de rage *« Petit ordure, tu ne t'en sortiras pas comme ça. Ce symbole ne protège que cette pièce et ses occupants mais pas le reste du bâtiment ! On se retrouvera Lionel ! ».*

Elle disparaît ensuite à travers un mur. Lionel s'écroule, tenant sa main blessée. Quelques secondes après, les Personnages entendront les hurlements des autres enfants.

Si les Personnages tentent de quitter la pièce, Lionel leur ordonnera de rester, qu'ils sont en sécurité ici et qu'ils ne pourront rien faire, pour les autres c'est trop tard.

Après des heures d'attentes et d'angoisse, la porte sera démolie à coup de hache, ils verront alors le pompier Harold Eggart venir les sauver. Ils seront sortis du bâtiment en feu et amenés vers les ambulances. Puis de nouveau, un grand flash blanc les aveuglera et les Personnages se retrouveront dans le dortoir, 15 années plus tard. Ils viennent de se débarrasser de leur Faiblesse **Blocage mental**.

L'ORPHELINAT – SOUS-SOL :

Une fois la porte du sous-sol ouverte un long escalier plongeant vers les ténèbres amène les Personnages vers un long corridor. Il y a un Damné dans ce couloir sombre.

21) **Chaufferie** : la chaufferie est une grande pièce insalubre totalement plongée dans le noir. Une grosse chaudière à gaz hors d'usage trône au milieu des décombres. Un trou béant au plafond permet de rejoindre la salle des professeurs (A).

Au sol, les Personnages verront une flaque de sang séchée avec des trainées menant dans le fond de la pièce. Si les Personnages suivent les traces, ils trouveront le cadavre totalement mutilé et démembré d'un autre junkie. Il n'y a rien d'autre dans cette pièce.

22) **Débaras** : il y a trois débarras dans le sous-sol. Deux d'entre eux sont totalement brûlés et des débris empêchent d'accéder à l'intérieur. Le troisième (F), est intact, la porte est seulement cadenassée.

Les Personnages trouveront une pièce intacte, qui n'a pas subi les dommages du feu. C'est dans cette pièce que s'est déroulé le rituel 15 ans plus tôt.

Les murs et le sol sont remplis de symboles ésotériques. Ces mêmes murs sont également éclaboussés de sang séchés, celui de Jonathan et Martha.

C'est la seule pièce du bâtiment où Samijina n'a aucun contrôle, elle restera identique lorsqu'ils pénétreront dans la version infernale de l'orphelinat.

Dans le ventre de la bête

Lorsque les Personnages reviennent à eux, le décor a changé ; les murs en béton ont fait place à du grillage et le sol en bois brûlé s'est transformé en plaques d'acier brûlantes, les visages des enfants disparus sont fusionnés avec le sol et les murs dans une expression de terreur et de douleur.

Leurs hurlements et pleures résonnent dans toute la salle. Les Personnages viennent de pénétrer dans la version infernale de l'orphelinat, où Samijina est toute puissante.

LES DAMNÉS DE SAINT-JAMES :

Dans la version infernale de l'orphelinat, en plus de Samijina, les Personnages devront affronter les Damnés ; d'anciens surveillants et pensionnaires que la Népharite a transformé en créatures démoniaques afin de garder l'endroit. Ils portent tous d'horribles brûlures au troisième degré et se comportent comme des bêtes sauvages.

LA TENTATION DE SAMIJINA :

A peine ont-ils le temps de réaliser ce qui se passe, ils entendront la voix de Samijina qui s'adressera à eux. *« Maintenant vous vous rappelez de ce qui c'est passé ici. Vous savez maintenant qui est responsable de tout ça. Je sais pourquoi vous êtes venus et je vais vous faire une proposition ; partez tout de suite, sans vous retourner et vous aurez la vie sauve, ou alors vous pouvez toujours essayer de m'affronter et sauver les âmes des enfants. Mais cela en vaut-il la peine ? Après tout, c'est Lionel qui est responsable de tout ça, non ? Pourquoi devriez-vous souffrir pour ses péchés et ses erreurs ?*

Je vous offre une chance de vous en sortir et de reprendre vos vies, ne gâchez pas cette chance ».

Samijina espère sincèrement que les Personnages resteront pour l'affronter afin de libérer les âmes des enfants prises au piège dans cette version infernale de l'orphelinat et la libérer par la même occasion.

Elle ira jusqu'à piétiner le visage de l'un des suppliciés incrustés dans le sol pour les motiver à faire ce choix.

Si les Personnages abandonnent et refusent d'affronter Samijina, elle les renverra dans la Réalité, ils se retrouveront exactement à l'endroit où ils étaient. L'orphelinat sera détruit par les bulldozers quelques jours plus tard et les enfants seront à jamais perdus.

S'ils refusent de partir et veulent se battre, Samijina esquissera un sourire et dira simplement « *J'espérai que vous fassiez ce choix* ». Elle disparaît aussitôt et deux Damnés attaqueront immédiatement les Personnages. Il y a environ une douzaine de Damnés qui rodent dans l'orphelinat infernal.

L'ORPHELINAT SAINT-JAMES, VERSION INFERNALE :

L'architecture générale du bâtiment a complètement changée ; les salles ne sont plus

accessibles et sont fermées par de lourdes portes en acier. Les murs sont fait de grilles de métal, de files de fers barbelés ou encore garnis de pointes acérées, le sol est chaud et brûle la peau des Personnages au contact, leur occasionnant 1 BS à chaque fois que leur peau nue le touche. Les câbles électriques sortent des murs et palpitent comme s'ils étaient vivants. Ils pourront trouver également des armes improvisées à chaque étage, comme des barres de fer ou encore une hache d'incendie.

Les Personnages pourront toute fois ouvrir les portes s'ils ont récupéré le jeu de clé dans le bureau du directeur, à la place des salles normales, ils découvriront des salles de tortures où les victimes de l'incendie sont horriblement violentées ; ils tous

enchaînés aux murs et fouettés jusqu'aux os, les Damnés entaillent leur chair avec des objets rouillés et usés. Le spectacle est abominable.

Les Personnages pourront essayer de sauver les suppliciés mais ceux-ci mourront des suites de leurs blessures quelques instants plus tard.

La porte d'entrée principale sera par contre impossible à ouvrir et ne pourra être ouverte que si Samijina est vaincue.

LE CHAT ET LES SOURIES :

Le but des Damnés est d'empêcher les Personnages d'atteindre le sous-sol afin de procéder au rituel.

Samijina fera des apparitions sporadiques afin de mettre à mal les Personnages, elle est quasiment imbattable dans cette enfer qu'elle a créé, la seule façon de la vaincre et de procéder au rituel.

Elle apparaîtra au détour d'un couloir et attaquera sans ménagement les Personnages, puis disparaîtra. Elle utilisera cette technique jusqu'à ce que les Personnages atteignent le sous-sol. Son but est de les affaiblir le plus possible, voir même d'essayer de tuer l'un d'entre eux avant que les Personnages

n'atteignent la salle du sous-sol.

ILLUSIONS :

Utilisez les faiblesses des Personnages à votre avantage ; Samijina est restée suffisamment longtemps avec eux afin de sonder leurs esprits et connaît chacune de leur peur les plus secrètes et pourra se servir d'elles contre les Personnages.

Faites tout votre possible pour que cette phase soit à la fois pesante et stressante, les Joueurs doivent craindre pour la vie de leurs Personnages.



Réparer les erreurs du passé

Les Personnages parviennent finalement au sous-sol. Mais dans la version infernale de l'orphelinat, il s'agit d'un long et pénible couloir, parsemé de lance-flammes tout les 10 mètres, crachant une colonne de feu tout les 2 rounds de combat. Si l'un des Personnages est touché par les flammes il est aussitôt carbonisé. Il y a trois lance-flammes ainsi que 4 Damnés dans le couloir.

PRÉPARER LE RITUEL :

Une fois à l'intérieur du débarras, les Personnages devront préparer le rituel, une fois commencé, Samijina sera automatiquement attirée par la formule incantatoire et devra faire des jets d'EGO afin de résister. Selon sa marge de réussite, elle pourra agir mais ne pourra agir qu'une seule fois par round. Si la concentration de l'un des trois Personnages qui effectue le rituel est brisée, Samijina pourra agir à sa guise. Elle cherchera à s'attaquer au trio de Personnages psalmodiant l'incantation. Les autres Personnages devront à tout prix les protéger s'ils veulent que cela fonctionne.

Note : si vous jouez cette aventure avec seulement trois Joueurs, baissez le nombre de participants à l'incantation à un seul mage, afin que les deux autres puissent le protéger.

LIBÉRER LES ENFANTS ET SAMIJINA :

Si les Personnages sont performants et que le rituel fonctionne correctement, Samijina sera prise de spasmes de plus en plus violents au fur et à mesure de l'incantation. Les Personnages verront peu à peu son image s'effacer pour laisser place à celle d'une jeune fille de 15 ans aux cheveux châains dans une chemise de nuit sale, partiellement déchirée et tâchée de sang coagulée, le visage et le corps partiellement brûlés au second degré, couverte de marques de coups, s'effondrer au sol, arrivant à peine à respirer. Les Personnages pourront, s'ils le veulent, achever Samijina, mais si c'est le cas, n'hésitez pas à donner la faiblesse **Hanté** à 5 points aux Personnages qui seront assez dénués de morale pour commettre un tel acte.

Un jet en **Médecine** avec une marge de 5 pourra diagnostiquer que cette fille a subie des privations alimentaires, qu'elle a été sauvagement battue et probablement violée.

Elle regardera les Personnages, les yeux remplis de tristesse et de larmes et leur dira tout simplement « **Merci** » avec un fort accent russe.

Dès que l'une de ses larmes touchera le sol, c'est avec un large sourire de soulagement que son corps se mettra à disparaître. Samijina est enfin libérée de l'influence de Chagidiel et son âme peut enfin trouver le repos et commencer un nouveau cycle. Les Personnages entendront des rires d'enfants tout autour d'eux et des centaines de boules de lumière étincelantes quitter lentement la pièce et disparaissant à travers les murs. Leurs âmes ont été elles aussi libérées. Les erreurs ont été réparées.

Une fois dehors, les Personnages blessés peuvent se rendre à l'hôpital pour se reposer, ils l'ont bien mérités, l'un des Personnages recevra un coup de file d'Artman, demandant à ceux encore valides qu'ils le rejoignent au plus tôt au devant le Balmont. Il a quelque chose à leur montrer.

RETOUR AU BALMONT :

Une fois de retour au Balmont, les Personnages encore valides retrouvent Artman adossé à la façade du Balmont. La porte d'entrée de l'hôtel n'est plus sous scellé. Artman leur sourira et leur dira simplement qu'ils doivent avoir des amis haut placé et qu'une équipe d'entretien et passé lorsqu'ils étaient absent et ont remis l'hôtel en état.

Il les prévient également que Grillo et certains membres de son organisation sont encore dans la nature et que par conséquent les Personnages ont été mit sous protection policière par ordre du procureur Traylor.

Artman a obtenu une promotion et a été muté à l'antigang. Il doit aux Personnages une fière chandelle.

Les Personnages pourront également remarquer le Dr. John, de l'autre côté de la rue, regardant par sa fenêtre les Personnages. Il sourira et les saluera avant de fermer les rideaux.

Les Personnages doivent vite se remettre car bientôt un nouveau péril les menace.



Les Figurants

Johnny Grillo



HISTORIQUE :

Johnny est le fils de Fabrizio Grillo, un recouvreur de dettes qui travaillait pour Luigi Scanetti le chef de la mafia de La Nouvelle Orléans.

Déjà à l'âge de 12 ans, il assistait son père dans ses tournées chez les commerçants et dans les bars de son quartier. Il regardait son père frapper et briser les membres de ceux qui ne voulait ou qui ne pouvait pas payer. Il prit goût à cette violence, si bien qu'il la reproduisait chez lui le soir sur des animaux. Grâce à l'argent de son père, Johnny fréquenta de prestigieuses écoles et connu un brillant parcours scolaire. Mais Johnny est un être tourmenté et dépourvu de toute humanité, étudiant brillant le jour, la nuit il se transforme en prédateur qui enlève et torture d'autres étudiants. Durant sa scolarité, il laisse dans son sillage une dizaine affaires de disparitions non résolues. En 2003, son diplôme d'économie en poche, il revint à La Nouvelle Orléans avec un seul désir ; reprendre les raines de la pègre. Il commença par faire assassiner les plus anciens, à commencer par l'ancien patron de son père avec toute sa famille. Le mois qui suivit fut l'un des plus meurtriers jamais compté, il n'y avait pas un seul jour sans que l'on puisse trouver un cadavre. Une fois les purges terminées, Grillo réorganisa complètement la famille et se servit de ses connaissances en économie, il investit dans l'immobilier, les banques et dans divers entreprises, il touche à tous les domaines, aussi bien légaux qu'illégaux. Il rencontre Jonas Cartwright pour la première fois la même année, c'est le début d'une longue collaboration entre les deux hommes ; Cartwright le paye pour qu'il veille sur ses intérêts et lui rend également des services lorsqu'il a besoin d'investissements pour des projets immobiliers. Johnny a énormément de sang sur les mains mais n'a jamais été condamné.

Il a récemment acheté l'orphelinat abandonné Saint-James et compte en faire un complexe hôtelier de grand luxe.

PERSONNALITÉ :

Ne vous fiez pas à son jeune âge ou à son apparence angélique, Johnny est un monstre à visage humain.

Il est froid et cruel, celui qui fait assez attention et le regarde dans les yeux peut presque voir la noirceur de son âme.

APPARENCE :

Johnny possède un visage angélique, un sourire enjôleur et un corps d'athlète. Mais son regard glacial fait de lui quelqu'un d'antipathique.

INDICATIONS POUR LE MENEUR DE JEU :

Ne vous énervez jamais, parlez toujours sur un ton calme, réfléchissez et froid même pour parler des choses les plus horribles qui soient.

JOHNNY GRILLO			
FOR	12	EGO	18
CON	13	CHA	13
AGL	14	PER	14
APP	15	EDU	17

AGE : 33 ans

TAILLE : 1m81

POIDS : 75 kg

SENS : normaux

COMMUNICATION : orale

ACTIONS : 2

BONUS D'INITIATIVE : +2

BONUS AUX DOMMAGES : +2

CAPACITÉ DE MOUVEMENT : 7m/ Round

RÉSISTANCE AUX BLESSURES :

4BS = 1BL □ □ □ □

3BL = 1BG □ □ □

3BG = 1BM □ □ □

END : 95

SOMBRES SECRETS : criminel

EQUILIBRE MENTAL : -20

FAIBLESSES : Asocial, Autoritaire, Compulsion (faire souffrir les autres), Manipulateur, Sadique, Vaniteux

AVANTAGES : Amis influents, Bonne réputation

TALENTS : Athlétisme 11, Discrétion 11, Empathie 14, Rechercher 13, Séduction 15, Vigilance 13

COMPÉTENCES GÉNÉRALES : Citoyen du monde 16, Commandement 18, Conduire 11, Interroger (torture) 16, Marchandage 16, Psychologie 15

CONNAISSANCES : Affaires 16, Bureaucratie 16, Comptabilité 15, Etiquette 18, Localité (La Nouvelle Orléans) 14, Réseaux de contacts (Police 15, Pègre 18), Russe 10, Secrets locaux (La Nouvelles Orléans) 5

CONNAISSANCES ACADÉMIQUES : Economie 17

COMPÉTENCES DE COMBAT : Armes à feu 13, Corps à corps 12

ARMEMENT : Colt 1911A2 (+1)

DOMICILE : La Nouvelle Orléans

Joey « *Bats* » Srenci



HISTORIQUE :

Joseph Srenci est né et a grandi à Chicago. Déjà enfant, il est la terreur de son quartier. Adolescent, il est remarqué par un chef de gang travaillant pour la famille Scanetti qui le prend sous son aile. De petit truand, Joey passe vite au statut d'exécuteur attitré du gang. Alors âgé de seulement 25 ans, Joey avait déjà plus de 15 meurtres à son actif.

En 2002, le FBI monte une vaste opération d'infiltration et tente de démanteler l'organisation criminelle de Scanetti à Chicago. Joey fini par confondre la taupe et la supprime, lui, et sa famille à titre d'avertissement. Suite à ce massacre, il est envoyé à La Nouvelle Orléans et se met directement sous les ordres de Scanetti. Lors de la grande purge de 2003 orchestrée par Johnny Grillo, Joey se range de son côté et devient son tueur numéro un. Deux ans plus tard, il est chargé par Grillo en personne d'éliminer deux inspecteurs de brigade criminel de la Nouvelle Orléans, mais l'un d'eux, Stan Artman, a survécu à l'agression. C'est la seule personne qui ne lui ait jamais réchappée.

PERSONNALITÉ :

Joey est cinglé. C'est un psychopathe qui a le meurtre dans le sang. Il adore se vanter de ses meurtres et aime par-dessus tout briser les membres de ses victimes avec une batte de baseball, c'est de là que lui vient son surnom « *Bats* ».

APPARENCE :

Joey a une stature imposante avec de larges épaules. Il a les cheveux noirs, une mâchoire carrée et un regard froid.

INDICATIONS POUR LE MENEUR DE JEU :

Faites semblant de mâchonner une allumette ou de jouer avec une batte de baseball invisible. Prenez du plaisir à ce que vous faites.

JOEY « <i>BATS</i> » SRENCI			
FOR	17	EGO	12
CON	18	CHA	11
AGL	14	PER	16
APP	11	EDU	11

AGE : 39 ans

TAILLE : 1m89

POIDS : 110 kg

SENS : normaux

COMMUNICATION : orale

ACTIONS : 2

BONUS D'INITIATIVE : +2

BONUS AUX DOMMAGES : +4

CAPACITÉ DE MOUVEMENT : 7m/ Round

RÉSISTANCE AUX BLESSURES :

5BS = 1BL □ □ □ □ □

4BL = 1BG □ □ □ □

3BG = 1BM □ □ □

END : 120

SOMBRES SECRETS : criminel

EQUILIBRE MENTAL : -35

FAIBLESSES : Autoritaire, Mauvaise réputation, Recherché par le FBI, Sadique, Schizophrénie, Susceptible, Vaniteux

AVANTAGES : Cool, Supporter la douleur

TALENTS : Athlétisme 16, Discrétion 14, Empathie 11, Rechercher 13, Vigilance 16

COMPÉTENCES GÉNÉRALES : Cambriolage 16, Commandement 13, Conduire 14, Psychologie 15, Sports (Baseball) 15

CONNAISSANCES : Démolition 12, Localité (Chicago 16, La Nouvelle Orléans 14), Réseaux de contacts (Police 12, Pègre 15)

COMPÉTENCES DE COMBAT : Armes à feu 15, Armes lourdes 13, Corps à corps 15

ARMEMENT : Desert Eagle .50 AE (+4)/ Batte de baseball (-9)/ H&K MP5 (+0)/ SPAS-12 (+2)

DOMICILE : La Nouvelle Orléans

Max Caine

(alias Max Clark)



HISTORIQUE :

Max est né en 1975 à Hell's Kitchen, un quartier dangereux de New York. Ses parents font partis de la classe moyenne mais font tout pour que leur fils évite les mauvaises fréquentations.

Elève brillant, il obtient une bourse pour aller étudier le droit à l'université de New York. Il en sort diplômé et majeur de sa promotion à la fin de l'année 2000.

La plupart des grands cabinets d'avocat de New York viennent lui faire des propositions plus intéressantes les unes que les autres, mais Max à d'autres projets ; il change radicalement de plan de carrière et entre au FBI.

Là, il devient agent infiltré au Service du Grand Banditisme de Chicago et se lie d'amitié avec un autre agent, Aaron Hendricks, coordinateur des opérations sur le terrain.

En 2002, Hendricks infiltre un gang affilié à la famille Scanetti, une puissante famille mafieuse. Il est découvert et exécuté. Le lendemain, on découvre les cadavres de sa femme et de ses deux enfants, frappés à mort avec un objet contondant. Max est effondré, il sombre dans la dépression et démissionne du bureau. Durant ces journées, il échafaude un plan pour infiltrer la famille Scanetti, la détruire de l'intérieur et trouver le responsable de la mort de son ami.

En 2003, l'opportunité se présente ; il apprend que les principaux chefs de la famille Scanetti, basés à La Nouvelle Orléans se font tuer les uns après les autres. Grâce à l'aide de quelques amis au FBI, il se monte une couverture et sous l'identité de Max Caine il part à La Nouvelle Orléans essayer d'approcher le nouveau dirigeant.

Durant cinq ans, il joue au petit truand et au troisième couteau et grippe les échelons de l'organisation, tout en accumulant des preuves contre elle. Récemment, il a obtenu une promotion et est devenu le second de Joey Srenci, le bras droit de Johnny Grillo.

PERSONNALITÉ :

Après cinq ans d'infiltration, Max a vu d'horribles choses et a appris autant de secret.

C'est une personne très intelligente, qui ne sait plus très bien où elle en est mais ne sacrifiera jamais l'innocent pour arriver à ses fins.

Il sait que l'heure de la vengeance arrive bientôt, qu'importe ce qu'il lui arrivera, tant que les ordures payeront pour leurs crimes.

APPARENCE :

Max est un homme d'une trentaine d'année aux cheveux bruns avec une barbe taillée et un regard triste. Il est habillé très décontracté, généralement d'un blouson de cuire et d'un t-shirt blanc.

INDICATIONS POUR LE MENEUR DE JEU :

Restez vigilant. Suivez les instructions de vos chefs gentiment, attendez votre heure pour frapper et tout faire s'effondrer.

MAX CAINE (ALIAS MAX CLARK)			
FOR	14	EGO	16
CON	14	CHA	11
AGL	16	PER	15
APP	14	EDU	15

AGE : 33 ans

TAILLE : 1m82

POIDS : 76 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 : 100

EQUILIBRE MENTAL : -10

FAIBLESSES : Dépression, Impulsif, Suicidaire, Vœu de vengeance

AVANTAGES : Code d'honneur, Conscience accrue, Identités multiples

TALENTS : Athlétisme 15, Discrétion 14, Empathie 15, Rechercher 15, Vigilance 16

COMPÉTENCES GÉNÉRALES : Acrobatie 14, Cambriolage 16, Conduire 14, Psychologie 16

CONNAISSANCES : Localité (La Nouvelle Orléans) 8, Police scientifique 14, Réseaux de contacts (FBI 14, Père 11)

CONNAISSANCES ACADÉMIQUES : Criminologie 15, Droit 15

COMPÉTENCES DE COMBAT : Armes à feu 15, Armes lourdes 12, Corps à corps 14

MANŒUVRES DE COMBAT : Carnage, Double tir

ARMEMENT : Glock 19 (+0)

DOMICILE : La Nouvelle Orléans

Capitaine Harold Eggart



HISTORIQUE :

Harold Eggart a toujours voulu être pompier. Il entre au service de la ville de La Nouvelle Orléans en 1976. Son sens du sacrifice et son héroïsme inconsidéré lui donne une réputation de casse-cou impulsif mais

également de héros au sein de sa brigade.

En 1993, il est présent lors de l'incendie de l'orphelinat Saint-James et il sauve à lui seul les seuls survivants de la catastrophe. Aucune autre personne ne sera retrouvée dans les décombres. Suite à cela, il obtient une médaille des mains du maire de la ville et est promu Lieutenant.

De nombreux autres faits d'arme suivront, notamment durant « *Katrina* ». Si bien que malgré sa réputation de casse-cou, il finit par obtenir le poste de capitaine au sein de la 15^{ème} Brigade des pompiers de La Nouvelle Orléans en 2006.

Ce nouveau travail l'oblige à rester dans un bureau mais n'hésite pas à aller sur le terrain lorsqu'il le faut.

PERSONNALITÉ :

Harold est une personne courageuse et téméraire qui n'hésite pas à monter en première ligne

APPARENCE :

Harold est un homme d'une cinquantaine d'année de taille moyenne au regard droit et sévère.

INDICATIONS POUR LE MENEUR DE JEU :

Vous êtes un héros. Soyez prêt à vous sacrifier pour les autres et à prendre tous les risques pour sauver le maximum de personnes.

CAPITAINE HAROLD EGGART			
FOR	13	EGO	13
CON	11	CHA	15
AGL	14	PER	15
APP	12	EDU	12

AGE : 53 ans

TAILLE : 1m74

POIDS : 80 kg

SENS : normaux

COMMUNICATION : orale

ACTIONS : 2

BONUS D'INITIATIVE : +1

BONUS AUX DOMMAGES : +1

CAPACITÉ DE MOUVEMENT : 7m/ Round

RÉSISTANCE AUX BLESSURES :

4BS = 1BL □ □ □ □

3BL = 1BG □ □ □

3BG = 1BM □ □ □

END : 85

EQUILIBRE MENTAL : +0

FAIBLESSES : Impulsif, Martyre, Mauvaise réputation, Suicidaire

AVANTAGES : Chevaleresque, Courageux, Empathie instinctive

TALENTS : Athlétisme 14, Discrétion 11, Escalade 14, Empathie 16, Rechercher 15, Vigilance 14

COMPÉTENCES GÉNÉRALES : Commandement 14, Conduire 10, Psychologie 16

CONNAISSANCES : Localité (La Nouvelle Orléans) 10, Réseaux de contacts (Police 13, Pompiers 17)

COMPÉTENCES DE COMBAT : Armes à feu 12, Corps à corps 14

ARMEMENT : aucun

DOMICILE : La Nouvelle Orléans

Samijina



HISTORIQUE :

Comme un grand nombre de Népharite, Samijina fut autrefois humaine. C'était une jeune fille russe de 15 ans du nom de Polina Naragova. Durant le siège de Stalingrad, elle fut kidnappée par des soldats allemands et fut abusée sexuellement pendant de nombreuses semaines. Durant sa captivité, les soldats se répandaient sur son corps encore adolescent jours et nuits. Elle n'était plus qu'un jouet entre les mains de ces pervers. Chagidiel avait déjà un œil sur ses bourreaux et prêta plus d'attention à elle, lui donnant la volonté de se rebeller et d'agir. Elle finit par tuer l'un de ses tortionnaires. Pour se venger, les autres soldats lui infligèrent de terribles tortures avant de la tuer. Dans son dernier souffle elle jura de se venger et arriva directement en Enfer. Là, dura un temps indéfinissable, elle fut torturée et humiliée jusqu'à ce qu'elle soit transformée en Népharite.

Depuis, Chagidiel la force à chercher d'autres enfants maltraités afin qu'elle les pousse à tuer leurs bourreaux.

PERSONNALITÉ :

Elle déteste ce qu'elle est devenue et ce qu'elle fait. Elle espère secrètement que quelqu'un viendra la libérer de l'emprise que Chagidiel a sur elle et lui accorder enfin le repos éternel.

APPARENCE :

Samijina a l'apparence et la corpulence d'une jeune fille de 15 ans. Ses yeux sont entièrement noirs au reflet rouge, sans pupilles ni iris. Elle est totalement imberbe, son corps et son visage sont partiellement brûlés au second degré et des morceaux de métal et de plastiques fondus transpercent ses chairs meurtries et sa peau livide. Elle porte une longue robe de cuire noire usée et un corset qui laisse apparaître ses seins mutilés. De lourdes ceintures en cuire pendent à sa taille auxquelles sont attachés un grand sabre à la lame dentelée rouillée et souillée de sang ainsi qu'un long fouet barbelé.

INDICATIONS POUR LE MENEUR DE JEU :

Parlez et comportez-vous comme une adolescente rebelle. Abusez de votre corps juvénile et décrivez à vos interlocuteurs les terribles souffrances qui les attendent en souriant comme une petite fille.

SAMIJINA			
FOR	31	EGO	21
CON	28	CHA	16
AGL	31	PER	15
APP	5	EDU	15

MOD. AU JET DE TERREUR : -5

TAILLE : 1m70

POIDS : 55 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 : +19

BONUS AUX DOMMAGES : +7 (+10)*

CAPACITÉ DE MOUVEMENT : 15m/ Round

RÉSISTANCE AUX BLESSURES :

7BS = 1BL □ □ □ □ □ □ □

6BL = 1BG □ □ □ □ □ □ □

4BG = 1BM □ □ □ □ □

Peut subir 2BM avant d'être détruite

END : 170

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 Equilibre mental de +/-300.

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

Contrôle toutes les personnes dont l'Equilibre mental est compris entre -50 et -100 (un jet d'EGO dont la marge de réussite doit être supérieur au jet d'EGO de Samijina 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 devra réussir un jet d'EGO en obtenant une meilleure marge de réussite que le jet de compétence de la Népharite pour échapper à la possession.

Pyrokinésie : peut augmenter la température d'une cible et la faire s'enflammer à une distance égale à son score d'EGO divisé par 5. La cible subit des dommages « feu » par round tant que le feu n'a pas été éteint. Invulnérabilité au feu.

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

COMPÉTENCES GÉNÉRALES : Interroger (torture) 50, Psychologie 30

COMPÉTENCES DE COMBAT : Armes à feu 15, Corps à corps (Fouets et chaînes) 30, Escrime* (Coups d'estoc 20, Coups tranchant 20, Feintes 18, Parades 20)

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

ART TÉNÉBREUX : 20

ARMEMENT : Fouet barbelé (-5), Sabre (-2)

DOMICILE : orphelinat abandonné Saint James, La Nouvelle Orléans

Samantha Dooghan



HISTORIQUE :

Samantha Dooghan est née en 1985 à La Nouvelle Orléans. Son père était inspecteur de police et sa mère travaillait pour le bureau du maire. Elle connaît une enfance

heureuse malgré les absences répétées de son père toujours occupé par son travail d'enquêteur.

Durant l'année 2000, son père enquête sur des membres corrompus de la brigade criminelle de son commissariat, il subit d'innombrables pressions pour abandonner l'enquête, il est même accusé de corruption par d'autres inspecteurs. Mais son père est décidé à aller jusqu'au bout. Un soir de cette année, alors qu'ils sortaient en famille, un trieur les prend pour cible et sa mère est mortellement touchée à la tête. Son père sombre dans l'alcoolisme, il démissionne de la police et retourne vivre dans sa ville natale avec Samantha. Là-bas il est élu shérif par la communauté.

Malgré ses terribles événements, Samantha réussit brillamment ses études. Elle travaille à la bibliothèque des archives de la ville pour montrer à son père qu'elle peut être indépendante et ainsi financer depuis deux ans ses cours de droit à l'Université de La Nouvelle Orléans.

PERSONNALITÉ :

Samantha n'a pas froid aux yeux, elle dit ce qu'elle pense et ne mâche pas ses mots, tant pis si cela peut choquer certains.

APPARENCE :

Sam est le portrait craché de sa mère. C'est une petite blonde aux yeux bleus profonds avec un sourire charmeur.

INDICATIONS POUR LE MENEUR DE JEU :

Soyez toujours honnête et ne mâchez jamais vos mots lorsque vous avez quelque chose à dire.

SAMANTHA DOOGHAN

FOR	9	EGO	16
CON	10	CHA	13
AGL	16	PER	15
APP	15	EDU	14

AGE : 23 ans

TAILLE : 1m65

POIDS : 58 kg

SENS : normaux

COMMUNICATION : orale

ACTIONS : 3

BONUS D'INITIATIVE : +4

BONUS AUX DOMMAGES : +0
CAPACITÉ DE MOUVEMENT : 8m/ Round
RÉSISTANCE AUX BLESSURES :
 4BS = 1BL □ □ □ □
 3BL = 1BG □ □ □
 2BG = 1BM □ □
END : 80
EQUILIBRE MENTAL : +10
FAIBLESSES : Douillette, Impulsive
AVANTAGES : Altruisme, Intuition, Mémoire phénoménale
TALENTS : Athlétisme 12, Discrétion 11, Empathie 16, Rechercher 14, Séduction 14, Vigilance 12
COMPÉTENCES GÉNÉRALES : Psychologie 16
CONNAISSANCES : Localité (La Nouvelle Orléans) 10, Recueil d'infos 16, Réseaux de contacts (Police) 11
CONNAISSANCES ACADÉMIQUES : Droit 14
COMPÉTENCES DE COMBAT : Armes à feu 8, Corps à corps 13
ARMEMENT : Taser M22
DOMICILE : La Nouvelle Orléans

Arkadi Krilof

HISTORIQUE :

Krilof est né en 1946 à Kiev, en Ukraine. Très jeune il doit se battre pour survivre. Ses parents sont déportés en Sibérie par le régime totalitaire de Staline en 1951, il est confié à la garde de son oncle Yuri à Moscou. Yuri Krilof est un homme violent et dangereux faisant parti de la fraternité « *Vor V Zakone* » (littéralement « *Bandits professant le code* »), une fraternité criminelle créée durant les années 30 dans les camps de travaux forcés russes. Il se prend d'affection pour le jeune garçon et l'élève comme son fils. Auprès de son oncle, Arkadi apprend beaucoup ; extorsions, rackettes, chantages et meurtres font dorénavant parti de son quotidien. A 20 ans, il est introduit dans la fraternité et reçoit le tatouage traditionnel des « *Vory* » ; l'aigle impérial. De nombreux autres suivront, retraçant ses exploits et ses faits d'arme au sein de la fraternité.



Il commet son premier meurtre en 1968, pour le récompenser, son oncle lui offre son arme fétiche, un Tokarev TT33, qu'il avait volé à un soldat lors de son évasion d'un camp de travaux forcés en 1939. Il conserve ce présent comme une relique.

Lors de la mort de son oncle en 1991, Arkadi reprend les raines de la fraternité. Avec la chute du communisme, la Russie s'ouvre au monde et toutes les opportunités sont bonnes à prendre, trafics de drogue, prostitution, jeu, trafics d'armes, Arkadi touche à tout et n'a peur de rien. Afin d'être craint et respecté, il se montre encore plus cruel que l'était son oncle et n'hésite pas à exterminer les familles de ses ennemis ou de ses concurrents. La police et le FSB (l'équivalent du FBI en Russie) n'arrive pas à remonter jusqu'à lui, Krilof ayant des amis haut placé au Kremlin. Son organisation s'étend au-delà des frontières de son pays, jusqu'aux Etats Unis où ses fils Ilia, Alexeï et Dimitri dirigent des cellules de la confrérie à New York, Los Angeles et Miami. Il a récemment été contacté par Johnny Grillo, le chef du crime organisé de La Nouvelle Orléans, par l'intermédiaire d'Alexeï, l'un de ses fils, afin d'organiser un partenariat.

PERSONNALITÉ :

Arkadi est froid et distant. Il est très intelligent et peut se montrer terriblement généreux comme impitoyablement cruel. Il déteste qu'on lui manque de respect.

APPARENCE :

Arkadi est un homme d'une soixantaine d'années, aux cheveux et à la barbe poivre et sel et au regard fou. Il est toujours impeccablement habillé.

INDICATIONS POUR LE MENEUR DE JEU :

Faites-vous respecter, ne laissez jamais personne vous marcher sur les pieds ou vous manquer de respect.

ARKADI KRILOF			
FOR	12	EGO	16
CON	12	CHA	16
AGL	13	PER	14
APP	11	EDU	8

AGE : 62 ans

TAILLE : 1m77

POIDS : 79 kg

SENS : normaux

COMMUNICATION : orale

ACTIONS : 2

BONUS D'INITIATIVE : +1

BONUS AUX DOMMAGES : +1

CAPACITÉ DE MOUVEMENT : 7m/ Round

RÉSISTANCE AUX BLESSURES :

4BS = 1BL □ □ □ □

3BL = 1BG □ □ □

3BG = 1BM □ □ □

END : 90

SOMBRES SECRETS : criminel

EQUILIBRE MENTAL : -40

FAIBLESSES : Autoritaire, Cupide, Egoïste, Mauvaise réputation, Rationaliste, Sadique, Vaniteux

AVANTAGES : Amis influents

TALENTS : Athlétisme 13, Discrétion 11, Empathie 15, Mémoriser 12, Rechercher 15, Vigilance 14

COMPÉTENCES GÉNÉRALES : Commandement 13, Conduire 10, Jeu 12, Psychologie 16

CONNAISSANCES : Anglais 14, Localité (Moscou) 18, Réseaux de contacts (Mafia russe) 17

COMPÉTENCES DE COMBAT : Armes à feu 13, Corps à corps 12

ARMEMENT : Tokarev TT33 (-2)/ AKR-75U (+2)

DOMICILE : Moscou, Russie

Brian Levine



HISTORIQUE :

Brian Levine est né en 1953 à Chicago au sein d'une riche famille de banquiers juive.

Il fréquente les meilleurs milieux et écoles. Il sort diplômé en économie et part s'installer en Louisiane en 1990. Là-bas il

ouvre son cabinet d'experts-comptables et financiers. En l'espace de quelques années, il devient l'un des conseillers financiers les plus consultés de la ville, ce qui attire l'attention de Luigi Scanetti, le parrain du syndicat du crime local. Il engage Levine et il devient son comptable et conseiller financier personnel. Durant cette période, Levine devient un homme très riche, mais surtout très stressé et nerveux.

En 2003, lors de la purge organisée par Johnny Grillo, il passe de son côté et propose ses services au nouvel homme fort.

Depuis, il travaille uniquement dans le but de satisfaire Grillo. Il a appris récemment qu'il comptait s'associer avec un chef de la mafia russe, ce qui le rend encore plus nerveux et anxieux.

PERSONNALITÉ :

Brian est une personne faible et peureuse. Il fera tout pour éviter la prison s'il est prit.

APPARENCE :

Brian Levine est un petit homme enrobé d'une cinquantaine d'années, presque chauve, portant des lunettes de vue. Il est toujours très bien habillé.

INDICATIONS POUR LE MENEUR DE JEU :

Soyez nerveux et faites comme si vous transpiriez abondamment. Cachez cet état en souriant constamment de manière crispée et hypocrite.

BRIAN LEVINE			
FOR	11	EGO	17
CON	11	CHA	11
AGL	13	PER	12
APP	11	EDU	17

AGE : 55 ans

TAILLE : 1m67

POIDS : 75 kg

SENS : normaux

COMMUNICATION : orale

ACTIONS : 2

BONUS D'INITIATIVE : +1

BONUS AUX DOMMAGES : +1

CAPACITÉ DE MOUVEMENT : 7m/ Round

RÉSISTANCE AUX BLESSURES :

4BS = 1BL □ □ □ □

3BL = 1BG □ □ □

3BG = 1BM □ □ □

END : 85

SOMBRES SECRETS : criminel

EQUILIBRE MENTAL : -15

FAIBLESSES : Anxieux, Cupide, Egoïste, Paranoïa, Vaniteux

AVANTAGES : Amis influents, Don pour les mathématiques

TALENTS : Athlétisme 11, Discrétion 11, Empathie 15, Mémoriser 16, Rechercher 15, Vigilance 12

COMPÉTENCES GÉNÉRALES : Psychologie 16

CONNAISSANCES : Bureaucratie 16,

Comptabilité 17, Réseaux de contacts (Pègre) 17

CONNAISSANCES ACADÉMIQUES : Droit 15,

Economie 17, Mathématiques 17

COMPÉTENCES DE COMBAT : Armes à feu 10, Corps à corps 11

ARMEMENT : SIG Sauer P228 (+0)

DOMICILE : La Nouvelle Orléans

Mafieux

HISTORIQUE :

Ce sont les truands et les gardes du corps travaillant pour Johnny Grillo et pour Arkadi Krilof.

Ces caractéristiques vous serviront pour tous les mafieux rencontrés tout au long de cette campagne.



PERSONNALITÉ :

Ce sont des soldats loyaux qui ont plus peur de leurs employeurs respectifs que de la police.

APPARENCE :

Ce sont des hommes âgés de 25 à 40 ans, de corpulence et d'apparence moyenne, au visage sévère et à la mâchoire crispée.

Les hommes de Grillo sont vêtus de costumes italiens sur mesure tandis que les hommes de Krilof portent des costumes sans cravates, des lunettes noires et de grosses chaînes en or.

INDICATIONS POUR LE MENEUR DE JEU :

Comportez-vous comme des soldats loyaux envers votre employeur, car vous connaissez le châtiment réservé aux lâches ou aux traîtres.

MAFIEUX			
FOR	14	EGO	11
CON	15	CHA	10
AGL	14	PER	15
APP	11	EDU	10

AGE : de 25 à 40 ans

TAILLE : 1m80

POIDS : 80 kg

SENS : normaux

COMMUNICATION : orale

ACTIONS : 2

BONUS D'INITIATIVE : +2

BONUS AUX DOMMAGES : +2

CAPACITÉ DE MOUVEMENT : 7m/ Round

RÉSISTANCE AUX BLESSURES :

4BS = 1BL □ □ □ □

3BL = 1BG □ □ □

3BG = 1BM □ □ □

END : 105

SOMBRES SECRETS : criminel

EQUILIBRE MENTAL : -10

FAIBLESSES : Cynique, Impulsif, Mauvaise réputation, Vaniteux

AVANTAGES : Supporter la douleur

TALENTS : Athlétisme 16, Discrétion 12, Escalade 16, Natation 11, Rechercher 15, Vigilance 14

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

CONNAISSANCES : Localité (La Nouvelle Orléans) 10, Recueil d'infos 14

COMPÉTENCES DE COMBAT : Armes à feu 15, Armes lourdes 11, Corps à corps 14

ARMEMENT : Glock 17 (+0)/ IMI Mini Uzi (+0)/ AKR-75U (+2)/ H&K MP5 (+0)/ Fusil de chasse calibre .12 à canons sciés (+0)/ SPAS-12 (+2)

DOMICILE : La Nouvelle Orléans

Damnés de Saint-James



HISTORIQUE :

Il s'agit des anciens surveillants et de certains pensionnaires de l'orphelinat qui ont été transformé par Samijina lors de l'incendie en 1993.

PERSONNALITÉ :

Ils sont à la merci totale de Samijina, ce sont maintenant ses loyaux esclaves.

APPARENCE :

Les Damnés sont des adultes et des enfants dont le corps et le visage est horriblement brûlé, laissant apparaître leur chair nue à certains endroits.

INDICATIONS POUR LE MENEUR DE JEU :

Faites mine de vous gratter frénétiquement, comme si vous enleviez des morceaux entiers de votre peau. Faites comme si vous vous déplaçiez à quatre pattes et comportez-vous comme un animal enragé.

DAMNÉS DE SAINT-JAMES			
FOR	22	EGO	6
CON	25	CHA	6
AGL	24	PER	18
APP	4	EDU	-

MOD. AU JET DE TERREUR : +0

TAILLE : 1m50 à 1m80

POIDS : 45 à 90 kg

SENS : odorat très développée, Vision infrarouge

COMMUNICATION : limitée à des grognements

ACTIONS : 4

BONUS D'INITIATIVE : +12

BONUS AUX DOMMAGES : +5

CAPACITÉ DE MOUVEMENT : 12m/ Round

RÉSISTANCE AUX BLESSURES :

6BS = 1BL □ □ □ □ □ □

5BL = 1BG □ □ □ □ □ □

3BG = 1BM □ □ □

END : 155

EQUILIBRE MENTAL : -75

RESTRICTIONS : Sensibilité à la lumière naturelle, Contrôlés par une puissance extérieure

FACULTÉS : Armes naturelles (griffes et crocs), Invulnérabilité au feu, Vision infrarouge

TALENTS : Athlétisme 16, Discrétion 14, Rechercher 16, Vigilance 16

COMPÉTENCES GÉNÉRALES : Pister 16

COMPÉTENCES DE COMBAT : Corps à corps 16

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

DOMICILE : orphelinat abandonné Saint James, La Nouvelle Orléans



Juges et Bourreaux

Carmen marchait d'un pas pressé et elle ne voulait surtout pas être en retard ; la femme de Jeffrey était en voyage à l'extérieur de la ville, c'était le soir idéal.

Pas besoin de faux noms pour prendre une chambre d'hôtel, pas besoin de regarder constamment sa montre ou de getter le retour de sa femme. Ce soir Jeffrey serait à elle seule. Carmen trépignait d'impatience de se retrouver dans les bras de son amant. Lorsqu'elle frappa à la porte celle-ci s'entre-ouvrit légèrement ; elle n'était pas fermée. Carmen entra dans la maison plongée dans l'obscurité et chercha à tâtons l'interrupteur. Soudain, un violent coup sur l'arrière de sa tête la fit basculer en avant. Elle n'eut pas le temps de voir son assaillant qu'un second coup lui fit perdre connaissance... Carmen se réveilla dans un flou vaporeux, elle ne savait pas combien de temps elle était restée inconsciente. Sa blessure à la tête la faisait souffrir et elle réalisa soudain qu'elle était sanglée sur une chaise. Elle vit Jeffrey à ses côtés, également attaché. Avant même qu'elle ne puisse demander quoi que ce soit, une voix roque et assourdissante brisa le silence : « Carmen Cruz, Jeffrey Knolls, vous vous êtes tous les deux rendus coupables d'adultère, ce tribunal vous condamne par conséquent à mort. Bourreaux faites votre office ». Sur ces mots, deux grandes formes surgirent des ténèbres, tenant dans leurs mains de longues lames effilées...

LE CONTEXTE :

Deux semaines se sont passées depuis la libération héroïque de l'orphelinat. Les Personnages remontent t'en bien que mal le Balmont et recrutent du nouveau personnel. La clientèle se fait plutôt rare et les harcèlements quotidiens du procureur Traylor ou encore la protection policière n'aide pas tellement les Personnages. Jonas Cartwright est toujours absent, le procureur Traylor l'a convoqué afin de l'interroger sur ses relations avec Johnny Grillo, qui reste introuvable. Le Livre Noir de Brian Levine a permis au procureur de mettre un terme aux agissements du syndicat du crime de La Nouvelle Orléans et de mettre en prison la plus part des flics corrompus de la ville. Le commissaire Rémi Backer est par-contre toujours en fuite mais réapparaîtra dans le chapitre suivant et cherchera de l'aide auprès de son vieil ami Jonas Cartwright. Durant ce chapitre, Jonas Cartwright est encore à Anneville, essayant de briser les sceaux qui retiennent prisonnier son seigneur et maître, le Razide Vahasagis. Il parviendra à briser deux sceaux supplémentaires avant la fin de cette aventure.

Une mystérieuse cliente

Durant la journée, alors que les Personnages sont occupés à passer des entretiens pour trouver du nouveau personnel, une limousine noire s'arrête devant la porte, quatre personnes en sortent. Il s'agit de trois hommes très élégants entourant une femme vraiment magnifique.

La femme se présentera comme un agent artistique new-yorkais du nom de Tiphany Reeder et demandera l'une des suites du deuxième étage et trois chambres au même étage pour ses gardes du corps. Elle donnera assez d'argent pour rester une semaine et payera d'avance.

Elle demandera également à ne jamais être dérangée et que personne n'entre dans sa chambre, jamais.

MADemoiselle REEDER :

Il s'agit de l'Ambassadeur de l'Archonte Tiphareth, envoyée ici sur indication de Vanessa Marks, l'une de ses espionnes au bureau du procureur Elliott Traylor, le Licteur prépare quelque chose d'énorme et elle est venue en personne afin de savoir de quoi il retourne. Les Personnages vont se retrouver malgré eux au milieu d'un conflit entre Tiphareth et Gerubah.

Faites ce que vous pouvez pour que les Personnages soient à la fois intrigués et fascinés par la présence de Reeder afin de s'intéresser à l'affaire qui la préoccupe.

Si les Personnages s'intéressent à Mlle Reeder, cette dernière pourra essayer de les orienter sur ses motivations, sans pour autant se dévoiler. Elle parlera juste de l'un de ses clients de la région, Anton Baxter, qui a subitement disparu depuis une semaine et qu'elle est là afin de le retrouver.

Cette information est bien sur fausse, mais l'homme en question existe et a réellement disparu.

Les disparus

Depuis un certain temps, de nombreuses personnes disparaissent sans laisser de trace, n'ayant apparemment aucun point commun les unes avec les autres. Du moins, aucun point commun apparent.

Le rythme des disparitions s'est succédé de manière très élevés ces derniers jours avec la disparition du fils du Sénateur Robert Knolls. Son fils Jeffrey a été enlevé à son domicile de Garden District il y a deux jours et aucune demande de rançon n'a été exigée. Une équipe du FBI dirigée par l'agent spécial Don Shield a été envoyé sur place afin de retrouver le fils du Sénateur.

LA VÉRITÉ :

Les disparitions liées à cette affaire ont commencé en 2005, juste après « *Katrina* ». Il s'agissait à l'époque de petits criminels, de meurtrier ou encore d'escrocs. La police n'y a pas vraiment prêté attention, pensant qu'il s'agissait juste de disparitions liées à l'ouragan. Il n'en est rien.

Ces personnes ont été enlevé par des Exécuteurs, des créatures au service des Lictes de Gerubah afin qu'ils soient jugés et punis dans une sorte de cour clandestine, dissimulée dans un bunker dans le secteur industriel de La Nouvelle Orléans.

De 2005 à nos jours, plus de 200 personnes sont passés devant cette cour de l'ombre et ont été exécutées, leurs corps n'ont jamais été retrouvés.

Depuis quelques mois, la sévérité de cette cour a augmenté d'un cran et fait désormais enlever des personnes coupables d'adultères, de petites escroqueries ou encore fraudes. Ces personnes sont traitées avec la même froideur implacable et exécutées de la même façon.

L'AFFAIRE KNOLLS :

Si Gerry a survécu lors de l'attaque de Krilof, il pourra dire qu'il a déjà vu Jeffrey Knolls, mais il le connaît sous le nom d'Arthur Smith. Il venait environ deux fois par mois avec sa femme et payait toujours en liquide. Si Gerry est mort, ces informations pourront leur être révélées par le Dr. John. En vérifiant les registres, les Personnages pourront alors voir qu'Arthur Smith fréquentait bien le Balmont deux fois par mois depuis un an.

Les Personnages peuvent se renseigner sur l'affaire par l'intermédiaire d'Artman, toujours prêt à leur rendre service, si les Personnages arrivent à le persuader suffisamment, ce dernier pourra même leur donner une copie du dossier. En consultant le dossier ou les différents rapports, les Personnages pourront apprendre les éléments suivants :

- La femme de Knolls était absente le jour de la disparition de son mari, c'est elle qui a prévenu les autorités lorsqu'elle est rentrée chez elle et a trouvé la porte de leur résidence ouverte. Plusieurs indices laissent à penser qu'il y a eut lutte entre plusieurs personnes.
- Du sang n'appartenant pas à la victime a été retrouvé sur le tapis de l'entrée. D'après les examens il s'agirait du sang d'une femme dont le groupe sanguin est A+. Une chaussure de femme n'appartenant pas à Mme Knolls a également été retrouvée.
- Un jeu d'emprunte inconnue a été relevé sur la poignée de la porte d'entrée. Ces empreintes ont été également retrouvées sur la chaussure de femme.
- Les enquêtes de voisinage n'ont rien données. Personne n'a rien vu ni entendu quoique ce soit.

En comparant les photos de la femme de Knolls et la description de Mme Smith, il ne faudra pas très longtemps aux Personnages pour comprendre que la femme en question est probablement la maîtresse de Knolls.

RECOUPEMENTS :

Si les Personnages font des recoupements, ils pourront apprendre que Knolls n'est pas la seule personne à avoir disparu ce jour là. Quatre autres personnes ont été signalées portées disparues par leurs proches. Là encore, il faudra convaincre Artman afin d'obtenir les dossiers, mais cela alertera immédiatement l'attention de l'agent Shield.

- William Hershey, 44 ans, connu des services de police pour contraventions impayées. A disparu alors qu'il promenait son chien dans Jackson Square.

Le chien d'Hershey a été retrouvé errant sans son maître le lendemain matin.

- Barbara Corso, 32 ans, prostituée connue des services de police. A disparu alors qu'elle racolait sur Commun street. Une personne se souvient qu'un van noir s'est arrêté à sa hauteur et qu'elle a été embarquée de force. Le témoin n'a ni vu le conducteur ou la plaque du véhicule.
- George Stocks, 67 ans, retraité. Pas de casier judiciaire. A disparu de chez lui la même nuit. Des voisins ont entendu des bruits de lutte dans son appartement de Garden District. En fouillant chez lui, la police a retrouvé plusieurs objets volés.
- Carmen Cruz, 31 ans. Pas de casier judiciaire. Sa disparition a été signalée par une de ses collègues de travail. Elle se souviendra qu'elle devait aller à un rendez-vous à Garden District. Sa description correspond à celle de Mme Smith faite par Gerry ou le Dr. John.

Après quelques vérifications de routine, les Personnages pourront également trouver d'autres disparitions étranges en faisant des recherches à la bibliothèque des archives. Samantha Dooghan se fera une joie de les aider dans ce sens. Ils trouveront une trentaine d'autre cas similaires sur les six derniers mois. Les rapports de police et les journaux parleront d'un van noir ayant été aperçu peu de temps après chaque disparitions.

Entretien avec le FBI



L'agent spécial Shield et son équipe ne mettra pas bien longtemps pour retrouver les Personnages. Il leur demandera pourquoi ils s'intéressent à l'affaire Knolls. Si les Personnages s'expliquent et se montrent coopératifs avec Shield, ce dernier pourra partager des informations. Il le fera plus facilement si l'un des Personnages fait parti de la police ou

mieux, du FBI. Il leur dira que les empruntes et le sang de la femme inconnue qui ont été retrouvées au domicile de Knolls sont celles de Carmen Cruz et qu'à première vue ces derniers étaient amants ; les empois du temps de ces deux personnes coïncident avec les séjours de Mr et Mme Smith au Balmont. Il leur expliquera que l'affaire est délicate puisque l'un des disparus est le fils du Sénateur Robert Knolls.

Après l'entretien, Shield essaiera de prendre le maximum de renseignements sur les Personnages afin de savoir à qui il a exactement affaire.

RECHERCHES D'INDICES :

Les Personnages peuvent explorer plusieurs nouvelles pistes, notamment celles menant à Jackson Square. Ils savent déjà que les Chacals y rôdent la nuit. S'ils arrivent à trouver et à interroger un ou plusieurs Chacals, ses derniers chercheront à fuir et ne parleront que si les Personnages se montrent plus violents ou plus menaçants qu'eux. Ils diront tous la même chose, à savoir qu'ils ne sont pas responsables

des disparitions et qu'apparemment ceux qui sont mêlés à cette histoire les effraient terriblement. Les Chacals ne donneront aucun autre indice supplémentaire aux Personnages.

Ils peuvent également rechercher dans le passé des disparus et pourront trouver que le seul point commun de ces personnes est qu'ils aient tous commis de petits délits.

En recherchant plus loin dans les archives de la ville, ils verront que les disparitions en rapport avec cette affaire remontent jusqu'aux années 40, de nombreux criminels connus des autorités ont subitement disparu sans laissés de trace jusqu'à la

fin des années 60 pour reprendre subitement juste après « *Katrina* » en 2005, date à laquelle Elliott Traylor est devenu procureur général de La Nouvelle Orléans.

LA PISTE DES CRIMINELS :

Des années 40 à 70, environs une bonne centaine de criminels ont disparu de la circulation. La police a pensé à des règlements de compte entre syndicats du crime et n'y a pas vraiment prêté attention. Les Personnages verront également que les procureurs de l'époque n'ont pas vraiment cherchés à savoir ce qui s'était réellement passé.

Les disparitions ont commencé à reprendre en 2005, la police a d'abord pensé qu'il s'agissait de

victime de l'ouragan, là encore il s'agit de criminels connus des services de police.

Les disparitions de civils ont commencé depuis le début de l'année. En demandant

l'aide d'Artman, les Personnages

trouveront qu'une grande majorité d'entre eux ont un casier judiciaire pour des délits mineurs

(tapages nocturnes, excès de vitesse, conduites en

état d'ivresse, etc.) et que d'autres ont également eut affaire à la justice mais s'en sont sortis avec des non-lieux. Le procureur pour chacune de ces affaires était Elliott Traylor.

LA PISTE DES COUPLES ADULTÈRES :

Après quelques heures de recherche, les Personnages pourront également découvrir que d'autres couples adultères ont également disparu. Une dizaine au total depuis le début de l'année. Les familles ont pensé qu'ils se sont enfuit ensemble. Les dossiers de police sont vides et les affaires ont été classées sans suite.



LE BUREAU DU PROCUREUR DE LA NOUVELLE ORLÉANS :

Bizarrement, rencontrer Elliott Traylor sera plus facile ; ce dernier a perdu le contact avec le Serf qu'il avait chargé de surveiller les Personnages ; les gardes du corps de Reeder, qui sont en fait des Chevaliers de La Lumière se sont occupés de lui de façon

permanente, ce qui fait que le Licteur n'est pas au courant des investigations des

Personnages.

Vanessa

Marks, la secrétaire du procureur

Traylor, a pour but de les faire attendre.

Cette dernière sait qui ils sont ; Reeder lui a téléphoné afin qu'elle puisse leur faciliter la tâche.

Lorsque les Personnages arrivent au bureau de Traylor, ce dernier est occupé à

discuté avec son principal bras droit, Natalia Valenko, un Licteur particulièrement ambitieux. Si les Personnages attendent durant plus d'une demi-heure, ils auront la chance de voir Valenko sortir du bureau de Traylor avec un dossier sous le bras qu'elle posera sur le bureau de Vanessa Marks, lui demandant sur un ton autoritaire de faxer son contenu à Birningan. Elle regardera les Personnages avec le même regard dédaigneux et supérieur avant de quitter la pièce.

Traylor est enfin prêt à recevoir les Personnages. Il les fera s'asseoir dans son bureau et cherchera à savoir ce qu'ils cherchent. Il sera surpris que les Personnages lui parle des disparitions mais continuera à nier tout en bloc ; il parlera de coïncidence et de toute manière, les Personnages n'ont que des hypothèses, pas de preuves formelles.

Il finira par couper court à la conversation et demandera aux Personnages de partir.

Tout au long de la discussions, Traylor ne manquera pas de lire dans l'esprit des Personnages et saura que Tiphany Reeder est en ville, ce qui l'alarmera encore plus et le forcera à agir plus rapidement en envoyant les Exécuteurs sur la trace des

Personnages (voir « **La nuit des Exécuteurs** »

page 75).

Lorsque les Personnages sortent ils verront

Vanessa Marks à son bureau avec le dossier que Valenko lui a remise, elle regardera les

Personnages, posera le dossier innocemment et sortira de la pièce. Les

Personnages auront le choix ; ils peuvent partir ou alors prendre le dossier.



LE DOSSIER BIRNINGAN :

Birningan est un Licteur de Gerubah qui réside à Bâton Rouge, il n'apparaît pas dans cette aventure. Le dossier en question est un dossier comptable d'une société appelé « **Osborn Trading** » une société de courtage. Un jet de **Comptabilité** avec une marge de 5 ou plus permettra de déceler des irrégularités flagrantes, de fortes sommes étant détournées et envoyées à une autre société appelée « **Thémis** » (du nom de la Déesse grecque de la Justice). En faisant quelques recherches, les Personnages trouveront plusieurs adresses de cette société, il s'agit pour la plupart d'entrepôts dans le secteur industriel de la ville, une dizaine en tout.

Le dossier contient également des renseignements sur des comptes offshore de diverses sociétés écrans contrôlées par « **Osborn Trading** ».

Toutes ses recherches prendront environs cinq ou six heures, si les Personnages n'ont pas pris le dossier, ce n'est pas très grave, ils auront quand même l'occasion d'apprendre certaines informations, Natalia Valenko leur apportera le dossier en main propre le lendemain matin.

L'étai se resserre

Durant la nuit, les Personnages auront la visite de cinq Exécuteurs (réduisez ou augmentez le nombre d'adversaire selon le nombre de Personnages). Traylor les a chargé de les enlever et de les conduire à La Cour de Justice de La Nouvelle Inquisition afin de savoir ce qu'ils savent et afin qu'ils soient jugés.

LA NOUVELLE INQUISITION :

Il s'agit de l'organisation secrète que Traylor dirige. Son but est d'arrêter et de juger coupable le plus grand nombre de personne possible, afin de démontrer la justice implacable de Geburah.

Natalia Valenko est en charge de l'aspect financier de l'organisation. Grâce à de nombreuses sociétés écrans elle a levé des fonds afin d'acheter un terrain en 2005 et de faire construire dans le sous-sol d'un entrepôt abandonné une sorte de bunker qui abrite la Cour. Elle connaît l'endroit mais ne s'y est jamais rendu, Traylor lui interdisant formellement.

La Cour abrite également un secret ; le véritable dirigeant de La Nouvelle Inquisition, un puissant Licteur se faisant appeler Le Juge.

LE JUGE :

Ce Licteur n'est connu que sous le nom de « Juge ». Tout ce que Traylor sait de lui c'est qu'il servait autrefois l'Archonte Hod avant sa disparition. Il a aujourd'hui rejoint les rangs des serviteurs de l'Archonte Geburah.

Dans les années 50, il profita du climat raciste des Etats du sud pour monter La Nouvelle Inquisition dans le but de « rendre la justice ». Il finit par perdre énormément d'influence avec les avancées sociales et l'égalité des droits, orchestré par l'Archonte Tiphareth, qui mit fin à son organisation au début des années 70. Le Juge sombra alors dans l'oubli le plus total, mais n'était pas vaincu pour autant.

En 2005, après l'ouragan, lorsque le niveau de criminalité atteignit des sommets, le Juge refit surface et contacta Traylor et le persuada de devenir ses yeux et ses oreilles dans le monde extérieur. Traylor devient alors « l'homme de paille » du Juge.

Cette créature sans âge ne quitte jamais la Cour, il juge et condamne jour et nuit des humains aux pires châtements jamais imaginés.

La simple mention de son nom fait trembler Traylor, il en a une peur bleue mais le déteste encore plus. Il n'est pas assez puissant pour rivaliser avec le Juge et il le sait, c'est pourquoi il lui obéit docilement. Valenko n'a pas cette attitude ; bien qu'elle ignore totalement l'existence du Juge, elle désire prendre la place de Traylor à la tête de La Nouvelle Inquisition. Elle sait depuis longtemps que Vanessa Marks est une espionne travaillant pour Tiphany Reeder mais n'en a rien dit à Traylor. Elle espère la manipuler et se servir d'elle afin d'éliminer plus facilement son patron et lui laisser ainsi diriger l'organisation à sa guise.



LA NUIT DES EXÉCUTEURS :

Alors que la nuit tombe sur La Nouvelle Orléans, un van noir se gare juste devant l'entrée du Balmont. Des silhouettes noires descendent du véhicule sans un bruit. Ils se séparent et entreront dans le bâtiment à la recherche des Personnages.

Demandez à vos Joueurs d'effectuer des jets de **Vigilance**, si la différence entre leur marge de réussite est plus élevée que le jet de **Discrétion** des Exécuteurs, leurs Personnages pourront ainsi éviter d'être pris par surprise.

Les Exécuteurs sont forts et sans états d'âmes, ils n'hésiteront pas à tuer des personnes innocentes afin d'accomplir leur mission. Les gardes du corps de Reeder se mêleront à la bagarre et protégeront les Personnages, révélant ainsi leur véritable nature. Reeder pourra en faire de même, sans toutefois prendre son apparence de Licteur.

Faites en sorte qu'au moins l'un des Personnages soit enlevé et amené devant le Juge. Plusieurs Exécuteurs pourront périr dans la bataille, laissant les survivants partir avec un ou plusieurs des Personnages qui seront amenés à la Cour de Justice (voir « *Justice pour tous...* » page 77).

Après le combat, Reeder ordonnera à ses hommes de faire le ménage et de faire disparaître les corps des créatures. Si les Personnages veulent contacter la police, Reeder leur expliquera que les personnes qui sont derrière tout cela sont assez puissantes pour contrôler la police. Elle passera immédiatement un coup de file à Vanessa Marks, lui demandant de la rejoindre immédiatement.

LA CHAMBRE DE REEDER :

Une fois que les Personnages auront repris leur calme et seront disposés à discuter, elle les invitera dans sa chambre. La suite est totalement

méconnaissable ; Reeder a dessiné des symboles ésotériques aux quatre coins de la pièce, transformant la chambre en sanctuaire, plusieurs artefacts magiques sont disposés sur les meubles, une forte

odeur de pourriture se dégage de certains récipients. Reeder leur expliquera que cela fait un certain temps qu'elle traque les activités de Traylor, mais qu'elle n'était jamais arrivée aussi loin dans ses investigations, que Traylor dirige une sorte de secte visant à punir les personnes coupables, quelque soit le degré de leur crime. Elle dira également que Traylor n'est qu'un homme de paille, une autre personne dirige dans l'ombre, personne dont elle n'a, hélas, pas l'identité.

Reeder ne dira pas toute la vérité aux Personnages, elle les manipulera, comme elle a l'habitude de faire avec tous les humains qu'elle côtoie.

Si les Personnages lui posent des questions sur sa nature ou alors pour qui elle travaille, elle se

contentera de sourire en hausser les épaules et de regarder en l'air en guise de réponse.

Vanessa Marks finira par arriver et fera son rapport à Reeder. Après son entretien avec les Personnages, Traylor avait l'air paniqué, il a passé plusieurs coups de file à ses Serfs afin de désigner les Personnages comme nouvelles cibles. Le ou les Personnages enlevés ont certainement été amenés à la base d'opération de La Nouvelle Inquisition, dont elle ne connaît pas l'emplacement.

Si les Personnages n'ont pas pris le dossier Birningan, ils n'auront aucun moyen de retrouver les ravisseurs ou l'endroit où leurs camarades sont séquestrés.

S'ils ont récupérés le dossier, ils pourront alors avoir une petite idée d'où ils peuvent se trouver.

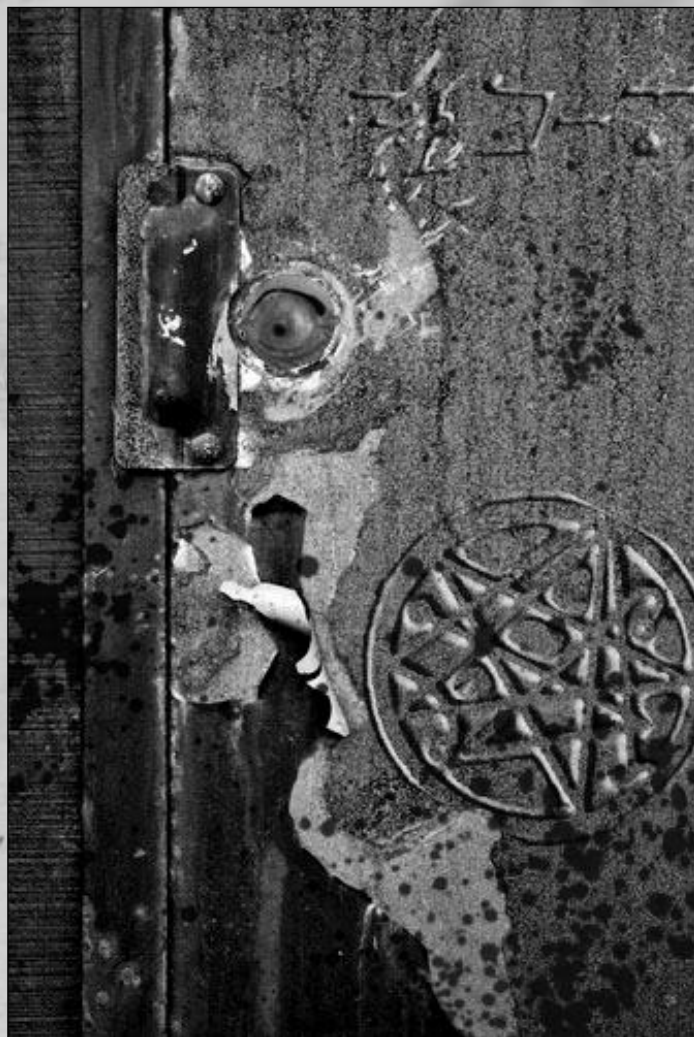
LE DEAL DU SIÈCLE :

Le lendemain matin, Natalia Valenko viendra en personne, accompagnée d'une dizaine de Serfs armés jusqu'aux dents. Elle ne compte pas se servir de la force mais reste tout de même prudente. Elle veut passer un marché, avec les Personnages et surtout avec Reeder. Elle leur fournira la

localisation de la Cour de Justice de La Nouvelle Inquisition, en échange, elle veut juste pouvoir quitter la ville saine et sauve et que Reeder garantisse qu'elle ou que ses agents ne la poursuivront pas.

Reeder trouvera le marché acceptable, Valenko n'étant qu'un Lictor subalterne, elle aura bien le temps de s'en occuper assez tôt.

Une fois les termes du contrat acceptés par toutes les parties, Valenko remettra l'adresse aux Personnages et leur conseillera de venir lourdement armés avant de s'en aller. Elle se rendra directement à l'aéroport et quittera la ville.



MANIPULATIONS :

Une fois l'adresse connue, les Personnages devront s'organiser un minimum. Reeder sait qu'une attaque de front ne marchera pas, pas avec le peu d'effectif dont elle dispose, elle conseillera alors d'utiliser les ressources qu'ils ont, à savoir l'agent Shield ou encore la police. Ils pourront distraire suffisamment les Exécuteurs et les Serfs pour permettre aux hommes de Reeder et aux Personnages de pénétrer dans le bâtiment et d'en finir une bonne fois pour toute avec La Nouvelle Inquisition.

Justice pour tous...

Lorsque les Personnages kidnappés ouvrent les yeux, ils sont tout d'abord envahis par une sensation de fraîcheur et d'humidité. Ils sont dans une geôle de 2m sur 3m, sale et sans fenêtres. L'odeur de sang séché, d'urine, de sueur et d'excrément entremêlé qui règne dans ces lieux est insupportable, provoquant haut-le-cœur et faisant tourner la tête. Ils n'ont plus leurs vêtements, à la place ils portent de combinaison orange, révélant leur nouveau statut, celui de prisonnier.

Tour à tour, les Personnages se trouvant dans les geôles seront sortis de force par les Exécuteurs qui, après leur avoir mis un sac opaque sur la tête, les amèneront dans une sorte de salle d'interrogatoire. Là-bas, un Serf qui leur servira d'avocat les forcera à signer des aveux, généralement des crimes qu'ils n'auront pas commis ou bien des fautes minimales. Leur avocat leur conseillant de signer les faits, le Juge et la Cour pourront y être sensibles, ce qui entre nous est bien sur faux. Les Exécuteurs étant muets et aveugles, les Personnages n'auront aucun moyen de les raisonner ou de parlementer avec eux. Après cela, les Personnages sont ramenés dans leurs geôles respectives en attendant leur procès. Ils pourront croiser Johnny Grillo, retenu prisonnier, ou encore Joey Srenci, juste avant son exécution.

LA COUR DE JUSTICE DE LA NOUVELLE INQUISITION :

En surface, il s'agit d'un petit entrepôt du secteur industriel, à l'ouest de la ville. Les rares fenêtres sont condamnées mais la porte du garage et les chaînes sur la porte d'entrée sont assez ressenties.

Il appartenait à la société Chester, la même société qui possédait la cimenterie du même nom. Ce bâtiment est abandonné depuis la fin des événements de 2005. Osborn Trading, sous couvert de la société Thémis, l'a racheté pour une bouchée de pain et a surtout investi des sommes colossales pour aménager une sorte de bunker au sous-sol.

LE REZ-DE-CHAUSSÉE :

- 1) **Garage** : c'est là que les Exécuteurs garent le van noir qui leur serre pour les enlèvements. Il y a de nombreux bidons remplis d'essence ainsi qu'une dizaine de bidons de sulfate d'acide de soude. Il s'agit de bidons de 100 litres. Il y a une caméra dans le coin droit, couvrant la porte du garage et la porte d'entrée.
- 2) **Bureau** : c'était l'ancien bureau où les entreprises Chester stockaient divers dossiers relatifs aux articles de l'entrepôt. Aujourd'hui, il serre de salle d'interrogatoire où les condamnés à la justice divine de Geburah signent leurs aveux sous la contrainte.
- 3) **Entrepôt** : grande pièce où la compagnie entreposait des objets, il n'y a aujourd'hui plus que des bidons de sulfate d'acide de soude. Au fond de la pièce, un escalier sombre descend vers les sous-sols.

LES SOUS-SOLS :

- 4) **Geôles** : petites pièces de 2m sur 3m, plongée dans la crasse et les ténèbres. C'est dans ces pièces que sont enfermées les personnes qui ont été enlevé par les Exécuteurs. Il y a une caméra dans le coin droit, couvrant toute la pièce, la porte est en acier des plus solides. Dans l'une de ces geôles est enfermé Johnny Grillo (A). Il y a en tout huit geôles.
- 5) **Salle de vidéosurveillance** : il s'agit d'une salle entièrement informatisée, deux Serfs y sont de garde en permanence et surveillent toutes les caméras du sous-sol et du rez-de-chaussée. Cette salle contient également un râtelier avec cinq fusils à pompe SPAS-12 et cinq pistolets-mitrailleurs H&K MP5 ainsi que leurs munitions respectives.
- 6) **Salle de dissection** : après avoir emprunté un escalier et en prenant le couloir sur la droite, on tombe sur un autre escalier menant à une grande salle. Une forte odeur de produits chimiques s'en dégage. C'est dans cette salle que les condamnés sont découpés soigneusement afin que leurs membres amputés disparaissent dans deux grandes baignoires remplies d'acide (dommages « feu » à 75% et +).
Lorsque les Personnages pénètrent dans la pièce, deux Serfs sont en train de découper le cadavre de Joey Srenci.
- 7) **La Cour** : en prenant le couloir vers la gauche les Personnages sont menés vers un autre escalier.
Une fois les portes à double battant ouvertes, les Personnages découvrent une grande salle

qui est la copie conforme du tribunal du palais de justice de La Nouvelle Orléans. Les condamnés sont assis et sanglés sur de lourdes chaises puis Traylor fait son argumentation devant un jury entièrement composé de douze Serfs sous leur véritable apparence. Un autre Serf, sous forme humaine cette fois, joue le rôle de l'avocat des condamnés mais ne peut défendre ses clients au vu de leur culpabilité évidente. Au fond de la salle se trouve un grand bureau où siège le Juge, un Licteur immense et bouffie tenant dans sa main une énorme masse.

- 8) **Pupitre d'exécution :** une fois le verdict rendu par le jury, le Juge condamne les accusés au châtiment qu'il trouve le plus approprié à la situation. Le condamné est conduit par deux Exécuteurs sur le pupitre où ce trouve une chaise électrique, un siège à garrot, une roue, une guillotine et d'autres instruments de torture moyenâgeux (à votre discrétion). Les autres prisonniers assistant ainsi à l'exécution d'autres condamnés avant que viennent leur tour.

Ultime plaidoirie

Les Personnages kidnappés ainsi que Grillo sont conduit devant le Juge. Grillo passe avant les Personnages.

Traylor énumère les chefs d'inculpation, innombrables, Grillo plaident non-coupable pour chacun d'entre eux, s'en suit un argumentaire interminable sur la culpabilité évidente de Grillo, qui niera tout en bloc, prétextant que ce n'est pas la justice, que son avocat ne fait pas son travail, que ce n'est pas constitutionnel, etc. Chaque fois qu'il ouvrira la bouche pour rétorqué quelques chose à Traylor, cela sera pris comme un outrage à la Cour et un Exécuteur viendra lui écraser l'un de ses doigts avec un marteau. Avant le verdict, Grillo perdra ainsi trois de ses doigts.

A la fin de son argumentaire, Traylor se tournera vers le jury et le Juge, le jury le déclarera unanimement coupable, puis le Juge revêtira sa forme de Licteur pour énoncer sa sentence ; **« Johnny Grillo, ce jury vous a reconnu coupable de tous les chefs d'inculpation, ce tribunal vous condamne donc à mort par garrotage, bourreaux faites votre office »**. Puis il frappera lourdement de sa masse sur son bureau.

Deux Exécuteurs amèneront alors Grillo, tremblant et pleurnichant vers la chaise où il sera garroté. Son agonie durera de longues minutes, jusqu'à ce que la corde lui brise le cou dans un claquement sec.

Puis c'est au tour des Personnages d'être jugés, Traylor utilisant les mêmes phrases, presque mots pour mots, utilisant les faiblesses ou encore les Sombres secrets des Personnages contre eux, ils seront finalement reconnus coupables et condamnés à mort. Faites votre possible pour que la tension soit à son paroxysme, que les Personnages pensent vraiment que tout est perdu et qu'il n'y a plus rien à faire avant de faire intervenir les vingt agents du SWAT et l'équipe de l'agent Shield.

Utilisez les caractéristiques des flics véreux se trouvant page 40. Ils sont équipés de fusils à pompe calibre .12 ou de Colt M4A1 ainsi que de casques et de gilets en kevlar.

SAUVETAGE :

C'est le moment propice pour que le FBI prenne d'assaut l'entrepôt, Reeder ayant persuadé Shield que les Personnages et ses gardes du corps devaient participer à la mission grâce à ses réseaux de contacts hyper développés.

La suite pourra se régler à votre convenance, au vu de la puissance de feu dont dispose les Personnages, ils devraient pouvoir venir à bout de leurs ennemis et sauver leurs camarades. Traylor et le Juge seront difficile à éliminer et il est plus que probable qu'un grand nombre d'agent du SWAT et du FBI, voir l'agent Shield lui-même, périssent durant l'assaut.

DÉNOUEMENT INATTENDU :

Une fois le combat terminé, les survivants blessés sont envoyés directement à l'hôpital, Reeder prenant les frais entièrement à sa charge. Avant de partir, cette dernière payera un supplément pour avoir saccagé sa chambre et abimé l'hôtel durant le combat avec les Exécuteurs. Elle laissera également sa carte d'affaire aux Personnages, disant qu'ils n'hésitent pas à l'appeler s'ils ont besoin d'un service, insistant bien sur le mot « **un** ». Elle dira également que la solution à leur problème est sous leurs yeux depuis le début en regardant la boutique Dr. John. Puis elle grimpera dans sa voiture et repartira pour New York. Une fois partie, si les Personnages questionne le Dr. John sur les propos de Reeder, il leur dira simplement **« Je n'ai pas été tout à fait honnête avec vous, il va falloir que je vous montre quelque chose... »** puis les invitera à les suivre dans le sous-sol de sa boutique où ils retrouveront Lionel assis en tailleur sur le sol en train de lire un vieux livre. Il sourira aux Personnages et dira simplement : **« Salut les amis, je crois que je vous dois quelques explications... »**. Je vous conseille d'arrêter la partie à ce moment précis, afin de laisser vos Joueurs sur un moment de suspens maximum.

Les Figurants

Elliott Traylor



HISTORIQUE :

Traylor est le Lictor le plus influent de La ville. Il sert Geburah fidèlement et dirige une vingtaine d'autres Lictors infiltrés dans tous les rouages du système judiciaire de l'Etat de Louisiane.

En 1993, c'est lui qui a dirigé l'enquête sur l'incendie de l'orphelinat Saint-James et a étouffé l'affaire. Depuis il est devenu le procureur général de la ville de La Nouvelle Orléans. Il a monté une organisation appelée La Nouvelle Inquisition, visant à juger de manière sommaire et expéditive et surtout à punir toutes les personnes coupables et cela quelque soit le degré de leur crime.

PERSONNALITÉ :

Pour lui, vous êtes coupable jusqu'à ce que votre innocence soit prouvée. C'est une créature cruelle qui déteste les humains. Il commence à avoir de plus en plus de doutes sur la loyauté de sa plus proche collaboratrice, Natalia Valenko. Il fera tout pour qu'une personne écope d'une peine maximum, quitte à fabriquer des preuves ou manipuler un jury.

APPARENCE :

Traylor possède l'apparence d'un homme approchant la cinquantaine, plutôt en forme, les cheveux légèrement grisonnant. Il affiche en permanence un petit sourire hypocrite.

INDICATIONS POUR LE MENEUR DE JEU :

Soyez fourbe. Faites tous ce qui est en votre pouvoir pour obtenir le verdict le plus défavorable pour l'accusé. Ne passez jamais de marché.

ELLIOTT TRAYLOR			
FOR	45	EGO	31
CON	45	CHA	21
AGL	30	PER	31
APP	12 (3)	EDU	42

MOD. AU JET DE TERREUR : +0

AGE APPARENT : 48 ans

TAILLE : 1m85 (2m50)

POIDS : 90 kg (450 kg)

SENS : aiguisés, notamment l'odorat. Perçoit les infrarouges et les ultraviolets

COMMUNICATION : parle toutes les langues humaines et 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 2BM avant d'être détruit

END : 255

FACULTÉS : Voix dominatrice, Télépathie, Télékinésie (100 kg/ 10m/S), Invulnérabilité au feu

TALENTS : Athlétisme 30, Discrétion 30, Escalade 30, Natation 30, Rechercher 30, Vigilance 25

COMPÉTENCES GÉNÉRALES : Conduire 40, Filature 15, Interroger (torture) 40

CONNAISSANCES : Bureaucratie 30, Localité (La Nouvelle Orléans) 40, Rédaction 40, Secrets locaux (La Nouvelle Orléans) 40

CONNAISSANCES

ACADÉMIQUES :

Criminologie 50, Droit 50

COMPÉTENCES DE COMBAT : Armes à feu 40 Armes lourdes 20, Corps à corps 40

CONNAISSANCES OCCULTES : Voie 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 : La Nouvelle Orléans

Natalia Valenko



HISTORIQUE :

Natalia Valenko est au service d'Elliott Traylor depuis très longtemps. C'est un Lictor habile et très intelligent qui, par le billet du chantage et de la manipulation, a réussi à s'infiltrer dans les plus hautes

sphères du système judiciaire américain. Lorsque Traylor et ses Lictors ont fait main basse sur l'Etat de Louisiane, il lui a demandé de rejoindre la Nouvelle Inquisition. Elle s'occupe en particulier de l'aspect financier de l'organisation.

Elle ne veut pourtant qu'une seule chose ; prendre la place de Traylor et faire du système juridique américain une véritable inquisition médiévale où les juges seraient des êtres tous puissants et où les accusés seraient punis avec une sévérité démesurée.

Elle surveille étroitement Vanessa Marks et connaît sa véritable nature mais n'en a rien dit à son supérieur. Elle pense se servir d'elle afin de prendre la place de Traylor et l'éliminer pour de bon.

PERSONNALITÉ :

Calculatrice et opportuniste. Natalia est un Lictueur subalterne qui en a assez de jouer les seconds couteaux et ne rêve que de prendre la place de Traylor à la tête de La Nouvelle Inquisition.

APPARENCE :

Sous sa forme humaine, Natalia possède l'apparence d'une très belle femme d'Europe de l'Est ; grande, belle et mince, elle a les yeux bleus et est dotée d'un sourire ravageur. C'est par contre un Lictueur particulièrement laid.

INDICATIONS POUR LE MENEUR DE JEU :

Fleurez avec votre interlocuteur et n'hésitez pas à être tactile. Usez de ronds de jambes et de battements de silles pour arriver à vos fins. Si cela ne suffit pas, soyez plus « directe ».

NATALIA VALENKO			
FOR	38	EGO	35
CON	33	CHA	20
AGL	34	PER	30
APP	25 (2)	EDU	35

MOD. AU JET DE TERREUR : +0

AGE APPARENT : 25 ans

TAILLE : 1m77 (2m35)

POIDS : 56 kg (450 kg)

SENS : aiguisés, notamment l'odorat. Perçoit les infrarouges et les ultraviolets

COMMUNICATION : parle toutes les langues humaines et Télépathie

ACTIONS : 5

BONUS D'INITIATIVE : +22

BONUS AUX DOMMAGES : +8

CAPACITÉ DE MOUVEMENT : 17m/ Round

RÉSISTANCE AUX BLESSURES :

8BS = 1BL □ □ □ □ □ □ □ □

7BL = 1BG □ □ □ □ □ □ □ □

5BG = 1BM □ □ □ □ □

Peut subir 2BM avant d'être détruite

END : 195

FACULTÉS : Voix dominatrice, Télépathie, Télékinésie (100 kg/ 10m/S), Invulnérabilité au feu

TALENTS : Athlétisme 25, Diplomatie 30, Discrétion 30, Escalade 30, Natation 30, Recherche 30, Séduction 40, Vigilance 30

COMPÉTENCES GÉNÉRALES : Conduire 30, Filature 15, Interroger (torture) 40

CONNAISSANCES : Bureaucratie 40, Comptabilité 40, Rédaction 50, Réseaux de contacts (Hauts fonctionnaires de Louisiane) 30

CONNAISSANCES

Criminologie 30, Droit 40, Economie 40

COMPÉTENCES DE COMBAT : Armes à feu 20, Armes lourdes 20, Corps à corps 30

CONNAISSANCES OCCULTES : Voie de la Passion 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 : La Nouvelle Orléans

Vanessa Marks



HISTORIQUE :

Vanessa Marks est née en 1881 dans une riche famille de Virginie. Elle montre très vite un intérêt particulier pour la justice et entre à l'Université d'Harvard grâce à l'appui financier de sa famille. Malgré la difficulté, elle obtient brillamment son diplôme en droit international en 1914. Elle travaille dans un grand cabinet d'avocats de New York au début des années 20 avant d'être remarquée par Tiphany Reeder, l'Ambassadeur de Tiphareth, en 1925.

Le Lictueur recrute la jeune femme et la forme à devenir l'un de ses agents. Durant son entraînement, Vanessa voit sa santé mentale baisser de plus en plus au vu des connaissances et de pouvoirs qu'elle accumule auprès du Lictueur et se transforma peu à peu en une créature inhumaine. Il lui fallut de nombreuses décennies et énormément de maîtrise afin de retrouver une apparence humaine. En 2005, elle est envoyée par Reeder en missions à La Nouvelle Orléans afin d'espionner Elliott Traylor, un Lictueur de Geburah gagnant de plus en plus d'influence en Louisiane.

Depuis elle travaille d'arrache-pied afin de recueillir le plus d'informations possibles sur les activités de Traylor. Elle a récemment découvert une importante opération et a tout de suite prévenu Tiphany Reeder de sa découverte.

PERSONNALITÉ :

Distante et froide. C'est une véritable fanatique entièrement dévouée à Tiphareth.

APPARENCE :

Vanessa est une femme dans la quarantaine, mince et attirante. Elle porte des lunettes de vue qui lui donne un regard à la fois sévère et sérieux. Lorsqu'elle est sujette à une trop forte émotion, son apparence change ; son corps et son visage se tordent, sa peau prend une teinte marron, sa mâchoire se déboîte et laisse apparaître des crocs.

INDICATIONS POUR LE MENEUR DE JEU :

Restez distante. Contrôlez systématiquement vos émotions. Faites votre travail avec professionnalisme.

VANESSA MARKS			
FOR	17	EGO	17
CON	18	CHA	13
AGL	21	PER	15
APP	14 (3)	EDU	24

MOD. AU JET DE TERREUR : +5

AGE : 127 ans (en paraît 37)

TAILLE : 1m68

POIDS : 56 kg

SENS : normaux

COMMUNICATION : orale et Télépathie

ACTIONS : 4

BONUS D'INITIATIVE : +9

BONUS AUX DOMMAGES : +4

CAPACITÉ DE MOUVEMENT : 11m/ Round

RÉSISTANCE AUX BLESSURES :

5BS = 1BL □ □ □ □ □

4BL = 1BG □ □ □ □

3BG = 1BM □ □ □

END : 120

SOMBRES SECRETS : connaissances interdites (connait l'existence des Licateurs)

EQUILIBRE MENTAL : -65

FAIBLESSES : Cynique, Fanatique, Hostilité des animaux, Manipulatrice, Paranoïaque, Vaniteuse

RESTRICTIONS : Apparence inhumaine, Changement de forme intempestive, Contrôlée par une puissance extérieure (Tiphareth)

FACULTÉS : Armes naturelles (Crocs), Jeunesse éternelle, Sens accrus, Télépathie

AVANTAGES : But supérieur (briser l'Illusion), Sens de la magie

TALENTS : Athlétisme 15, Comédie 14, Diplomatie 16, Discrétion 12, Recherche 15, Séduction 14, Vigilance 13

COMPÉTENCES GÉNÉRALES : Interroger 16

CONNAISSANCES : Affaires 17, Allemand 20, Bureaucratie 21, Comptabilité 18, Réseaux de contacts (Police 15, Hauts fonctionnaires de La Nouvelle Orléans 13)

CONNAISSANCES ACADÉMIQUES : Droit 21

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

CONNAISSANCES OCCULTES : Voie de la Folie 20 (tous les sorts dont le niveau de connaissance est inférieur à 17)

ART TÉNÉBREUX : 15

ARMEMENT : Glock 17 (+0)/ Crocs (-5)

DOMICILE : La Nouvelle Orléans

Tiphany Reeder



HISTORIQUE :

Tiphany Reeder est l'Ambassadeur de Tiphareth en Amérique du Nord. Tous les Licateurs du monde connaissent son visage et sa réputation.

Elle possède un vaste réseau de contacts particulièrement bien élaboré et

dirige personnellement des milliers d'agents à travers tout le pays, mais travaille surtout dans tous les domaines touchant de près ou de loin à l'art.

Elle entreprend de vastes manipulations pour aider l'Archonte rebelle Malkuth qu'elle soutient ouvertement afin briser le Voile de l'Illusion. Récemment, elle a été prévenue par l'un de ses agents infiltrés dans une organisation dirigée par un puissant Licateur de Geburah, que quelque chose de louche se passait à La Nouvelle Orléans. Elle a aussitôt pris l'avion pour se rendre sur place.

PERSONNALITÉ :

Reeder est une maîtresse dans l'art de la manipulation et peut sans aucun mal obtenir tout ce qu'elle désire de n'importe quel être humain.

Elle adore par-dessus tout jouer avec les sentiments des personnes qui l'entoure, mais prend un grand soin à entretenir des très bonnes relations avec ses nombreux contacts et de ne pas ruiner ses relations avec des personnes importantes.

Elle prend un certain plaisir à monter des groupes les uns contre les autres. Il est très difficile de discerner ses véritables motivations, si tant est qu'il y en ait.

APPARENCE :

Elle est une ravissante jeune femme de 25 ans d'une beauté époustouflante, elle possède cette apparence depuis les années 20. Elle est petite et mince. Elle porte des cheveux longs bruns très sombres ainsi que des yeux noirs très sombres.

Elle porte dans tout le dos un somptueux tatouage représentant une toile d'araignée en trois dimensions devant un arc-en-ciel. Si l'on regarde attentivement, on peut voir le tatouage bouger.

INDICATIONS POUR LE MENEUR DE JEU :

Soyez à la fois manipulatrice et séductrice. Amusez-vous avec vos interlocuteurs et amenez-les de manière subtile à faire ce que vous attendez d'eux. N'utilisez la violence qu'en ultime recours.

TIPHANY REEDER			
FOR	40	EGO	30
CON	30	CHA	60
AGL	30	PER	30
APP	40 (4)	EDU	40

MOD. AU JET DE TERREUR : +0

AGE APPARENT : 25 ans

TAILLE : 1m60 (2m25)

POIDS : 55 kg (450 kg)

SENS : aiguisés, notamment l'odorat. Perçoit les infrarouges et les ultraviolets

COMMUNICATION : parle toutes les langues humaines et Télépathie

ACTIONS : 5

BONUS D'INITIATIVE : +18

BONUS AUX DOMMAGES : +8 (+12)*

CAPACITÉ DE MOUVEMENT : 15m/ Round

RÉSISTANCE AUX BLESSURES :

7BS = 1BL □ □ □ □ □ □ □

6BL = 1BG □ □ □ □ □ □

4BG = 1BM □ □ □ □

Peut subir 2BM avant d'être détruite

END : 180

FACULTÉS : Voix dominatrice, Télépathie,

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

TALENTS : Athlétisme 30, Comédie 40,

Diplomatie 50, Discrétion 30, Natation 30,

Rechercher 30, Séduction 60, Vigilance 25

COMPÉTENCES GÉNÉRALES : Chanter 40,

Cuisiner 40, Citoyen du monde 40, Danser 40,

Estimation 40

CONNAISSANCES : Artisanat (tous) 40, Arts

plastiques 70, Etiquette 40, Musique (tous les

instruments) 40, Poisons et drogues 40, Réseaux de

contacts (tous) 50

CONNAISSANCES ACADÉMIQUES : Histoire

de l'art 50

COMPÉTENCES DE COMBAT : Armes à feu 30

Corps à corps 40, Karaté * (Blocages 28, Combat

avec armes 20, Coups de pied 25, Coups de poing

30, Feintes 25)

CONNAISSANCES OCCULTES : toutes les

Voies magiques 40 (connaît tous les sorts dont le

niveau de connaissance est inférieur à 30)

ART TÉNÉBREUX : 50

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

PROTECTION NATURELLE : 2 points

DOMICILE : Hôtel Balmont, La Nouvelle Orléans

Agent Don Shield



HISTORIQUE :

Donald Shield est né à Dallas au Texas en 1965 au sein d'une famille moyenne.

Très jeune, il démontre des aptitudes intellectuelles très développées, ce qui lui permet de connaître un parcours scolaire sans

tâches ainsi qu'une bourse universitaire. Il entre à l'Université d'Harvard en 1984 et passe brillamment ses études de droit.

Durant sa dernière année, il met à jour un trafic de drogue au sein du campus et se découvre des talents d'enquêteur insoupçonnés. Son diplôme de droit en poche, il intègre ensuite l'académie du FBI à Quantico et devient expert criminologue. Il intègre la cellule spéciale des criminologues du FBI en 1992 et est promis à une carrière très prometteuse. Tout s'arrête pour lui en 2003, lors de la traque d'un tueur en série qui hantait les rues d'une petite bourgade du Texas. Il se trompe dans son profile et le tueur n'est jamais arrêté. Tenu pour responsable de l'échec de l'enquête, il est muté au service des personnes disparus.

Depuis, il fait tout pour redorer son blason et réintégré la cellule des crimes psychologiques.

PERSONNALITÉ :

Don est une personne intuitive et méthodique qui reste toujours hanté par l'affaire de 2003.

APPARENCE :

C'est un homme d'une quarantaine d'années aux cheveux bruns et au visage allongé.

INDICATIONS POUR LE MENEUR DE JEU :

Restez silencieux, ne parlez que si vous avez quelque chose d'important à dire.

AGENT DON SHIELD			
FOR	13	EGO	16
CON	14	CHA	15
AGL	14	PER	13
APP	12	EDU	18

AGE : 43 ans

TAILLE : 1m78

POIDS : 80 kg

SENS : normaux

COMMUNICATION : orale

ACTIONS : 2

BONUS D'INITIATIVE : +2

BONUS AUX DOMMAGES : +2

CAPACITÉ DE MOUVEMENT : 7m/ Round

RÉSISTANCE AUX BLESSURES :

4BS = 1BL □ □ □ □

3BL = 1BG □ □ □

3BG = 1BM □ □ □

END : 100

EQUILIBRE MENTAL : +0

FAIBLESSES : Mauvaise réputation

AVANTAGES : But supérieur, Honnête

TALENTS : Athlétisme 13, Diplomatie 15,
Discrétion 13, Rechercher 14, Vigilance 14

COMPÉTENCES GÉNÉRALES : Conduire 14,
Filature 13, Interroger 16, Psychologie 16

CONNAISSANCES : Bureaucratie 12,
Comptabilité 12, Informatique 13, Réseaux de
contacts (FBI) 15

CONNAISSANCES ACADÉMIQUES :
Criminologie 17, Droit 15

COMPÉTENCES DE COMBAT : Armes à feu 15,
Corps à corps 12

ARMEMENT : SIG Sauer P228 (+1)

DOMICILE : La Nouvelle Orléans

Exécuteurs



HISTORIQUE :

Les Ambassadeurs de Geburah n'accordent aucune confiance aux « amateurs » humains et préfèrent faire appel aux Exécuteurs, des créatures qui ont été conçus dans les profondeurs du Palais après des millénaires de manipulations

génétiques. Ils infligent toutes sortes de tortures avec une compétence et une conscience professionnelle sans faille. Ils ne sont responsables que devant les serviteurs de Geburah.

Traylor utilisent les Exécuteurs afin de capturer des humains pour qu'ils soient jugés devant la Cour de Justice de La Nouvelle Inquisition puis exécutés.

PERSONNALITÉ :

Les Exécuteurs sont totalement dénués de sentiments. Ils ne réagissent ni à la peur ni à la souffrance de leur victime. Ils font uniquement leur travail.

APPARENCE :

Ce sont des humanoïdes fait d'os et de cartilages, ils sont totalement dépourvus de chair. Ils sont noirs avec des reflets rougeâtres, et portent des suaires souillés du sang et des entrailles de leurs victimes. Ils ne possèdent ni yeux ni bouches, mais leurs oreilles et leurs narines peuvent se fermer à volonté.

INDICATIONS POUR LE MENEUR DE JEU :

Fermez les yeux et prenez un visage impassible. Déplacez-vous de façon mécanique et ne réagissez pas à ce que peuvent dire les Personnages.

EXÉCUTEURS

FOR	31	EGO	6
CON	26	CHA	3
AGL	26	PER	26
APP	3	EDU	3

MOD. AU JET DE TERREUR : +5

TAILLE : 2m

POIDS : 120 kg

SENS : ouïe et odorat excellents. Les Exécuteurs n'ont aucune vision, ils s'orientent grâce à une sorte d'organe radar

COMMUNICATION : comprennent le langage humain. Peuvent communiquer par signes

ACTIONS : 4

BONUS D'INITIATIVE : +14

BONUS AUX DOMMAGES : +7 (+10)*

CAPACITÉ DE MOUVEMENT : 13m/ Round

RÉSISTANCE AUX BLESSURES :

7BS = 1BL □ □ □ □ □ □ □

6BL = 1BG □ □ □ □ □ □

4BG = 1BM □ □ □ □

END : 160

TALENTS : Athlétisme 28, Discrétion 25,
Rechercher 15, Vigilance 15

COMPÉTENCES GÉNÉRALES : Interroger
(torture) 20, Langage des signes 15, Techniques
d'exécution 30

COMPÉTENCES DE COMBAT : Armes à feu 15,
Corps à corps 20, Escrime* (Coups d'estoc 20,
Coups tranchant 20, Feintes 18, Parades 20)

ARMEMENT : Griffes (-7)/ Barres à mine (-8)/
Couteaux (-4)/ Glaives (-3)/ Haches (-3)/ Beretta
92F (+0)/ H&K MP5 (+0)/ SPAS-12 (+2)/ Masses
(-6)/ Matraques (-12)

PROTECTION NATURELLE : 5 points

DOMICILE : La Nouvelle Orléans

Serfs



HISTORIQUE :

Les Serfs sont les plus loyaux et les plus fidèles serviteurs des Licateurs. Ils ont été créés par les Archontes dans ce but.

PERSONNALITÉ :

Les Serfs n'ont aucun instinct de préservation. Ils font tout ce que les Licateurs leurs

ordonnent de faire. Leur vie est vouée à la servitude.

APPARENCE :

Ils ressemblent à des hommes au visage commun avec des lunettes noirs et des costumes gris. Ils forment les agents de sécurité du Palais de justice

de La Nouvelle Orléans ainsi que les gardes du corps du procureur Traylor.

Sous leur véritable forme ils sont petits et décharnés, avec une peau jaunâtre et de grands yeux recouverts d'une membrane jaune.

INDICATIONS POUR LE MENEUR DE JEU :

Comportez-vous tel un serviteur obéissant, baissez la tête et donnez des réponses monosyllabiques.

SERFS			
FOR	21	EGO	6
CON	21	CHA	16
AGL	16	PER	16
APP	10 (3)	EDU	-

MOD. AU JET DE TERREUR : +10

TAILLE : 1m80 (1m50)

POIDS : 60 kg

SENS : voient parfaitement dans l'obscurité

COMMUNICATION : parlent toutes les langues humaines

ACTIONS : 3

BONUS D'INITIATIVE : +4

BONUS AUX DOMMAGES : +5

CAPACITÉ DE MOUVEMENT : 8m/ Round

RÉSISTANCE AUX BLESSURES :

6BS = 1BL □ □ □ □ □ □

5BL = 1BG □ □ □ □ □ □

3BG = 1BM □ □ □

END : 135

TALENTS : Athlétisme 18, Discrétion 16, Escalade 18, Lancer 18, Rechercher 11, Vigilance 16

COMPÉTENCES DE COMBAT : Armes à feu 12, Corps à corps 18

ART TÉNÉBREUX : 5

ARMEMENT : Griffes (-7)/ Beretta 92F (+0)/ H&K MP5 (+0)/ SPAS-12 (+2)

DOMICILE : La Nouvelle Orléans

Chevaliers de la Lumière



HISTORIQUE :

Les Chevaliers de la Lumière constituent une armée privée que les Lictors ont assemblée à partir du Paradis

Perdu. Les Lictors se servent d'eux afin de punir les humains ou encore surveiller les personnalités suspectes qui se trouvent à l'intérieur de leurs organisations.

Ce sont tous de redoutables combattants. Ils étaient à l'origine les Anges guerriers du Paradis.

Tiphany Reeder utilise trois de ces créatures comme gardes du corps lorsqu'elle est en déplacement.

PERSONNALITÉ :

Les Chevaliers de la Lumière sont des êtres loyaux, au cœur pur, avides de combat. Ils se battent pour des causes qu'ils estiment justes et n'ont pas conscience des erreurs qu'ils peuvent commettre. Ils luttent pour préserver l'Illusion et préparer le retour du Démiurge.

APPARENCE :

Ce sont des Anges des ténèbres à la peau flamboyante et aux ailes immaculées. Ils portent généralement avec eux une grande épée et un bouclier en argent massif. Ils sont soit torse nu, soit habillés dans d'amples tuniques bleues ou blanches.

INDICATIONS POUR LE MENEUR DE JEU :

Prenez une attitude arrogante, parlez d'une voix puissante et claire. Usez de nombreuses phrases creuses relatives au Bien et au Mal.

CHEVALIERS DE LA LUMIÈRE			
FOR	21	EGO	11
CON	21	CHA	11
AGL	21	PER	21
APP	21	EDU	-

MOD. AU JET DE TERREUR : +10

TAILLE : 1m80

POIDS : 90 kg

SENS : plus fins que ceux d'un être humain à l'exception d'une très faible vision dans l'obscurité

COMMUNICATION : parlent toutes les langues humaines

ACTIONS : 4

BONUS D'INITIATIVE : +9

BONUS AUX DOMMAGES : +5 (+8)*

CAPACITÉ DE MOUVEMENT : 11m/ Round

RÉSISTANCE AUX BLESSURES :

6BS = 1BL □ □ □ □ □ □

5BL = 1BG □ □ □ □ □ □

3BG = 1BM □ □ □

END : 135

TALENTS : Athlétisme 20, Discrétion 16, Rechercher 18, Vigilance 18

CONNAISSANCES : Premiers soins 15

COMPÉTENCES DE COMBAT : Armes à feu 16, Corps à corps 18, Escrime* (Coups d'estoc 20, Coups tranchant 20, Feintes 18, Parades 20)

ARMEMENT : Griffes (-7)/ Epée longue (-1)

PROTECTION : bouclier en argent (il s'agit d'un écu indestructible qui protège entièrement le Chevalier s'il réussit un jet de Corps à corps)

DOMICILE : La Nouvelle Orléans

Le Juge



HISTORIQUE :

Il s'agit du véritable dirigeant de La Nouvelle Inquisition. Ce Licteur n'est connu que sous le nom de « Juge ».

Tout ce que Traylor sait de lui c'est qu'il servait autrefois l'Archonte Hod avant sa disparition. Il a aujourd'hui rejoint les rangs des serviteurs de l'Archonte Geburah.

Dans les années 50,

il profita du climat raciste des Etats du sud pour monter La Nouvelle Inquisition dans le but de « rendre la justice ».

Il remit la Nouvelle Inquisition en place juste après « *Katrina* », quand le taux de criminalité atteignit des sommets et demanda à Traylor de devenir son « homme de paille » à la tête de l'organisation. Seul Traylor connaît le véritable rôle du Juge.

Il ne quitte jamais La Cour de Justice aménagée sous l'entrepôt de la société « *Thémis* » dans le secteur industriel de la ville et est constamment entouré d'un Jury composé de 12 Serfs entièrement voués à sa cause.

PERSONNALITÉ :

Le Juge, comme la plus grande majorité des Lictes, déteste les humains. C'est un être impitoyable ; il condamne aux pires sentences les plus insignifiants des crimes. Sa cruauté n'a d'égale que son arrogance.

APPARENCE :

Il est habillé d'un ample manteau noir et d'une perruque blanche. Le Juge possède l'apparence d'un homme bouffi et massif. Il reprend toujours sa forme de Lictes lorsqu'il annonce sa sentence. Ce qui a pour effet de terroriser les condamnés.

INDICATIONS POUR LE MENEUR DE JEU :

Parlez fort d'une voix grave et lourde. Prenez un air suffisant et cruel lorsque vous vous adressez aux autres et quand vous rendez votre verdict.

MOD. AU JET DE TERREUR : +0

TAILLE : 1m95 (2m50)

POIDS : 450 kg

SENS : aiguisés, notamment l'odorat. Perçoit les infrarouges et les ultraviolets

COMMUNICATION : parle toutes les langues humaines et Télépathie

ACTIONS : 5

BONUS D'INITIATIVE : +20

BONUS AUX DOMMAGES : +10

CAPACITÉ DE MOUVEMENT : 15m/ Round

RÉSISTANCE AUX BLESSURES :

11BS = 1BL □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

10BL = 1BG □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

8BG = 1BM □ □ □ □ □ □ □ □ □

Peut subir 2BM avant d'être détruit

END : 280

FACULTÉS : Voix dominatrice, Télépathie, Télékinésie (100 kg/ 10m/S), Invulnérabilité au feu

TALENTS : Athlétisme 50, Discrétion 30, Escalade 40, Natation 40, Rechercher 30, Vigilance 40

COMPÉTENCES GÉNÉRALES : Interroger (torture) 50, Psychologie 40

CONNAISSANCES : Bureaucratie 50, Localité (La Nouvelle Orléans) 40, Rédaction 40, Secrets locaux (La Nouvelle Orléans) 40

CONNAISSANCES ACADÉMIQUES : Droit 100

COMPÉTENCES DE COMBAT : Armes à feu 30 Armes lourdes 20, Corps à corps 50

CONNAISSANCES OCCULTES : Voie de la Folie 50 (connaît tous les sorts dont le niveau de connaissance est inférieur à 40)

ART TÉNÉBREUX : 40

ARMEMENT : Griffes (-7)/ Crocs (-5)/ Marteau de justice (-6)

PROTECTION NATURELLE : 2 points

DOMICILE : La Cour de Justice de La Nouvelle Inquisition



LE JUGE			
FOR	50	EGO	30
CON	50	CHA	15
AGL	32	PER	25
APP	9 (3)	EDU	45



Le Dernier Seau

*C*a aurait dû être une journée ordinaire. Dehors, les coups de feu et les cris redoublaient d'intensité. Dans son bureau, le shérif Dooghan ne quittait pas son verre des yeux, presque étrangé à la folie qui gagnait la ville.

La porte de son bureau s'ouvrit brusquement, c'était ses adjoints, Liz Hernandez et Terence Norton, tous deux armés et affolés. Liz tenait un fusil à pompe encore fumant entre ses mains tremblantes, Terence avait également du mal à masquer son inquiétude. Le shérif regarda ses deux adjoints, la peur pouvait se lire facilement dans leurs regards. Puis il se tourna à nouveau vers son verre vide, ce verre qu'il s'était juré de ne plus remplir. Dooghan prit alors sa décision. Il se leva et sortit son revolver, ses deux adjoints lui emboîtaient le pas.

A l'extérieur les cris s'étaient transformés en un grognement lugubre. Il vérifia ses munitions et se saisit de la poignée de la porte. Quoi qu'il puisse y avoir à l'extérieur, il était prêt à l'affronter.
« C'était une mauvaise journée pour arrêter de boire... » Pensa-t-il en ouvra la porte.

PREMIERE PARTIE

LE CONTEXTE :

Pendant que les Personnages étaient occupés avec les disparitions, Jonas Cartwright est revenu en ville. Il a réussi à briser deux nouveaux sceaux, il ne lui en reste plus qu'un à briser avant de libérer son seigneur et maître, le Razide Vahasagis.

Il est revenu afin de préparer une importante cérémonie pour les nombreux notables de la ville faisant partis de sa secte et ne se doute pas un seul instant que son fils adoptif est vivant. Comme tout le monde, il a appris par les journaux la mort de Johnny Grillo et Joey Srenci. Il semblerait que, d'après la presse **« le procureur Traylor dirigeait une organisation qui s'était fixé comme but de rendre une justice aussi expéditive que sommaire. Tous les membres de cette organisation ont été soit arrêté soit abattus par le FBI et la police de La Nouvelle Orléans »**. Mlle Reeder a fait ce qu'il fallait pour étouffer l'histoire et laisser tout le crédit aux forces de l'ordre, les Personnages ne sont même pas mentionnés.

Jonas Cartwright va se montrer des plus rotor avec les Personnages, cherchant à savoir ce qu'ils savent et finira par découvrir que son fils adoptif est toujours vivant et enverra ses hommes le chercher. Les Personnages devront faire alliance avec une puissante prêtresse vaudou afin de sauver leur ami.

Retrouvailles

Les Personnages sont dans le sous-sol de la boutique du Dr. John. Face à eux se trouve Lionel, assis en tailleur, absorbé par la lecture d'un texte qui semble ancien. Il se lèvera aussitôt qu'il apercevra les Personnages.

Ces derniers devraient être sous le choc, demandez-leur, pour la forme, d'effectuer un jet d'EGO avec un modificateur de +5, en cas d'échec, ils se sentiront mal à l'aise, voir pour les moins chanceux, s'évanouiront. Il se peut également que les Personnages prennent mal le fait que Lionel soit vivant et leur ait caché ce fait durant si longtemps. Lionel demandera aux Personnages de garder leur calme et expliquera qu'il n'avait pas le choix. Bakara était à ses trousses et il lui fallait du temps afin de finir de traduire les manuscrits de Sami Saint-Pierre. Il expliquera également que c'est lui qui leur avait envoyé ces différents rêves afin de les pousser à se rappeler la tragique nuit de 1993 et à affronter Samijina.

Il leur révélera également la véritable nature de son père adoptif en leur racontant la véritable histoire de la malédiction des Cartwright.

Les secrets de la famille Cartwright

Lionel demandera aux Personnages de s'asseoir et de l'écouter. Il va leur parler de la véritable histoire des Cartwright, telle qu'il l'a lu dans le journal de Roland.

IL ÉTAIT UNE FOIS... :

En 1788 à Anneville, Wilson Cartwright fonda dans le plus grand secret la secte des **« Fils de Vahasagis »**, un culte dédié à une antique créature issue des Enfers. Wilson gagna énormément de connaissances et de pouvoir auprès du démon, qui ne demandait en retour qu'adoration et sacrifice humain. Wilson converti un bon nombre de ses amis proches, faisant tous partis de la grande bourgeoisie de Louisiane.

À la mort de Wilson en 1801, son fils Roland pris sa place à la tête de la secte et pour prouver sa dévotion, il offrit au démon les âmes des membres de sa propre famille. En retour, Vahasagis lui apprit un rituel lui permettant de transférer son esprit dans le corps de son premier né mâle et ainsi de vivre éternellement. Ce qu'il fit, il se maria et eut un fils, Sherman en 1808. Lorsque son héritier atteint l'âge de trente ans, il accomplit le rituel et transféra son âme dans le corps de son fils puis cacha son corps dans le très fond de son sanctuaire. Les années passent et la secte grandit, Vahasagis demandant de plus en plus de sacrifice. De nombreux esclaves sont ainsi donnés en pâture aux appétits insatiables de la créature. Sherman se maria à son tour et a un fils en 1838 qu'il nomme William.

En 1865, une rébellion éclate au sein des esclaves de la famille Cartwright. Mené par Sami Saint-Pierre, un puissant hougan, les esclaves s'introduisent dans la propriété des Cartwright et y mettent le feu. Saint-Pierre descend seul dans le sanctuaire de Roland Cartwright et y enferme le démon à travers sept sceaux durant un rituel éprouvant qui le conduisit à la mort.

Durant l'incendie, une grande partie des sectateurs et tous les membres de la famille Cartwright périrent à l'exception de Sherman et de William. Ils s'enfuirent tous deux à La Nouvelle Orléans.

Une fois à La Nouvelle Orléans, Sherman pousse son fils à trouver une épouse afin d'assurer la descendance de la famille et d'assurer surtout un nouveau

vaisseau pour l'âme pervertie de Roland. Il se marie et a deux fils, Rupert en 1866 et Horace en 1868. Il finit par prendre possession du corps de William en 1868. Durant toute sa vie, William chercha un moyen de briser le sort qui retenait son seigneur captif et se mit à étudier toutes les informations

qu'il a pu rassembler sur le vaudou et le rituel de Sami Saint-Pierre. Grâce à ses affaires immobilières fructueuses, il entreprit de reconstruire son sanctuaire et de remonter sa secte en attirant à lui de nouveaux adeptes, des notables et des hommes d'affaires de La Nouvelle Orléans. Sous les traits de Rupert, Roland fait fructifier la fortune familiale en investissant dans de nombreux projets d'urbanismes, faisant de lui un membre clé des notables que pouvaient compter La Nouvelle Orléans. La secte devint très importante au milieu du 20^{ème} siècle, Orson, le fils de Rupert, fait fortune grâce à l'industrie de l'armement et surtout grâce à son consortium pétrolier qu'il créa en 1946. Après avoir possédé le corps de son héritier, Edmond, en 1948, Roland rejoint les rangs du Ku Klux Klan et, sous les traits d'Edmond Cartwright, devient le Grand Dragon du Klan des années 50 à 70.

En 1978, alors que Roland possède le corps de Jonas, le fils aîné d'Edmond, il s'aperçoit avec horreur que ce nouveau vaisseau est stérile et qu'il ne pourra pas avoir de descendance. Durant une vingtaine d'années, il continua à faire fortune grâce à la guerre et à sa compagnie pétrolière.

En 1995, la femme de Jonas découvre son secret et il est obligé de la tuer. Il fait passer sa mort pour un accident et cherche le meilleur candidat afin de devenir son prochain vaisseau. Il jette son dévolu sur Lionel Andrews, un jeune orphelin, qui possède

des grandes prédispositions à la magie. Il l'adopte et en fait son héritier. En 2005, Lionel découvre la véritable identité de Jonas ainsi que ses véritables

motivations en lisant son journal. Lionel chercha alors tous les renseignements qu'il put sur Sami Saint-Pierre et son rituel afin d'empêcher son père adoptif de libérer Vahasagis et surtout l'empêcher de s'incarner en lui afin qu'il vive 30 années de plus.

Après ces troublantes révélations, Lionel marquera

une pause. Puis parlera de Sami Saint-Pierre.

SAMI SAINT-PIERRE :

Sa famille est originaire d'Haïti, ses grands-parents et ses parents étaient des esclaves qui travaillaient dans les champs de cotons de la famille Cartwright. On ne connaît pas l'identité de celui qui a initié Saint-Pierre au vaudou, certains prétendent qu'il s'agissait des Loas eux-mêmes. Il est devenu en l'espace de quelques années un hougan très puissant et très respecté au sein de la communauté des esclaves. Voyant que ses compagnons disparaissent les uns après les autres, il découvrit l'existence des « **Fils de Vahasagis** » et chercha un moyen pour stopper les agissements du démon avant que tous les esclaves ne soient sacrifiés à sa gloire. Il consulta alors les Loas et mit au point un rituel capable d'emprisonner la créature. Il passa à l'action durant l'année 1865 et prit la tête de la révolte des esclaves et fit brûler la demeure des Cartwright puis se rendit seul dans le sanctuaire et emprisonna Vahasagis à travers sept sceaux. Une fois le rituel accompli, l'effort et l'énergie déployé eut raison de lui et il mourut. Encore aujourd'hui, personne ne connaît réellement comment accomplir ce rituel, Lionel sait que Jonas est parvenu à briser certains sceaux et le peu d'informations qu'il possède sur le rituel viennent de la bibliothèque de son père adoptif



Le Dr. John s'est servi de son influence et de ses contacts au sein de la communauté vaudou afin d'obtenir plus de renseignements. Il connaît une personne qui serait susceptible de connaître les secrets de Sami Saint-Pierre ; il s'agit de Lady Dominique, la plus puissante et la plus respectée des mambos de La Nouvelle Orléans, mais cette dernière refuse de partager ce secret avec quiconque, jugea le rituel trop puissant et trop dangereux pour être divulgué. Elle tient une boutique à l'Est de la ville sur Pontchartrain avenue. Lionel demande aux Personnages de rentrer à l'hôtel, il doit finir de traduire les textes sur lesquels il était en train de travailler lorsqu'ils sont entrés, il a dû les réécrire de mémoire, les originaux étant dans un coffre qu'il n'a pas eut le temps de mentionner dans son testament. Il leur dira également qu'il va tenter de contacter Lady Dominique afin de la persuader de les aider, ce qui risque d'être difficile.

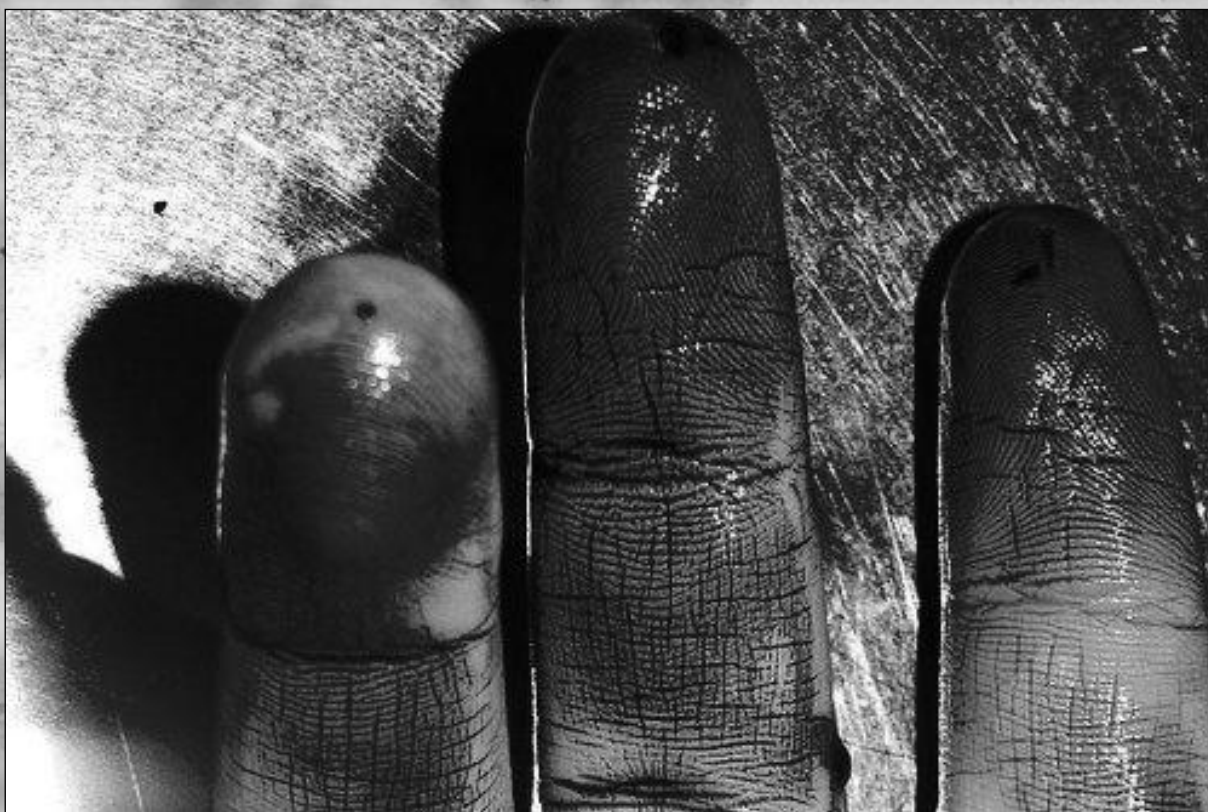
Depuis la lecture du testament de Lionel, les Personnages sont surveillés par les hommes de Cartwright ; ils ont mit le téléphone de l'hôtel sur écoute et possèdent des scanners leurs permettant de tracer les appels des Personnages depuis leurs portables. Ils font des rapports quotidien à Cartwright et lui apprendront qu'ils ont passé pas mal de temps dans la boutique du Dr. John, ce qui intriguera Cartwright et le poussera à envoyer ses hommes questionner le bon docteur lorsque les Personnages seront occupés ailleurs.

L'appel de Brent Spencer

Cartwright fait également surveiller Maître Brent Spencer, le notaire et l'a fait mettre également sur écoute, ce dernier, en effectuant quelques rangements dans ses dossiers, il a trouvé une note faisant mention d'un coffre appartenant à Lionel, qui n'apparaissait pas dans son testament. Après quelques coups de file à la banque, il s'avère que ce coffre est effectivement au nom de Lionel mais que Spencer ignore totalement ce qu'il contient. Il fera part aux Personnages de sa découverte le lendemain matin en les contactant par téléphone. Les hommes de Cartwright seront automatiquement au courant de ce fait et arriveront avant les Personnages, ils régleront la question en assassinant Spencer.

MORBIDE DÉCOUVERTE :

Les Personnages se rendent donc au bureau de Maître Spencer dans Art District. Bizarrement, personne ne répond à l'interphone, la porte finie par être ouverte par un voisin. La porte du bureau de Spencer est entrouverte ; à l'intérieur les Personnages trouveront l'endroit sans-dessus-dessous ainsi que le pauvre Spencer gisant sur son bureau, une balle en pleine tête. Après cette horrible découverte, les Personnages entendront des sirènes de police, ils peuvent décider de partir ou encore de rester et s'expliquer avec la police.



Une fois la police sur place, les agents relèveront les identités des personnes présentes et constateront le décès de Spencer. Ils appelleront alors une équipe médico-légale. Les experts ne trouveront aucune empreinte ni aucun indice, les hommes de Cartwright sont des professionnels et n'ont laissé aucune trace. Si les Personnages disent qu'ils connaissent le Lieutenant Artman, ce dernier pourra alors intervenir et viendra en personne les aider. Il leur demandera alors la raison de leur présence sur la scène de crime.

Ils pourront s'ils le souhaitent partager leurs informations avec Artman à propos du coup de file de Spencer et de l'existence du coffre.

accès. Les Personnages étant les bénéficiaires de son testament, ils pourront l'ouvrir s'ils présentent une preuve à Carl Deladrier, le directeur de la banque.

Si les Personnages préviennent Lionel par téléphone, les hommes de Cartwright le sauront automatiquement et préviendront immédiatement son père adoptif.

Jonas Cartwright agira en conséquence mais attendra le bon moment pour frapper (voir « **Retour de flamme** » page 95).

LE COFFRE :

La banque se situe dans le quartier des affaires, non loin du bureau de Spencer, Lionel pourra leur fournir tous les détails utiles. Il faudra tout de même qu'ils se présentent avec le testament de Lionel afin de pouvoir l'ouvrir.

Si tout ce passe bien, le directeur, Mr. Deladrier, leur permettra d'avoir accès au coffre. Il contient une enveloppe avec différentes pages en anglais ainsi que des photocopies d'anciens textes en créole faisant mention de Sami Saint-Pierre et du rituel appelé « **Les Sept Sceaux de la Destruction** ».

LE RITUEL :

Malheureusement pour Lionel et les Personnages, après une traduction sommaire, ces documents ne détaillent rien de spécifique sur le rituel, rien sur sa préparation ou bien sur les accessoires qu'il demande, juste qu'il servit jadis à emprisonner une puissante créature des Enfers à travers sept sceaux, chaque sceaux représentant les quatre Loas principaux et les trois Guédés.

Le texte détail enfin que l'énergie magique que requière ce rituel est si intense que le mage a de grande chance de mourir.

Les autres pages en anglais sont extraites d'un livre d'Arthur Crane, un collègue de Lionel, professeur en mythologie créole et vaudou à l'Université de Tulane. Les Personnages l'on peut être déjà rencontré lors du premier chapitre de cette campagne.

Les pages font référence aux fondements du culte vaudou tel que nous le connaissons mais rien sur la véritable nature des Loas.

La lecture de ces pages permettra à ceux qui les lisent d'obtenir 2 points dans la compétence **Occultisme** et 1 point dans la connaissance occulte **Vaudou**.

PRÉVENIR LIONEL :

Les Personnages peuvent aller prévenir Lionel de l'existence de ce coffre, ce dernier pourra leur révéler qu'il contient la plupart des recherches qu'il a effectué sur le rituel de Sami Saint-Pierre mais étant considéré comme mort il ne peut plus y avoir



Rencontre avec Lady Dominique

Lionel proposera aux Personnages d'accompagner le Dr. John voir Lady Dominique, avec de la chance, elle acceptera de les rencontrer et de les aider à stopper Cartwright.

« *Voodoo Children Crips* », tout l'Est de la ville est leur territoire, ils chercheront à savoir qui sont les Personnages s'ils les remarquent. Les jeunes en question étaient payés par Rémi Backer et dealaient pour lui avant qu'il ne disparaisse.

Si ils en viennent aux mains, utilisez les caractéristiques des mafieux du chapitre deux se trouvant page 69.



PONTCHARTRAIN AVENUE :

La boutique de Lady Dominique se trouve sur Pontchartrain avenue, à l'Est de la ville, c'est un quartier pauvre et infesté par les gangs. C'est également l'un des quartiers qui a été le plus touché par l'ouragan qui en porte encore les stigmates ; détrités et différents débris jonchent le bitume et les trottoirs. C'est un endroit à forte population afro-américaine et majoritairement superstitieuse. La plupart des habitants verront d'un mauvais œil l'arrivée des Personnages et seront méfiants à leur égard.

Les Personnages pourront également remarquer des jeunes dans la rue, il s'agit de membres du gang des

LA BOUTIQUE DE LADY DOMINIQUE :

Située au rez-de-chaussée d'un petit immeuble résidentiel, la boutique est tenue par Joe Metreaux, il sert d'assistant à Dominique pour les cérémonies. Devant la boutique, les Personnages pourront voir différents paniers avec des offrandes des habitants du quartier afin d'obtenir la protection de la mambo. Lorsque les Personnages entrent, Joe cherchera à leur vendre quelque chose, ce n'est que lorsqu'il apercevra le Dr. John qu'il reprendra son sérieux. Le Dr. John demandera alors humblement s'il peut s'entretenir avec la prêtresse, Joe le fera patienter quelque instant puis entrainera les Personnages et le Dr. John dans l'arrière boutique.

Ils descendront un escalier qui les emmènera dans les profondeurs du bâtiment. Devant une porte rouge, un colosse noir de plus de 2 mètres attend les bras croisés, silencieux, le regard totalement impassible, il s'agit de Moses, le garde du corps de Lady Dominique. Joe lui fera signe et ouvrira la porte pour laisser les Personnages et le Dr. John entrer. Les Personnages pénètrent dans une grande salle circulaire remplie de tentures rouges et bleus et sentant l'encens, derrière une petite table, une

magnifique femme à la peau noire est assise en tailleur. Ses grands yeux regardant les Personnages un à un, comme si elle fouillait le fond de leur âme. Ce court événement est très déstabilisant. Elle posera ensuite son regard sur le Dr. John et s'adressera directement à lui. Elle ne parlera pas aux Personnages et fera comme s'ils n'étaient pas dans la pièce. Lorsqu'il se sera expliqué, elle fera mine de réfléchir et regardera les

Personnages un à un de nouveau de son regard perçant. Puis s'adressera de nouveau au Dr. John : **« Je ne sais pas s'ils sont digne de confiance, tu me demande beaucoup John. Ces pouvoirs ne doivent pas être mit dans n'importe quelles mains. Mais laissons les Loas décider. S'ils approuvent tes amis alors je t'aiderai, en souvenir du bon vieux temps »** fait-elle en souriant.

Elle invitera alors les Personnages présents à s'asseoir autour de la table et demandera au Dr. John de quitter la pièce.



Chevauché fantastique

Pendant que les Personnages s'installent, Lady Dominique s'est levée et est partie chercher une sorte de breuvage qu'elle fait chauffer, la mixture à l'apparence et l'odeur d'un thé très épicé.

Puis elle en servira une tasse à chacun et demandera

à ce qu'ils boivent.

Une fois cela fait, elle demandera à ce qu'ils se tiennent les mains afin de former un cercle.

Demandez à vos Joueurs d'effectuer un jet de CON, s'ils

réussissent leur jet avec une marge de 5, rien ne se passe pour eux, s'ils ratent leur jet ils entreront en transe.

Ils entendront

Dominique psalmodier en créole ; le temps semble s'évaporer et les

Personnages ont

l'impression qu'il suspend

son vol. Ils auront la sensation que la lumière diminue, qu'ils ne sont plus seuls et sentiront une autre présence dans la pièce.

Lady Dominique est en train d'invoquer les Loas. Leur présence et leur puissance sont presque palpables. Demandez à vos Joueurs d'effectuer un jet d'EGO avec une marge minimum de 10, celui qui obtiendra la marge d'échec la plus élevée sera chevauché par les Loa ou alors choisissez le meilleur candidat pour cette expérience.

Si le Personnage est de sexe féminin alors il sera possédé par Erzulie, s'il est de sexe masculin il sera possédé par Leghba.

Pour ceux qui auront réussi leur jet de CON ou d'EGO et qui seront donc immunisé aux effets de la mixture, ils verront les autres Personnages en transe, ils se rouleront sur le sol, les yeux révulsés, comme atteint d'une crise d'épilepsie. Ceux possédés par les Loas seront dans le même état, si ce n'est qu'ils tiendront des propos incohérents et s'exprimeront dans une langue inconnue.

EN COMPAGNIE D'ERZULIE :

Le Personnage ouvrira alors les yeux et se retrouvera dans une sorte de grand jardin, un ciel bleu immense recouvre tout à perte de vue, il n'y a pas âme qui vive. C'est un décor paradisiaque et parfait. Il est assis sous un arbre, une

femme noire enrobée habillée dans une ample robe à pois mais possédant un charisme et une beauté surnaturelle est assise à côté de lui. Inspirez vous de l'Oracle du film « **Matrix** » pour sa description.

Erzulie se retourne alors vers le Personnage : « *Nous sommes dans ce qui fut autrefois l'Eden, là où les Hommes étaient l'égal des dieux et vivaient en harmonie avec les univers, jusqu'à ce que Dieu en décide autrement. Il vous rendit fragiles, superstitieux et surtout mortels.*

Il chargea ses plus puissants serviteurs de façonner le monde que vous connaissez afin de vous cacher la vérité. Cette vérité c'est que vous vivez dans un monde où l'on ne peut s'évader, un monde où vous êtes les prisonniers de la mort et de la matière. Il n'y a plus de Paradis, il n'y a plus de rêves. Il ne tient qu'à vous de vous affranchir de cet état et de retrouver votre divinité perdue.

C'est un chemin long, difficile et presque impossible à atteindre, mais si vous prêtez plus attention aux choses qui vous entourent, si vous

arrivez à vous affranchir de la mort, de la folie, des rêves, du temps et de l'espace alors vous pourrez atteindre l'Eveil ». Elle sourira au Personnage puis reprendra :

« Beaucoup ne sont pas prêts à renier leur croyance, de désapprendre tous ce qu'ils ont appris. Qu'importe si vous ne croyez pas en moi, l'important c'est que moi je crois en vous. Mon temps ici s'achève, il est temps que le votre commence ». Elle embrassera alors le Personnage

sur le front et il sortira de sa transe.

EN COMPAGNIE DE LEGHBA :

Lorsque le Personnage ouvre les yeux, il se retrouve dans un grand hall, sur chaque côté se trouve des portes, des centaines de portes à perte de vue. Il est assis sur un banc, un homme noir enrobée tenant une canne, habillé d'un costume des

années 50 et d'un chapeau de feutre, est assis à côté de lui. Inspirez vous de l'acteur James Earl Jones pour sa description.

Leghba se retournera vers le Personnage : « *La vie est une succession de décisions, chaque décision est une porte menant vers un destin différent. Il n'en a pas toujours été ainsi. Il y a longtemps, lorsque vous étiez semblables aux dieux, vous aviez le pouvoir de vous affranchir du temps et de l'espace, de vous affranchir de la mort et du destin. Il ne tient qu'à vous de choisir votre propre destin, de vous affranchir des entraves et des illusions que les puissants ont mit devant vos yeux afin de masquer la vérité. Beaucoup ne sont pas prêts à cela, beaucoup ne sont pas prêts à renoncer à leur vie. Jadis j'ai fais ce choix, je me suis affranchit des chaînes de l'Illusion. Il est temps pour vous de faire de même et de parcourir le long chemin qui vous conduira à l'Eveil ».*

Leghba touchera alors le front du Personnage et le fera sortir de sa transe.



RÉVEILLE DOULOUREUX :

Les Personnages possédés devront faire un jet d'EGO, s'ils réussissent la possession a été bénéfique et a

totallement ouvert les yeux au Personnage, ils gagnent alors l'avantage

Conscience accrue s'ils ne le possèdent pas déjà ainsi que 3 points dans la connaissance occulte

Vaudou. S'ils ratent, ils deviennent totalement septiques et gagnent la faiblesse

Rationaliste, mais gagnent dans les deux

cas le sombre secret **Expérience occulte.**

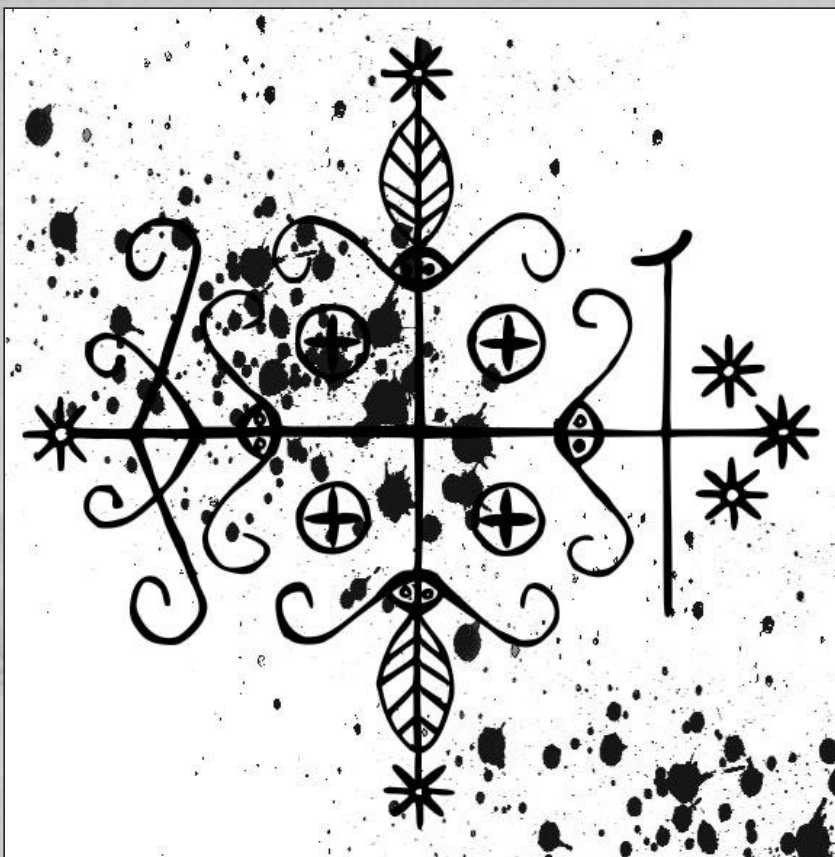
Alors que les Personnages sortent de leur transe dans un flou vaporeux, plusieurs heures se sont écoulées. Dehors il fait nuit. Lady Dominique est présente et demandera alors se qu'ont vécu les Personnages possédés. Après qu'ils se soient expliqués avec Dominique sur ce qu'il s'est passé durant ces quelques heures, cette dernière leur remettra le rituel des « **Sept Sceaux de la Destruction** » et elle dira également que seul une personne très expérimentée en vaudou pourrait accomplir ce rituel. S'ils demandent où est passé le Dr. John, elle leur répondra qu'il est reparti à sa boutique dans le Vieux Carré. Si les Personnages tentent de le contacter ou de contacter Lionel, leurs messages resteront sans réponse. Les hommes de Cartwright sont passés à la boutique du Dr. John et ont trouvé Lionel. Ils ont été surpris par ce dernier quand il est revenu de chez Lady Dominique et a été abattu après avoir été torturé. Les Personnages le retrouveront encore agonisant dans le sous-sol de sa boutique.

LES SEPT SCEAUX DE LA DESTRUCTION :

Sur de vieilles feuilles calligraphiées à la main sont inscrites le rituel qui a permis à Sami Saint-Pierre d'emprisonner le Razide Vahasagis.

Sort : Les Sept Sceaux de la Destruction

Description : ce sort permet d'enfermer n'importe quelle créature de l'Enfer à travers sept sceaux magiques quasiment indestructibles.



Niveau de connaissance en vaudou :
40

Perte d'END : 250

Accessoires :
une dague en argent, sept cœurs humains, 10 litres de sang de humain frais.

Cercle de protection :
le conjureur devra tracer un cercle vevé représentant le symbole de Leghba sur le sol avec le sang (cf. dessin) et

rester debout à l'intérieur durant la durée du rituel.

Invocation : le conjureur doit lever les mains au ciel et réciter sept fois la formule de conjuration : « *Tùà ta mamba-loa Leghba, tùà ta mamba-loa Damballa, Tùà ta mamba-loa Erzuli, tùà ta mamba-loa Bacaoubaca, tùà ta na-gédé Maman Brigitte, tùà ta na-gédé Nibo, Tùà ta na-gédé Samedi. Ta màla dùa Leghba, ta màla dùa Leghba.* ».

Gestuel : durant toute la duré du rituel, le conjureur devra dessiner de grand cercle au-dessus de chaque cœur avant d'y plonger sa lame. A chaque fois que la phrase incantatoire est terminée d'être prononcée, le conjureur devra transpercer de sa dague l'un des sept cœurs et le presser fortement afin que son sang s'écouler dans le cercle de protection.

Durée du sort : permanent

Durée de l'invocation : 25 minutes

Visualisation : le conjureur doit s'imaginer le Loa ou le Guédé invoqué apparaitre et se personnifier en un sceaux protecteur qui emprisonne la créature.

Notes : La plupart des accessoires nécessaires au rituel, comme la dague en argent, peuvent être fournis par Lady Dominique. Pour ce qui est des sept cœurs et du sang humain, les Personnages devront ruser. Ils peuvent bien sur les prélever sur des ennemis mais s'ils font cela ils gagneront une faiblesse, ils devront trouver un moyen plus subtil pour ce procurer ces accessoires indispensables au rituel.

Retour de flamme

Le silence du Dr. John ou de Lionel est très inquiétant. Lorsqu'ils retourneront au Vieux Carré, ils trouveront la boutique sans complètement saccagée, des slogans racistes sont tagués sur les murs.

Dans le sous-sol, les Personnages retrouveront le Dr. John, attaché sur une chaise, dans une marre de sang, son corps porte des traces évidentes de tortures ; ongles et dents arrachées, lacérations, doigts cassés ou tranchés, etc. C'est Rémi Backer lui-même qui a conduit l'interrogatoire. Il est encore en vie mais respire à peine.

DERNIER ACTE D'UN MOURANT :

Lorsque les Personnages approcheront du corps, le Dr. John empoignera la main de celui qui s'est le plus approché, il le regardera et prononcera une phrase incompréhensible en créole et lui crachera du sang au visage. Puis il s'éteindra, définitivement. Par cet acte, le Dr. John vient de transférer son esprit dans le corps du Personnage, mais ne pourra pas le contrôler, il pourra juste lui parler ou encore partager ses connaissances avec lui.

LES INDICES SUR PLACE :

En effectuant un jet réussi dans la compétence Rechercher, les Personnages trouveront sous un tapis, dessiné avec de la poussière une adresse : 3407 Rampart street. C'est Lionel qui a laissé cet indice aux Personnages pendant que les hommes des Cartwright torturaient le Dr. John.

En effectuant des recherches sur ce numéro, ils sauront qu'il s'agit de l'adresse du manoir de Jonas Cartwright à l'Ouest du Vieux Carré.

ALORS QUE FAIRE ?

Les Personnages ont plusieurs options ; ils peuvent se rendre seuls chez Cartwright pour tenter de libérer Lionel, sans appuis ni soutien, cela pourrait s'avérer dangereux, voir mortel.

Ils peuvent prévenir Lady Dominique, qui acceptera tout de suite de les aider, non pas pour sauver Lionel mais pour venger le Dr. John.

Ils peuvent également avertir Artman, qui, si les Personnages se montrent assez convainquant, acceptera de les aider et les accompagnera.

Dans tous les cas ils doivent agir vite, Jonas compte changer de corps avec celui de Lionel ce soir à minuit et a organisé pour l'occasion une grande cérémonie où un grand nombre d'adeptes de sa secte seront conviés. Il y aura beaucoup de monde et la garde a été renforcée.

Une fois que les Personnages auront un plan et seront parés à l'action, ils pourront se rendre au manoir de Jonas Cartwright.

LA DEMEURE DE JONAS CARTWRIGHT :

Le manoir de Jonas est une grande propriété entourée d'un parc boisé ainsi que d'une robuste grille en fer forgé qui fait tout le tour de la propriété. Elle possède également une dépendance et une piscine. De nombreuses voitures sont garées à l'intérieur de l'enceinte.

Devant le portail d'entrée se trouve une petite guérite où un garde est posté en permanence, il est équipé d'un Glock 21 et d'un H&K SD3 ainsi que d'un communicateur relié avec les autres gardes équipés des mêmes armes qui font le tour de la propriété avec un chien.

- 1) **Manoir** : il s'agit d'une spacieuse demeure victorienne composée d'un rez-de-chaussée et d'un étage.
- 2) **Dépendance** : la dépendance et la piscine sont de facture récente. La lumière est allumée dans la pièce principale. Cartwright a laissé ses hommes transformer l'endroit en une salle de repos pour eux.
- 3) **Bois** : il s'agit d'un épais bois qui fait tout le tour de la propriété. Deux entrées secrètes permettant d'accéder directement au sanctuaire y sont dissimulées. Elles permettent aux hommes de Cartwright et aux adeptes d'aller et venir en toute discrétion. Il faudra que les Personnages réussissent un jet de **Rechercher** avec une marge de 15 pour pouvoir trouver l'une de ces deux entrées.

LA DÉPENDANCE :

Comme expliqué plus haut, la dépendance est de facture récente comparée à la maison. Elle est entourée de baies vitrées. La piscine est vide et n'a guère l'air d'avoir servi depuis longtemps.

- 4) **Salon** : il s'agit d'un grand salon contenant deux canapés, deux fauteuils et un écran plasma. Trois hommes de Cartwright y sont actuellement en train de regarder un match de foot. Ils sont équipés des mêmes armes et équipements que les hommes qui patrouillent à l'extérieur.
- 5) **Cuisine** : il s'agit d'une petite cuisine avec un frigo contenant des aliments variés et de l'eau.
- 6) **Salle de billard** : c'est une grande pièce contenant deux billards. Elle est actuellement vide.

LE MANOIR, REZ-DE-CHAUSSÉE :

- 7) **Grand hall** : après avoir franchis la porte à double battant, les Personnages se retrouvent dans un grand hall richement décoré de bibelots et de sculptures diverses, illuminé par un lustre en cristal. En face d'eux se trouve un escalier menant à l'étage.
- 8) **Bureau de Jonas Cartwright** : c'est une petite pièce où Jonas Cartwright travaille parfois. Il y a un ordinateur et des casiers remplis de documents divers. C'est là qu'il gère ses affaires légales. Les Personnages ne trouveront rien d'incriminant ici.
- 9) **Porte de la cave** : il s'agit d'un escalier menant à la cave à vin.
- 10) **Buanderie** : c'est une pièce renfermant une machine à laver et une machine à sécher les vêtements. Il y a également de la literie.
- 11) **Grande cuisine** : c'est une grande cuisine aménagée contenant frigo, plaques chauffantes, fours et garde-manger et tout ce qu'il faut pour préparer des repas pour un grand nombre de personnes. Un des gardes du corps de Cartwright se trouve dans la pièce en train de se préparer un sandwich.
- 12) **Salle de réception** : une grande pièce contenant une longue table ainsi que 13 chaises. Jonas Cartwright y a l'habitude de recevoir ses invités de marque. La pièce est richement décorée de divers tableaux et sculptures et est également éclairée par un lustre en cristal.
- 13) **Salon** : le salon est une grande pièce. Deux baies vitrées aux vitres pare-balles sont installées sur le mur côté Sud. La pièce fait également office de bibliothèque. Il y a de nombreux ouvrages anciens traitant de sujets allant de la philosophie à la littérature. Rien d'ésotérique.

LE MANOIR, PREMIER ÉTAGE :

- 14) **Chambre de Lionel** : la première pièce sur la gauche en partant des escaliers une chambre. Il ne sera pas difficile aux Personnages qu'il s'agit de l'ancien chambre d'enfant de Lionel ; de nombreux poster de « *Star Trek* » ainsi qu'une grande collection de figurines trône sur les armoires. La chambre n'a pas l'air d'avoir servi depuis longtemps.
- 15) **Chambres d'invités** : le premier étage contient trois chambres d'invités, deux grandes et une petite.

La chambre en face des escaliers accueille en ce moment Rémi Backer, les Personnages pourront trouver sur l'un des meubles son insigne de police ainsi que ses affaires dans les tiroirs. Les autres chambres sont vides et propres.

- 16) **Salle de bain** : c'est une salle de bain classique contenant des toilettes et une baignoire.
- 17) **Chambre de Jonas Cartwright** : c'est la plus grande chambre de l'étage. La chambre contient un grand lit ainsi qu'un grand téléviseur à écran plat et une salle de bain. Il y a également un petit bureau sur lequel se trouve un ordinateur. Il contient la plupart des informations relatives à la secte ainsi que les comptes occultes de la famille Cartwright depuis plus de 60 ans. En fouillant, les Personnages trouveront un coffre contenant presque 100 milles dollars en liquide ainsi que le journal de Roland Cartwright.
- 18) **Bibliothèque** : c'est dans cette grande pièce que se trouve un grand nombre d'ouvrages occultes, tous relatifs à la Voie de la Mort et au Vaudou.

LA CAVE :

- 19) **Cave à vin** : en descendant les escaliers, les Personnages se retrouvent dans une grande cave à vin. Il y a quatre grands râteliers à bouteilles numérotés par date, contenant de grands crus.
Sur le troisième râtelier en partant de la gauche à partir de l'entrée les Personnages pourront trouver une bouteille datant de l'année 1801 (A), date à laquelle Roland est devenu le leader de la secte. En soulevant la bouteille vers le haut, les Personnages libéreront un passage secret sur le mur à gauche des escaliers, permettant de se rendre dans le sanctuaire.
- 20) **Chaufferie** : il s'agit d'une grande pièce permettant le chauffage de la maison, elle contient une chaudière ainsi que deux grands cumulus. Il y a également un établi avec des outils ainsi que des placards vides.

LE SANCTUAIRE DE JONAS CARTWRIGHT :

Les Personnages descendront d'environ un étage et demi et se retrouveront dans les entrailles de la terre. Ils arriveront dans un couloir fait de briques nues, humides et mal éclairées.

21) Poste de garde : il s'agit d'une petite alcôve où un garde armé stationne en permanence. Il est chargé de fouiller les adeptes lorsqu'ils entrent par ce passage. Un escalier (B) permet le retour à la surface, dans le bois de la propriété.

22) Cellules : tout au fond du couloir se trouve trois cellules destinées à accueillir les ennemis de la secte ou les futurs sacrifiés. Elles sont sales et empestes

l'urine et le sang séché. Elles sont actuellement vides. Par-contre, la cellule qui est la plus proche de la salle principale contient une jeune femme apeurée et droguée du nom d'Amanda. C'est une prostituée qui a été enlevée la veille et qui doit servir de sacrifice humain pour ce soir. Un homme monte la garde devant la cellule.

23) Salle de repos des gardes : cette pièce est réservée aux hommes de Cartwright. Elle contient une table, des chaises et une télévision ainsi qu'un râtelier contenant cinq H&K G36C et cinq SPAS-12 avec leurs munitions. C'est dans cette pièce que les gardes viennent décompresser entre deux sacrifices humains. Il y a deux gardes en train de regarder la télé.

24) Vestiaire : il s'agit d'un vestiaire où les sectateurs entreposent leurs vêtements civils ainsi que leurs papiers d'identités. Les Personnages trouveront également des robes de bure supplémentaires s'ils veulent passer inaperçus.

25) Salle principale : c'est une grande salle soutenue par treize piliers. La salle est éclairée par un immense lustre en fer forgé culminant à plus de dix mètres de haut.

Il y a environ une centaine de sectateurs et une dizaine de gardes armés dans la salle supervisé par Rémi Backer.

Au centre se trouve un grand cercle de protection avec un autel au milieu. Sur l'autel repose le corps de Lionel, il semble en transe, Jonas Cartwright est au-dessus de lui, psalmodiant des paroles en latin, reprises en cœur par l'assemblée.

La cérémonie

Lorsque les Personnages pénètrent dans la salle principale, la cérémonie a déjà commencé. La plupart des sectateurs sont déjà en place. Tous ont commencé à entonner une sorte de

chant en latin, à la gloire de Vahasagis.

La cérémonie de changement de corps sera suivie du sacrifice de Jonas Cartwright, puis d'Amanda, Roland n'ayant plus besoin du corps de son parent, il en profitera pour s'en débarrasser.

LES BÊTES RÔDENT :

En plus des gardes présents dans le sanctuaire, il y a également une créature que Jonas Cartwright a ramené des Enfers, il s'agit du Cerbère, un énorme chien tricéphale hargneux.

De plus les Personnages peuvent tomber sur des gardes patrouillant les couloirs qui n'hésiteront pas à faire feu sur les intrus.

L'une des meilleures façons de circuler dans le sanctuaire sans se faire remarquer serait de récupérer les robes de bure dans le vestiaire et ainsi se faire passer pour des sectateurs.

Le Cerbère connaît l'odeur des robes et aura un modificateur de -5 à son jet de PER pour repérer les intrus, les gardes, quand à eux, auront un modificateur de -10 (-15 pour les gardes qui n'ont pas déjà vu les Personnages).



L'INCANTATION :

Quelque soit la façon que les Personnages utiliseront pour arriver dans la salle principale, la cérémonie a déjà commencé.

Jonas est en pleine incantation. Il psalmodiera en latin dura une dizaine de minute avant de laisser l'un de ses adeptes prendre sa place, il s'allonge ensuite à côté de Lionel. L'adepte qui prend sa place trace sur son torse des symboles avec ce qui semblerait être du sang, puis il reprend l'incantation.

Si les Personnages ne stoppent pas l'incantation, alors l'esprit de Roland qui habite le corps de Jonas sera transféré dans le corps de Lionel.



STOPPER L'INCANTATION :

Si les Personnages stoppent l'incantation, en tirant sur le sectateur ou en créant une diversion quelconque, le rituel est arrêté.

Jonas sera furieux et ordonnera à ses gardes de faire feu sur les intrus. Si les Personnages sont vêtus comme les membres de la secte, il sera plus difficile pour eux de les viser correctement. Disons qu'une dizaine de sectateurs se prendront des balles perdues. Jonas Cartwright n'est qu'une enveloppe, si son corps est détruit, l'esprit de Roland regagnera son corps d'origine dans son sanctuaire à Anneville. Se sachant perdu, il pourra jouer les kamikazes et rentrera dans la mêlée ; il tuera Lionel s'il en a l'occasion ou ordonnera aux sectateurs ou à Backer et ses hommes de s'en charger. Lorsque son corps aura encaissé un minimum deux **BM**, l'esprit de Roland quittera le corps de Jonas, non sans avoir maudit les Personnages pour leur intervention.

Le corps de Jonas tombera sans vie à terre, ce qui aura pour effet de paniquer l'assemblée, les sectateurs et les gardes s'enfuiront sans combattre.

NE PAS AGIR ET ATTENDRE :

Si les Personnages attendent la fin du rituel, l'esprit de Roland quitte le corps de Jonas et intègre celui de Lionel.

Au bout de quelques minutes, Lionel se relèvera, prendra une dague et la plongera dans la poitrine de Jonas avant d'en retirer le cœur encore palpitant, puis il ordonnera à deux de ses gardes de lui ramener Amanda. Il se tournera ensuite vers l'assemblée :

« Mes frères, vous venez d'assister à un miracle ! Un miracle qui m'a permis de vivre plusieurs vies, que Vahasagis, notre seigneur et maître, vassal de Togarini, protecteur des nécromanciens,

soit loué et mille fois béni. Bientôt mes frères, notre seigneur reprendra sa juste place dans notre monde ! Bientôt le dernier sceau le retenant captif depuis trop longtemps sera brisé ! Bientôt le monde sera à nous mes frères ! » Les deux gardes reviennent avec Amanda, le regard totalement perdu, ne comprenant pas du tout la situation. Elle est allongée sur l'autel encore souillé du sang de Jonas Cartwright, Lionel se tient au-dessus d'elle, une dague à la main : *« Vahasagis ! Entend l'appel de ton dévoué serviteur, accepte ce sacrifice afin de fêter ta futur libération »*. Quoi que fasse les Personnages ils peuvent agir comme expliqué dans *« Stopper l'incantation »*.

Si Roland s'est incarné en Lionel, les Personnages n'auront aucun moyen de le sauver, un exorcisme serait trop long et Roland préférera tuer son corps d'accueil plutôt que de l'abandonner. Maintenant les *« Fils de Vahasagis »* n'ont plus de leader, la secte tombera d'elle-même. Mais les Personnages savent qu'il faut qu'ils se rendent à Anneville afin d'empêcher Roland Cartwright de briser le dernier sceau et libérer Vahasagis de sa captivité.

Les Figurants

PREMIERE PARTIE

Lady Dominique



HISTORIQUE :

Dominique est née à Haïti en 1974 et est bercée durant toute son enfance dans la culture vaudou. Elle et ses parents émigrent aux Etats Unis au début des années 80 et s'installent à La Nouvelle Orléans. Très jeune, elle

montre des prédispositions à devenir une grande mambo et est formée par sa mère. A 20 ans, Dominique est considérée comme une prodige et dirige seule des cérémonies.

Une nuit, alors qu'elle tentait d'invoquer Erzulie, l'une des plus puissantes Loa Rada. La déesse prend possession de son corps durant la cérémonie et lui propose de partager ses connaissances avec elle afin qu'elle atteigne l'Eveil. Elle accepta immédiatement. En l'espace d'une quinzaine d'année, Dominique a put élever sa conscience et est devenue la mambo la plus puissante et la plus respectée de toute la ville.

PERSONNALITÉ :

Lady Dominique ne vie que pour servir Erzulie et atteindre l'Eveil. C'est une personne particulièrement méfiante, surtout envers les non-initiés au vaudou.

APPARENCE :

Lady Dominique est une belle femme noire d'une trentaine d'année de stature féline, portant de longue dreadlocks. Elle est constamment habillée d'étoffes rouges ou pourpres.

INDICATIONS POUR LE MENEUR DE JEU :

Arborez un visage neutre et un regard pénétrant.

LADY DOMINIQUE			
FOR	9	EGO	16
CON	11	CHA	15
AGL	15	PER	13
APP	15	EDU	8

AGE : 34 ans

TAILLE : 1m71

POIDS : 56 kg

SENS : normaux

COMMUNICATION : orale

ACTIONS : 2

BONUS D'INITIATIVE : +3

BONUS AUX DOMMAGES : +0

CAPACITÉ DE MOUVEMENT : 8m/ Round

RÉSISTANCE AUX BLESSURES :

4BS = 1BL □ □ □ □

3BL = 1BG □ □ □

3BG = 1BM □ □ □

END : 85

SOMBRES SECRETS : connaissances interdites

EQUILIBRE MENTAL : +55

AVANTAGES : Conscience accrue, Conscience Corporelle, Empathie instinctive, Sensibilité à la magie

TALENTS : Athlétisme 14, Empathie 16, Discrétion 13, Mémoriser 14, Rechercher 12, Vigilance 14

COMPÉTENCES GÉNÉRALES : Danser 16, Méditation 18

CONNAISSANCES : Anglais 14, Créole 16, Français 12, Occultisme 22, Réseaux de contacts (mambos et hougans) 20

CONNAISSANCES OCCULTES : Vaudou 50

DOMICILE : La Nouvelle Orléans

Moses



HISTORIQUE :

Moses est un enfant des rues. Il passa la majeure partie de son enfance à l'orphelinat. A sa majorité, il connaît une rapide déchéance et fréquente les gangs. Il devient un homme

de main des « *Voodoo Children Crips* » et sombre dans la spirale de la violence et de la drogue. Cela dure dix ans. Un soir de l'année 2005, durant le plus fort de l'ouragan, sa voiture fut prise par les trombes d'eau et il se retrouva pris au piège, il fut sauver par Lady Dominique, la plus puissante mambo de La Nouvelle Orléans, qui le soigna et pris soin de lui. Lorsqu'il fut remis, il quitta définitivement le gang et se mit à son service. Depuis il est son garde du corps.

PERSONNALITÉ :

Moses est une personne calme et posé qui ne parle pratiquement jamais. Il ne pense qu'à la sécurité de sa maîtresse et ne la quitte jamais.

APPARENCE :

Moses est une véritable montagne de muscles. Il a le corps et le visage couvert de cicatrices, souvenirs de ses années dans les gangs. Il garde constamment un visage impassible et vide d'émotion.

INDICATIONS POUR LE MENEUR DE JEU :

Restez impassible et silencieux. Ne bougez ou ne réagissez qui si votre maîtresse vous l'ordonne ou que si elle est en danger.

MOSES			
FOR	19	EGO	10
CON	21	CHA	15
AGL	15	PER	13
APP	11	EDU	6

AGE : 35 ans

TAILLE : 2m08

POIDS : 124 kg

SENS : normaux

COMMUNICATION : ne parle presque jamais

ACTIONS : 2

BONUS D'INITIATIVE : +3

BONUS AUX DOMMAGES : +4

CAPACITÉ DE MOUVEMENT : 8m/ Round

RÉSISTANCE AUX BLESSURES :

6BS = 1BL □ □ □ □ □ □

5BL = 1BG □ □ □ □ □

3BG = 1BM □ □ □

END : 135

SOMBRES SECRETS : criminel

EQUILIBRE MENTAL : +0

FAIBLESSES : Sentiment de culpabilité, Suicidaire

AVANTAGES : Code d'honneur, Musculature naturellement développée

TALENTS : Athlétisme 18, Discrétion 13, Rechercher 12, Vigilance 16

COMPÉTENCES GÉNÉRALES : Conduire 15, Filature 12, Interroger 16,

CONNAISSANCES : Occultisme 11

COMPÉTENCES DE COMBAT : Armes à feu 13, Corps à corps 17

ARMEMENT : SPAS-12 (+2)/ Machette (-3)

DOMICILE : La Nouvelle Orléans

Gardes du corps de Cartwright



HISTORIQUE :

Ce sont des hommes à la solde de Jonas Cartwright.

Il s'agit pour la plupart d'anciens mercenaires sud-africains.

PERSONNALITÉ :

Ce sont des soldats professionnels froids et cyniques uniquement motivés par l'argent. Aucune mission n'est trop sale pour eux.

APPARENCE :

Ce sont des hommes massifs d'une trentaine d'années au regard froid, habillés de costumes sombres et de lunettes noires.

INDICATIONS POUR LE MENEUR DE JEU :

Approchez-vous de votre cible et effacez-là avec efficacité et professionnalisme.

GARDES DU CORPS DE CARTWRIGHT			
FOR	15	EGO	11
CON	16	CHA	13
AGL	16	PER	15
APP	11	EDU	12

AGE : 35 ans

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 :

5BS = 1BL □ □ □ □ □

4BL = 1BG □ □ □ □

3BG = 1BM □ □ □

END : 110

SOMBRES SECRETS : criminels de guerre

EQUILIBRE MENTAL : -10

FAIBLESSES : Cupides, Cyniques, Impulsifs, Sadiques

AVANTAGES : Supporter la torture

TALENTS : Athlétisme 16, Discrétion 12, Escalade 16, Natation 11, Rechercher 15, Vigilance 15

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

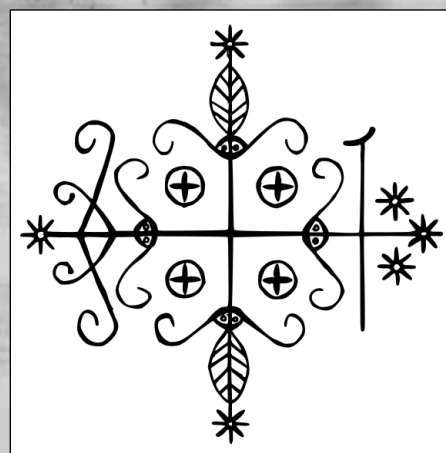
CONNAISSANCES : Allemand 12, Anglais, 12, Démolition 12, Localité (La Nouvelle Orléans) 10, Réseaux de contacts (Mercenaires 11, Pègre 11)

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

ARMEMENT : Glock 21 (+1)/ H&K MP5 SD3 (+0)/ H&K G36C (+1)/ SPAS-12 (+2)

PROTECTION : gilet en kevlar

DOMICILE : demeure de Jonas Cartwright



Fils de Vahasagis



HISTORIQUE :

Ce sont tous des notables de l'Etat de Louisiane que Jonas Cartwright a converti à sa secte.

PERSONNALITÉ :

Ce sont des hommes et des femmes riches, influents et

puissants qui ont été complètement pervertis par le pouvoir et l'influence de Jonas Cartwright.

APPARENCE :

Ce sont des hommes et des femmes de 40 à 60 ans, de corpulence moyenne, habillés dans une large robe de bure.

INDICATIONS POUR LE MENEUR DE JEU :

Comportez-vous comme un fanatique. Vous êtes prêt à tout pour que votre dieu revienne afin de vous apportez encore plus de pouvoir. En cas de problème, prenez vos jambes à votre cou.

FILS DE VAHASAGIS			
FOR	12	EGO	13
CON	13	CHA	12
AGL	12	PER	13
APP	11	EDU	15

AGE : de 30 à 60 ans

TAILLE : de 1m60 à 1m85

POIDS : de 60 à 100 kg

SENS : normaux

COMMUNICATION : orale

ACTIONS : 2

BONUS D'INITIATIVE : +0

BONUS AUX DOMMAGES : +2

CAPACITÉ DE MOUVEMENT : 6m/ Round

RÉSISTANCE AUX BLESSURES :

4BS = 1BL □ □ □ □

3BL = 1BG □ □ □

3BG = 1BM □ □ □

END : 95

SOMBRES SECRETS : connaissances interdites, pacte avec les forces des ténèbres

EQUILIBRE MENTAL : -15

FAIBLESSES : Intolérants, Fanatiques, Réactionnaires

AVANTAGES : Amis influents

TALENTS : Athlétisme 13, Discrétion 11, Empathie 14, Natation 11, Rechercher 13, Vigilance 13

COMPÉTENCES GÉNÉRALES : Citoyen du monde 13

CONNAISSANCES OCCULTES : Vaudou 5, Voie de la Mort 8

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

ARMEMENT : Dague (-5)

DOMICILE : La Nouvelle Orléans

Cerbère



HISTORIQUE :

Jonas Cartwright a ramené cette créature du très fond de l'Enfer et en a fait le gardien de son sanctuaire.

PERSONNALITÉ :

Il s'agit d'un chien de garde obéissant aux

moindres ordres de Jonas Cartwright, il lui est totalement loyal.

APPARENCE :

C'est un énorme chien noir tricéphale aux yeux rouges brillants avec une longue queue ayant le gabarit et la musculature d'un lion.

INDICATIONS POUR LE MENEUR DE JEU :

Grogez et montrez les dents. Réduisez les intrus et les ennemis de votre maître en pièces.

CERBÈRE			
FOR	31	EGO	6
CON	28	CHA	6
AGL	26	PER	25
APP	6	EDU	-

MOD. AU JET DE TERREUR : +5

TAILLE : 2m20 de long pour 1m10 de haut

POIDS : 250 kg

SENS : aiguisés, Vision Nocturne

COMMUNICATION : grognements

ACTIONS : 4

BONUS D'INITIATIVE : +14

BONUS AUX DOMMAGES : +7

CAPACITÉ DE MOUVEMENT : 13m/ Round

RÉSISTANCE AUX BLESSURES :

7BS = 1BL □ □ □ □ □ □ □

6BL = 1BG □ □ □ □ □ □

4BG = 1BM □ □ □ □

END : 170

FACULTÉS : Vision nocturne

TALENTS : Athlétisme 20, Discrétion 15, Escalade 20, Natation 20, Rechercher 18, Vigilance 20

COMPÉTENCES GÉNÉRALES : Pister 20

COMPÉTENCES DE COMBAT : Corps à corps 18

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

PROTECTION NATURELLE : 2 points

DOMICILE : le sanctuaire de Jonas Cartwright

SECONDE PARTIE

LE CONTEXTE :

Les Personnages viennent de défaire la secte de Jonas Cartwright à La Nouvelle Orléans. Un grand nombre de personnes ont été arrêté et de nombreuses preuves ont été retrouvées dans le sanctuaire du manoir Cartwright reliant ce dernier à de nombreux meurtres et rituels innommables. Rémi Backer a soit été arrêté soit a été tué durant la fusillade. Le corps de Lionel Cartwright a également été retrouvé parmi les victimes. La mort de Jonas Cartwright laisse un chaos sans nom au sein de ses sociétés, le cours des actions chute et ses actionnaires commencent à se débarrasser de tout ce qui pourrait les rapprocher de prêt ou de loin à lui. Les pertes se chiffrent en millions de dollars.

Trois jours après le raid à la demeure de Jonas Cartwright, les Personnages assistent au second enterrement de Lionel, Lady Dominique et Moses sont présents, ainsi qu'un grand nombre de professeurs de l'Université de Tulane. Puis à celui du Dr. John, tout le Vieux Carré est venu lui rendre hommage.

Pendant ce temps, Roland a regagné son corps d'origine à Anneville, cela faisait 30 ans qu'il ne l'avait pas habité, son premier réflexe est d'appeler Cletus Malloy Senior, le chef de la sécurité de son sanctuaire à Anneville et de le prévenir de son retour et de la libération futur de Vahasagis, il doit lui trouver une victime à sacrifier afin qu'il se régénère, il lui faut des forces pour briser le dernier sceau qui retient le Razide captif. Il le prévient également de l'existence des Personnages, du danger qu'ils représentent et de faire tout ce qui est en son pouvoir afin de les empêcher de lui nuire.

Le lendemain de l'enterrement, Lady Dominique accompagnent les Personnages à Anneville afin d'en finir avec Roland Cartwright et empêcher la libération de Vahasagis.

CHRONOLOGIE DES ÉVÉNEMENTS :

- **J -4** : Roland Cartwright regagne son corps d'origine à Anneville et prévient Cletus Malloy Senior de son retour.
- **J -3** : Cletus Malloy Senior ordonne à son fils Junior d'enlever une victime afin d'être sacrifier et que son sang permette à Roland de retrouver des forces.
- **J -2** : Cletus Senior s'organise et déploie ses hommes autour de l'ancienne propriété des Cartwright. Ezéchiél Jones est conduit dans le sanctuaire de Roland et est sacrifié. Sa disparition est signalée par son employeur Jasper Franklin.

- **J -1** : les Personnages assistent à l'enterrement de Lionel et du Dr. John. Alicia Jones arrive à Anneville. Enlèvement de la famille Johnson.
- **J +0** : les Personnages arrivent à Anneville. Rencontre avec Alicia Jones. Rencontre avec Cletus Malloy Senior et Junior. Signalement de la disparition de tous les membres de la famille Johnson.
- **J +1** : première tentative d'intimidation du KKK. Rencontre avec le Shérif Dalton Dooghan. Découverte des restes du corps d'Ezéchiél Jones dans le bayou. Rencontre avec Jasper Franklin.
- **J +2** : seconde tentative d'intimidation du KKK. Résultat de l'autopsie d'Ezéchiél Jones et interrogatoire de Cletus Junior.
- **J +3** : disparition d'Alicia Jones. Charlie se confit aux Personnages. Troisième tentative d'intimidation du KKK. Arrestation du juge Philips.
- **J +4** : le monde devient fou. Visite à la ferme des Malloy et découverte de l'arsenal caché. Libération d'Alicia. Les Personnages investissent le sanctuaire de Roland et effectuent le rituel.

Bienvenu à Anneville

HISTORIQUE :

Anneville est une petite ville de 1187 habitants se situant à 175 km au Sud-ouest de La Nouvelle Orléans. Elle fut fondée en 1771 par des colons britanniques et vivait essentiellement du commerce du coton. Durant la Guerre de Sécession, la ville fut le théâtre de violents affrontements entre les soldats de l'Union et l'armée confédérée. Elle fut presque totalement détruite en 1865. De nouveaux colons virent s'installer après la guerre et rebâtissent la ville. Au début du 20^{ème} siècle, Anneville connue de nombreux changements ; l'agrandissement de La Nouvelle Orléans y étant pour quelque chose. La ville se modernise, des routes sont ouvertes et la population triple. La famille Cartwright est très respectée à Anneville, son entreprise, La Global Meat Factory, est le plus gros employeur de la région. Comme dans la plupart des petites villes du Sud, la population noire a été parquée dans un coin de la ville, surtout vers les fermes se situant au Nord et à l'Est.

Le centre-ville est essentiellement peuplé par la communauté blanche. Les blancs pauvres, des ouvriers de la Global Meat Factory et leurs familles pour la grande majorité d'entre eux, vivent dans le parc de caravane Hollister au Sud de la ville.

Au niveau des infrastructures, la ville possède deux écoles, une pour les petites classes, et l'autre faisant office de collège et lycée. Elle possède également un cinéma et un drive-in ainsi qu'un grand centre commercial. Le respect de la loi est assuré par le Shérif Dalton Dooghan, un ancien inspecteur de police de La Nouvelle Orléans, natif d'Anneville, qui est également le père de Samantha Doughan,

que les Personnages ont rencontré lors du second chapitre de cette campagne. C'est un flic intègre dépassé par les événements. Ce sera certainement le meilleur allié des Personnages durant cette partie de la campagne.



LES CONNEXIONS AVEC LE KLAN :

Anneville n'est pas si charmante qu'elle n'y paraît. La plupart des hauts-fonctionnaires comme le maire sont des pions de Roland Cartwright et font partis des « **Fils de Vahasagis** ». Le Ku Klux Klan est également très présent, représentant environs 8% de la population total de la ville. Des années 50 jusqu'à la fin des années 70, le Klan était dirigé par Edmond Cartwright. Le Klan est maintenant dirigé par Cletus Malloy Senior, un homme raciste et cruel qui vie dans une ferme au fin-fond du bayou ave sa femme et ses trois fils. Malloy travaille pour Jonas Cartwright depuis la mort d'Edmond et connait la vraie nature de Roland Cartwright, il l'a chargé de garder l'extérieur de son sanctuaire avec des hommes triés sur le volet, des fermiers et des ouvriers de la Global Meat Factory faisant partis du Klan. Malloy organise des rapt, des noirs pauvres ou des touristes pour la plupart, afin de contenter Cartwright en sacrifice humain pour sa secte.

Son fils aîné, Cletus Junior, est un malade de la gâchette doublé d'un délinquant sexuel, il y a deux ans, il a tué deux adjoints du shérif, mais personne n'a pu prouver sa culpabilité.

LA SECTE DE ROLAND CARTWRIGHT :

Les « **Fils de Vahasagis** » ne comptent pas plus d'une vingtaine de membres à Anneville ; le maire Anderson, le juge Philips ainsi que quelques riches propriétaires terriens en font partis.

ARRIVÉE À ANNEVILLE :

Les Personnages empruntent la route nationale puis une petite voie rapide sinueuse, la route n'est pas vraiment en bon état. Sur chaque côté, ils pourront voir des fermes à perte de vue. Puis après quelques minutes, ils dépasseront un panneau d'indication indiquant Anneville, le panneau est troué de coups

de fusils de chasse. Les Personnages arrivent dans l'après-midi au centre-ville. Ils pourront trouver très facilement l'hôtel-restaurant Angus qui se trouve au croisement des deux rues principales

d'Anneville. S'ils se sont renseignés avant de partir, ils pourront voir que c'est le seul hôtel de la ville.

L'HÔTEL-RESTAURANT ANGUS :

C'est un grand bâtiment de brique de six étages. Il tient son nom du fondateur, Richard Keith Angus, un écossais qui l'a ouvert en 1937. C'est un établissement correct et propre aux prix abordables possédant son propre restaurant.

Les propriétaires, un charmant couple de retraités texans du nom de Walther et Meredith Walsh, l'ont repris en 2004 et ont fait un grand nombre de rénovations. Ils pourront renseigner les Personnages sur les différentes activités touristiques de la ville et sur les endroits incontournables comme la visite du bayou ou encore la taverne Edison et ses concerts country. Ils rencontreront Alicia Jones, une autre cliente. Alicia est une jeune femme charmante qui est adjointe au procureur de Los Angeles, elle est arrivée à Anneville la veille pour suivre l'enquête sur la disparition de son frère. La police n'a pas l'aire très pressé de le retrouver et pense à un malencontreux accident. Elle pourra les mettre en relation avec Jasper Franklin, le patron de son frère, qui tient une petite entreprise de pêche au bord du bayou, au Nord-est de la ville.

LE BAYOU :

Situé tout au Nord-est de la ville, le bayou d'Anneville est typique des bayous de Louisiane.

Les Personnages pourront rencontrer Jasper Franklin, un propriétaire de bateaux de pêche offrant aux touristes ses talents de guides pour une somme très modique.

Jasper est surtout un ancien saxophoniste de génie qui a fui La Nouvelle Orléans pour échapper à un pacte conclu avec un Népharite une trentaine d'années plus tôt afin qu'il devienne le plus grand saxophoniste de tous les temps. Il vit à Anneville pour se faire oublier et s'est tourné vers la religion. Il travaille avec Charlie Dickson, un sympathique jeune homme de trente ans natif de la région qui connaît le bayou comme sa poche.

Jasper avait aussi engagé un jeune homme du nom d'Ezéchiél Jones, cela faisait deux mois qu'il travaillait pour lui avant de subitement disparaître il y a trois jours. Il a signalé sa disparition au bureau du shérif et a prévenu sa seule parente, sa sœur Alicia, qui est venue de Los Angeles afin d'avoir des nouvelles de son frère et suivre l'enquête sur sa disparition.

LE PARC DE CARAVANES HOLLISTER :

C'est un grand parc contenant une bonne centaine de caravanes et mobile-homes. Cet endroit est habité à 70% par les ouvriers de la Global Meat Factory, et parmi eux, plus de la moitié font partis du Ku Klux Klan ou soutiennent activement Cletus Malloy Sénior.

LA GLOBAL MEAT FACTORY :

Il s'agit d'une énorme usine d'abattage et de conditionnement de viande. Tous ceux qui préfèrent ne pas connaître le secret de la fabrication des steaks ne devraient pas visiter cet endroit au risque d'être à jamais dégoûté de la viande. De plus, les normes d'hygiène sont des plus déplorables. Il n'y a rien ici qui est relié à l'enquête des Personnages, juste des personnes 100% fidèles aux Malloy.

L'affaire Ezéchiél Jones

Ezéchiél est un globe-trotter et a toujours eut la bougeotte. Cela fait trois ans qu'il a quitté Los Angeles et qu'il fait le tour des Etats Unis, vivant de petits boulots. Il travaillait depuis deux mois dans une petite entreprise de pêche aux abords du bayou pour le compte de Jasper Franklin. Ezéchiél était une personne honnête et travailleuse qui ne demandait rien à personne.

Il y a une semaine, Ezéchiél eut un violent échange de mots avec Cletus Malloy Junior dont Charlie et Jasper Franklin ont été témoins. Junior lui jura qu'il n'en restera là. Trois jours avant que les Personnages n'arrivent à Anneville il était parti travailler comme à son habitude et avait pris le bateau pour aller relever des prises. Il croisa le chemin de Cletus Junior, accompagné par ses deux plus jeunes fils, Billy et Bobby, deux colosses complètement abrutis par les idées racistes de leur père. Ils l'ont enlevé et ramener son bateau dans un coin bien précis, les alligators étant nombreux dans la région, les Malloy n'ont eut aucun mal à maquiller la scène en accident. Il fut emprisonné durant la journée à la ferme des Malloy puis transporté au sanctuaire de Roland le lendemain afin qu'il se baigne dans son sang et puisse reprendre des forces. Roland a ensuite ordonné à Malloy Sénior de lui ramener au moins cinq nouvelles victimes, il a besoin de leur sang afin de préparer un rituel sensé briser le dernier sceau qui retient Vahasagis. Malloy fit ce que Roland lui ordonna et avec ses hommes, ils ont enlevé toute une famille de fermiers, les Johnson, vivant à l'écart de la ville, ils ont tous été saignés comme des cochons le jour suivant leur disparition. Roland a alors commencé son rituel et aura quatre jours pour le préparer.

LE BUREAU DU SHÉRIF :

Situé sur la grande rue, les Personnages ne pourront pas rater le bureau du shérif. Le Shérif Dooghan est actuellement absent, il enquête à l'extérieur sur la disparition de la famille Johnson. C'est le shérif-adjoint Mike Brendel qui assure la permanence.

Brendel est un membre du Ku Klux Klan entièrement voué à sa cause, il détruira ou fera disparaître tous les éléments pouvant remonter jusqu'aux Malloy ou bien jusqu'à Roland Cartwright et usera de son autorité afin de faire du séjour des Personnages un véritable enfer.

Brendel se montrera odieux et ne répondra pas aux Personnages prétextant qu'il est occupé et qu'ils devront attendre le retour du shérif. Interrogé sur la disparition d'Ezéchiél Jones, il répondra seulement qu'il s'agit d'un accident rien de plus, qu'il s'est certainement noyé et que son corps a sûrement dû faire le bonheur des alligators. Il ira jusqu'à faire des menaces à peine voilées si les Personnages ou Alicia sont trop insistant ; *« c'est très courant dans la région, quand on connaît pas faut faire attention où on met les pieds. Un accident est si vite arrivé, vous me comprenez ? »*. Les Personnages apprendront également la disparition de la famille Johnson, si les Personnages posent des questions à ce sujet, Brendel répondra qu'il n'a pas à discuter d'affaire en cours avec des étrangers.

Il sera interrompue par l'arrivée de l'adjoint Liz Hernandez, une belle femme d'origine hispanique qui vient de finir son service, elle ne prêterait pas attention à Brendel qui la saluera avant d'aller poser ses affaires dont son casier. Il la dévisagera et posera un regard insistant sur ses formes, sans se préoccuper de la présence des Personnages. S'ils insistent vraiment pour voir le shérif, Brendel leur dira de revenir demain et leur demandera de partir sur un ton assez agressif.

Dès que les Personnages auront quitté le poste du shérif, Brendel téléphonera à Malloy Sénior et lui parlera de leur visite. Malloy prévient alors ses hommes qu'ils leur prépareront un petit comité d'accueil typique du KKK.

LA TAVERNE EDISON :

Après avoir mangé un bon repas au restaurant de leur hôtel, le propriétaire de l'Angus conseillera aux Personnages de terminer la soirée à la taverne Edison.

Construit sur les ruines d'un ancien salon, cette taverne est le lieu de sociabilisations de la ville. Les jeunes en âge de consommer de l'alcool et les piliers de bars se retrouvent là-bas tous les week-ends. La taverne est également réputée pour ses concerts « *live* » et son ambiance typique du Sud.

Les Personnages pourront retrouver l'adjoint Hernandez au bar, en train de boire un cocktail et pourront engager la conversation.

LIZ HERNANDEZ :

Liz est née dans une petite ville du Texas et est l'aînée d'une famille de trois enfants. Ses parents sont morts sous ses yeux lors d'un cambriolage qui a mal tourné et depuis elle s'est occupée seule de ses deux jeunes sœurs. C'est une policière intègre et honnête qui ne désire que se rendre utile auprès de la communauté. C'est le bras droit du Shérif Dooghan. Interroger sur l'affaire Jones, elle ne pourra répondre qu'il s'agit vraisemblablement d'un accident, bien que d'après les témoignages de Jasper Franklin et de Charlie Dickson, Ezéchiel était quelqu'un de prudent, il n'aurait pas commis l'erreur de se balader dans un coin infesté d'alligators. Pour ce qui est de la disparition des Johnson, elle dira simplement qu'il s'agit d'un enlèvement ou d'une fugue. S'ils n'ont pas d'indices sérieux ils devront bientôt prévenir le bureau du FBI de La Nouvelle Orléans.

ALTERCATIONS AVEC LES MALLOY :

Lorsque les Personnages se rendront à la taverne, ils croiseront le chemin de Cletus Malloy et de son fils aîné Junior ainsi que de trois autres hommes, des ouvriers de la Global Meat Factory.

S'ils sont accompagnés par Lady Dominique ou par Moses, ils auront droit à des réflexions racistes et des moqueries de la part de Junior et de ses amis. Cletus Sénior s'excusera auprès des Personnages et leur dira que les vieilles traditions ont la vie dure avant de charger son pick-up et de partir.

Les Malloy sont des gens dangereux, les Personnages verront tout de suite que la plupart des habitants les évitent et changent de chemin à leur passage. Malloy reconnaîtra les Personnages d'après la description que lui a fait Roland ou Brendel par téléphone, il cherchera immédiatement à prendre des renseignements sur eux, savoir où ils logent et à qui ils ont parlé et passera l'information aux membres du Ku Klux Klan (cf. « *Komité d'aKeuil loKal – Vandalisme* » page 108).

LE SHÉRIF DALTON DOOGHAN :

Les Personnages finissent enfin par rencontrer le Shérif Dooghan. Il les accueillera dans son bureau et leur demandera ce qui les amène dans sa ville. Si les Personnages parlent de sa fille, Samantha, et qu'ils disent qu'ils la connaissent et qu'ils sont amis, Dooghan sera plus enclin à les écouter et à partager le peu d'information qu'il possède. Si les Personnages déclarent appartenir au FBI, il se montrera des plus coopératifs.

Sur la disparition d'Ezéchiel Jones, il dira que pour lui il n'est que porté disparu t'en qu'on n'a pas retrouvé de cadavre, il reste donc un espoir, mais redoute quand même le pire.

Sur la famille Johnson, il pourra juste dire qu'il ne comprend pas très bien ce qui s'est passé, il a relevé des traces de lutte et du sang du père a été retrouvé dans la chambre des parents. Là encore, Dooghan redoute le pire. « *C'est pourtant une petite ville tranquille ici* » soulignera-t-il. La conversation sera interrompue par un appel radio de Terry Norton, l'un de ses adjoints, disant qu'ils ont retrouvé les restes d'un corps sur les bords du bayou, le corps est trop mutilé pour être identifié correctement. Le Shérif se rendra sur place, les Personnages s'étant identifiés comme agents du FBI pourront l'accompagner. Après quelques minutes de voiture, les Personnages se retrouvent sur la scène de crime, là, Norton est adossé à sa voiture et parle avec le coroner, le Dr. David Jessup, il a attendu le Shérif avant de toucher à quoi que ce soit. Un peu plus loin git le corps mutilé d'un homme noir autour duquel tourne un essaim de mouche.

Le corps est trop abîmé pour une identification formelle. La partie inférieure de son corps est manquante, le Dr. Jessup constatera des marques évidentes de morsures d'alligator, il en sera plus sûr la cause de la mort après l'autopsie. Le Shérif aura les résultats le lendemain matin.

Le Dr. Jessup prendra quelques photos de la scène et fera embarquer le cadavre direction la morgue. Un peu plus loin, les Personnages apercevront le bateau de Cletus Junior qui sourira hypocritement au Shérif et aux Personnages. Après que le corps ait été embarqué le Shérif et son adjoint retourneront faire leur rapport à leur bureau.

VISITE CHEZ JASPER FRANKLIN :

Les Personnages accompagnent Alicia chez Jasper, ce dernier se montrera accueillant et très chaleureux avec eux. Il ne parlera d'Ezéchiel qu'en terme élogieux. Il ira jusqu'à montrer l'endroit où les hommes du shérif ont retrouvé son bateau retourné ; un coin connu par tout les pêcheurs du coin comme étant infesté par les alligators.

Sur la route ils croiseront Cletus Junior, sur son bateau avec ses deux frères, Billy et Bobby. Junior est en train de chasser l'alligator avec son fusil à lunette, les Personnages pourront remarquer qu'il fait mouche à chaque coup. Il se montrera arrogant et détestable avec Jasper, qui fera tout pour ne pas l'énervé et se laissera docilement rabaisser. Junior essayera de faire du charme à tous les Personnages de sexe féminin, c'est un beau garçon et peut être un vrai gentleman quand il le désire, mais uniquement lorsqu'il désire vraiment prendre de force quelqu'un. Après cette petite entrevue, Jasper fera tout pour éviter de parler des Malloy, si les Personnages insistent, il finira par leur révéler l'emplacement de leur ferme, à quelques kilomètres plus au Nord.

RAPPORT D'AUTOPSIE DU DR. JESSUP :

Le Dr. David Jessup fait office de médecin légiste à Anneville mais est surtout spécialisé dans la médecine générale.

Après avoir examiné le cadavre, il a pu constater des traces de ligatures aux poignets de la victime. Il n'a également constaté aucune trace d'eau dans ses poumons, la victime était déjà morte lorsqu'elle a été immergée. La cause de la mort a été provoquée par la section de la carotide à l'aide d'un objet tranchant, comme un poignard ou une dague. La victime n'avait plus une goutte de sang en elle. Des traces post-mortem de morsures d'alligator ont été relevées. En comparant les empreintes du cadavre à celle relevées chez Jasper Franklin, le Dr. est sûr qu'il s'agit du corps d'Ezéchiel Jones. Il conclut qu'il s'agit de toute évidence d'un meurtre et non d'une noyade accidentelle.

LA RÉACTION D'ALICIA JONES :

Lorsqu'elle apprend la mort de son frère, Alicia est effondrée. Elle cherchera à obtenir des réponses et se mettra réellement en danger. Elle commencera à

poser des questions à toutes les personnes ayant été vu avec Ezéchiel. Jasper finira par lui avouer qu'il a eut des mots avec Cletus Junior quelques jours avant sa disparition. Elle passera l'information au Shérif qui convoquera Junior au poste, il fera une demande de mandat pour fouiller la ferme des Malloy et la voiture de Junior, trop content d'avoir enfin quelque chose pour arrêter cette vermine, mais le juge Philips lui refusera, prétextant qu'il n'y a que des preuves indirectes contre lui.

Philips fait parti de la secte de Roland Cartwright et est également membre du KKK. Il fera tout pour ralentir l'investigation du Shérif et pour laisser le temps aux Malloy d'effacer leurs traces.

L'INTERROGATOIRE DE CLETUS JUNIOR :

Junior est conduit au poste, sans avocat et confie. Les Personnages peuvent assister à l'interrogatoire derrière la vitre teintée, ils sont accompagnés par l'adjoint Norton. Junior clamera son innocence tout du long, disant que ses frères peuvent lui fournir un alibi. **« Tes frères sont pas assez malins pour savoir lire, petite vermine, alors pour ce qui est de te fournir un alibi, tu repasseras »** Lance le Shérif furieux. Au fur et à mesure, l'interrogatoire bascule dans la vendetta personnelle. **« Je sais que le couteau c'est pas ta spécialité Junior, toi c'est plutôt les flingues, je me trompe ? Et tes frangins sont trop stupides pour avoir agit seuls. Mais ont sait tous les deux que la tête pensante de la famille c'est pas toi Junior, c'est ton père. Alors dit-moi, qu'est ce qu'il vous a fait ce jeune pour mériter ça, hein ?! Il était noir, hein c'est ça ?!! Comme Ces gens à l'épicerie en 74 ???! Toi et les tiens vous les aviez buté parce qu'ils étaient noirs ! »** Junior sourira simplement **« Vous savez Shérif, je vous comprends, si si, je vous assure. Si un mec avait débarqué chez mon père et avait flingué tout le monde, moi aussi je serai furieux. Très furieux. Mais on peut pas remonter le temps et revenir sur ce que mon grand-père a fait ce jour là. Il est mort et enterré maintenant. Vous ne pouvez pas m'en vouloir pour quelque chose qui s'est passé bien avant ma naissance, je me trompe, ou bien alors sa sera considéré comme de l'obsession, non ? »**. Comme seule réponse, le Shérif lui envoie un direct en plein visage et les deux hommes commencent à s'empoigner violemment. Terry Norton cours les séparer. **« Vous avez de la chance Shérif que mon père m'ait enseigné le respect, contrairement à vous »** Le Shérif tente à nouveau de lui sauter à la gorge, Terry le retient de toute sa force. **« Je porterai pas plainte contre vous, maintenant, si vous avez plus de question je me casse. Vous devriez faire attention à vous Shérif »**. Sur ces mots, Junior quitte le bureau, un sourire satisfait.

Après l'interrogatoire, le Shérif ira directement dans son bureau et demandera à ne pas être dérangé. Si les Personnages interrogent Terry sur ce qu'il vient de ce passer, ce dernier répondra que le Shérif a une dent contre les Malloy depuis un bon moment ; *« Son père a été tué par Gerald Malloy en 1974 parce qu'il employait de noirs dans son épicerie. Gerald a été tué dans une fusillade contre le FBI en 76. C'est ce qui l'a motivé pour rentrer dans la police. C'est qu'il était flic à La Nouvelle Orléans avant, vous savez... Je sais pas ce qui s'est passé pour qu'il atterrisse ici, il n'en parle jamais. C'est quelqu'un de bien vous savez. Y'a deux ans, deux de nos adjoints ont été retrouvé assassiné au bord de la nationale, il a soupçonné Junior d'être l'auteur des meurtres mais, les gens qui, de prêt ou de loin, savaient quelque chose, ont soit changé de version soit déménagé, soit disparut. J'ai vite appris que les Malloy étaient intouchables ici. »*

Terry quittera alors les Personnages et retournera à ses rapports. En sortant, Junior passera un coup de file à ses amis du KKK qui organiseront la seconde tentative d'intimidation sur les Personnages (cf. *« Komité d'aKeuil loKal – Voiture saccagée »* page 108).

UNE FILLE QUI PARLAIT TROP :

Alicia Jones n'est pas du genre à se laisser démonter. Elle a connu pire en t'en que procureur et elle ne se laissera pas intimider facilement.

Elle part tôt le matin afin de parler avec le juge Philips pour savoir pourquoi, au vue des témoignages et des antécédents de Cletus Junior, le Shérif n'a pas eut droit à un mandat afin de fouiller chez les Malloy. Le juge répondra simplement qu'il n'y a que des preuves indirectes et que tous le monde est innocent jusqu'à preuve du contraire. Elle remarquera une photo sur son bureau, avec le juge, Cletus Sénior et Jonas Cartwright en tenues de chasse, posant triomphalement sur la carcasse d'un animal. Alicia sait Junior impliqué, d'une manière ou d'une autre et hurle à qui veut l'entendre qu'elle va le prouver avant de claquer la porte du bureau du juge Philips.

Ce dernier passera un coup de file à Cletus Sénior, disant que son fils a semé une sacrée pagaille, qu'il aurait dus enterrer le corps au lieu de l'abandonné dans le bayou et qu'il doit maintenant nettoyer la *« merde »* de son fiston.

Malloy prendra les directives aux pieds de la lettre et fera enlever Alicia. Les adjoints Hernandez et Norton retrouveront sa voiture de location accidentée dans le fossé en milieu d'après-midi, sur la route du hangar à bateau de Jasper Franklin. Malloy l'a directement amené dans sa ferme.

LES RÉVÉLATIONS DE CHARLIE DICKSON :

Peu après que les Personnages aient appris la disparition d'Alicia, ils reçoivent un coup de file de la part de Charlie Dickson. Ce dernier essaye de joindre Alicia depuis la fin de son entretien avec le juge Philips mais son téléphone semble être en panne. Charlie avait des révélations à lui faire concernant la mort de son frère. Il ne voudra pas en parler au téléphone et demandera que les Personnages le rejoignent au hangar à bateau.

Lorsque les Personnages arrivent, le hangar est désert, Jasper est partis relever des prises, Charlie attend les Personnages sur le ponton et leur dira ce qu'il sait.

Il sait, comme une grande majorité de la communauté noire de la ville, que la famille Malloy fait partie du Ku Klux Klan. Cela fait des années qu'ils terrorisent les habitants de la région afin qu'ils abandonnent leurs fermes et s'installent ailleurs, les Malloy récupèrent les terres et la revendent à une grosse société, la Global Meat Factory. Personne ne dit rien, parce que c'est le plus gros employeur de la région. Il soupçonne le maire et le juge d'être de maiche, il connaît des gens travaillant à la mairie qui lui ont déjà dit que le maire avait vu Cletus Sénior en cachette, avec le propriétaire de la Global Meat Factory il y a de cela plusieurs semaines.

Charlie n'aura pas le temps d'ajouter autre chose ; une balle de calibre .303 lui transpercera le crane dans un petit nuage rouge. Son sang et sa cervelle éclaboussant tous les Personnages autour de lui. C'est Junior qui vient de tirer, à plus de quatre cent mètres de la position des Personnages et il qui tentera de les abattre à leur tour (cf. *« Komité d'aKeuil loKal – Tireur isolé »* page 108). Si les Personnages se mettent à l'abri, il finira par abandonner et prendra la fuite.

Après la fusillade, les Personnages pourront prévenir le Shérif Dooghan qui arrivera sur les lieux et constatera le désastre. Si les Personnages lui font part de ce que Charlie leur a dit, il promettra aux Personnages qu'il s'occupera de cette affaire personnellement et y mettra un terme. Ils savent maintenant que le juge est la dernière personne à avoir parler avec Alicia avant sa disparition.

PETITE VISITE AU JUGE PHILIPS :

Les Personnages débarquent dans le bureau du juge, accompagné par le Shérif Dooghan. Interrogé sur la disparition d'Alicia, Philips niera son implication et dira qu'il n'a pas à répondre à des étrangers, qu'ils n'ont pas l'autorité ici, s'ils insistent il demandera au Shérif d'arrêter les Personnages. Dooghan s'avancera alors vers le juge, sortira son arme et le menacera de la tuer s'il ne dit pas la vérité.

Les Personnages peuvent réagir, mais verront que le regard cool et décontracté du Shérif a changé, comme dans la salle d'interrogatoire avec Junior. Il ne plaisante pas. Après quelques minutes, si les Personnages font mine d'être du côté du Shérif, le juge craquera et finira par tout avouer : son appartenance au Klan, son coup de file à Malloy, l'enlèvement d'Ezéchiel Jones. Le Shérif le conduira au poste et l'enfermera en cellule.

Sur place, Norton et Hernandez n'en croient pas leurs yeux, et prennent le Shérif à parti, que des aveux sous la menace ne tiendront pas. Profitant de la confusion, Brendel prévient immédiatement ses amis du Klan.

Faites en sorte que le coup de file soit découvert par les Personnages, qu'ils s'attendent à une tentative de libération musclée de la part des hommes cagoulés.



ASSAUT SUR LE BUREAU DU SHÉRIF :

Si les Personnages ont découvert que Brendel a prévenu le Klan, ils pourront s'attendre à une intervention. Le Shérif décide de barricader le poste et ordonne à ses adjoints de se tenir prêt. Il fournira aux Personnages des fusils à pompe Remington M870 calibre .12 (DOM +2) ainsi que des gilets en kevlar.

Durant le milieu de la nuit, une quinzaine d'hommes du Klan feront le siège du bureau du shérif et tenteront d'entrer et de libérer le juge.

Inspirez-vous du film « *Assaut* » du John Carpenter pour cette scène, les Personnages doivent tenir jusqu'au lendemain matin. Lorsque les premiers rayons du soleil seront visibles, ils s'en iront. Mais les Personnages auront alors d'autres soucis car le lendemain, la ville va devenir folle.

Komité d'aKeuil loKal

Les lignes qui suivent vont vous décrire les différentes tentatives d'intimidation et de pression

du Klan à l'encontre des Personnages, elles seront de plus en plus violentes au fur et à mesure que les jours passeront.

VANDALISME :

Lorsque les Personnages rentrent à l'hôtel Angus ils auront la désagréable surprise de retrouver l'une de leurs chambres saccagées ; leurs affaires sont en morceaux et une lettre avec la mention « *Retourne d'où tu viens* ». Les propriétaires n'ont rien vu et rien entendu. Les adjoints du shérif arriveront 5 minutes plus tard. Les policiers envoyés sur place seront l'adjoint Brendel et Norton. Brendel fera de

petite réflexions du genre « *A peine arrivé vous avez déjà énervé quelqu'un, vous êtes des rapides dites-moi* ».

Norton se contentera de soupirer et de secouer la tête sous les réflexions

injurieuses et honteuses de son collègue. Ils prendront les dépositions des Personnages et des Walsh, ces derniers proposeront une chambre de remplacement. Le reste de la nuit se passe sans encombre.

VOITURE SACCAGÉE :

Les Personnages retrouveront leur véhicule complètement défoncé, les quatre pneus crevés et toutes les vitres brisées. Là encore personne n'a rien vu. Sur le capot de la voiture et marqué à la bombe de peinture « *Dernier avertissement, tires-toi d'ici !* ». Cette fois-ci, c'est le Shérif Dooghan accompagné de Liz Hernandez qui vient prendre la déposition des Personnages. Une fois encore, le Shérif conseille aux Personnages de partir, il n'y a rien de bon à ce qu'ils restent.

TIREUR ISOLÉ :

Cette fois-ci, ils ont droit à la manière forte, c'est Cletus Junior qui s'occupe de leur cas ; armé de son fusil à lunette, après avoir abattu Charlie Dickson, il va tirer sur les Personnages. Après quelques minutes, si les Personnages se sont mis à l'abri, il s'enfuira en bateau et regagnera sa ferme. Il pense que les Personnages ont enfin compris et qu'ils partiront séance tenante.

Le monde est devenu fou

Alors que le jour commence à se lever, les Personnages pensent avoir réussi le plus difficile. Ce qui n'est pas du tout le cas, loin de là.

Durant les quatre jours qu'a duré leur séjour à Anneville, Roland Cartwright a effectué un rituel très puissant et a puiser dans l'énergie émanant de tous les habitants de la ville. Ce qui aura des résultats désastreux pour eux ; toutes les personnes dotés d'un **Equilibre mental** négatif deviendra

comme enragé soit environs 60% de la population totale d'Anneville, toutes leurs faiblesses et frustrations prendront le pas sur eux. Ils sortiront dans les rues armés jusqu'aux dents tirant sur tout ce qui bouge. Si vous avez vu le film « *The*

Signal » ou encore lut la nouvelle de Stephen King « *Cellular* », vous pourrez avoir un bon aperçu de ce qui arrive à la population d'Annville ; des gens normaux se transformant en brutes sanguinaires, tuant et violent à chaque coin de rue.

HYSTÉRIE COLLECTIVE :

Les Personnages doté d'un **Equilibre mental** négatif devront faire un jet d'EGO avec une marge minimum de 5 pour éviter de sombrer dans la folie. Ceux dotés d'un **Equilibre mental** positif ou neutre devront juste réussir un jet d'EGO sans marge minimum. Si les Personnages ratent leur jet d'EGO, ils seront alors submerger par leurs faiblesses et commenceront à devenir fou. La manière de les faire sortir de cette hystérie est de les faire tomber inconscient, à leur réveil, ils seront redevenus comme avant.



« YEEEEHAAAAAAAAA !!! » :

Dehors, la ville est en plein chaos, les gens semblent être devenus fous, ils tirent sur leurs voisins, les attaquent à coup de battes de baseball ou avec des armes blanches.

C'est un véritable carnage. Les adjoints du Shérif sont complètement désarmés et ne savent pas du tout comment réagir face à ça. Philips prendra la parole : « *Ca a commencé ! C'est le premier signe ! Bientôt le maître sera libéré et vous tous pauvres fous tremblerez devant sa puissance !* ».

Le Shérif demandera alors de quoi il parle, les Personnages pourront alors lui répondre ou encore ne rien dire, cela restera leur choix, mais mettre au

courant le Shérif pourrait les aider.

Les Personnages recevront un coup de file de Lady Dominique disant qu'elle est bloquée à l'hôtel Angus, des gens de la ville ont essayé de la tuer. Moses et elle se sont barricadés dans leur

chambre et ne savent pas combien de temps ils pourront tenir. Elle dira que ceci est certainement l'œuvre d'un puissant conjureur et qu'ils n'ont plus de temps à perdre, il faut qu'ils trouvent son sanctuaire et qu'ils empêchent la libération de Vahasagis. Ils doivent impérativement trouver sept cœurs humains pour accomplir le rituel.

Plutôt que d'aller les prélever sur des innocents, suggérez-leur d'aller les emprunter à l'hôpital le plus proche. Le Shérif chargera alors son fusil avec des balles anti-émeute, il s'agit de balles en caoutchouc (DOM +5) ne provoquant pas de dommages létaux, seulement des dommages sur l'**Endurance**, il n'utilisera des balles mortelles qu'en ultime recours. Il en fournira à chacun des Personnages. Il suggèrera de former deux groupes, l'un pour aller chercher les cœurs et le sang à la banque d'organes de l'hôpital, l'autre pour aller secourir Lady Dominique et Moses.

moins cinq morts, tous tué à mains nues par Moses ; leurs nuques ont été brisées. Moses est légèrement blessé mais Lady Dominique est sauvée.

L'HÔPITAL D'ANNEVILLE :

Au même moment, l'autre équipe se dirige vers l'hôpital. Les Personnages sont guidés par Liz Hernandez. L'hôpital se situe trois rues plus haut et ils connaîtront les mêmes problèmes pour s'y rendre, ils devront combattre les fous.

Les portes de l'hôpital sont grandes ouvertes, les Personnages verront des corps ensanglantés et des fous s'acharnant sur les cadavres, brisant leurs os avec des objets contondants. Trouvez la banque d'organes ainsi que 10 litres de sang ne sera pas très compliqué mais les Personnages rencontreront une dizaine de fous au total dans l'hôpital qui les attaqueront sans hésitation.

Une fois les accessoires récupérés et que les deux équipes se sont rejointes au bureau du shérif, ce dernier suggère aux Personnages d'aller chez les Malloy, s'il doit y avoir un sanctuaire, ce sera sûrement chez eux. Bien sûr Dooghan se trompe mais les Personnages pourront alors retrouver Alicia sur place en fâcheuse posture. Elle aura des informations sur la véritable localisation du Sanctuaire.

La ferme des Malloy

A LA RESCOUSSE DE LADY DOMINIQUE :

Dès qu'ils auront mis le nez dehors, les Personnages seront pris pour cibles, ils essuieront des coups de feu, des gens viendront les attaquer, etc. Faites votre possible pour que cette scène soit très tendue, les fous ne leur laissant aucun répit. Comment les Personnages se sentiront s'ils doivent tuer des personnes innocentes ?

Tout n'est que mort et violence autour d'eux ; des cadavres gisent au milieu de la route, des viols sont commis en pleine rue, des personnes hystériques poursuivent leurs victimes avec des armes blanches ensanglantées. Lorsqu'ils arrivent devant l'hôtel, ils verront le propriétaire, Walther Walsh, un fusil à la main barricadé derrière un meuble en train de tirer sur les gens qui essaient d'entrer. Walsh est couvert de sang, il vient d'abattre sa femme qui a essayé de la tuer une demi-heure plus tôt. Si les Personnages s'approchent, Walsh leur tirera dessus, les prenant pour des fous. Il sera très certainement vite maîtrisé par le Shérif qui restera dehors afin de couvrir les Personnages.

Dans le couloir qui mène à la chambre de Lady Dominique, les Personnages pourront compter au

Les Malloy vivent dans une ferme isolée aux abords du bayou, tout au Nord de la ville. La ferme est composée de trois bâtiments ; la maison, une ancienne écurie et une grande grange. Les bâtiments sont assez délabrés, les Malloy n'ayant pas l'air d'entretenir les lieux.

La grange sert d'entrepôt d'armes et de munitions dont Malloy fait le trafic. Les Personnages pourront trouver tout un arsenal, allant du fusil d'assaut au lance-roquettes.

Dès que les Personnages s'approcheront suffisamment, Junior commencera à ouvrir le feu depuis une fenêtre de l'écurie, il sera suivi de ses deux frères et de son père qui tireront à leur tour avec des M16A3 depuis la grange.

Alicia est retenue dans l'écurie, sous la garde de Junior.

LA MAISON :

C'est une vieille baraque en bois typique du 19^{ème} siècle, elle possède un étage, le rez-de-chaussée est composé d'un grand salon avec deux canapés, un fauteuil et une vieille télévision.

Un peu plus loin se trouve la salle à manger et la cuisine. C'est le seul endroit à peu près propre de la maison. Là, les Personnages trouveront Sherley-Lynn Malloy en train de cuisiner.

La femme de Malloy, Sherley-Lynn Hobbes, est portée disparue depuis juillet 1982, c'est une de ses anciennes victimes qu'il a séquestré durant plus d'un an, sa volonté a été totalement annihilée. Il l'a rendu totalement soumise et accro à l'héroïne. C'est maintenant une femme usée et docile, qui n'a plus aucun but dans la vie. Seule la mort ou encore un traitement psychiatrique intensif pourra la libérer du contrôle que Cletus Sénior exerce sur elle.

Elle ne représente aucun danger pour les Personnages, elle est tellement soumise qu'elle ne prêtera même pas attention à la fusillade qui se déroule dehors. Elle n'ose pas quitter sa cuisine de peur de contrarier son mari.

Junior est en haut, posté à une fenêtre avec son fusil à lunette. Il ne se laissera pas prendre vivant préférant se suicider s'il se retrouve au pied du mur.

LA GRANGE :

Ce grand bâtiment vétuste serre d'entrepôt d'armes et de munitions à Cletus Malloy. Il y a tout un arsenal à sa disposition :

- 10 caisses de Colt M4A1 avec plus de trois cents chargeurs de calibre 5,56mm OTAN (+1).
- 5 caisses de Colt M60E avec plus de 3000 cartouches de 7,62mm OTAN (+2).
- 5 lance-roquettes RPG-16D avec une vingtaine de roquettes 58mm (+7)
- 10 lance-grenades H&K 69A1 ainsi qu'une cinquantaine de grenade 40mm (+6).
- Une centaine de grenades à main (+6).



L'ANCIENNE ÉCURIE :

La plus petite des deux granges était une ancienne écurie qui serre maintenant de garage et de cellules provisoires pour les victimes des Malloy.

Les box gardent de nombreux témoignages des anciens pensionnaires gravés à même le bois avec leurs ongles. Les pailleuses empestent le sang et la charogne. Plus d'une trentaine de cadavres sont enterrés sous ce bâtiment.

C'est dans l'un de ces box qu'Alicia Jones est retenue prisonnière, bâillonnée et attachée à l'une des poutres en bois. Junior s'est amusé avec elle et lui a fait subir de terribles tortures.

- 10 caisses de fusils à pompe SPAS-12 ainsi qu'une centaine de cartouches de calibre .12 (+2).

Cletus Sénior et ses deux plus jeunes fils, Billy et Bobby sont retranchés là. Ils ne se laisseront pas prendre facilement.

Cletus n'est pas un fanatique, s'il voit que la situation est désespérée, il préférera sacrifier ses fils afin qu'il puisse s'enfuir par bateau.

Il partira direction le ponton et cherchera à disparaître dans le bayou pour rejoindre ses hommes postés autour de l'ancienne propriété des Cartwright et se réorganisera de manière efficace.

DÉROULEMENT DE L'ASSAUT :

Les Personnages ont plusieurs façons de mener l'assaut contre la ferme des Malloy. Le Shérif s'attend à ce qu'il y ait de la résistance et que les Malloy soient surarmés.

Le plus efficace serait de former deux fronts d'attaques simultanés, un au Sud, directement à l'entrée de la propriété et un à l'Est afin de pouvoir couper leur retraite sur le ponton à bateaux. Ils pourront emprunter un bateau chez Jasper, qui contrairement aux autres habitants d'Anneville n'a pas sombré dans la folie et pense que l'apocalypse est à nos portes. Il n'est pas loin de la vérité.

Laissez-les Personnages s'organiser comme ils le veulent, faites que cette partie soit assez violente, les Personnages sont accompagnés de PNJ, n'hésitez pas à en sacrifier quelques uns afin de montrer la gravité de la situation.

LIBÉRER ALICIA :

Les Personnages arrivent enfin à venir à bout de Junior, s'il est vivant, il tentera alors de se protéger derrière Alicia et continuera de se battre, s'il a été trop gravement blessé, il tentera de tuer Alicia avant de se faire sauter la tête avec son .45 devant les Personnages.

Alicia est mal en point, physiquement ça peut aller, elle n'a que des blessures superficielles et des hématomes, mais psychologiquement c'est une autre histoire ; les sévices que Junior lui a fait subir resteront éternellement gravés dans sa mémoire.

La seule qu'elle pourra dire avant de s'évanouir est « *Cartwright... ils sont chez Cartwright...* ».

Le Shérif ou tous autres adjoints ayant survécu au raid de la ferme pourront dire que les Cartwright possédaient une propriété qui a brûlé durant la Guerre de Sécession, le terrain leur appartient encore. La propriété se trouve au Sud-ouest de leur position.

FAIRE PARLER MALLOY :

Si les Personnages arrivent à prendre Malloy vivant celui-ci ne voudra rien dire.

Les menaces ou la violence physique ne marcheront pas. Lady Dominique demandera à rester seul avec lui et demandera à ce qu'elle ne soit pas dérangée et ce quelque soient les sons que les Personnages entendront. Elle s'isolera dans la grange et demandera à Moses de garder la porte.

Lady Dominique fera appel à un Loa afin de soutirer des informations. Vous êtes libre d'interpréter cette scène comme vous l'entendez, sachez seulement que les Personnages entendront des bruits étranges ainsi que des sons qui n'ont rien d'humains. Après quelques minutes, Lady Dominique sort de la grange avec le renseignement.

Quand à Malloy, son esprit a été totalement déchiqueté, il a été transformé en légume.

Si Malloy arrive à s'échapper, il rejoindra directement la propriété de Cartwright par bateau.

Cela peut donner lieu à une course poursuite en bateau à travers le bayou où Malloy vendra très cher sa peau.

Le sanctuaire de Roland Cartwright

Les Personnages arrivent enfin aux termes de cette campagne et se postent devant l'autel du mal. Lady Dominique pourra clairement dire qu'il émane de ce lieu une puissante aura maléfique lui donnant mal à la tête. C'est très certainement l'épicentre de la folie qui semble avoir gagné toute la ville.

Il y a une quinzaine d'hommes armés de Colt M4A1 autour d'une propriété en ruine, totalement rongée par les flammes. Le plus intéressant n'est pas à la surface mais en-dessous. Cartwright a fait rénover son sanctuaire et a créé de nouvelles galeries et tunnels ainsi que des pièges mortels.

Quatre morts-vivants, les anciens hommes de mains de Roland morts durant l'incendie, rôdent également dans ce dédale étendu sur deux niveaux souterrain. L'entrée du sanctuaire est dissimulée à l'intérieur des ruines.

S'INTRODUIRE DANS LE SANCTUAIRE :

Il y a plusieurs façons de s'introduire dans le sanctuaire. Ils peuvent essayer d'y pénétrer de force et tirer sur tout ce qui bouge au risque d'y laisser des vies. Ou alors y pénétrer discrètement.

S'ils choisissent la seconde option, ils devront tous faire des jets de **Discrétion**, leur marge de réussite sera ensuite comparée à la marge de réussite du jet de PER des gardes aux alentours.

Cela peut marcher aussi si les Personnages créés une diversion, attirant ainsi l'attention de plusieurs gardes ce qui permettra à un groupe de pénétrer plus facilement dans les ruines.

Quoique les Personnages fassent, ils n'ont pas beaucoup de temps ; Roland Cartwright est en train de briser le dernier sceau, il faut qu'ils se dépêchent.

Une fois dans l'enceinte du bâtiment en ruine, demandez-leur d'effectuer un jet en **Rechercher** avec une marge minimum de 5, une réussite voudra dire qu'ils trouveront l'une des deux entrées du sanctuaire ; en bougeant un bibelot brûlé, un mécanisme libère une trappe qui révèle un escalier qui semble s'enfoncer dans les entrailles de la terre.

LE SANCTUAIRE, PREMIER SOUS-SOL :

- 1) **Entrée** : après avoir descendu un long escalier de pierre, les Personnages se retrouvent dans un couloir totalement plongé dans l'obscurité.

Sans source de lumière, ils ne verront absolument rien. Ils pourront trouver des torches qui n'ont pas l'aire d'avoir été utilisées depuis très longtemps.

Une forte odeur de renfermé mélangée à une odeur de moisissure plane dans l'air. Après une dizaine de mètres, le couloir forme un coude se dirigeant vers la droite. Au bout de ce couloir, les Personnages auront le choix entre se diriger vers la droite ou vers la gauche.



- 2) **Cellules** : il s'agit d'anciennes cellules spécialement aménagées afin d'accueillir les futurs victimes de la secte ; des chaînes et des menottes sont accrochées aux murs. Certaines ont l'aire de ne pas avoir servi depuis des lustres, d'autres par contre ont l'aire d'avoir accueilli des prisonniers récemment ; elles empestent l'urine.
- 3) **Dortoirs des sectateurs** : il s'agit de grandes pièces avec des lits en bois et des petites armoires, elles ont été aménagées afin que les sectateurs qui restaient pendant un certain temps se sentent comme chez eux.

Apparemment, Roland Cartwright semblait prendre soin de ses invités.

Comme pour la plupart des pièces du sanctuaire, ces dortoirs n'ont pas servi

depuis longtemps, le bois est pourris et les draps sont totalement moisis.

- 4) **Salle de torture** : c'est dans cette salle que les victimes étaient préparées afin de servir de sacrifice à Vahasagis.

La pièce est remplie d'instruments de torture moyenâgeux et les murs sont couverts de sang séchés.

Les Personnages pourront y retrouver au milieu les cadavres en décomposition de tous les membres de la famille Johnson, pendus par les pieds, la carotide sectionnée.

- 5) **Escalier vers le second sous-sol** : en plein milieu d'un couloir les Personnages pourront tomber sur le second sous-sol.

Au bout de l'escalier, ils se retrouveront au milieu d'un autre couloir plongé dans les ténèbres leur offrant encore deux directions possibles, la gauche ou bien la droite.

LE SANCTUAIRE, SECOND SOUS-SOL :

- 6) **Bibliothèque occulte** : c'est dans cette pièce étroite que Roland conserve ses grimoires les plus puissants. Dans cette petite bibliothèque est rassemblé plus d'une centaine d'ouvrage traitant de la nécromancie et de la Voie de la Mort.

- 7) **Chambre de Cartwright** : c'est dans cette pièce que le corps de Roland Cartwright reposait pendant que son esprit occupait le corps de ses descendants. La pièce sent le moisie et la charogne comme si un cadavre habitait les lieux. La pièce se compose d'un grand lit, d'un petit secrétaire en bois rongé par les années et d'un miroir brisée. Les Personnages trouveront également un téléphone-satellite sur une table de chevet à côté du lit.

- 8) **La Prison de Vahasagis** : c'est une grande salle soutenue par quatre piliers. En son centre se trouve un grand cercle de protection tracé avec du sang frais. Roland est au milieu en train de psalmodier en latin, il ne s'est pas encore aperçut de la présence des Personnages, trop concentré à essayer de briser le dernier sceau.

Lorsque les Personnages entrent dans la pièce, le sol commence à trembler, Roland est sur le point de libérer Vahasagis.

PIÈGES MORTELS :

Les couloirs du sanctuaire sont truffés de pièges qui seront déclenchés si les Personnages ne prennent pas garde. Lorsque les Personnages arrivent à proximité d'un piège, lancez 1D20 et multipliez le résultat par 5 par Personnages, cela vous donnera un pourcentage, si le pourcentage obtenu par l'un des Personnages est supérieur ou égal à 55% alors le piège se déclenche. Si plusieurs Personnages obtiennent ce pourcentage, seront alors tous affectés par le piège. Ils auront toutefois la possibilité de l'éviter s'ils réussissent un jet d'AGL/ 2.

- A) **Épieux sortant du sol :** le Personnages déclenche un mécanisme que libère des épieux en bois d'un mètre de long sortant du sol provoquant 1D6 **BL** au Personnage. Le Personnage reste coincé.
- B) **Trappe :** une trappe s'ouvre sous les pieds du Personnage, il se retrouve 6 mètres plus bas. Utilisez les règles sur les chutes dans le livre de base.
- C) **Trappe avec épieux :** une trappe s'ouvre sous les pieds du Personnage, il se retrouve 6 mètres plus bas empalé sur des pics acérés. Utilisez les règles sur les chutes en ajoutant +4 aux dommages.
- D) **Guillotine :** le mécanisme libère deux faux qui tranchent automatiquement la tête du Personnage s'il fait plus d'un mètre soixante. Le Personnage meurt sur le coup.

LES MORTS-VIVANTS :

En plus des pièges, n'oubliez pas qu'il y a également quatre morts-vivants qui se baladent dans les couloirs. Ce sont d'anciens soldats confédérés que Roland employait pour garder ses esclaves. Lors de l'insurrection orchestrée par Sami Saint-Pierre, ils ont été les tout premiers à périr. Roland les a ressuscité et en a fait les gardiens éternels de son sanctuaire. Utilisez-les à votre avantage, en les faisant apparaître n'importe quand.

COMBATTRE CARTWRIGHT :

Roland est une momie. Son corps est mort depuis plus de 200 ans, une balle ne l'arrêtera pas, il faut que son corps soit entièrement réduit en morceau ou totalement incinéré pour pouvoir en venir à bout. Faites que ce combat soit dantesque ; les Personnages sont blessés et à bout de force. Si vous vous sentez l'âme d'un sadique faites que Cartwright abatte froidement Lady Dominique, voyant qu'ils n'ont plus de prêtre pour exécuter le rituel, les Personnages sentiront leur fin approcher. Il faut que les Personnages sentent qu'il n'y a plus d'issus, que le Razide va être libéré et qu'ils ne peuvent rien faire contre ça.

Si les Personnages réussissent à vaincre Roland, celui-ci, dans un dernier rôle narguera les Personnage : *« C'est trop tard ! Vous n'avez réussi qu'à me tuer, moi un homme insignifiant ! Mon maître est réveillé ! Mon seul regret et ne pas pouvoir assister à votre anéantissement ! »*

Les dalles sur le sol commenceront à se fissurer ; Vahasagis est libre et remonte à la surface.

COMBATTRE VAHASAGIS :

Laissez les Personnages reprendre leur souffle quelques secondes et demandez-leur ce qu'ils comptent faire. S'ils choisissent la fuite, autant dire que la campagne est terminée ; Vahasagis sortira du sanctuaire et éliminera tous les êtres vivants sur son passage, Anneville sera anéantie et les Personnages avec. Si par contre ils décident de rester et de faire face au Razide, alors l'esprit du Dr. John soufflera au Personnage dans lequel il réside de préparer le rituel. Si les autres Personnages lui donnent un coup de main, ils pourront dessiner le cercle de protection juste avant que Vahasagis ne défonce le sol et n'apparaisse, il regardera les Personnages et se contentera de rire avant d'attaquer (Cf. caractéristiques page 13). Vahasagis ne peut pas s'approcher du cercle de protection mais peut utiliser l'**Art Ténébreux** pour attaquer le Personnage effectuant le rituel à distance. Les autres Personnages devront le maintenir à distance le temps que le rituel se termine. S'ils ont été malins, ils ont eut la présence d'esprit de s'équiper et de prendre des armes lourdes dans l'arsenal.

A chaque sceau activé, Vahasagis perdra une action, le sceau ayant l'effet d'une entrave magique l'empêchant d'agir. Si tout ce passe bien, le Personnage mène à bien le rituel, le Razide est alors comme enchaîné et disparaît dans un éclair aveuglant. Une fois le rituel achevé, le Personnage possédé tombera inconscient durant 2D10 heures. Durant son coma, il aura l'impression de parler au Dr. John et à son réveil obtiendra 10 points dans la connaissance occulte **Vaudou**. Le Dr. John visitera également les autres Personnages en rêve leur disant qu'ils ont gagné une bataille mais pas la guerre, d'autres créatures rôdent dans les ténèbres, prêtes à surgir et à plonger le monde dans le chaos. Il n'en tient qu'à eux de faire la différence.

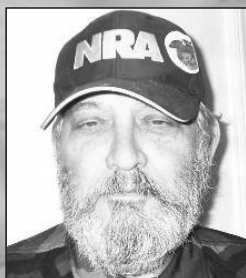
Le calme semble être revenu à Anneville, les personnes sont redevenues à leur état normal. Il y a eut des centaines de morts mais les Personnages ont réussi à vaincre un puissant Razide.

Ils peuvent maintenant retourner à leurs anciennes vies ou alors décider de reformer le « **Troisième Œil** » et vouer leurs existences à combattre les forces des ténèbres et à atteindre l'Eveil. Cela restera bien évidemment leur choix.

Les Figurants

SECONDE PARTIE

Cletus Malloy Sr.



HISTORIQUE :

Cletus Malloy est un fier produit de la Louisiane, élevé dans la plus pure tradition sudiste. Il est introduit dans le Ku Klux Klan par son père Gerald dans les années 60.

Les Malloy travaillent en étroite collaboration avec la famille Cartwright depuis la fin de la Seconde Guerre Mondiale, Edmond Cartwright, possédé par Roland, était le Grand Dragon du Klan entre les années 50 à 70. Avec les autres membres il lynche les noirs et les autres minorités qu'il croise. A peine âgé de 20 ans, Cletus est déjà connu des autorités locales et fédérales.

Son père, Gerald Malloy, décède en 1976 avec d'autres membres importants du Klan durant un assaut du FBI, Cletus hérite alors de la ferme familiale ainsi que des nombreux trafics dont s'occupait son père, notamment le trafic d'armes.

A la mort d'Edmond Cartwright en 1978, il fait la connaissance de son fils Jonas qui lui propose de devenir le nouveau gardien de son ancienne propriété familiale. Il découvre avec horreur et émerveillement la véritable nature de la famille Cartwright et accepte immédiatement.

Depuis 30 ans il dirige une équipe de tueurs composée de personnes de confiance, recrutés parmi les fermiers et les ouvriers de la Global Meat Factory, afin de surveiller la propriété des Cartwright et d'éloigner les intrus du sanctuaire de Roland. Il a hérité du titre de Grand Dragon de l'Etat de Louisiane depuis une dizaine d'années.

PERSONNALITÉ :

Affreux, raciste, sale et méchant. Cletus est un homme borné doublé d'un extrémiste pro-second amendement ; son fusil à pompe ou son S&W .44 magnum l'accompagne partout où il va.

APPARENCE :

C'est un gros homme d'une soixantaine d'années, avec une grosse barbe poivre-et-sel. Il est généralement habillé d'une tenue de chasse et d'une casquette où figure de logo de la NRA (National Rifle Association - lobby des armes américain).

INDICATIONS POUR LE MENEUR DE JEU :

Montrez vous stupide et sans pitié. Votre tâche est simple, protéger les intérêts de Roland Cartwright, montrez-vous en digne.

CLETUS MALLOY SENIOR			
FOR	15	EGO	11
CON	16	CHA	13
AGL	13	PER	12
APP	10	EDU	10

AGE : 61 ans

TAILLE : 1m78

POIDS : 115 kg

SENS : normaux

COMMUNICATION : orale

ACTIONS : 2

BONUS D'INITIATIVE : +2

BONUS AUX DOMMAGES : +3

CAPACITÉ DE MOUVEMENT : 7m/ Round

RÉSISTANCE AUX BLESSURES :

5BS = 1BL □ □ □ □ □

4BL = 1BG □ □ □ □ □

3BG = 1BM □ □ □ □

END : 110

SOMBRES SECRETS : criminel, secret de famille

EQUILIBRE MENTAL : -50

FAIBLESSES : Aversion (les noirs), Enragé (les noirs), Intolérant, Manipulateur, Névrose sexuelle, Réactionnaire, Sadique

AVANTAGES : Amis influents (Jonas Cartwright)

TALENTS : Athlétisme 16, Escalade 15, Natation 12, Rechercher 12, Vigilance 16

COMPÉTENCES GÉNÉRALES : Survie 17

CONNAISSANCES : Démolition 12, Occultisme 11, Piloter bateau 13, Secrets locaux (Anneville) 10

COMPÉTENCES DE COMBAT : Armes à feu 15, Armes lourdes 13, Corps à corps 12

ARMEMENT : Colt M4A1 (+1)/ Fusil de chasse à double canons calibre .10 (+3)/ Remington M870 (+2)/ S&W M29 .44 Magnum (+3)/ Colt M60E (+2)/ Lance-roquette RPG-16D (+7)

DOMICILE : la ferme des Malloy dans le bayou

Sherley-Lynn Malloy



HISTORIQUE :

Sherley-Lynn Hobbes est originaire de Baton Rouge et avait tout pour réussir ; une famille aimante, un brillant parcours scolaire.

Tout s'arrêta pour elle durant l'Été 1982, alors qu'avec trois de ses amies, âgées de 18 ans, elle est partie en virée en Louisiane juste avant la rentrée à l'université. Cela devait être de belles vacances. Elles eurent la malchance de tomber sur Cletus Malloy et ses amis du KKK.

Le seul crime de Sherley fut d'être blanche et d'avoir des amies afro-américaines. Elle le paya très chers ; durant plusieurs mois, Cletus et ses amis séquestraient et violèrent à tour de rôle les quatre jeunes filles. Les trois amies de Sherley-Lynn finir par être assassinées et leurs cadavres furent enterrés dans le bayou. Cletus la rendit accro à l'héroïne afin de la garder sous sa coupe. Le calvaire de Sherley-Lynn dura plusieurs mois encore et affecta horriblement son mental. Elle finit par devenir une esclave totalement soumise de son tortionnaire.

Un an après son enlèvement, Cletus fit d'elle son épouse. Depuis, elle n'est là que pour être auprès de son mari qui lui fournit sa dose et s'occuper de la maison. Elle a assisté à de nombreux meurtres perpétrés par Cletus et l'a même aidé à se débarrasser des corps. Seul la mort, ou encore un traitement de choc dans une institution psychiatrique pourra la délivrer de son calvaire.

PERSONNALITÉ :

Sherley-Lynn est totalement soumise à Cletus. Elle ne peut plus penser par elle-même. C'est une femme battue et brisée qui ne se consacre plus qu'au ménage et à l'entretien de sa maison.

APPARENCE :

Heureuse, Sherley-Lynn aurait put être jolie. Elle s'est empâtée avec les années. C'est une femme blonde au regard profondément triste et désespéré, son visage est marqué par son addiction à l'héroïne.

INDICATIONS POUR LE MENEUR DE JEU :

Restez en retrait. Ne parlez que si on vous adresse la parole ou que si Cletus vous l'autorise.

SHERLEY-LYNN MALLOY			
FOR	9	EGO	13
CON	11	CHA	9
AGL	13	PER	15
APP	11	EDU	12

AGE : 44 ans

TAILLE : 1m69

POIDS : 87 kg

SENS : normaux

COMMUNICATION : orale

ACTIONS : 2

BONUS D'INITIATIVE : +1

BONUS AUX DOMMAGES : +0

CAPACITÉ DE MOUVEMENT : 7m/ Round

RÉSISTANCE AUX BLESSURES :

4BS = 1BL ☐ ☐ ☐ ☐

3BL = 1BG ☐ ☐ ☐

3BG = 1BM ☐ ☐ ☐

END : 85

SOMBRES SECRETS : victime d'un crime

EQUILIBRE MENTAL : -30

FAIBLESSES : Faible estime de soi, Soumise, Toxicomanie (héroïne)

AVANTAGES : Conscience accrue

TALENTS : Athlétisme 11, Rechercher 11, Vigilance 10

CONNAISSANCES : Cuisiner 16, Poisons et drogue 12

COMPÉTENCES DE COMBAT : Armes à feu 8, Corps à corps 10

DOMICILE : la ferme des Malloy dans le bayou

Cletus Malloy Jr.



HISTORIQUE :

Cletus Jr est né en 1983, il est le premier fils de Cletus Malloy Senior. Très jeune, il fut endoctriné par les théories racistes de son père sur la suprématie de la race blanche et l'entraîna personnellement au maniement des armes. A 10 ans, Cletus Jr savait déjà démonter un fusil d'assaut les yeux bandés. Il fut introduit à 12 ans dans le Klan par son père et connu une fulgurante ascension. Il hérita de la beauté de sa mère mais également de l'esprit tordu et pervers de son père, alors encore adolescent, il est responsable d'une dizaine de viols et autant de disparitions. En 2006, il fut soupçonné des meurtres de deux adjoints du shérif mais fut relâché faute de preuve, son père ayant fait jouer ses relations auprès de la mafia et de Cartwright pour faire disparaître tous les témoins. Depuis, il est le bras droit de Cletus Senior.

PERSONNALITÉ :

Junior est un as de la gâchette doublé d'un prédateur sexuel insatiable. Pour lui, torturer, tuer ou violer est aussi facile que de se brosser les dents. Il n'éprouve ni remords ni regrets.

APPARENCE :

Il a hérité des cheveux et des beaux yeux bleus de sa mère. Il porte une moustache et un bouc taillé. Il prend soin de son apparence qui est son arme la plus mortelle. Il porte la plupart du temps un jeans et un t-shirt avec l'inscription « *South for ever* ».

INDICATIONS POUR LE MENEUR DE JEU :

Aillez toujours le sourire. Soyez particulièrement attentif aux personnes du sexe opposées et séduisez-les avant de leur faire vivre un enfer.

CLETUS MALLOY JUNIOR			
FOR	13	EGO	10
CON	13	CHA	12
AGL	17	PER	15
APP	15	EDU	8

AGE : 25 ans
TAILLE : 1m82
POIDS : 75 kg
SENS : normaux
COMMUNICATION : orale
ACTIONS : 3
BONUS D'INITIATIVE : +5
BONUS AUX DOMMAGES : +2
CAPACITÉ DE MOUVEMENT : 9m/ Round
RÉSISTANCE AUX BLESSURES :
 4BS = 1BL □ □ □ □
 3BL = 1BG □ □ □
 3BG = 1BM □ □ □
END : 95
SOMBRES SECRETS : criminel, secret de famille
EQUILIBRE MENTAL : -30
FAIBLESSES : Aversion (les noirs), Impulsif, Névrose sexuelle, Réactionnaire, Sadique, Susceptible
AVANTAGES : Supporter la douleur, Sympathique
TALENTS : Athlétisme 15, Discrétion 16, Natation 15, Rechercher 15, Séduction 14, Vigilance 17
COMPÉTENCES GÉNÉRALES : Cambriolage 15, Conduire 16, Pistage 13, Survie 15
CONNAISSANCES : Mécanique 14, Piloter bateaux 15
COMPÉTENCES DE COMBAT : Armes à feu 18, Armes lourdes 14, Corps à corps 15
MANŒUVRE DE COMBAT : Changement de cible, Double tir
ARMEMENT : Remington M700 (+2)/ Remington M870 (+2)/ Colt M4A1 (+1)/ Colt 1911A2 (+1)
DOMICILE : la ferme des Malloy dans le bayou

Billy et Bobby Malloy



HISTORIQUE :

Nés quatre ans après Junior, les jumeaux Billy et Bobby ont connu des complications à leurs naissances. Cela n'a pas empêché leur père de les éduquer de la même façon. Ils deviennent très vite des tueurs sanguinaires totalement soumis à la volonté de Cletus Senior. Il les entraîne à ne ressentir aucune pitié ni émotion. Ils lui obéissent en tout. Les jumeaux Malloy sont connus des services de police mais n'ont jamais été inquiétés, grâce à l'intervention de Jonas Cartwright.

PERSONNALITÉ :

Les jumeaux Malloy sont deux attardés mentaux. Ils sont ultra-agressifs et très violents. Ce sont des pantins soumis à la volonté de Cletus Senior. Il n'y a qu'après de leur mère qu'ils sont doux comme des agneaux.

APPARENCE :

Billy et Bobby sont des forces de la nature atteignant tous deux 2m pour plus de 100 kg de muscle. Ils possèdent tous les deux un visage ovale et de grandes oreilles ainsi qu'un air abruti. Ils sont généralement vêtus d'une salopette sale et d'un t-shirt grasseyeux.

INDICATIONS POUR LE MENEUR DE JEU :

Regardez vos interlocuteurs d'un air stupide et abruti. Mettez-les en pièce lorsque votre père vous en donne l'ordre ou l'autorisation.

BILLY ET BOBBY MALLOY			
FOR	18	EGO	8
CON	20	CHA	8
AGL	14	PER	15
APP	8	EDU	6

AGE : 22 ans
TAILLE : 2m
POIDS : 110 kg
SENS : normaux
COMMUNICATION : orale
ACTIONS : 2
BONUS D'INITIATIVE : +4
BONUS AUX DOMMAGES : +4
CAPACITÉ DE MOUVEMENT : 7m/ Round
RÉSISTANCE AUX BLESSURES :
 5BS = 1BL □ □ □ □ □ □
 4BL = 1BG □ □ □ □ □
 3BG = 1BM □ □ □ □
END : 130
SOMBRES SECRETS : criminels, déments, secret de famille
EQUILIBRE MENTAL : -40
FAIBLESSES : Aversion (les noirs), Enragés (les noirs), Prudes, Réactionnaires, Sadiques, Soumis, Susceptibles
AVANTAGES : Supporter la douleur et la torture
TALENTS : Athlétisme 18, Discrétion 11, Escalade 16, Natation 15, Rechercher 15, Vigilance 11
COMPÉTENCES GÉNÉRALES : Conduire 12, Pistage 16, Survie 16
COMPÉTENCES DE COMBAT : Armes à feu 15, Corps à corps 17
ARMEMENT : Couteau de chasse (-4)/ Colt 1911A2 (+1)/ Colt M4A1 (+1)/ Remington M870 (+2)
DOMICILE : la ferme des Malloy dans le bayou

Shérif Dalton Dooghan

HISTORIQUE :

Dalton Dooghan est né en 1956 à Anneville dans le comté de Lafayette en Louisiane et y a toujours vécu.

Adolescent, il travaillait dans la boutique de son père, Jake Dooghan, qui tenait une épicerie. Jake Dooghan était quelqu'un de très respecté dans la ville, malgré le fait qu'il employait des afro-américains dans sa boutique.

Un soir de l'année 1974, Gerald Malloy et d'autres hommes du KKK sont venus dans son établissement et ont tué tout le monde, les employés parce qu'ils étaient noirs et le patron, parce qu'il avait osé aller contre les principes fondamentaux du Klan. Une enquête fédérale est alors ouverte. Le FBI mettra deux ans à remonter la piste jusqu'à Gerald Malloy. Se sentant piégé, ce dernier ne se laissa pas prendre vivant et fut tué, lui et ses compagnons durant la fusillade.

Dalton décide alors d'entrer dans la police pour faire régner un peu d'ordre dans ce monde de chaos. Il entre à l'académie de police de La Nouvelle Orléans en 1977. Il connaît une brillante carrière dans la police et finit inspecteur à la brigade criminel. Il se marie et a une fille, Samantha en 1984. En 2000, il met à jour un vaste réseau de corruption lié au trafic de drogue au sein de la police qui met en cause Rémi Backer, simple inspecteur à l'époque, ainsi que d'autres flics. Backer s'arrange pour orienter les soupçons des Affaires Internes sur Dooghan.

Malgré cela, il continue à enquêter. Backer décide donc d'employer les grands moyens et fait assassiner sa femme. Dooghan est anéanti et quitte les forces de police. Il retourne à Anneville et s'occupe seul de l'éducation de sa fille.

Il finit par être élu shérif de la ville la même année. Il fait tout son possible pour maintenir l'ordre dans sa petite bourgade. En 2006, deux de ses adjoints sont tués par Cletus Malloy Junior lors d'un contrôle de routine, il est persuadé de sa culpabilité mais tous les témoins disparaissent et l'affaire est classée sans suite. Il subit de constantes pressions afin que l'on laisse les Malloy tranquilles.

PERSONNALITÉ :

Le shérif Dooghan est quelqu'un de droit et de sincère qui fait son travail avec méthode et professionnalisme.



C'est un homme juste mais las de voir les ordures toujours s'en sortir, si bien que cela l'a rendu cynique et fataliste. Il pense avant tout au bien être de sa fille et ne veut pas qu'on lui fasse du mal.

APPARENCE :

Malgré la cinquantaine, le shérif Dooghan a encore de beaux restes. Il est grand et massif avec une légère bedaine, il a les yeux bleus persans et les cheveux châtain clairs.

INDICATIONS POUR LE MENEUR DE JEU :

Agissez comme un professionnel. Ne laissez jamais les gars de la ville vous traiter comme un « bouseux ».

SHÉRIF DALTON DOOGHAN			
FOR	13	EGO	14
CON	14	CHA	13
AGL	15	PER	15
APP	12	EDU	14

AGE : 52 ans

TAILLE : 1m81

POIDS : 79 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 : 100

EQUILIBRE MENTAL : +10

FAIBLESSES : Mauvaise réputation (corruption), Cynique, Responsabilité (sa fille), Toxicomanie (alcool)

AVANTAGES : Cool, Conscience accrue, Honnête, Sixième sens, Statut (shérif)

TALENTS : Athlétisme 13, Discrétion 13, Empathie 15, Natation 11, Recherche 14, Vigilance 16

COMPÉTENCES GÉNÉRALES : Commandement 15, Conduire 13, Interroger 12, Pistage 13

CONNAISSANCES : Localité (Anneville) 11, Police scientifique 13, Recueil d'informations 12

CONNAISSANCES ACADÉMIQUES : Criminologie 14, Droit 14

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

MANŒUVRE DE COMBAT : Changement de cible

ARMEMENT : Remington M870 (+2)/ Ruger GP100 .357 Magnum (+1)

DOMICILE : Anneville, comté de Lafayette

Shérif-adjoint Elizabeth Hernandez



HISTORIQUE :

Liz Hernandez est née en juillet 1979 au Texas et est l'aînée de trois enfants. Son père était ouvrier et sa mère travaillait en tant que femme de ménage dans la propriété d'un riche industriel.

Ses parents économisent chaque cent afin d'envoyer Elizabeth et ses

sœurs à l'université. Malheureusement, cela ne se passe pas comme prévu ; en 1992, un gang a tenté de tuer le magot détenu par la famille Hernandez et décide de se l'approprier. L'affaire tourne mal et les parents de Liz sont tués sous ses yeux et ceux de ses sœurs Nina 11 ans et Maria 13 ans. Après la tragédie, elles sont séparées et envoyées dans des familles d'accueils. Liz tente alors de trouver un travail afin de pouvoir avoir la garde de ses sœurs. Elle travaille jours et nuits et finit par en obtenir la garde. Elle économise et paye les études universitaires de ses sœurs et les envoie à l'Université de La Nouvelle Orléans. Maria suit des études de médecine, tandis que Nina suit des études artistiques. En 2006, elle finit par déménager vers Anneville, une petite ville se situant à 175 km de La Nouvelle Orléans afin d'être auprès de ses sœurs. Elle entre au service du bureau du shérif Dooghan afin de se rendre utile et d'aider les populations.

PERSONNALITÉ :

Liz est une dure à cuire, elle n'a peur de rien et est déterminée. Toujours célibataire, elle se consacre entièrement à son travail et aux autres. Les habitants de la ville la respectent et lui font confiance.

APPARENCE :

Liz est une jeune et jolie femme au charme latino d'une trentaine d'années. Elle a les yeux et cheveux noirs. Elle est la plupart du temps vêtue de son uniforme de shérif.

INDICATIONS POUR LE MENEUR DE JEU :

Pensez d'abord aux autres avant de penser à vos besoins ou envies personnels.

SHÉRIF-ADJOINT LIZ HERNANDEZ			
FOR	11	EGO	15
CON	11	CHA	13
AGL	16	PER	13
APP	15	EDU	10

AGE : 29 ans

TAILLE : 1m70

POIDS : 59 kg

SENS : normaux

COMMUNICATION : orale

ACTIONS : 3

BONUS D'INITIATIVE : +4

BONUS AUX DOMMAGES : +1

CAPACITÉ DE MOUVEMENT : 8m/ Round

RÉSISTANCE AUX BLESSURES :

4BS = 1BL □ □ □ □

3BL = 1BG □ □ □

3BG = 1BM □ □ □

END : 85

EQUILIBRE MENTAL : +5

FAIBLESSES : Aversion (les petits caïds), Impulsive, Responsabilité (ses sœurs)

AVANTAGES : Altruisme, Courageuse, Intuition

TALENTS : Athlétisme 16, Discrétion 15, Empathie 15, Natation 14, Recherche 15, Séduction 14, Vigilance 16

COMPÉTENCES GÉNÉRALES : Commandement 11, Conduire 15, Filature 12, Pistage 13

CONNAISSANCES : Localité (Anneville) 8, Police scientifique 12, Recueil d'informations 15

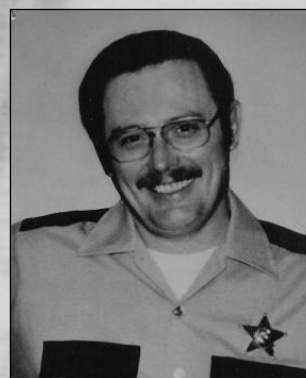
CONNAISSANCES ACADÉMIQUES : Droit 10

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

ARMEMENT : Remington M870 (+2)/ Ruger GP100 .357 Magnum (+1)

DOMICILE : Anneville, comté de Lafayette

Shérif-adjoint Mike Brendel



HISTORIQUE :

Brendel est un fils du pays. Très jeune, il épouse les idéologies du KKK et est introduit par son père et son oncle dans le Klan au milieu des années 80. Il entre au bureau du shérif d'Anneville

en 1997 afin d'être pour le Klan un homme qui pourrait leur fournir des renseignements. Il aide notamment Cletus Malloy Junior à s'en sortir en 2002 en fournissant les renseignements sur les témoins du double meurtre qu'il a commis. La nuit, il revêt le linge blanc du Klan et part en virée avec d'autres membres en quête de noirs ou d'autres minorités visibles à lyncher.

PERSONNALITÉ :

Brendel est une ordure, il a complètement été endoctriné par le Klan et lui est 100% fidèle.

APPARENCE :

Mike Brendel est un homme de 36 aux cheveux noirs et aux yeux noisette. Il porte une moustache et une paire de lunette. Son uniforme est toujours impeccable.

INDICATIONS POUR LE MENEUR DE JEU :

Affichez un air suffisant et un sourire hypocrite lorsque vous vous baladez en ville. N'hésitez jamais à abuser de votre autorité.

SHÉRIF-ADJOINT MIKE BRENDEL			
FOR	13	EGO	11
CON	14	CHA	12
AGL	14	PER	12
APP	11	EDU	12

AGE : 36 ans

TAILLE : 1m78

POIDS : 80 kg

SENS : normaux

COMMUNICATION : orale

ACTIONS : 2

BONUS D'INITIATIVE : +2

BONUS AUX DOMMAGES : +2

CAPACITÉ DE MOUVEMENT : 7m/ Round

RÉSISTANCE AUX BLESSURES :

4BS = 1BL ☐ ☐ ☐ ☐

3BL = 1BG ☐ ☐ ☐

3BG = 1BM ☐ ☐ ☐

END : 100

EQUILIBRE MENTAL : -30

FAIBLESSES : Aversion (les noirs), Cupide, Enragé (les noirs), Fanatisme, Réactionnaire

AVANTAGES : Amis influents, Foi

TALENTS : Athlétisme 11, Discrétion 11, Empathie 14, Natation 12, Rechercher 12, Vigilance 14

COMPÉTENCES GÉNÉRALES : Commandement 14, Conduire 15, Filature 12, Pistage 13

CONNAISSANCES : Localité (Anneville) 11, Police scientifique 10, Recueil d'informations 15

CONNAISSANCES ACADÉMIQUES : Droit 10

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

ARMEMENT : Remington M870 (+2)/ Ruger GP100 .357 Magnum (+1)

DOMICILE : Anneville, comté de Lafayette

Shérif-adjoint

Terence Norton



HISTORIQUE :

Né en Oklahoma, Terry se passionne très vite pour les forces de l'ordre, son père et son grand père avant lui avaient fait carrière dans la police. Il est refusé au concours d'entrée et sombre en

dépression. Son père arrive à tirer quelques ficelles et obtient pour lui un poste de shérif-adjoint à Anneville. Il s'aperçoit assez vite du climat raciste qui plane au sein de la communauté mais cela ne le décourage pas à faire son travail.

En 2006, il perd deux de ses collègues lors d'un contrôle de routine, le suspect, Cletus Malloy Junior, s'en sort s'en aucun problème, les témoins ayant tous disparus.

Il voit peu à peu le shérif Dooghan baisser le bras et s'enfoncer de plus en plus vers l'alcoolisme. Il fait tout pour être un bon flic et aider sa communauté.

PERSONNALITÉ :

C'est une personne calme, ouverte et sympathique, c'est tout le contraire d'un raciste. Norton est un bon flic qui manque juste de confiance en lui.

APPARENCE :

Terence est une force tranquille. Un géant d'1m90 pour 90 kg de muscles. Il a les yeux et les cheveux bruns courts ainsi qu'une barbe taillée.

Il arbore un large sourire lorsqu'il parle au gens afin de les mettre à l'aise.

INDICATIONS POUR LE MENEUR DE JEU :

Soyez aimable et sympathique, vous représentez la loi et l'ordre, essayez d'être un modèle et un exemple pour les plus jeunes.

SHÉRIF-ADJOINT TERRY NORTON			
FOR	17	EGO	12
CON	17	CHA	12
AGL	13	PER	16
APP	12	EDU	12

AGE : 30 ans

TAILLE : 1m91

POIDS : 90 kg

SENS : normaux

COMMUNICATION : orale

ACTIONS : 2

BONUS D'INITIATIVE : +3

BONUS AUX DOMMAGES : +4

CAPACITÉ DE MOUVEMENT : 7m/ Round

RÉSISTANCE AUX BLESSURES :

5BS = 1BL □ □ □ □

4BL = 1BG □ □ □

3BG = 1BM □ □ □

END : 115

EQUILIBRE MENTAL : +5

FAIBLESSES : Faible estime de soi, Rationaliste

AVANTAGES : But supérieur, Honnête, Musculature naturellement développée

TALENTS : Athlétisme 16, Discrétion 15, Empathie 15, Natation 14, Rechercher 15, Vigilance 16

COMPÉTENCES GÉNÉRALES : Commandement 8, Conduire 15, Filature 12, Pistage 13

CONNAISSANCES : Localité (Anneville) 8, Police scientifique 14, Recueil d'informations 13

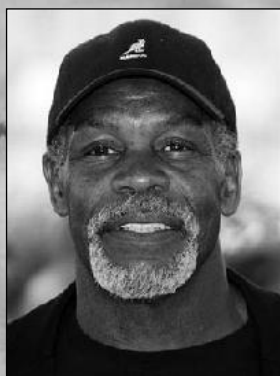
CONNAISSANCES ACADÉMIQUES : Droit 12

COMPÉTENCES DE COMBAT : Armes à feu 13, Corps à corps 14

ARMEMENT : Remington M870 (+2)/ Ruger GP100 .357 Magnum (+1)

DOMICILE : Anneville, comté de Lafayette

Jasper Franklin



HISTORIQUE :

Jasper est né à La Nouvelle Orléans. C'est un passionné de musique qui se met très vite au saxophone. Mais Jasper est pressé, il veut devenir le meilleur saxophoniste de tous les temps et attire à lui la convoitise

d'un Népharite qui lui propose son âme immortel contre le talent qu'il désire. Jasper accepte sans trop réfléchir aux conséquences et devient un virtuose du saxophone. Il joue tout d'abord dans des petits clubs dans les années 60 avant de connaître la gloire dans les années 70.

En 1979, le Népharite revient réclamer l'âme de Jasper. Mais ce dernier s'était préparé. Il trouva dans un livre le moyen d'échapper temporairement au Népharite en sacrifiant un sans abris et en le livrant à sa place. Après cela il quitta la ville et s'installa à Anneville où personne n'avait entendu parler de lui et refit sa vie. Depuis, pas un seul jour ne passe sans qu'il repense à ce qu'il a fait et cherche un moyen de racheter ses fautes.

PERSONNALITÉ :

Jasper est devenu très croyant depuis sa triste expérience. Il cherche par tous les moyens de se racheter une conduite et aide les gens quand il en a l'occasion.

APPARENCE :

Jasper est un vieux noir fatigué. Il porte une barbe blanche et son crane est parsemé de cheveux blancs. Il porte constamment une casquette sur la tête pour masquer sa calvitie.

INDICATIONS POUR LE MENEUR DE JEU :

Soyez toujours bon et aimable avec les autres, n'oubliez pas que le Seigneur vous regarde et vous jugera lorsque votre heure viendra.

JASPER FRANKLIN			
FOR	12	EGO	15
CON	13	CHA	15
AGL	12	PER	13
APP	11	EDU	9

AGE : 62 ans

TAILLE : 1m82

POIDS : 90 kg

SENS : normaux

COMMUNICATION : orale

ACTIONS : 2

BONUS D'INITIATIVE : +0

BONUS AUX DOMMAGES : +1

CAPACITÉ DE MOUVEMENT : 6m/ Round

RÉSISTANCE AUX BLESSURES :

4BS = 1BL □ □ □ □

3BL = 1BG □ □ □

3BG = 1BM □ □ □

END : 95

SOMBRES SECRETS : pacte avec les forces des ténèbres

EQUILIBRE MENTAL : -15

FAIBLESSES : Ennemi mortel, Maudit, Phobie (peur de mourir), Recherché par un Népharite

AVANTAGES : Conscience accrue, Don artistique, Foi, Généreux, Optimiste

TALENTS : Athlétisme 13, Discrétion 11, Empathie 16, Natation 14, Rechercher 15, Vigilance 11

COMPÉTENCES GÉNÉRALES : Commandement 11, Conduire 15, Pêcher 15, Pistage 13, Survie 12

CONNAISSANCES : Localité (Anneville) 11, Mécanique 15, Musique (saxophone) 30, Occultisme 14, Piloter bateau 16

COMPÉTENCES DE COMBAT : Armes à feu 12, Corps à corps 11

ARMEMENT : Remington M870 (+2)

DOMICILE : Anneville, comté de Lafayette

Alicia Jones



HISTORIQUE :

Alicia Jones est née et a passé toute son enfance en Alabama. Elle est l'aînée d'une famille modeste de quatre enfants et passe la plupart du temps à étudier et

à s'occuper de ses jeunes frères. Durant l'Été 1991, une dizaine de membres du Ku Klux Klan s'introduisent chez ses parents et brûlent leur maison. Elle arrive à sauver son plus jeune frère Ezéchiel mais les autres membres de sa famille brûlent vifs dans la maison. Les coupables n'ont jamais été retrouvés. Elle et son frère furent placés en famille d'accueil jusqu'à sa majorité. Elle réussit à obtenir une bourse d'étude pour l'Université de Yales et obtient son diplôme de droit.

Elle finit par obtenir la garde de son frère et part s'installer à Los Angeles où elle entre au bureau du procureur. A sa majorité, son frère décide de quitter ses études et de partir voir le monde. Alicia lui donne un peu d'argent et le laisse s'en aller en l'obligeant à lui donner de ses nouvelles régulièrement. Ezéchiel fait le tour des Etats Unis et vie de petits boulots pour financer son voyage depuis deux ans et appelle sa sœur toutes les deux semaines. Puis un jour elle reçoit un coup de file d'un certain Jasper Franklin, lui disant qu'il emploie son frère depuis deux mois et qu'il est sans nouvelles de lui depuis deux jours. Alicia prend alors immédiatement l'avion pour se rendre à Annville en Louisiane, là où son frère a disparu.

PERSONNALITÉ :

Elle se comporte dans la vie comme dans un tribunal. Alicia est une battante, aucune menace ne peut la faire reculer.

APPARENCE :

C'est une femme afro-américaine grande et mince très séduisante au regard et au sourire pétillants.

INDICATIONS POUR LE MENEUR DE JEU :

Faites tout pour découvrir la vérité. Allez jusqu'au bout des choses.

ALICIA JONES			
FOR	11	EGO	16
CON	12	CHA	14
AGL	14	PER	13
APP	14	EDU	16

AGE : 33 ans

TAILLE : 1m72

POIDS : 57 kg

SENS : normaux

COMMUNICATION : orale

ACTIONS : 2

BONUS D'INITIATIVE : +2

BONUS AUX DOMMAGES : +1

CAPACITÉ DE MOUVEMENT : 7m/ Round

RÉSISTANCE AUX BLESSURES :

4BS = 1BL □ □ □ □

3BL = 1BG □ □ □

3BG = 1BM □ □ □

END : 90

EQUILIBRE MENTAL : +10

FAIBLESSES : Aversion (les racistes), Responsabilité (son frère)

AVANTAGES : Bonne réputation, Optimiste, Souplesse culturelle

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

COMPÉTENCES GÉNÉRALES : Citoyen du monde 13, Conduire 5, Interroger 16, Marchandage 15, Persuasion 14, Psychologie 15

CONNAISSANCES : Bureaucratie 14, Localité (Los Angeles) 12, Rédaction 12, Recueil d'informations 15, Réseaux de contacts (police de Los Angeles) 12

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

CONNAISSANCES ACADÉMIQUES : Droit 16

ARMEMENT : Taser M22

DOMICILE : Los Angeles

Membres du Ku Klux Klan



HISTORIQUE :

De braves gens qui se transforment durant la nuit en fanatiques ivres de lynchages. Ce sont des fermiers et des ouvriers de la Global Meat Factory.

Ils forment les hommes de mains que Cletus Malloy utilise pour garder l'extérieur du sanctuaire des Cartwright.

Ces attributs peuvent être utilisés pour n'importe quel habitant d'Anneville lorsque celui-ci sera prit d'une folie meurtrière.

PERSONNALITÉ :

Ce sont des purs produits de la campagne américaine du sud, ils sont vulgaires, stupides et racistes, doublés de fanatiques complètement sous la domination de Cletus Malloy Sénior, le Grand Dragon du Klan.

APPARENCE :

Ce sont des hommes blancs entre 20 et 60 ans d'apparence et corpulence moyenne.

INDICATIONS POUR LE MENEUR DE JEU :

Agissez comme si vous portiez un masque et ne laissez transparaître aucune émotion. Lorsque vous êtes en civil, jurez et crachez, ne laissez pas les gars de la ville vous faire la leçon.

MEMBRES DU KU KLUX KLAN			
FOR	13	EGO	10
CON	14	CHA	9
AGL	14	PER	11
APP	11	EDU	9

AGE : de 20 à 60 ans

TAILLE : de 1m65 à 1m90

POIDS : de 65 à 120 kg

SENS : normaux

COMMUNICATION : orale

ACTIONS : 2

BONUS D'INITIATIVE : +2

BONUS AUX DOMMAGES : +2

CAPACITÉ DE MOUVEMENT : 7m/ Round

RÉSISTANCE AUX BLESSURES :

4BS = 1BL □ □ □ □

3BL = 1BG □ □ □

3BG = 1BM □ □ □

END : 100

SOMBRES SECRETS : criminels

EQUILIBRE MENTAL : -25

FAIBLESSES : Aversion (les noirs), Enragés (les noirs), Fanatisme, Réactionnaires

AVANTAGES : Ami influent, Foi

TALENTS : Athlétisme 12, Discrétion 12, Empathie 11, Natation 11, Rechercher 15, Vigilance 11

COMPÉTENCES GÉNÉRALES : Conduire 11, Pistage 11, Survie 10

CONNAISSANCES : Localité (Anneville) 14, Piloter bateau 11, Secrets locaux (Anneville) 5

COMPÉTENCES DE COMBAT : Armes à feu 13, Corps à corps 12

ARMEMENT : Fusil de chasse à double canons calibre .10 (+3)/ SPAS-12 (+2)/ Colt 1911A2 (+1)/ Colt M4A1 (+1)/ Batte de Baseball (-9)

DOMICILE : Anneville, comté de Lafayette

Morts-vivants



HISTORIQUE :

Ils étaient à l'origine quatre soldats sudistes, devenus hommes de mains au service des Cartwright.

Lors de la révolte des esclaves au service de la famille en 1865, ils furent tous tués par les insurgés.

Roland Cartwright les a ramenés à l'état de morts-vivants afin qu'ils continuent à le servir au-delà de la mort. Ils sont maintenant les gardiens éternels de son sanctuaire.

PERSONNALITÉ :

Ils se contentent d'errer dans les couloirs du sanctuaire et ont ordre d'attaquer et de tuer tous les intrus. Ils n'obéissent qu'aux ordres de Roland Cartwright.

APPARENCE :

Leur chair est putréfiée et partiellement brûlée, leur peau et leurs vêtements parent en lambeaux laissant apparaître leurs os et leurs corps sont infestés et rongés par diverses vermines.

INDICATIONS POUR LE MENEUR DE JEU :

Faites mine marcher lentement et d'agir au ralenti en poussant des petits râles. Ayez un visage inexpressif.

MORTS-VIVANTS			
FOR	22	EGO	6
CON	Spécial	CHA	6
AGL	11	PER	6
APP	4	EDU	-

MOD. AU JET DE TERREUR : +0

AGE : 200 ans

TAILLE : 1m80

POIDS : 60 kg

SENS : pas de touché, autres sens engourdis

COMMUNICATION : grognements

ACTIONS : 2

BONUS D'INITIATIVE : +0

BONUS AUX DOMMAGES : +5 (+7)*

CAPACITÉ DE MOUVEMENT : 6m/ 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 force du Mort-vivants (11) et peut parcourir 1m par round de combat.

Si la créature est réduite en cendre ou en pièce, elle est définitivement détruite.

END : illimitée

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

TALENTS : Vigilance 11

COMPÉTENCES GÉNÉRALES : Pister 12

COMPÉTENCES DE COMBAT : Armes à feu 12, Corps à corps 11, Escrime* (Coups d'estoc 15, Coups tranchant 15, Feintes 12, Parades 15)

ARMEMENT : Mains nues (+0)/ Morsures (-5)/ Sabres de cavalerie (-2)/ STARR .44 M1858 (+3)

DOMICILE : sanctuaire de Roland Cartwright, Anneville, comté de Lafayette

Roland Cartwright



HISTORIQUE :

Cf. « *Les secrets de la famille Cartwright* » page 87.

PERSONNALITÉ :

Roland est un être cupide et raciste totalement assoiffé de pouvoir. Il fera tout pour arriver à ses fins.

APPARENCE :

Roland est totalement imberbe, il a la peau desséchée et ridée, les dents pourries, les yeux vitreux et le teint cadavérique.

Son corps est mort depuis bien longtemps et il ne le réintègre que tous les trente ans, le temps d'un rituel qui lui permet de posséder un nouveau corps.

INDICATIONS POUR LE MENEUR DE JEU :

Regardez vos interlocuteurs en ouvrant grand les yeux de façon à les déstabiliser.

ROLAND CARTWRIGHT			
FOR	26	EGO	21
CON	Spécial	CHA	8
AGL	16	PER	15
APP	6	EDU	25

MOD. AU JET DE TERREUR : +5

AGE : 230 ans

TAILLE : 1m83

POIDS : 62 kg

SENS : perçoit les auras qui entour les objets ou les êtres vivants, pas de touché, autres sens engourdis

COMMUNICATION : orale

ACTIONS : 3

BONUS D'INITIATIVE : +4

BONUS AUX DOMMAGES : +6 (+9)*

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 force de Roland (13) et peut parcourir 1m par round de combat. S'il est réduit en cendre ou en pièce, il est définitivement détruit.

END : illimitée

SOMBRES SECRETS : expérience occulte, criminel, connaissances interdites, pacte avec les forces des ténèbres, secret de famille

EQUILIBRE MENTAL : -90

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

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

FAIBLESSES : Autoritaire, Aversion (les noirs) Cupide, Egoïste, Enragé (les noirs), Intolérant, Fanatique, Réactionnaire, Sadique

AVANTAGES : Sensibilité à la magie

TALENTS : Athlétisme 16, Discrétion 12, Rechercher 15, Vigilance 10

COMPÉTENCES GÉNÉRALES : Citoyen du monde 20, Commandement 18, Equitation 14, Marchandage 16, Méditation 11, Psychologie 15

CONNAISSANCES : Affaires 25, Bureaucratie 20, Comptabilité 15, Créole 8, Etiquette 18, Français 15, Localité (Anneville 18, La Nouvelle Orléans 21), Occultisme 30, Réseaux de contacts (Police 15, Pègre 17), Secrets locaux (Anneville 21, La Nouvelles Orléans 25)

CONNAISSANCES ACADÉMIQUES : Latin 20

CONNAISSANCES OCCULTES : Vaudou 28, Voie de la Mort 45 (tous les sorts dont le niveau de connaissance est inférieur à 40), Possession 22

COMPÉTENCES DE COMBAT : Armes à feu 14, Corps à corps 16, Escrime* (Coups d'estoc 20, Coups tranchant 20, Feintes 18, Parades 20)

ARMEMENT : Sabre de cavalerie (-2)/ STARR .44 M1858 (+3)

DOMICILE : sanctuaire de Roland Cartwright, Anneville, comté de Lafayette



Annexe 1

Personnages pré-tirés

Les Personnages ci-après ont spécialement été créés pour être joués durant cette campagne. Vous trouverez un historique et une description complète de chacun de ces neuf Personnages pré-tirés. N'oubliez pas de calculer également leurs scores de base dans les Talents et les Compétences générales pour toutes les autres compétences qui ne sont pas inscrites ici. En plus des six Personnages prés-tirés principaux, nous vous proposons également trois autres personnages qui peuvent être joués en PNJ si vous jouez en effectif réduit ou encore être joués par des Joueurs. Il s'agit de relations de certains des Personnages principaux. Les sexes et les noms de tous ces Personnages peuvent être changés si le besoin c'en fait sentir. Si toutefois, vos Joueurs désirent créer des Personnages pour l'occasion, certaines prérogatives devront leurs être imposés ; tout d'abord, leurs Personnages devront être nés en Louisiane, devront être orphelins et devront avoir été à l'orphelinat Saint-James à La Nouvelle Orléans durant l'année 1993. Ils devront tous être âgés de 28 à 30 ans et devront tous posséder la faiblesse à 10 points **Blocage mental**. Ils devront également s'intéresser au surnaturel et avoir des bases dans la compétence **Occultisme** et au moins l'un des Personnages devra pouvoir lire le Latin. Une grande partie des documents et indices sont détenus par des officiels, il serait donc également bon que l'un ou plusieurs des Personnages aient des contacts dans la police, ou mieux, fassent parti des forces de l'ordre. Mise à part cela, les Joueurs sont libres d'appartenir à n'importe quel corps de métier.

Sandra Cortez



HISTORIQUE : Sandra est née en Louisiane, à Bâton Rouge en 1979. Ses parents, des personnes modestes, meurent dans un accident de voiture lorsque Sandra n'avait encore que 9 ans et elle est confiée à sa tante Lucinda. Cette dernière ne pouvant pas s'en occuper, elle la confie à l'orphelinat Saint-James à La Nouvelle Orléans. Là-bas, elle fait la connaissance de Lionel Andrews et d'Harrison Coleman avec qui il se lie d'amitié. Au fur et à mesure que les années passent, ils forment, avec d'autres enfants, une sorte de club sur le surnaturel et le fantastique qu'ils nomment « **Le**

Troisième Œil ». En 1993, un violent incendie ravage l'orphelinat, elle, ainsi quelques membres du club en réchappent. Les années qui suivirent furent difficiles, Sandra fut baladée de famille d'accueil en famille d'accueil jusqu'à sa majorité. Elle finit par rejoindre sa tante qui a déménagé à Boston et cherche un travail afin de gagner sa vie. Elle entre au Boston Herald au service du courrier en 1997 et monte petit à petit les échelons du journal. Elle devient l'assistante d'Albert Orkam, un vieux journaliste misogyne mit au placard par son rédacteur en chef qui lui transmet son cynisme et les ficelles du métier. Lorsqu'Orkam décède en 2005, en fouillant son bureau, elle découvre un dossier et des photos compromettantes sur divers personnalités de la ville, avocats, juges et policiers. Elle n'hésite pas à utiliser ce dossier pour ses propres intérêts et fait chanter les personnes concernées en leur demandant des services et des informations. Le rédacteur en chef de l'Herald lui confie sa rubrique. Cela fait maintenant 3 ans que Sandra est une journaliste professionnelle, spécialisée dans les faits divers et les crimes crapuleux. C'est durant cette période qu'elle rencontre Jaime Ramirez, un enquêteur en assurance avec qui elle a une liaison. Elle rêve surtout qu'un jour, l'un de ses articles lui rapporte le prix Pulitzer et est prête à faire presque n'importe quoi pour arriver à ses fins.

PERSONNALITÉ : Sandra est une jeune femme cynique et manipulatrice, pleine de verve, d'esprit et de sang froid. Elle se fit à son instinct et ne lâche jamais une affaire lorsqu'elle flairé quelque chose de juteux.

APPARENCE : Sandra est une hispanique d'une trentaine d'année au sourire charmeur et aux yeux pétillants de malice. Elle est la plupart du temps habillée de façon décontractée mais sait faire preuve de coquetterie lorsque l'occasion se présente.

INDICATIONS POUR LE JOUEUR : Soyez malin et attentif à tous ce qui se passe autour de vous. Suivez votre flair et votre instinct. N'hésitez jamais à jouer de vos atouts pour arriver à vos fins.

Profession : Journaliste	Age : 29 ans	Equipement et possessions : carnet de note et stylos, appareil photo numérique, ordinateur portable, téléphone portable et vêtements de rechange.
Employeur : le Boston Herald	Taille : 1m70	
Niveau de vie : 5	Poids : 57 kg	
Revenu mensuel : 1 500\$	Lieux de naissance : Bâton Rouge	
Revenu net disponible : 1 000\$	Lieu de résidence : Boston	
Economie : 1 500\$	Pays de résidence : Etats unis	
Niveau de crédit : 20 000\$	Statut civil : célibataire (en couple)	

SANDRA CORTEZ			
FOR	10	EGO	16
CON	11	CHA	13
AGL	15	PER	15
APP	14	EDU	13

ACTIONS : 2
BONUS D'INITIATIVE : +3
BONUS AUX DOMMAGES : +0
CAPACITÉ DE MOUVEMENT : 8m/ Round
CAPACITÉ D'ENCOMBREMENT : 10 kg

RÉSISTANCE AUX BLESSURES :

4BS = 1BL ☐ ☐ ☐ ☐

3BL = 1BG ☐ ☐ ☐

3BG = 1BM ☐ ☐ ☐

END : 85

SOMBRE SECRET : criminelle

EQUILIBRE MENTAL : -5

FAIBLESSES : Blocage mental, Cynique, Manipulatrice

AVANTAGES : But supérieur (gagner le prix Pulitzer), Intuition

TALENTS : Athlétisme 13, Comédie 12, Diplomatie 11, Discrétion 14, Escalade 11, Empathie 15, Lancer 10, Mémoriser 15, Orientation 11, Rechercher 14, Séduction 13, Vigilance 13

COMPÉTENCES GÉNÉRALES : Cambriolage 12, Citoyen du monde 15, Conduire 11, Déguisement 13, Interroger 11, Marchandage 15, Psychologie 15, Armes à feu 11, Corps à corps 13

CONNAISSANCES : Bureaucratie 15, Comptabilité 15, Espagnole 11, Informatique 12, Localité (Boston) 14, Photographie 14, Occultisme 10, Recueil d'informations 17, Rédaction 16, Réseaux de contacts (Bureau du procureur 14, Police 13, Pègre 8), Secrets locaux (Boston) 5

CONNAISSANCES ACADÉMIQUES : Histoire 13, Latin 11, Littérature 13

Trent Stark



HISTORIQUE : Trent n'a pas eut beaucoup de chance dans la vie ; sa mère décède en lui donnant naissance en 1977 à La Nouvelle Orléans. Son père sombra dans l'alcoolisme et finit par se tuer alors qu'il était ivre au volant lorsque Trent avait 11 ans. Il est confié à l'orphelinat Saint-James. Il se fait de nouveaux amis et intègre le club du « **Troisième Œil** » fondé par Lionel Andrews. Une nuit de 1993, un violent incendie ravage complètement l'orphelinat et seulement une poignée d'enfants en réchappe. Il est ensuite confié à différentes familles d'accueil jusqu'à sa majorité. Il s'engage dans la Navy à 18

ans et y reste durant 6 ans, ce qui lui permet de payer ses études de droit et de criminologie. Après son service il rentre à Quantico en 2002 et devient agent en 2003 et intègre le bureau du FBI de Baltimore. Il est mortellement blessé lors de sa première mission sur le terrain ; une balle va se loger directement dans le lobe gauche de son cerceau. Il est déclaré mort durant 7 minutes mais revient subitement à la vie et en sort terriblement changé. Durant ses mois de rééducation, il constate avec effroi qu'il peut percevoir des événements qui se sont passés ou bien qui vont se passer comme s'il y était. D'abord effrayé, il apprend petit à petit à contrôler ces nouvelles capacités. Il pense qu'elles pourront être un atout pour son travail, c'est tout le contraire, cela devient un vrai handicap ; plus il se sert de ses facultés et plus la douleur de sa blessure est intense, si bien qu'il devient accro aux médicaments anti-douleurs. Durant son séjour à l'hôpital, il fait la connaissance de Jessica Delgado, une infirmière. Très vite, une connexion se forme entre ces deux personnes et ils finissent par tomber amoureux. Il reprend le service actif après 18 mois de rééducation, avec le plein contrôle de ses nouvelles facultés. Malgré la douleur, cela lui permet de résoudre pas mal d'affaires de meurtres non élucidées. Il épouse Jessica en novembre 2006. Depuis il lui cache son addiction et ses capacités, redoutant d'être traité de « monstre ».

PERSONNALITÉ : Trent est une personne intelligente et attentive. Il possède un grand sens moral. Bien que les pilules anti-douleurs soient d'un grand secours, il ne peut plus désormais s'en passer.

APPARENCE : Trent est un homme blond et aux yeux bleus d'assez grande taille d'une trentaine d'années. Il a une cicatrice discrète sur le lobe frontal gauche.

INDICATIONS POUR LE JOUEUR : Soyez calme, posé et réfléchit. N'agissez jamais à la hâte ou sur le coup des émotions.

Profession : Agent spécial	Age : 30 ans	Equipement : carnet de note et stylos,
Employeur : FBI	Taille : 1m78	ordinateur portable,
Niveau de vie : 6	Poids : 70 kg	SIG-Sauer P226 .40
Revenu mensuel : 2 000\$	Lieux de naissance : La Nouvelle Orléans	S&W avec 2 chargeurs,
Revenu net disponible : 1 200\$	Lieu de résidence : Baltimore	Ford Taurus et
Economie : 5 000\$	Pays de résidence : Etats unis	vêtements de rechange.
Niveau de crédit : 50 000\$	Statut civil : marié (Jessica Stark)	

TRENT STARK			
FOR	13	EGO	15
CON	14	CHA	13
AGL	16	PER	17
APP	12	EDU	15

ACTIONS : 3
BONUS D'INITIATIVE : +4
BONUS AUX DOMMAGES : +2
CAPACITÉ DE MOUVEMENT : 8m/ Round
CAPACITÉ D'ENCOMBREMENT : 13 kg

RÉSISTANCE AUX BLESSURES :
 4BS = 1BL ☐ ☐ ☐ ☐
 3BL = 1BG ☐ ☐ ☐
 3BG = 1BM ☐ ☐ ☐
END : 100

SOMBRES SECRETS : expérience surnaturelle
EQUILIBRE MENTAL : -10
FAIBLESSES : Blocage mental, Toxicomanie
AVANTAGES : Chevaleresque, Code d'honneur, Conscience accrue

TALENTS : Athlétisme 15, Diplomatie 14, Discrétion 14, Empathie 16, Mémoriser 12, Natation 14, Rechercher 16, Vigilance 14

COMPÉTENCES GÉNÉRALES : Citoyen du monde 16, Conduire 14, Filature 14, Interroger 14, Plongé sous-marine 14, Psychologie 15, Armes à feu 15, Armes lourdes 12, Corps à corps 14

CONNAISSANCES : Bureaucratie 12, Comptabilité 12, Informatique 11, Occultisme 10, Piloter bateaux 11, Police scientifique 15, Recueil d'informations 15, Réseaux de contacts (FBI) 11, Russe 10

CONNAISSANCES ACADÉMIQUES : Criminologie 15, Droit 11

CAPACITÉS SPÉCIALES : En réussissant un jet d'EGO, le Personnage peut avoir des flashes sur le passé ou le futur lorsqu'il se trouve dans un endroit en se concentrant suffisamment.

Harrison Coleman



HISTORIQUE : Harrison est né en janvier 1978. On ne connaît pas sa véritable date de naissance, il fut abandonné devant les portes de l'orphelinat Saint-James de la Nouvelle Orléans alors qu'il n'avait que quelques jours. Il fut appelé Harrison par l'un des surveillants, qui venait de voir « *La Guerre des Etoiles* » et l'appela ainsi en hommage à Harrison Ford. Les premières années d'Harrison à l'orphelinat se passent plutôt bien, il se fait des amis mais aucun parent ne semble vouloir l'adopter, comme s'il y avait quelque chose chez cet enfant qui effrayait les adultes. L'arrivée de Lionel Andrews changea tout cela ; ils devinrent les meilleurs amis du monde et avec Sandra Cortez, ils

fondèrent tous les trois « *Le Troisième Œil* » un club sur le surnaturel et le fantastique. D'autres enfants virent remplir leur rang ; Trent, Dahlia, Joanna, Eddie, Jonathan et Martha. En 1993, un violent incendie ravage complètement l'orphelinat, les seules personnes à s'en sortir sont les membres de son club. Il vécut en famille d'accueil avant d'être adopté par George Coleman, un pompier de New York. Harrison connut alors une famille aimante et comme son père adoptif, il devient pompier après deux années de droit à l'université en 1998 et intègre la brigade de son père. Il perd son père lors des attentats du 11 Septembre 2001. Cet événement le fait sombrer en dépression. Quelque chose d'autre se produit, Harrison semble voir des ombres tournées autour de lui et entendre des voix lui demandant de l'aide. Il semble être hanté par des esprits ayant trouvé la mort durant le 11 Septembre. Ces derniers lui demandent sans cesse de les aider, mais Harrison fait la sourde oreille et grimpe les échelons dans la hiérarchie. Il n'est plus intéressé par éteindre des incendies mais plutôt pour traquer ceux qui les déclenchent. Il passe le concours pour devenir inspecteur au service d'investigation des incendies criminels en 2004 et est reçu haut la main. C'est à cette période qu'il rencontre Rachel Stealson, une adjointe du procureur et dont il tombe amoureux quelque temps plus tard. Ils finissent par se fiancer et emménagent ensemble en 2006. Depuis quelque temps, il prête de plus en plus d'attention aux voix et tente de les apaiser.

PERSONNALITÉ : Harrison est une personne intègre et imperturbable doté d'une grande force morale qui va au bout des ses idées.

APPARENCE : Harrison est un beau garçon de 30 ans aux cheveux brun et à la stature athlétique. Il est souvent mal peigné mais c'est pour se donner un genre.

INDICATIONS POUR LE JOUEUR : Ecoutez votre instinct et suivez vos idées. Prenez un air étrange lorsque des esprits viennent vous parler, prenez tout de même garde à ne pas être aperçut en train de vous adresser à quelqu'un d'invisible.

Profession : Inspecteur	Age : 30 ans	Equipement : carnet de note et stylos,
Employeur : NYFD	Taille : 1m84	téléphone portable,
Niveau de vie : 5	Poids : 77 kg	Glock 17 9mm et 2
Revenu mensuel : 1 500\$	Lieux de naissance : La Nouvelle Orléans	chargeurs, Coupé Sport
Revenu net disponible : 1 000\$	Lieu de résidence : New York	Camaro SS et
Economie : 1 500\$	Pays de résidence : Etats unis	vêtements de rechange.
Niveau de crédit : 20 000\$	Statut civil : fiancé (Rachel Stealson)	

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

ACTIONS : 2
BONUS D'INITIATIVE : +3
BONUS AUX DOMMAGES : +2
CAPACITÉ DE MOUVEMENT : 8m/ Round
CAPACITÉ D'ENCOMBREMENT : 14 kg

RÉSISTANCE AUX BLESSURES :

4BS = 1BL ☐ ☐ ☐ ☐

3BL = 1BG ☐ ☐ ☐

3BG = 1BM ☐ ☐ ☐

END : 95

SOMBRES SECRETS : possédé/ hanté

EQUILIBRE MENTAL : -5

FAIBLESSES : Blocage mental, Médium involontaire

AVANTAGES : Intuition, Volonté de fer

TALENTS : Athlétisme 15, Diplomatie 10, Discrétion 14, Empathie 16, Mémoriser 15, Rechercher 16, Séduction 14, Vigilance 15

COMPÉTENCES GÉNÉRALES : Conduire 12, Commandement 14, Interroger 14, Jeu 13, Psychologie 15, Armes à feu 14, Corps à corps 14

CONNAISSANCES : Bureaucratie 12, Localité (New York) 10, Informatique 10, Occultisme 8, Premiers soins 12, Recueil d'informations 14, Réseaux de contacts (Police 10, Pompiers de New York 12)

CONNAISSANCES ACADÉMIQUES : Criminologie 11, Droit 8

Eddie Lone



HISTORIQUE : L'histoire d'Eddie Lone pourrait ressembler à celle de beaucoup d'autres enfants. Sa mère était une prostituée asiatique à La Nouvelle Orléans et il n'a jamais connu son père. Un soir de 1992, sa mère est battue à mort par un de ses clients ivres et Eddie fini à l'orphelinat Saint-James. Il fait la rencontre de Lionel Andrews et intègre un groupe d'enfants, « *Le Troisième Œil* », passionnés de fantastique et de science-fiction et se lie d'amitié avec les membres de ce groupe. L'année suivante, l'orphelinat est détruit par les flammes, seuls quelques membres de son groupe en réchappent. Il est alors placé en famille d'accueil avant d'être recueilli par son grand-père maternel Ho Yuen Lone et le ramène avec lui à San

Francisco. Ho Yuen est un grand maître de Kung Fu qui le prend sous son aile et lui transmet son savoir. Eddie se découvre un talent naturel pour les arts martiaux et maîtrise ainsi un grand nombre de style de Kung Fu.

En 2003, il devient instructeur à son tour et dispense des leçons afin de gagner sa vie. Son grand-père finit par tomber malade en 2007 et laisse Eddie s'occuper seul du Dojo. Eddie est acculé par les créanciers et les factures d'hospitalisation, si bien qu'un soir, poussé par le désespoir, il rejoint les rangs d'un gang afin de gagner de l'argent rapidement et participe au braquage d'un entrepôt. Il ne devait y avoir aucune victime, malheureusement, un vigile fut tué par l'un des membres du gang. Il décide de rendre sa part du braquage et de quitter le gang mais ces derniers menacent la vie de son grand-père afin de le faire rester. Acculé, Eddie se résout à rester et donne des coups de mains occasionnel au gang afin de subvenir aux soins pour son grand-père et à l'entretien du Dojo.

PERSONNALITÉ : Eddie est une personne saine, philosophe qui prend toujours le parti du plus faible, il ne se bat qu'en dernier recoure et suit une hygiène de vie draconienne.

APPARENCE : Eddie est un asiatique de 30 ans au physique musclé et athlétique. Il a les yeux noirs et les cheveux courts noirs.

INDICATIONS POUR LE JOUEUR : Ne ressentez pas la haine ni la colère, laissez ces sentiments destructeurs couler sur vous. Soyez toujours bon avec le faible.

Profession : Instructeur de Kung Fu Employeur : lui-même Niveau de vie : 4 Revenu mensuel : 1 100\$ Revenu net disponible : 800\$ Economie : 500\$ Niveau de crédit : 5 000\$	Age : 30 ans Taille : 1m71 Poids : 65 kg Lieux de naissance : La Nouvelle Orléans Lieu de résidence : San Francisco Pays de résidence : Etats unis Statut civil : célibataire	Equipement : livres de philosophie Zen, téléphone portable et vêtements de rechange et vêtements d'entraînement.
--	--	---

EDDIE LONE			
FOR	14	EGO	12
CON	16	CHA	12
AGL	20	PER	15
APP	12	EDU	10

ACTIONS : 4
BONUS D'INITIATIVE : +8
BONUS AUX DOMMAGES : +2 (+5)*
CAPACITÉ DE MOUVEMENT : 10m/ Round
CAPACITÉ D'ENCOMBREMENT : 14 kg

RÉSISTANCE AUX BLESSURES :

5BS = 1BL ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

4BL = 1BG ☐ ☐ ☐ ☐

3BG = 1BM ☐ ☐ ☐

END : 110

SOMBRES SECRETS : criminel

EQUILIBRE MENTAL : +0

FAIBLESSES : Blocage mental, Endetté, Phobie (le feu), Responsabilité, Sentiment de culpabilité

AVANTAGES : Athlète naturel, Conscience corporelle, Mentor (son grand-père)

TALENTS : Athlétisme 18, Discrétion 16, Escalade 16, Empathie 14, Lancer 15, Natation 13, Rechercher 15, Vigilance 18

COMPÉTENCES GÉNÉRALES : Acrobatie 18, Conduire 5, Commandement 11, Méditation 15, Psychologie 14, Sports 16, Armes à feu 5, Corps à corps 16

CONNAISSANCES : Bureaucratie 8, Cantonais 8, Enseignement 12, Herboristerie 12, Localité (San Francisco) 11, Mandarin 10, Médecine parallèle 12 (acuponcture), Occultisme 10

ARTS MARTIAUX : Kung Fu (Maître)* : Blocages 15, Combat avec armes 15, Coups de pied 20, Coups de poing 20, Feintes 8, Saisies 12

MANŒUVRES DE COMBAT : Attaque rapide, Evasion, Patte du tigre

Daliah Pierce McGinis



HISTORIQUE : Daliah Pierce est née et à grandi à La Nouvelle Orléans. Elle perd ses parents durant une fusillade entre gangs l'année de ses 13 ans. N'ayant pas de famille proche, elle est placée à l'orphelinat Saint-James en 1991. Là-bas elle intègre un groupe d'enfants du même âge qu'elle appelé « *Le Troisième Œil* » dirigé par Lionel Andrews. Moins de quatre mois après son arrivée, un violent incendie ravage le bâtiment ; seuls quelques membres du groupe s'en sortent. Elle finit par être confiée au soin d'une famille d'accueil à Los Angeles et suit des études en informatique et bureautique. A l'âge de 21 ans son diplôme de secrétaire en poche elle fait du porte à porte dans les agences d'intérim afin de trouver du travail et ne connaît que des déceptions.

Après 5 mois de recherche elle franchit la porte de l'agence de détective McGinis, dirigée par Wally McGinis, un ancien policier qui la prend à son service. Trois années passent, McGinis lui apprend les ficelles du métier, Daliah se montrant très douée pour enquêter et rassembler des indices. Elle finit par tomber amoureuse de Wally McGinis en 2003 et malgré leur grande différence d'âge, ce dernier finit par l'épouser deux années plus tard. Ensemble ils résolvent un grand nombre d'affaires d'adulaires et d'escroqueries. Leur belle histoire s'achève brutalement durant l'été 2007 ; au cours d'une affaire de disparition, le client, un homme d'affaire russe du nom d'Alexei Krilof propose à Wally une fortune pour retrouver une fille disparue. Durant son enquête et ayant un mauvais pressentiment à propos du client, Daliah découvre que cet homme est en fait un des chefs de la mafia russe qui contrôle le secteur de la prostitution de Los Angeles, la disparue était une de ses protégées en fuite. Elle prévient Wally trop tard et lui et la fille sont retrouvés assassinés. La police conclut à un meurtre crapuleux et l'affaire est classé sans suite. Daliah reprend l'agence et entre deux affaires, fait tout pour accumuler des preuves pour que justice soit faite.

PERSONNALITÉ : Daliah est courageuse et tire de son deuil la force d'aller jusqu'au bout, c'est une femme persévérante qui possède un très bon esprit d'analyse mais qui se fît énormément à son instinct.

APPARENCE : Elle a l'allure d'une femme fragile ; petite, menue, un regard doux et malicieux. Elle a de long cheveux roux et de grands yeux verts.

INDICATIONS POUR LE JOUEUR : Soyez attentif aux moindres détails et usez de psychologie pour arriver à vos conclusions. Ayez un esprit d'analyse mais fiez-vous toujours à votre instinct.

Profession : Détective privée	Age : 29 ans	Équipement : passe-partout,
Employeur : elle-même	Taille : 1m63	téléphone portable, carnet de
Niveau de vie : 5	Poids : 54 kg	note et stylos, Beretta 8040
Revenu mensuel : 1 500\$	Lieux de naissance : La Nouvelle Orléans	Cougar 9mm avec 2
Revenu net disponible : 1 000\$	Lieu de résidence : Los Angeles	chargeurs, Taser M22,
Économie : 1 500\$	Pays de résidence : États unis	Austin Mini et vêtements de
Niveau de crédit : 20 000\$	Statut civil : veuve	rechange.

DALHIA PIERCE MCGINIS				ACTIONS : 2
FOR	11	EGO	16	BONUS D'INITIATIVE : +4
CON	10	CHA	11	BONUS AUX DOMMAGES : +1
AGL	15	PER	15	CAPACITÉ DE MOUVEMENT : 8m/ Round
APP	16	EDU	13	CAPACITÉ D'ENCOMBREMENT : 11 kg
RÉSISTANCE AUX BLESSURES : 4BS = 1BL □ □ □ □ 3BL = 1BG □ □ □ 2BG = 1BM □ □ END : 80				EQUILIBRE MENTAL : +0 FAIBLESSES : Blocage mental, Compulsion (faire tomber Alexei Krilof), Dépression, Vœux de vengeance AVANTAGES : Courageuse, Empathie instinctive, Intuition
TALENTS : Athlétisme 14, Comédie 14, Discrétion 16, Dissimulation 13, Escalade 11, Empathie 16, Mémoriser 13, Natation 11, Rechercher 14, Séduction 13, Vigilance 15				
COMPÉTENCES GÉNÉRALES : Cambriolage 14, Conduire 11, Filature 14, Interroger 13, Marchandage 15, Psychologie 14, Armes à feu 14, Corps à corps 13				
CONNAISSANCES : Bureaucratie 14, Comptabilité 14, Electronique 11, Informatique 15, Localité (Los Angeles) 12, Occultisme 6, Photographie 12, Recueil d'informations 15, Réseaux de contacts (Police) 11, Secrets locaux (Los Angeles) 5, Systèmes de sécurité 13				
MANŒUVRES DE COMBAT : Double tir				

Dr. Joanna Adams Cross



HISTORIQUE : L'histoire de Joanna Adams avait commencé par un drame ; c'est une jeune orpheline de 10 ans qui arrive à l'orphelinat Saint-James en 1988. Toute sa famille à périé durant l'incendie de leur maison durant le réveillon de Noël. Elle entre dans un groupe appelé « *Le Troisième Œil* » orienté vers le fantastique et l'étrange dirigé par Lionel Andrews, un jeune garçon de son âge. Joanna n'est pas vraiment passionnée par le fantastique mais se lie d'amitié avec Martha Rings, une autre fillette faisant partie du groupe. En 1993, un terrible incendie ravage l'orphelinat et les seuls survivants sont les membres du son groupe, malheureusement Martha meurt durant ce tragique événement.

Comme la plupart des enfants de son âge, elle passe de famille d'accueil en famille d'accueil jusqu'à sa majorité. Elle part de La Nouvelle Orléans pour Washington et danse pour financer ses études de médecine. Elle désire plus que tout soigner et guérir les grands brûlés. Etant très intelligente et très motivée, elle finit par obtenir son diplôme après huit années d'étude. Ses premiers postes sont aux urgences, c'est là qu'elle rencontre Justin Cross, un jeune héritier millionnaire qui tombe sous son charme. Cross finit par la demander en mariage en janvier 2007. Les six premiers mois de leur mariage sont parfaits en tout point, Joanna se fait des relations et finit par intégrer le staff d'un prestigieux hôpital privé. Mais voilà Justin est un homme violent, il bat régulièrement Joanna, si bien qu'elle finit par tomber en dépression et devient très vite accro aux antidépresseurs. Joanna a honte et finit par trouver le courage de quitter Justin en novembre 2007. Justin fait tout pour faire de sa vie un enfer et la rend indésirable dans son ancien milieu social et par la même occasion dans son travail. Elle demande le divorce et achète un grand appartement avec ses économies dans le centre ville de Washington et part travailler sous son nom de jeune fille dans le service des grands brûlés du Memorial Hospital. Son mari fait tout pour essayer de la faire revenir et refuse de signer les termes du divorce, une longue et pénible bataille juridique est actuellement en cour.

PERSONNALITÉ : Joanna est une personne brisée mais extrêmement généreuse qui s'est donnée pour but dans la vie d'aider les malades. Son addiction aux antidépresseurs rend cette tâche plus difficile.

APPARENCE : Joanna est une belle jeune femme de trente ans aux cheveux brun et aux yeux bleus, mince et radieuse, affichant la plupart du temps en beau et grand sourire, sauf lorsqu'elle est dans une phase de stress, ce qui est plus souvent le cas désormais.

INDICATIONS POUR LE JOUEUR : Soyez toujours souriant et soucieux du bien être de vos patients. Vous êtes en lutte perpétuelle avec vous-même et votre addiction aux médicaments.

Profession : Médecin Employeur : Le Memorial Hospital Niveau de vie : 6 Revenu mensuel : 2 000\$ Revenu net disponible : 1 200\$ Economie : 500 000\$ Niveau de crédit : 50 000\$	Age : 29 ans Taille : 1m68 Poids : 55 kg Lieux de naissance : La Nouvelle Orléans Lieu de résidence : Washington Pays de résidence : Etats unis Statut civil : en intense de divorce	Equipement : téléphone portable, bipper, Mercedes GLK et vêtements de rechange.
--	---	--

JOANNA ADAMS CROSS			
FOR	11	EGO	16
CON	11	CHA	12
AGL	15	PER	13
APP	15	EDU	17

ACTIONS : 2
BONUS D'INITIATIVE : +3
BONUS AUX DOMMAGES : +1
CAPACITÉ DE MOUVEMENT : 8m/ Round
CAPACITÉ D'ENCOMBREMENT : 11 kg

RÉSISTANCE AUX BLESSURES :

4BS = 1BL ☐ ☐ ☐ ☐

3BL = 1BG ☐ ☐ ☐

2BG = 1BM ☐ ☐ ☐

END : 85

EQUILIBRE MENTAL : -10

FAIBLESSES : Anxieuse, Blocage mental, Brebis galeuse, Toxicomanie (antidépresseurs)

AVANTAGES : Altruisme, But supérieur, Généreuse, Instinct maternel, Intuition

TALENTS : Athlétisme 13, Diplomatie 11, Empathie 14, Rechercher 13, Séduction 15, Vigilance 13

COMPÉTENCES GÉNÉRALES : Citoyen du monde 16, Danser 14, Psychologie 15, Sports 13, Armes à feu 10, Corps à corps 12

CONNAISSANCES : Bureaucratie 11, Etiquette 11, Localité (Washington) 11, Occultisme 5, Poisons et drogues 13, Premiers soins 13

CONNAISSANCES ACADÉMIQUES : Chirurgie 16, Médecine 17

Jaime Ramirez



HISTORIQUE : Jaime Ramirez est né en 1975 à Syracuse dans l'Etat de New York. Ses parents font partis de la classe moyenne mais s'arrangent pour que Jaime et ses deux frères ne manquent de rien et passe une enfance heureuse. Il connaît de brillantes études et part à l'Université de Boston où il suit des études de droit. Tout s'arrêta pour lui en février 1998, l'immeuble dans lequel vit ses parents est vétuste et le propriétaire le revend à une grosse compagnie immobilière. Cette dernière cherche à faire partir les locataires en augmentant les loyers. Voyant que certaines familles, comme la famille Ramirez, s'accrochent et n'étaient pas prêtes à partir, ils emploient les grands moyens ; ils engagent des hommes afin de simuler des accidents mettant en cause les locataires. La mère de Jaime est tuée dans l'un de ses accidents. Les enquêteurs concluent à l'accident, mais Jaime ne se contente pas de la version officielle et cherche des réponses. Grâce à l'appui d'un ami de son père, retraité de la police, il cherche et enquête sur les véritables causes de l'accident. Il finit par trouver les responsables et grâce à leur témoignage, il envoie les hommes de la compagnie immobilière en prison. Cette affaire fait naître en lui une vocation ; il termine ses études de droit et s'engage auprès d'une compagnie d'assurance de Boston en tant qu'enquêteur en 1999. Durant trois ans, il travaille et se forge une réputation d'enquêteur hors-pair. En 2005, lors d'une enquête sur l'incendie d'un entrepôt appartenant à une entreprise liée à la mafia, il fait la connaissance de Sandra Cortez, une journaliste couvrant le sujet. Très vite un lien se crée entre eux et ils deviennent inséparables. Ils collaborent sur plusieurs affaires et finissent par devenir amants en 2006 et emménagent ensemble. Depuis un an, Jaime a quitté sa compagnie et s'est mis à son compte, afin d'aider les victimes d'arnaques.

PERSONNALITÉ : Jaime est quelqu'un de droit et d'intègre, il est très concerné par son travail et traite chacune de ses affaires comme s'il était directement concerné.

APPARENCE : Jaime est un homme d'origine hispanique d'une trentaine d'années, toujours souriant. Il s'habille de façon décontractée avec une veste en cuir marron et un chapeau en feutre. Cette façon de s'habiller lui valut le surnom de « Serpico » auprès de certains policiers qu'il fréquente.

INDICATIONS POUR LE JOUEUR : Ayez toujours un regard songeur. Souriez constamment à vos interlocuteurs lorsque vous vous adressez à eux. Soyez courtois et amical envers les victimes mais soyez particulièrement virulent face aux arnaqueurs et aux escrocs.

Profession : enquêteur en assurances Employeur : freelance Niveau de vie : 6 Revenu mensuel : 2 000\$ Revenu net disponible : 1 200\$ Economie : 5 000\$ Niveau de crédit : 50 000\$	Age : 32 ans Taille : 1m75 Poids : 68 kg Lieux de naissance : Syracuse, Etat de NY Lieu de résidence : Boston Pays de résidence : Etats unis Statut civil : célibataire (en couple)	Equipement : téléphone portable, carnet de note et stylo, Pontiac GTO et vêtements de rechange.
---	--	--

JAIME RAMIREZ				ACTIONS : 2	
FOR	12	EGO	15	BONUS D'INITIATIVE : +2	
CON	13	CHA	12	BONUS AUX DOMMAGES : +2	
AGL	14	PER	15	CAPACITÉ DE MOUVEMENT : 7m/ Round	
APP	13	EDU	14	CAPACITÉ D'ENCOMBREMENT : 12 kg	
RÉSISTANCE AUX BLESSURES : 4BS = 1BL ☐ ☐ ☐ ☐ 3BL = 1BG ☐ ☐ ☐ 3BG = 1BM ☐ ☐ ☐ END : 95				EQUILIBRE MENTAL : +5 FAIBLESSES : Aversion (les arnaqueurs) AVANTAGES : Bonne réputation, Honnête	
TALENTS : Athlétisme 13, Comédie 12, Diplomatie 14, Discrétion 14, Escalade 11, Empathie 15, Lancer 10, Mémoriser 15, Orientation 11, Rechercher 14, Séduction 11, Vigilance 14					
COMPÉTENCES GÉNÉRALES : Cambriolage 12, Citoyen du monde 15, Conduire 13, Déguisement 13, Interroger 14, Marchandage 15, Psychologie 15, Armes à feu 11, Corps à corps 13					
CONNAISSANCES : Bureaucratie 15, Comptabilité 14, Espagnole 14, Informatique 12, Localité (Boston) 14, Manipulation 14, Photographie 12, Recueil d'informations 15, Réseaux de contacts (Compagnies d'assurance 14, Police 12)					
CONNAISSANCES ACADÉMIQUES : Droit 14					

Jessica Stark



HISTORIQUE : Jessica Stark est née sous le nom de Dina Calavera en 1979 à Rio de Janeiro, dans une famille de médecin. Elle connaît une vie insouciance où le luxe est omniprésent. Elle aspire très tôt à suivre les traces de ses parents et à entrer dans un grand hôpital privé. Sa vie semble déjà toute tracée.

En 1999, durant un stage dans l'hôpital où travaillent ses deux parents, elle fait une horrible découverte ; eux et d'autres médecins, font partis de « *l'Ordo Fratis Mortis* », une secte vénérant Marbas, le Seigneur de la Douleur. Horrifiée et tente d'avertir les autorités mais son père, le Dr. Emilio Calavera, a d'autres projets pour elle, s'il ne peut pas la convertir, il la sacrifiera afin de prouver sa foi envers son seigneur et maître. Elle est séquestrée et tourmentée durant plusieurs jours. Elle ne doit son salut que grâce à l'intervention de sa mère qui la libère et lui fait quitter le pays sous une fausse identité. Sa mère meurt quelques jours avant son départ, tuée des propres mains de son père.

Elle arrive à Los Angeles sous le nom de Marie-sole Meira et apprend vite à s'adapter, après quelques petits boulots sous-payés elle intègre en 2001 un poste de médecin urgentiste dans un hôpital de Los Angeles. Elle pense enfin reprendre de sa vie mais découvre qu'une cellule de « *l'Ordo Fratis Mortis* » opère dans son hôpital. L'Ordre des Frères de la Mort découvre bientôt son identité et la force à quitter la ville. Elle s'installe à Baltimore et prend le nom de Jessica Delgado. Malgré la peur inspirée par la secte, elle reprend un travail dans un hôpital et intègre l'Hôpital John Hopkins de Baltimore.

En 2003 elle fait la rencontre de Trent Stark, un agent du FBI mortellement blessé à la tête qu'elle soigne et dont elle tombe amoureuse durant sa rééducation. Elle finit par l'épouser en 2006.

Malgré leur amour réciproque, elle ne lui a jamais fait part de son passé et vit toujours dans la crainte que son père ne la retrouve. Ce sentiment est encore plus présent depuis qu'elle a découvert qu'elle est en sainte de quelques semaines. Information qu'elle n'a pas encore révélée à son mari.

PERSONNALITÉ : Jessica est une femme forte, mais seulement en apparence. Elle vit dans la peur constante que « *l'Ordo Fratis Mortis* » ou son père puissent la retrouver et fassent du mal à son mari ou à son bébé.

APPARENCE : Jessica est une très belle femme mince aux yeux noirs et aux cheveux bouclés.

INDICATIONS POUR LE JOUEUR : Soyez toujours souriante et faite mine de toujours être bien dans votre peau. Lorsque vous êtes seul, vérifiez toujours si vous êtes suivi ou bien si l'on vous observe.

Profession : médecin urgentiste
Employeur : hôpital John Hopkins
Niveau de vie : 5
Revenu mensuel : 1 500\$
Revenu net disponible : 1 000\$
Economie : 1 500\$
Niveau de crédit : 20 000\$

Age : 29 ans
Taille : 1m67
Poids : 58 kg
Lieux de naissance : Rio de Janeiro
Lieu de résidence : Baltimore
Pays de résidence : Etats unis
Statut civil : mariée (Trent Stark)

Equipement : téléphone portable, bipper, Toyota Prius et vêtements de rechange.

JESSICA STARK			
FOR	9	EGO	15
CON	11	CHA	13
AGL	14	PER	13
APP	15	EDU	15

ACTIONS : 2
BONUS D'INITIATIVE : +2
BONUS AUX DOMMAGES : +0
CAPACITÉ DE MOUVEMENT : 7m/ Round
CAPACITÉ D'ENCOMBREMENT : 9 kg

RÉSISTANCE AUX BLESSURES :
 4BS = 1BL ☐ ☐ ☐ ☐
 3BL = 1BG ☐ ☐ ☐
 3BG = 1BM ☐ ☐ ☐
END : 85

SOMBRE SECRET : secret de famille, déracinée
EQUILIBRE MENTAL : -10
FAIBLESSES : Cauchemar (sa captivité), Claustrophobie, Douillette, Ennemi mortel (*l'Ordo Fratis Mortis*)
AVANTAGES : Identités multiples, Souplesse culturelle

TALENTS : Athlétisme 13, Diplomatie 11, Empathie 14, Rechercher 13, Séduction 15, Vigilance 15
COMPÉTENCES GÉNÉRALES : Citoyen du monde 13, Conduire 5, Danser (Salsa) 12, Psychologie 15, Armes à feu 12, Corps à corps 13
CONNAISSANCES : Anglais 15, Bureaucratie 11, Localité (Baltimore) 5, Poisons et drogues 15, Portugais 15, Premiers soins 17, Réseaux de contact (Médecins 11, Pègre 10)
CONNAISSANCES ACADÉMIQUES : Chirurgie 13, Médecine 15

Rachel Stealson



HISTORIQUE : Rachel est née à Cleveland en 1976, elle est la plus jeune d'une famille de cinq enfants. Son père est juge fédéral et sa mère travaille au ministère de la justice. Durant toute son enfance, elle est bercée dans l'univers du droit et est poussée par ses parents, tout comme ses frères et sœurs, à suivre leurs traces. Elle connaît de brillantes études et est admise à l'Université d'Harvard en 1994 où elle fait son droit. Durant sa première année, elle est agressée et violée par deux autres étudiants. L'événement est si traumatisant qu'elle refoule tout et ne se souvient de rien. Son père use de son influence afin d'étouffer l'affaire. Les responsables ne furent jamais retrouvés. C'est à cette époque qu'elle se met à fréquenter les salles de sport et apprend le karaté, elle ne veut plus être une victime.

Malgré cette horrible histoire elle termine ses études de droit et sort dans les dix premières de sa promotion. Son diplôme en main, elle est tout de suite engagée dans une grande firme d'avocats de New York et connaît ses premiers succès. Malgré les victoires qui s'enchaînent, elle se lasse assez vite de défendre des criminels et entre au service du bureau du procureur de New York en 2002. Là encore, elle se forge une réputation d'avocate incorruptible et envoie un grand nombre de criminels derrière les barreaux. En 2005, elle fait la connaissance d'Harrison Colman, un enquêteur de la brigade des incendies criminels de New York avec qui elle collabore sur une longue enquête les conduisant tous deux à l'arrestation de plusieurs hommes de mains d'Ilia Krilof, le chef d'une puissante famille de la mafia russe. Ils finissent par tomber amoureux l'un de l'autre et se fiancent en 2006. En novembre 2007, elle finit, après de long mois d'enquête et de travail acharné, à faire témoigner plusieurs hommes de la famille Krilof et obtient la condamnation d'Ilia. Ce dernier est envoyé au pénitencier fédéral de Ricker's Island dans l'Etat de New York. Grâce à son influence, il met un contrat sur la tête de Rachel. Depuis, elle est sous protection policière quasiment constante.

PERSONNALITÉ : Rachel est une femme déterminée, téméraire et loyale, qui n'a pas peur d'aller jusqu'au bout des choses. Elle ne se laisse pas impressionner facilement.

APPARENCE : Rachel est une femme d'une trentaine d'année, athlétique et mince, aux cheveux noirs et aux yeux noisettes. Il émane de sa personne une forte aura sensuelle qui attire immédiatement le regard.

INDICATIONS POUR LE JOUEUR : N'ayez peur de rien, faites preuve de ténacité et de perspicacité. Ne laissez jamais un criminel que vous savez coupable s'en sortir.

Profession : adjointe du procureur
Employeur : bureau du procureur de NY
Niveau de vie : 6
Revenu mensuel : 2 000\$
Revenu net disponible : 1 200\$
Economie : 5 000\$
Niveau de crédit : 50 000\$

Age : 31 ans
Taille : 1m70
Poids : 58 kg
Lieux de naissance : Cleveland
Lieu de résidence : New York
Pays de résidence : Etats unis
Statut civil : fiancée (Harry Colman)

Equipement :
 téléphone portable,
 dictaphone, Colt
 Detective .38, BMW
 550i Sedan et
 vêtements de rechange.

RACHEL STEALSON			
FOR	10	EGO	15
CON	8	CHA	16
AGL	15	PER	12
APP	14	EDU	16

ACTIONS : 2
BONUS D'INITIATIVE : +3
BONUS AUX DOMMAGES : +0 (+2)*
CAPACITÉ DE MOUVEMENT : 8m/ Round
CAPACITÉ D'ENCOMBREMENT : 10 kg

RÉSISTANCE AUX BLESSURES :
 4BS = 1BL □ □ □ □
 3BL = 1BG □ □ □
 2BG = 1BM □ □ □
END : 70

SOMBRE SECRET : victime d'un crime
EQUILIBRE MENTAL : -5
FAIBLESSES : Blocage mental, Ennemis mortel (Ilia Krilof), Sex-appeal
AVANTAGES : Bonne réputation, Relations influentes

TALENTS : Athlétisme 14, Diplomatie 11, Empathie 15, Rechercher 13, Séduction 13, Vigilance 12
COMPÉTENCES GÉNÉRALES : Citoyen du monde 13, Conduire 5, Interroger 13, Marchandage 15, Persuasion 15, Psychologie 15, Sports 13, Armes à feu 11, Corps à corps 14
CONNAISSANCES : Bureaucratie 11, Informatique 11, Localité (New York) 5, Recueil d'informations 15, Rédaction 15, Réseaux de contacts (Département de la justice 14, Police 14)
CONNAISSANCES ACADÉMIQUES : Droit 16
ARTS MARTIAUX : Karaté (Novice)* : Blocages 11, Combat avec armes 8, Coups de pied 13, Coups de poing 13, Feintes 11



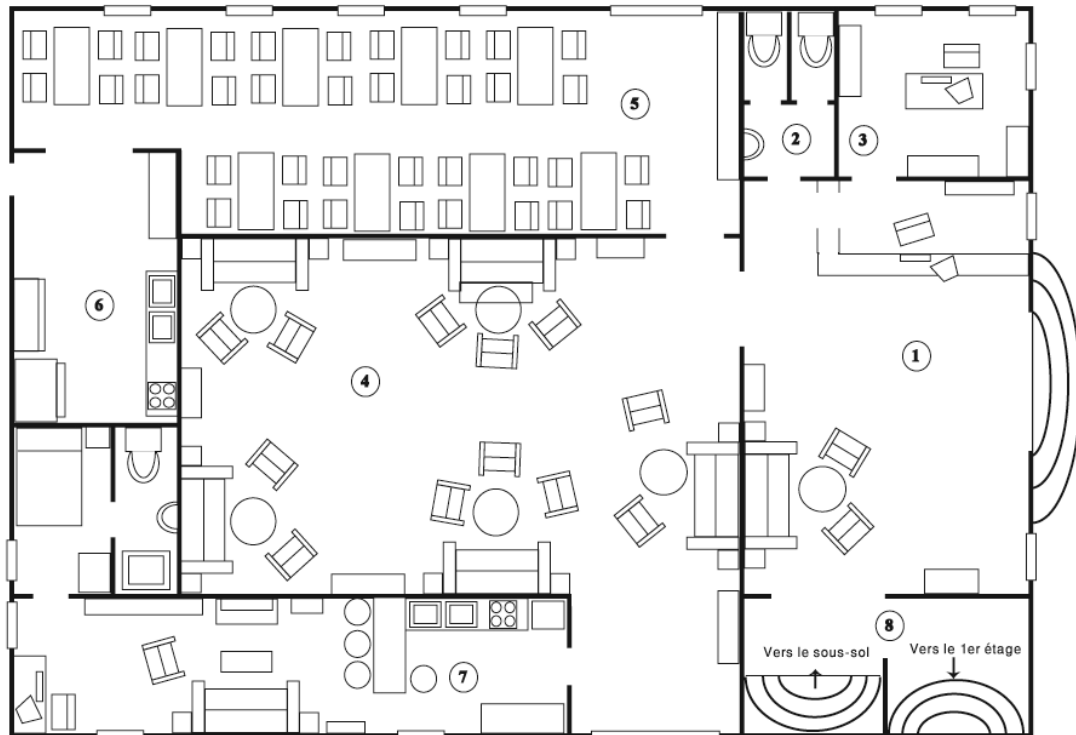
Annexe 2

Plans et cartes

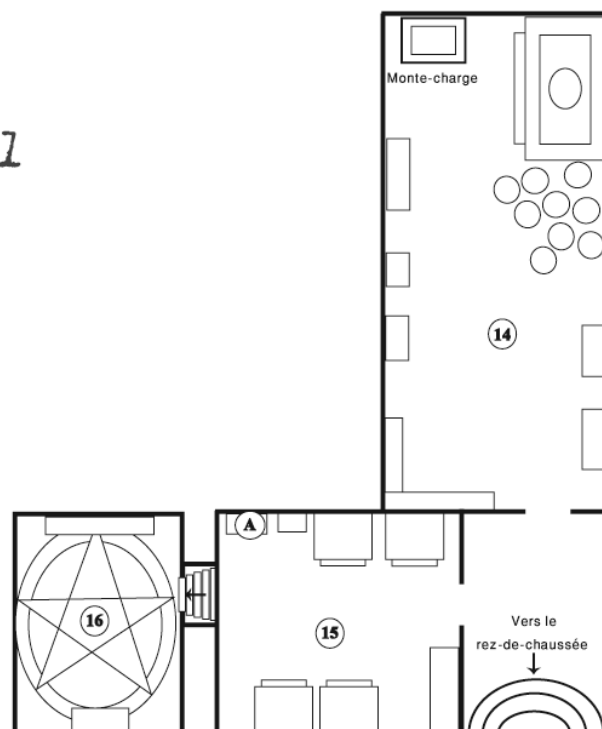
*V*ous trouverez dans cette annexe les plans précis des différents lieux décrits tout au long de cette campagne. Nous vous conseillons fortement de les photocopier afin d'avoir une meilleure jouabilité. Vous pourrez également fournir une copie de certains de ces plans à vos Joueurs afin qu'ils puissent organiser les déplacements de leurs Personnages. Vous trouverez également à la fin de cette annexe une carte de l'agglomération de La Nouvelle Orléans ainsi qu'un plan détaillé du Vieux Carré.

Hôtel Balmont, plan 1 :

Rez-de-chaussée



Sous-sol

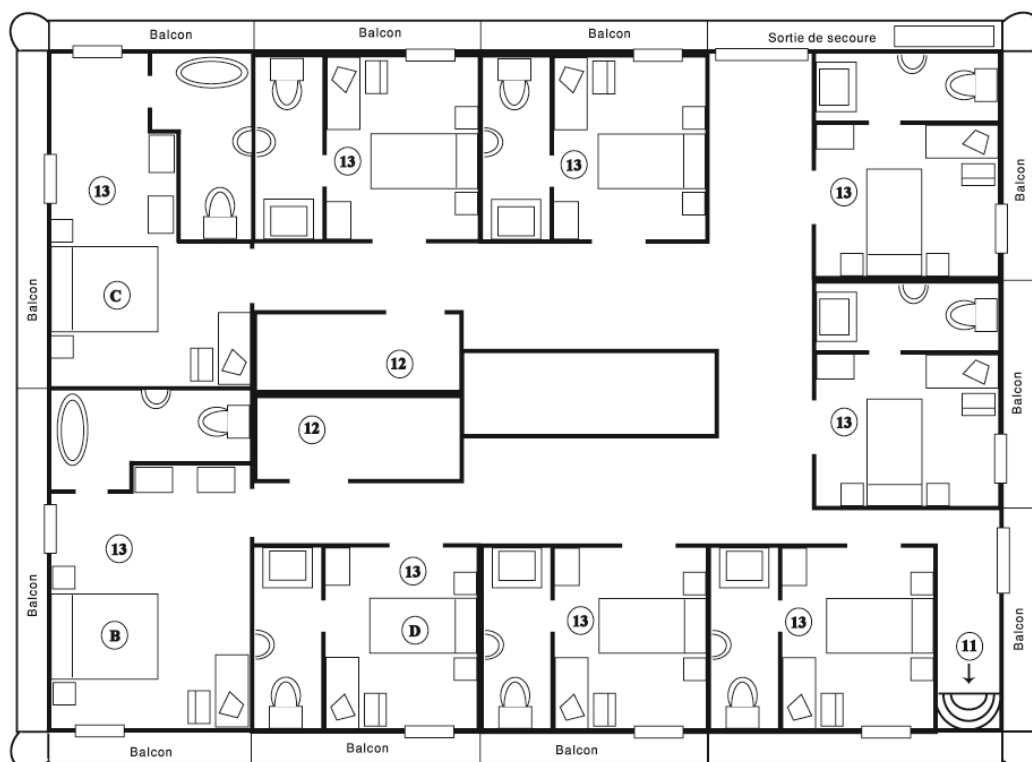


Hôtel Balmont, plan 2 :

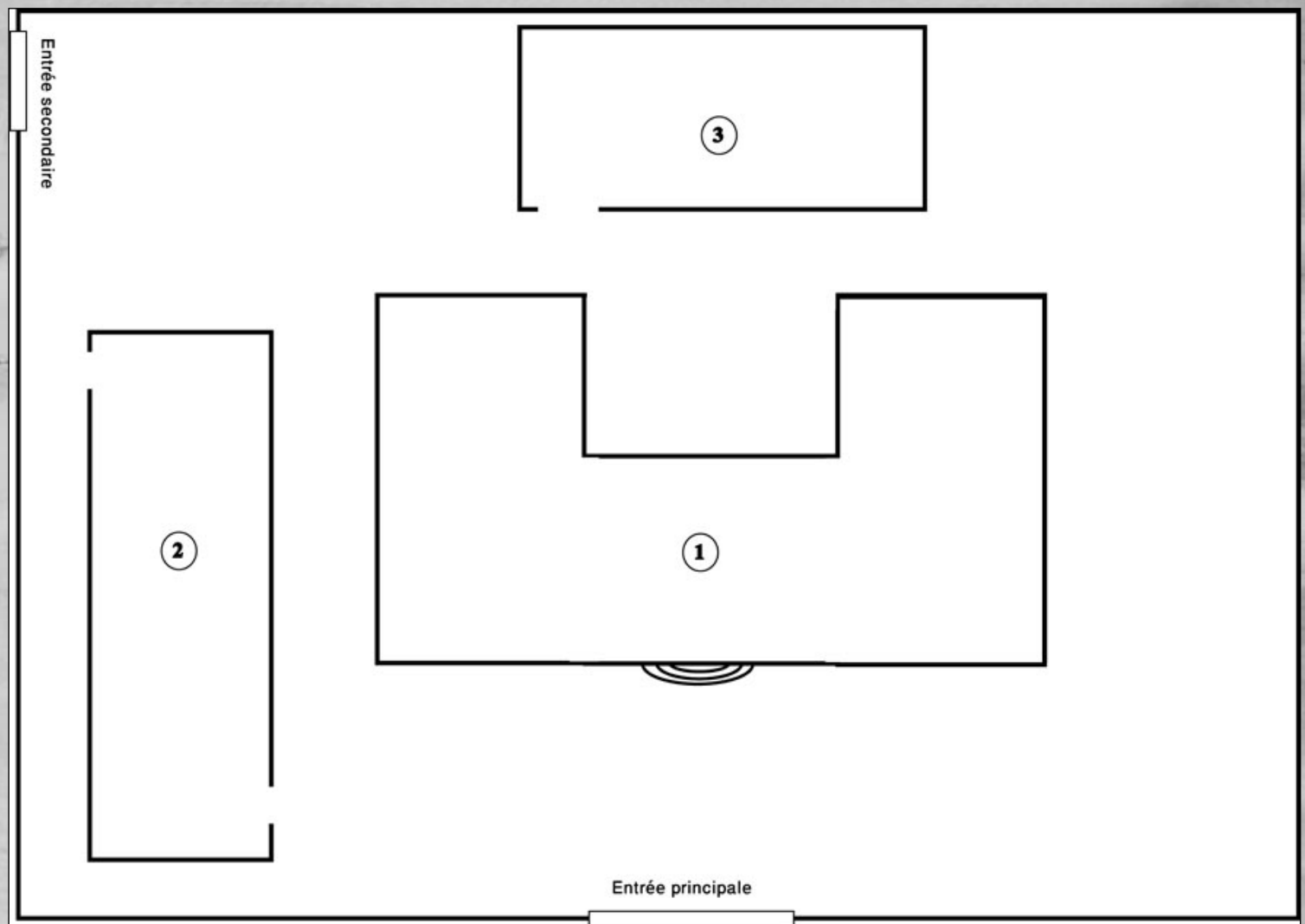
Premier étage



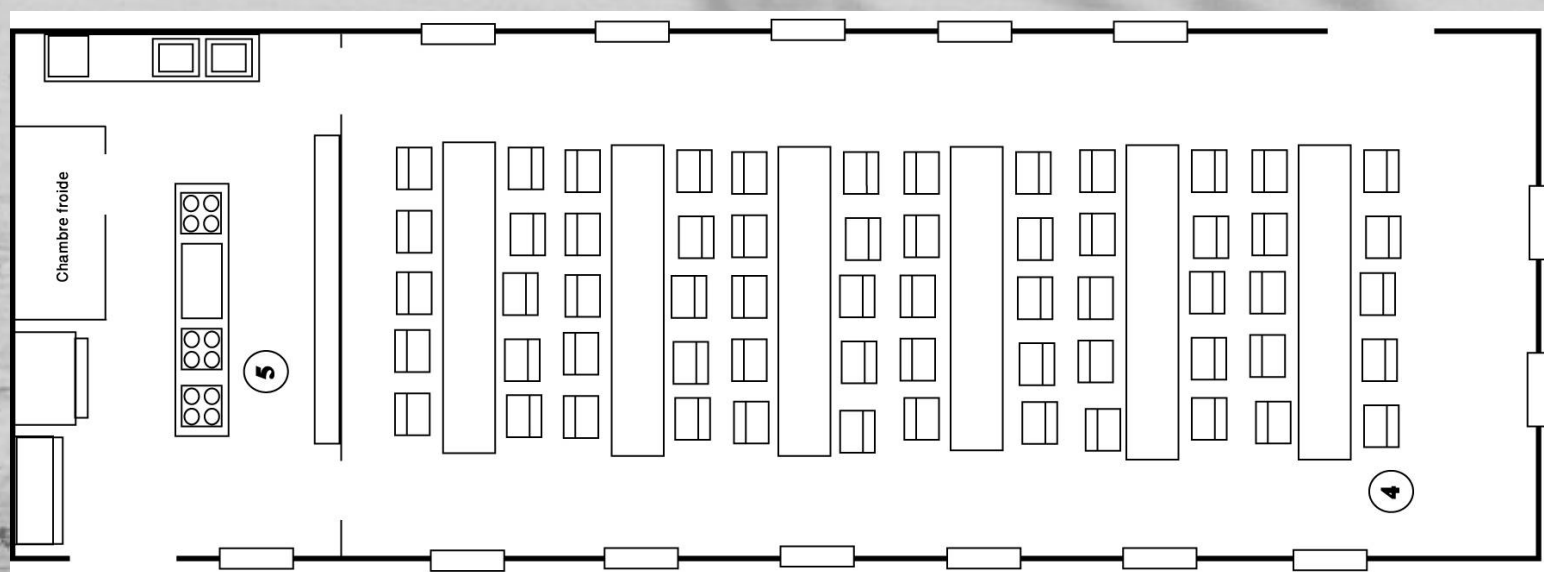
Deuxième étage



Orphelinat Saint-James, plan 1 :

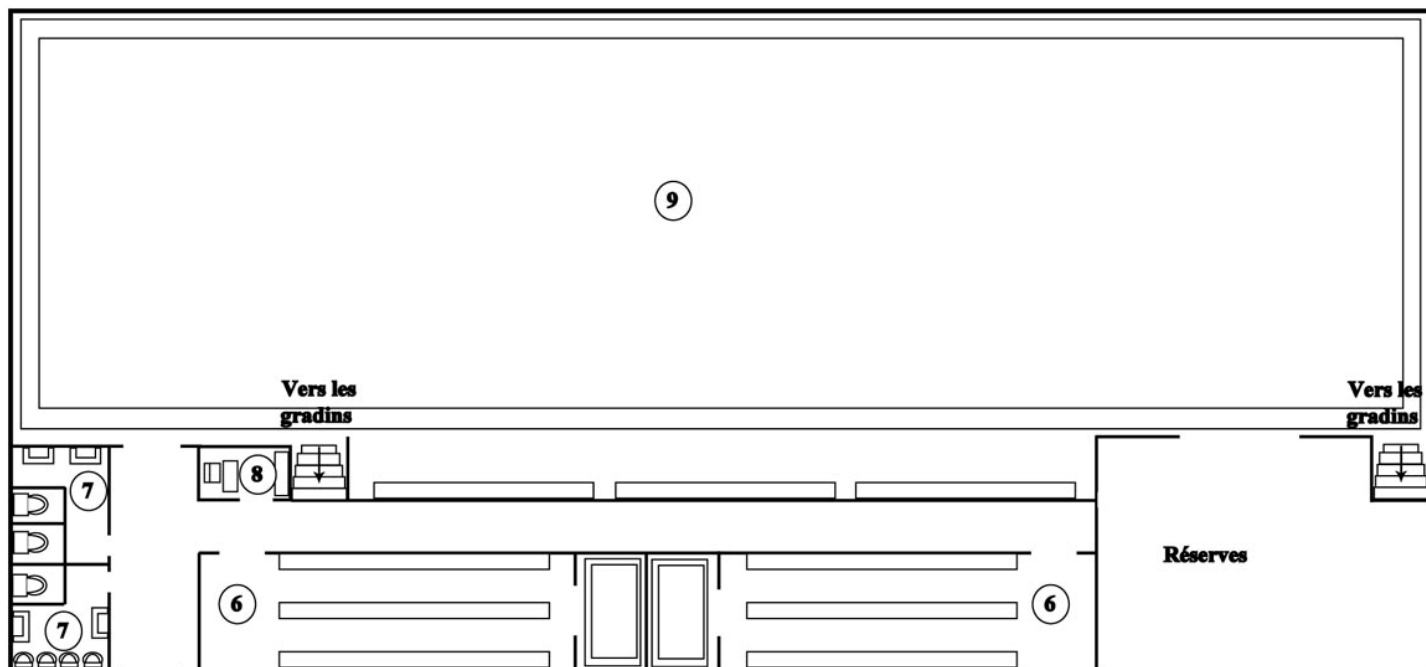


Orphelinat Saint-James, plan 2 (Réfectoire) :

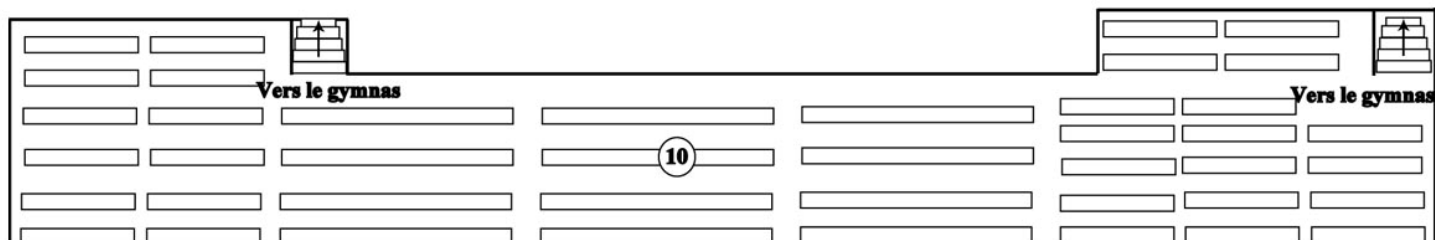


Orphelinat Saint-James, plan 3 (Gymnase) :

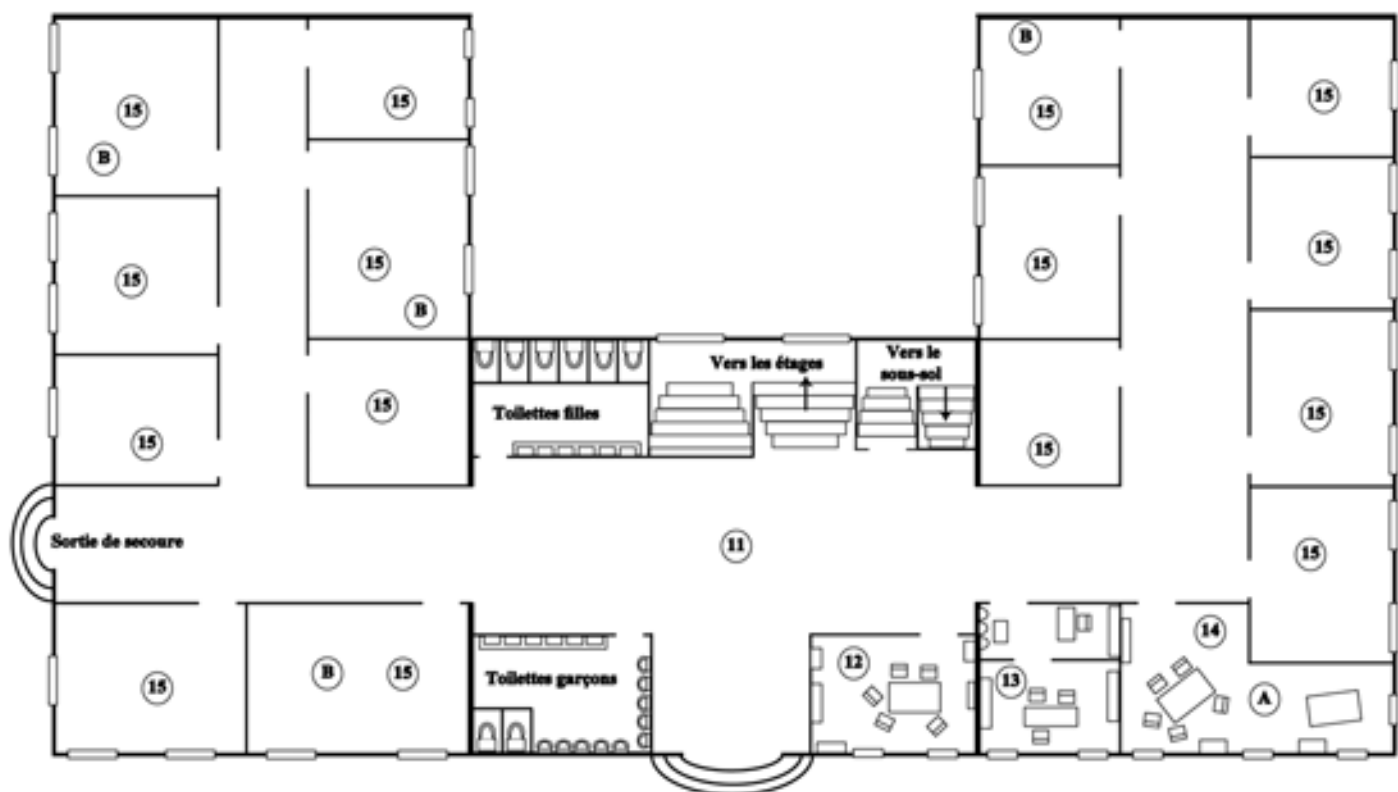
Gymnase



Gradins

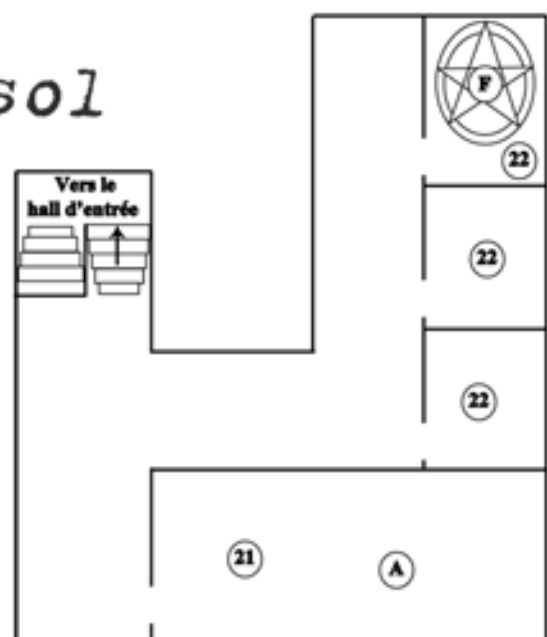


Orphelinat Saint-James, plan 4 :



Rez-de-chaussée

Sous-sol



Orphelinat Saint-James, plan 5 :

Premier étage

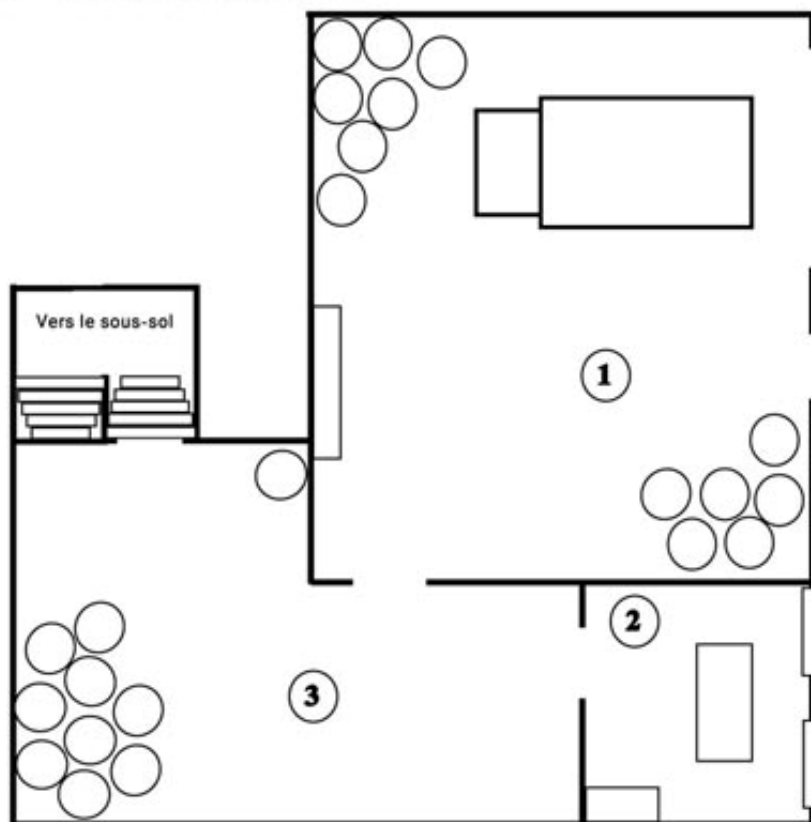


Deuxième étage

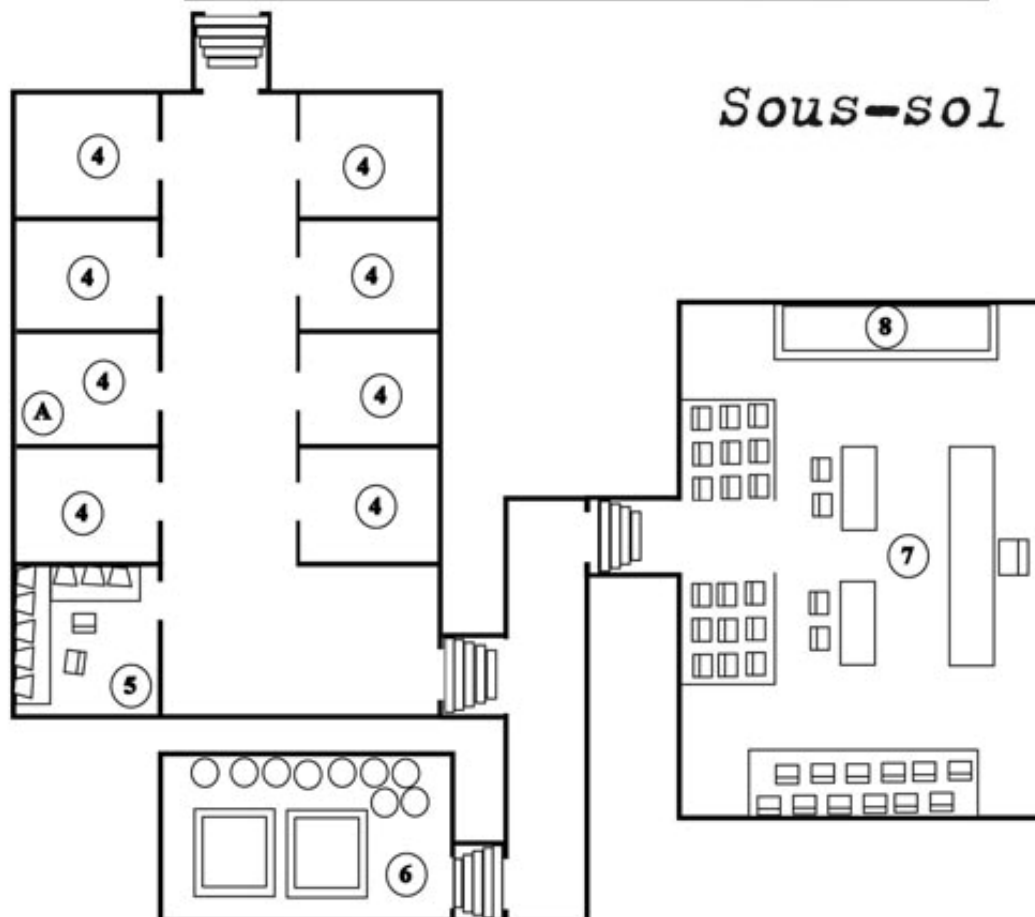


La Cour de Justice de la Nouvelle Inquisition:

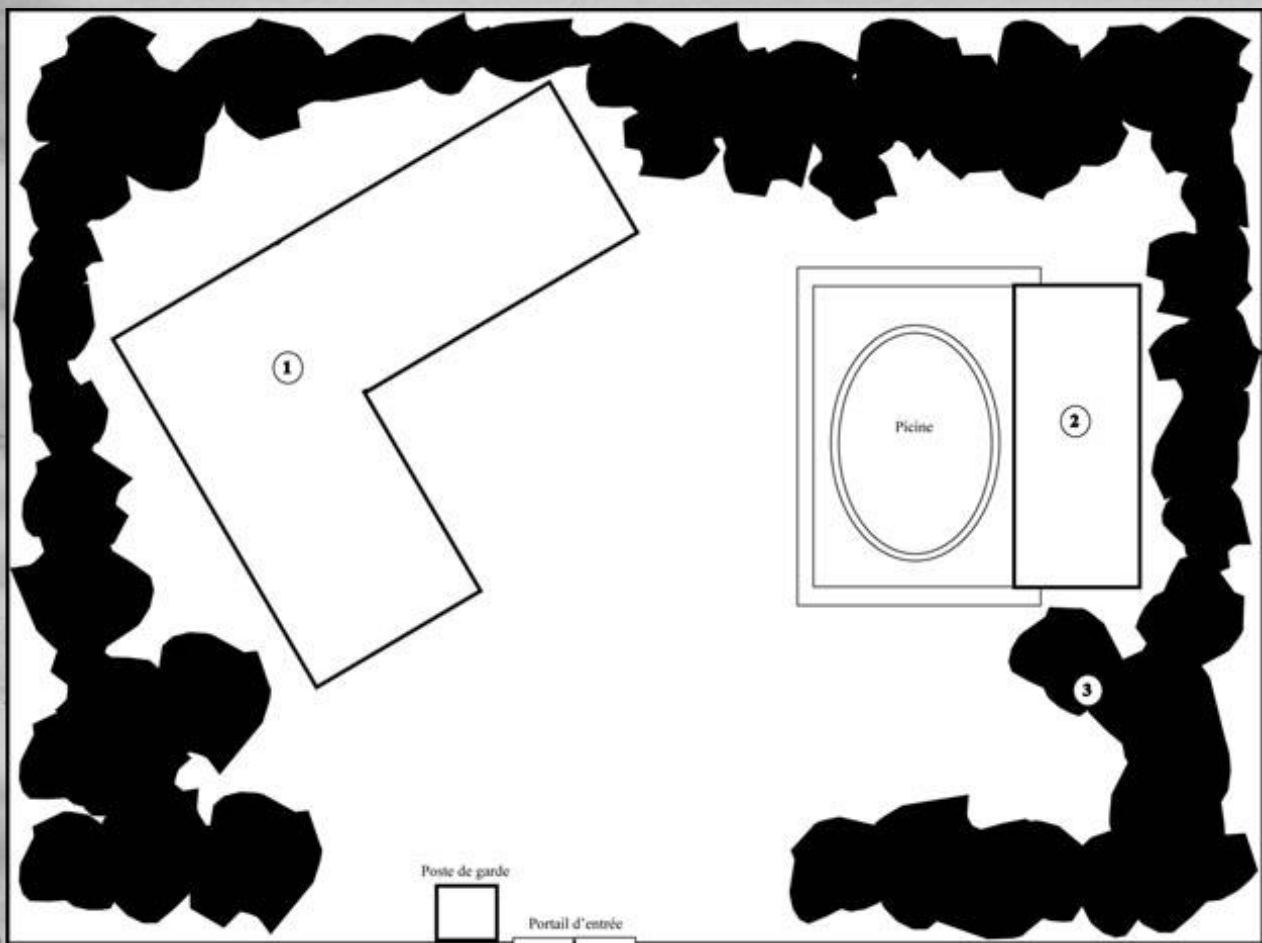
Rez-de-chaussée



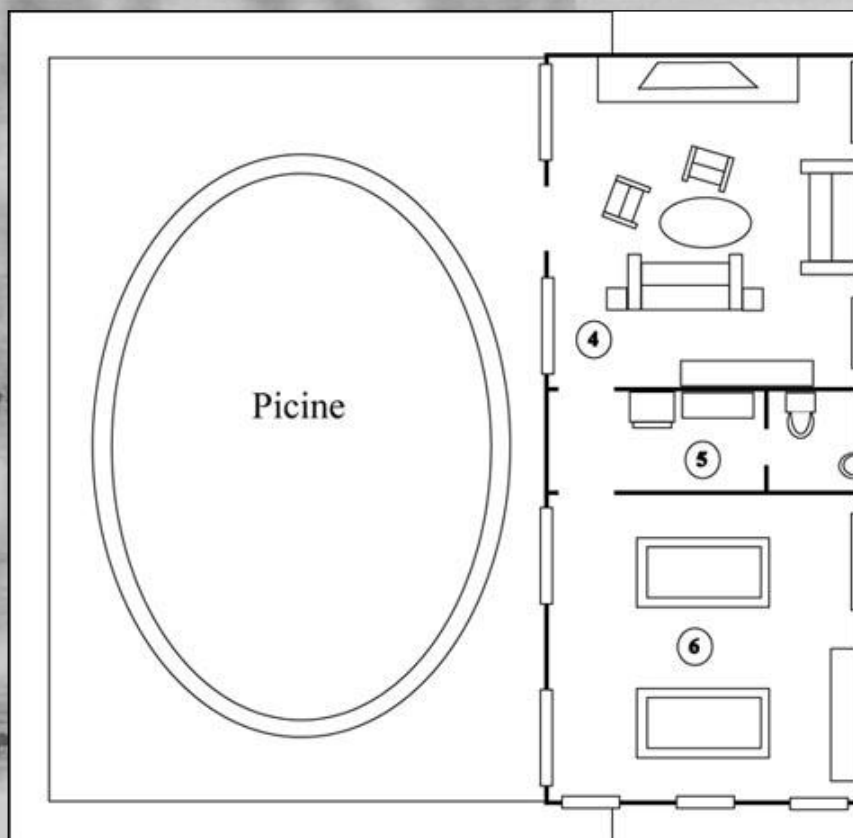
Sous-sol



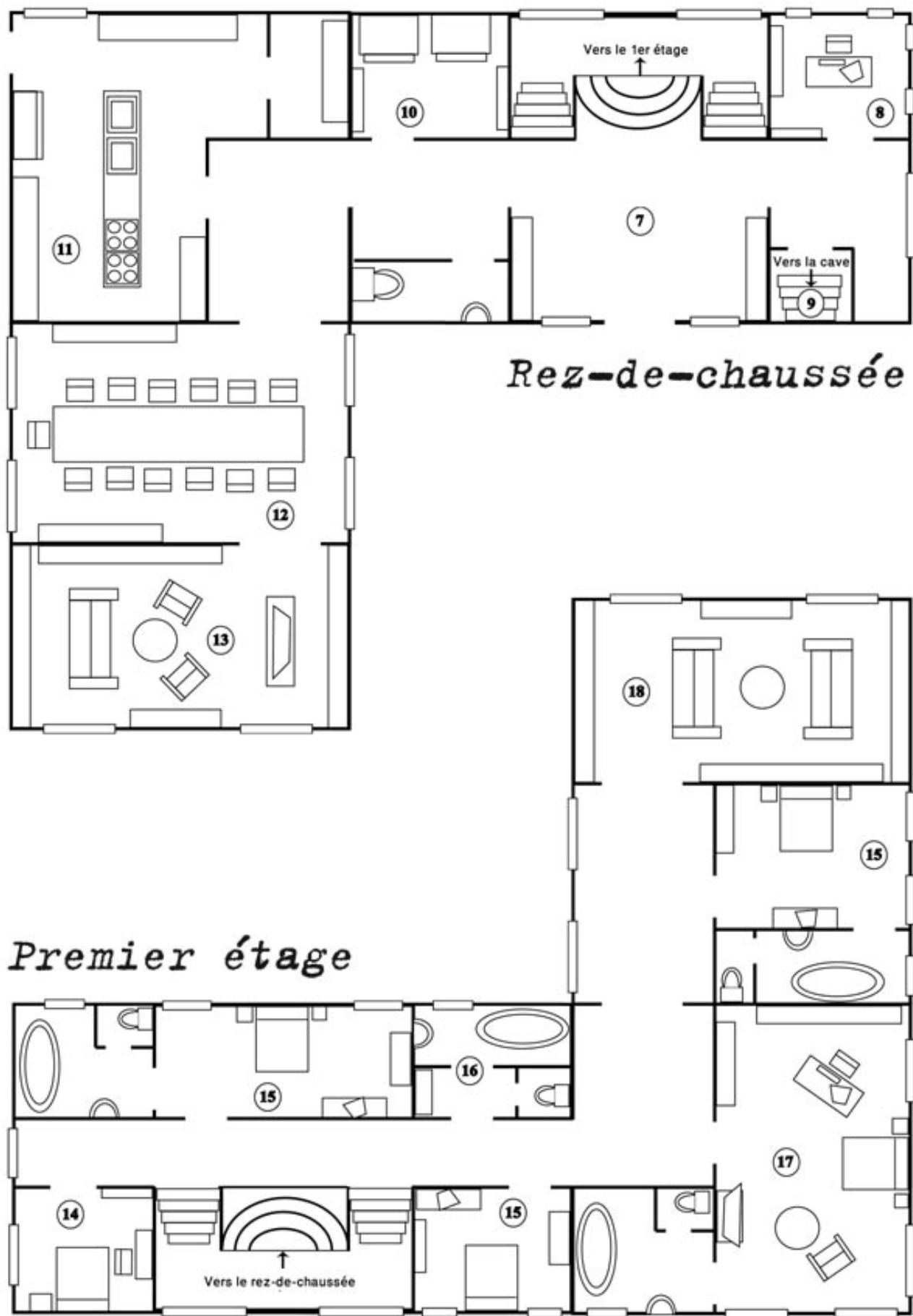
Résidence Cartwright, plan 1 :



Résidence Cartwright, plan 2 (dépendance) :

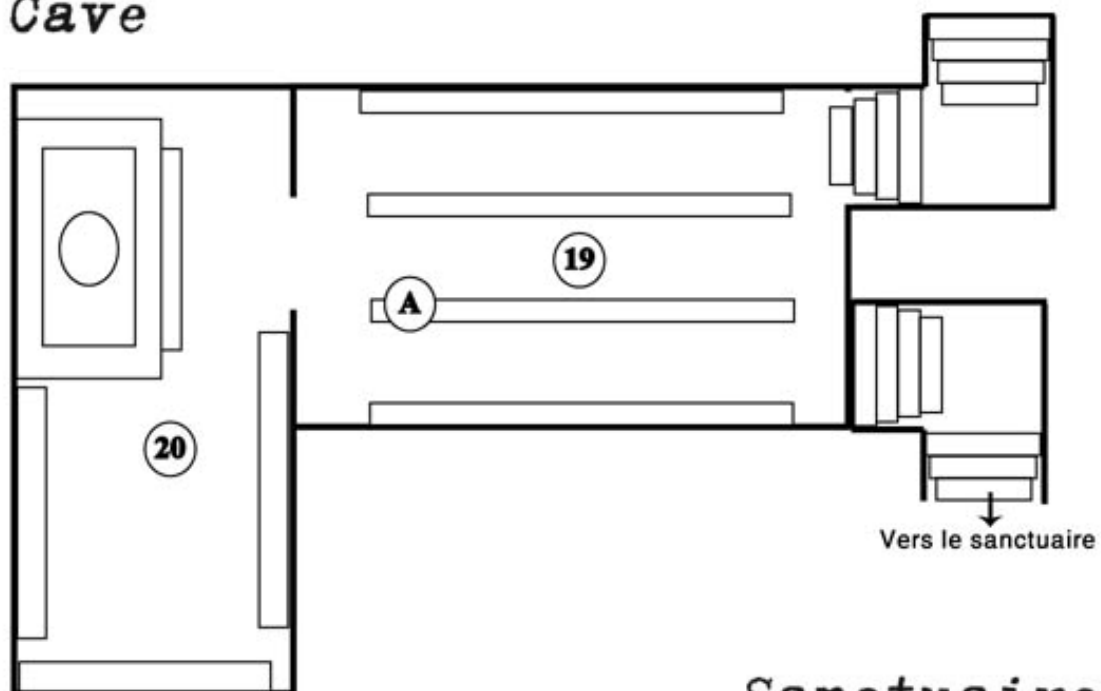


Résidence Cartwright, plan 3 (manoir):

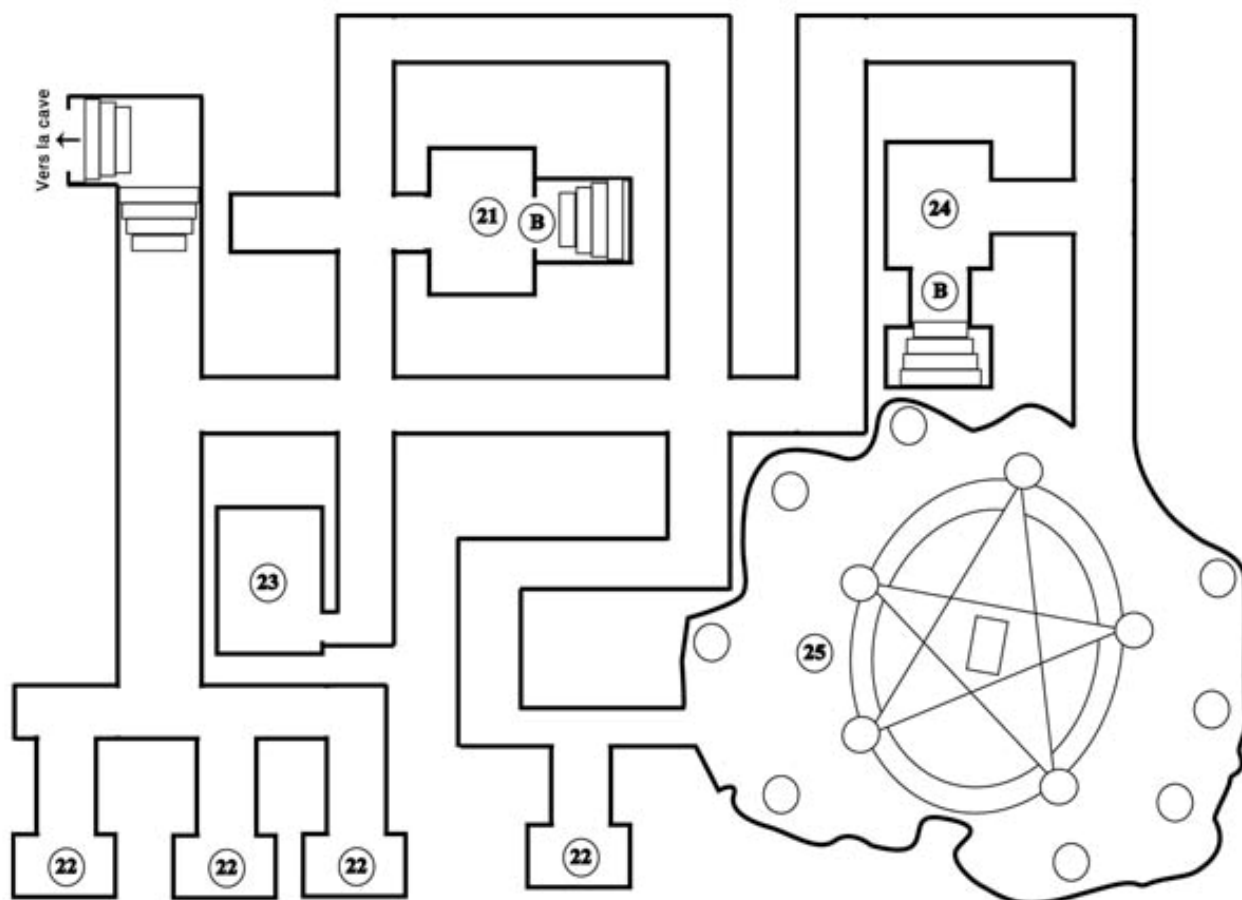


Résidence Cartwright, plan 4 (sanctuaire):

Cave



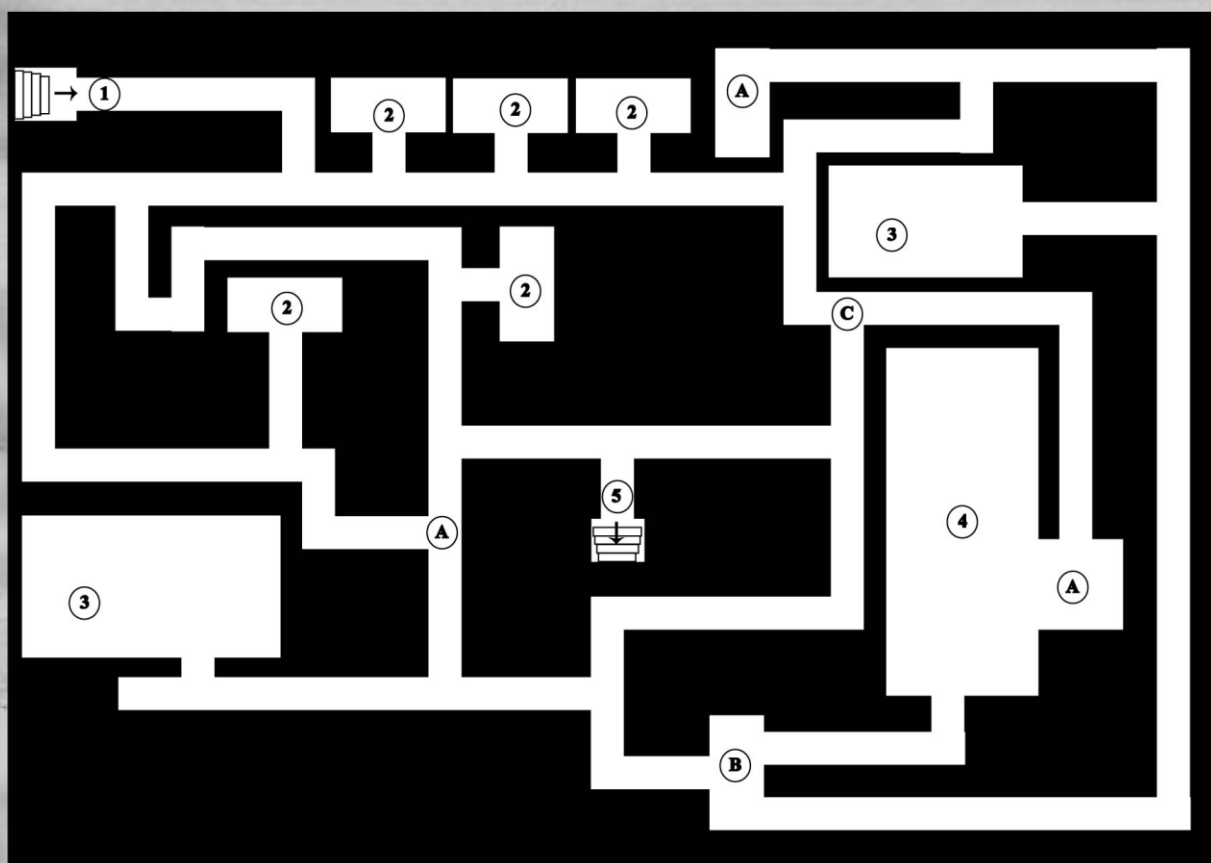
Sanctuaire



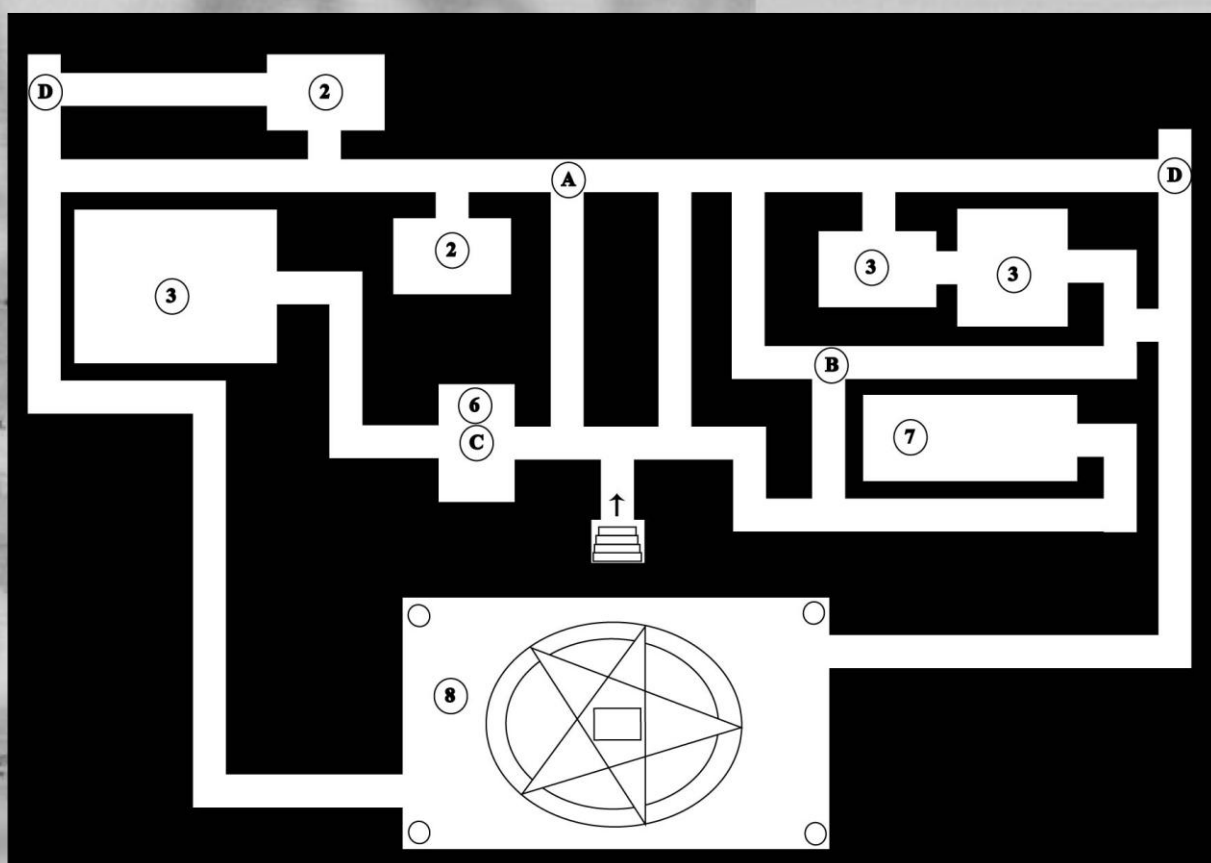
Anneville, comté de Lafayette:



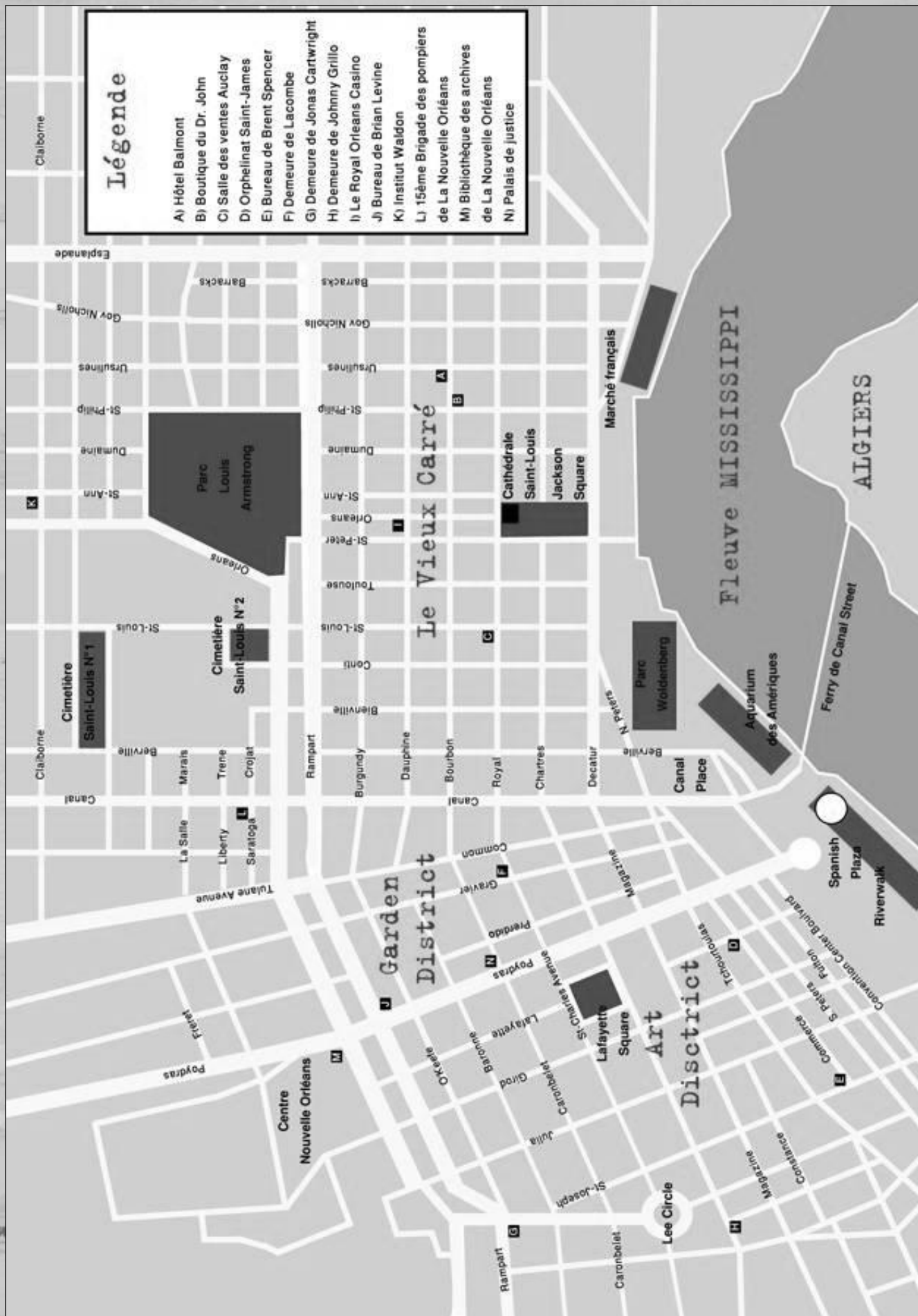
Sanctuaire de Roland Cartwright, premier sous-sol :



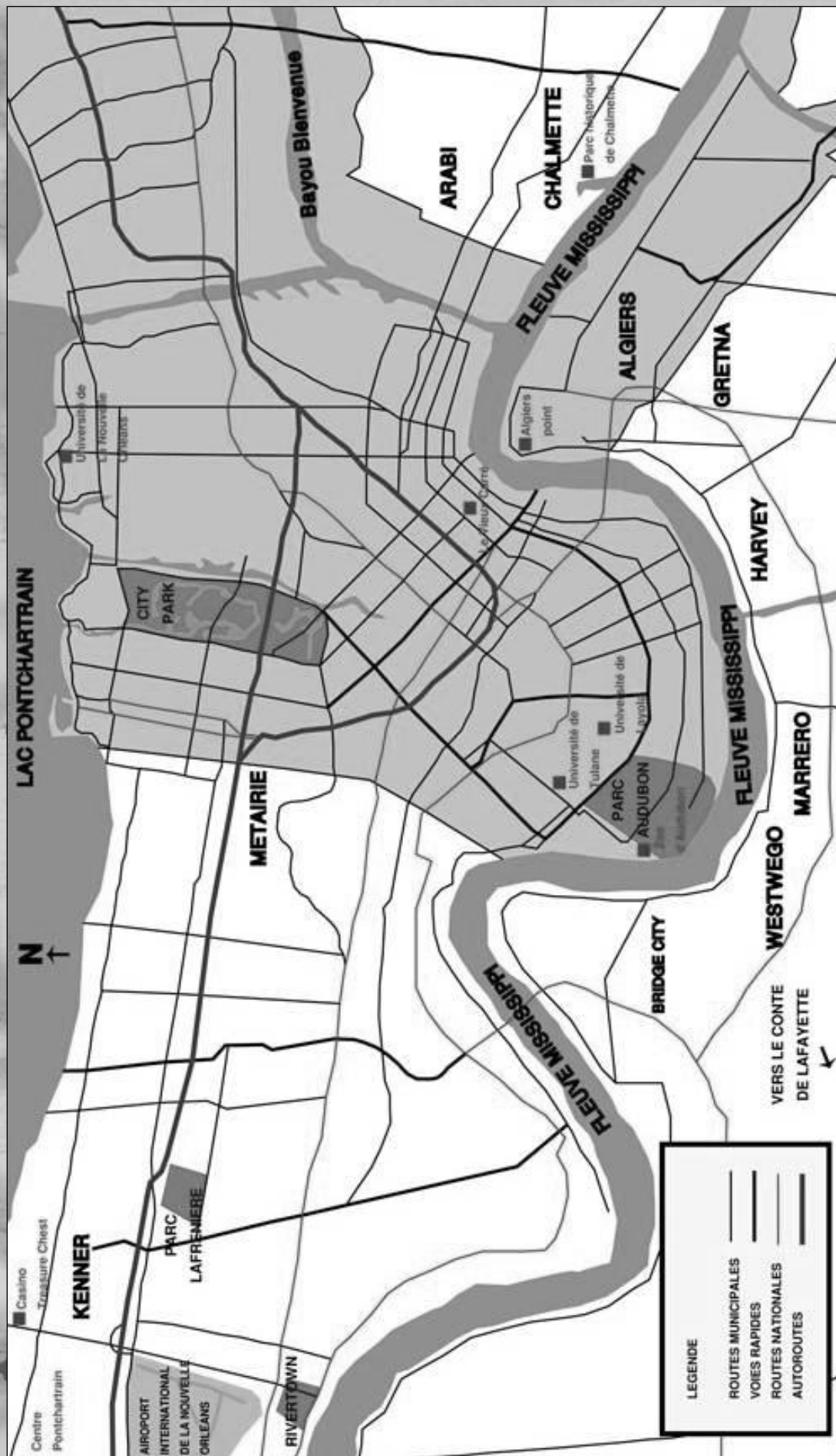
Sanctuaire de Roland Cartwright, second sous-sol :



Plan du Vieux Carré :



Carte de l'agglomération de La Nouvelle Orléans :



Notes

« *Je ne me rappelle plus comment l'incendie s'est déclaré. Les dernières choses dont je me souviens étaient l'odeur de la fumée et la chaleur qu'il faisait.*

Le bâtiment était totalement rongé par les flammes, les pompiers sortaient les corps meurtris de Jonathan et de Martha, couvert d'un drap blanc ensanglanté. Un infirmier m'apporta de l'eau et me demanda si j'allais bien. Je ne compris pas tout à fait ses paroles ; j'étais trop occupé à regarder Lionel, serrant sa main blessée, scrutant les fenêtres de l'orphelinat avec terreur. En regardant dans la même direction que lui, je cru apercevoir une silhouette à travers les flammes qui me regardait, mais ce n'était pas possible, rien ni personne n'aurait put survivre dans un tel brasier. Lorsque je reposai mes yeux vers Lionel, ce dernier me fit signe de me taire. Lorsque les flammes furent éteintes, les pompiers cherchèrent les corps des autres enfants mais ne trouvèrent aucun cadavre. Ils avaient tous disparut, comme s'ils n'avaient jamais existé... Je réalisais soudain que nous étions les seuls à y avoir échappé. »

Les Sceaux de la Destruction est une campagne non-officielle complète en quatre chapitres pour le jeu de rôle KULT ayant pour cadre la ville de La Nouvelle Orléans.

Vous trouverez dans ce livre un descriptif de la ville et ses principaux quartiers ainsi que des plans et une aide de jeu sur la magie vaudou. Vous trouverez également neuf Personnages prêt à être joués et dont l'historique est en rapport avec le cadre de cette campagne.



Cette aventure va réunir des amis d'enfance à La Nouvelle Orléans qui ne s'étaient pas revus depuis une quinzaine d'année pour la lecture du testament de l'un de leurs amis. Ils découvriront bientôt les terribles secrets qui se cachent derrière ce décès ainsi que l'horreur et les forces que cela va entraîner. Le passé finira par les rattraper. Mais seront-ils assez forts pour faire face à leurs erreurs et échapper à la damnation ?



KULT est une création originale de Gunilla Jonsson et Michael Petersén. Ce jeu est la propriété de Paradox Entertainment™, édité et publié par le 7^{ème} Cercle™.

Réservé à un public averti