

KULT

Longpig



KULT

Longpig

Longpig : « terme anglais utilisé afin de désigner une partie du corps humain ou de la chair humaine en t'en que nourriture durant certains rituels cannibales polynésiens, la façon de préparer la chair humaine étant similaire à la préparation de la viande de porc. »



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

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

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

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

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

Cette campagne a été écrite en 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 lecture ou la possession des suppléments *Les Légions des Ténèbres* et *Métropolis* est fortement recommandée pour faire jouer cette campagne.

LA REALITE EST UN MENSONGE

CREDITS

CONCEPTION, ILLUSTRATIONS ET MISE EN PAGE

Romain Grolleau

(romain_grolleau@hotmail.com)

SOURCES D'INFORMATION

www.Wikipédia.fr

REMERCIEMENTS

Je remercie tout particulièrement les membres du forum *The Last Cycle* (www.kult-rpg.com/forum) *Torb, LiAiL, Johnstone, Krzymina, Zombielord76, Arikol, Mr Tias*, ainsi que l'ensemble du forum *La Citadelle* (www.kult.saina-lesite.com/forum) pour leurs conseils et leur soutien.

Je remercie également mes amis et ma famille, ainsi que mes Joueurs qui ont traversé avec courage les horribles événements de cette aventure.

SOMMAIRE

PAGES

Contexte et avant-propos	6
Bienvenu à Los Angeles	6
Le LAPD	8
Le Soleil Noir	13
Le Onzième Commandement	18
La Mara Salvatrucha (MS-13)	22
Les Lorelei	25
CHAPITRE UN : une semaine pourrie	30
Un ange est mort	31
Enquête sur le terrain	32
Rapports médico-légaux	34
La tanière des Chiens de l'Enfer	36
Le cas Yelena Voynov	38
L'échange	39
Le repaire d'Alvarado	40
La vengeance d'un père	41
Les Figurants	42
CHAPITRE DEUX : puealos humains	49
Le complot	50
Entente cordiale	51
Une bien curieuse bonne sœur	53
Un sale petit secret	54
Chambre avec vue	56
Suivre l'argent	58
Le guet-apens	59
Devine qui vient diner ?	61
Dans de sales draps	63
Le dernier rempart	64
Les Figurants	65

CHAPITRE TROIS : in sanguis veritas 69

PREMIERE PARTIE - TRAQUE DANS METROPOLIS

Changement de décor	70
Une offre qui ne se refuse pas	71
L'antre de Sir John	72
Rencontres et altercations	73
La Citée des Morts	76
Le mausolée des Sœurs du sang	77
La foi et un Desert Eagle calibre .50	78
La sortie	79
Les Figurants	80

SECONDE PARTIE - DE SANGRE Y DE LAGRIMAS

Errance dans le désert	84
Santa Rosa	85
Attaque nocturne	87
Partie de chasse	88
L'Hacienda de Don Sozza	90
Le temple de Kulxiankian	92
La Nuit du Festin	94
Comment tuer un Dieu ?	96
Epilogue	97
Les Figurants	98

AIDES DE JEU 102

Annexe un : Personnages pré-tirés	102
Annexe deux : Plans	107



LE CONTEXTE

Les Personnages vont devoir affronter une secte cannibale, *Le Soleil Noir*, qui sévit à Los Angeles.

Dans le premier chapitre (*Une semaine pourrie*), les Personnages enquêtent sur la mort de la fille du sénateur Damian Edwing, une personne des plus influentes et des plus puissantes. Ils se retrouveront mêlés au milieu d'une intrigue politico-mystique, où ils croiseront gangs, anciens militaires russes et Enfants de la Nuit.

Dans le second chapitre (*Puzzles humains*), un mystérieux tueur sévit dans les rues de Los Angeles, ne s'attaquant qu'à des personnes puissantes et ne laissant que des cadavres mutilés derrière lui. Les Personnages recroiseront le chemin du sénateur Edwing et ils découvriront les horreurs que cachent la haute société de Los Angeles.

Dans le troisième et dernier chapitre (*In sanguis veritas*), divisé en deux parties, les Personnages se lancent à la poursuite de la grande prêtresse de la secte du *Soleil Noir* en plein Métropolis avant de terminer au Mexique afin de stopper définitivement la secte et affronter sa sombre divinité, le Dévoreur.

AVANT PROPOS

Longpig est une campagne pour le jeu de rôle *Kult* pouvant être jouée par une équipe de 2 à 4 Joueurs ayant pour cadre la ville de Los Angeles.

Il s'agit d'une enquête se déroulant sur 1 mois, du 21 juin 2009 au 21 juillet 2009, découpée en trois parties. Vous trouverez dans l'*Annexe un* page 102 quatre Personnages prêts à jouer spécialement créés pour être joués durant cette campagne ; il s'agit d'inspecteurs de la police de Los Angeles. Bien sur les Joueurs restent libres de créer des Personnages pour l'occasion, des indications leurs seront également données afin de pouvoir créer un Personnage s'intégrant parfaitement à la campagne. Les Joueurs sont également libres d'utiliser d'anciens Personnages, mais ce sera au Meneur de jeu de voir s'ils peuvent s'intégrer au contexte de ces aventures.

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 5 points	0 à 5 XP
3.1 et 3.2	4 XP	1 à 5 points	0 à 5 XP

BIENVENU A LOS ANGELES

HISTORIQUE

En 1769, alors que la région est peuplée d'Indiens, les Espagnols installent des missions religieuses sur la côte afin de maîtriser la Californie.

Mais l'histoire de Los Angeles commence réellement en 1781, lorsqu'un groupe de colons s'installe et nomme la colonie *El pueblo de Nuestra Señora La Reina de Los Angeles*.

La ville devient une terre d'élevage pour les bêtes à corne. Dans les années 1840 et 1850, alors que San Francisco et bien d'autres villes connaissent un essor incroyable avec la ruée vers l'or, Los Angeles se développe très peu.

Mais en 1885, tout change avec l'arrivée du train transcontinental depuis Santa Fe. La ville n'est plus isolée et attire de plus en plus de monde. De nombreuses personnes viennent à Los Angeles pour profiter du climat ensoleillé et pour construire une maison individuelle.

La promotion immobilière bat son plein, le prix des terres augmente fortement et la ville connaît une expansion incontrôlable. Entre 1880 et 1900, la population passe de 10 000 à 100 000 habitants.

En 1911, un premier studio de cinéma s'installe dans le quartier de Hollywood et sera bientôt imité par de nombreux autres pour former la capitale du cinéma. Parallèlement, Los Angeles se lance dans une politique d'annexion des villes alentours, notamment pour élargir sa façade maritime et pour contrôler les aqueducs, résolvant ainsi les problèmes d'approvisionnement en eau que la ville commence à connaître.

En 1930, elle compte 1,2 millions d'habitants et la construction d'un réseau d'autoroutes commence.

La ville attire toujours plus de monde tandis que l'usage de la voiture se popularise. Les vagues d'immigration de travailleurs noirs, asiatiques et mexicains se succèdent et Los Angeles continue de s'étendre, inlassablement. Florissante sur le plan économique, la ville fait pourtant les frais de ce gigantisme. La pollution est omniprésente à cause des millions de voitures. Los Angeles est souvent recouverte d'un nuage gris appelé *smog* qui affecte profondément la qualité de l'air. De même, les incroyables richesses de la ville sont très mal réparties et les ghettos sont de plus en plus nombreux d'où une augmentation de la criminalité.

Enfin, les habitants de certains quartiers comme Hollywood ou Venice, qui sont en fait de véritables villes de plusieurs centaines de milliers d'habitants, ne se reconnaissent plus dans la ville de Los Angeles et militent pour la séparation. La Cité des Anges n'est peut-être pas aussi paradisiaque que l'on pourrait l'imaginer.

Aujourd'hui, avec ses 10 millions d'habitants, Los Angeles est l'une des plus grandes villes du monde et surtout l'une des plus étendues puisque la densité de population reste très faible.

Les quartiers

Los Angeles est une mégapole, faire l'énumération de la totalité de ses quartiers aurait été une perte de temps et de place. C'est pour cela que seuls les quartiers apparaissant dans cette campagne vous seront décrits.

BEL AIR

Bel Air (ou Bel-Air) est un quartier de la ville de Los Angeles situé 27 kilomètres à l'Ouest de Downtown Los Angeles. Il est l'une des trois parties du « triangle d'or » avec la ville de Beverly Hills et Holmby Hills. Bel Air est connu comme une communauté résidentielle exclusive qui inclut certaines des collines des Monts Santa Monica. Le quartier borde le côté Nord d'UCLA.

CHINATOWN

Los Angeles a un Chinatown historique très touristique sur Broadway Avenue, au Nord-Est de Los Angeles. Nombre de Vietnamiens et Cambodgiens d'ethnicité chinoise possèdent plusieurs entreprises dans ce quartier, y compris des bazars, de restaurants et des magasins. Il existe des quartiers nouveaux et plus modernes prospères où la concentration de la communauté chinoise est importante dans les banlieues de Los Angeles de Monterey Park, Alhambra, San Gabriel et Rowland Heights, où beaucoup d'immigrés taiwanais plus aisés ont élu domicile.

DOWNTOWN LOS ANGELES

C'est le centre-ville de la métropole de Los Angeles. Or la cité est tellement grande que ce centre-ville ressemble plus à un quartier comme Hollywood que son cœur ou sa zone dominante. C'est là que se trouvent le gouvernement du Comté de Los Angeles et de la ville, la plupart des institutions d'arts et les complexes sportifs de la ville, ainsi qu'un grand nombre de gratte-ciels et de centres commerciaux. C'est le concentrateur des réseaux de transport de la ville, où se retrouvent l'essentiel des autoroutes et des transports en commun. Le *downtown* est bordée par la rivière de Los Angeles à l'Est, l'autoroute 101 au Nord, l'interstate 10 au Sud et la California State Route 110 à l'Ouest.

HOLLYWOOD

Le quartier est réputé pour ses studios de cinéma, les sièges sociaux des grands groupes cinématographiques et pour être le principal lieu de résidence de nombreuses stars. En 1911, Nestor Studios est le premier studio de cinéma à s'installer à Hollywood. Par métonymie, le mot Hollywood désigne souvent l'industrie cinématographique américaine prise dans son ensemble, compte tenu de la concentration qui fit ici la fortune de la mégapole. Cette association est cependant réductrice pour un cinéma américain qui revendique également des réalisateurs de la Côte Est, qui ne sont pas affiliés à cette industrie des images.

VAN NUYS

Van Nuys est un district de la vallée de San Fernando dans la ville de Los Angeles. Il doit son nom à son fondateur, Isaac Newton Van Nuys.

Van Nuys est le cœur de la vallée de San Fernando et compte environ 100 000 habitants. Il sert de *county seat* à la vallée, son centre administratif (Erwin Street Mall) abrite une antenne de la *Los Angeles County Superior Court* (Court de justice), le commissariat de police, une antenne de la mairie de Los Angeles et de sa bibliothèque publique.

Le lotissement de la ville nouvelle de Van Nuys commença le 22 février 1911. La région doit son nom à Isaac Van Nuys, qui fonda la *San Fernando Homestead Association* (« Association des propriétaires de San Fernando ») en 1869, un groupe qui avait acquis la presque totalité de la terre qui compose aujourd'hui cette communauté.

VENICE BEACH

Venice est un quartier situé dans l'Ouest de la ville de Los Angeles, en Californie. Il est connu pour ses canaux et ses plages et est surnommé la *Venise d'Amérique* (Venice of America). Sa plage est probablement le théâtre de la série *Alerte à Malibu*, bien que Malibu soit une petite ville (sans grande plage) un peu plus au Nord.

WATTS ET SOUTH CENTRAL

Watts est un quartier de Los Angeles, il est situé dans le South Los Angeles. Historiquement, dans ce quartier vivait majoritairement des Afro-américains. En 1965 et plus récemment en 1992, le quartier a été le théâtre d'importantes émeutes raciales.

Aujourd'hui encore le quartier de Watts reste un des plus pauvres et dangereux des États-Unis où les gangs règnent en maîtres. Mais l'avenir de ce quartier n'est pas totalement gris. Les habitants et les autorités comptent sur la culture pour faire baisser la violence.

Après les émeutes de 1992, un homme décida de créer un atelier de danse dans le quartier, Tommy le clown (Thomas Johnson de son vrai nom). Près de 16 ans après, son activité a pris une ampleur inattendue, la danse de Tommy, le *Krump*, est maintenant pratiquée par des centaines de personnes et commence à s'exporter dans le monde entier. Un film, *Rize*, est par ailleurs sorti en 2004, retraçant l'histoire de cette danse et du quartier de Watts. Au début des années 1990 fut créé le *Watts Neighborhood Council* (« Conseil du Quartier de Watts »), un organisme communautaire autonome. Ce conseil, qui discute de la vie du quartier, fonctionne grâce à des subventions publiques.

Le Watts Towers Art Center est une institution indépendante qui reçoit des fonds des fondations, de l'université Cal-Arts et même du prestigieux Getty Center. Le centre culturel organise des concerts, des lectures de poèmes, des ateliers de graffiti pour occuper les jeunes.

Aujourd'hui, Watts n'est plus un ghetto noir mais plutôt un *barrio* où se concentrent les Hispaniques les plus pauvres : en 2005, ils représentaient 65 % de la population totale.

Criminalité et guerre des gangs

Los Angeles a vu décliner de manière importante les actes de violence depuis le milieu des années 1990 ; l'année 2005 a été un record à ce niveau, avec 43 231 actes de violence, dont 487 homicides. On peut comparer avec l'année 1992 durant laquelle 72 667 crimes ont été recensés dont 1 096 homicides. La baisse de la criminalité violente s'est poursuivie en 2006. Malgré les clichés négatifs, les statistiques montrent que, en comparaison avec d'autres grandes villes, Los Angeles se porte relativement bien : elle a un indice de criminalité inférieur à celui de La Nouvelle-Orléans, Chicago et Détroit. Parmi les plus grandes villes du pays, seule New York City a un taux de criminalité inférieur. Selon une étude de 2001 effectuée par le *National Drug Intelligence Center*, le comté de Los Angeles abrite 1 350 gangs qui regroupent 152 000 individus. Si les poursuites en voiture arrivent plus souvent que dans les autres villes, c'est en partie à cause de la complexité et de la taille du réseau autoroutier de la ville.

Même si le taux de criminalité semble décliner, il n'a pas disparu, la violence et le crime sont encore très présents, notamment dans les quartiers les plus pauvres. De nombreuses guerres de gangs font rage dans la rue afin de contrôler les trafics de drogue et d'armes ou encore la prostitution.

Le Monde des Ténèbres

La ville n'a pas échappée aux créatures surnaturelles et aux Enfants de la nuit. Plusieurs factions vivent et survivent dans cette jungle de béton ; les Lorelei, très présents dans le centre et dans les quartiers riches, quelques Nosferatu ainsi que les Nephilims, vivants dans une gigantesque société souterraine. On peut également compter une bonne centaine de Chacals, chassant ça et là dans la mégapole.

Les Lictes sont également présents. La grande majorité d'entre eux sont des agents de Tiphareth, très présents dans le domaine du cinéma et des arts, il y a également quelques Lictes de Geburah, occupant de hautes fonctions dans la police ou au bureau du procureur. L'un des Lictes les plus influents de la région n'est autre que le chef de la police de Los Angeles, Ryan Perry. Ce Lictes dirige une police secrète composée de membres de la police, chargée de capturer, juger et exécuter sommairement les criminels, il arrive parfois qu'ils assassinent des innocents, la plupart du temps des témoins de leurs agissements nocturnes.

Les Anges de la Mort ne sont pas en reste puisque la ville est l'une des bases d'opération de l'Ambassadeur de Samael, Don Michael Cimarro, qui dirige la Mafia depuis la fin des années 50, une grande partie des chefs de la plupart des organisations criminelles de la ville sont en faite des Razides à son service.

L'UCLA

Il s'agit de l'université de Los Angeles, située entre Bel Air et Venice et la ville de Santa Monica.

Cette université fut créée en 1919 et a le campus contenant le plus d'effectif de toute la Californie ; en effet elle compte environs plus de 37 milles étudiants, les effectifs continuant d'augmenter chaque année. Elle compte également 22 départements de recherches avec plus de 5 milles projets subventionnés par le gouvernement. L'UCLA est l'une des plus grandes institutions de recherche du monde.

L'UCLA est l'une des universités publiques américaines les plus renommées et est classée au 25^{ème} de toutes les universités américaines.

LE LAPD

La police de Los Angeles est l'une des plus importantes des Etats Unis, avec ses 9000 agents en uniformes et ses 3000 inspecteurs en civils. Son histoire est riche et controversée, notamment à cause de nombreux cas de violence et de corruption.

Le LAPD possède également une flotte de 20 hélicoptères, dont 3 sont en permanence dans les airs. De plus, une centaine d'hommes appartenant au SWAT vient compléter les effectifs de ce service de police.

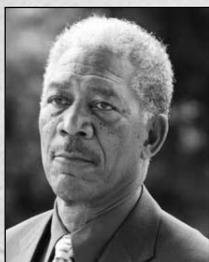


01 POLICE PLAZZA

Immeuble mythique, le 01 Police Plaza est le commissariat principal du LAPD, ce trouvant à Downtown LA. Il s'agit du commissariat le mieux équipé et le mieux fourni de la ville de Los Angeles. C'est le lieu de travail des Personnages.

PERSONNALITES

Capitaine Harry Pearce



HISTORIQUE : né à Santa Monica en 1947, Pearce grandit dans la pauvreté.

Ces parents déménagent à Los Angeles dans les années 60 et il est aux premières loges lorsqu'éclatent les émeutes raciales de Watts en 1965. Il

assiste impuissant aux bavures et aux lynchages ; des policiers blancs passent à tabac des noirs qui, pour la plupart, n'avait rien à voir avec les émeutes. Il décide d'agir et de combattre le système de l'intérieur. Une fois les émeutes terminées il s'engage dans la police de Los Angeles et fait tout pour monter en grade. Avec les années, il s'est forgé une solide réputation parmi ses pairs. Harry Pearce est aujourd'hui le capitaine de la division criminelle du commissariat principal de Los Angeles et le supérieur direct des Personnages.

PERSONNALITÉ :

Pearce est un flic honnête et incorruptible qui a une sainte horreur des racistes et de tous ceux qui pourraient ternir la réputation de la police. C'est une force tranquille qu'il ne vaut mieux pas faire sortir de ses gons.

APPARENCE :

Pearce est un afro-américain grand et maigre d'une soixantaine d'année aux cheveux grisonnant. Il arbore un visage calme.

INDICATIONS POUR LE MENEUR DE JEU :

Ayez un visage neutre et calme. Adressez-vous à vos subordonnés d'un ton clair et fort.

CAPITAINE HARRY PEARCE			
FOR	14	EGO	12
CON	14	CHA	12
AGL	12	PER	14
APP	12	EDU	14

AGE : 62 ans

TAILLE : 1m88

POIDS : 72 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 : 100

EQUILIBRE MENTAL : +10

FAIBLESSES : Aversion (les racistes), Impulsif

AVANTAGES : Bonne réputation, Honnête, Intuition, Optimiste

TALENTS : Athlétisme 13, Discrétion 14, Empathie 16, Rechercher 13, Vigilance 10

COMPÉTENCES GÉNÉRALES : Commandement 16, Conduire 12, Filature 11, Interroger 12, Psychologie 13

CONNAISSANCES : Bureaucratie 13, Informatique 12, Recueil d'informations 14

COMPÉTENCES DE COMBAT : Armes à feu 14, Corps à corps 13

ARMEMENT : Beretta 92F (+0)

DOMICILE : Los Angeles

Dr. Richard Rainfield



HISTORIQUE :

Rainfield est né en 1952 à Chicago parmi une prestigieuse famille de médecins. Jeune prodige, à peine ses études terminées, il est incorporé et envoyé au Viêt-Nam

en 1972, durant les dernières années du conflit. Il est confronté au quotidien à l'horreur et aux atrocités que commettent les deux camps en t'en que médecin sur le terrain. Il revient aux Etats Unis en 1975, avec une médaille et une jambe en moins. Il reprend la route de l'université afin de se perfectionner et d'oublier ce qu'il a vécu là-bas et finit par intégrer un grand hôpital à Chicago. Hélas, sauver la vie des patients lui semble dénué d'intérêt et s'intéresse plus à la médecine légale et quitte l'hôpital pour rejoindre le bureau du coroner. Sa famille ne comprend pas une telle fascination pour les cadavres et le force plus ou moins à quitter le cercle familial, si bien qu'après une brillante carrière en t'en que médecin légiste en chef du bureau du coroner de Chicago, il part à Los Angeles et est tout de suite engagé au service de la police.

PERSONNALITÉ :

Rainfield est un être cynique et morbide qui adore rabâcher ses années de services au Viêt-Nam. Il a un avis sur tout et a tout vu.

Cela reste tout de même une personne plus que compétente dans son domaine.

APPARENCE :

Rainfield est un homme approchant la soixantaine aux cheveux blancs, au visage anguleux avec la bouche crispée et de grandes poches sous les yeux. On a l'impression qu'il ne dort jamais. Il utilise une canne pour se déplacer afin de compenser la perte de sa jambe gauche, qui est maintenant en aluminium.

INDICATIONS POUR LE MENEUR DE JEU :

Comportez-vous de manière cynique et ne perdez jamais une occasion de faire de l'esprit. Montrez que vous connaissez votre métier et n'hésitez jamais à évoquer une anecdote sur le Viêt-Nam.

DOCTEUR RICHARD RAINFIELD			
FOR	12	EGO	16
CON	11	CHA	14
AGL	8	PER	11
APP	10	EDU	17

AGE : 57 ans

TAILLE : 1m77

POIDS : 68 kg

SENS : normaux

COMMUNICATION : orale

ACTIONS : 2

BONUS D'INITIATIVE : +0

BONUS AUX DOMMAGES : +1

CAPACITÉ DE MOUVEMENT : 4m/ Round

RÉSISTANCE AUX BLESSURES :

4BS = 1BL □ □ □ □

3BL = 1BG □ □ □

3BG = 1BM □ □ □

END : 85

EQUILIBRE MENTAL : -5

FAIBLESSES : Cynique, Rationaliste

AVANTAGES : Empathie instinctive, Souplesse culturelle

TALENTS : Athlétisme 8, Discrétion 12, Empathie 15, Rechercher 13, Vigilance 11

COMPÉTENCES GÉNÉRALES : Bureaucratie 12, Psychologie 15

CONNAISSANCES : Culture générale 16, Poisons et drogues 15, Police scientifique 16, Premiers soins 15

CONNAISSANCES ACADÉMIQUES : Chirurgie 16, Médecine 16

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

ARMEMENT : Scalpel (-6)

DOMICILE : Los Angeles

Chef de police

Ryan Perry



HISTORIQUE : Perry est un LictEUR servant l'Archonte Geburah. Son poste de chef de la police lui octroie énormément de pouvoir sur le système judiciaire de Los Angeles.

Il dirige personnellement une sorte de police

secrète dont les membres sont recrutés parmi les différents services de police et au bureau du procureur, ils ont pour mission de traquer et d'éliminer sommairement les criminels et d'appliquer une justice aussi violente qu'expéditive. Cette brigade compte actuellement plus de 250 membres.

PERSONNALITÉ :

Perry n'est pas un LictEUR particulièrement puissant mais il est terriblement influent. Sa position lui permet d'agir en toute impunité et sa police secrète est particulièrement efficace. Comme tous les LictEURs, Perry déteste les humains, mais il ne rechigne pas à les utiliser et à les manipuler afin d'accomplir les ambitions de la justice divine.

APPARENCE :

Perry a l'apparence d'un homme élégant d'une soixantaine d'années aux cheveux blancs et aux yeux bleus. Il arbore toujours un visage souriant et suffisant.

INDICATIONS POUR LE MENEUR DE JEU :

Parlez toujours d'une voix calme et détendu. Montrez-vous toujours légèrement suffisant et supérieur envers vos subalternes.

CHEF DE POLICE RYAN PERRY			
FOR	30	EGO	30
CON	40	CHA	16
AGL	30	PER	30
APP	12 (3)	EDU	42

MOD. AU JET DE TERREUR : +0

AGE APPARENT : 63 ans

TAILLE : 1m77 (2m50)

POIDS : 450 kg

SENS : perçoit les infrarouges et ultraviolets

COMMUNICATION : orale et Télépathie

ACTIONS : 5

BONUS D'INITIATIVE : +18

BONUS AUX DOMMAGES : +7

CAPACITÉ DE MOUVEMENT : 15m/ Round

RÉSISTANCE AUX BLESSURES :9BS = 1BL 8BL = 1BG 6BG = 1BM

Peut subir 2 BM avant d'être détruit

END : 230

FACULTÉS : Voix dominatrice, Télépathie,

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

TALENTS : Athlétisme 30, Discrétion 30, Empathie

40, Rechercher 30, Vigilance 30

COMPÉTENCES GÉNÉRALES : Commandement

30, Psychologie 40

CONNAISSANCES : Affaires 30, Bureaucratie 30,

Réseau de contact (Police) 30

CONNAISSANCES UNIVERSITAIRES :

Criminologie 40, Droit 40

COMPÉTENCES DE COMBAT : Armes à feu 20,

Corps à corps 25

CONNAISSANCES OCCULTES : Voie de la

Folie 30 (connaît tous les sorts dont le niveau de

connaissance est inférieur à 30)

ART TÉNÉBREUX : 30**ARMEMENT :** Griffes (-7)/ Crocs (-5)**PROTECTION NATURELLE :** 2 points**DOMICILE :** Los Angeles**Procureur-adjoint****George Amherst**

HISTORIQUE : Amherst fait parti de ces gens qui ont toujours eut tout ce qu'ils désiraient dans la vie. Né dans une riche famille New Yorkaise, il choisit très vite de s'orienter vers une carrière d'avocat et fait son droit à Harvard et en sort diplômé en 1999. Il travaille tout d'abord en t'en qu'avocat de la défense dans un grand cabinet et enchaîne victoire après victoire, dans la profession on le surnomme « *Le Requin* ». Mais il se lasse très vite, si bien qu'il entre au bureau du procureur de New York en 2003 et continue sur sa lancée. Il est remarqué par Ryan Perry qui voit en lui un parfait instrument de justice et réussit à le convaincre de s'installer à Los Angeles en 2006 avec sa femme et ses deux enfants.

Depuis, il exerce sa profession avec passion et rigueur pour le compte du bureau de Los Angeles.

PERSONNALITÉ :

Amherst est un battant, il croit dur comme fer dans le système judiciaire de son pays et fera tous ce qui est en son pouvoir afin de gagner une affaire.

APPARENCE :

Amherst est un homme attirant d'une trentaine d'années aux cheveux noirs gominés et aux yeux marron. Il affiche toujours un sourire charmeur et détendu en toute circonstance.

INDICATIONS POUR LE MENEUR DE JEU :

Faites tout votre possible pour faire plonger un accusé que vous savez coupable. Vous êtes le bras de la justice.

PROCURATEUR GEORGE AMHERST

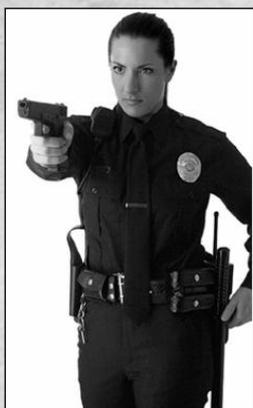
FOR	12	EGO	16
CON	11	CHA	13
AGL	11	PER	13
APP	14	EDU	17

AGE : 36 ans**TAILLE :** 1m82**POIDS :** 78 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 : 85

EQUILIBRE MENTAL : +5**FAIBLESSES :** Autoritaire, Manipulateur**AVANTAGES :** Code d'honneur, Empathie instinctive**TALENTS :** Athlétisme 12, Discrétion 12, Empathie 16, Rechercher 13, Vigilance 11**COMPÉTENCES GÉNÉRALES :** Bureaucratie 15, Psychologie 15**CONNAISSANCES :** Localité (Los Angeles 13, New York 12), Rédaction 16, Réseaux de contact (Police 16, Bureau du procureur 16)**CONNAISSANCES ACADÉMIQUES :** Droit 17**COMPÉTENCES DE COMBAT :** Armes à feu 11, Corps à corps 10**ARMEMENT :** aucun**DOMICILE :** Los Angeles

Flies en uniforme



HISTORIQUE : il s'agit des officiers de police en uniformes patrouillant dans les rues de Los Angeles.

PERSONNALITÉ :

Ils sont pour la grande majorité d'entre eux au service de leurs concitoyens mais certains appartiennent à la police secrète de Ryan Perry.

APPARENCE :

Il s'agit d'hommes et de femmes âgés de 22 à 45 ans, de toute ethnie et de toute corpulence.

INDICATIONS POUR LE MENEUR DE JEU :

Protéger et servir, tel est votre devise.

FLICS EN UNIFORME			
FOR	13	EGO	12
CON	14	CHA	11
AGL	13	PER	14
APP	11	EDU	11

AGE : de 22 à 45 ans

TAILLE : d'1m60 à 1m90

POIDS : de 50 à 90 kg

SENS : normaux

COMMUNICATION : orale

ACTIONS : 2

BONUS D'INITIATIVE : +1

BONUS AUX DOMMAGES : +2

CAPACITÉ DE MOUVEMENT : 7m/ Round

RÉSISTANCE AUX BLESSURES :

4BS = 1BL □ □ □ □

3BL = 1BG □ □ □

3BG = 1BM □ □ □

END : 100

EQUILIBRE MENTAL : +0

TALENTS : Athlétisme 13, Discrétion 14, Empathie 12, Rechercher 13, Vigilance 15

COMPÉTENCES GÉNÉRALES : Conduire 13, Filature 12, Interroger 12, Psychologie 14

CONNAISSANCES : Espagnole 11, Localité (Los Angeles) 8, Recueil d'informations 13

CONNAISSANCES ACADÉMIQUES : Droit 11

COMPÉTENCES DE COMBAT : Armes à feu 14, Corps à corps 13

ARMEMENT : Glock 17 (+0)/ Tonfa (-12)/ Mossberg M500 (+2)

PROTECTION : gilet en kevlar

DOMICILE : Los Angeles

Agents du SWAT



HISTORIQUE : ils forment le groupe d'intervention tactique de la police de Los Angeles.

PERSONNALITÉ :

Disciplinés et surentraînés, les hommes du SWAT sont formés à réagir à toutes les situations.

APPARENCE :

Il s'agit d'hommes et de femmes âgés de 28 à 40

ans, de toute ethnie et de toute corpulence.

INDICATIONS POUR LE MENEUR DE JEU :

Gardez toujours la tête froide. Vous faites parti d'une unité d'élite, montrez-vous en digne.

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

AGE : de 28 à 40 ans

TAILLE : d'1m60 à 1m90

POIDS : de 50 à 90 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

EQUILIBRE MENTAL : +0

TALENTS : Athlétisme 16, Discrétion 14, Empathie 12, Escalade 15, Rechercher 13, Vigilance 16

COMPÉTENCES GÉNÉRALES : Conduire 14, Psychologie 14, Survie 12

CONNAISSANCES : Espagnole 11, Localité (Los Angeles) 8, Recueil d'informations 11

CONNAISSANCES ACADÉMIQUES : Droit 11

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

ARMEMENT : H&K USP (+1)/ Mossberg M500 (+2)/ Colt M4A1 (+1) Remington M700 (+2)

PROTECTION : veste et casque en kevlar

DOMICILE : Los Angeles

LE SOLEIL NOIR

BUTS ET IDÉOLOGIE : prolonger sa propre vie et accroître ses connaissances grâce au cannibalisme.

TAILLE : une centaine de membres au Mexique, 850 membres dans toute la Californie.

ORGANISATION : quatre temples en Californie, un temple principal au Mexique.

DIRIGEANTS :
Camellia Ruiz.

QUALITÉS EXIGÉES POUR ÊTRE MEMBRE :
être un membre influent de sa communauté, s'intéresser à la Magie noire et au cannibalisme.

RESSOURCES :
peuvent avoir accès à énormément de moyens grâce à certains de leurs membres.

RÉPARTITION GÉOGRAPHIQUE : Mexique et Californie.

SIÈGE : *Crescent Holding Compagny*, 7453 Sunset Boulevard, Los Angeles, Californie.

SIGNE DE RECONNAISSANCE : les membres se font tatouer le symbole de la secte sur le poignet droit avec une encre spéciale qui n'apparaît qu'aux ultraviolets. Il s'agit d'une roue solaire noire où trois croix gammées sont étroitement entrelacées sur lesquelles sont gravés des symboles et des runes aztèques.

MÉTHODES : rituels et sacrifices humains

RELATIONS AVEC DES CRÉATURES INHUMAINES : utilise des Razides et quelques autres créatures comme serviteurs.

RELATION AVEC D'AUTRES GROUPES :
Ordo Voraginis (allié) (Cf. « *Les Légions des Ténèbres* » page 133).

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

HISTORIQUE DE LA SECTE

Le *Soleil Noir* est une secte créée dans les années 50 au Mexique par une nécromancienne nommée

Camellia Ruiz, autour de l'adoration du Dévoreur, une puissante créature tricéphale.

La créature enseigne à Camellia une autre facette de la Magie noire, la *Necromancia Anthropophagia*, la magie de la Mort anthropophage. En mangeant une certaine partie du corps d'une victime, le conjureur peut voler et s'approprier les connaissances ou les pouvoirs de la dite victime. Camellia rassemble et dirige toute une assemblée d'adorateurs autour du grand et puissant Dévoreur, dans un temple aménagé dans une ancienne



pyramide Aztèque.

Grâce aux nombreux sacrifices au nom du Dévoreur et des nombreuses connaissances et facultés qu'elle vole à ses victimes, Camellia s'enrichit et devient très influente.

Le *Soleil noir* s'agrandit et s'implante en Californie à la fin des années 80. Là-bas, Camellia s'échine à recruter des hommes d'affaires et des politiciens influents afin d'accroître son pouvoir.

Aujourd'hui, la secte est présente dans

quatre grandes villes de Californie ; Los Angeles, San Francisco, Santa Fe et Sacramento.

LE 7453 SUNSET BOULEVARD

Il s'agit du temple principal de la secte en Californie. En apparence, il s'agit d'un immeuble de bureau de trente étages, les six derniers étages appartiennent à une compagnie de gestion immobilière, la *Crescent Holding Compagny*.

Les trois premiers étages sont composés de bureaux et de salles de conférence.

Au 28^{ème} étage ce trouve une grande salle de banquet qui n'est strictement réservée qu'aux membres de la secte, c'est là que les adorateurs se nourrissent de la chair des victimes sacrifiées.

Le 29^{ème} étage se compose de différentes chambres pour les membres et les invités et au dernier étage se trouve le sanctuaire de la secte. L'immeuble est gardé jour et nuit par des agents de sécurité entièrement dévoués au Dévoreur.

LE TEMPLE DE KULXIANKIAN

Il s'agit d'une ancienne pyramide aztèque qui a été aménagé en sanctuaire par Camellia Ruiz dans les années 50. Il se situ en plein milieu du désert. C'est un dédale composé de salles et de chambres.

Les plus importants rituels y sont effectués et dirigés par Camellia en personne. Le Dévoreur repose dans la chambre la plus profonde du temple.

PERSONNALITES

Le Dévoreur



HISTORIQUE :

Wolfgang Von Krieg, de son vrai nom, est un humain né à Munich en 1832 issu d'une longue lignée d'aristocrates allemands.

Von Krieg se passionne très vite

pour les sciences occultes et la Magie noire, il commence à arpenter la Voie des Ténèbres à la fin du 19^{ème} siècle. Lors d'un voyage à Rome, il est introduit par Cecilia Torrento à rejoindre l'*Ordo Voraginis* (Cf. « *Les Légions des Ténèbres* » page 133) et se tourne vers la *Necromancia Anthropophagia*. Il obtient ainsi de nombreux pouvoirs et de nouvelles connaissances.

Il repart en Allemagne et durant les années 1930 il s'introduit dans les cercles les plus fermés des sociétés occultes Nazis et devient l'un des membres les plus influents de la *Société de Thulé*. Au fur et à mesure que ses connaissances augmentent, sa santé mentale se détériore et son corps commence à laisser transparaître la corruption de son âme. Après plus d'un siècle de vie, il se transforme en une créature tricéphale avide de sang et de connaissances.

Dans les années 50 il s'installe au Mexique et fait la connaissance de Camellia Ruiz, une jeune et prometteuse nécromancienne. La jeune femme le prend pour une divinité et forme autour de lui *Le Soleil Noir* une secte basée sur les préceptes de la *Necromancia Anthropophagia*. Sous le nom de Dévoreur, Von Krieg lui enseigne ses connaissances en échange de son adoration.

La secte prend de l'ampleur à la fin des années 80 et installe un temple à Los Angeles et s'entour de nombreuses personnalités influentes toutes dévouées à l'adoration de Von Krieg.

PERSONNALITÉ :

Von Krieg est arrogant et extrêmement mégalomane. Plus il s'approche de l'Eveil et plus il devient impatient et irritable.

APPARENCE :

Von Krieg n'a plus rien d'humain, c'est une créature de plus de 2m au corps bouffi et blanchi, marbré de petites veines violacées. Sa tête est composée de trois visages entremêlés et ses mains sont de longues griffes acérées.

INDICATIONS POUR LE MENEUR DE JEU :

Faites comme si vous possédiez trois visages et affichez tour à tour des mimiques différentes pour chacun d'eux. Comportez-vous de manière arrogante et totalement égocentrique.

WOLFGANG VON KRIEG, LE DÉVOREUR

FOR	36	EGO	26
CON	42	CHA	11
AGL	26	PER	24
APP	2	EDU	30

MOD. AU JET DE TERREUR : -5

AGE : 177 ans

TAILLE : 2m30

POIDS : 390 kg

SENS : perçoit les auras magiques entourant les personnes ou les objets, possède une vision à 180°

COMMUNICATION : orale et Télépathie

ACTIONS : 4

BONUS D'INITIATIVE : +15

BONUS AUX DOMMAGES : +8

CAPACITÉ DE MOUVEMENT : 11m/ Round (peut manipuler le temps et l'espace)

RÉSISTANCE AUX BLESSURES :

10BS = 1BL □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

9BL = 1BG □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

7BG = 1BM □ □ □ □ □ □ □ □

Peut subir 3 BM avant d'être détruit

END : illimitée

EQUILIBRE MENTAL : -200

FAIBLESSES : Autoritaire, Cynique, Egoïste, Intolérant, Manipulateur, Personnalités multiples, Sadique

RESTRICTIONS : Apparence monstrueuse, Sensibilité à la lumière naturelle

FACULTÉS : peut altérer le temps et l'espace comme un être humain ayant un EM de +/-150, Télépathie, Télékinésie, Jeunesse éternelle. N'as plus besoin d'eau, de nourriture ou de sommeil.

AVANTAGES : Sensibilité à la Magie

TALENTS : Athlétisme 30, Discrétion 11, Escalade 20, Lancer 22, Natation 16, Rechercher 30, Vigilance 25

COMPÉTENCES GÉNÉRALES : Commandement 20, Persuasion 28, Psychologie 25

CONNAISSANCES : Allemand 30, Anglais 20, Culture générale 30, Espagnole 20, Français 20, Poisons et drogues 25, Occultisme 35

CONNAISSANCES ACADÉMIQUES : Grec 20, Histoire 40, Latin 25, Littérature 40, Philosophie 40

COMPÉTENCES DE COMBAT : Corps à corps 30

CONNAISSANCES OCCULTES : Voie de la Mort (*Necromancia Anthropophagia*) 40 (possède tous les sorts dont le niveau de connaissance est inférieur à 30) (Cf. « *Les Légions des Ténèbres* » page 134).

ARMEMENT : Griffes (-7)

PROTECTION NATURELLE : 3 points

DOMICILE : Temple de Kulxiankian, Mexique

Camellia Ruiz



HISTORIQUE :

Camellia est née à Tijuana en 1925. Elle est l'aînée d'une famille de cinq enfants. Très jeune, elle est fascinée par la mort et mène des recherches approfondies sur ce sujet. Elle commence par torturer et tuer des animaux mais se lasse très vite de ce jeu, si bien qu'à 16 ans, elle massacre l'intégralité de sa famille. Elle se prostitue pour subvenir à ses besoins et continue de tuer afin de satisfaire ses pulsions homicides.

En 1945, elle fait la connaissance de Federico Perez, un nécromancien qui lui enseigne la Voie de la Mort en échange de faveurs sexuelles. Durant cinq ans, elle apprend à maîtriser la Magie Noire et devient très vite une experte. Une fois qu'elle en a appris suffisamment elle tue froidement Federico et s'approprie tous ses ouvrages occultes.

Au début des années 50, elle croise la route de Wolfgang Von Krieg, un homme sur le chemin de l'Éveil, déjà horriblement transformé, qu'elle prend pour un dieu. Elle décide de se mettre à son service et devient sa grande prêtresse. Von Krieg lui enseigne les bases de la *Necromancia Anthropophagia*, ce qui permet à Camellia de succomber à un nouveau vice ; le cannibalisme.

Durant les 50 années qui suivirent, Camellia tua et dévora de nombreux êtres humains et créatures surnaturelles afin de se maintenir en vie et de s'emparer de leurs facultés extraordinaires.

Elle s'est installée à Los Angeles depuis la fin des années 80 dans une somptueuse villa sur les hauteurs d'Hollywood et a fondé une société de gestion immobilière, la *Crescent Holding Compagny*, afin de trouver des maisons pour les gens riches et influents et ainsi recruter des nouveaux membres potentiels.

PERSONNALITÉ :

Camillia est une tueuse sans état d'âme, froide, calculatrice et dégénérée. Elle est totalement obsédée par le sexe, la mort, la torture et le cannibalisme, activités qu'elle pratique de préférence simultanément.

APPARENCE :

Grâce à la Magie Noire, Camellia a conservé sa jeunesse et semble toujours avoir 25 ans. C'est une très belle femme à la peau mate et satinée possédant de longs cheveux noirs et de grands yeux noirs.

INDICATIONS POUR LE MENEUR DE JEU :

Gardez un regard énigmatique et pénétrant lorsque vous observez quelqu'un que vous trouvez à votre goût. Soyez tactile et usez de vos charmes pour arriver à vos fins.

CAMELLIA RUIZ			
FOR	21	EGO	16
CON	31	CHA	16
AGL	22	PER	13
APP	17	EDU	22

AGE : 83 ans (paraît avoir 25 ans)

TAILLE : 1m67

POIDS : 54 kg

SENS : perçoit les auras magiques entourant les personnes ou les objets

COMMUNICATION : orale

ACTIONS : 4

BONUS D'INITIATIVE : +11

BONUS AUX DOMMAGES : +5 (+8)*

CAPACITÉ DE MOUVEMENT : 11m/ Round

RÉSISTANCE AUX BLESSURES :

8BS = 1BL □ □ □ □ □ □ □ □

6BL = 1BG □ □ □ □ □ □ □ □

5BG = 1BM □ □ □ □ □ □

Peut subir 2 BM avant d'être détruite

END : illimitée

SOMBRES SECRETS : criminelle, démente, pacte avec les forces des ténèbres

EQUILIBRE MENTAL : -70

FAIBLESSES : Autoritaire, Compulsion (cannibalisme), Fanatique, Intolérante, Manipulatrice, Névrose sexuelle, Sex-appeal, Vaniteuse

RESTRICTIONS : Cannibalisme

FACULTÉS : Endurance illimitée, Régénération

AVANTAGES : Relations influentes, Sensibilité à la Magie

TALENTS : Athlétisme 21, Discrétion 15, Empathie 22, Escalade 20, Natation 16, Rechercher 15, Séduction 20, Vigilance 16

COMPÉTENCES GÉNÉRALES : Commandement 20, Cuisine 16, Persuasion 20, Psychologie 18

CONNAISSANCES : Anglais 18, Espagnole 22, Français 15, Poisons et drogues 25, Occultisme 24

CONNAISSANCES ACADÉMIQUES : Chirurgie 22, Latin 25

COMPÉTENCES DE COMBAT : Armes à feu 16, Corps à corps 16, Karaté* (Blocages 20, Combat avec armes 16, Coups de pied 18, Coups de poing 20, Feintes 15)

CONNAISSANCES OCCULTES : Voie de la Mort (*Necromancia Anthropophagia*) 30 (possède tous les sorts dont le niveau de connaissance est inférieur à 20) (Cf. « *Les Légions des Ténèbres* » page 134).

ARMEMENT : Lames de rasoir (-6)

DOMICILE : Los Angeles

Sénateur

Damian Edwing III

HISTORIQUE :

Damian Edwing troisième du nom est issu d'une famille d'industriels et de politiciens. Les Edwing ont fait leur fortune grâce à la ruée vers l'or durant la fin des années 1880 en Californie. Ses parents le poussent très tôt à suivre la voie familiale et l'introduisent dans l'univers de la politique. A sa sortie de l'université, son père, Sénateur également, l'engage dans son cabinet comme assistant afin de lui monter les ficelles du métier. Il finit par voler de ses propres ailes et est élu Sénateur de Los Angeles en 1987 à la mort de son père, grâce notamment au soutien financier des nombreux amis de sa famille. Au début des années 90, il fait la connaissance de Camellia Ruiz, une jeune femme belle et mystérieuse qui l'introduit dans le sombre univers de la Magie Noire. Voyant les possibilités infinies que cela pourrait lui apporter, Edwing devient un membre du *Soleil Noir* et s'adonne avec ses nouveaux partenaires au cannibalisme et absorbe chez ses victimes de nombreuses connaissances.

Grâce aux relations du Sénateur, la secte connaît une abondance de nouveaux membres riches et influents, lui permettant ainsi d'opérer en toute impunité. Mais Edwing en veut plus ; avec d'autres membres il complotte en secret afin d'éliminer Camellia Ruiz et contrôler totalement la secte. Récemment, sa fille, Samantha, a été retrouvée morte dans une benne à ordures juste à côté d'un club branché de Los Angeles, cela a énormément affecté le Sénateur qui fera tout ce qui est en son pouvoir pour retrouver le coupable.

PERSONNALITÉ :

Edwing est totalement assoiffé de pouvoir. C'est un être abject et corrompu qui pense être au-dessus des lois, c'est un politicien qui connaît son métier ; il est très difficile de savoir à quoi il pense.

APPARENCE :

Edwing est un homme d'une soixantaine d'années, grand, au regard sérieux et froid. Il est toujours impeccablement habillé.

INDICATIONS POUR LE MENEUR DE JEU :

Plissez les yeux et regardez de haut vos interlocuteurs ; ils ne sont que des insectes insignifiants comparés à vous.

AGE : 60 ans
 TAILLE : 1m84
 POIDS : 88 kg
 SENS : normaux.
 COMMUNICATION : orale
 ACTIONS : 2
 BONUS D'INITIATIVE : +0
 BONUS AUX DOMMAGES : +3
 CAPACITÉ DE MOUVEMENT : 6m/ Round
 RÉSISTANCE AUX BLESSURES :
 6BS = 1BL □ □ □ □ □ □
 5BL = 1BG □ □ □ □ □ □
 4BG = 1BM □ □ □ □ □ □
 END : 135
 SOMBRES SECRETS : criminel, pacte avec les forces des ténèbres
 EQUILIBRE MENTAL : -40
 FAIBLESSES : Autoritaire, Compulsion (cannibalisme), Fanatique, Manipulateur, Paranoïaque, Vaniteux
 RESTRICTIONS : Cannibalisme
 FACULTÉS : Régénération
 AVANTAGES : Relations influentes (Sénat et lobbies américains), Statut (Sénateur)
 TALENTS : Athlétisme 12, Discrétion 10, Empathie 18, Rechercher 15, Vigilance 16
 COMPÉTENCES GÉNÉRALES : Psychologie 20
 CONNAISSANCES : Affaires 17, Occultisme 16, Réseaux de contacts (Sénat américain) 20
 CONNAISSANCES ACADÉMIQUES : Sciences politiques 25
 COMPÉTENCES DE COMBAT : Armes à feu 15, Corps à corps 11
 CONNAISSANCES OCCULTES : Voie de la Mort (*Nécromancia Anthropophagia*) 20 (possède tous les sorts dont le niveau de connaissance est inférieur à 15) (Cf. « *Les Légions des Ténèbres* » page 134).
 ARMEMENT : SIG Sauer P228 (+0)
 DOMICILE : Los Angeles



SÉNATEUR DAMIAN EDWING III			
FOR	16	EGO	24
CON	21	CHA	12
AGL	12	PER	14
APP	12	EDU	25

Orion

HISTORIQUE :

Orion était un Légionnaire d'Astaroth que Von Krieg a envouté grâce à un puissant sortilège et à ramener de l'Enfer. Il en a fait son esclave docile et l'ancien Légionnaire est devenu l'assassin du *Soleil Noir*. Il est chargé de traquer et d'éliminer tous les ennemis de la secte ainsi que les membres incompetents ou encore les traîtres.

PERSONNALITÉ :

Orion est totalement sous la coupe de Von Krieg, c'est son jouet, son instrument. Il ne remet jamais en question les ordres qu'on lui donne et fait méthodiquement ce pour quoi il existe ; traquer et massacrer les cibles que la secte lui désigne.



APPARENCE :

Orion est grand et massif. Son visage est totalement décharné et possède deux yeux rouges luisant au fond de ses orbites. Un long manteau de cuir camoufle son corps mutilé et putréfié. Sur son front est scarifié à l'acide un pentacle luciférien, symbole de sa soumission envers Von Krieg.

INDICATIONS POUR LE MENEUR DE JEU :

Affichez un visage impassible et restez silencieux. Obéissez à vos maîtres en tout.

ORION			
FOR	31	EGO	8
CON	Spécial	CHA	16
AGL	20	PER	21
APP	2	EDU	6

MOD. AU JET DE TERREUR : +0

TAILLE : 1m95

POIDS : 90 kg

SENS : voit parfaitement dans le noir. Odorat extrêmement développée

COMMUNICATION : orale, mais ne s'exprime presque jamais

ACTIONS : 4

BONUS D'INITIATIVE : +9

BONUS AUX DOMMAGES : +7 (+10)*

CAPACITÉ DE MOUVEMENT : 10m/ 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 du score de **FOR** d'Orion (15) et peut parcourir 1m par round de combat.

S'il est brûlé et réduit en cendre, il mettra 24 heures à se reconstituer si les cendres n'ont pas été dispersé et éparpillé, si c'est le cas le processus peut prendre plusieurs jours, voir plusieurs années.

END : illimitée

EQUILIBRE MENTAL : -150

RESTRICTIONS : Contrôlé par une puissance extérieure (Von Krieg)

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

TALENTS : Athlétisme 22, Discrétion 18, Escalade 15, Rechercher 15, Vigilance 16

COMPÉTENCES GÉNÉRALES : Acrobatie 20, Cambriolage 16, Conduire 10, Filature 13, Interroger (torture) 20, Pistage 20

CONNAISSANCES : Anglais 8, Démolition 15, Espagnole 8

COMPÉTENCES DE COMBAT : Armes à feu 18, Armes lourdes 16, Corps à corps 22, Escrime* (Coups d'estoc 20, Coups tranchant 20, Feintes 18, Parades 20)

ARMEMENT : Griffes (-7)/ S&W M500 (+5)/ Couteaux de combat (-4)/ Katana (+0)

DOMICILE : Los Angeles

LE ONZIÈME COMMANDEMENT

BUTS ET IDÉOLOGIE : prolonger la captivité de l'Homme grâce à la religion. Combattre les agents des Anges de la Mort et les sectes dans l'Illusion.

TAILLE : une centaine de Chevaliers de la Lumière, plus d'un millier de Néo-Croisés humains.

ORGANISATION : un temple sous la Citée du Vatican.

DIRIGEANTS :
Cardinal Pietro
Giacometti.

**QUALITÉS
EXIGÉES POUR
ÊTRE MEMBRE :**
avoir une foi aveugle
dans les préceptes de
la bible.

RESSOURCES :
peut avoir accès à du
matériel militaire.

**RÉPARTITION
GÉOGRAPHIQUE :**
Rome et certaines
villes d'Europe de
l'Est et d'Amérique
du Nord.

SIÈGE : Rome, Citée du Vatican.

SIGNE DE RECONNAISSANCE : les membres se reconnaissent entre eux grâce à des codes et des messages cryptés en latin.

MÉTHODES : investigations et éliminations

**RELATIONS AVEC DES CRÉATURES
INHUMAINES :** utilise des Chevaliers de la
Lumière comme soldats.

RELATION AVEC D'AUTRES GROUPES :
aucune

ENNEMIS : les autres Archontes, les Eveillés, les
Anges de la Mort et les tous groupes occultes.

HISTORIQUE DE LA SOCIÉTÉ SECRÈTE

Cette société secrète religieuse fut fondée durant les années noires de l'Inquisition par Pietro Giacometti, un Licteur de Chokmah, *Le Onzième Commandement* réunissait autour de lui plusieurs milliers de Chevaliers de la Lumière ainsi que de nombreux serviteurs humains œuvrant pour la propagation et la suprématie de la chrétienté.

La mission principale de l'Ordre était la traque et la destruction des païens et des agents des Anges de la Mort. L'Ordre fut dissous lors de la disparition de l'Archonte Chokmah, qui laissa tous ses Lictes dans une désorganisation la plus totale. N'ayant plus de maître, ses Lictes se mirent à errer sans but sur Terre.

Pietro Giacometti réorganisa l'Ordre à la fin de la Seconde Guerre Mondiale et réunit autour de lui de nombreux prêtres et Cardinaux qui avaient les mêmes idées que lui ; redonner à la foi chrétienne sa grandeur et sa puissance d'antan.

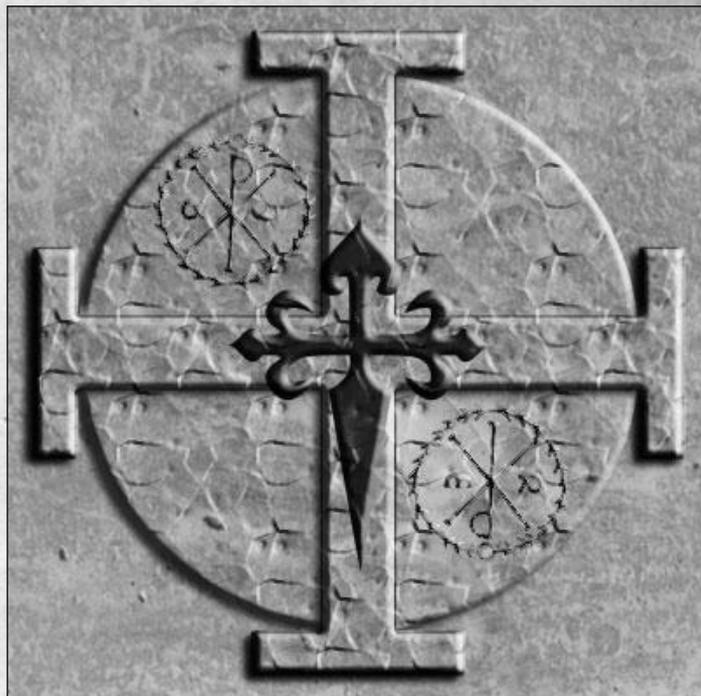
Ils recrutèrent les plus fanatiques des membres de la Garde Suisse afin d'en faire des Néo-Croisés, prêts

à tuer au nom de Dieu.

L'Ordre est très présent en Europe, plus particulièrement dans les pays de l'Est où la foi chrétienne est très influente. L'Ordre fait tous pour influencer le vote de lois visant à renforcer la puissance de l'Eglise et la rapprocher de l'Etat, ayant pour résultat la création d'une grande et puissante théocratie.

LA CITÉE SOUTERRAINE DU VATICAN

Il s'agit du quartier général du *Onzième Commandement*, sous la Citée du Vatican, à Rome. Il s'agit d'une ancienne crypte qui fut condamnée à la fin du 16^{ème} siècle. Véritable ville souterraine, le QG de la société secrète est un sanctuaire rempli de couloirs interminables et de salles secrètes. En son centre ce trouve une vieille chapelle où les Néo-Croisés viennent prier avant de partir en mission.



PERSONNALITES

Cardinal Pietro Giacometti



HISTORIQUE : le Cardinal Giacometti est l'un des derniers Lictes de Chokmah. Durant les années noires de l'Inquisition, il fonda dans le plus grand secret *Le Onzième Commandement*, une société secrète

religieuse réunissant des Chevaliers de la Lumière, ainsi que les plus fanatiques serviteurs de Dieu. Ils avaient pour mission de traquer et d'éliminer les hérétiques et les agents des Anges de la Mort sur Terre. Lors de la chute de Chokmah, l'Ordre fut totalement dissous et Giacometti s'exila durant plusieurs années. Il refit parler de lui à la fin de la Seconde Guerre Mondiale et constata que le chaos et la destruction avaient largement profité à Herber-Serap et à Samael et prit alors conscience que l'homme devait être guidé ; il reforma sa société secrète et recruta au sein de l'Eglise Catholique des prêtres qui partageaient les mêmes idées que lui. Ensemble, ils firent la sélection de nombreuses personnes qui allaient devenir leurs agents, ayant une seule et unique mission ; tuer au nom de Dieu. Personne au sein de la Citée du Vatican n'est au courant de l'existence de cette société secrète.

PERSONNALITÉ :

Giacometti a une foi aveugle en Chokmah et suit ses préceptes à la lettre. Il cherche à enfermer les hommes dans les carcans rigides de la religion et mettra tout en œuvre pour arriver à ses fins.

APPARENCE :

Sous sa forme humaine, Giacometti est un homme d'une cinquantaine d'années au visage rond et aux yeux bleus.

INDICATIONS POUR LE MENEUR DE JEU :

Regardez toujours vos interlocuteurs dans les yeux et gardez un visage austère et impénétrable en toutes circonstances.

CARDINAL PIETRO GIACOMETTI			
FOR	40	EGO	31
CON	41	CHA	21
AGL	30	PER	31
APP	12 (3)	EDU	42

MOD. AU JET DE TERREUR : +0

AGE APPARENT : 58 ans

TAILLE : 1m75 (2m50)

POIDS : 70 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 2 BM avant d'être détruit

END : 235

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 : Commandement 40, Interroger (torture) 40

CONNAISSANCES : Bureaucratie 30, Cryptographie 40, Localité (Rome) 40, Occultisme 30, Secrets locaux (Citée du Vatican) 40

CONNAISSANCES ACADÉMIQUES : Théologie 50

COMPÉTENCES DE COMBAT : Armes à feu 20, 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 : Citée du Vatican

Père Carmine Giovanni



HISTORIQUE : Carmine Giovanni est le commandant des forces spéciales du **Onzième Commandement**. C'est un Chevalier de la Lumière servant le Cardinal Giacometti depuis des siècles. Bien qu'il suive le Licteur depuis le début, il est depuis

peu assailli par le doute et les biens fondés de sa mission. Il commence à ressentir de l'affection pour les humains qu'il est sensé mettre sur le droit chemin et surtout pour Gabriella Santini, qu'il considère comme sa propre enfant.

PERSONNALITÉ :

Giovanni est être loyal, au cœur pur. Il est constamment tiraillé par les sentiments qu'il porte à l'humanité et son devoir en tant que Chevalier de la Lumière.

APPARENCE :

Sous sa forme humaine, il s'agit d'un homme d'une cinquantaine d'années au crâne rasé et aux yeux bleus. Il porte toujours son habit de prêtre.

Sous sa véritable apparence, c'est un homme d'une beauté surnaturelle aux muscles saillants et aux ailes flamboyantes.

INDICATIONS POUR LE MENEUR DE JEU :

Comportez-vous comme un leader et parlez d'une voix puissante et claire. Soyez bon et compatissant envers les hommes et impitoyable avec les créatures des ténèbres et les hérétiques.

PÈRE CARMINE GIOVANNI			
FOR	26	EGO	14
CON	26	CHA	15
AGL	24	PER	21
APP	12 (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 : parle toutes les langues humaines

ACTIONS : 4

BONUS D'INITIATIVE : +12

BONUS AUX DOMMAGES : +6 (+10)*

CAPACITÉ DE MOUVEMENT : 12m/ Round

RÉSISTANCE AUX BLESSURES :

7BS = 1BL □ □ □ □ □ □ □

6BL = 1BG □ □ □ □ □ □ □

4BG = 1BM □ □ □ □ □

END : 160

TALENTS : Athlétisme 26, Discrétion 18, Rechercher 20, Vigilance 20

CONNAISSANCES : Premiers soins 18

COMPÉTENCES DE COMBAT : Armes à feu 20, Corps à corps 20, Escrime* (Coups d'estoc 30, Coups tranchant 30, Feintes 21, Parades 30)

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 : Citée du Vatican

Gabriella Santini



HISTORIQUE : née à Milan en 1981, Gabriella connaît une enfance très heureuse. Enfant unique, ses parents, de riches et puissants entrepreneurs, font tout ce qu'ils

peuvent à cette fin. Pourtant, un soir de mai 1990, elle découvre avec horreur la triste vérité sur ses parents ; ils font tous les deux partis d'une secte vénérant l'Ange de la Mort Chagidiel. Avec d'autres adorateurs ils comptaient la sacrifier le soir de son neuvième anniversaire afin d'obtenir en échange de nombreux pouvoirs. Elle ne doit son salut qu'à l'intervention de Carmine Giovanni, un Chevalier de la Lumière servant le Cardinal Giacometti, un Licteur de l'Archonte Chokmah.

Durant l'intervention de l'ange, Gabriella arrive à le voir sous sa véritable apparence ; un être parfait aux ailes flamboyantes. Giovanni avait pour mission d'annihiler la secte ainsi que toute personne se trouvant sur les lieux mais ne put se résoudre à tuer la fillette. Il arracha Gabriella à son funeste destin et prit sur lui de l'élever et de la former en secret. Il fit d'elle une guerrière servant les intérêts du Cardinal et de la société secrète qu'il dirige. Gabriella se montra très vite à la hauteur des espérances que Giovanni avait placées en elle et en l'espace de quelques années elle devient une grande guerrière servant aveuglement les préceptes de l'Eglise et surtout les préceptes de Chokmah.

PERSONNALITÉ :

Gabriella est uniquement animée par sa foi et sert fidèlement les ordres du Cardinal Giacometti. C'est une tueuse froide guidée par une morale et une mission qui la dépasse. La seule personne avec qui elle entretient une véritable relation est le Père Carmine Giovanni, qu'elle considère à la fois comme un mentor et comme un père.

APPARENCE :

Gabriella est une jeune et jolie femme de 28 ans aux cheveux blonds et aux yeux bleus. Elle est toujours impeccablement vêtue.

INDICATIONS POUR LE MENEUR DE JEU :

Ayez un visage froid et neutre. Ne montrez vos émotions qu'en présence de Carmine Giovanni.

GABRIELLA SANTINI			
FOR	14	EGO	13
CON	14	CHA	12
AGL	16	PER	15
APP	15	EDU	14

AGE : 28 ans

TAILLE : 1m71

POIDS : 60 kg

SENS : peut percevoir les auras qui entour les êtres vivants et les objets

COMMUNICATION : orale

ACTIONS : 3

BONUS D'INITIATIVE : +4

BONUS AUX DOMMAGES : +2 (+5)*

CAPACITÉ DE MOUVEMENT : 8m/ Round

RÉSISTANCE AUX BLESSURES :

4BS = 1BL □ □ □ □

3BL = 1BG □ □ □

3BG = 1BM □ □ □

END : 100

SOMBRES SECRETS : expérience surnaturelle

EQUILIBRE MENTAL : +25

FAIBLESSES : Aversion (les hérétiques),

Cauchemars, Fanatisme, Impulsive, Suicidaire

AVANTAGES : Conscience accrue, Conscience corporelle, Foi, Mentor (Carmine Giovanni), Sensibilité à la magie

TALENTS : Athlétisme 18, Diplomatie 12, Discretion 15, Empathie 15, Escalade 12, Rechercher 15, Séduction 14, Vigilance 14

COMPÉTENCES GÉNÉRALES : Acrobatie 16, Cambriolage 15, Conduire 12, Filature 13, Interroger 15

CONNAISSANCES : Anglais 14, Cryptographie 16, Démolition 12, Localité (Rome) 14, Secrets locaux (Citée du Vatican) 8

CONNAISSANCES ACADÉMIQUES : Latin 11, Théologie 12

COMPÉTENCES DE COMBAT : Armes à feu 16, Armes lourdes 13, Close combat* (Blocages 15, Combat avec armes 16, Coups de pied 18, Coups de poing 18, Projections 15, Saisies 15) Corps à corps 16

ARMEMENT : Desert Eagle .50 AE (+4)/ Spectre M4 (+0)/ Couteau (-6)

DOMICILE : Citée du Vatican

Néo-Croisés

HISTORIQUE :

En plus des Chevaliers de la Lumière, le Cardinal Giacometti emploie des agents humains, il s'agit de personnes recrutées parmi la Garde Suisse et la police du Vatican.

PERSONNALITÉ :

Ce sont des croyants fanatiques. Ils obéissent au Cardinal Giacometti en tout, persuadés du bien fondé de leur mission.

APPARENCE :

Ce sont des hommes pour la plus grande majorité, âgés de 25 à 40 ans portant des costumes sombres sans cravates.

INDICATIONS POUR LE MENEUR DE JEU :

Soyez loyal et fidèle. Votre mission est la plus importante qui soit ; traquer le mal et les forces des ténèbres afin de purifier la Terre du vice.

NÉO-CROISÉS			
FOR	14	EGO	12
CON	13	CHA	11
AGL	15	PER	14
APP	11	EDU	13

AGE : de 25 à 40 ans

TAILLE : 1m75

POIDS : 70 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 : 95

EQUILIBRE MENTAL : +0

FAIBLESSES : Fanatisme

AVANTAGES : But supérieur, Foi

TALENTS : Athlétisme 15, Discretion 12, Escalade 12, Natation 11, Rechercher 12, Vigilance 14

COMPÉTENCES GÉNÉRALES : Conduire 13, Filature 15, Interroger (torture) 12

CONNAISSANCES : Anglais 11, Cryptographie 12, Démolition 11, Localité (Rome) 12

CONNAISSANCES ACADÉMIQUES : Latin 11, Théologie 12

COMPÉTENCES DE COMBAT : Armes à feu 15, Armes lourdes 12, Corps à corps 13

ARMEMENT : Beretta 92F (+0)/ Spectre M4 (+0)

DOMICILE : Citée du Vatican

LA MARA SALVATRUCHA (MS-13)

BUTS ET IDÉOLOGIE : s'enrichir grâce à des activités criminelles diverses.

TAILLE : 100 milles membres répartis sur tout le territoire Américain et en Amérique du Sud.

ORGANISATION : organisé en plusieurs centaines de gangs.

DIRIGEANTS : il existe de nombreux chefs.

QUALITÉS EXIGÉES POUR ÊTRE MEMBRE : être d'origine hispanique et avoir commis au moins un meurtre.

RESSOURCES : peuvent avoir accès à de nombreuses armes légères.

RÉPARTITION GÉOGRAPHIQUE : Amérique du Nord, El Salvador, Mexico

SIÈGE : San Salvador

SIGNE DE RECONNAISSANCE : les membres ont le corps et le visage tatoués de manière ostentatoire.

MÉTHODES : meurtres, kidnappings, vols, viols

RELATIONS AVEC DES CRÉATURES INHUMAINES : limitée, ils sont depuis peut associés avec la secte du *Soleil Noir*.

RELATION AVEC D'AUTRES GROUPES : le gang serait associé avec divers groupes terroristes, notamment Al Qaïda, afin de les aider à traverser la frontière entre l'Amérique du Sud et les Etats Unis.

ENNEMIS : la police, le FBI, les autres gangs.

HISTORIQUE

Appelé communément « *MS-13* » par la police et par ses propres membres, la Mara Salvatrucha est le gang le plus violent de Los Angeles. Cette organisation criminelle est composée essentiellement de salvadoriens, de guatémaltais ou encore de nicaraguayens.

En 2005, le FBI a mené de vastes opérations conjointement avec les services des Douanes et de l'Immigration qui ont menées à l'arrestation de plus de 660 membres de ce gang.

Depuis le début des années 2000, le gang a pris énormément d'importance aux Etats Unis ainsi qu'en Amérique du Sud, notamment au Salvador et au Mexique.

On peut ainsi trouver des factions locales dans divers villes de la côte Est et Ouest ainsi qu'au Canada.

Les activités du MS-13 sont très variées ; cela comprend la contrebande et la vente de drogue (héroïne et méta amphétamine), le trafic et la vente d'armes légères, la traite des blanches, le vol de voiture, les cambriolages et les assassinats.

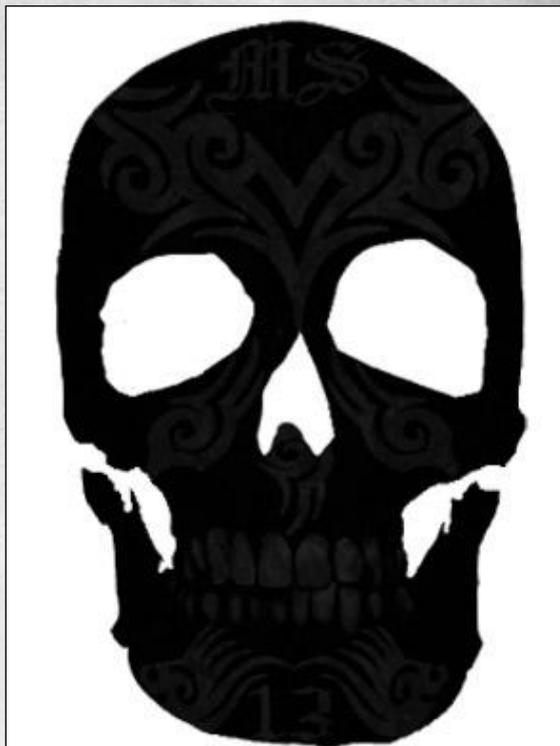
Originaire de Los Angeles, le gang fut fondé au début des années 80 par des immigrants salvadoriens. Ses buts principaux, à l'époque, étaient la protection des ressortissants salvadoriens contre les autres gangs de Los Angeles, déjà bien établis et bien organisés, notamment les *Crips* ou encore les *Bloods*. Un grand nombre des premiers membres du MS-13 ont été déporté au Salvador suite à leur arrestation, forçant ainsi le gang à recruter directement au pays. Cette politique de déportation massive a contribué à l'agrandissement considérable du MS-13 aux Etats Unis et en Amérique Latine.

Aujourd'hui, on peut compter environs 100 milles membres répartis dans tous les Etats Unis et l'Amérique du Sud, la grande majorité d'entre eux étant installée à Los Angeles et au Salvador.

LOS PERROS DEL INFIERNO

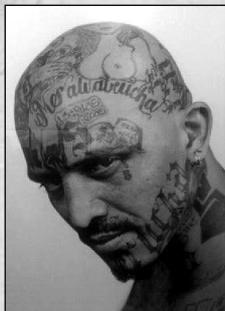
Depuis environs deux ans, une faction du MS-13 dirigée par Santos Romero, appelée « *Los Perros del Infierno* » (*les chiens de l'enfer*) s'est associé à la secte du *Soleil Noir*. Romero est chargé de fournir des victimes afin de les servir lors des banquets mensuels de la secte. Il s'agit la plupart du temps d'immigrés salvadoriens. Il ne sait pas vraiment à quoi servent les personnes qu'il enlève et s'en moque éperdument, tout ce qui lui importe est de contenter Camellia Ruiz, la grande prêtresse de la secte, qu'il prend pour une incarnation de Kali et la sert comme une déesse.

Pour lui prouver sa fidélité, Romero a offert à Camellia une vingtaine d'hommes afin qu'ils lui servent de gardes du corps personnel. Camellia les a presque immédiatement changés en Bacchors (Cf. « *Les Légions des Ténèbres* » page 138). Désormais, ses créatures, « *Los Hambrientos* » (*les Affamés*) gardent les alentours du temple de Kulxiankian et terrorisent les habitants du village environnant.



PERSONNALITES

Santos Romero



HISTORIQUE : Santos est né à San Salvador en 1971. Dès son plus jeune âge il est plongé dans la violence à cause de la guerre civile qui déchire le pays. Il émigre clandestinement aux Etats Unis au milieu des années 80 avec sa tante, ses parents

ayant été tués lors du conflit. Ils sont tous les deux pris sous la protection du MS-13, Santos finissant pas les rejoindre vers ses 16 ans.

Aux files que les années passent, Santos voit les activités du gang changer et se diversifier. Il commet son premier meurtre à l'âge de 21 ans, de nombreux autres suivront. Il est arrêté et incarcéré au pénitencier de Palican Bay en 1995 pour vol de voiture et recel d'objets volés, il y fera 3 ans durant lesquelles il étudiera le droit et passera sa licence. Une fois libéré il réintègre le gang, qui devient de plus en plus violent. Il parvient grâce à son charisme et à son éloquence, à rallier autour de lui une trentaine de loyaux « *soldats* » avec qui il forme « *Los Perros del Infierno* » en 1998.

En 2007, alors que lui et ses hommes tentent de voler la voiture de Camellia Ruiz, la nécromancienne ne se laisse pas faire et tue les deux hommes qui accompagnent Romero, à ce moment précis, ce dernier la prend pour la réincarnation de Kali, la déesse de la mort et se met à son service, allant jusqu'à offrir certains de ses hommes à Camellia Ruiz afin qu'elle en fasse ses esclaves.

Depuis il sert docilement les intérêts de la secte en servant d'homme de main et en fournissant des victimes pour les banquets mensuelles du *Soleil Noir*. Aujourd'hui, le gang de Romero compte plus de 200 membres et a établi son quartier général à South Central.

PERSONNALITÉ :

Romero est une personne très intelligente mais profondément déséquilibrée. C'est un sadique doublé d'un salopard certifié.

APPARENCE :

C'est un homme hispanique de taille moyenne d'une quarantaine d'année, le crâne rasé, recouvert de tatouages.

INDICATIONS POUR LE MENEUR DE JEU :

Ne laissez jamais personnes vous manquer de respect. Comportez-vous de manière totalement arrogante et dépourvu de compassion.

SANTOS ROMERO

FOR	15	EGO	15
CON	16	CHA	17
AGL	14	PER	12
APP	11	EDU	6

AGE : 38 ans

TAILLE : 1m75

POIDS : 70 kg

SENS : normaux

COMMUNICATION : orale

ACTIONS : 2

BONUS D'INITIATIVE : +4

BONUS AUX DOMMAGES : +3

CAPACITÉ DE MOUVEMENT : 8m/ Round

RÉSISTANCE AUX BLESSURES :

5BS = 1BL

4BL = 1BG

3BG = 1BM

END : 110

EQUILIBRE MENTAL : -30

FAIBLESSES : Egoïsme, Fanatisme, Recherché, Sadique, Suicidaire

AVANTAGES : Cool, Supporter la torture

TALENTS : Athlétisme 14, Comédie 11, Discrétion 16, Escalade 16, Rechercher 13, Vigilance 16

COMPÉTENCES GÉNÉRALES : Commandement 16, Conduire 15, Filature 15, Interroger (torture) 16

CONNAISSANCES : Anglais 13, Espagnole 14, Localité (Los Angeles 16, Mexico 11) Occultisme 11, Réseaux de contact (Drogués et dealers 16, Trafiquants d'armes 15)

CONNAISSANCES ACADÉMIQUES : Droit 15

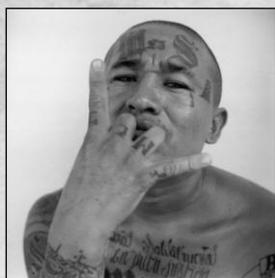
COMPÉTENCES DE COMBAT : Armes à feu 16 Armes lourdes 13, Corps à corps 15

CONNAISSANCES OCCULTES : Voie de la Mort 10

ARMEMENT : Beretta 92F (+0)/ Machette (-4)

DOMICILE : Los Angeles

Los Perros del Infierno



HISTORIQUE :

Il s'agit des membres du MS-13 qui ont rejoint le gang de Santos Romero.

PERSONNALITÉ :

Ils sont pour la grande majorité l'impression

d'être au-dessus des lois et ne réagissent qu'avec violence et agressivité, autant verbale que physique.

APPARENCE :

Ce sont des hommes hispaniques, salvadoriens pour la plupart, âgés entre 15 et 40 ans, de corpulence variable, le corps recouvert de tatouages.

INDICATIONS POUR LE MENEUR DE JEU :

Soyez arrogant, macho et rouler des mécaniques. Si quelqu'un ose vous répondre, sortez votre calibre et faites-lui payer son insolence avec du plomb.

LOS PERROS DEL INFIERNO			
FOR	15	EGO	10
CON	11	CHA	12
AGL	15	PER	12
APP	10	EDU	6

AGE : de 15 à 40 ans

TAILLE : de 1m68 à 2m

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 : 85

EQUILIBRE MENTAL : -15

FAIBLESSES : Fanatisme, Recherchés, Suicidaires

AVANTAGES : Sixième sens

TALENTS : Athlétisme 15, Comédie 10, Discrétion 15, Escalade 15, Rechercher 11, Vigilance 11

COMPÉTENCES GÉNÉRALES : Cambriolage 12, Conduire 12, Filature 8, Interroger 12

CONNAISSANCES : Anglais 10, Espagnole 12

COMPÉTENCES DE COMBAT : Armes à feu 13, Corps à corps 14

ARMEMENT : Beretta 92F (+0)/ Mini-Uzi (+0)/ AK-47 (+2)/ Couteaux (-6)/ Batte de baseball (-7)

DOMICILE : Los Angeles

Los Hembientos



HISTORIQUE : ce sont des membres du gang *Los Perros del Infierno* que Romero a donné en cadeau à Camellia Ruiz. Elle les a changés en Bacchors, des créatures cannibales, afin qu'ils protègent le temple du *Soleil Noir* au Mexique.

PERSONNALITÉ :

Ce sont des créatures féroces mais totalement loyales envers Camellia et sa secte, qui les fournissent en chair humaine s'ils ont bien fait leur travail.

APPARENCE :

Ils sont vêtus de haillons ensanglantés, ils ont la peau très pâle, couverte de tatouages, les yeux entièrement noirs et la bouche maculée de sang séché. Ils n'ont quasiment plus rien d'humain.

INDICATIONS POUR LE MENEUR DE JEU :

Souriez et grognez lorsque vous êtes face à un interlocuteur avant de le tailler en pièce.

LOS HEMBIENTOS ("LES AFFAMÉS")			
FOR	18	EGO	8
CON	16	CHA	11
AGL	16	PER	16
APP	6	EDU	6

MOD. AU JET DE TERREUR : +5

TAILLE : 1m80

POIDS : 80 kg

SENS : odorat très développé

COMMUNICATION : grognements

ACTIONS : 3

BONUS D'INITIATIVE : +4

BONUS AUX DOMMAGES : +4

CAPACITÉ DE MOUVEMENT : 8m/ Round

RÉSISTANCE AUX BLESSURES :

5BS = 1BL □ □ □ □ □

4BL = 1BG □ □ □ □

3BG = 1BM □ □ □

END : 110

EQUILIBRE MENTAL : -75

FAIBLESSES : Blocage mental, Fanatisme, Recherchés, Suicidaires

AVANTAGES : Résistance aux maladies

RESTRICTIONS : Cannibalisme

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

COMPÉTENCES DE COMBAT : Corps à corps 16

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

DOMICILE : Temple de Kulxiankian, Mexique

LES LORELEI

Les Lorelei forment un groupe à part parmi les Enfants de la Nuit. Ce sont des créatures qui étaient autrefois humaines qui ont été affecté par un parasite, le Lorelei, les obligeant à se nourrir de la force vitale de leurs amants lors d'un orgasme, ces derniers libérant une énorme quantité d'énergie alors que leur résistance corporelle diminue. Les Lorelei dérobent alors la force vitale de leur victime. En conséquence, la créature absorbe 1D5 point de **FOR**, d'**AGL** et de **CON** à leur partenaire.

Une personne victime d'une Lorelei ne récupérera naturellement qu'un point par semaine dans chaque caractéristique jusqu'à recouvrer son score d'origine. Lorsque l'un de ses scores tombe à zéro, la victime meurt. Les Lorelei doivent ainsi se nourrir de l'équivalent de



leurs scores de **FOR+CON** points tous les mois, si elles n'arrivent pas à remonter leurs points dans le temps impartie elles perdent définitivement 1D5 point en **FOR** et en **CON** par jour, jusqu'à ce que la créature meure.

La source du pouvoir et de la faiblesse des Lorelei est un parasite qui vit dans le corps de l'hôte et qui se nourrit d'une partie de la force dérobée, il transforme ainsi le corps de son hôte, changeant son métabolisme, lui interdisant toutes nourritures et augmentant sa force et sa résistance afin d'assure plus facilement sa survie.

Elles furent nommées ainsi d'après la sirène du même nom, qui attirait ses malheureuses victimes avant d'en faire son repas.

De nos jours, il existe plus de mille Lorelei vivant à Los Angeles, toutes ou presque, ont été créées au début des années 80 (Cf. « *Les Légions des Ténèbres* » page 154 pour plus d'informations).

HISTORIQUE DE LA SECTE

La toute première Lorelei est apparue en Angleterre dans les années 1910, il s'agissait d'un aristocrate

du nom de William Harcourt, un dandy notoire, connu pour le nombre de ses amants, autant masculins que féminins.

C'était un être oisif et spirituel qui passait son temps à collectionner les conquêtes. De nombreuses morts mystérieuses lui sont attribuées lors de ses années d'études à Cambridge. Il fut le premier à avoir le pouvoir de créer des Lorelei.

Dans les années 30, Harcourt, à cause de ses nombreuses frasques, finit par attirer l'attention de l'Eglise Anglicane et fut emprisonné et mourut de faim au fond d'une cellule assez rapidement.

Après sa mort, les Licteurs d'Angleterre se mirent à pourchasser les Lorelei, mais n'en exterminèrent qu'une petite partie avant que la Seconde Guerre Mondiale mette fin à leur plan. Les survivants se réorganisèrent et se dispersèrent partout en Europe. Elles étaient environs 600, leur nombre diminuant en année, jusqu'à

atteindre une centaine dans les années 60. C'est durant ces années noires que le Conseil des Premiers Nés fut créé, il rassemblait les premières Lorelei survivantes de la purge des Licteurs, des aristocrates anglais raffinés installés à Londres.

C'est à ce moment là qu'une Lorelei du nom de Michael Thompson entama des recherches sur le passé de William Harcourt. En 1972, il se rendit en Argentine et effectua des recherches durant quatre années. A son retour, il avait la faculté de créer de nouvelles Lorelei. A ce jour nul ne sait comment il est parvenu à obtenir ce pouvoir.

A partir de la fin des années 70, de nombreuses Lorelei furent créées par Thompson, jusqu'à dépasser le millier d'individus. Elles vivent pour la plupart à Londres ou Los Angeles, bien que certaines d'entre elles se soient installées à Rome ou Paris.

La moitié des Lorelei de Los Angeles sont des hommes homosexuels ou bisexuels, suite aux préférences sexuelles de Thompson.

LE PARAGON'S CLUB

A la fin des années 80, le Paragon était le lieu de rendez-vous le plus populaire des Lorelei de Los Angeles.

C'est une discothèque fréquentée par les homosexuels se trouvant à Hollywood, il existe également un club adjacent presque uniquement réservé aux Lorelei, les humains normaux peuvent devenir membres s'ils sont parrainés par au moins l'une d'entre elles.

L'adhésion à ce cercle très fermé est très courue par la plupart des noctambules de Los Angeles, bien qu'il ne soit pas rare que nombre d'entre eux est disparût après s'y être rendu. Devenir un membre VIP se fait à leurs risques et périls.

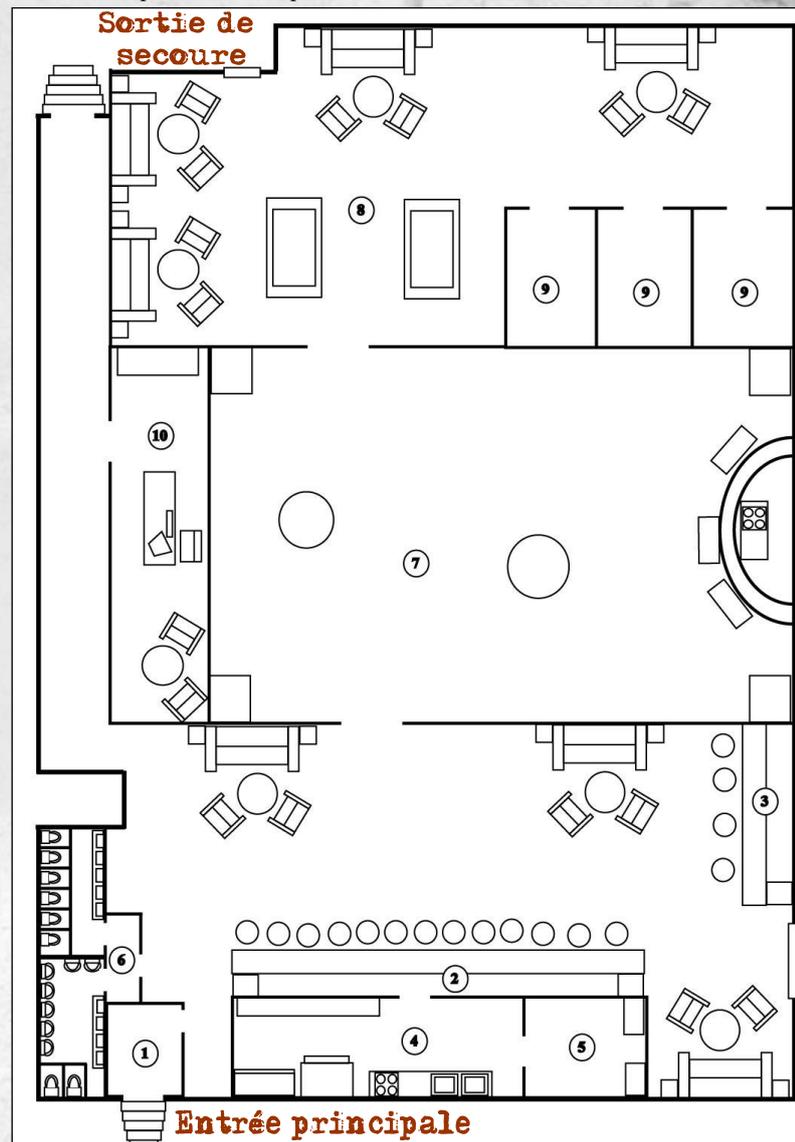
Le club est dirigé par Jason Knight, une Lorelei créée dans les années 80 qui se rebelle ouvertement contre les Premiers Nés.

PLAN DU PARAGON'S CLUB

- 1) **Vestiaires** : après avoir passé les deux videurs et franchi une grande porte à double battant, on se retrouve dans un hall tamisé à l'ambiance feutré. Les non-adhérents sont systématiquement refusés, les humains qui sont accompagnés par une Lorelei peuvent entrer. Le Premiers Nés et leurs sympathisants sont acceptés mais sont considérés avec méfiance.
- 2) **Bar extérieur** : il s'agit d'un grand bar où la plupart des jeunes Lorelei se rencontre. La musique y est bruyante et violente. De nombreuses drogues à la mode peuvent être trouvées facilement ici. Au plafond sont accrochés plusieurs écrans-plasma qui diffusent les derniers vidéoclips à la mode.
- 3) **Bar intérieur** : il ressemble au bar extérieur si ce n'est que l'endroit est beaucoup moins bruyant. Le groupe entourant Jason Knight se trouve généralement ici.
- 4) **Cuisine** : il s'agit d'un vestige du club qui ce trouvait là avant le Paragon. Elle contient tout ce qui est nécessaire à cette fin ; un grand frigo, un freezueur, ainsi que des placards à vaisselles et denrées. Les Lorelei ne l'utilisent naturellement pas mais elle est quand même entretenue. Plusieurs drogues de synthèse sont fabriquées ici.
- 5) **Réserve** : il s'agit d'une grande pièce où sont entreposés les boissons. Les gens qui ont déplu aux Lorelei sont généralement retenus ici en attendant qu'elles trouvent l'occasion de s'en débarrasser.
- 6) **Toilettes** : il s'agit des WC hommes (à gauche) et femmes (à droite) réservés à la clientèle du club. Il n'est pas rare que les Lorelei utilisent cet endroit pour se nourrir.
- 7) **Piste de danse** : c'est une grande piste de danse qui se situe au milieu du club, au fond se trouve le DJ et des murs d'enceintes sont posés aux quatre coins de la pièce.

Les habitués ne commencent qu'à danser que vers 23h, la piste étant totalement envahie vers minuit. La musique qui passe dans le club n'est pas différente des autres clubs de LA (Rock FM, House, Techno). Knight est connu pour lancer les modes et de nombreux DJ passent dans sont club avant de connaître la célébrité.

- 8) **Salon** : il s'agit d'une pièce où ce trouve des tables de billard et des fauteuils confortables. La musique y est moins forte que sur la piste de danse. C'est un lieu idéal pour parler et lier des connaissances.
- 9) **Appartements privés** : il s'agit de grandes pièces meublées, servant pour les réunions privées ou les rendez-vous galants. Elles sont totalement insonorisées.
- 10) **Bureau de Jason Knight** : c'est une grande pièce richement décoré en style Art-déco. Le grand bureau en verre est jonché de papiers. Une grande baie vitrée en verre teinté permet de voir ce qui ce passe sur la piste de danse. Lorsque le club est fermé s'est généralement là qu'il se trouve, à s'occuper des divers commandes de fourniture ou encore à organiser le trafic des drogues de synthèse qu'il fait fabriquer dans la cuisine du club.



PERSONNALITES

Michael Thompson



HISTORIQUE :

Michael Thompson est né à Londres en 1901. Il est issu d'une famille immensément riche du Sud-est de l'Angleterre.

Il fut la toute première Lorelei engendrée par William Harcourt, alors qu'ils étaient tous deux amants lors de leur adolescence avant d'être envoyé à Oxford et Hartcourt à Cambridge. Lorsque le nombre de Lorelei augmenta dans les années 20, Michael resta discret et évita ainsi la purge orchestrée par les Licteurs durant les années 30.

Il hérita de la majorité des avoirs de son ancien compagnon à sa mort. Ses ressources financières et ses relations lui permettaient désormais d'échapper à la vigilance des autorités.

Dans les années 60, voyant le nombre toujours déclinant de Lorelei, il se mit en tête de percer le secret des origines du pouvoir de création que possédait Harcourt et découvrit que son ancien amant avait passé quelques années en Argentine et qu'il s'y était perdu durant quelques jours avant d'obtenir ce pouvoir. Thompson y resta durant 4 ans et revint en Angleterre avec la faculté de créer de nouvelle Lorelei. Il est le seul parmi ses congénères à posséder cette faculté, ce qui a considérablement accru le respect que les autres Lorelei lui accordent.

Il se rend de temps à autre à Londres pour y rencontrer les Premiers Nés et habite l'hôtel particulier de son ancien amant.

PERSONNALITÉ :

Il est le cœur des Lorelei de Los Angeles et il est prêt à défendre sa communauté à n'importe quel prix. Son voyage en Argentine l'a profondément changé, le rendant plus secret et plus introverti qu'avant.

APPARENCE :

Il paraît avoir une vingtaine d'année. Mais quelque chose en lui fait qu'il est difficile de lui attribuer un âge avec certitude. Il est grand, mince, séduisant et toujours extrêmement bien vêtu. Il a le teint légèrement jaunâtre, typique de tout les Lorelei.

INDICATIONS POUR LE MENEUR DE JEU :

Parlez d'une voix douce, arborez un sourire impénétrable et soyez un peu arrogant.

MICHAEL THOMPSON

FOR	27	EGO	22
CON	25	CHA	17
AGL	28	PER	14
APP	16	EDU	18

AGE : 108 ans (paraît avoir 22 ans)

TAILLE : 1m85

POIDS : 80 kg

SENS : normaux

COMMUNICATION : orale

ACTIONS : 4

BONUS D'INITIATIVE : +14

BONUS AUX DOMMAGES : +6 (+9)*

CAPACITÉ DE MOUVEMENT : 14m/ Round

RÉSISTANCE AUX BLESSURES :

6BS = 1BL □ □ □ □ □ □

5BL = 1BG □ □ □ □ □ □

4BG = 1BM □ □ □ □

END : 155

SOMBRES SECRETS : doit se nourrir de force vitale pour survivre

EQUILIBRE MENTAL : -70

FAIBLESSES : Blocage mental, Cauchemar, Malédiction, Manie, Suicidaire

AVANTAGES : Bonne réputation, Relations influentes

RESTRICTIONS : Assoiffé d'âmes

FACULTÉS : Créer des Lorelei, Jeunesse éternelle

TALENTS : Athlétisme 22, Diplomatie 19, Discrétion 18, Rechercher 18, Séduction 20, Vigilance 18

COMPÉTENCES GÉNÉRALES : Chanter 16, Commandement 16, Conduire 16, Citoyen du monde 15, Déguisement 16, Persuasion 16, Psychologie 15

CONNAISSANCES : Anglais 18, Art 15, Catalan 20, Espagnole 12, Etiquette 16, Français 18, Italien 14, Occultisme 15, Poisons et drogues 16, Recherches d'informations 16

CONNAISSANCES ACADÉMIQUES : Anthropologie 15, Archéologie 15, Chimie 18, Histoire 15, Littérature 16, Théologie 15

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

ARMEMENT : aucun

DOMICILES : Los Angeles et Londres

Jason Knight



HISTORIQUE :

Knight est né à Los Angeles en 1950 au sein d'une famille bourgeoise. Il fait des études de sciences politiques et de marketing à l'UCLA au début des années 70, c'est sur le campus qu'il connaît l'amour pour la première fois dans les bras d'un autre étudiant, Denis Jenckins. Ils connaissent ensemble une vie parfaite, partagée entre les études et la passion. Pourtant, tout s'arrête au printemps 1973, lorsque Jason retrouve Denis pendu à un arbre au milieu du campus. D'autres étudiants formant une sorte de groupuscule d'extrême droite l'ont ainsi lynché, ils ne seront jamais retrouvés ni inquiétés. A partir de ce moment là, Jason ne sera plus jamais le même. Son diplôme en poche, il se met à travailler dans l'entreprise familiale et tente d'oublier Denis durant ses errances nocturne et collectionne les conquêtes d'un soir. Lors de la mort de son père en 1977, il hérite d'une immense fortune, il en utilise une partie pour créer une fondation pour la défense et les droits des homosexuels, la **Fondation Denis Jenckins**.

En 1979, il fait alors la rencontre de Michael Thompson, un jeune homme séduisant et mystérieux qui le fascine tout de suite, ils deviennent amants, Jason croit même qu'il pourrait aimer de nouveau. Michael lui révèle alors son secret, c'est une Lorelei et lui propose d'en devenir une à son tour, Jason accepte et ils restent ensemble durant plus de 10 ans. Michael finira par le quitter mais ils resteront en très bon terme.

En 1991, Jason rachète le Paragon's Club, une boîte homosexuel branchée sur Hollywood Boulevard et en fait un sanctuaire pour les Lorelei.

Aujourd'hui, Jason dirige toujours le club et est un ardent défenseur de la cause gay aux Etats Unis.

PERSONNALITÉ :

Jason est une personne pessimiste de nature mais reste quelqu'un d'agréable, aussi longtemps qu'il n'entend pas de propos homophobes. Dans ce cas il peut devenir très violent.

APPARENCE :

Jason est un homme de grande taille, très distingué et élégant. Il porte toujours des costumes sur-mesure hors de prix ainsi que des lunettes aux verres teintés en toutes circonstances.

INDICATIONS POUR LE MENEUR DE JEU :

Fixez vos interlocuteurs au travers de vos lunettes noires et tentez de les déstabiliser. Restez courtois avec tout le monde, sauf si vous entendez des propos intolérables sur les gay, là exprimez-vous plus... violement.

JASON KNIGHT			
FOR	24	EGO	17
CON	22	CHA	16
AGL	20	PER	15
APP	14	EDU	16

AGE : 59 ans (paraît avoir 29 ans)

TAILLE : 1m83

POIDS : 87 kg

SENS : normaux

COMMUNICATION : orale

ACTIONS : 4

BONUS D'INITIATIVE : +8

BONUS AUX DOMMAGES : +5

CAPACITÉ DE MOUVEMENT : 10m/ Round

RÉSISTANCE AUX BLESSURES :

6BS = 1BL

5BL = 1BG

4BG = 1BM

END : 140

SOMBRES SECRETS : doit se nourrir de force vitale pour survivre

EQUILIBRE MENTAL : -50

FAIBLESSES : Enragé (les homophobes), Intolérant (les homophobes), Névrose sexuelle, Pessimiste, Vaniteux, Sex-appeal

AVANTAGES : Altruiste, Conscience accrue, Conscience corporelle, Guérison rapide, Relations influentes, Résistance aux maladies

RESTRICTIONS : Assoiffé d'âmes

FACULTÉS : Jeunesse éternelle

TALENTS : Athlétisme 22, Diplomatie 19, Discrétion 18, Rechercher 18, Séduction 20, Vigilance 18

COMPÉTENCES GÉNÉRALES : Commandement 13, Conduire 14, Citoyen du monde 15, Persuasion 16, Psychologie 15

CONNAISSANCES : Affaires 15, Bureaucratie 15, Art 13, Comptabilité 12, Etiquette 16, Français 16, Occultisme 10, Poisons et drogues 16, Recherches d'informations 14

CONNAISSANCES ACADÉMIQUES : Economie 15, Littérature 13

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

ARMEMENT : Beretta 92F (+0)

DOMICILE : Los Angeles

Lorelei



HISTORIQUE :

La grande majorité des Lorelei de Los Angeles ont été engendré durant les années 80.

PERSONNALITÉ :

Les jeunes Lorelei sont froides, arrogantes et parfois même cruelles. La moitié d'entre elles sont des hommes homosexuels ou bisexuels. Elles sont également plus extrêmes que leurs aînés mais possèdent une culture semblable aux autres jeunes de Los Angeles et ne constitue plus un groupe aussi fermé qu'auparavant.

APPARENCE :

Ce sont des hommes et des femmes de toutes cultures et de toutes ethnies. Ils paraissent avoir entre 15 et 25 ans. Ils sont séduisant, fiers et soignent leur apparence.

INDICATIONS POUR LE MENEUR DE JEU :

Comportez-vous comme un adolescent arrogant, portez des lunettes de soleil et faites semblant d'être indifférent à tout ce qui vous entoure.

LORELEI			
FOR	21	EGO	11
CON	21	CHA	16
AGL	14	PER	12
APP	16	EDU	11

AGE : paraissent avoir entre 15 et 25 ans

TAILLE : 1m78

POIDS : 60 kg

SENS : normaux

COMMUNICATION : orale

ACTIONS : 2

BONUS D'INITIATIVE : +2

BONUS AUX DOMMAGES : +5

CAPACITÉ DE MOUVEMENT : 7m/ Round

RÉSISTANCE AUX BLESSURES :

6BS = 1BL □□□□□□

5BL = 1BG □□□□□□

4BG = 1BM □□□□□□

END : 135

SOMBRES SECRETS : doit se nourrir de force vitale pour survivre

EQUILIBRE MENTAL : -50

FAIBLESSES : Compulsion (nymphomanie, Fashion victime), Egoïsme, Névrose sexuelle, Vaniteux

AVANTAGES : Conscience accrue, Conscience corporelle, Guérison rapide, Résistance aux maladies

RESTRICTIONS : Assoiffé d'âmes

FACULTÉS : Jeunesse éternelle

TALENTS : Athlétisme 15, Diplomatie 16, Discrétion 12, Empathie 13, Rechercher 12, Séduction 15, Vigilance 12

COMPÉTENCES GÉNÉRALES : Citoyen du monde 15, Persuasion 14, Psychologie 15

CONNAISSANCES : Culture générale 15, Etiquette 14, Mode 16, Réseaux de contact (Lorelei 16, Nosferatu 11)

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

ARMEMENT : aucun

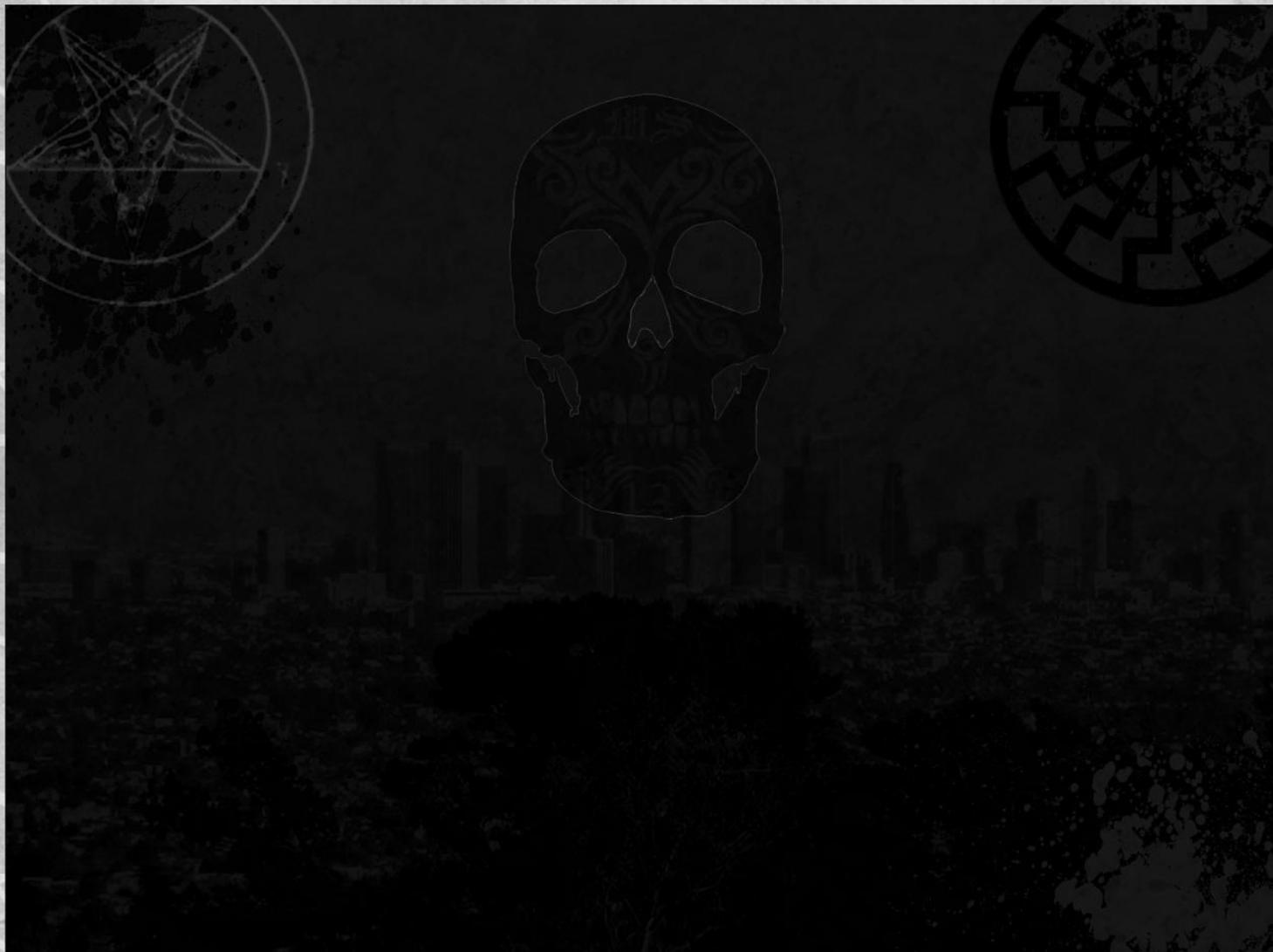
DOMICILE : Los Angeles

Le Parasite

Encore appelé Familier, le Parasite est le virus qui engendre les Lorelei et leur donne la capacité de voler la force vitale des êtres humains. Le Parasite envahi totalement le corps de son hôte, changeant son métabolisme, ne lui permettant plus d'absorber de la nourriture. Le porteur devint également immunisé contre les maladies et affections. Aussi longtemps que le Parasite se nourrit, l'hôte ne vieillit pas. Bien qu'il soit doté d'une intelligence limitée, le Parasite est un individu à part entière, il est en contact télépathique permanent avec son hôte et peut lui suggérer les victimes appropriés, les Lorelei ne se nourrissant uniquement de personne qu'ils trouvent attirants.

Une personne sur cinq ne supporte pas la transformation et meurt sur le coup, de même qu'un individu sur cinq résiste au virus et ne subit aucune altération, seulement trois personnes sur cinq deviennent des Lorelei.

CHAPITRE UN



une semaine

pourrie

UN ANGE EST MORT

Dimanche 21 juin 2009, 8h38 du matin. Les Personnages se retrouvent dans une ruelle déserte derrière le Paragon's Club, une discothèque d'Hollywood Boulevard.

Les Personnages peuvent apercevoir plusieurs voitures de police en train d'installer un périmètre de sécurité, les techniciens de scène de crime prélèvent des indices tout autour d'une benne à ordures. Le corps d'une jeune femme non identifiée gît au fond de la benne.

Il s'agit de Samantha Edwing, fille du sénateur Damian Edwing, mais ça, les Personnages l'ignorent encore.

21 JUIN : PREMIER JOUR

Le samedi 20 juin 2009 vers 22h30, Samantha Edwing arrive avec son amie Yelena Voynov au Paragon's Club et passent une nuit de folie

à danser et à draguer. Vers minuit, Samantha rencontre Carlos Alvarado, une Lorelei en quête de chair fraîche à se mettre sous la dent. Ils font d'abord l'amour dans les salles privées puis, vers 3h du matin, ils sortent tous deux et font l'amour dans la ruelle. Là, Alvarado vide totalement Samantha de son énergie et la tue. Il vole son sac et balance son corps dans la benne à ordures derrière le Paragon's Club avant de disparaître.

Carlos n'est pas seulement une Lorelei, c'est également un membre du gang de la *Mara Salvatrucha*, un des gangs les plus violents de Los Angeles. Avec l'un de ses complices ils ont enlevé l'amie de Samantha, Yelena Voynov, afin de demander une rançon à son père.

INDICES SUR LES LIEUX

Les Personnages pourront constater que la victime ne portait pas de culotte, il s'agirait à première vue d'une agression sexuelle. Mais il n'y a aucune marque visible sur le corps.

En effectuant des jets de **Rechercher**, les Personnages trouveront divers indices suivant leur marge de réussite.

Une pipe à crack : ayant servi récemment. L'un

des complices d'Alvarado, Memo Ramirez, l'a fumée pendant que ce dernier était en train de vider Samantha de ses forces. La pipe est peinte de son ADN, Ramirez est fiché pour agression sexuelle, vol avec effraction et vols de voiture.

Une chaussure de femme : il y a sous la benne une chaussure pour femme de marque *Prada*. Elle paraît neuve et n'appartient pas à la victime. Il s'agit de l'une des chaussures de Yelena, perdue durant son enlèvement.

Le sac de Samantha : un

peu plus loin, dans une autre poubelle, les Personnages trouvent le sac Versace de Samantha. Il est vide, des clochards sont passés et ont pris ce qui restait comme objets de valeur ; un téléphone portable, un peu de cocaïne, 148 dollars et quelques extasies. Son portefeuille est également vide, mais ils trouveront sa carte d'identité à l'intérieur et pourront ainsi contacter sa famille.

Des empreintes de pneus, trace de peinture et bout de phare : ils remarqueront également des empreintes de gomme très nettes dans la ruelle ainsi que des morceaux de phares cassés. En inspectant l'un des murs, ils pourront aussi prélever de la peinture provenant de la carrosserie du van d'Alvarado.



Un tag du MS-13 : les Personnages trouveront également sur la benne un tag du MS-13, très facilement reconnaissable. Le quartier ne fait pourtant pas parti de leur secteur d'activité, et pourrait faire penser à une fausse piste.

Pourtant, le tag est frais, c'est même Ramirez qui l'a tagué à la bombe blanche avant de s'enfuir avec Alvarado et Yelena.

COMME UNE MOUCHE COLLÉE À UN ÉTRON

A peine les Personnages commencent leur investigation que débarque une Saab bleue toute cabossée, il s'agit de Tom Dane, un reporter travaillant pour un tabloïde bien connu de Los Angeles. Il collera les Personnage et fera tout pour leur tirer les vers du nez.

Dane a reniflé un scoop et ira même jusqu'à ce rendre à la morgue pour prendre des photos du cadavre de Samantha. Il suivra les Personnages tout au long de leur enquête, ce qui lui coûtera très cher.

RETOUR AU COMMISSARIAT

C'est avec ses maigres indices que les Personnages vont démarrer leur enquête et leur semaine pourrie.

Vers 10h30, les indices et le corps sont ramenés au labo pour analyse, les Personnages peuvent alors commencer leur recherche sur Samantha Edwing.

Une fois de retour au commissariat, le capitaine Pearce, le chef des Personnages, leur demandera un premier topo de la situation.

L'AFFAIRE SAMANTHA EDWING

En faisant des recherches sur la victime, les Personnages pourront trouver qu'elle a déjà été arrêtée pour possession de drogue en 2006 par la police de Beverly Hills et a été condamnée à une peine de travaux généraux. Ils apprendront également que son père est sénateur de l'état de Californie et vit à Beverly Hills.

Extrait du casier judiciaire

Nom : Edwing, Samantha, Elizabeth

Sexe : féminin

Date de naissance : 16 septembre 1988

Profession : étudiante à l'UCLA

Yeux : bleus

Cheveux : blonds

Tatouages : aucun

Procès verbal : a été arrêté le 8 juillet 2006 en possession de moins de deux grammes de cocaïne et a été condamnée le 17 août 2006 à 2 mois de travaux généraux par le comté de Los Angeles.

LE SÉNATEUR EDWING

Les Personnages ne trouveront que des renseignements publics concernant le sénateur, à savoir qu'il est Républicain et que c'est une personne possédant de nombreuses relations autant dans le domaine politique qu'industriel.

LE MS-13

Les Personnages pourront se renseigner également sur ce gang, très violent, sévissant à Los Angeles (Cf. *La Mara Salvatrucha* page 22).

LE PARAGON'S CLUB

Les Personnages pourront également obtenir quelques renseignements sur le Paragon's Club et pourront connaître l'identité du propriétaire, Jason Knight ainsi que l'historique de l'établissement (Cf. page 26) mais ignoreront le fait que Knight est une Loreleil ou encore que le club lui sert également à fabriquer et à vendre des drogues de synthèses.

ENQUÊTE SUR LE TERRAIN

22 JUIN : DEUXIÈME JOUR

Les Personnages peuvent se séparer afin de couvrir plusieurs pistes.

PARLER AVEC JASON KNIGHT

Le club étant fermé le dimanche, les Personnages ne pourront y entrer que lors de l'ouverture le lundi 22 juin, vers 14h. Knight est dans son bureau en train de travailler sur la comptabilité lorsqu'il reçoit les Personnages. Il paraît tout d'abord attristé qu'une personne ait été retrouvée morte près de son club et fera dire qu'il fera tout pour aider la police. Si les Personnages lui montrent une photo de Samantha, Knight dira qu'il l'a déjà vu plusieurs fois au club et qu'elle venait souvent avec une de ses amies. Knight ignore totalement son identité. En regardant le bureau de Knight, les Joueurs pourront voir plusieurs photos sur les étagères, des photos d'hommes essentiellement, dont plusieurs avec Michael Thompson. Il ne pourra pas dire grand chose et l'établissement n'est pas muni de caméra. Knight se doute que l'affaire concerne une Loreleil qui se serait trop nourrie sur la même victime et pense que cette histoire pourrait mettre toute la communauté dans l'embarras. Il cherchera à trouver l'identité de la Loreleil en question avant les Personnages et essaiera de lui faire quitter la ville ou alors de la faire disparaître définitivement, mais cherchera le conseil de Thompson d'abord.

INTERROGER LES EMPLOYÉS DU PARAGON

En parlant avec les employés du club, les Personnages pourront apprendre divers faits :

Oscar Morales, barman : Oscar ne se souvient pas spécialement de Yelena mais se souvient de Samantha, elle commandait toujours la même chose, vodka tonic et tequila.

Oscar n'en dira pas plus, c'est une Lorelei et sait qu'Alvarado a abordé Samantha, c'est lui qui également remis à Alvarado la clé de l'un des salons privés. Il ne traira pas l'un des siens.

Charlie Holt, videur : Charlie est un colosse de plus de 2m pour 110 kg, mais sous cette masse de muscles se cache un gars très sympathique. Il apprendra aux Personnages que Samantha était une habituée et qu'elle venait toujours avec son amie russe dont il ne se rappelle jamais le nom. Charlie se souvient les avoir vus sortir du club dimanche soir, accompagnés par deux hommes de types hispaniques. Il dira également qu'il ne connaissait pas ses gars là et qu'il ne les aurait pas fait rentrer.

Kyle Johnson, videur : Kyle est un afro américain taillé comme un joueur de football, il ne se souviendra ni de Samantha ni de Yelena.

Si les Personnage réussissent un jet de **Psychologie** avec une marge de 5 ou plus, ils verront qu'il ne dit pas la vérité. Spartan a bien vu Samantha et Yelena dimanche soir et a fait rentrer Alvarado et Ramirez au club. Spartan est une Lorelei et ne traira pas l'un des siens.

Wendy Allbright, serveuse : Wendy reconnaitra Samantha immédiatement et dira que c'était une habituée. Elle dira également que c'est un club très sélect ici, que seuls les membres sont autorisés. Wendy ajoutera qu'elle a vu Samantha entrer dans l'un des salons privés avec un homme de type hispanique, elle ne connaît pas son nom mais l'a déjà vu plusieurs fois.

LES SALONS PRIVÉS

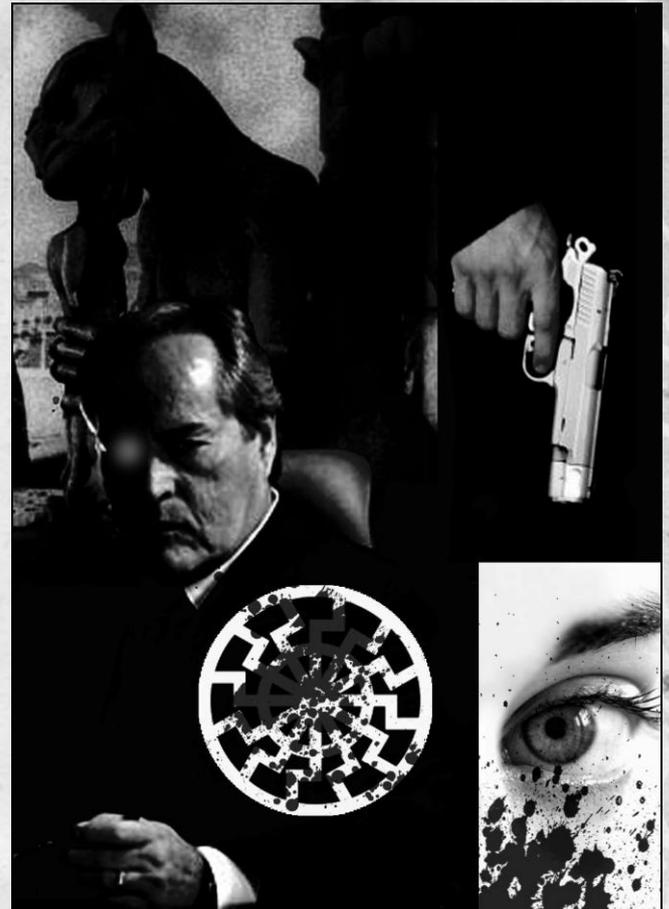
Il s'agit de grandes pièces insonorisées muni de canapés, de fauteuils, d'un grand minibar ainsi que de deux écrans à plasma, seuls les membres ont accès à ses salons et ils ferment de l'intérieur. On ne peut avoir la clé qu'auprès de l'un des membres du bar. Les salons sont nettoyés tous les soirs, les Personnages ne trouveront rien à moins de faire venir une équipe médico-légale sur les lieux, il leur faudra pour cela qu'ils obtiennent un mandat, si c'est le cas, les experts trouveront les traces ADN de Samantha et d'Alvarado ainsi que des résidus de cocaïne et autres drogues dans la pièce.

Knight à le bras long et fera tout pour retarder la procédure, il ira jusqu'à changer tous les meubles de la pièce et fera détruire l'ancien mobilier.

ENTRETIEN AVEC LE SÉNATEUR EDWING

Le sénateur est venu dimanche soir à la morgue pour identifier formellement le corps de sa fille. Cela l'a profondément affecté.

Si les Personnages n'appellent pas avant de passer chez lui, sa charmante mais néanmoins performante secrétaire, Miss Su-Yeon Kwan, fera barrage et dira que le sénateur ne peut les recevoir pour le moment, s'ils ont la courtoisie d'appeler ils pourront alors voir le sénateur.



La propriété du sénateur se trouve dans un quartier résidentiel en plein cœur de Beverly Hills. En plus du service de sécurité de la résidence, la maison est gardée par des agents des services secrets.

Le sénateur est dans son bureau, le regard dans la vague, en train de regarder un portrait de sa fille.

Il répondra aux questions d'usage, il n'avait pas vu sa fille depuis une semaine, elle était partie habiter chez une amie à elle suite à une dispute. Il ne lui connaissait aucun ennemi. Si les Personnages demandent sur quoi le sénateur travaille en ce moment il répondra qu'il enquête sur les fonds et le financement de grandes compagnies d'assurance. Si les Personnages émettent l'hypothèse que sa fille a été tuée pour l'atteindre lui, il répondra qu'il n'a aucun ennemi, à part peut être les Démocrates ou bien les Communistes, mais cela l'étonnerait qu'ils utilisent de telles méthodes.

RAPPORTS MEDICO-LEGALES

L'entretien sera assez bref, Edwing ayant peu de temps à accorder aux Personnages en raison de son emploi du temps chargé, il prétextera un rendez-vous au sénat mais en faite il ira directement au siège de Los Angeles du *Soleil Noir* et lancera Orion, le tueur attiré de la secte, sur les traces de l'assassin de sa fille. Il donnera le nom et l'adresse de l'amie en question, une certaine Yelena Voynov.

L'APPARTEMENT DE YELENA VOYNOV

Yelena habite un luxueux appartement au premier étage d'une résidence sur Hollywood Boulevard. Lorsque les Personnages arriveront à la porte, ils remarqueront qu'elle est légèrement entrebâillée. En entrant à l'intérieur, ils pourront constater que l'appartement a subi une fouille en règle, tout est sans-dessus-dessous.

Ramirez et Alvarado sont passée chez elle avant d'appeler son père, ils y ont trouvé de l'argent et un peu de drogue, de quoi les occuper avant de recevoir la rançon exigée.

Les Personnages trouveront plusieurs photos de Yelena et de Samantha ainsi que une valise avec des affaires lui appartenant dans la chambre d'amis. Plusieurs photos d'elle avec son père son également présent. Les Personnages pourront demander un relevé d'empruntes des

lieux, ils trouveront des similitudes avec les empruntes trouvées sur les lieux de la mort de Samantha ainsi que des résidus de cocaïne et d'autres drogues de synthèse.

23 JUIN : TROISIÈME JOUR

Le mardi 23 juin au matin, les Personnages sont convoqués par le médecin légiste, le Dr. Rainfield, afin de leur donner son rapport sur la mort de Samantha Edwing.

RENCONTRE AVEC LE DR. RAINFIELD

Richard Rainfield attend les Personnages dans sa salle d'autopsie, il vient juste de terminer son rapport sur les éléments relevés sur le lieu où le corps de Samantha Edwing a été retrouvé.

Rainfield est un médecin cynique qui préfère la compagnie des cadavres aux patients vivants. En gros imaginez le Dr. House en médecin légiste.

Il commence généralement la conversation par des banalités du genre : *« Saviez-vous qu'en moyenne un être humain possède entre 5 et 6 litres de sang ? Et qu'il peut perdre environ 1,5 litre avant de perdre connaissance ? »*.

Tout en mangeant un sandwich à proximité d'un cadavre qu'il vient d'ouvrir. En bref il fait tout pour que les Personnages se

sentent mal à l'aise.

RAPPORT TOXICOLOGIQUE ET AUTOPSIE

Il commencera par le rapport d'autopsie. Il estime l'heure de la mort entre 22h30 et minuit samedi soir. Après un examen préliminaire, il a noté que Samantha ne présentait aucune marque de coup, ni blessures défensives.



Il également remarqué que la victime n'a pas été violée mais a effectivement eut des rapports sexuels consentis. Il a relevé des traces ADN et les a envoyé pour analyse, il devrait recevoir les résultats dans l'heure.

Après avoir ouvert le cadavre, il a constaté que tous les organes internes étaient comme momifiés, comme s'ils avaient vieilli d'un seul coup. Il ne connaît pas la cause de la mort et marquera dans ses conclusions cause inconnu, il indiquera aux Personnages que d'après ce qu'il en sait la mort sera dû à un arrêt cardiaque causée par un vieillissement accéléré de ses organes internes, mais que c'est impossible.

L'examen de l'estomac révèle qu'elle a ingurgité beaucoup d'alcool.

Le rapport toxicologique indique qu'elle a effectivement consommée des narcotiques. Elle avait des traces de cocaïne et d'extasie dans le sang en petite quantité.

EMPRUNTES SUR LES LIEUX DU CRIME

Les experts ont relevés plusieurs centaines d'empruntes dans la ruelle, mais deux sortes du lot ; celles de Memo Ramirez et de Carlos Alvarado. Les empruntes de Ramirez ont été retrouvé sur la pipe à crack ainsi que sur la bène à ordures ainsi que dans l'appartement de Yelena Voynov.

Ramirez a été arrêté pour vols avec effraction et vol de voiture en 1996, et pour agression sexuelle 2002, de plus, c'est un membre avéré du MS-13 et plus particulièrement du gang *Los Perros Del Infierno*. Alvarado est fiché aux mœurs pour prostitution, il a été arrêté dans les années 80. Si des photos de Ramirez ou encore d'Alvarez sont montrés aux employés du Paragon's Club, ces derniers les reconnaîtront comme étant les personnes qui ont accompagnés Samantha et Yelena.

MORCEAUX DE PHARE, TRACES DE PNEU ET RÉSIDUS DE PEINTURE

D'après les analyses, le véhicule qui aurait laissés ces traces sera un van noir de 1999 de marque Ford.

En effectuant une recherche avec un jet en **Recueil d'informations** ou **Informatique** les Personnages verront qu'un van noir correspondant à la description a été volé le samedi 20 juin dans la matinée dans une agence de location de véhicule. Le GPS ayant été désactivé, il a été impossible de localisé le van.

TRACES ADN

Le résultat des tests ADN montre que c'est bien Memo Ramirez qui a fumé la pipe à crack. On n'a pas retrouvé de trace sur le corps de Samantha.

AUTRES ÉLÉMENTS

La chaussure trouvée sur les lieux du crime appartient bien à Yelena Voynov, des chaussures de marques et pointures similaires ont été trouvés dans son appartement.

DÉBRIEFING AVEC LE CAPITAINE PEARCE

Après avoir entendu les différents rapports les Personnages sont convoqués dans le bureau d'Harry Pearce. Le capitaine n'est pas seul, lorsque les Personnages entrent, le chef de la police Ryan Perry, ainsi que le procureur-adjoint George Amherst, sont déjà là. La mort de la fille d'un sénateur leurs semblent être assez importante pour en faire une affaire prioritaire.

Perry est un Licteur de Geburah assez important à Los Angeles et soupçonnera une Lorelei si les Personnages lui font part de ce qui a causé la mort de Samantha. Si les Personnages parlent d'Alvarado et de Ramirez, Amherst demandera des mandats d'arrêts à leurs noms et chargera les Personnages de ramener « *ces animaux* » devant la justice. Pour ce qui a de Yelena Voynov, Pearce demande à ce que les Personnages se renseignent sur elle et sur ses relations avec les deux suspects.

A LA RECHERCHE DES COUPABLES

Après l'entretien avec le capitaine et avec le chef de la police, les Personnages peuvent gérer l'enquête comme ils l'entendent. N'oubliez pas que Tom Dane, le reporteur fouille-merde, les suit à la trace et mitraillera de son appareil photo leurs moindres faits et gestes. Les Personnages ont plusieurs pistes, pour commencer l'appartenance de Ramirez au gang *Los Perros Del Infierno*, une faction du MS-13 apparut à la fin des années 90.

En réussissant un jet en **Recueil d'informations** ou **Informatique** ils trouveront divers endroits où certaines relations de Ramirez ont l'habitude de traîner notamment une casse de voitures un peu à l'extérieur de l'autoroute tenue par l'ancien compagnon de cellule de Ramirez, Marty Tanner, un membre de la *Fraternité Arienne*, qui a été arrêté pour port d'arme prohibé, tentative de meurtre et possession de méta-amphétamine en 2001, il a partagé sa cellule avec Ramirez envions deux mois avant que celui-ci ne soit libéré, le principale témoin de l'accusation ayant été retrouvé mort. Tanner est sorti de prison il y a environs trois semaines. En effectuant des recherches sur Yelena Voynov, les Personnages ne trouveront aucune information criminelle sur elle, mais en réussissant un jet de **Recueil d'informations** ainsi qu'un jet de **Persuasion** avec une marge de 5, les Personnages obtiendront son dossier d'immigration (Cf. *Le cas Yelena Voynov* page 38).

LA TANIÈRE DES CHIENS DE L'ENTER

Avec les éléments qu'ils possèdent les Personnages peuvent se rendre à la casse de voitures « *Marty's Motors* ». C'est également un garage de pièces détachées. La *Fraternité Arienne* l'utilise pour entreposer des armes et fabriquer de la méta-amphétamine. La drogue est ensuite expédiée dans les voitures et éparpillées dans toute l'Amérique.

Il y a huit membres de la *Fraternité* qui se trouvent ici durant la journée, la nuit il n'y a personne à part deux pitbulls pas très commodes. Seul Marty Tanner, le gérant de la casse, aura des informations à donner aux Personnages, il connaît l'adresse d'un bar où le dealer de Ramirez se planque.

Marty Tanner est l'archétype du motard néo-nazi ; gros, barbu, sale et malpoli.

MARTY'S MOTORS

Il s'agit d'une grosse casse de voiture un peu à l'extérieur de l'autoroute, l'endroit n'est pas vraiment fréquenté, les flics y font rarement des descentes, pas plus que les honnêtes gens. C'est un vrai dédale à l'intérieur, les voitures étant empilées sur plus de 8m de haut. La casse possède deux grands garages ainsi qu'une sorte de bureau où Marty, le gérant, s'occupe de son petit business.

- 1) **Casse :** après avoir passé un portail électrique, on pénètre dans la caisse. Elle occupe un rectangle de 50m sur 80m, une bonne centaine de carcasses de voitures sont empilées les unes sur les autres. Les mécanos, des membres de la *Fraternité*, sont là uniquement la journée.

La nuit, Tanner laisse ses deux pitbull, *Bonecrusher* et *Violator*, surveiller les environs.

- 2) **Garages :** il s'agit de deux gros garages l'un abritant l'atelier (A) l'autre le laboratoire de « *Meth* » (B), il y a quatre hommes par garages en permanence.

Une grosse majorité des véhicules qui y sont démontés et réparés sont des véhicules volés. Tous les hommes présents dans les garages ont une arme à feu à proximité, le plus souvent un pistolet, un fusil à pompe ou encore un pistolet-mitrailleur.

- 3) **Bureau de Tanner :** c'est dans ce petit préfabriqué décoré avec goût de photos de filles dénudées et d'un beau drapeau sudiste que Tanner gère sa petite affaire, il y est de 8h le matin jusqu'à 19h le soir. Tanner n'est pas quelqu'un de particulièrement violent mais possède une arme chargée dans le tiroir de son bureau et en fera usage s'il se sent au pied du mur.



COMMENT CE LA JOUER ?

Les Personnages ont plusieurs options, ils peuvent y aller en douceur et demander à parler au gérant, dans ce cas Tanner s'entretiendra avec

eux sans problème, les Personnages n'ont pas de mandat pour fouiller les garages, Tanner n'a rien à craindre. Si Les Personnages posent les bonnes questions ou le menace, Marty pourra aller jusqu'à leur donner le nom d'un dealer, Loco Martinez, qui pourrait savoir où se trouve Ramirez. Tanner ne l'aime pas particulièrement et le donnera si les Personnages ferment les yeux sur les activités de son garage.

Si, par contre, les Personnages utilisent la manière forte, et bien qu'ils s'attendent à ce que pleuve le plomb, les membres de la *Fraternité* shootés à la « *meth* » ne se laisseront pas prendre vivants.

MANNY'S BAR

Si les Personnages obtiennent de Marty les renseignements qu'ils désirent, ce dernier les mènera directement au « *Manny's Bar* » un bar à l'entrée de Watts et à un homme, Loco Martinez, un petit dealer qui a l'habitude de fournir Ramirez en cocaïne et en crack. Le bar n'est pas très rempli durant l'après midi, mais le soir c'est une autre histoire ; il y a environs une trentaine de membre du gang *Los Perros del Infierno* qui se trouvent ici, Martinez inclus, et sont pour la grande majorité équipés d'armes de poing ou de couteaux.

- 1) **Salle principale** : après avoir passé la double porte façon saloon, les Personnages pénètrent dans une grande salle tout en longueur, il y a environs une douzaine de tables et au fond se trouve deux billards. Un vieux jukebox ne jouant que de la musique mexicaine vient compléter ce tableau pittoresque.
- 2) **Bar** : il s'agit d'un grand comptoir où le barman et accessoirement patron de l'établissement, Manny Trejulo sert ses clients. Manny possède un fusil à canons sciés à portée sous son comptoir au cas où les choses viendraient à dégénérer.
- 3) **Cuisine** : il s'agit d'une petite cuisine où Manny prépare des tapas et autres spécialités mexicaines. La pièce empest la friture et est envahie par les cafards.
- 4) **Réserve** : c'est dans cette pièce que le propriétaire stock la bière et les denrées. Mise à part une forte odeur de moisissure, il n'y a pas grand-chose d'intéressant dans cette pièce.
- 5) **Toilettes** : il s'agit des toilettes de l'établissement, souvent sale et la plupart du temps hors d'usage. L'odeur d'urine et de déjections entremêlée est totalement insupportable. Les toilettes sont à côté de la sortie de secours.
- 6) **Sous-sol** : le sous-sol est une autre histoire, il fait la moitié de la surface du bar. Les membres du gang l'utilisent comme zone de stockage pour des immigrés Salvadoriens entrés illégalement dans le pays. certains sont destinés à travailler pour rembourser leurs dettes, d'autres, moins chanceux, sont destinés aux banquets mensuels de la secte du *Soleil Noir*. C'est Romero lui-même qui fait la sélection, aucun membre du gang ne sait ce qu'ils deviennent, ils savent juste qu'ils doivent envoyer ceux en bonne condition physique à une adresse sur Sunset Boulevard.

Quand les Personnages entrent dans le bar, il y a environs 25 personnes entassées dans le sous-sol sur des matelas moisies dans des conditions d'hygiène déplorables.

« ON CHERCHE LOCO MARTINEZ... »

Là encore, la façon dont cela va se passer dépendra de comment les Personnages vont gérer les choses. Si les Personnages se présentent directement au barman et demande où se trouve Loco, se dernier niera le connaître, si Loco aperçoit les Personnages, il s'enfuira directement par la sortie de secours, ils devront alors entamer une course poursuite à travers des ruelles pour lui mettre la main dessus. Cela devrait être une phase intéressante pour les Personnages ; la course poursuite sera gagnée par celui qui aura obtenu la meilleure marge en **Athlétisme**. Si les Personnages arrivent à l'attraper, il faudra être persuasif. Loco se baladant avec une dizaine de sachet de cocaïne, il tentera d'ailleurs d'en avaler une grosse partie dans sa fuite avant d'être arrêté. S'ils arrivent à le faire parler, en le menaçant, Loco donnera l'adresse d'une planque où Ramirez avait l'habitude de séjourner régulièrement. Il s'agit d'une « *Crack house* » en plein cœur de Watts. S'ils viennent en soirée, cela sera plus difficile, Loco se sentira protégé par la présence de nombreux membres du gang et il se peut que les balles pleuvent si les Personnages commencent à les menacer.

Ce que Loco et les Personnages ignorent c'est que Ramirez ne s'y trouve pas, par contre, ils y trouveront Santos Romero en personne ainsi que trois autres membres du gang, venus inspecter les derniers produits sortis du labo.

LA CRACK HOUSE

La résidence se trouve en plein Watts, des gamins à vélo font le tour du quartier afin de surveiller et de prévenir d'autres guetteurs de l'arrivée de la police. S'y rendre en force ne serait pas une mauvaise idée mais les Personnages se feront vite repérer. Y aller sans renfort risquerai d'être dangereux mais les membres du gang préféreront s'enfuir que de tenter de combattre. Romero fera sauter le labo avec ses ouvriers à l'intérieur s'il se sent piégé. Une fois pris au piège, Romero se laissera arrêter et appellera Maître Marcus Silverman, un avocat travaillant essentiellement pour Camellia Ruiz. Silverman le fera sortir sous caution en moins de trois jours. Durant sa garde à vue, Romero ne dira rien de ses activités, il dira juste que sa déesse le protège (en parlant de Ruiz) et que les Personnages regretteront amèrement d'avoir provoqué sa colère. Il n'est pas plus mais ça devrait permettre aux Personnages de s'intéresser à Silverman et à son employeur.

- 1) **Salon** : il s'agit d'une grande pièce remplie de débris en tout genre ; bouteilles de bière vides, cartons de pizza, avec deux canapés et une télé à écran plat. Il y a deux hommes armés dans la pièce en train de regarder un match de baseball en plus de Santos Romero.
- 2) **Cuisine et salle à manger** : la cuisine a été transformée en laboratoire de crack, il y a six femmes en train de travailler, sous la surveillance d'un troisième homme armé d'un Ingram M10. L'odeur de produits chimiques y est très forte.
- 3) **Chambres** : il y a en tout trois chambres. La pièce se résume à des matelas sur le sol, deux par chambre. La tapisserie se décolle et la moquette est complètement moisie. Il y a des cadenas sur les portes et les fenêtres sont condamnées. C'est là que dorment les six ouvrières.
- 4) **Salle de bain et toilettes** : la salle de bain est la pièce la mieux entretenue de la maison. Elle est munie d'une douche et de toilettes en état de fonctionner.
- 5) **Garage** : il y a une camionnette garée, prête à embarquer la production.

LE CAS YELENA VOYNOV

En cherchant des renseignements sur Yelena Voynov, les Personnages ne trouveront rien dans les archives de la police, ils pourront tout de même tomber sur son dossier d'immigration et celui de son père Yuri Voynov.

DOSSIERS D'IMMIGRATION

Les papiers datent d'août 2002, Yuri Voynov s'est installé avec sa fille, alors âgée de 13 ans dans une maison à Bel Air. Yuri Voynov l'a payé cash. D'après les renseignements que possède l'immigration, Voynov est un immigrant russe ayant fait fortune dans le pétrole. Il a revendu sa compagnie à un gros groupe pétrolier américain avant de venir s'installer aux Etats Unis. Début 2003, il fonde une société spécialisée dans la sécurité la « *Pretorian Security Society* » qui emploie plus de 300 agents à Los Angeles.

Il est en contrat avec plusieurs personnalités du milieu du cinéma, du sport ou encore des affaires. Côté impôts, là encore rien à dire, c'est un contribuable exemplaire. Sa société fait de gros bénéfices, de plus il verse chaque année une belle somme à plusieurs œuvres de charité.

PRETORIAN SECURITY SOCIETY

Les bureaux de Voynov se trouvent au 24^{ème} étage d'une tour sur Santa Monica Boulevard, la société occupe trois étages et emploie environ 50 employés à plein temps, des secrétaires, des comptables et des agents commerciaux pour l'essentiel, il y a également une quinzaine d'agents de sécurité.

La société possède également des locaux sur Sunset Boulevard contenant un grand entrepôt avec plusieurs limousines blindées et un véritable arsenal plus ou moins légal ; fusils d'assaut dernier cri, armures corporelles, grenades, matériel de vision de nuit, matériel d'écoute et de brouillage téléphonique, connexion satellite, etc.

Voir Voynov en pleine journée sera plus facile. Il est dans son bureau et prépare son plan pour récupérer sa fille, il attend juste l'appel des ravisseurs. Il essaiera de paraître détendu lorsque les Personnages lui parleront de Yelena, il répondra que cette dernière se trouve à Miami chez des amis à elle. Les Personnages devront réussir un jet de **Psychologie** avec une marge de 5 pour détecter son mensonge. Ils s'apercevront aussi qu'il n'aura pas l'air surpris d'apprendre que l'appartement de sa fille ait été cambriolé.

Voynov fera tout pour mettre les Personnages hors du coup, il tient trop à la sécurité de sa fille pour laisser la police se mêler de ses affaires.

Après l'entretien il filera à la banque et retirera 200 mille dollars en liquide afin de payer la rançon.

TROP POLI POUR ÊTRE HONNÊTE

Yuri Voynov n'est en aucun cas un membre de la mafia russe, c'est un homme d'affaire qui a réussi. C'est également un ancien militaire russe, expert en armement et en explosif. Il ne vit que pour sa fille et sa société.

Dimanche 21 juin, il a reçu un coup de file de Ramirez et Alvarado, lui indiquant qu'ils avaient sa fille et qu'il devrait payer 200 mille dollars s'il voulait la revoir. Voynov a réussi à négocier deux jours pour faire sortir l'argent de sa banque et payer la rançon. Il compte s'y rendre avec quelques uns de ses hommes et régler leurs comptes aux deux kidnappeurs.

Les Personnages peuvent le suivre et ainsi pourront connaître le lieu de l'échange et essayer d'arrêter Alvarado et Ramirez.

L'ÉCHANGE

Si les Personnages suivent Voynov, ils verront se dernier se rendre à son entrepôt de Sunset Boulevard, charger des sacs dans sa camionnette ainsi que deux autres hommes. Il s'agit de deux agents qu'il emploie, deux anciens Spetsnaz comme lui. Ils sont armés d'AK-74U et de Dragunov.

24 JUIN : QUATRIÈME JOUR

Vers 2h du matin, Alvarado et Ramirez ont appelé Voynov pour lui indiquer le lieu de l'échange, une colline bordant Mulholland Drive.

Voynov fait descendre ses deux hommes et les laisse à 1km du lieu de rendez-vous, le temps de se rendre sur place et de les laisser se mettre en position, il est 2h30 lorsque Voynov arrive, Alvarado et Ramirez sont déjà là, dans la camionnette volée samedi soir, Yelena est à l'arrière, ligotée et bâillonnée, en état de choc et à bout de force. Ramirez l'a battue et violée à plusieurs reprises durant sa captivité. Les deux ravisseurs sont nerveux et

auront la gâchette facile s'ils soupçonnent la moindre arnaque, Yelena sera la première à en faire les frais. Ils se détendront une fois que Voynov aura montré l'argent. Le plan des deux ravisseurs est simple, une fois l'argent entre leurs mains, ils comptent tuer Voynov et enterrer son corps dans un trou déjà creusé, Yelena le rejoindra un peu plus tard, Ramirez voulant encore profiter un peu d'elle avant de la tuer.

Voynov est en contact permanent avec ses deux snipers embusqués grâce à une oreillette. Ces derniers lui indiquent qu'ils n'ont pas d'angle de tir suffisamment sécuritaire pour ne pas risquer la vie de Yelena. Voynov va devoir obliger les ravisseurs à déplacer sa fille.

AGIR OU LAISSER FAIRE

Si les Personnages n'interviennent pas, Voynov profitera d'une occasion pour donner l'ordre à ses hommes d'abattre Ramirez. Alvarado lui en profitera pour s'enfuir avec le van. Voynov sera trop occupé à mettre sa fille hors de danger pour penser à lui, ses snipers le couvrant.

Si les Personnages agissent ils ont intérêt à tirer les premiers. Faites ce que vous pouvez pour qu'Alvarado puisse s'enfuir et donner lieu à une course poursuite sur Mulholland Drive jusque dans les profondeurs de Watts. Là, Alvarado abandonnera le van et s'enfuira à pied, les Personnages auront beaucoup de mal à le suivre, Alvarado à l'avantage de connaître le quartier comme sa poche et les sèmera très facilement.



LE CALME APRÈS LA TEMPÊTE

Une fois sa fille en sécurité, Voynov et ses hommes se rendront sans résistance. Il expliquera qui a agit dans la précipitation et qu'il ne voulait pas mêler la police à ça, il ne pensait qu'à la sécurité de sa fille. Yelena est très mal en point et devra être évacuée d'urgence vers un hôpital. Un examen médical révélera qu'elle a été violée à plusieurs reprises.

Si Ramirez a survécu à l'intervention, ce dernier ne dira rien et ne donnera jamais son complice, les Personnages devront faire parler les éléments dont ils disposent, le van, les vêtements de Ramirez ou encore le témoignage de Yelena. Ce dernier point ne pourra pas se faire avant quelques heures, Yelena étant très faible et très secouée.

Une chose aussi semble troublante, c'est qu'Alvarado ressemble exactement à la photo que la police a de lui, prise il y a plus de vingt ans. Encore une énigme pour les Personnages.

LES INDICES SUR LES LIEUX

Ramirez n'avait pas grand chose sur lui, une arme à feu, de la drogue et 300 dollars en liquide ainsi que quelques bijoux appartenant à Yelena. Dans le van, les experts pourront trouver en plus des empreintes d'Alvarado et de Ramirez, d'autres empreintes sur les portes arrières du van correspondant à José Aguilla, un petit receleur qui vie à South Central. Aguilla a racheté à Ramirez plusieurs bijoux volés chez Yelena Voynov. Ainsi que des résidus de viandes bovines congelées.

LE TÉMOIGNAGE DE YELENA

Vers 16h le mercredi 24 juin Yelena reprend conscience et est prête à être interrogée. Elle est encore faible mais se montrera coopérative, surtout si les Personnages peuvent persuader le procureur Amherst d'alléger les charges qui pèsent sur son père et ses deux hommes.



Don't call the cops

Durant sa captivité, elle n'a pas vu grand-chose, elle avait les yeux bandés en permanence. Elle racontera qu'elle et Samantha sont allées danser au Paragon, comme elles avaient l'habitude de le faire et y ont rencontré Alvarado au bar,

bizarrement il n'avait rien d'un membre du club mais on l'a laissé rentrer sans rien demander. Alvarado a abordé Samantha et ils ont discuté un moment avant qu'il ne demande à l'un des barmen la clé d'un des salons VIP. Après ils ont disparu durant plus d'une heure avant de réapparaître, Samantha avait l'air très fatiguée, Alvarado l'a ensuite entraîné dehors avec Ramirez. Elle a ensuite vu Samantha et Alvarado faire l'amour dans la ruelle et au moment de jouir, Samantha a semblé avoir une attaque cardiaque, elle s'est approchée pour voir si tout allait bien puis Ramirez s'est jeté sur elle et l'a balancé violemment contre le mur la dernière chose dont elle se rappelle c'est d'avoir vu Alvarado jeter le corps de son amie dans la benne à ordures avant de perdre conscience.

Lorsqu'elle a retrouvé ses esprits, elle était dans un autre endroit, attachée, bâillonnée et les yeux bandés. Ramirez l'a battu et violé plusieurs fois, il disait que c'était en attendant que son père paye. Elle se souvient qu'il y avait des bruits de ventilateurs et une odeur de viande tout autour d'elle. Tout est assez confus et elle n'est pas sur d'elle. En regardant un plan du quartier de Watts, et en effectuant un jet d'**Orientation**, les Personnages se rendront compte qu'ils ont perdu la trace d'Alvarado près du quartier des abattoirs. C'est là que se cache la Lorelei.

Une fois l'info partagée avec le capitaine Pearce, ce dernier ordonnera à toutes les unités disponibles de se rendre sur les lieux, ainsi que les Personnages.

LE REPAIRE D'ALVARADO

Alvarado se cache dans les profondeurs d'un abattoir en plein cœur de Watts. Ces heures sont comptées, il sait qu'il ne peut pas aller en prison, il n'y survivra pas, il se battra jusqu'à la mort en emportant le plus de flics avec lui. Les premiers officiers arrivés sur les lieux seront retrouvés morts à l'intérieur de l'entrée, les Personnages arriveront 2 minutes après eux.

- 1) **Entrée principale** : c'est une grande porte fermée par une grille métallique. Elle permet d'accéder à la zone de fret. C'est une immense pièce munie de grandes machines de découpe et de treuilles où plusieurs carcasses sont suspendues, empestant le sang et la chair faisandée.
- 2) **Porte de service** : la porte a été ouverte par les deux flics un peu trop téméraires. Lorsque les Personnages arrivent, leurs cadavres gisent dans leur propre sang,

leurs corps criblés de balles. Leurs armes de services ont disparu. Alvarado rode dans le secteur et canardera les Personnages dès qu'il les verra. La zone de fret est grande, il y des dizaines d'endroits où il pourrait se cacher, attendant un Personnage imprudent pour frapper.

- 3) **Bureau** : c'est une petite pièce où est administré l'abattoir. C'est là qu'était retenue Yelena. Les Personnages pourront trouver des traces de sang sur un matelas au sol.
- 4) **Chambre froide** : c'est ici que les carcasses de bœufs sont entreposées avant d'être découpées et conditionnées afin d'alimenter les boucheries du quartier. Les Personnages pourront retrouver le cadavre du propriétaire suspendu à un croc de boucher. Ramirez et Alvarado l'ont tué samedi soir avant d'investir les lieux.
- 5) **Issue de secours** : donnant sur la rue, c'est par là qu'Alvarado cherchera à s'enfuir s'il constate que le match est perdu d'avance. Il aura une très mauvaise surprise ; Orion, l'exécuteur du *Soleil Noir*, envoyé par le sénateur Edwing, l'attend de pied ferme.

Faites en sorte que les Personnages craignent pour leur vie, ils essuient des tirs venant de toutes les directions, ils n'arrivent pas à voir le tireur... Faites ce que vous pouvez pour les déstabiliser.

LA VENGEANCE D'UN PERE

Une fois à court de munition, Alvarado s'enfuit par l'issue de secours, talonné par les Personnages. Alvarado est rapide et agile mais il se retrouvera dans une impasse. Face aux Personnages, il n'aura d'autre choix que de se rendre. C'est à ce moment là qu'Orion intervient.

Alvarado lève les mains et semble se rendre, les Personnages le mettent en joue et s'approchent, soudain, une détonation retenti et le crâne d'Alvarado est pulvérisé en mille morceaux sanguinolents par une arme de gros calibre. En cherchant d'où provient le coup de feu, les Personnages verront une silhouette sombre sur le toit de l'immeuble face à eux à 10m de hauteur.

Si les Personnages décident de poursuivre le tireur, donnez-leur une chance de le rattraper, il finira par sauter dans le vide et fera une chute de 10m et atterrira à plat sur une voiture, la défonçant littéralement, mais lorsque les Personnages

descendront pour identifier le corps, ce dernier se sera volatiliser sans laisser de traces derrière lui.

« MAIS C'EST QUOI CE DÉLIRE ? »

Le 22 juin, après son entretien avec les Personnages, le sénateur Edwing est allé voir Camellia Ruiz afin de lui demander de lui prêter Orion, le Légionnaire ramené de l'Enfer et exécuter de la secte afin qu'il traque et qu'il élimine le meurtrier de sa fille. Ruiz a accepté et Orion s'est mit en chasse. Il a retrouvé Alvarado grâce aux phéromones que Samantha avait laissées sur lui et l'abattrait d'une balle de son S&W M500 dès qu'il pointera le bout de son nez.

Orion n'a pas d'ordres concernant les Personnages et préférera la fuite au combat, il n'hésitera pas cependant à les mettre hors course en les assommant ou encore en les blessant légèrement, n'allez pas trop abimer les Personnages, ils auront l'occasion de recroiser Orion plus tard, à la fin du second chapitre de la campagne.

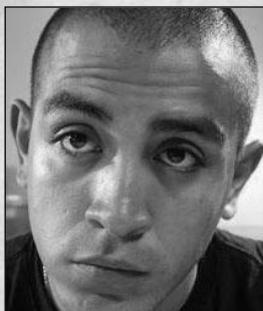


FIN DE L'ENQUÊTE ?

Lors de l'autopsie d'Alvarado, le Dr. Rainfield constatera quelques anomalies notamment son estomac qui n'avait pas l'air d'avoir servi depuis des années. Plusieurs questions restent sans réponses ; qui est ce mystérieux tireur ? Qui est cette déesse dont parlait Romero et comment peut-il se payer un avocat comme Marcus Silverman ? Autant de questions qui trouveront des réponses dans la suite de cette campagne.

LES FIGURANTS

Carlos Alvarado



HISTORIQUE :

Carlos est né en 1960 dans les quartiers pauvres de Los Angeles. Très jeune, il se prostitue afin de gagner sa vie.

En 1980, il fait la rencontre d'un beau jeune homme nommé

Michael Thompson qui devient l'un de ses clients réguliers. Après quelques mois, Thompson le transforme en Lorelei. Fasciné par son nouveau mode de vie, il se transforme alors en prédateur et laisse de nombreux cadavres dans son sillage, autant d'hommes que de femmes.

Il rejoint le gang du MS-13 au début des années 90 afin de couper définitivement les ponts avec son ancienne vie et finit par rejoindre la faction de Santos Romero. Il continue à œuvrer en solo afin de s'enrichir et de se nourrir. Récemment, il a tué la fille d'un sénateur et a enlevé l'une de ses amies afin de demander une rançon.

PERSONNALITÉ :

Alvarado est un prédateur. Il ne pense qu'à une seule chose ; son bien être personnel, les autres êtres vivants ne compte pas pour lui. C'est un être immonde qui fera tout pour rester en vie.

APPARENCE :

Alvarado est un beau jeune homme hispanique d'une vingtaine d'année possédant un regard doux et un sourire charmeur. Son corps est couvert de divers tatouages du gang MS-13.

INDICATIONS POUR LE MENEUR DE JEU :

Comportez-vous de manière charmante avec vos proies avant de vous nourrir. Faites tout votre possible pour rester en vie.

CARLOS ALVARADO			
FOR	22	EGO	12
CON	24	CHA	16
AGL	16	PER	14
APP	13	EDU	10

AGE : 49 ans (paraît avoir 20 ans)

TAILLE : 1m75

POIDS : 78 kg

SENS : normaux

COMMUNICATION : orale

ACTIONS : 3

BONUS D'INITIATIVE : +4

BONUS AUX DOMMAGES : +5

CAPACITÉ DE MOUVEMENT : 8m/ Round

RÉSISTANCE AUX BLESSURES :

6BS = 1BL □ □ □ □

4BL = 1BG □ □ □

3BG = 1BM □ □ □

END : 150

SOMBRES SECRETS : doit se nourrir de force vitale pour survivre

EQUILIBRE MENTAL : -40

FAIBLESSES : Compulsion (nymphomanie), Egoïsme, Névrose sexuelle, Vaniteux

AVANTAGES : Conscience accrue, Conscience corporelle, Guérison rapide, Résistance aux maladies

RESTRICTIONS : Assoiffé d'âmes

FACULTÉS : Jeunesse éternelle

TALENTS : Athlétisme 18, Diplomatie 13, Discrétion 15, Empathie 16, Rechercher 12, Séduction 15, Vigilance 15

COMPÉTENCES GÉNÉRALES : Citoyen du monde 15, Persuasion 14, Psychologie 15

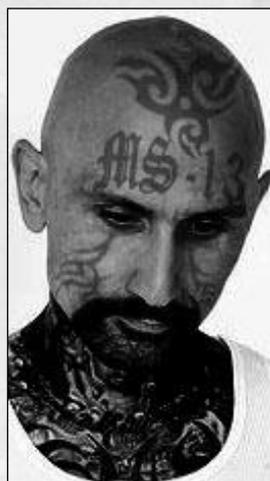
CONNAISSANCES : Culture générale 12, Etiquette 14, Mode 16, Réseaux de contact (Lorelei 10, Gangs 15)

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

ARMEMENT : Colt 1991A1 (+1)

DOMICILE : Los Angeles

Memo Ramirez



HISTORIQUE :

Memo est né et a grandi dans les quartiers Est de Los Angeles. Il rejoint très tôt le gang du MS-13 et commet son premier meurtre à 17 ans. Dès lors commence sa longue et lente descente dans l'enfer du crime. Pour le compte du gang, il commet des braquages, des vols de voitures et des meurtres.

Il rejoint la faction de Santos Romero en 1998 et rencontre Carlos Alvarado qui lui sauve la vie en 2001 lors d'un règlement de compte avec des *Crips*. Lorsqu'il est arrêté pour viole en 2002, Carlos fait tout ce qu'il peut pour qu'il s'en sorte et va jusqu'à éliminer les témoins de la scène. Ramirez est finalement libéré en 2003.

Depuis ils ne se quittent plus, Ramirez prenant très au sérieux la dette qu'il a envers Alvarado, ils

montent des coups ensemble, en marge du gang sans que personne ne soit au courant.

Récemment, avec son complice ils ont enlevé Yelena Voynov, une jeune étudiante d'origine russe, afin de demander une rançon de 200 milles dollars à son père. Ramirez en a profiter pour violer et battre la pauvre victime en attendant l'argent.

PERSONNALITÉ :

Ramirez est une brute épaisse qui ne fait que suivre Alvarado. Attendant le jour où il pourra lui rembourser sa dette.

APPARENCE :

Ramirez est un hispanique d'une quarantaine d'années, le corps et le visage couverts de tatouages.

INDICATIONS POUR LE MENEUR DE JEU :

Laissez Carlos faire la discussions, attendez patiemment que le ton monte afin d'avoir le plaisir de vous exprimez violement.

MEMO RAMIREZ			
FOR	16	EGO	11
CON	15	CHA	14
AGL	14	PER	14
APP	11	EDU	8

AGE : 43 ans

TAILLE : 1m71

POIDS : 90 kg

SENS : normaux

COMMUNICATION : orale

ACTIONS : 2

BONUS D'INITIATIVE : +2

BONUS AUX DOMMAGES : +3

CAPACITÉ DE MOUVEMENT : 7m/ Round

RÉSISTANCE AUX BLESSURES :

4BS = 1BL

3BL = 1BG

3BG = 1BM

END : 105

SOMBRE SECRET : criminel

EQUILIBRE MENTAL : -30

FAIBLESSES : Névrose sexuelle, Recherché, Sadique, Toxicomanie

AVANTAGES : Supporter la douleur

TALENTS : Athlétisme 15, Comédie 10, Discrétion 15, Escalade 15, Rechercher 11, Vigilance 11

COMPÉTENCES GÉNÉRALES : Conduire 12, Filature 8, Interroger 12, Psychologie 13

CONNAISSANCES : Anglais 10, Espagnole 12

COMPÉTENCES DE COMBAT : Armes à feu 13, Corps à corps 14

ARMEMENT : Beretta 92F (+0)/ Mini-Uzi (+0)/ Couteau cran d'arrêt (-6)

DOMICILE : Los Angeles

Tom Dane



HISTORIQUE :

Tom Dane est né à San Francisco en 1977 et a toujours été passionné par les histoires, mais plutôt que de les entendre, Tom préfère de loin les écrire. Il

entame des études de journalisme à Bercklay et rejoint un petit journal local son diplôme en poche. Il se lasse très vite de cette vie et déménage à Los Angeles où il rejoint les rangs du *LA Public Eye*, un tabloïde qui fait dans le sensationnel.

En l'espace de quelques années, il devient le reporter vedette du journal et la bête noir des célébrités et des politiciens. L'un de ses derniers articles a révélé l'homosexualité d'un membre du Parti Républicain, ce dernier a finit par se suicider.

PERSONNALITÉ :

Dane n'a aucune pudeur, tout est bon à écrire même si cela doit détruire totalement la vie de quelqu'un. Il se moque totalement des conséquences et du mal qu'il peut bien faire, pour lui toute vérité est bonne à dire.

APPARENCE :

Dane est un homme brun d'une trentaine d'année, aux yeux noisette et au sourire charmeur. Il est assez beau garçon et use souvent de son charme pour arriver à ses fins.

INDICATIONS POUR LE MENEUR DE JEU :

Donnez-vous les moyens nécessaires pour arrivez à vos fins. Dès que vous flairez une affaire, creusez afin de déterrer le plus de détails sordides possibles.

TOM DANE			
FOR	12	EGO	13
CON	11	CHA	11
AGL	13	PER	16
APP	14	EDU	14

AGE : 32 ans

TAILLE : 1m79

POIDS : 78 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 : Cynique, menteur invétéré, Manipulateur

AVANTAGES : Empathie instinctive

TALENTS : Athlétisme 13, Comédie 12, Diplomatie 11, Discrétion 14, Empathie 15, Rechercher 14, Séduction 13, Vigilance 13

COMPÉTENCES GÉNÉRALES : Cambriolage 12, Citoyen du monde 15, Conduire 11, Déguisement 13, Interroger 14, Marchandage 15, Psychologie 15, CONNAISSANCES : Espagnole 11, Informatique 12, Localité (Los Angeles) 14, Photographie 14, Occultisme 10, Recueil d'informations 17, Rédaction 16, Réseaux de contacts (Show business 15, Police 13, Pègre 8), Secrets locaux (Los Angeles) 5

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

ARMEMENT : aucun

DOMICILE : Los Angeles

Su-Yeon Kwan



HISTORIQUE :

Née à Séoul en Corée du Sud en 1979, dans une famille de riches industriels, Su-Yeon fait la majeure partie de ses études universitaires aux Etats Unis, à

Princeton et à Yale. C'est à l'université que naissent chez elle des penchants sadomasochistes et elle passe la plupart de son temps libre dans des clubs fétichistes en t'en que dominatrice sous le nom de « *Lady Leather Pain* ». Elle sort diplômée en Lettres, en Droit et en Sciences Politiques en 2003. Après plusieurs emplois dans diverses grandes administrations américaines elle entre au service du sénateur Edwing en 2007 et est la secrétaire particulière de ce dernier depuis cette date.

Elle finit même par devenir sa maîtresse et lui fait partager ses goûts si particuliers en matière de jeux sexuels.

PERSONNALITÉ :

Kwan est une femme intelligente et calculatrice, qui adore dominer sexuellement ses partenaires, hommes ou femmes. Elle défend les intérêts d'Edwing et organise ses rendez-vous.

Par contre, elle ne sait pas que le sénateur fait parti de la secte du *Soleil Noir*.

APPARENCE :

Kwan est une très belle femme de type asiatique d'une trentaine d'année, mince avec de longs cheveux de jais et une peau de nacre. Les fines lunettes rectangulaires qu'elle porte lui donnent un regard à la fois sévère et très attirant.

INDICATIONS POUR LE MENEUR DE JEU :

Restez toujours dans l'ombre de votre employeur. Restez froide et sévère envers les hommes, prêtez plus d'attention aux personnes de votre entourage qui mériteraient un peu de discipline.

SU-YEON KWAN

FOR	9	EGO	16
CON	10	CHA	12
AGL	14	PER	12
APP	15	EDU	16

AGE : 30 ans

TAILLE : 1m61

POIDS : 50 kg

SENS : normaux

COMMUNICATION : orale

ACTIONS : 2

BONUS D'INITIATIVE : +2

BONUS AUX DOMMAGES : +0

CAPACITÉ DE MOUVEMENT : 7m/ Round

RÉSISTANCE AUX BLESSURES :

4BS = 1BL □ □ □ □

3BL = 1BG □ □ □ □

2BG = 1BM □ □ □ □

END : 80

EQUILIBRE MENTAL : -5

FAIBLESSES : Névrose sexuelle (sadosomochisme)

Sex-appeal

AVANTAGES : Empathie instinctive, Intuition

TALENTS : Athlétisme 11, Diplomatie 15, Empathie 15, Rechercher 14, Séduction 14, Vigilance 10

COMPÉTENCES GÉNÉRALES : Citoyen du monde 15, Conduire 11, Marchandage 15, Persuasion 16, Psychologie 15,

CONNAISSANCES : Affaires 16, Bureaucratie 17, Anglais 16, Coréen 16, Espagnole 14, Etiquette 15, Informatique 14, Localité (Los Angeles) 11, Recueil d'informations 15, Rédaction 16, Réseaux de contacts (sénat américain) 15

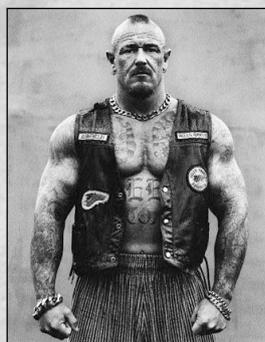
CONNAISSANCES ACADÉMIQUES : Droit 15, Economie 16, Littérature 16,

COMPÉTENCES DE COMBAT : Armes à feu 10, Corps à corps 11

ARMEMENT : aucun

DOMICILE : Los Angeles

Membres de la Fraternité Arienne



HISTORIQUE :

Ce sont des durs à cuir avec un casier judiciaire long comme le bras.

PERSONNALITÉ :

Ils sont sales, grossiers, racistes et brutaux. Ils n'hésiteront pas une seconde à tirer pour tuer s'ils se sentent menacés.

APPARENCE :

Ils sont généralement vêtus d'un jeans d'une paire de botte et d'un blouson en cuir. Ils sont barbus et couverts de tatouages et de cambouis.

INDICATIONS POUR LE MENEUR DE JEU :

Fixez vos interlocuteurs dans les yeux. Si jamais ils vous manquent de respect, défoncez leur le crâne a coup de chaîne.

MEMBRES DE LA FRATERNITÉ ARIENNE			
FOR	16	EGO	11
CON	16	CHA	11
AGL	13	PER	13
APP	11	EDU	11

AGE : de 25 à 40 ans

TAILLE : 1m80 à 2m

POIDS : de 80 à 120 kg

SENS : normaux

COMMUNICATION : orale

ACTIONS : 4

BONUS D'INITIATIVE : +1

BONUS AUX DOMMAGES : +3

CAPACITÉ DE MOUVEMENT : 7m/ Round

RÉSISTANCE AUX BLESSURES :

5BS = 1BL □ □ □ □ □

4BL = 1BG □ □ □ □ □

3BG = 1BM □ □ □ □

END : 110

EQUILIBRE MENTAL : -10

TALENTS : Athlétisme 16, Discrétion 12, Escalade 15, Natation 11, Rechercher 12 Vigilance 14

COMPÉTENCES GÉNÉRALES : Conduire (moto) 14, Filature 12, Interroger (torture) 13

CONNAISSANCES : Mécanique 13

COMPÉTENCES DE COMBAT : Armes à feu 15 Armes lourdes 12, Corps à corps 16

ARMEMENT : Beretta 92F (+0)/ Ingram M10 (+1)/ Mossberg M500 (+2)/ Fusil canon scié (+2)

DOMICILE : Los Angeles

Yuri Voynov



HISTORIQUE :

Voynov est né à Saint-Pétersbourg en 1960. Issus d'une famille d'ouvriers, il s'engage dans l'armée à 20 ans et part en Afghanistan en 1983. Il y reste durant sept longues années et

assiste aux pires horreurs qu'il ait été donné de voir. De retour à la Mère-Patrie dans les années 90, il assiste à l'effondrement du bloc soviétique et il se marie avec une ancienne amie d'enfance et a une fille, Yelena. Sa femme meurt en 1995, durant un attentat perpétré par des terroristes Tchétchènes. Fou de chagrin, il intègre le corps des Spetsnaz, l'unité d'élite russe, afin d'être envoyé en Tchétchénie pour des missions d'assassinats. Il en revient avec le grade de Major. C'est durant l'une de ses missions qu'il découvre un gisement de pétrole dans une ferme. Il utilise tout l'argent qu'il possède afin d'acheter le terrain et la ferme et fait exploiter le pétrole. Grâce à l'or noir, il devient en l'espace de seulement deux ans millionnaire. Il fait fructifier son gisement avant de le revendre durant la Seconde Guerre du Golfe en 2002 et profite de la montée du prix du pétrole. Il émigre aux Etats Unis et s'installe avec sa fille à Los Angeles la même année. Il fonde une société spécialisée dans la sécurité, la *Pretorian Security Society*, grâce à son expérience militaire. Sa compagnie assure la protection de nombreuses personnalités du show business, du sport et des médias.

PERSONNALITÉ :

Voynov est un homme aimable et de bonne compagnie. Sa seule faiblesse est sa fille et fera tout pour assurer sa sécurité.

APPARENCE :

Il s'agit d'un homme caucasien d'une cinquantaine d'année, grand et en extrême grande forme.

INDICATIONS POUR LE MENEUR DE JEU :

Restez toujours calme et détendu. Ne devenez violent que si la sécurité de votre fille est menacée.

YURI VOYNOV			
FOR	15	EGO	13
CON	14	CHA	12
AGL	15	PER	16
APP	11	EDU	12

AGE : 49 ans

TAILLE : 1m88

POIDS : 89 kg

SENS : normaux
COMMUNICATION : orale
ACTIONS : 2
BONUS D'INITIATIVE : +3
BONUS AUX DOMMAGES : +2 (+4)*
CAPACITÉ DE MOUVEMENT : 8m/ Round
RÉSISTANCE AUX BLESSURES :
 4BS = 1BL □ □ □ □
 3BL = 1BG □ □ □
 3BG = 1BM □ □ □
END : 90
EQUILIBRE MENTAL : +5
FAIBLESSES : Responsabilité (Yelena)
AVANTAGES : Supporter la douleur
TALENTS : Athlétisme 16, Diplomatie 11, Discrétion 15, Empathie 13, Escalade 15, Orientation 15, Rechercher 14, Vigilance 16
COMPÉTENCES GÉNÉRALES : Citoyen du monde 15, Conduire 11, Interroger 16, Marchandage 15, Persuasion 16, Psychologie 15,
CONNAISSANCES : Affaires 16, Bureaucratie 11, Anglais 11, Espagnole 10, Réseaux de contacts (militaires russes) 15, Russe 12
COMPÉTENCES DE COMBAT : Armes à feu 16, Corps à corps 16, Close combat* (Blocages 15, Combat avec armes 15, Coups de pied 15, Coups de poing 15, Projections 12, Saisies 12)
ARMEMENT : H&K USP (+1)
DOMICILE : Los Angeles

Yelena Voynov



HISTORIQUE : c'est la fille unique de Yuri Voynov. Elle vie aux Etats Unis depuis 2002 et suit actuellement des études d'arts littéraires à l'UCLA. C'est là qu'elle a rencontré Samantha Edwing et qu'elles sont toutes deux devenues très vite inséparables.

Elle a récemment été enlevée par Carlos Alvarado et Memo Ramirez afin de demander une rançon.

PERSONNALITÉ :

Yelena est une fêtarde insouciant qui partage sa vie entre les études et les sorties avec sa meilleure amie Samantha Edwing. Durant sa captivité, le complice d'Alvarado, Memo Ramirez l'a violée et battue à plusieurs reprises. Elle est actuellement en état de choc et devra suivre une longue thérapie.

APPARENCE :

Il s'agit d'une frêle et belle jeune femme de 20 ans, aux cheveux roux et aux yeux bleus.

INDICATIONS POUR LE MENEUR DE JEU :

Restez prostré et ne dites pas un mot. Vous êtes en état de choc.

YELENA VOYNOV			
FOR	10	EGO	14
CON	10	CHA	12
AGL	12	PER	12
APP	15	EDU	13

AGE : 20 ans
TAILLE : 1m71
POIDS : 52 kg
SENS : normaux
COMMUNICATION : orale
ACTIONS : 2
BONUS D'INITIATIVE : +0
BONUS AUX DOMMAGES : +0
CAPACITÉ DE MOUVEMENT : 6m/ Round
RÉSISTANCE AUX BLESSURES :
 4BS = 1BL □ □ □ □
 3BL = 1BG □ □ □
 2BG = 1BM □ □
END : 80
EQUILIBRE MENTAL : -10
FAIBLESSES : Dépression, Suicidaire
AVANTAGES : Empathie instinctive
TALENTS : Athlétisme 11, Comédie 13, Discrétion 11, Empathie 12, Rechercher 13, Séduction 15
COMPÉTENCES GÉNÉRALES : Chanter 12, Conduire 10, Danser 15, Psychologie 14
CONNAISSANCES : Anglais 13, Espagnole 8, Localité (Los Angeles) 8, Recueil d'informations 13, Russe 13
CONNAISSANCES ACADÉMIQUES : Littérature 11
COMPÉTENCES DE COMBAT : Armes à feu 8, Corps à corps 8
ARMEMENT : aucun
DOMICILE : Los Angeles

CHAPITRE DEUX



puerles humains

LE COMPILOT

Comme expliqué dans l'historique de Damian Edwing, ce dernier complotte en secret avec quatre autres membres importants du *Soleil Noir* afin de renverser Camellia Ruiz. Edwing désire diriger à lui tout seule la secte et veut balayer d'un revers de main la puissante nécromancienne et surtout se débarrasser du Dévoreur.

SOUVIENS-TOI, L'ÉTÉ DERNIER...

Tout commença en juillet 2008. Edwing assistait à l'un des rituels traditionnels hebdomadaires mensuels de la secte avec tous les membres de Los Angeles et quelques autres membres importants de différentes villes de Californie et de Mexico. Après s'être repus de diverses victimes, Camellia a invité les membres à se rendre à la chapelle pour y rencontrer un invité très spécial, en effet, le Dévoreur, la créature à l'origine de la secte était là, devant tous ses fidèles.

Edwing ne vit pas un dieu, il vit seulement une créature hideuse dont les trois visages entremêlés lui donna la nausée. Il était hors de question qu'il prête serment et qu'il serve une telle monstruosité.

Il rallia quatre autres membres à sa cause ; le général August Fergusson, général de l'armée des Etats Unis à la retraite, Erin Chappman, directrice d'un grand groupe de média, Carl Sanders, industriel dans le domaine de l'armement et John Carter chef du bureau du FBI de Los Angeles, et

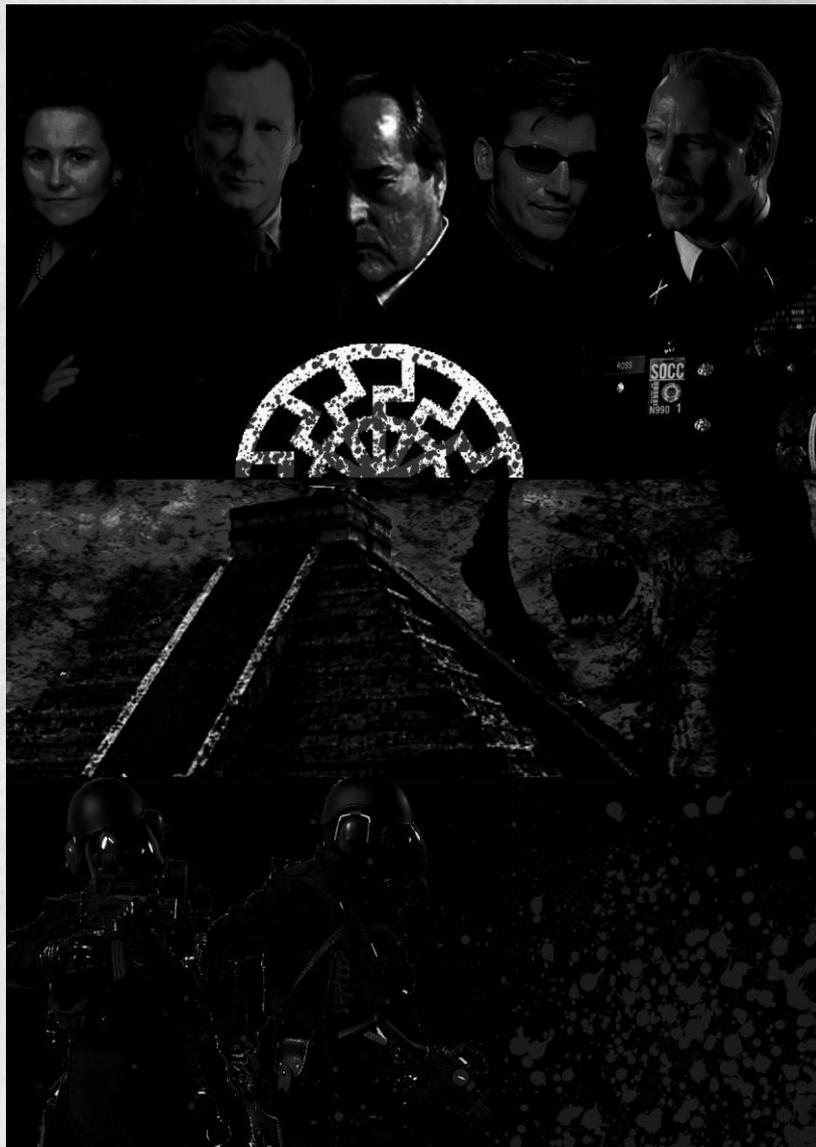
ensemble ils complotèrent pour se débarrasser de Camellia et du Dévoreur. La chose n'était pas facile, le Dévoreur vivait dans un endroit très bien défendu dont la localisation exacte n'était connue que de Camellia. Il fallait qu'Edwing gagne sa confiance, mais la nécromancienne ne divulguait rien de l'emplacement.

En mai 2009, Carl Sanders découvrit des comptes secrets et des transferts d'argent dans une banque au Mexique, en fouillant encore plus profond, il apprit que cet argent était destiné à s'approprier une société de construction. Il envoya plusieurs hommes espionner le projet et découvrit l'existence

du temple de Kulxiankian, Camellia était en train de construire de nouveaux accès. Edwing avait enfin découvert l'antre de la créature et échauffa un plan avec ses complices afin de l'éliminer.

Il détourna certaines sommes d'argent du sénat afin de financer une opération militaire d'envergure avec l'appui et les connaissances du Général Fergusson. Ce dernier recruta personnellement une vingtaine de mercenaires pour détruire le

site. Carter était sensé couvrir l'opération du côté de la police et du gouvernement, Chappman devait s'occuper de la tournure médiatique et Sanders avait fourni l'équipement et les armes. Ils étaient prêts à passer à l'action et l'opération débuta le 29 juin 2009 à minuit heure du Mexique. Malheureusement la mission tourna au désastre et une grande majorité des mercenaires furent massacrés. Quelques uns furent pris vivants, dès lors les conspirateurs étaient tous condamnés.



LA PURGE

Les mercenaires capturés finirent par craquer sous la torture avant de rendre leur dernier souffle et donnèrent le nom de Fergusson, la réaction de Camellia Ruiz ne se fit pas attendre et elle chargea Orion de s'occuper des traitres.

Une semaine après l'opération, le 6 juillet, Fergusson fut retrouvé découpé en morceaux dans sa résidence secondaire à Venice Beach. On retrouva son corps éparpillé dans plusieurs sacs poubelles sur le palier de sa porte, ses trois gardes du corps furent

également retrouvés morts. L'affaire a fait grand bruit depuis le début du mois, le capitaine Pearce les a personnellement chargés de l'enquête. Les médias se sont emparés de l'histoire et on surnommés l'assassin le « *tueur au puzzle*

humain » étant donné la façon dont il tue ses victimes. Le 9 juillet se fut le tour d'Erin Chappman, son corps fut également retrouvé dans plusieurs sacs poubelles dans sa maison de Bel Air.

Après la mort de de Chappman, Sanders prit peur et alla directement chez Camellia implorer son pardon en lui versant une forte somme d'argent. Camellia exigea de lui qu'il lui donne ses propres enfants afin qu'ils soient sacrifiés au Dévoreur, dans sa grande lâcheté Sanders accepta et les livra à la créature affamée. Il prit bien soin de rejeter toute la faute sur Edwing et sur Carter. Camellia lui pardonna son égare de conduite, pour le moment. Le rythme des exécutions s'accéléra et la police commença vraiment à s'impliquer après la mort de Carter et des cinq agents fédéraux chargés de sa

protection, comme les autres il fut retrouvé découpé en morceaux et réparti dans des sacs poubelles le 13 juillet vers 7h du matin dans son duplex de West Hollywood.

Les Personnages arrivent donc, ce lundi 13 juillet à 9h32 du matin, sur les lieux du crime.

SENTIENNE CORDIALE

Lorsque les Personnages arrivent sur les lieux,

la scène est déjà envahie par des agents du FBI et des policiers en uniformes, le capitaine Pearce est également sur place et tente de se battre avec les directeur adjoint du FBI pour ne pas repasser l'affaire aux fédéraux, ce dernier à fait appel à une équipe d'experts spécialisés dans les tueurs en série dirigée par l'agent spécial Daniel Streetwood.

Après un long débat, la seule chose que Pearce arrive à obtenir est la collaboration de son service sur une enquête conjointe, c'est-

à-dire que les Personnages devront travailler de concert avec l'expert du FBI.

UN PROFILEUR NOMMÉ STREETWOOD

Streetwood est un enquêteur chevronné qui a étudié le profilage et la pathologie criminel à Quantico. Il a été appelé par le directeur adjoint afin de mener une enquête conjointe avec les forces de police de Los Angeles. Son avion arrivera vers 14h à LAX (l'aéroport international de Los Angeles) et débarquera directement au commissariat central avec ses agents trente minutes plus tard.



ETAT DES LIEUX

La scène est un vrai carnage ; cinq corps recouverts d'un drap blanc gisent dans le salon, plusieurs douilles de calibre .40 S&W jonchent le sol couvert de sang.

Les cinq agents ont tous eut la gorge tranchée au niveau de l'artère ce qui a entraîné la mort en quelques minutes, comme pour les gardes du corps de Fergusson.

Le corps de Carter se présente comme les autres victimes du tueur en série ; le corps méticuleusement découpé en plusieurs morceaux réparties dans plusieurs sacs poubelles laissés bien en évidence sur le pas de la porte.

INDICES SUR LE LIEU DU CRIME

Le FBI a mis les bouchées doubles, se sont plusieurs des leurs qui ont été tué ainsi que le directeur du bureau de Los Angeles, la police scientifique passe le duplex au peigne fin et récolte empreintes, fibres et indices en tout genre qui seront analysés au labo. Malheureusement, mise à part les empreintes de Carter et de ses agents, ils ne trouveront rien d'autres de probant.

Ils trouveront également le téléphone portable de Carter brisé dans un coin de la pièce où il a probablement été découpé. Un examen de la carte SIM révélera qu'il a passé son dernier coup de file vers 2h du matin, approximativement à l'heure de la mort des agents du FBI, et qu'il a joint le numéro personnel du sénateur Damian Edwing.

Vers 11h, les corps et les indices sont ramenés au labo afin d'être expertisés par le Dr. Rainfield.

RELEVÉS BANCAIRES ET TÉLÉPHONIQUES

Ils devront éplucher les différentes données dont ils pourront avoir accès, à savoir les relevés téléphoniques et bancaires, le fait que le FBI soit de la partie a permis d'obtenir la plupart des documents.

Au niveau des relevés téléphoniques les Personnages pourront voir que John Carter a passé un coup de file vers un autre téléphone mobile à 2h07 du matin, la conversation a durée 17 secondes. En vérifiant le numéro, ils s'apercevront qu'il s'agit du téléphone personnel du sénateur Edwing.

Un jet réussi en **Comptabilité** révélera que deux semaines avant sa mort, le général Ferguson a reçu une somme de 2 millions de dollars transféré sur un de ses comptes privé qui a été ensuite réparti équitablement sur 20 autres comptes offshores à travers le monde.

Il s'agit du salaire des mercenaires engagés pour la mission, mais il sera impossible aux Personnages d'obtenir les noms des détenteurs de tous ces comptes.

Un autre jet en **Comptabilité**, avec une marge de 5 cette fois, permettra de découvrir que la somme provient de différent compte provenant du sénat américain. Une somme de 350 milles dollars provenant de l'un de ces comptes est allée alimenter le compte offshore d'une société brésilienne, après quelques vérifications, les Personnages verront qu'il s'agit d'une société bidon créée le même jour que les transferts d'argent. La somme a ensuite été transférée sur plusieurs autres comptes avant que l'on en perde la trace.

L'argent a été transféré sur l'un des comptes d'une société fictive que possède Carl Sanders, avec cet argent il a acheté armes et matériels destinés à la mission des mercenaires.

LIENS ENTRE LES VICTIMES

Pendant que Rainfield s'occupe des cadavres, les Personnages peuvent chercher ce qui peut relier les victimes mais apparemment, rien ne les relie les unes avec les autres, ils exerçaient dans des milieux différents et ne se fréquentaient pas. La seule chose qui pourrait les relier est le fait qu'ils occupaient tous un poste important dans leur domaine respectif.

S'ils réussissent un jet d'**Affaires, Comptabilité** ou encore un jet de **Recueil d'informations** avec une marge de 5 ils trouveront bien un lien ; toutes leurs propriétés ont été achetées par l'intermédiaire de la société de gestion immobilière **Crecent Holding Compagny** dirigée par une certaine Camillia Ruiz.

AUTOPSIES

Après l'autopsie, le Dr. Rainfield fait part de ses conclusions aux Personnages vers 16h, Streetwood est présent. D'après la température de leurs foies, les agents du FBI sont morts vers 2h du matin. D'après lui le tueur s'est servi d'au moins deux lames tranchantes de trente centimètres sur toutes les victimes. Les victimes mutilées étaient encore en vie lorsque l'amputation de leurs membres a été pratiquée.

RAPPORT BALISTIQUE

Le rapport balistique montrera que toutes les armes des agents, y compris celle de Carter on fait feu à plusieurs reprises. Ils étaient tous équipés de SIG Sauer P228 en calibre .40 S&W, chaque chargeur contenant 12 projectiles. Chaque arme a fait feu entre 4 et 6 fois mais on a retrouvé qu'une vingtaine de balle dans l'appartement de Carter, ce qui veut dire qu'il manque une dizaine de balles

L'expert en balistique pensent qu'elles ont soit été enlevées, soit elles ont atteint leurs cibles, mais aucune trace de sang étranger n'a été retrouvé sur les lieux.

UNE BIEN CURIEUSE BONNE SCEUR

Depuis le début de l'enquête, une jeune femme habillée en nonne semble suivre les Personnages, mais à chaque fois qu'ils essayeront d'aller vers elle, elle semblera s'évanouir dans la nature tel un ninja. Cette religieuse s'appelle Gabriella Santini, elle est arrivée en provenance du Vatican deux jours après le meurtre de Fergusson et suit l'enquête des Personnages de prêt. Gabriella fait partie d'une société secrète appelé le *Onzième Commandement* (Cf. page 18) dirigée par un Licteur qui servait l'Archonte Chokmah. Elle pense, à raison, que les meurtres sont l'œuvre d'une secte vouée à un Ange de la Mort et a été envoyé, elle et plusieurs autres agents ainsi qu'un Chevalier de la Lumière, sur place afin d'y

mettre un terme. Gabriella est une experte en combat et une tireuse d'élite doublée d'une croyante quasi-fanatique. Elle se mettra à surveiller les Personnages dès leurs sortis de l'appartement de Carter et cherchera divers preuves.

Les Personnages la croiseront une première fois à la morgue où elle subtilisera le téléphone brisé de Carter et saura que le dernier appel reçu venait du sénateur Edwing, puis ils la recroiseront furtivement lorsque les Personnages passeront chez Edwing, enfin, les Personnages finiront par la retrouver dans le sanctuaire de Camellia Ruiz (Cf. *Dans de sales draps* page 63).

CRESENT HOLDING COMPAGNY

Le siège de cette agence de gestion immobilière se trouve au 26^{ème} étage d'un luxueux immeuble de bureaux situés sur Sunset Boulevard.

Lorsque les Personnages arrivent, l'endroit fourmille d'employés en plein travail, là, Kelly, une réceptionniste très souriante demandera quel est l'objet de leur visite, s'ils demandent auprès de Camellia Ruiz, Kelly leur demandera de patienter un instant. Quelques minutes plus tard, un homme en costume sombre plutôt athlétique se présentant comme Jackson Thomas, le chef de la sécurité, il demandera aux Personnages de le suivre, Mlle Ruiz va les recevoir dans son bureau. Thomas les escorte jusqu'à un ascenseur et ils montent de deux étages. Un jet de **PER** réussi leur fera remarquer que les derniers étages, correspondants aux salles de séminaires et de réunions, ne sont accessibles que



par des clés magnétiques. Lorsque les portes de l'ascenseur s'ouvrent enfin, les Personnages débarquent dans un autre étage, contenant plusieurs grands bureaux. Au bout du couloir ce trouve le bureau de Camellia Ruiz.

Ils verront sortir de son

bureau Maître Marcus Silverman, qui les saluera avant de s'en aller. Une fois dans le bureau, Thomas quittera la pièce et laissera les Personnages seuls avec Camellia.

CAMELLIA RUIZ

Dans se grand bureau au design épuré à l'architecture inspirée de reliques précolombiennes se trouve une jeune femme très belle aux cheveux noirs et à la peau mate et satinée. Camellia finie juste une conversation téléphonique avec un client quand les Personnages font irruption dans son bureau et demandera immédiatement ce qu'elle peut faire pour la police. Si les Personnages lui demandent qu'elles étaient ses relations avec les victimes, elle répondra simplement qu'il s'agissait de clients à qui elle a trouvé des biens immobiliers qu'ils ont acheté par son intermédiaire.

Elle ne se souvient pas spécialement d'eux, elle travaille pour des centaines de clients à travers Los Angeles et la Californie. S'ils demandent se que faisait Maître Silverman ici, elle répondra simplement qu'il s'agit d'un des conseillers juridiques de son agence et qu'il était venu s'entretenir avec elle sur certains points légaux concernant un nouveau contrat.

Il sera impossible aux Personnages de savoir si elle ment ou non, Camellia est une manipulatrice qui connaît bien son jeu, mais ils pourront se douter qu'elle n'est pas très claire et qu'elle leur cache des informations. Si les Personnages lui demandent, elle consentira à donner la liste de ses clients. Légalement, elle n'a rien à se reprocher.

COMPILER LES INFORMATIONS

Mlle Ruiz remet aux Personnages un lourd dossier contenant les noms et adresses de ses clients à Los Angeles, il y a plusieurs centaines de noms. Les quatre victimes y figurent, ainsi que le nom du sénateur Damian Edwing. Sa propriété de Beverly Hills a été achetée en 2002 par l'intermédiaire de la société. Si les Personnages font des recherches sur la société de Camellia Ruiz auprès du registre du commerce ils trouveront qu'elle a été créée à la fin des années 80 par Louisa et Alfonso Ruiz, lesquels ont légué la société à leur fille après leurs décès en 2005. En réussissant un jet de **Recueil d'informations** avec une marge de 5, les Personnages trouveront même un acte de décès, s'ils font expertiser les divers documents, ils verront que ce sont des faux, en vérifiant les numéros de sécurité sociale, ils trouveront que Luisa et Alfonso Ruiz n'ont jamais existé.

UN SALE PETIT SECRET

En vérifiant ses messages ce matin, le sénateur Edwing est tombé sur l'appel de John Carter et a vécu l'attaque d'Orion en direct. Pris de panique, il a annulé tous ses rendez-vous, a vidé son coffre de tous ce qui pouvait le compromettre et s'est enfuit de chez lui en voiture pour partir se cacher dans un motel minable à la sortie de Watts.

Le problème c'est qu'il a été suivi par Tom Dane, le reporter, qui était en planque devant chez, il a entendu des rumeurs comme quoi Edwing et Miss Kwan seraient amant et cherchait à faire des photos croustillantes mais n'a pas eut l'occasion de les avoir en flagrant délit. Dane l'a vu partir à toute allure et pense qu'il va rejoindre une autre maîtresse, il l'a suivi jusqu'au motel et a loué la

chambre en face de la sienne, il attend, son appareil en main, que quelque chose arrive. Miss Kwan, inquiète de voir de son patron et amant dans un tel état a immédiatement averti la police. Gabriella Santini est arrivée juste avant les Personnages et a demandé après le sénateur, voyant qu'il était parti, Gabriella s'en est allé mais a laissé une voiture avec deux Néo-Croisés à son bord afin de surveiller la maison.



ENTRETIEN AVEC MISS KWAN

Su-Yeon Kwan est affolée, elle n'a jamais vu le sénateur dans un état pareil, elle répétera qu'il a changé de comportement en écoutant ses messages ce matin vers 9h le 13 juillet au matin, il a annulé tous ses rendez-vous puis il a foncé dans son bureau, ouvert son coffre et pris plusieurs documents. Il a pris sa voiture et est parti à toute vitesse. Miss Kwan pourra également ajouter qu'il était tendu depuis quelque temps, il avait même récemment fait une demande aux Services Secrets pour tripler sa sécurité personnelle, il était devenu très paranoïaque. Elle dira également qu'elle a reçu la visite d'une religieuse qui voulait voir le sénateur pour récolter des fonds, elle avait un fort accent européen et s'est présentée comme étant Sœur Gabriella. Elle dira également qu'elle a vu une Saab bleue (la voiture de Dane) garée en face de la propriété durant une bonne partie de la soirée.

Si les Personnages le demande, Miss Kwan pourra les autoriser à entrer dans le bureau du sénateur, en réussissant un jet de **PER**, ils trouveront une photographie sur une commode où figurent toutes les victimes ainsi que le sénateur et un autre homme, Carl Sanders, président de *Sanders CoreTech*, une entreprise d'armement.

Si les Personnages lui demandent, Miss Kwan répondra que la photo a été prise l'année dernière durant une levée de fond pour la campagne présidentielle. Les Personnages ne trouveront rien de compromettant, Miss Kwan est déjà passée et a fait le ménage mais en la questionnant ils verront qu'elle leur cache quelque chose, avec un peu de persuasion ils arriveront à lui faire avouer.

Miss Kwan leur montrera quelques papiers que le sénateur a laissés derrière lui avant de s'enfuir, il s'agit de relever de comptes et de divers transferts d'argent. Un jet de **Comptabilité** montrera qu'il s'agit vraisemblablement de détournement de fond, en cherchant bien les Personnages pourront remonter vers plusieurs sociétés fictives qui cachent derrière elles *Sanders CoreTech*. Miss Kwan ajoutera ne pas être au courant de ces transactions. Grâce à ces preuves, les Personnages pourront demander un mandat afin d'ouvrir le coffre qu'Edwing possède à la banque. Ils trouveront également divers transactions datant du mois de mai où d'importantes sommes d'argent appartenant à la *Crecent Holding Compagny* ont été transférées vers un compte dans une banque au Mexique, la somme a ensuite été utilisée afin de racheter une société de construction basée à Mexico City.

En faisant des recherches sur cette société de construction, ils verront qu'elle n'existe plus et qu'elle a mis la clé sous la porte il y a à peine une semaine.

SOUS SURVEILLANCE

En sortant de la résidence du sénateur, les Personnages pourront remarquer la présence d'un van de l'autre côté de la rue. S'ils s'approchent pour voir ce qu'il en est, le van démarrera et essayera de s'enfuir. Les Personnages sont libres d'essayer de le poursuivre, cela se réglera avec celui qui obtiendra la meilleure marge à son jet de **Conduite**. S'ils sont rattrapés, les occupants, deux Néo-Croisés, se rendront sans combattre. Les Personnages trouveront dans le van des armes et de l'équipement d'écoute.

Les deux hommes n'ont aucune pièce d'identité sur eux et ils ne diront rien, une fois au poste de police, ils demanderont à passer un coup de file et préviendront Gabriella qu'ils ont été découverts, cette dernière enverra un avocat, ils resteront muets jusqu'à son arrivé.

Ils seront inculpés de délit de fuite, de port d'arme illégal et d'écoute téléphonique prohibée.

Leur avocat leur conseillera de plaider coupable, alors la société secrète utilisera ses ressources auprès du ministère des affaires étrangères du Vatican afin qu'ils soient expulsés du pays sans être poursuivis mais ne pourront plus jamais remettre les pieds aux Etats Unis.

SANDERS CORETECH

Si les Personnages le désirent, ils pourront se rendre à *Sanders CoreTech* afin de s'entretenir avec le patron Carl Sanders. Il sera très difficile pour eux d s'approcher de lui, dès qu'il aura vent de l'arrivée de la police, il fera mine d'être absent ou prétextera d'entre en rendez-vous. S'ils attendent un peu, ils le verront sortir discrètement de ses bureaux et partir en voiture vers Sunset Boulevard direction la société de Camellia Ruiz. Il y restera une bonne heure avant de repartir.

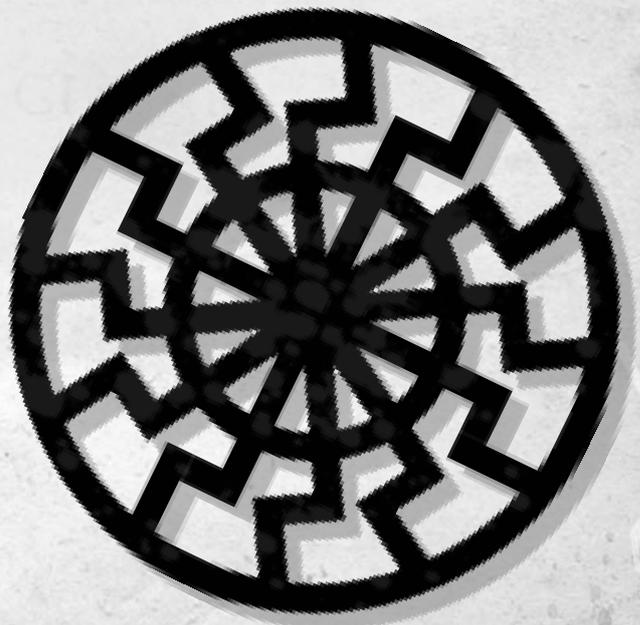
Sanders avertira Camellia que les Personnages sont après lui, cette dernière décidera alors de les inclure au menu du prochain banquet de la secte.

LE COFFRE D'EDWING À LA BANQUE

Obtenir un mandat après avoir montré les diverses preuves à un procureur ne sera pas difficile, les Personnages en auront un en moins de 24 heures.

Le coffre d'Edwing contient du liquide mais également plusieurs documents financiers, concernant l'opération au Mexique ainsi que tous les renseignements financiers et les détournements de fonds qu'il avait effectué pour le compte du *Soleil Noir*.

Après une étude approfondie de ses divers documents, les pistes les ramèneront vers la *Crecent Holding Compagny* (Cf. *Suivre l'argent page 54*)



CHAMBRE AVEC VUE

Edwing est le suivant sur la liste d'Orion. Désespéré, il se cache dans un motel sordide à la sortie de Watts sous le nom de John Smith. Il fut suivi par Tom Dane qui a loué une chambre avec vue sur celle du sénateur, caméra en main, attendant le bon moment pour immortaliser un futur scandale. Mais au lieu de le prendre en flagrant délit avec une maîtresse ou une prostituée, Dane a filmé le meurtre du sénateur.

Vers 22h, Orion a fait irruption dans la chambre d'Edwing est l'a massacré, il n'a pas eut le temps de mettre son cadavre dans des sacs car il s'est aperçut de la présence de Dane. Ce dernier pris de panique, à quitté le motel à bord de sa Saab bleue toute déglinguée et a foncé à toute vitesse à son domicile afin de pouvoir cacher son film. Orion l'a suivi grâce aux odeurs que Dane avaient laissé dans sa chambre et est parti s'occuper de son cas.

CODE 187

Vers 22h30, la police est averti par le propriétaire du motel qu'il y a eut un meurtre dans l'une de ses chambres, le gérant, Wayne Garrison a également prévenu la presse qui est déjà sur les lieux. Les officiers préveniront alors les Personnages qu'il s'agit vraisemblablement de l'œuvre du tueur en série qu'ils traquent.

Le motel fourmille de journalistes et de badauds, les Personnages ont du mal à se frayer un chemin pour arriver jusqu'au lieu du crime.

LA CHAMBRE DE MR. SMITH

Le corps d'Edwing est éparpillé un peu partout dans la pièce mais contrairement aux autres victimes, ses membres découpés ne sont pas dans des sacs poubelles. Les Personnages trouveront sur place un pistolet calibre 9mm chargé ainsi qu'une valise contenant les documents du coffre de sa résidence et 100 milles dollars en liquide. L'agresseur est entré par la fenêtre et est très certainement reparti par cette issue. Les Personnages pourront identifier le corps comme étant celui d'Edwing, sa tête tranchée trônant au milieu de la pièce, figé dans une expression d'horreur.

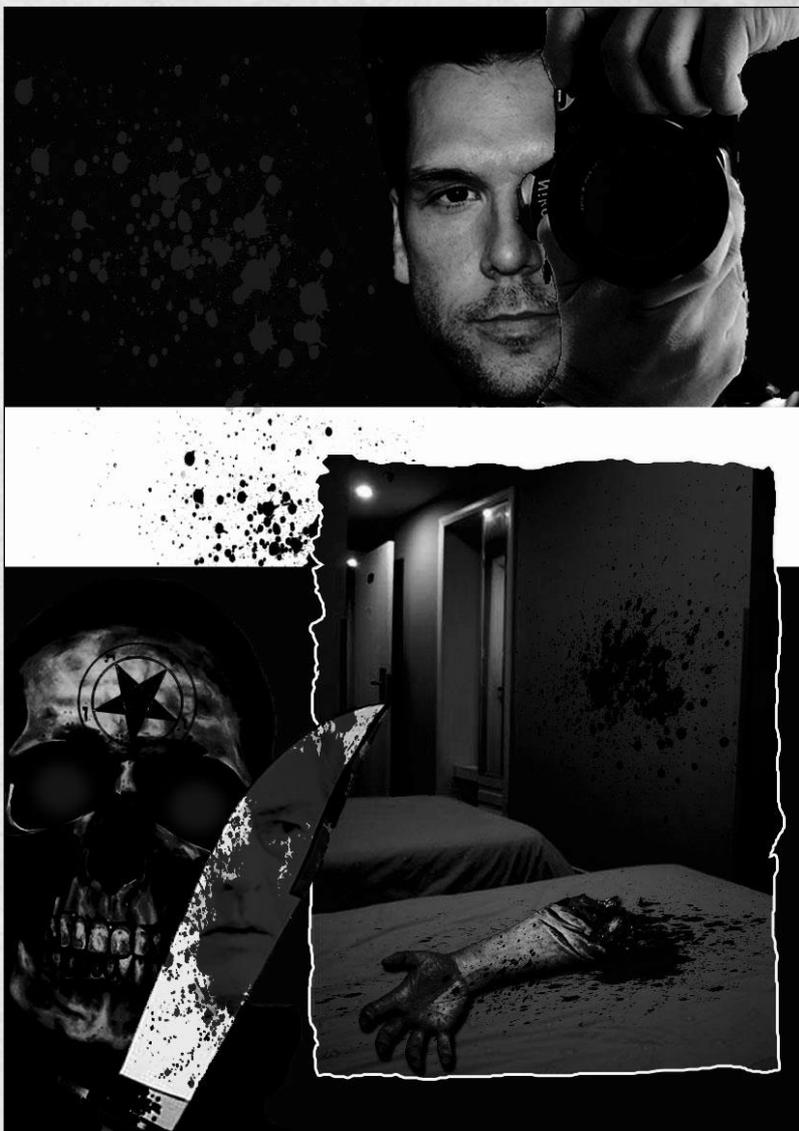
INTERROGER GARRISSON

Wayne Garrison est un afro-américain d'une soixantaine d'années, gras et un peu sale. Il dira qu'il a entendu des bruits de bagarre vers 22h provenant de la

chambre de Mr Smith. Il est monté voir vers 22h15 et à trouvé le corps mutilé dans la chambre, il a tout de suite appelé la police, puis la presse. Il dira n'avoir rien touché dans la pièce, ce qui est vrai.

Si les Personnages lui demandent dans quel état d'esprit était Edwing lorsqu'il est arrivé, il répondra qu'il était nerveux et regardait sans cesse par-dessus son épaule, comme s'il avait le diable aux trousses.

Il dira également que quelques minutes après son arrivé un autre type est passé et lui a donné 200 dollars pour avoir une chambre avec vue sur la sienne, il s'agit de la chambre 143. Il le décrira et les Personnages pourront reconnaître Tom Dane, l'intrépide journaliste à scandale.



LA CHAMBRE 143

En se rendant de l'autre côté du motel, les Personnages arrivent dans la chambre de Dane. La porte est ouverte, le journaliste est parti dans la précipitation et n'a pas eut le temps de ranger son matériel ; les Personnage trouveront un trépied d'appareil photo ou de caméra devant la fenêtre, braqué directement sur la chambre du sénateur ainsi qu'un cendrier rempli de mégots. Ils ne trouveront rien d'autre de pertinent pour leur enquête.

CHEZ DANE

Trouver l'adresse de Dane ne sera pas des plus compliqués, si ça ce trouve, il aura déjà donné une de ses cartes de visite à l'un des Personnages.

S'ils essayent de l'appeler, ils tomberont sur son répondeur après plusieurs sonneries, idem pour le portable. Les Personnages se rendront très certainement chez lui afin d'avoir sa déposition et

surtout pour récupérer son appareil photo. Dane habite North Hollywood, au deuxième étage d'une petite résidence avec piscine.

Lorsqu'ils arrivent sur place, personne ne répond à l'interphone, ils se feront ouvrir par une voisine. La porte d'entrée de l'appartement de Dane est fermée, il faudra un jet de **FOR** pour la défoncer. Une fois à l'intérieur, l'appartement est plongé dans l'obscurité et le silence, une forte odeur de gaz se dégage de la cuisine. Après quelques pas, les Personnages tomberont sur un avant-bras tranché, tenant encore un appareil photo complètement défoncé. En suivant les traces de sang encore fraîches, ils retrouveront le cadavre de Dane dans son labo-photo, la gorge tranchée jusqu'aux oreilles, ainsi qu'une petite bombe incendiaire artisanale prête à exploser sur ses genoux.

FILE ROUGE OU FILE BLEU ?

Lorsque les Personnages retrouvent le cadavre de Dane, la minuterie de la bombe indique qu'il ne reste que 30 secondes (soit 6 rounds de combat) avant qu'elle n'explose. Ils peuvent tenter de la désamorcer en réussissant un jet de **Démolition** avec une marge minimum de 5 ou un jet d'**Electronique** avec une marge de 10. Ils devront être rapides s'ils veulent sauver les preuves.

Le plus simple serait de prendre la bombe et de la balancer dans la piscine, mais laissez les Joueurs décider de ce qu'ils vont faire. S'ils décident de ne pas toucher à la bombe, ils n'auront droit de prendre qu'un seul objet.

Après 30 secondes, la bombe explose, carbonisant le labo et le corps de Dane ainsi que toutes les personnes encore présentes.

LES INDICES

Voici la liste des divers éléments

que les Personnages pourront essayer de sauver de l'explosion. Bien sur s'ils désamorcent la bombe ou encore s'ils la jettent dans la piscine, ils auront tous ses éléments :

- **La caméra vidéo** : la caméra contient encore la vidéo du meurtre d'Edwing. On y voit Orion entrer par la fenêtre et démembrer le sénateur, puis s'arrêter et se retourner vers la caméra, là les Personnages peuvent apercevoir le visage décharné d'Orion et ses deux yeux rouges étincelants les fixer. Le film s'arrête après 5 minutes.
- **L'appareil photo** : l'appareil photo défoncé contient un cliché flou d'Orion, la main levé tenant une grande lame, juste avant de trancher le bras de Dane.



- **Le téléphone portable** : les Personnages pourront ainsi retracer les derniers appels de Dane, il a envoyé des mails à Patrick Stocks, son rédacteur en chef avec une copie du film qu'il a fait, Stocks le mettra en ligne sur le site du journal dès demain matin si les Personnages ne l'interceptent pas avant.
- **Clichés sur l'enquête** : il y a une bonne dizaine de négatif qui ne sont pas encore développés dans le labo de Dane. Il s'agit de toutes les photos qui ont été prises concernant l'affaire du tueur en série. Sur certaines d'entre elles, on peut distinguer très nettement Sœur Gabriella parmi la foule, présente sur les lieux du meurtre d'Erin Chappman et de John Carter. Les Photos ne sont pas de Dane, elles ont été faites par son assistant Tim Brooker. Les Personnages pourront d'ailleurs trouver plusieurs enveloppes adressées de sa part dans le labo-photo de Dane.

AUTOPSIE DU SÉNATEUR EDWING

Le Dr. Rainfield pourra dire que le sénateur est mort vers 22h. Lors d'un recueil d'échantillon à la lampe ultraviolet, Rainfield a trouvé quelque chose de curieux sur le dessous de l'avant-bras droit du sénateur ; un tatouage représentant une roue solaire noire avec des symboles étranges inscrits en son centre. Professionnel jusqu'au bout, il a vérifié les autres victimes et il s'avère qu'ils avaient tous le même tatouage qui n'apparaît qu'aux ultraviolets.

SUIVRE L'ARGENT

Le lendemain matin, les Personnages obtiennent le mandat pour le coffre d'Edwing à la banque, ils y trouveront tous les détails financiers de l'opération commando au Mexique ainsi que plusieurs comptes offshores des membres du complot. Après une étude bien détaillée, ils trouveront également des traces de transaction envoyés directement sur le compte personnel de Santos Romero, le chef du gang *Los Perros del Infierno*, ils seront à même de voir que l'argent les ramène à la société de gestion de Camellia Ruiz, ainsi qu'à *Sanders CoreTech*.

Une fois leur conclusion rendue auprès du Capitaine Pearce, ce dernier demandera que Camellia Ruiz et Carl Sanders soient amenés au commissariat afin d'y être interrogés, Streetwood enverra des hommes à *Sanders CoreTech* et il accompagnera les Personnages sur Sunset Boulevard avec trois autres agents.

Il leur faudra une grosse journée de travail sur tous ses documents financiers pour arriver à ses conclusions, mais avec l'appui des agents du FBI présents au commissariat la tâche sera moins difficile.

Streetwood pense qu'il ne s'agit pas d'un tueur en série mais plutôt d'un tueur à gage qui élimine des cibles désignées par une autre personne. Il pense qu'il travaille pour une organisation ayant énormément de moyen et que c'est certainement lié au trafic d'arme ou de drogue.



LE GUET-APENS

Une équipe d'agent du FBI est partie interpeler Sanders à son bureau tandis que les Personnages se rendent au 7453 Sunset Boulevard où se trouve la compagnie de Camilla Ruiz.

Arrangez-vous pour que les Personnages y aillent en fin de journée, alors que les employés sont déjà presque tous partis. Cette fois-ci Camellia ne sera pas aussi charmante et avenante ; ce soir à lieu le banquet mensuel des membres de la secte et rien au monde ne l'empêchera d'y assister.

CRESENT HOLDING COMPAGNY, SERVICE DES VENTES (25^{ÈME} ÉTAGE)

Ce service est le nerf de l'entreprise, c'est ici que ce négocie par téléphone une grosse partie des contrats qu'obtient la compagnie. La pièce est entièrement couverte par des caméras de surveillance à chaque coin de la pièce directement reliées au poste de la sécurité au 28^{ÈME} étage. Des agents, deux à trois par étage, patrouillent régulièrement.

- 1) **Réception** : c'est un long bureau où une réceptionniste souriante et charmante du nom de Kelly oriente les visiteurs et les fait patienter dans une grande salle d'attente adjacente.
- 2) **Salle d'attente** : il s'agit d'une grande pièce contenant de confortables canapés et fauteuils en cuire véritables. Quelques magasins sur l'immobilier ont été déposés sur une grande table en verre afin que l'attente des clients passe moins longue.
- 3) **Box** : il y a une trentaine de box à cet étage, tous identiques. Ils contiennent un petit bureau sur lequel repose un ordinateur ainsi que quelques petits meubles d'appoint pour y déposer les dossiers traités.
- 4) **Bureau du chef de service** : il s'agit du bureau du responsable du service, Alan Bishop. Dans son bureau ce trouve une multitude de dossier plus ou moins légaux. Bishop n'est pas au courant pour la secte mais commet bien volontiers des détournements de fond. C'est un escroc mais pas un cannibale.
- 5) **Salle de repos** : il s'agit de la salle de pause de l'étage. Elle contient un grand frigo où les employés déposent leur déjeuner ainsi que la traditionnelle machine à café.
- 6) **Toilettes** : il s'agit de grandes pièces, très propres contenant les toilettes hommes et

femmes. Ces pièces sont nettoyées toutes les trois heures.

CRESENT HOLDING COMPAGNY, SERVICE DES ACQUISITIONS (26^{ÈME} ÉTAGE)

Le service des acquisitions est l'un des plus importants, les gros contrats avec les clients, particuliers et entreprises, sont signés dans les bureaux des cadres.

- 7) **Bureaux des cadres** : il y également une bonne vingtaine de bureau, spacieux et confortables. Les cadres ne manquent de rien.
- 8) **Salle des archives** : une grande salle bruyante contenant quatre énormes photocopieurs ainsi que de grandes étagères où sont rangées toutes les archives de la compagnie.
- 9) **Salle de repos** : idem que pour le service des ventes. Les cadres ne se mélangent pas avec le petit personnel.
- 10) **Toilettes** : idem service des ventes.

CRESENT HOLDING COMPAGNY, BUREAUX DE LA DIRECTION (27^{ÈME} ÉTAGE)

L'étage est quasi-désert, il n'y a que trois bureaux, ceux des vice-présidents, le poste de sécurité et le bureau de la présidente, Camellia Ruiz. L'étage contient également deux grandes salles de réunion.

- 11) **Bureaux des vice-présidents** : chacun des deux bureaux à un hall où se trouve le bureau de la secrétaire de celui-ci. Les bureaux des vice-présidents sont richement décoré et possède tous deux une vue magnifique sur Sunset Boulevard. Les deux vice-présidents, Eric Johansen et Patrick Hoggart font tous deux partis de la secte.
- 12) **Toilettes** : idem qu'aux autres étages.
- 13) **Salles de réunion** : il s'agit de grandes pièces servant pour les réunions administratives et séminaires.
- 14) **Poste de sécurité** : c'est une grande pièce où les agents de sécurité peuvent venir se restaurer et prendre leur pause. Toutes les images des caméras sont retransmises ici. La pièce dispose d'une armurerie dans plusieurs casiers en acier fermés contenant une vingtaine de pistolets-mitrailleurs H&K MP5 ainsi que des fusils SPAS-12 et leurs munitions respectives.
- 15) **Bureau de Camellia Ruiz** : c'est le plus grand bureau de l'étage. L'architecture et un mélange d'art-déco et de culture précolombienne.

CRESENT HOLDING COMPAGNY, SALLE DE RÉCEPTION (28^{ÈME} ÉTAGE)

Cet étage est strictement réservé aux membres de la secte et n'est accessible uniquement grâce à une clé magnétique que possède les agents de la sécurité, ils font monter les membres après avoir vérifié leurs identités grâce à une lampe ultraviolet qui révèle leur tatouage.

- 16) **Poste de garde** : en sortant le l'ascenseur, les visiteurs sont accueillis par deux agents de sécurité armés d'H&K MP5 qui revérifient leurs identité avant de les laisser entrer dans la salle de réception.
- 17) **Salle de réception** : cette pièce contient une longue et grande table formant un « U » pouvant accueillir une centaine de convives. Généralement il y a un orchestre qui joue en arrière fond, ce qui permet aux invités d'être divertis le temps qu'arrive le dîner.
- 18) **Toilettes** : idem que pour les autres étages.
- 19) **Cuisine** : il s'agit d'une grande pièce blanche et aseptisée contenant une grande chambre froide et plusieurs frigos. C'est dans cette pièce que sont préparées les victimes avant d'être servies et découpées vivantes pour régaler le palet délicat des invités. Plusieurs corps sont suspendus par les pieds à des crocs de boucher, prêts à être servit. Les organes sont soigneusement étiquetés sur des étagères par ordre alphabétique. Il y a généralement deux ou trois Voracéphales, des créatures créées par Camellia, qui traînent dans les cuisines.
- 20) **Ascenseurs de service** : l'ascenseur de service est un gros monte-charge qui permet d'accéder directement aux parkings du bâtiment pour amener directement la nourriture dans les cuisines en toute discrétion.
- 21) **Salle de préparation** : c'est dans cette longue pièce sans fenêtres que les victimes sont préparées ; elles sont tout d'abord déshabillées et nettoyées puis elles sont entièrement épilées avant d'être amenées dans la cuisine où elles seront découpées et servies. Les vêtements et effets personnels sont ensuite trillés puis détruits dans un incinérateur.

CRESENT HOLDING COMPAGNY, CHAMBRES DES INVITÉS (29^{ÈME} ÉTAGE)

Toujours strictement réservé aux membres de la secte, cet étage contient une dizaine de grandes chambres luxueuses et climatisées avec salle de bain, téléviseur à écran plat, minibar, pour les membres de la secte qui n'habitent pas Los Angeles. Le couloir est balayé par deux caméras à chaque extrémité.

- 22) **Chambres** : les chambres sont des suites luxueuses qui n'ont rien à envier aux palaces de la ville, elles ont toutes des fenêtres avec vue sur Sunset Boulevard.
- 23) **Poste de sécurité** : il y a un poste de sécurité avec deux agents en permanence afin de veiller sur la sécurité des invités.

CRESENT HOLDING COMPAGNY, SANCTUAIRE (30^{ÈME} ÉTAGE)

- 24) **Sanctuaire** : c'est pour la secte, la seconde pièce la plus importe de l'immeuble, la première étant la salle de réception. Le sanctuaire comprend 60% de l'étage et donne sur un grand dôme en verre soutenu par quatre grandes colonnes en marbre, qui éclaire la pièce avec les rayons de la lune. En son centre se trouve un autel où des sacrifices humains sont pratiqués. Les rites se terminent généralement en orgie où les membres s'accouplent de manière bestial dans le sang encore chaud de leurs victimes. Il y généralement quatre Voracéphales présents dans le sanctuaire en permanence.
- 25) **Vestiaires** : il s'agit de grand vestiaire avec casiers individuels et douches où les sectateurs viennent se changer avant les cérémonies. Il y a deux vestiaires, l'un pour les hommes, l'autre pour les femmes.
- 26) **Panic room** : gardée en permanence par deux hommes armés, il s'agit d'une pièce de sécurité, seule Camellia est autorisée à y pénétrer. Derrière cette lourde porte blindée se trouve une petite pièce mal éclairée par des néons montrant des signes de fatigue, les murs en acier sont recouverts de glyphes et de symboles ésotériques et se termine par une simple porte en bois. Derrière cette porte on accède directement au cœur de Métropolis. C'est une porte à sens unique, une fois franchie, aucun retour dans l'Elysée n'est possible par cet accès, il faudra pour cela utiliser une autre porte se trouvant dans la demeure de Camellia à l'intérieur de la Cité des Morts.

DEVINEZ QUI VIENT DINER ?

Les Personnages arrivent à la réception et sont accueillis par Jackson Thomas, le chef de la sécurité, qui a été prévenu de leur arrivée par les vigiles aux rez-de-chaussée, s'ils disent qu'ils sont venus pour parler avec Camellia Ruiz, Thomas la prévient et les accompagnera dans l'ascenseur et se rendront tous directement dans les bureaux de la direction. Ils verront plusieurs personnes en tenues de soirée s'avancer vers un autre ascenseur, s'ils posent la question, Thomas répondra que Mlle Ruiz organise une soirée au dernier étage et qu'il s'agit d'invités.

A peine l'ascenseur a-t-il gravité un étage, il s'arrête brusquement et la pièce se remplit de gaz soporifique (utilisez les dommages du chloroforme). Menacer Thomas ne servira à rien, ce dernier ne peut absolument pas arrêter le gaz et mourir ne lui fait pas peur si c'est pour la secte. Les parois de l'ascenseur sont en acier et ne pourront pas être troués par des balles, la trappe de sécurité s'active automatiquement scellée lorsque le gaz a été activé. S'ils tentent quoi que ce soit, les pertes de CON sont majorées de +1D6 à cause de leurs efforts.

Les Personnages sont piégés et ne pourront rien y faire. Après quelques minutes, ils perdent connaissance les uns après les autres.

EN PLEIN CAUCHEMAR

Lorsque les Personnages reprennent conscience, encore groggy des effets du sédatif, ils sont totalement nus, les poignets et les chevilles solidement sanglés à une table en inox, bâillonnés par un bâillon-boule. Streetwood et ses trois agents sont également dans la même posture. Ils remarqueront que leurs corps ont été totalement épilés et nettoyés. En balayant la pièce du regard, ils remarqueront plusieurs personnes portant des tenues blanches rappelant vaguement celles des chirurgiens en train de sangler d'autres captifs à des

tables, ils verront également Santos Romero recevoir de l'argent de la part de Jackson Thomas.

Ils verront ensuite Camellia Ruiz entrer dans la pièce accompagnée de deux

Voracéphales, dans une sorte de robe de chambre en soie noire tellement fine que les

Personnages verront qu'elle est nue en-dessous, elle s'approchera de chacun d'eux, les observant et les touchant de manière très intimes. Les

Personnages peuvent réagir comme ils le

souhaitent, mais la plupart des captifs présents (huit hommes et quatre femmes, plus les Personnages) sont des salvadoriens totalement apeurés. Si les Personnages font mine de répliquer ou qu'ils ont un comportement autre que la peur ou l'angoisse, Camilla prendra un hachoir à viande et tranchera net deux doigts de la main droite du courageux Personnage, elle viendra ensuite goûter à la chair du malheureux en le caressant de manière obscène. Les deux doigts seront ensuite jetés aux Voracéphales accompagnant Camilla.



AU MENU CE SOIR, PLANCHA !

La bouche maculée de sang, elle fera ensuite sa sélection ; les trois agents du FBI ainsi que deux autres captifs seront servis en entrée froide aux invités. Ils sont tout d'abord égorgés et vidés de leur sang devant les Personnages, puis deux mort-vivants habillés en cuisiniers les ouvrent et les vident de leurs organes, ces derniers sont mis dans des sachets en plastique et ensuite entreposés dans la chambre froide. Une fois vidés de leurs organes, les agents sont farcis de petit légumes et de salades. Elle s'arrêtera devant Streetwood et sourira, elle dira qu'elle le gardera pour elle seule et dévorera sa cervelle afin s'approprier ses connaissances. Puis elle viendra vers les Personnages et leur annoncera

sourds à leurs questions ou leurs suppliques. Ils ne peuvent qu'attendre leur fin inévitable.

Après une heure d'attente, qui a semblé durer une éternité, les Personnages sont amenés dans la grande salle de réception avec les dernières victimes, la salle est bondée, la centaine d'invités finissant tout juste les entrées. Les Personnages pourront reconnaître des personnalités politiques de premier plan, des animateurs télé, des vedettes de cinéma ou encore des sportifs célèbres.

Tout ce beau monde festoie, Camellia est en bout de table avec les membres importants du *Soleil Noirs*. Elle se lève et porte un toast en l'honneur de ses invités et du Dévoreur, qu'il bénisse ce repas afin qu'il apporte longue vie à chacun.



qu'ils ne seront pas au menu de ce soir, elle préfère les garder un petit moment et les sacrifier après le repas, afin qu'ils assistent à la toute puissance de sa secte. Elle ira jusqu'à retirer le bâillon des Personnages afin de connaître leurs impressions. Après s'être bien amusée et peut-être avoir abusé de l'un des Personnages (n'oubliez pas que Camilla a une sexualité débridée), elle finira par sortir et laissera les captifs à leur triste sort, après tout, elle a de nombreux invités et se doit de leur faire honneur.

UNE SITUATION QUI CRAINT

Les Personnages sont en fâcheuse posture, les liens sont trop serrés et les personnes présentes dans les cuisines ne les aideront absolument pas et resteront

Les victimes sont ensuite disposées près d'un des 10 cuisiniers mort-vivants qui sera en charge de les découper et de les servir aux invités. Normalement, il y a une victime pour 10 cannibales.

Faites tout votre possible pour les mettre mal à l'aise et faire monter la pression, qu'ils assistent au découpage des victimes hurlant de douleur en voyant leurs propres membres tranchés en lamelles et mis sur le grille, rajoutez-en une couche avec des commentaires des invités comme « *ce sera bien cuit pour moi s'il vous plaît* » ou encore « *non merci, je ne prends pas d'avant-bras, il y a trop de nerfs* ». Ils ne peuvent rien faire à part assister impuissant à cet horrible repas.

DANS DE SALES DRAPS

Les Personnages doivent très certainement se demander pourquoi les renforts ne sont pas encore arrivés, tous simplement parce que Camellia s'est débrouillée pour simuler un accident de la route et a envoyé les véhicules des Personnages dans le fossé avec des cadavres carbonisés à leur bord, le temps de s'arranger avec les autorités compétentes afin de classer définitivement l'affaire. Autant dire que les Personnages devront se débrouiller sans la police.

Après deux bonnes heures, le repas s'achève enfin. Des serveurs viennent débarrasser les plats et les restent des victimes sont jetés en pâture aux Voracéphales qui les dévorent goulument. Des digestifs sont servis, puis, après une petite demi-heure les invités se lèvent et sont priés de se rendre au sanctuaire pour la cérémonie. Les Personnages sont amenés deux étages plus haut, dans la grande salle illuminée par un gigantesque puis de jour, éclairant la roue solaire noire géante gravée sur le marbre froid qui recouvre tout le sol. Ils pourront également voir Orion dans le fond de la pièce, les bras croisés, attendant des ordres.

Ils sont ensuite disposés autour de l'autel où des membres de la secte dessinent sur leur corps avec du sang des symboles ésotériques, Camellia viendra ensuite les narguer un petit peu en leurs expliquant le déroulement de la cérémonie. Elle va tout d'abord faire un discours puis elle ouvrira le poitrine de l'un d'entre eux afin de lui dévorer le cœur, elle choisira le plus jeune des Personnages, puis elle se lancera dans une danse qui mettra en

transe l'auditoire et saignera à mort la victime suivante, l'ensemble des membres boiront le sang et communieront tous ensemble. Puis pour le grand final, les deux dernières victimes seront suspendues et vidées de leur sang, les membres seront alors invités à se joindre à une orgie dans la flaque qu'ils auront ainsi créée au centre du sanctuaire. Le programme n'est guère réjouissant.

DES PRÊTRES ET DES FLINGUES

La cérémonie commence, les membres ont revêtu des toges noires et se rassemblent en cercle autour

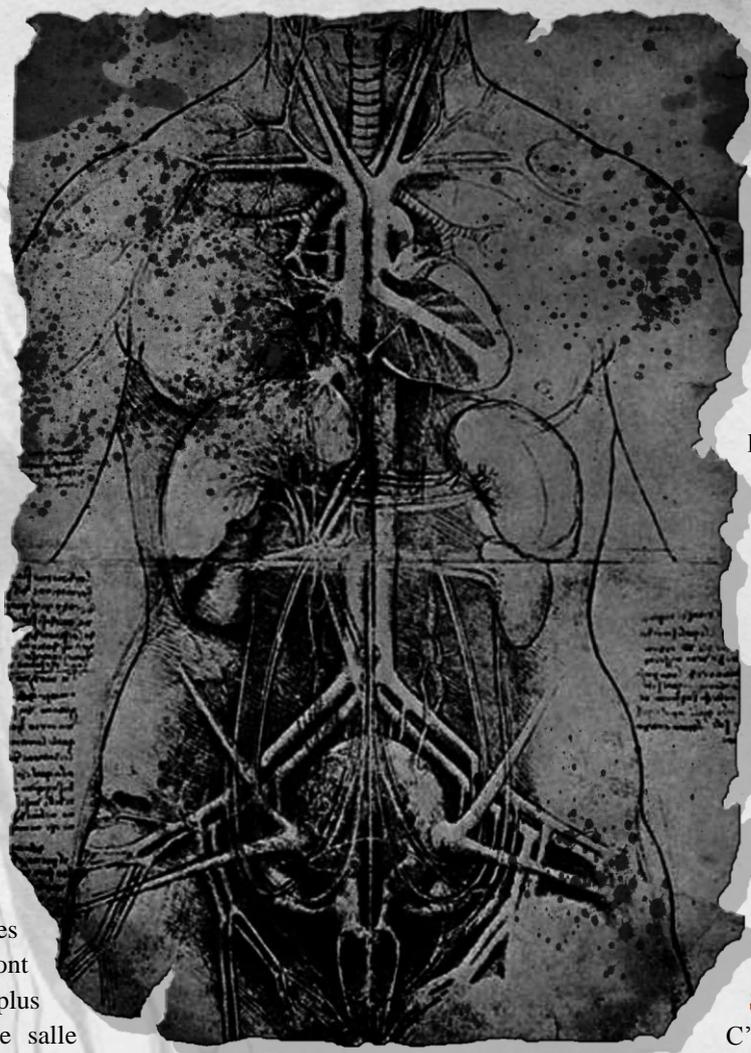
de l'autel. Le premier sacrifié est amené devant Camellia qui se saisit d'un grand poignard et le lève en direction de la poitrine du Personnage.

Tout à coup, une explosion fait voler en éclat la grande porte d'entrée et une demi-douzaine de personnes habillées de noir, armes automatiques aux poings, font éruption. Guidée par Sœur Gabriella, les assaillants font feu de toute part et exterminent les membres de la secte et les gardes armés.

SAUVETAGE

C'est la panique totale, les sectateurs qui tentent vainement de fuir sont abattus sans sommation. Après quelques minutes, Camellia et quelques agents de sécurité, ainsi qu'Orion, arrivent à se replier vers la pièce de sécurité. Gabriella viendra ensuite libérer les Personnages et leur rapportera leurs vêtements, leur disant que combattre en simple tenue d'Adam est indécent.

Après s'être rhabillés, Gabriella explique aux Personnages qu'elle est de leur côté et qu'elle fait partie d'une organisation qui combat les forces du mal où qu'elles soient, afin de protéger le monde et d'apporter la parole de Dieu à tous les païens et purifier les hérétiques par le feu et par le plomb.



LE DERNIER REMPART

Gabriella demandera aux Personnages de quitter les lieux, que c'est un combat qui les dépasse. Si néanmoins ils insistent pour rester, Gabriella leur donnera des armes et les amènera au front.

PARTIR CHERCHER STREETWOOD

Daniel Streetwood est encore retenu prisonnier dans les cuisines, deux étages plus bas. Les Personnages pourront aller le sauver ou du moins essayer. Il y a trois gardes armés ainsi que deux Voracéphales dans la pièce. Les Personnages seront accompagnés par Gabriella ainsi que par deux Néo-Croisés.

Une fois sauvé, ils retrouveront Streetwood en état de choc, malgré son professionnalisme, assister au massacre des agents qui l'accompagnait l'a grandement affecté et lui a rappelé une douloureuse expérience de son passé (Cf. son historique page 61), il ne sera pas en état de combattre ou de faire quoi que ce soit.

Bien sur, les Personnages peuvent oublier Streetwood dans le feu de l'action, il sera alors tué par les agents de sécurité avant que les Néo-Croisés ne l'atteignent.

FOUILLER LES LIEUX

Même s'ils n'en ont pas le temps, les Personnages peuvent décider de fouiller un peu les lieux, par exemple le bureau de Camellia, ils pourront trouver divers informations sur les trois autres temples de la secte en Californie ainsi que des plans relatifs aux nouveaux aménagements du temple de Kulxiankian au Mexique. Bien sur, ils rencontreront cadavres et horreurs sur leur chemin.

Ils pourront également trouver sur leur chemin des agents de sécurité, des Voracéphales ou encore des sectateurs qui courent dans tous les sens, essayant d'échapper aux balles des Néo-Croisés. Les Personnages devront faire un choix, tirer dans le tas ou bien laisser les sectateurs s'enfuir.

PANIC ROOM

Camellia s'est réfugiée dans sa pièce de sécurité munie d'une porte blindée, elle est en train de réaliser un rituel permettant l'ouverture du portail vers Métropolis afin de pouvoir s'échapper, pour cela, elle vient de trancher la tête de l'un des agents de sécurité, son sang servant de catalyseur. Orion est avec elle, il est chargé de la protéger et de détruire la porte une fois qu'elle l'aura franchi.

Le couloir est défendu tant bien que mal par les derniers agents de sécurité qui tiendront leur position jusqu'à la mort. Les Néo-Croisés ont subi de nombreuses pertes, ils ne sont plus que cinq.

Une fois les derniers gardes abattus, Gabriella donne l'ordre à ses hommes de faire sauter la porte blindée, malheureusement, les gardes ont retenu les Néo-Croisés assez longtemps pour qu'elle achève son rituel et ouvre le portail vers Métropolis, lorsqu'ils surgissent dans la pièce, Camellia vient tout juste de claquer la porte derrière elle. Les cinq derniers Néo-Croisés sont alors froidement abattus par le fidèle S&W M500 d'Orion.



LE DERNIER « HOMME » DEBOUT

Durant le rituel, Orion a piégé la salle avec des grenades incendiaires reliées à une minuterie, les Personnages ont exactement 1 minute et 30 secondes (soit 18 rounds de combat) pour se débarrasser de lui. Le mettre hors combat ne sera pas facile mais avec le nombre, il finira par être assez en morceaux pour ne plus représenter de danger, les grenades incendiaires finiront le travail. Le Légionnaire n'a plus de munitions mais il lui reste ses couteaux de combat. Une fois Orion réduit en pièces, Gabriella ouvrira la porte donnant sur un couloir qui semble sans fond. Gabriella dira aux Personnages que c'est par là que la grande prêtresse de ce culte impie s'est enfuie et qu'il faut la rattraper à tout prix. Une fois le seuil franchi, la porte se referme, une puissante lumière éblouit les Personnages et ils finissent leur course dans une pièce vétuste, à l'architecture totalement différente, il y règne un silence de mort. S'ils tentent de retourner sur leur pas, ils tomberont sur un cul-de-sac. En sortant de la pièce, ils s'apercevront que le décor a totalement changé ; ils semblent être dans une immense citée en ruine, comme après un bombardement, le ciel est rouge, de grandes colonnes montent vers le ciel et semblent se terminer au-delà des nuages.

Les Personnages viennent d'entrer dans Métropolis, la Citée Originel. Maintenant la question à un million de dollars ; comment rentrer chez eux ?

LES FIGURANTS

Daniel Streetwood



HISTORIQUE :

Daniel Streetwood est né en 1967 et a grandi à Washington D.C. Son père était inspecteur de police et travaillait souvent avec le FBI dans des affaires liées au grand banditisme.

Il est entouré très jeune par des flics et des agents du FBI, un

en particulier, Leland Drumond, un spécialiste en psychologie criminelle qui deviendra son mentor quand il intègre Quentico en 1990. Il intègre l'équipe de profileurs de Drumond en 1994 et connaît son premier tueur en série la même année. En suivant divers piste, il arrive à établir un profile plus qu'exacte et détermine sa prochaine victime, plutôt que d'avertir ses supérieurs, il veut vérifier sa théorie et part seul. Son profile s'avère exacte mais il tombe entre les mains du tueur qui le séquestre et le torture psychologiquement durant 2 jours, le forçant à torturer et tuer d'autres victimes capturées.

Il parvient à se libérer et tue le tueur sadique avant d'être retrouvé par Drumond et son équipe.

Très affecté par ce qu'il a vécu, il est mis au repos durant plus d'un mois avant de reprendre du service. Il ne parlera jamais ce que le tueur lui a fait faire et endurer et revis presque toutes les nuits son calvaire dans d'horribles cauchemars.

PERSONNALITÉ :

Streetwood est une personne extrêmement intelligente et sur de lui. Il devient très vite anxieux lorsqu'il n'arrive pas à se concentrer.

APPARENCE :

Streetwood est un afro-américain plutôt grand, légèrement enveloppé et chauve, d'une quarantaine d'année. Il arbore un visage assez froid.

INDICATIONS POUR LE MENEUR DE JEU :

Réfléchissez un long moment avant de répondre. Ne parlez jamais pour ne rien dire.

DANIEL STREETWOOD			
FOR	13	EGO	17
CON	12	CHA	13
AGL	13	PER	15
APP	11	EDU	17

AGE : 42 ans

TAILLE : 1m87

POIDS : 95 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 : 100

EQUILIBRE MENTAL : +10

FAIBLESSES : Anxieux, Cauchemars

AVANTAGES : Bonne réputation, Intuition, Mentor (Leland Drumond)

TALENTS : Athlétisme 13, Discrétion 14, Empathie 17, Rechercher 13, Vigilance 10

COMPÉTENCES GÉNÉRALES : Conduire 12, Filature 11, Interroger 16, Psychologie 17

CONNAISSANCES : Bureaucratie 13, Informatique 12, Police scientifique 16, Recueil d'informations 14

CONNAISSANCES

ACADÉMIQUES :

Criminologie 17, Droit 12

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

ARMEMENT : SIG Sauer P229 (+0)

DOMICILE : Quantico

Membres du Soleil Noir



HISTORIQUE : il s'agit d'hommes et de femmes riches et influents dans leurs domaines ayant des penchants pour l'occulte et le cannibalisme.

Ces caractéristiques peuvent servir pour tous les membres de la secte, y compris Carl Sanders et Marcus Silverman.

PERSONNALITÉ :

Ils sont tous totalement dégénérés et avides de pouvoir et de connaissances. Leur statut leur permet de penser qu'ils sont au-dessus des lois. En cas de problèmes, ils préféreront s'enfuir plutôt que combattre.

APPARENCE :

Ce sont des hommes et des femmes âgés entre 30 et 60 ans, de toutes ethnies et de toute corpulence. Ils sont tous habillés de smokings ou de magnifiques robes de soirée.

INDICATIONS POUR LE MENEUR DE JEU :

Soyez ouvertement hautain et suffisant. Regardez les victimes de haut avant de vous régaler de leur chair.

MEMBRES DU SOLEIL NOIR			
FOR	12	EGO	14
CON	11	CHA	12
AGL	11	PER	11
APP	12	EDU	15

AGE : de 30 à 60 ans

TAILLE : de 1m50 à 1m90

POIDS : de 50 à 120 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 : 85

SOMBRES SECRETS : déments, pacte avec les forces des ténèbres

EQUILIBRE MENTAL : -50

FAIBLESSES : Autoritaires, Compulsion (cannibalisme), Fanatiques, Manipulateurs, Paranoïaques, Vaniteux

RESTRICTIONS : Cannibalisme

FACULTÉS : Régénération

AVANTAGES : Relations influentes

TALENTS : Athlétisme 12, Discrétion 10, Empathie 13, Rechercher 15, Vigilance 11

COMPÉTENCES GÉNÉRALES : Psychologie 14

CONNAISSANCES : Affaires 15, Occultisme 12 Réseaux de contacts 16

COMPÉTENCES DE COMBAT : Armes à feu 10, Corps à corps 11

CONNAISSANCES OCCULTES : Voie de la Mort (*Nécromancia Anthropophagia*) 15 (Cf. « *Les Légions des Ténèbres* » page 134).

ARMEMENT : aucun

DOMICILE : La Californie et le Mexique

Agents du FBI



HISTORIQUE : il s'agit de l'équipe dirigée par Daniel Streetwood.

PERSONNALITÉ :

Ils savent qu'ils font partis d'une élite et ne manque pas de le rappeler aux simples flics en uniformes.

APPARENCE :

Il s'agit d'hommes et de femmes âgés de 26 à 40 ans, de toute ethnie et

généralement en bonne condition physique.

INDICATIONS POUR LE MENEUR DE JEU :

Soyez professionnel et accomplissez votre devoir en toute circonstance.

AGENTS DU FBI			
FOR	13	EGO	14
CON	14	CHA	11
AGL	14	PER	13
APP	11	EDU	14

AGE : de 26 à 40 ans

TAILLE : de 1m60 à 1m90

POIDS : de 50 à 90 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

TALENTS : Athlétisme 13, Discrétion 14, Empathie 12, Rechercher 13, Vigilance 15

COMPÉTENCES GÉNÉRALES : Conduire 14, Filature 12, Interroger 12, Psychologie 14

CONNAISSANCES : Espagnole 11, Localité (Los Angeles) 8, Recueil d'informations 13

CONNAISSANCES ACADÉMIQUES : Droit 11

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

ARMEMENT : H&K USP (+1)/ H&K MP10 (+1)/ Mossberg M500 (+2)

PROTECTION : gilet en kevlar

DOMICILE : Los Angeles

Agents de sécurité



HISTORIQUE : ce sont des mercenaires payés par Camellia Ruiz pour assurer la sécurité de son entreprise à Los Angeles.

PERSONNALITÉ :

Ils sont des membres entièrement dévoués à la secte mais également des tueurs professionnels sans aucun état d'âme.

APPARENCE :

Il s'agit d'hommes âgés d'une trentaine d'années,

de toute ethnie, les cheveux coupés courts, en excellente condition physique.

INDICATIONS POUR LE MENEUR DE JEU :

Anéantissez les ennemis de la secte sans vous poser de questions.

AGENTS DE SÉCURITÉ			
FOR	15	EGO	12
CON	16	CHA	12
AGL	15	PER	13
APP	11	EDU	13

AGE : 30 ans

TAILLE : 1m85

POIDS : 90 kg

SENS : normaux

COMMUNICATION : orale

ACTIONS : 2

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 : pacte avec les forces des ténèbres

EQUILIBRE MENTAL : -25

FAIBLESSES : Blocage mental, Compulsion (cannibalisme), Fanatisme

AVANTAGES : Conscience corporelle

RESTRICTIONS : Cannibalisme

TALENTS : Athlétisme 15, Discrétion 14, Empathie 12, Rechercher 13, Vigilance 15

COMPÉTENCES GÉNÉRALES : Conduire 15, Interroger (torture) 15, Psychologie 14, Survie 11

CONNAISSANCES : Espagnole 12

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

ARMEMENT : Glock 17 (+0)/ H&K MP5 (+0)/ SPAS-12 (+2)

PROTECTION : gilet en kevlar

DOMICILE : Los Angeles

Cuisiniers



HISTORIQUE :

Il s'agit de 10 mort-vivants que Camellia Ruiz utilise pour préparer les banquets mensuels de la secte.

Ils n'ont aucune autre fonction.

PERSONNALITÉ :

Les cuisiniers ne s'occupent que des victimes, ils les

découpent vivantes et les préparent selon la préférence des invités et les sert. Ce qui ce passe dans la pièce leur est complètement étranger.

APPARENCE :

C'est sont des hommes de grande stature au visage complètement décharné. Ils sont toujours vêtus d'une tenue de cuisinier maculée de sang.

INDICATIONS POUR LE MENEUR DE JEU :

Gardez un regard fixe et ne vous préoccupez pas de ce que peuvent bien dire les victimes que vous découpez. Servez-les aux invités avec élégance, raffinement et professionnalisme.

CUISINIERS			
FOR	21	EGO	6
CON	Spécial	CHA	14
AGL	11	PER	11
APP	3	EDU	8

MOD. AU JET DE TERREUR : +0

TAILLE : 1m90

POIDS : 60 kg

SENS : normaux

COMMUNICATION : ne parle jamais

ACTIONS : 2

BONUS D'INITIATIVE : +0

BONUS AUX DOMMAGES : +5

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 du score de **FOR** du cuisinier (10) et peut parcourir 1m par round de combat. S'il est brûlé et réduit en cendre, il est définitivement détruit.

END : illimitée

TALENTS : Athlétisme 12, Discrétion 11, Rechercher 13, Vigilance 11

COMPÉTENCES GÉNÉRALES : Cuisine 18

CONNAISSANCES : Anglais 8, Espagnole 8

COMPÉTENCES DE COMBAT : Corps à corps 15

ARMEMENT : Couteaux de boucher (-4)

DOMICILE : Los Angeles

Voracéphales



HISTORIQUE :

Ces créatures ont été créées à la base par Cecilia Torrento, la grande prêtresse de l'*Ordo Voraginis* à Rome, afin de protéger les biens de sa secte.

Camellia Ruiz a appris le sortilège permettant

de les créer et l'a amélioré, elle a maintenant 10 de ces créatures qui vivent en permanence dans le sanctuaire du *Soleil Noir* à Los Angeles qui se nourrissent des restes des victimes sacrifiées.

Elles peuvent à volonté passer de notre réalité en Enfer et emportent avec elles les restes des victimes des banquets et des sacrifices.

PERSONNALITÉ :

Les Voracéphales sont toujours affamés, ce sont de véritables aspirateurs à viande qui désirent dévorer toute chair à leur porté. Ces monstres considèrent Camellia Ruiz comme leur seule et unique maîtresse et lui obéissent aveuglément.

APPARENCE :

Ces créatures sont de petite taille et ressemblent à des raptors totalement dépourvus d'yeux, dotés d'un exosquelette d'acier maintenant leurs organes internes en place.

Elles dévorent leur proie par quartier entier, des morceaux de cadavre à moitié digéré sont incrustés dans leur chair, enveloppés dans une membrane jaunâtre.

INDICATIONS POUR LE MENEUR DE JEU :

Fixez d'un regard avide toute viande que vous pouvez apercevoir autour de vous et précipitez-vous dessus.

VORACÉPHALES

FOR	26	EGO	6
CON	26	CHA	1
AGL	26	PER	11
APP	1	EDU	-

MOD. AU JET DE TERREUR : +0

TAILLE : 1m20 de long pour 1m50 de haut

POIDS : 120 kg

SENS : perçoit les infrarouges

COMMUNICATION : grognements

ACTIONS : 4

BONUS D'INITIATIVE : +14

BONUS AUX DOMMAGES : +6

CAPACITÉ DE MOUVEMENT : 13m/ Round

RÉSISTANCE AUX BLESSURES :

7BS = 1BL □ □ □ □ □ □ □ □

6BL = 1BG □ □ □ □ □ □ □ □

4BG = 1BM □ □ □ □

END : 160

FACULTÉS : peuvent se déplacer librement entre notre monde et l'Enfer

TALENTS : Athlétisme 26, Discrétion 20, Escalade 26, Rechercher 8, Vigilance 8

COMPÉTENCES DE COMBAT : Corps à corps 22

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

PROTECTION NATURELLE : 3 points

DOMICILE : Los Angeles et l'Enfer

CHAPITRE TROIS



in sanguis

veritas

-PREMIERE PARTIE-

TRAQUE DANS METROPOLIS

CHANGEMENT DE DECOR

Les Personnages viennent d'entrer dans Métropolis, le changement de décor est plus que brutal ; cries de douleur, bruits de fusillades lointaines, hurlements d'animaux inconnus qui résonnent tout autour d'eux. Les Personnages et Gabriella la première, sont totalement désorientés. Ils devront pourtant vite se reprendre et rester vigilants ; trois Erinyae (Cf. *Livre de base* page 148) planent au-dessus d'eux tel des oiseaux de proie en quête de nourriture et s'attaqueront aux Personnages s'ils restent à découvert.

EXPLORATION

Les Personnages ont débarqué dans un secteur totalement en ruine, les bâtiments sont éventrés comme après un bombardement, des débris et des détritiques jonchent le sol et une odeur pestilentielle constante envahit les lieux. Les Personnages ne remarquent pas un seul signe de vie alentour mais ont l'étrange impression d'être surveillé.

Laissez-les explorer un peu, ils pourront trouver des restes humains sous des décombres ou encore des cafards gros comme le poing grouillant derrière une planche en bois. Faites réagir leur sens en leur disant qu'ils entendent des bruits tout autour d'eux, des raclements, des pierres qui tombent... Mais qu'ils ne perçoivent pas précisément d'où cela provient.

MENDIANTS DROIT DEVANT !

Un groupe d'une quinzaine de mendiants a repéré les Personnages et les suit discrètement. Ils cherchent à les rabattre vers un traquenard afin de les tuer et les dépouiller. Les Personnages déboucheront sur une sorte de cour intérieure où ils verront une vieille femme en guenilles pousser un caddie rempli d'ordures et de détritiques, si les Personnages abordent la clocharde, cette dernière leur criera des insanités dessus avant de les attaquer à coup de pierres. C'est à ce moment là que les autres mendiants débarquent et attaquent les Personnages. Les mendiants ne sont pas de redoutables adversaires mais ils sont nombreux et connaissent bien les lieux, les Personnages devront essayer des jets de pierre et de lances.

AZGHOUL EN VADROUILLE

Les coups de feu et les cries des mendiants ont alerté un Azghoul qui chassait dans le secteur (Cf. *Livre de base* page 151). Il partira tout de suite en direction des bruits et débarquera au milieu de la mêlée. Il se fera tout d'abord les dents sur les mendiants survivants avant de poursuivre les Personnages. Laissez aux Personnages la possibilité de s'enfuir, la créature les suivra à la trace.

SAUVETAGE IN-EXTREMIS ?

Après avoir tenté de semer l'Azghoul, ce dernier fini par les bloquer dans une impasse. Les Personnages ont beau tirer sur la créature, sa lourde armure absorbe la plupart des dommages. Soudain, deux pick-up surgissent du fond de la ruelle insalubre, plusieurs hommes armés en sortent, tenant des fusils d'assaut, d'autres hommes, cette fois armés de lance-roquettes surgissent des hauteurs et tirent sur l'Azghoul, réduisant le monstre en pièce. Avant même qu'ils n'aient le temps de les remercier, les hommes braqueront les Personnages, les sommant de se rendre. Ils sont plus nombreux et lourdement armés. Après avoir récupéré leurs armes, Gabriella et les Personnages sont menottés les mains dans le dos et leur tête est recouverte d'un sac opaque, puis ils sont chargés dans un des pick-up qui démarre à toute allure. Durant le voyage, aucun des ravisseurs ne fait de commentaires, ils resteront sourds aux questions des Personnages. Un coup de crosse fera taire celui qui l'ouvrira le plus.

Vous pouvez, si vous le voulez, rajouter des étapes à ce petit voyage qui feront un peu paniquer les Personnages (Cf. *Rencontres et altercations* page 73), ils ne verront rien mais entendront tout.

Après quelques heures de route, les pick-up s'arrêtent enfin, les Personnages sont alors conduits dans ce qui semble être un bâtiment en sous-sol. Leurs pas résonnent à travers le béton et le métal. Ils sont enfin regroupés dans une pièce où les faits s'assoient et l'on retire leurs cagoules, devant eux se trouve un très vieil homme d'origine arabe souriant, fumant le narghilé qui se présentera comme Yousef al-Farat. Il leur demandera tout d'abord d'où ils viennent et comment ils sont venus jusqu'ici, suivant leurs réponses, al-Farat pourra également répondre à leurs questions et après une petite discussion, il leur dira qu'il a une offre très intéressante à leur faire.

UNE OFFRE QUI NE SE REFUSE PAS

Al-Farat proposera un marché aux Personnages, s'ils récupèrent un certain objet pour lui, il consentira à les aider à regagner l'Elysée. Il sait qu'il existe plusieurs portes permettant de quitter Métropolis mais celle-ci sont peu connues et bien gardées, al-Farat sait que l'une d'entre elles se trouve prêt de la Cité des Morts dans la demeure de Camellia Ruiz.

L'ARNAQUE

Al-Farat parlera de Sir John Orton, l'homme responsable de sa chute et de son état pitoyable. Il dira aux Personnages que s'ils réussissent à lui

UN PLAN PRESQUE PARFAIT

Al-Farat fournira aux Personnages l'équipement et l'armement, dans la mesure de ses moyens, il leur expliquera qu'ils devront ruser afin d'approcher Orton, ce dernier étant un paranoïaque de premier ordre, entouré en quasi-permanence d'hommes lourdement armés à sa botte.

Il leur dira qu'Orton est un marchand d'artefacts, l'un des plus riches du Souk, il possède une grande collection de livres et objets occultes puissants, c'est un ennemi à ne pas prendre à la légère. Il leur dira également qu'il a plusieurs faiblesses, l'une d'entre elle étant le vin de qualité, très difficile à trouver à Métropolis et la seconde étant les belles femmes. Al-Farat pourra également faire un plan détaillé de l'endroit où vit Orton, entant donné qu'il s'agit de son ancienne maison. Il demandera à ses hommes des les amener jusqu'au Souk puis de les



voler le médaillon qu'il porte autour du cou, il s'engage à leur donner ce qu'ils désirent. Il expliquera qu'il ne peut pas envoyer ses propres hommes car Orton les connaît, c'est pour cela qu'il a besoin des Personnages.

Bien entendu, al-Farat compte doubler les Personnages dès qu'il aura ce qu'il cherche, ils devront se montrer plus malin que lui et anticiper ses réactions.

attendre à un point de rendez-vous, il ajoutera qu'ils auront ordre d'abattre les Personnages s'ils reviennent sans le médaillon.

Bien sur, al-Farat dira qu'ils ne sont nullement obligés d'accepter, ils peuvent refuser son offre, dans ce cas, il dira simplement qu'il gardera les femmes du groupe afin de devenir ses esclaves de plaisir et que les hommes du groupe, eux, seront revendus aux trafiquants de cadavres de Trench Town. Le choix leur appartient.

LE MÉDAILLON DE THOT

Une fois que les Personnages auront dit oui, et al-Farat ne doute pas qu'ils accepteront, il parlera du médaillon. Il expliquera qu'il s'agit d'un bijou familiale qu'Orton lui a dérobé et que c'est le dernier souvenir de sa famille. Il aimera pouvoir être enterré avec. Il mentira honteusement aux Personnages et ne parlera pas des propriétés magiques du bijou ; quiconque le porte autour du cou retrouve sa jeunesse et ne vieillit plus.

Il s'agit d'un médaillon en bronze représentant un scarabée tenant entre ses mandibules un rubis, sur la carapace de l'insecte est gravé une ankh en or, symbole égyptien de la vie éternelle.

PRÉPARATION

Les Personnages sont conduits dans l'un des pick-up sous bonne escorte, les hommes ne leur remettront leurs armes que lorsqu'ils seront arrivés sur place, ils pourront préparer un plan durant le voyage. Les hommes d'al-Farat leur rediront qu'ils ont ordre de les abattre s'ils reviennent les mains vides, ils attendront à l'entrée du Souk durant toute la journée puis repartiront, avec ou sans eux. Une fois arrivé au Souk, les Personnages devront se débrouiller seuls.

LE SOUK DE MÉTROPOLIS

Le grand Bazar est un immense marché entre les rues crasseuses et étroites de La Cité Vivante, où l'on peut trouver de tout ; armes, artefacts, esclaves et drogues. Ici, tout a un prix et tout se négocie, mais ce qui se recherche le plus sont des renseignements, peut être que les Personnages trouveront des objets à leurs goûts ?

Laissez les Personnages flâner un moment, qu'ils observent les mille-et-une merveilles que le Souk peut receler (Cf. *Rencontres et altercations* page 73). Grace au plan détaillé que leur a fait al-Farat, les Personnages n'ont aucune difficulté à trouver le repaire de Sir John, comme il est appelé ici.

L'ANTRE DE SIR JOHN

Sir John a établi son quartier général dans l'ancien commerce d'al-Farat. Il vit dans une sorte de grand hangar vétuste divisé en plusieurs tentes toutes plus crasseuses les une que les autres. Chaque tente contient des articles divers, allant du simple livre d'histoire de la Grèce antique aux parchemins de la Mer Morte, en passant par des armes de destruction massives ou encore des drogues et des esclaves. Tout se vend et tout s'achète.

Lorsque les Personnages pénètrent le hangar, deux hommes armés gardent l'entrée, plusieurs autres entourent une file de passants apeurés. Il s'agit de personnes ayant des dettes envers Sir John, certain venant pour payer, d'autres venant pour essayer d'avoir un délai supplémentaire. Inutile de dire que ces derniers seront froidement exécutés devant l'assemblée de différentes manières, toutes plus horribles les unes que les autres, selon l'humeur de Sir John. Inspirez-vous du film *Erik le viking* et de la scène chez *Haldan Le Noir* pour décrire l'ambiance pesante de ce lieu.

NÉGOCIER AVEC SIR JOHN

Pour qu'ils aient audience avec le maître des lieux, il faudra que les Personnages possèdent quelque chose qui puisse intéresser Sir John. S'il y a des femmes parmi les Personnages et si elles sont plutôt attirantes, ce dernier pourra en demander un bon prix, mais attention, si le prix est trop élevé, Sir John n'hésitera pas à faire prisonnier tous les Personnages ou encore à les faire exécuter.

Le plus simple serait de se présenter comme des marchands d'esclaves et de proposer à Sir John Gabriella ou tout autre Personnage féminin ayant un haut score en APP, les Personnages pourront charger cette dernière de voler le médaillon pendant que Sir John ne sera pas sur ses gardes. Partir avec le médaillon ne sera pas une mince affaire et il est fort probable que les Personnages devront faire usage de la force afin de sortir indemnes du hangar.

DOUBLER AL-FARAT

Les Personnages peuvent également tenter de doubler al-Farat en informant Sir John de ce qu'il manigance, ce dernier se fera alors une joie d'accueillir les Personnages chez lui et



leur fera une contre-proposition ; retourner chez al-Farat et lui rapporter sa tête, Sir John leur promettant l'indication d'un portail vers l'Elysée.

Si les Personnages acceptent, les hommes de Sir John se chargeront des hommes d'al-Farat, et les accompagneront vers la plaque du vieux tunisien, grâce au soutien des hommes de Sir John, ils n'auront aucun problème pour se débarrasser d'al-Farat et de ses miliciens.

Contrairement à al-Farat, Sir John tiendra ses engagements et à leur retour, il leur dira que d'après les rumeurs il existerait un passage plus ou moins permanent vers l'Elysée, ce portail ce trouverai dans la Citée des Morts, une la crypte d'un culte cannibale appelé les Sœurs du sang.

GARDER LE MÉDAILLON

Les Personnages peuvent également tenter de voler et de garder le médaillon pour eux. A ce moment là, ils seront activement recherchés par les deux marchands, ces derniers n'hésiteront pas à mettre la Citée Vivante à feu et à sang pour retrouver l'artefact. Si l'un des Personnages le met autour de son cou et qu'il est âgé, il redeviendra jeune instantanément, il gagnera +1 point dans chacune de ses caractéristiques physiques et régènera ses blessures au rythme d'une BS par round tant qu'il porte le médaillon. Tant qu'il porte le médaillon, le Personnage ne vieillit pas.

DÉTRUIRE LE MÉDAILLON

Si les Personnages détruisent le médaillon, Sir John et al-Farat tomberont instantanément en poussière, ayant porté l'objet durant trop longtemps, ce dernier s'est lié à leur âme et les fera disparaître en même temps que lui.

RAPPORTER LE MÉDAILLON À AL-FARAT

Quelque soit le moyen employé pour récupérer le médaillon, si les Personnages le rapporte à al-Farat, ce dernier sera comme excité et le mettra tout de suite autour de son cou, les Personnages le verront retrouver sa jeunesse et dans un rictus démoniaque, al-Farat ordonnera à ses hommes de s'emparer des Personnages. Comme promis, il vendra les hommes aux marchands de viande de Trench Town et gardera les femmes pour son plaisir personnel. Ils devront alors utiliser la force pour obtenir le renseignement voulu.

S'ils parviennent à menacer suffisamment al-Farat, ce dernier leur indiquera l'emplacement d'un portail dans la Citée des Morts, dans un mausolée gardé par une créature surnommée Le Puritain. Il ajoutera que cette crypte est également l'ancre d'un culte cannibale appelé Les Sœurs du sang, dirigé par une puissante nécromancienne.

RENCONTRES ET ALTERCATIONS

Durant leur périple dans Métropolis, les Personnages pourront rencontrer certains habitants ou encore affronter de terribles adversaires.

Cette section a pour but de donner quelques exemples de rencontre si vous ne possédez pas le supplément *Métropolis*. Vous êtes bien sur tout à fait libre de rajouter ou d'inventer d'autres exemples si le cœur vous en dit.

SUR LA ROUTE...

Alors que les Personnages voyagent dans le pick-up des sbires d'al-Farat, ils croisent la route d'une Mère compostate et de ses ouvriers (Cf. *Métropolis* page 145). A la vue du convoi, la créature charge et attaque sans sommation. Les pick-up accélèrent et les hommes d'al-Farat font feu de toute part.

Les Personnages peuvent entendre des vrombissements puissants et les bruits des balles ricochant sur une structure métallique. Après quelques minutes, ils reprennent la route

SUR LA ROUTE... ENCORE

Le pick-up croise la route d'une procession qui leur barre le passage et est obligé de s'arrêter. Les Personnages entendent une sorte de litanie suivit de cris de douleur et de pleures ; la foule porte un enfant crucifié. Au bout de cinq longues minutes, l'enfant est monté au sommet d'une colline, une fois la croix fixée au sol les cultistes l'aspergent d'essence et l'immolent vivant. Les Personnages peuvent sentir la chair brûlée et entendre son atroce râle d'agonie. Les hommes d'al-Farat attendent que l'enfant soit mort avant de repartir.

UNE TRÈS BONNE AFFAIRE

Dans le bazar, les Personnages croisent la route d'un homme appelé Harry, ce dernier, voyant qu'ils ont tout l'air de débarquer de l'Elysée, leur proposera n'importe quel objet en leur possession contre un globe en argent orné de runes qui peut être tourné comme un rubix-cube. Si les Personnages acceptent, Harry leur donnera l'objet et disparaîtra à toutes jambes.

Le globe est un objet magique maudit, il attire les Licteurs comme un aimant et on ne peut s'en débarrasser qu'en l'offrant à quelqu'un d'autre qui l'accepte et en devient le nouveau propriétaire.

Si les Personnages prennent le temps d'étudier le globe, ils apprendront que correctement utilisé, celui-ci peut repousser n'importe quelle créature de l'Enfer et peut aller jusqu'à la détruire.



UN SAINT NOMMÉ DAVID AIMS

Lorsqu'ils sortent du Souk, les Personnages remarquent un homme au visage buriné portant un costume sombre chiffonné, un chapeau et une cigarette éteinte au coin des lèvres. Lorsqu'ils s'approchent de lui, l'homme semble penser à voix haute comme une voix-off des vieux films policier des années 50.

Il s'agit de David Aims, c'est un des nombreux Saints de Métropolis (Cf. *Métropolis* page 134), il a remarqué les Personnages car ils portent sur eux certains stigmates qui seraient susceptibles de le venger. Il cherchera à stigmatiser le Personnage ayant le plus de points se rapportant à sa vengeance.

Historique : David Aims était un privé sans le sou dans les années 50 à Los Angeles. Il eut le malheur d'enquêter sur des mystérieuses disparitions d'enfants des quartiers pauvres. Il remonta une piste que le mena droit au Mexique où il retrouva les enfants, prisonniers d'un bordel pour personnes riches et influentes. Il fut démasqué et emmené dans le désert où il fut exécuté et enterré.

Vengeance : tuer des personnes appartenant de près ou de loin à la mafia mexicaine, châtier les hommes riches qui se pensent au-dessus des lois.

Capacité : Aims peut retrouver n'importe quel objet perdu, caché ou encore dissimulé.

Communication : ne parle qu'en voix-off.

Reliques : un paquet de Lucky Strick, un Colt 1911 à crosse d'ivoire, un carnet de note (tous ces objets peuvent être trouvés dans sa tombe dans le désert).

Stigmatisation : 17

TOUT LE MONDE AIME LES CLOWNS

Alors qu'ils se baladent, les Personnages aperçoivent un clown maigrichon de grande taille et au maquillage grotesque gonfler des ballons. Lorsqu'il remarquera les Personnages il viendra vers eux et leur proposera un ballon à chacun, s'ils acceptent le ballon, le clown remerciera les Personnages et repartira vers son établi, cinq minutes plus tard, les ballons exploseront simultanément et libéreront un gaz toxique (Cf. *Livre de règles* – Gaz moutarde page 90) durant 1D6 round(s). Si tous les Personnages refusent les cadeaux du clown, ce dernier se mettra en colère et sortira une machette de ses grandes poches et attaquera immédiatement les Personnages.

UNE VIEILLE FEMME ET SON TOUTOU

En plein bazar, sans faire exprès, les Personnages bousculent une vieille dame avec un chien. Avant même qu'ils n'aient le temps de s'excuser, la vieille dame les injure et les frappe avec sa canne, son cabot galeux et miteux mordillant leurs mollets. Les Personnages réussissent enfin à la calmer mais elle continue de les insulter en s'éloignant.

Quelques instants plus tard, s'ils vérifient leurs poches, tous les objets qu'elles contenaient ont disparu, avec la vieille dame.

JE PEUX VENIR AVEC VOUS ?

Les Personnages passent par une allée sombre et aperçoivent un enfant d'à peine huit ans, pleurant et tenant un ours en peluche sale et déchiré.

Si les Personnages s'approche, il dira qu'il s'appel Timmy et qu'il s'est perdu, il aimerait qu'ils l'aide à retrouver le chemin de sa maison.

Après quelques minutes, Timmy finit par retrouver son chemin mais insiste pour que les Personnages l'accompagnent jusque devant sa porte. Il les entraîne alors dans des ruelles étroites et sombres jusque dans une sorte de souterrain, après quelques pas, les Personnages se retrouvent dans un goulot crasseux jonchés de lambeaux de vêtements et d'os humains, plusieurs enfants sont là, immobiles. Soudain, une sorte de grosse larve informe et maladroite sort de l'obscurité et attaque immédiatement les Personnages.

Les enfants se révéleront sous leur vrai jour ; ce sont des leurres, un parasite gros comme le poing est agrippé à sa tête, ses mandibules sont en connections directe avec son cerveau, permettant à l'entité-mère de le contrôler et d'attirer à elle des proies. Une fois vaincue, l'entité-mère s'effondre, laissant mourir également tous les esclaves qu'elle contrôlait. Il n'y a aucun moyen de les sauver.

L'ENTITÉ-MÈRE			
FOR	40	EGO	16
CON	38	CHA	5
AGL	5	PER	11

MOD. AU JET DE TERREUR : +0

TAILLE : 3m de haut pour 8m de long

POIDS : 2,6 tonnes

SENS : très mauvaise vue, voit par les yeux de ses esclaves

COMMUNICATION : télépathie

ACTIONS : 2

BONUS D'INITIATIVE : -3

BONUS AUX DOMMAGES : +8

CAPACITÉ DE MOUVEMENT : 2m/ Round

RÉSISTANCE AUX BLESSURES :

9BS = 1BL □□□□□□□□□

8BL = 1BG □□□□□□□□□

6BG = 1BM □□□□□□□

Peut subir 2 BM avant d'être détruite

END : 220

FACULTÉS : créer des parasites qui se fixent sur le crane de ses victimes et les contrôle à distance.

TALENTS : Athlétisme 16, Discrétion 16

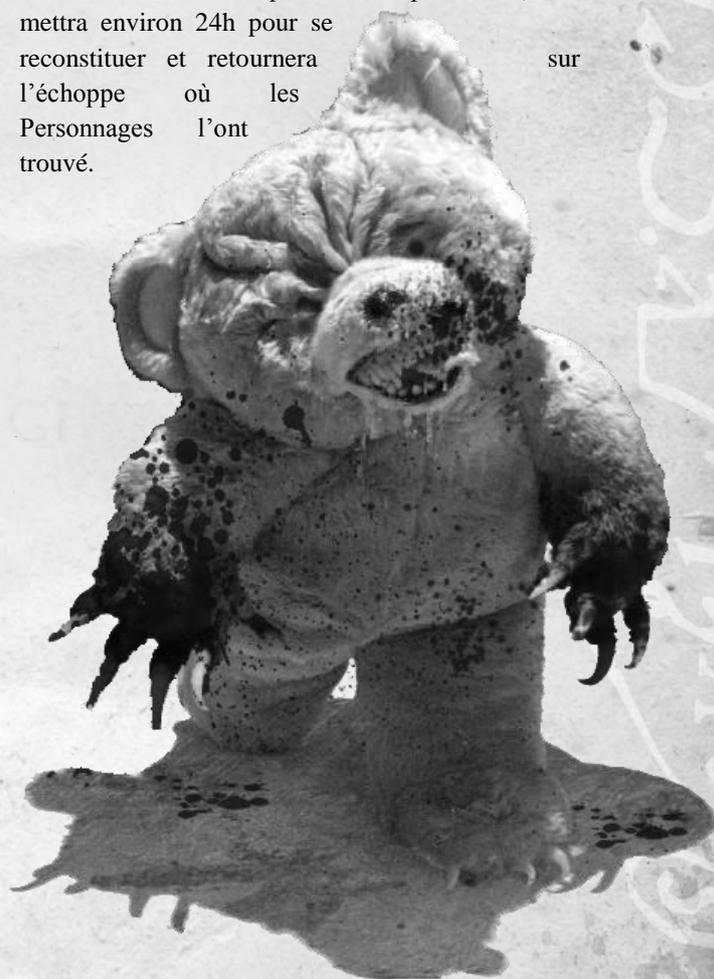
COMPÉTENCES DE COMBAT : Corps à corps 16

ARMEMENT : mandibules (-4)

DOMICILE : les sous-sols de Métropolis

SOUVENIRS D'ENFANCE

Durant leur errance dans le Souk, les Personnages passent devant l'échoppe d'un vieil homme contenant exclusivement des vieux jouets. L'un des Personnages (choisissez celui dont l'EM est le plus élevé) trouve un ourson en peluche, identique à celui qu'il avait étant enfant et éprouve l'envie irrésistible de le posséder. Le vieil homme consent à l'échanger contre n'importe quoi et une fois l'objet en possession du Personnage, celui-ci semblera lui parler, comme il le faisait étant enfant, lui rappelant combien il lui a manqué et lui remémorera des souvenir d'enfance. Le Personnage possédant la peluche perdra 5 points d'END par heure, la peluche drainant sa force vitale petit à petit. Si les autres Personnage insistent pour qu'il se débarrasse de la peluche, celle-ci se défendra et demandera au Personnage qui la détient de la défendre. Ce Personnage devra réussir un jet d'EGO avec un modificateur de -2 par heure de possession. S'il parvient à réussir son jet d'EGO, il consent à se séparer du jouet. Lorsqu'il quitte les mains du Personnage, l'ourson s'anime et dans un rictus abominable, des griffes et des crocs lui poussent et il attaquera sans ménagement le premier Personnage à sa portée. Une fois qu'il aura encaissé une BM, la peluche tombe inerte mais devra être brûlée si les Personnages veulent définitivement la détruire. Si elle n'est pas détruite par le feu, elle mettra environ 24h pour se reconstituer et retournera sur l'échoppe où les Personnages l'ont trouvé.



LA CITEE DES MORTS

Même s'ils ne demandent pas leur chemin, les Personnages n'auront pas trop de mal pour trouver la Citée des Morts ; un cimetière de la taille d'une ville ne passe pas inaperçu.

En montant une haute colline, ils arrivent enfin devant de grandes portes en fers forgées rouillées, une brume épaisse semble sortir du sol, il est très difficile de se repérer. A l'intérieur, il n'y a que des tombes et des mausolées de style baroque. Les Personnages pourront entendre tout autour d'eux une sorte de litanie lointaine ainsi que l'écho des râles des créatures peuplant ce lieu, bien souvent plus mortes que vivantes.

BALADE DANS CADAVRE-LAND

La Citée des Morts fait partie des lieux les plus dangereux de Métropolis, en plus de risquer de croiser une pléthore de mort-vivants, les Personnages risquent leur santé rien qu'en foulant

le sol brumeux de cet endroit, chaque jour passé à arpenter la Citée des Morts fait perdre environ 5 kg aux Personnages, les blessures infligées ici ne cicatrisent pas et continuent de suppurer et de pourrir jusqu'à la gangrène. Si un Personnage meurt ici, il se changera

automatiquement en mort-vivant et n'aura plus aucun espoir de réincarnation.

Laissez tout de même les Personnages faire un peu de tourisme, ils finiront forcément par attirer l'attention des habitants de la Citée des Morts, à vous de voir s'ils peuvent se montrer comme une source d'information pour les Personnages ou alors comme une source d'ennuis.

MONOLITHES ET TUEURS EN SÉRIE

Ils finissent par arriver sur la Place des Monolithes Noirs (Cf. *Métropolis* page 119). Cinq blocs, aussi haut que des immeubles sortent de la brume et semblent continuer bien au-dessus des nuages. C'est un endroit de la Citée des Morts qui attire irrésistiblement les tueurs en série lorsqu'ils commettent un meurtre rituel et y restent le temps que la rage meurtrière qui ayant déchiré l'Illusion durant le meurtre ce dissipe. Les Personnages pourront trouver des ouvertures donnant sur des escaliers à l'intérieur des monolithes, il y fait sombre et aucun bruit ne semble sortir de l'endroit à part l'écho de leurs propres pas.

Lorsque les Personnages arrivent devant les cinq monolithes, un tueur en série hollandais du nom de Jesper Vanhooten est là couvert de sang frais, un couteau de boucher à la main, le visage figé dans un rictus sadique. Il tient dans son autre main la tête d'une jeune fille de 16 ans qu'il vient tout juste de tuer. Dès qu'il apercevra les Personnages, il cherchera à les tuer, il attaquera en priorité les

femmes du groupe.

LA CHAPELLE BLANCHE

Au centre de la Citée se trouve la Chapelle Blanche ; un mausolée d'une blancheur immaculée s'élevant à plus d'une centaine de mètres de haut. (Cf.

Métropolis page 119)

D'après certains, il s'agirait de la tombe du



Démiurge. Devant la porte de la tombe se tient le Gardien, un colosse à la peau noire et momifiée, tenant entre ses puissantes mains une grande épée à la lame noire. Il ne laissera entrer personne.

Si les Personnages lui posent des questions, il pourra leur indiquer la direction du mausolée des Sœurs du sang. Il ne confirmera ni n'infirmera aucune information sur le contenu de la tombe.

LE MAUSOLEE DES SŒURS DU SANG

Après plusieurs heures d'errance et quelques rencontres plus ou moins amicales, les Personnages débouchent sur un petit tombeau en décrépitude qui semble avoir été laissé à l'abandon. Devant cette crypte ils verront un homme de grande taille portant une tenue de pasteur du 16^{ème} siècle allumer deux bûchers sur lesquels se trouvent deux femmes le suppliant d'arrêter. Le bourreau, n'écouterait nullement les supplications des prisonnières, prend une torche et met le feu aux deux bûchers. Très vite ceux-ci se consomment et les flammes viennent dévorer la chair des deux femmes, hurlant sous la douleur. L'homme se contente de regarder d'un regard sadique en récitant des passages de la Bible.

Il sera difficile d'atteindre les deux femmes avant que les flammes ne les brûlent complètement, le Puritain, comme on le nomme ici, empêchera quiconque de s'approcher des bûchers. Les Personnages devront d'abord lui faire face avant de porter secours aux suppliciées, bien trop tard évidemment pour pouvoir les sauver de la mort.

UN ILLUMINÉ SURNOMMÉ LE PURITAIN

Le Puritain était de son vivant un redoutable chasseur de sorcière au 16^{ème} siècle.

En fait, il n'avait aucun talent particulier pour débusquer les hérétiques ou les sorcières, pour lui, une belle femme ne pouvait qu'être une adoratrice de Satan. Le Puritain était en fait un misogyne convaincu, puisqu'aucune femme ne voulait s'offrir à lui durant sa jeunesse, qu'elles étaient toutes de Putes du Diable et des sorcières et est entré au ministère uniquement dans ce but, tuer et brûler des femmes. Sa petite vendetta personnelle envers le beau sexe lui a fait peu à peu emprunter la Voie des Ténèbres et à sa mort il s'est retrouvé dans la Cité des Morts. Persuader d'être en Enfer afin d'exécuter l'œuvre de Dieu, il s'est mit à errer et à passer par l'épée toutes les personnes qu'il croisait. Le hasard voulut qu'il croise le chemin de Camellia Ruiz qui le persuada, par la manipulation et en se servant de sa foi aveugle, qu'elle était un Ange envoyé par Dieu lui-même dans le but de le guider et que nulle autre qu'elle ne pouvait se rendre dans la crypte. Le Puritain, convaincu, devient alors le protecteur du temple de la secte dans la Cité des Morts et prend son rôle de gardien très au sérieux. Le Puritain est un fanatique, les Personnages n'auront aucun moyen de le convaincre ni de lui faire changer d'avis, pour lui ils ne sont que des hérétiques de plus qu'il devra châtier de son épée.



LE MAUSOLÉE DES SŒURS DU SANG, REZ-DE-CHAUSSÉE (CHAPELLE)

Après avoir terrassé le Puritain, la crypte est sans protection, ils pourront sans problème défoncer les portes en bois et pénétrer dans le temple. Derrière ces portes se trouve deux femmes au regard noir et à l'apparence monstrueuses, habillées de guenilles maculées de sang séché qui attaqueront les Personnages. Ce sont les Sœurs du sang, de pauvres Salvadoriennes que Camellia a enlevé et transformé en monstre cannibales pour protéger cette crypte.

- 1) **Pièce centrale** : c'est une pièce mal éclairée par des torches fixées sur chaque côté des murs. Sur la droite après un couloir ce trouve un escalier qui s'enfonce dans les ténèbres.
- 2) **Tombeaux** : ce sont cinq sarcophages fermés contenant les restes momifiés de certains membres de la secte. Camellia les a ramenés ici afin de les honorer. Il n'y a rien d'utile dans ces cercueils.

Sur le sol, les Personnages pourront voir le symbole du *Soleil Noir* gravé sur la pierre poussiéreuse incrustée de sang séché.

LE MAUSOLÉE DES SŒURS DU SANG, 1^{ER} SOUS-SOL (DORTOIRS)

Après s'être enfoncé à plus de trois mètres au-dessous du sol, les Personnages n'ont pas le choix et prendre à gauche et débarquent dans un petit couloir étroit, au bout du couloir à droite ce trouve un second escalier menant à un autre sous-sol. Une forte odeur de charogne empeste ces lieux éclairés par des torches à la lumière vacillante.

- 3) **Garde-manger** : c'est dans cette pièce infestée par les mouches que les Sœurs du sang gardent leur nourriture ; des restants humains pourris. Il y a une Sœur du sang dans la pièce en train de déjeuner, qui troquera bien volontiers sa viande pourrie contre la chair fraîche des Personnages.
- 4) **Dortoirs** : il s'agit des plus grandes pièces de ce sous-sol, composées d'une quinzaine de payasses empestant l'urine et les excréments. Une forte odeur animale se dégage des dortoirs. Une dizaine de Sœurs sont en train de dormir lorsque les Personnages arrivent, elles se réveilleront et attaqueront au premier bruit.

LE MAUSOLÉE DES SŒURS DU SANG, 2^{EME} SOUS-SOL (SANCTUAIRE)

Les Personnages descendent à nouveau dans les entrailles de la terre pour déboucher sur un long couloir au bout duquel ce trouve le sanctuaire de Camellia. Elle est présente à moitié nue, en train de déguster un cœur humain, il y a environs une quinzaine de Sœurs du sang ainsi que trois Voracephales présents dans le sanctuaire, n'attendant que l'ordre de Camellia pour attaquer.

- 5) **Sanctuaire** : cette pièce semi-circulaire contient en son centre un autel sacrificiel ou les victimes sont tuées puis dévorées.
- 6) **Chambre de Camellia** : il s'agit d'une grande chambre d'architecture baroque couverte de tentures rouges, contenant une bibliothèque d'ouvrages occultes assez conséquentes. Au fond ce trouve un grand lit à baldaquin en bois très travaillé. Sur le lit se trouve les restes d'un homme nu, attaché aux montants, le corps totalement lacéré et la poitrine ouverte.
- 7) **Portail** : cette pièce contient un portail à sens unique vers l'Elysée. Il s'agit d'une simple pièce vide, aux murs totalement recouvert de symboles ésotériques, comme dans la pièce de sécurité de la *Crescent Holding Company*.
Au fond de la pièce ce trouve une simple porte en bois, une fois ouverte, elle permet de passer vers l'Elysée.

Camellia cherchera à s'enfuir par cette issue si les choses venaient vraiment à mal tourner pour elle.

C'est la seule chance que les Personnages ont de rentrer chez eux.

PROPOSITION INDÉCENTE

Elle sera surprise de voir que les Personnages l'aient suivit jusque là et pourra même consentir à leur faire une proposition ; devenir des membres de la secte. Elle leur parlera des nombreux avantages que cela procure, s'ils refusent, Camellia semblera déçue et ordonnera à sa cour d'attaquer.

Dans le cas (peu probable je l'espère) où des Personnages accepteraient le marché de Camellia, leur premier devoir sera d'abattre ceux qui auront refusé. Camellia intronisera alors les nouvelles recrues, dans le sexe et dans le sang, et dévoreront les restes de leurs anciens compagnons.

Autant dire que la campagne s'arrêtera là pour vos Joueurs. Il vous faudra utiliser un autre stratagème si vous voulez terminer la campagne, si vous le souhaitez, l'un d'eux consiste à créer de nouveaux Personnages chargés d'enquêter que des meurtres près d'un petit village mexicain en plein désert.

LA FOI ET UN DÉSERT ÉAGLE CALIBRE 50

La seule personne présente qui refusera catégoriquement l'offre de Camellia sera Gabriella, notre bonne-sœur de choc, elle n'hésitera pas à abattre les Personnages qui succomberaient à la proposition plus qu'indécente de la nécromancienne. Les Personnages n'auront d'autres choix que de combattre, les ennemis sont nettement supérieur en nombre, mais l'armement qu'ils portent devrait pouvoir équilibrer les chances. Gabriella cherchera à affronter Camellia et se faillera un passage à travers les Sœurs du sang et les Voracephales qui lui barrent le passage. Camellia tentera de gagner le portail vers l'Elysée et sera protégée par les Voracephales restants.

Cette partie risque d'être rude et les Personnages ont de grandes chances d'être blessés, voir même de mourir.

LE SACRIFICE DE GABRIELLA SANTINI

A un moment où à un autre, les Personnages seront submergés par le nombre d'adversaires. A court de munitions, Gabriella sommerá les Personnages de poursuivre et d'arrêter Camellia coûte que coûte, elle les couvrira et barricadera la porte afin que les Sœurs du sang survivantes ne les suivent pas. Après quelques minutes et plusieurs détonations de son Desert Eagle, la fureur du combat laisse place à un silence de mort. Gabriella vient de donner sa vie pour donner un peu de temps aux Personnages, ou tout du moins laissez-leur le croire. Ils auront l'occasion de la recroiser à la fin de la campagne.

AFFRONTER CAMELLIA RUIZ

Les Personnages se retrouvent enfin devant Camellia Ruiz pour un ultime affrontement. Elle enverra tout d'abords ses Voracephales sur les Personnages puis une fois au pied du mur elle attaquera toutes griffes dehors à coup de lames de rasoir. Elle se battra jusqu'aux derniers souffles (Cf. caractéristiques page 15).

ULTIME SUPPLIQUE, ULTIME MENACE

Une fois affaiblie, Camellia suppliera les Personnages de ne pas la tuer, qu'elle peut leur être utile, qu'elle peut leur donner le secret de la vie et de la jeunesse éternelle, tout ce qu'ils ont à faire c'est de la laisser et de partir par le portail, que ça les ramènera directement vers la Terre. Si les Personnages refusent, elle les maudira avant d'être abattue et hurlera que son Dieu, le Dévoreur, est beaucoup plus puissant qu'elle et qu'il dégustera leur chair impie avant de les déposséder de leurs âmes.

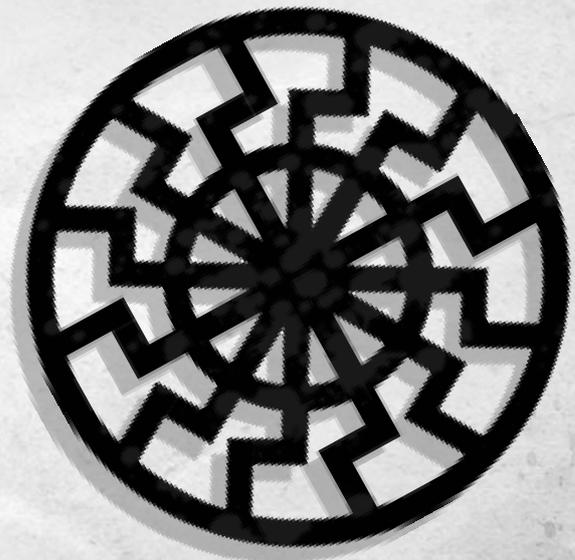
LA SORTIE

Si les Personnage tentent de retourner vers le sanctuaire, ils n'arriveront pas à ouvrir la porte, en plus d'être verrouillée, celle-ci est encombrée de cadavres, il sera donc impossible de l'ouvrir sans explosif. La sortie se trouve devant eux ; une simple porte en bois sur laquelle est gravée des centaines de symboles et de phrases indéchiffrables. Une fois la porte ouverte, une lumière blanche et aveuglante éblouie totalement les Personnages, la porte donne sur un long couloir lumineux, une fois le dernier Personnage entré, la porte se referme et la lumière devient ténébres.

RETOUR SUR TERRE

Les Personnages finissent par apercevoir de la lumière et sortent enfin à l'air libre, la lumière les aveugle et il faut un peu de temps pour que leurs yeux s'habituent. En regardant autour d'eux, ils semblent être sortis d'une caverne creusée à même la roche, autour d'eux il n'y a rien, mise à part un immense désert à perte de vue. Dans le ciel, des rapaces semblent les avoir repérés et tournent en cercle, attendant leur heure.

Les Personnages sont-ils réellement rentrés dans l'Elysée ou bien est-ce le dernier tour de Camellia ? Toujours est-il qu'il va falloir qu'ils gardent des forces ; sans eau, ils ne survivront pas longtemps par cette chaleur.



LES FIGURANTS

Sir John William Orton



HISTORIQUE :

Orton est né à Londres en 1890. Son père était colonel dans l'armée coloniale britannique. Il entre naturellement à l'armée et fait ses classes sous les ordres de son père en Inde.

En 1917, lors d'une violente révolte, son père est assassiné par les *Thugs*, les adorateurs de Kali. Fou de douleur, à la tête d'une cinquantaine d'hommes, il exécute sommairement tous les habitants d'un village, soupçonnés de faire partis de la secte de Kali. Il acquière une triste réputation de boucher et ne peut plus ainsi rentrer en Angleterre.

En 1926, lors d'une sanglante bataille contre des insurgés à l'Est de l'Inde, le carnage est tel que le Voile de l'Illusion se déchire et il se retrouve plongé dans Métropolis. Incapable de rentrer dans l'Elysée, Sir John est contraint de s'adapter et de refaire sa vie dans ce nouveau monde. Il commence par travailler pour Yousef al-Farat, un des marchands les plus influents du Souk.

Mais jouer les seconds couteaux ne l'intéresse pas ; grâce à son charisme et son talent naturel pour donner des ordres, il s'entour d'une bande d'anciens soldats et terroristes et renverse al-Farat. Il s'approprie tous ce qu'il possède notamment un médaillon qui lui permet de garder sa jeunesse. Sir John est aujourd'hui l'un des plus riches marchands d'artefacts du Souk de Métropolis.

PERSONNALITÉ :

Sir John est une personne hautement hautaine et autoritaire, maniérée et très à cheval sur le protocole. Il est également très raffiné et cruel.

APPARENCE :

Sir John est un homme d'une trentaine d'années aux allures de dandy, toujours impeccablement vêtu, portant un chapeau de feutre et des lunettes noires.

INDICATIONS POUR LE MENEUR DE JEU :

Ayez un visage neutre et calme. Usez d'un ton léger lorsque vous menacer la vie des gens.

SIR JOHN WILLIAM ORTON			
FOR	15	EGO	17
CON	12	CHA	15
AGL	14	PER	15
APP	15	EDU	17

AGE : 119 ans (paraît avoir 36 ans)

TAILLE : 1m88

POIDS : 72 kg

SENS : normaux

COMMUNICATION : orale

ACTIONS : 2

BONUS D'INITIATIVE : +1

BONUS AUX DOMMAGES : +3 (+6)*

CAPACITÉ DE MOUVEMENT : 6m/ Round

RÉSISTANCE AUX BLESSURES :

4BS = 1BL □ □ □ □

3BL = 1BG □ □ □

3BG = 1BM □ □ □

END : 90

EQUILIBRE MENTAL : -30

FAIBLESSES : Autoritaire, Ennemi mortel (Yousef al-Farat), Manipulateur, Mauvaise réputation, Sadique, Vaniteux

AVANTAGES : Sixième sens

TALENTS : Athlétisme 15, Diplomatie 16, Empathie 16, Rechercher 13, Vigilance 13

COMPÉTENCES GÉNÉRALES : Equitation 12, Interroger 16, Marchandage 16, Persuasion 14, Psychologie 17

CONNAISSANCES : Affaires 15, Arabe 8 Français 11, Indoue 13, Occultisme 15, Recueil d'informations 14, Réseaux de contact (Souk de Métropolis) 18

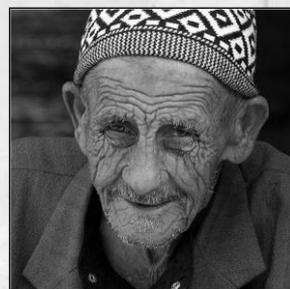
COMPÉTENCES DE COMBAT : Armes à feu 14, Corps à corps 14, Escrime* (Coups d'estoc 20, Coups tranchant 20, Feintes 18, Parades 20)

CONNAISSANCES OCCULTES : Voie de la Folie 15

ARMEMENT : sabre de cavalerie (-3)

DOMICILE : Métropolis

Yousef al-Farat



HISTORIQUE :

Yousef al-Farat est né en Tunisie en 1792. C'est un jeune paysan qui n'a que 14 ans lorsqu'éclate la guerre qui confronte son pays à l'Algérie. Son village est attaqué par des cavaliers algériens en 1806, ils brûlent et massacrent tous les habitants, y compris ses parents. Yousef et d'autres enfants réchappent au massacre et sont emmenés comme esclaves vers la capitale algérienne. Il ne doit son salut que par l'intervention d'Azghouls, qui attirés par l'odeur du sang et du massacre, entrèrent dans l'Elysée et décimèrent entièrement l'armée des cavaliers.

Yousef profita de la confusion pour fuir et se retrouva à errer dans le désert de Métropolis. Après plusieurs jours de marche, il finit par atteindre le Souk et fut de nouveau capturé par des marchands d'esclaves qui le vendirent aussitôt sur le marché. Il fut acheté par Khan Altan Berker, un marchand d'artefact turc qui avait besoin d'un commis parlant couramment l'arabe. Contrairement à beaucoup de marchands, Berker traitait ses esclaves avec gentillesse et humanité, ce qui est plutôt rare dans Métropolis. A ses côtés, il apprit énormément et après plus de 20 ans passés à Métropolis, il hérita de tous les biens de son maître lorsque celui-ci mourut. Il reprit alors le commerce d'artefact et le fit fructifier et devient ainsi l'un des plus influents marchands du Souk de Métropolis. C'est lors d'une de ses négociations qu'il acheta un étrange médaillon qui avait le pouvoir de stopper les effets du temps sur celui qui le portait, ce qui lui permit de dominer le marché de l'artefact durant plus d'un siècle. Il recruta un jeune homme prometteur du nom de John Orton, qu'il employa comme chef de sa garde, mais ce dernier ne mis pas très longtemps à le trahir et à lui voler son médaillon. Il fut laissé pour mort et sauvé par une poignée d'hommes qui lui était encore resté fidèle. Orton s'appropriera son commerce et toutes les reliques qu'il possédait. Yousef rumine sa vengeance depuis presque un siècle et attend l'occasion de frapper Orton et de lui reprendre ce qui lui appartient de droit.

PERSONNALITÉ :

Al-Farat est mourant, il sait qu'il n'en a plus pour longtemps et il veut récupérer son médaillon à tout prix. C'est un manipulateur et un grand paranoïaque.

APPARENCE :

Al-Farat est un vieil homme au visage ridé et défraîchi, il est en chaise roulante et son corps rabougris et parcouru de spasmes.

INDICATIONS POUR LE MENEUR DE JEU :

Tremblez de manière ponctuelle mais exprimez-vous clairement et sans fléchir.

YUSEF AL-FARAT			
FOR	6	EGO	22
CON	9	CHA	16
AGL	6	PER	15
APP	8	EDU	30

AGE : 217 ans
 TAILLE : 1m68
 POIDS : 49 kg
 SENS : normaux
 COMMUNICATION : orale
 ACTIONS : 2

BONUS D'INITIATIVE : -2
 BONUS AUX DOMMAGES : -3
 CAPACITÉ DE MOUVEMENT : 3m/ Round
 RÉSISTANCE AUX BLESSURES :
 4BS = 1BL □ □ □ □
 3BL = 1BG □ □ □
 2BG = 1BM □ □
 END : 75
 EQUILIBRE MENTAL : -50
 FAIBLESSES : Anxieux, Egoïste, Ennemi mortel (Sir John), Manipulateur, Paranoïaque, Phobie (peur de mourir), Vœux de vengeance
 AVANTAGES : Bonne réputation, Sympathique
 TALENTS : Athlétisme 5, Diplomatie 20, Empathie 17, Rechercher 7, Vigilance 8
 COMPÉTENCES GÉNÉRALES : Marchandage 22, Persuasion 21, Psychologie 19
 CONNAISSANCES : Affaires 20, Anglais 16, Arabe 30, Français 16, Occultisme 21, Recueil d'informations 18, Réseaux de contact (Souk de Métropolis) 22
 COMPÉTENCES DE COMBAT : Armes à feu 10, Corps à corps 8
 CONNAISSANCES OCCULTES : Voie de la Mort 25 (connait tous les sorts dont le niveau de connaissance est inférieur à 20)
 ARMEMENT : aucun
 DOMICILE : Métropolis

Le Puritain



HISTORIQUE : il s'agit d'un ancien Révérend qui exerçait à Salem au 16^{ème} siècle. Il fit pendre un grand nombre de femmes accusées à tort de sorcellerie, guidé uniquement par une foi aveugle et ses frustrations personnelles afin de se venger des femmes, pour lui elles sont toutes des ensorceleuses et des putains. Son insatiable chasse aux sorcières lui fit prendre peu à peu la Voie des Ténèbres. A sa mort, il arriva directement dans la Cité des Morts.

Camellia Ruiz s'est servit de sa vision totalement déformé de la foi afin de le manipuler, elle l'a persuadé qu'il était en Enfer et qu'il devait châtier tous les pêcheurs qui se présenterai devant lui.

PERSONNALITÉ :

Le Puritain est fou, il est totalement aveuglé par une foi sans tâche et n'éprouve ni pitié, ni compassion.

APPARENCE :

Le Puritain est un mort-vivant de grande taille au visage totalement décharné. Il porte des vêtements de prêtre en lambeaux et maculés de sang.

INDICATIONS POUR LE MENEUR DE JEU :

Récitez des passages de la bible tout en débitant en tranches les pêcheurs que vous pouvez croiser.

LE PURITAIN			
FOR	24	EGO	8
CON	Spécial	CHA	16
AGL	16	PER	14
APP	3	EDU	16

MOD. AU JET D'EGO : +0

TAILLE : 2m

POIDS : 80 kg

SENS : normaux

COMMUNICATION : orale

ACTIONS : 3

BONUS D'INITIATIVE : +4

BONUS AUX DOMMAGES : +5 (+8)*

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 du score de **FOR** du Puritain (12) et peut parcourir 1m par round de combat. S'il est brûlé et réduit en cendre, il est définitivement détruit.

END : illimité

EQUILIBRE MENTAL : -110

FACULTÉS : peut sentir les péchés

TALENTS : Athlétisme 16, Discrétion 11, Empathie 15, Rechercher 14, Vigilance 18

COMPÉTENCES GÉNÉRALES : Interroger (torture) 17, Persuasion 16, Psychologie 14

CONNAISSANCES : Occultisme 15

COMPÉTENCES ACADÉMIQUES : Théologie 16

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

ARMEMENT : Epée longue (-1)

DOMICILE : La Citée des Morts, Métropolis

Sœurs du Sang



HISTORIQUE :

Il s'agit de femmes d'origine Salvadorienne que Camellia a enlevé et transformé Bacchors, des créatures cannibales

et dégénérées afin de protéger sa crypte au cœur de La Citée des Morts.

PERSONNALITÉ :

Elles n'ont qu'une seule idée en tête, dévorer encore plus de chair fraîche et savent qu'elles en auront si elles font bien leur travail.

APPARENCE :

Il s'agit de femme à la peau très pale, limite cadavérique, aux yeux et aux cheveux noirs. Elles portent des robes de laines maculées de sang séché.

INDICATIONS POUR LE MENEUR DE JEU :

Fixez votre proie avec un rictus avide avant de la mettre en pièce et de dévorer sa chair.

SŒURS DU SANG			
FOR	14	EGO	8
CON	16	CHA	12
AGL	16	PER	21
APP	8	EDU	2

MOD. AU JET D'EGO : +5

TAILLE : 1m70

POIDS : 65 kg

SENS : peuvent sentir la présence d'êtres vivants

COMMUNICATION : couinements stridents

ACTIONS : 3

BONUS D'INITIATIVE : +4

BONUS AUX DOMMAGES : +2

CAPACITÉ DE MOUVEMENT : 8m/ Round

RÉSISTANCE AUX BLESSURES :

5BS = 1BL □ □ □ □ □

4BL = 1BG □ □ □ □ □

3BG = 1BM □ □ □ □ □

END : 110

SOMBRES SECRETS : démentes, pacte avec les forces des ténèbres

EQUILIBRE MENTAL : -90

FAIBLESSES : Fanatiques, Suicidaires

RESTRICTIONS : Cannibalisme, Contrôlées par une puissance supérieure (Camellia Ruiz)

TALENTS : Athlétisme 18, Discrétion 16, Rechercher 14, Vigilance 16

COMPÉTENCES DE COMBAT : Corps à corps 16

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

DOMICILE : La Citée des Morts, Métropolis

Habitants de Métropolis



HISTORIQUE : il s'agit des infortunés humains qui vivent dans les taudis de Métropolis.

PERSONNALITÉ : Ils se comportent comme des animaux poussés uniquement par leur instinct de survie. Ils ont perdu

tout espoir de retrouver une vie normale.

APPARENCE :

Il s'agit d'hommes et de femmes d'apparence sale et maigrichonne, habillés de guenilles. Ils ont le regard vide et n'exprime que la rage ou la peur.

INDICATIONS POUR LE MENEUR DE JEU :

Restez caché et surveillez votre proie du regard. Foncez-lui dessus, tuez-la et dépouiller-la avant qu'elle n'est le temps d'agir.

HABITANTS DE MÉTROPOLIS			
FOR	11	EGO	8
CON	12	CHA	8
AGL	10	PER	10
APP	5	EDU	6

TAILLE : 1m70

POIDS : 55 kg

SENS : normaux

COMMUNICATION : orale

ACTIONS : 2

BONUS D'INITIATIVE : +0

BONUS AUX DOMMAGES : +0

CAPACITÉ DE MOUVEMENT : 5m/ Round

RÉSISTANCE AUX BLESSURES :

4BS = 1BL □ □ □ □

3BL = 1BG □ □ □

3BG = 1BM □ □ □

END : 90

EQUILIBRE MENTAL : -50

TALENTS : Athlétisme 10, Discrétion 12, Empathie 12, Escalade 10, Lancer 11, Orientation 10, Rechercher 13, Vigilance 10

COMPÉTENCES GÉNÉRALES : Survie 11

CONNAISSANCES : Localité (Métropolis) 10,

COMPÉTENCES DE COMBAT : Armes à feu 10, Corps à corps 11

ARMEMENT : Bâtons (-12)/ Briques (-8), Barres de fer (-12)/ Couteaux (-6)/ Haches (-3)/ Poignards (-4)

DOMICILE : Métropolis

Hommes en arme



HISTORIQUE : il s'agit d'anciens terroristes ou soldats ayant échoué à Métropolis.

Ces caractéristiques peuvent être utilisées pour les hommes de main d'al-Farat ou de Sir John ou de tout autre personnage combattant croisé dans ce chapitre.

PERSONNALITÉ :

Ce sont avant tout des mercenaires, ils ne respectent que celui qui les paye. Ils feront n'importe quoi contre de la nourriture ou de l'argent.

APPARENCE :

Ce sont des hommes cagoulés vêtus de tenues camouflages. Ils sont généralement lourdement armés.

INDICATIONS POUR LE MENEUR DE JEU :

Agissez de manière agressive. Ne soyez loyal qu'envers celui qui vous paye le mieux.

HOMMES EN ARME			
FOR	16	EGO	12
CON	18	CHA	12
AGL	15	PER	15
APP	5	EDU	7

TAILLE : 1m85

POIDS : 90 kg

SENS : normaux

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 : 120

EQUILIBRE MENTAL : -50

TALENTS : Athlétisme 15, Discrétion 14, Escalade 14, Empathie 12, Rechercher 13, Vigilance 15

COMPÉTENCES GÉNÉRALES : Conduire 13, Survie 13

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

ARMEMENT : AK-47 (+2)/ Colt 1911A1 (+1)/ Lance-grenade (+6)/ RPG-16D (+7)/ Colt M60 (+2)

PROTECTION : gilet en kevlar

DOMICILE : Métropolis

-SECONDE PARTIE-

DE SANGRE Y DE LAGRIMAS

Les Personnages se retrouvent en plein milieu du désert, complètement perdus, sans eau et sans nourritures. Leur seule option est de marcher sous le soleil brûlant afin d'espérer regagner la civilisation. Sans eau, ils peuvent survivre environ trois jours avant d'être trop épuisés pour continuer d'avancer.

SERRANCE DANS LE DESERT

Il fait plus de 40° à l'ombre, l'air est sec et suffocant. Chaque jour de marche, les Personnages perdront 40 points d'END à cause de la soif et de la faim, de plus ils perdront 5 points d'END supplémentaires par heure à cause de la chaleur intensive. Ils devront faire un jet de CON par heure avec un modificateur de -1 tous les 10 points perdus à cause de la chaleur.

Lorsqu'ils ratent leur jet de CON ou lorsque leurs points d'END arriveront à zéro, ils tomberont inconscients et agoniseront lentement durant CON heures jusqu'à la mort.

Essayez de faire un peu durer le suspense jusqu'à ce qu'ils tombent d'épuisement.

LES VAUTOURS GUETTENT

A peine les Personnages ont commencé leur marche forcée que plusieurs vautours planent au-dessus d'eux, plus le temps passera et plus ils seront nombreux. Ils n'attaqueront les Personnages que lorsqu'ils seront épuisés et inertes.

Les Personnages pourront essayer de tuer quelques rapaces afin d'avoir un peu de nourriture, cela leur permettra de regagner 10 points d'END.

HALLUCINATIONS

Lorsque les Personnages auront perdu plus de la moitié de leurs points d'END, ils devront effectuer un jet sous leur score d'EGO avec un modificateur de -2 tous les 10 points perdus en-dessous de la moitié de leur score d'END.

En cas d'échec, ils seront victimes d'hallucinations ; ils verront des choses qui n'existent pas, entendront des voix ou pourront encore se retourner les uns contre les autres, la soif et la faim pouvant les pousser à commettre des actes irréparables.



LES DORMEURS DOIVENT SE RÉVEILLER

Alors que les Personnages commencent peu à peu à être totalement épuisés, demandez-leur d'effectuer un jet d'**EGO**, celui qui réalisera la meilleure marge de réussite sera contacté dans son sommeil par Marisole Ortega, une vieille femme qui maîtrise l'Art du Rêve. Cette dernière guidera les Personnages vers elle en leur faisant prendre une direction qui les fera croiser des personnes qui les sauveront. Durant son rêve le Personnage verra une vieille femme toute ridée assise sur un rocher, elle montrera la direction de l'Est avec sa canne et sourira au Personnage et dira juste « *Bientôt* ».

Au bout d'un certain temps, les Personnages tomberont inexorablement de fatigue et sombreront dans l'inconscience. Ils auront l'impression d'entendre des bruits de sabots, comme des chevaux qui galopent, puis ils auront l'impression de flotter dans les airs. Après un temps indéfinissable, ils se réveilleront dans un lit, sous perfusions. Ils apprendront que la date d'aujourd'hui est le lundi 20 juillet et qu'ils ont dormi pendant deux jours. Ils ont également récupéré 20 points d'END chacun.

SANTA ROSA

Les Personnages se réveillent dans la petite clinique du docteur Félix Lopez, le médecin du village de Santa Rosa, une petite bourgade en plein milieu du désert mexicain. Lopez leur dira qu'ils ont eut beaucoup de chance que Mlle Sozza les ait trouvés, un peu plus et ils auraient fini par être dévorés par les rapaces. Il leur dira qu'ils sont encore très faibles et qu'ils ont besoin de repos.

UN PEU D'HISTOIRE

Santa Rosa fut fondé en 1778 par des colons espagnols. C'était un village fermier spécialisé dans la culture du maïs. En 1918, des soldats Zapatistes sont entrés dans le village pour y massacrer la majorité des habitants et détruire la plupart des récoltes, personne ne sait ce qui les a poussés à agir ainsi. Le village a eut du mal à s'en remettre, la population déclinant d'année en année, les champs de maïs avoisinant le village devenant de moins en moins exploitables. Il faudra attendre 2001 et la venue d'Hector Sozza pour redonner une seconde vie au village et à ses habitants, la grande majorité travaillant dans ses immenses champs de maïs, à 5 km du village. Le village de Santa Rosa se trouve à 150 km de Mexico City et à moins d'un km d'un grand lac, qui alimente la ville en eau, Hector Sozza ayant financé la construction d'un puits au milieu du village qui pourvoit la ville en eau potable.

UN VILLAGE BIEN TRANQUILLE

Malgré les recommandations du Dr. Lopez, les Personnages peuvent se lever et décider de visiter un peu le village. Il n'y a pas grand-chose à voir mais cela leur permettra de se familiariser avec ses habitants. Il n'y a pas de téléphone et les seules voitures sont utilisées par les ouvriers qui partent travailler dans les champs de maïs d'Hector Sozza.

- 1) **Maisons individuelles** : Santa Rosa se compose d'une cinquantaine de maisons individuelles, il y a tout et pour tout moins de 200 habitants. La plupart des maisons sont des maisons simples mais ont été modernisé grâce à l'argent de Sozza. Les Personnages résident actuellement dans la clinique du Dr. Lopez (A).
- 2) **Commerces** : le village possède également un grand bar (B) tenu par Manuel Calareva, qui est également de chef du village, ainsi qu'un Drogue Store (C). Le Saloon est le lieu de rassemblements et de discussions du village, endroit idéal pour se relaxer et boire une bière bien fraîche.
- 3) **Ranch** : Santa Rosa compte également un ranch avec plusieurs chevaux et une vingtaine de vaches. Pablo Salazar est le maréchal-ferrant du village, il possède la plupart des chevaux. Les animaux appartiennent à divers fermiers, Salazar leur loue les enclos pour leur bétail.
- 4) **Chapelle** : la chapelle du Père Gustavo Villa est l'un des derniers bâtiments d'époque. Elle fut rénovée en 2002 grâce à l'argent de Sozza.
- 5) **Maison de Marisole Ortega** : si Calareva est le chef du village, Marisole Ortega est la seule personne qui fait vraiment l'unanimité en matière d'autorité. Sa maison est juste à la sortie du village et date pratiquement de sa fondation. Cette vénérable femme de 103 ans est la dernière descendante des fondateurs du village, c'est également une sorcière très compétente dans la Voie des Rêves. Le Personnage qui a rêvé d'elle la reconnaitra tout de suite.

MARISOLE ORTEGA

Si les Personnages vont lui parler, Marisole ne les fera pas entrer tout de suite chez elle, elle ne leur fait pas encore tout à fait confiance et ne sait pas trop s'ils pourront les aider.

Marisole abrite chez elle Gabriella Santini, elle l'a retrouvée dans le désert avant l'arrivée des Personnages à Santa Rosa. Gabriella est encore faible mais Marisole communique avec elle toutes

les nuits en entrant dans ses rêves c'est comme cela qu'elle a appris l'existence des Personnages et qu'elle est partie à leur recherche. Elle pense qu'ils pourront l'aider à se débarrasser de la malédiction qui pèse sur son village. S'ils en ont entendu parler, Marisole leur dira de quoi il retourne.

LA MALÉDICTION

Depuis quelques semaines, les habitants du village sont victimes d'attaques d'animaux sauvages qui déciment leur bétail ; les vaches sont retrouvées totalement déchiquetées. Les fermiers en ont parlé à Don Sozza et ce dernier a envoyé des hommes armés patrouiller dans le secteur. Récemment, deux de ces hommes ont été attaqués et retrouvés morts.

Les autorités n'ont pas été prévenues, Don Sozza préfère régler le problème tout seul.

Les villageois commencent à parler du *Chupacabra*, une sorte d'animal mythique qui s'attaque au bétail et pensent qu'il est responsable, les villageois, très superstitieux, ne veulent pas en parler et sont terrorisés rien qu'à l'écoute de son nom.

Seule Marisole

Ortega parlera de la malédiction aux Personnages.

EL CHUPACABRA

C'est une légende urbaine très connue au Mexique et qui n'a rien à voir avec ce qui arrive aux villageois, la vérité est bien pire ; les responsables de ces massacres sont les Affamés, d'anciens membres du gang *Los Perros del Infierno* que Santos Romero a donné à Camellia Ruiz comme

gardes du corps, la nécromancienne les a changé en Bacchors, des créatures cannibales et démentes afin de garder son temple au Mexique. Les Affamés viennent dans les parages et chassent durant la nuit, ils sont très excités car bientôt commencera la Nuit du Festin, le 21 juillet marquant l'anniversaire de création du culte. Durant cette période, les Affamés viennent presque chaque soir depuis une semaine afin de se repaître de la chair du bétail et des fermiers qu'ils peuvent attraper.

DON HECTOR SOZZA

Les Personnages pourront également se renseigner sur Don Sozza, le riche propriétaire terrien et bienfaiteur de la ville. Ils n'entendent que des

louanges sur lui, que c'est un homme bon qui a permis au village de renaître. Ils diront aussi que c'est sa fille, Claudia, qui a trouvé les

Personnages et qui les a ramenés au village.

En réalité, Don Sozza n'est pas un honnête propriétaire de champs de maïs, c'est un trafiquant de drogue colombien qui a fui son pays et qui gère ses activités illégales depuis son hacienda.

C'est pour cela qu'il n'a pas

fait appel aux autorités lorsque les attaques ont commencé, par contre, ses intentions envers les villageois sont totalement désintéressées et désirent vraiment les protéger.

Sa fille n'est pas du tout au courant de ses véritables sources de revenus. Don Sozza pourra se montrer comme un allié de poids si les Personnages veulent en finir avec la secte du *Soleil Noir* s'ils arrivent à négocier avec lui.



ATAQUE NOCTURNE

En début de soirée, les Personnages verront plusieurs pick-up se garer à l'entrée du village, des hommes armés de fusils à pompe et de fusils d'assaut en descendent. Il s'agit des hommes de main de Don Sozza. Ils se posteront aux quatre coins de Santa Rosa et patrouilleront toute la nuit. Vers 2h du matin, des coups de feu et des cris réveilleront les Personnages endormis.



LES AFFAMÉS SE DÉCHAÎNENT

Si les Personnages se dirigent vers les cris, ils arriveront trop tard ; ils verront les restes démembrés de deux hommes baignant dans leur sang. Ils étaient équipés d'un fusil SPAS-12 et d'un Colt M4A1, les Personnages peuvent ramasser leurs armes. Ils sont vite rejoints par les hommes de Sozza, ces derniers n'auront pas le temps de demander quoi que ce soit, d'autres cris venant de la direction opposée déchirent de nouveau le silence ; deux Affamés viennent de pénétrer dans une maison et s'attaquent aux résidents.

Lorsque les Personnages rentrent dans la maison plongée dans l'obscurité, ils distingueront une forme au fond de la pièce ainsi que des bruits atroces de mastications ; un Affamé est en train de dévorer l'un des résidents, le père de famille, sa femme est à ses pieds, la gorge arrachée. Ils entendront également d'autres cris provenant de l'étage, le second Affamé vient de pénétrer dans la chambre des enfants. Les parents sont déjà morts,

les Personnages devront réagir vite s'ils veulent sauver les enfants. Les Affamés ne sont pas suicidaires, s'ils voient qu'ils n'ont aucune chance fassent aux Personnages ils battent en retraite, mais ne ce laisseront pas prendre vivants (Cf. caractéristiques page 24).

Ils disparaîtront et emporteront les cadavres de leurs victimes avec eux jusqu'au temple de Kulxiankian.

SUIVRE LES TRACES

Si les Personnages veulent traquer les Affamés, ils

devront tous d'abord effectuer un jet en **Pister**, les Personnages qui obtient la meilleure marge de réussite arrivent à repérer des traces de sang dans le sable ainsi que des traces de pas vers l'Ouest.

La piste les mène jusque derrière les collines, puis se perd sur les rochers. Les Personnages ne pourront pas suivre leurs traces dans l'obscurité, il faudra attendre le lendemain pour poursuivre les recherches.

CADAVRES

Après le combat, les Personnages pourront avoir un, voir deux cadavres d'Affamés, ils pourront ainsi trouver divers indices sur le corps en l'autopsiant.

Le Dr. Lopez répugnera tout d'abord de s'en occuper, si les Personnages parlent à Marisole, celle-ci le convaincra sans difficulté.

La victime ne portait aucun papier d'identité sur elle et portait des vêtements en lambeaux et maculé de sang séché. Elle est équipée de griffes et de crocs et a le corps couvert de tatouages, le même genre

que les gangsters du MS-13. Après examen de l'estomac, le Dr. Lopez découvre avec horreur des restes humains à moitié digérés. C'en est un peu trop pour Lopez qui tournera de l'œil.

VENGEANCE !

Les villageois ont maintenant la preuve qu'il s'agit bien d'hommes et non de bêtes, indignés, ils chercheront vengeance et se lanceront dans une battue le lendemain matin à l'aide de chiens, ils demanderont l'aide des hommes de Sozza ainsi que celle des Personnages.

Ces derniers peuvent refuser de venir, préférant récupérer leurs points d'END. Marisol Ortega leur conseillera de se reposer, ils doivent reprendre des forces s'ils veulent vraiment ce rendre utile à quoi que ce soit. Le reste de la nuit est calme et silencieux, les Personnages récupèrent tous 10 points d'END.

PARTIE DE CHASSE

Le lendemain, dès l'aube, les villageois se réunissent et partent à la recherche des meurtriers.

Ils proposeront aux Personnages de se joindre à eux, si c'est le cas, se seront les seuls à revenir vivants, les villageois se feront massacrés par les mercenaires en charge de garder le temple du *Soleil Noir* qui patrouillent tout autour.

Grace aux chiens, ils arrivent à remonter la piste des Affamés au-delà de la colline, mais les cannibales se sont séparés et forcent le groupe à se diviser en deux. L'un des groupes retrouve quelques centaines de mètres plus loin le cadavre d'un des hommes de Sozza, du moins ce qui l'en reste. Les chiens flairent une nouvelle piste et entraînent les chasseurs encore un peu plus loin.

LA COLLINE A DES YEUX ET DES MITRAILLEUSES GROS CALIBRES

Après deux bonnes heures de traque, les villageois arrivent à remonter une nouvelle piste et débusquent un des Affamés en train de terminer son repas. Les villageois pensent l'avoir piégé mais ne réalisent pas que c'est eux qui sont tombés dans un piège ; deux hummer sont en patrouille sur les hauteurs de la colline, à une vingtaine de mètres au-dessus d'eux et les voient parfaitement, ils attendent le bon moment pour tirer et avant même qu'ils n'aient pu faire quoique ce soit, les deux hummer blindés équipés de mitrailleuses lourdes 12,7x99mm arrivent à leur hauteur et ouvrent le feu. Les villageois se feront massacrer jusqu'aux derniers.

DÉCOUVERTE DU TEMPLE

Le second groupe, celui des Personnages, suit l'autre piste. Ils débouchent sur les hauteurs d'une colline et aux pieds de celle-ci ils découvrent le temple de Kulxiankian, entouré de préfabriqués et de plusieurs hommes vêtus d'uniformes noirs.

Des coups de feu résonnent, il s'agit de l'autre groupe qui essuie les tirs de 12,7x99mm. En entendant les tirs, plusieurs autres hommes se mettent en état d'alerte et grimpent dans d'autres hummer afin de rejoindre les Personnages sur les hauteurs de la colline. Ils ne pourront pas faire grand-chose à part essayer de se cacher, les mercenaires sont beaucoup mieux équipés qu'eux et tireront pour tuer.



FUITE

Les Personnages devront réussir plusieurs jets de **Discrétion** afin de ne pas se faire détecter, certains villageois n'auront pas la chance de rester cachés et se feront déchiquetés par les balles de gros calibre. Après de longues minutes, les mercenaires réunissent les cadavres et les enterrent profondément afin que personne ne puisse les retrouver, puis ils s'en vont, laissant les Personnages avec un amer goût d'échec dans la bouche.

RETOUR À SANTA ROSA

Les Personnages rentrent à pied à Santa Rosa et annoncent la mauvaise nouvelle à la population. Les villageois sont désespérés et ont vraiment peur, ils se réunissent autour du chef du village, Manuel

Calareva, et débattent sur ce qui doit être fait. La grande majorité veut en référer aux autorités, mais Don Sozza leur a bien stipulé de ne pas le faire. Marisole Ortega prendra alors la parole et dira simplement que des émissaires doivent être envoyés chez Don Sozza afin qu'il leur vienne en aide.

Elle demandera ensuite aux Personnages de l'accompagner chez elle, elle a quelqu'un à leur présenter.

RETROUVAILLES

Les Personnages pénètrent chez Marisole, l'intérieur de sa maison est impeccable et très propre. Il y fait très frais malgré la chaleur torride qu'il fait dehors. Elle offrira tout d'abord un rafraîchissement aux Personnages puis les emmènera dans sa chambre, là-bas ils y découvriront Gabriella Santini étendue sur son lit, en train de dormir profondément.

Marisole expliquera qu'elle a découvert Gabriella dans le désert quelques jours avant l'arrivée des Personnages, elle portait sur elle de nombreuses blessures et griffures, elle est dans le coma depuis son arrivée, c'est elle qui l'a prévenu de leur présence. Si les Personnages demandent comment elle a pu parler avec Gabriella, Marisole répondra simplement qu'elle est entrée en communication par le billet des rêves. Marisole s'excusera et expliquera que le temps presse et qu'elle n'avait pas d'autre alternative, elle a servi une boisson droguée aux Personnages sensée les faire dormir.

Demandez-leur de faire un jet en **CON** et utilisez les dommages de la **Boisson droguée** dans le livre de base. Une fois les Personnages endormis, ils se retrouveront tous dans le rêve de Gabriella.

VOYAGE ONIRIQUE DANS LA TÊTE DE GABRIELLA SANTINI

Les Personnages se retrouvent dans un grand entrepôt lugubre, éclairé par des cierges noirs, en regardant autour d'eux ils verront Marisole dans un coin de la pièce qui leur fait signe de les rejoindre, elle leur expliquera qu'ils sont dans un des rêves de Gabriella, plus précisément, un cauchemar récurant qu'elle fait chaque nuit, elle somme les Personnages de ne pas intervenir sur le déroulement du rêve.

Des hommes en toges entament une liturgie en latin, les mots *Chagidiel* et *Astaroth* reviennent souvent dans les chants. Sur un autel au centre de la pièce se trouve une fillette d'à peine huit ans en chemise de nuit, attachée et complètement perdue, ne comprend visiblement pas ce qui se passe, elle ne cesse de regarder les deux personnes devant elle et cris et pleure en italien, appelant ses parents. L'homme qui semble être le chef de cérémonie

prend une dague en argent et la pointe vers l'enfant qui pleure et hurle, au moment de frapper, les portes de l'entrepôt volent en éclat et un être habillé de lumière fait son entrée, il porte une grande épée et des ailes flamboyantes dans son dos. En quelques minutes, il massacre sans sourciller les hommes et les femmes du culte, puis s'avance vers l'enfant apeuré et lève son épée vers elle, il a un long moment d'hésitation, puis la libère et l'emporte avec elle avant de mettre le feu à l'entrepôt et de disparaître dans la nuit.

Marisole tape alors dans ses mains et tout le monde se retrouve dans le désert, bizarrement, il y fait une température très agréable, balayé par un petit vent doux rafraîchissant. Gabriella est présente et ne cache pas sa joie de revoir les Personnages, sa première question sera de savoir s'ils ont réussi à éliminer Camellia Ruiz pour de bon. S'ils lui posent la question, Gabriella ne saura pas comment elle a pu s'échapper, elle se souvient qu'après avoir fermé la porte, elle a tué une grande partie des Sœurs du sang mais qu'elles l'ont grièvement blessé, elle se souvient avoir perdu connaissance et qu'elle s'est ensuite retrouvée dans le désert avec Marisole, elle lui a expliqué la situation et la vieille femme a ensuite tenté de retrouver les Personnages. Gabriella expliquera qu'elle est bien ici, elle est en paix et ne veut pas revenir.

Les Personnages pourront également la mettre au courant de ce qui se passe à Santa Rosa et de l'existence du temple en plein milieu du désert. Marisole pourra ajouter qu'il s'agit très certainement d'un temple aztèque, il y a une trentaine d'années il a été acheté par une grosse compagnie mexicaine et qu'ils y ont fait plusieurs gros travaux il y a quelques mois de cela. Un jour elle a tenté de pénétrer en rêve dans le temple, ce qu'elle y a vu l'a terrorisée. Il y a quelque chose de puissant et de maléfique à cet endroit.

Marisole expliquera qu'ils sont les seuls à pouvoir convaincre Gabriella de se réveiller afin qu'ils puissent en finir avec cette histoire.

CONVAINCRE GABRIELLA

Laissez les Personnages convaincre Gabriella, ils arriveront très certainement à lui faire changer d'avis en lui disant que le culte est encore présent dans la région et que le temple du désert est leur place forte. S'ils se débrouillent bien, son fanatisme religieux et sa haine des hérétiques reprendra le dessus et elle acceptera de revenir.

S'ils n'arrivent pas à la convaincre, Marisole prendra un air déçu mais sera quand même contente pour elle, après tout, elle a trouvé la paix.

Dans les deux cas elle fera alors sortir tout le monde du rêve et ils se réveilleront.

L'HACIENDA DE DON SOZZA

Les Personnages émergent doucement du sommeil forcé dans lequel ils ont été plongés. A peine une heure s'est écoulé, Marisole demandera alors aux Personnages d'aller chez Don Hector Sozza afin de demander de l'aide, les villageois ont peur de quitter la ville et de croiser les mercenaires. Tout Santa Rosa compte désormais sur eux.

Si les Personnages partent en plein milieu de l'après-midi, ils ne rencontreront pas de difficulté, les patrouilles de mercenaires ne sont vraiment actives que durant la nuit. L'un des villageois prêtera volontiers son 4x4 aux Personnages pour parcourir les 5 km qui les séparent de l'hacienda d'Hector Sozza.

HACIENDA D'HECTOR SOZZA, PÉRIMÈTRE EXTÉRIEUR

L'hacienda d'Hector Sozza est divisée en plusieurs parties. Il y a tout d'abord les bâtiments principaux, qui sont la villa et les dépendances, puis les champs de maïs. Lorsque les Personnages arrivent ils sont accueillis par des hommes en armes qui leur demanderont ce qu'ils veulent, ils pourront être reconnus par certains hommes de Sozza et pourront ainsi avoir audience avec lui.

- 1) **Villa** : la villa d'Hector Sozza est immense et s'étend sur un étage. Au centre se trouve un patio avec un sol en briques blanches où est installée une grande fontaine. Au Sud se trouve une piscine bordées de transats et d'une table de jardin. A l'Est se trouve une grande terrasse, idéale pour recevoir des invités et regarder le couché de soleil. C'est généralement là que Claudia, la fille de Don Sozza, s'installe pour lire et pour prendre le soleil. Un escalier permet de rejoindre directement la piscine. Sous la villa se trouve un garage où les hommes de Sozza garent les pick-up est les motos dont ils se servent, il y a également un petit atelier.
- 2) **Dortoirs** : il y a deux dépendances dans la propriété de Sozza, la première est un grand bâtiment un peu l'écart se trouvant à l'Ouest, c'est là qu'il loge les hommes de main qu'il emploie.
- 3) **Ranch** : la seconde dépendance se trouve derrière la villa, vers l'Est, il s'agit du ranch Sozza possède une dizaine de chevaux. C'est le second endroit préféré de sa fille, elle passe généralement du temps

dans le ranch à s'occuper des chevaux et à faire des ballades dans le désert.

Les champs de maïs se trouvent au Sud de la villa et s'étendent sur plusieurs écarts. Généralement, il y a toujours une trentaine de personne en train d'y travailler la journée.

HACIENDA D'HECTOR SOZZA, VILLA, REZ-DE-CHAUSSÉE

Il s'agit d'une hacienda typique de l'architecture mexicaine aux murs blancs et rouge.

- 4) **Cuisine** : c'est là que les repas sont préparés par Pakitta, la cuisinière de la maison. C'est une grande pièce éclairée équipée de tout le confort moderne.
- 5) **Garde-manger** : c'est ici que sont rangées toutes les denrées périssables. Pakitta fait généralement es course une fois par mois au Drogue Store de Santa Rosa.
- 6) **Salle à manger** : cette grande pièce est éclairée par un grand lustre, au milieu de la pièce se trouve une grande table où une dizaine de personnes peuvent s'installer. Au fond de la pièce, vers l'Est, ce trouve un escalier permettant d'aller à l'étage.
- 7) **Salon** : c'est ici que Don Sozza vient se détendre. Le salon est muni d'un grand canapé en cuire et d'une télé à écran plat.

HACIENDA D'HECTOR SOZZA, VILLA, IER ÉTAGE

En montant l'escalier se trouvant dans le salon, on peut accéder au premier étage.

- 8) **Chambre d'amis** : la chambre d'amis est une chambre coquette munie d'un grand lit. La chambre a accès à un balcon donnant vers le sud.
- 9) **Chambre de Claudia Sozza** : la chambre de Claudia est identique à la chambre d'amis, si ce n'est qu'elle est décorée avec plusieurs photos, des portraits de sa mère et de son petit frère essentiellement.
- 10) **Bureau d'Hector Sozza** : dans ce bureau, Hector Sozza gère ses affaires légales et illégales. Il est en contact permanent avec son ami et associé Victor Saliaga à Bogota en Colombie. C'est ce dernier qui gère pour lui les expéditions de drogues vers les Etats Unis. Le bureau est muni d'une table avec trois chaises, un ordinateur est installé sur le bureau
- 11) **Chambre d'Hector Sozza** : c'est la plus grande chambre de la villa. Cela fait bien longtemps que le grand lit d'Hector Sozza n'a pas connu la chaleur d'une femme.



Il fait appel à des callgirls de temps en temps lorsque sa fille n'est pas là mais n'arrive pas à oublier sa femme. La chambre est munie d'une grande salle de bain avec baignoire et toilettes.

16) Dortoir : c'est une longue pièce avec une vingtaine de lit et de casiers pour les affaires des hommes, au font du dortoir il y a une salle de bain avec douches et toilettes communes.

HACIENDA D'HECTOR SOZZA, VILLA, SOUS-SOL

- 12) **Garage :** le garage contient quatre pick-up ainsi qu'une dizaine de motos cross ainsi que quatre bidons de 150 litres d'essence avec une pompe.
- 13) **Atelier :** il s'agit d'une petite pièce contenant de nombreux outils permettant l'entretien et la réparation des véhicules.

HACIENDA D'HECTOR SOZZA, DÉPENDANCES (RANCH)

- 17) **Enclos :** c'est un grand enclos où les chevaux sont lâchés afin qu'ils puissent courir et se dépenser.
- 18) **Box :** il y a en tout 10 box fermés contenant chacun 1 cheval. Dans le dernier box (A) ce trouve le matériel servant aux soins des chevaux ainsi que les divers accessoires de monte (selles, bombes, mores, etc.), juste à côté de ce box ce trouve la réserve de foin pour les chevaux.

HACIENDA D'HECTOR SOZZA, DÉPENDANCES (DORTOIRS)

- 14) **Pièce de vie :** il s'agit d'une grande pièce meublée avec une grande table, un coin salon avec téléviseur, un frigo et une cuisine aménagée. C'est ici que les hommes de Don Sozza prennent leurs repas et se reposent. Un escalier permet de monter au dortoir.
- 15) **Armurerie :** c'est dans cette pièce qu'ils entreposent l'armement dont ils disposent ; fusils d'assaut Colt M4A1, H&K MP5, SPAS-12, Ingram M10, Beretta 92F, des grenades offensives et des milliers de munitions de tout calibre.

NÉGOCIER AVEC DON SOZZA

Lorsque les Personnages arrivent à l'hacienda, Hector Sozza est tranquillement en train de lire les nouvelles économiques au bord de sa piscine. Sa fille Claudia s'apprête à faire une ballade à cheval accompagné de deux gardes du corps.

Sozza restera poli et courtois tant que sa fille sera dans les parages, dès qu'elle sera partie, il changera de comportement et deviendra un peu plus agressif, il demandera aux Personnages qui ils sont et qui les envois, s'ils répondent qu'ils travaillent pour la police, Sozza les fera immédiatement arrêter, ligoter et enfermer dans l'un des box vide du ranch

avant de décider quoi faire d'eux. Il les laissera mijoter plusieurs heures avant d'envoyer quelqu'un les interroger. Il ne fera pas de mal aux femmes du groupe, Sozza a un code d'honneur et est un parfait gentleman, il le sera moins avec les hommes qu'il fera tabasser jusqu'à ce qu'ils leur disent qui ils sont et s'ils travaillent pour un certain Ramos.

Après un certain temps et après avoir parlé avec ses hommes, Sozza apprendra que les Personnages ont tenté d'aider les habitants de Santa Rosa et qu'ils viennent requérir son aide.

UN TRAFIQUANT APPELÉ RAMOS

Joaquim Ramos est la raison pour laquelle Sozza à fuit la Colombie, Ramos était jaloux de son ascension fulgurante dans le cartel si bien qu'il a voulu se débarrasser de lui en 1994, malheureusement la bombe qui était destinée à tuer Sozza ne tua que sa femme et son fils Ramon.

Les Personnages peuvent connaître Ramos de réputation en réussissant un jet d'EGO avec un modificateur de -5, s'ils réussissent le jet, ils sauront alors que c'est un narcotraffiquant colombien extrêmement dangereux et violent.

Au-bout d'un certain temps, Sozza fini par croire que les Personnages n'ont rien à voir avec Ramos.

CHANGEMENT DE COMPORTEMENT

Sozza revient voir les Personnages, avec un air inquiet ; Claudia n'est pas rentrée de sa ballade à cheval. Il a envoyé des hommes à sa recherche, ils ont juste retrouvé les chevaux, errant dans le désert, mais aucune trace de Claudia et de ses gardes du corps.

Claudia a été enlevée par les Affamés, ils avaient ordre de ramener des victimes à sacrifier pour marquer la Nuit du Festin, elle a été conduite dans le temple de Kulxiankian afin d'y être sacrifiée et dévorée à minuit ce soir.

Sozza libèrent alors les Personnages et s'excuse pour son comportement paranoïaque, il demandera alors aux Personnages tout ce qu'ils savent à propos des agresseurs du village. S'ils lui disent toute la vérité, Sozza hésitera à s'engager dans la bataille. Sozza est un chrétien très croyant, les Personnages peuvent exploiter cela afin de le motiver, s'ils n'y pensent pas utilisez Gabriella, si elle est avec eux, mais laissez quand même les Personnages y penser eux même, il ne faudrait que tout le travail soit mâché par les PNJ non ?

Une fois Sozza convaincu, il mobilisera la totalité de ses hommes et se rendront accompagner des Personnages sur le site du temple. Sur place, ils devront dresser un plan de bataille afin de pouvoir sortir Claudia des griffes du Dévoreur et en finir une bonne fois pour toute avec *le Soleil Noir*.

LE TEMPLE DE KULXIANKIAN

Les Personnages sont équipés par Don Sozza, ce dernier possède un armement conséquent mais pas assez lourd pour faire face à l'armement des mercenaires qui gardent le site du temple.

LE TEMPLE DU DÉVOREUR, PÉRIMÈTRE EXTÉRIEUR

Le site est divisé en plusieurs bâtiments, la pyramide aztèque étant le bâtiment principal. Les autres bâtiments sont des préfabriqués installés il y a quelques mois, peu de temps après la tentative ratée de coup d'état du sénateur Edwing et de sa conspiration. Il y a 20 mercenaires sur le site.

- 1) **Temple** : le temple est une pyramide carré de 50 mètres sur 50 mètres faisant six étages de haut. Il y a trois entrées visibles, l'entrée principale (A) permet d'accéder au sommet du temple par un long escalier escarpé. La seconde entrée (B) permet d'accéder directement aux quartiers de vie des membres de la secte au premier étage et la dernière entrée (C) permet d'entrer au rez-de-chaussée. L'intérieur est un vrai labyrinthe où installation d'époque précolombienne et modernité se côtoient.
- 2) **Dortoirs** : il y a deux grands préfabriqués, l'un au Nord, l'autre au Sud. Ils servent à loger les mercenaires qui protègent le site et peuvent abriter une dizaine de mercenaire chacun. Ils sont équipés de lits de camp et de casier pour les affaires des mercenaires ainsi que des douches et des toilettes communes. Les dortoirs sont alimentés en électricité par de gros générateurs à essence à l'extérieur.
- 3) **Réfectoire** : c'est dans ce préfabriqué que les mercenaires prennent leurs repas et se viennent se détendre. La pièce est équipée d'une grande table avec une vingtaine de chaises en aluminium ainsi que d'une cuisine de campagne toute équipée.
- 4) **Dépôt d'armes** : c'est dans ce petit dépôt en toile de tente que les mercenaires stockent leurs armes et les munitions ; il y a une trentaine d'H&K G36C équipé de lance-grenade, des shotgun automatiques AA-12, des pistolets H&K UPC en calibre .40S&W, des grenades offensives et des milliers de cartouches. Il y a également des armures corporelles en kevlar, des explosifs C4 et des détonateurs à distance.

- 5) **Garage** : c'est dans cet entrepôt que les mercenaires garent leur véhicule de patrouille, des hummer noirs équipés de mitrailleuses lourdes de calibre 12,7x99mm. Il y a trois de ces véhicules garés lorsque les Personnages arrivent. Le garage abrite également des bidons d'essence, afin d'alimenter les hummer et les générateurs des préfabriqués.
- 6) **Mirador** : il y a un mirador au Nord-ouest afin de couvrir le plus de vu possible. Il est équipé d'une puissante torche qui balaye la zone. Il y a deux mercenaires en permanence, dont l'un est équipé d'un Barrett M82A1 en calibre 12,7x99mm.

LE TEMPLE DU DÉVOREUR, REZ-DE-CHAUSSÉE

En passant par l'entrée se trouvant à l'Ouest (C), les Personnages accèdent au rez-de-chaussée du temple. Les Personnages pourront remarquer que plusieurs travaux ont été effectués ; installations électriques et climatisation. Au fond du couloir se trouve un escalier permettant de rejoindre le premier étage. Le rez-de-chaussée est totalement désert.

- 7) **Réserves** : il s'agit de petites pièces où sont entreposés divers objets, allant du matériel de construction aux denrées alimentaires.
- 8) **Générateur électrique** : c'est là qu'est installé le générateur qui alimente tout le temple en électricité. Il se trouve enfermé derrière des grilles verrouillées par un solide cadenas.

LE TEMPLE DU DÉVOREUR, 1^{ER} ÉTAGE

En empruntant l'escalier de pierre, les Personnages arrivent au premier étage. Il s'agit des quartiers de vie aménagés pour les adorateurs de la secte. Vers l'Est se trouve un escalier permettant d'accéder à l'étage suivant. Au centre de cette immense salle se trouve un élévateur permettant d'accéder aux étages supérieurs et inférieurs.

- 9) **Dortoirs** : les dortoirs sont longs et larges, ils peuvent accueillir jusqu'à dix adorateurs chacun.
- 10) **Grand réfectoire** : c'est ici, au centre de la pièce, que les membres de la secte prennent leurs repas normaux. C'est une grande pièce équipée d'une immense table et d'une cuisine aménagée.
- 11) **Chambre froide** : dans cette grande chambre froide se trouvent les restes de diverses victimes suspendues à des crocs de bouchers.

Les Personnages pourront reconnaître les gardes du corps de Claudia, leurs abdomens ont été ouverts et ils ont été vidés de leurs organes internes.

LE TEMPLE DU DÉVOREUR, 2^{ÈME} ÉTAGE

Au bout de l'escalier les Personnages se retrouvent dans une grande salle, au centre est gravé le symbole de la secte, sur chaque côté des murs se trouvent des portes en bois abritant les chambres des membres importants du *Soleil Noir*.

Il y a deux escaliers, l'un qui mène à l'étage suivant, l'autre qui descend dans les profondeurs du temple dans l'ancre du dévoreur. Il y a un élévateur au milieu de la pièce.

- 12) **Chambres vip** : il s'agit de chambres individuelles assez grandes, aménagées pour recevoir les membres importants de la secte. Les adorateurs vip peuvent y trouver tout le confort d'une chambre d'hôtel.

Lorsque les Personnages pénètrent dans l'une des chambres (D), ils trouveront un adorateur en train de se préparer.

LE TEMPLE DU DÉVOREUR, 3^{ÈME} ÉTAGE

Le troisième étage est un immense sanctuaire à ciel ouvert soutenu par de gigantesques colonnes de pierre, lorsque les Personnages pénètrent dans la salle de nombreux adorateurs sont déjà présents, psalmodiant et chantant à la gloire du Dévoreur. Claudia est aussi présente, elle est allongée, inconsciente sur un autel, prête à être sacrifiée.

- 13) **Sanctuaire** : le sanctuaire remplit toute la salle. Il n'y a pas d'autres étages, l'élévateur permet d'aller au sommet du temple et permet d'accéder directement dans l'ancre du Dévoreur dans le sous-sol.

LE TEMPLE DU DÉVOREUR, SOMMET DE LA PYRAMIDE

En montant les marches se trouvant sur la face Sud du temple (A), on accède directement au dernier étage. Il n'y a pas grand-chose dans cette petite pièce. Sur les murs sont gravés des inscriptions aztèques d'époque décrivant des rites à la gloire de la déesse de la mort *Mictecacihuatl*, les fresques la représentant en train de dévorer les victimes des sacrifices. Il y a d'autres inscriptions plus modernes, des symboles ésotériques en latin ainsi que le symbole du *Soleil Noir* gravé sur le sol au milieu de l'élévateur permettant de descendre dans les entrailles de la pyramide.

Il y a deux Affamés en train de terminer leur repas lorsque les Personnages pénètrent dans cette pièce et attaqueront dès qu'ils les verront.



LE TEMPLE DU DÉVOREUR, SOUS-SOL

En empruntant l'escalier du 2^{ème} étage, les Personnages s'enfoncent dans les ténèbres et arrivent dans le sous-sol. Les Personnages sont plongés dans la pénombre, les rares éclaircies sont dues à des ampoules installées çà et là dans les couloirs. Une forte odeur nauséabonde empuantie l'air ambiant, de nombreux ossements animaux et humains jonchent le sol humide et froid.

14) Cellules : il y a de nombreuses cellules dans le sous-sol, c'est là que jadis les prêtres aztèques enfermaient les victimes de leurs sacrifices. Elles remplissent toujours cette fonction ; des odeurs répugnantes d'urine et de sang séché s'échappent des parois humides des geôles.

15) L'autre du Dévoreur : le Dévoreur a élu domicile dans la plus grande cellule du sous-sol. Les murs font plus de 3m de haut pour lui permettre de se déplacer correctement. Il ne peut arpenter les couloirs du sous-sol à cause de sa taille et de son gabarit. Au centre de la pièce se trouve l'élévateur qui lui permet d'accéder à l'ensemble de la pyramide.

L'odeur de pourriture et de chair en décomposition y est plus forte que dans n'importe quelle autre pièce ; os rongés, haillons ensanglantés et restes humains jonchent le sol.

LA NUIT DU FESTIN

C'est la dernière ligne droite. Les Personnages arrivent sur les hauteurs qui surplombent le site du temple avec les hommes de Sozza. Ils vont devoir élaborer un plan afin de pouvoir pénétrer sur les lieux. Avec l'aide de jumelles, ils pourront facilement repérer les lieux et compter le nombre de mercenaires visible. Il y en a deux dans le mirador, quatre font des patrouilles autour du temple, il y en a un à l'entrée Est du temple (B) et un à l'entrée Nord (C). Les Personnages pourront également remarquer deux bus immatriculés au Mexique garés près du temple, il s'agit des adorateurs mexicains du Dévoreur, venus en masse pour assister à la nuit du festin. Lorsque les Personnages arrivent, il y a plus de 70 adorateurs déjà présents dans le temple (utilisez les caractéristiques des membres du *Soleil Noir* page 65). Y aller en force serait une mission suicide ; les mercenaires sont beaucoup mieux équipés que les Personnages. Ils devront alors agir discrètement, mais devront faire vite, minuit approche et Claudia n'en a plus pour longtemps. Sozza leur donnera des talky-walky afin qu'ils puissent être en communication permanente.

DIVERSION

Les Personnages peuvent demander à Sozza et ses hommes de faire diversion pendant qu'ils vont tenter de pénétrer sur le site.

Faire exploser les générateurs électriques des préfabriqués à l'aide de grenades permettra de plonger la base dans le noir mais aussi de tuer quelques mercenaires au passage. Cela pourra semer la confusion et la panique pendant quelques minutes, le temps que les mercenaires se regroupent pour une contre-attaque, ce qui permettra aux Personnages de pénétrer discrètement sur le site.

A la première explosion, les mercenaires se regrouperont très vite et gagneront les hummer afin de se rendre sur les hauteurs et riposteront à coups d'armement lourd. Les Personnages auront l'occasion de pénétrer sur le site en descendant les parois rocheuses. Il y a 20m qui les séparent du sol. Demandez-leur d'effectuer un jet d'**Escalade** tout les 5m de descente, une réussite signifie qu'ils descendent sans problème, un échec signifiera qu'ils ne trouvent pas de prises suffisamment sûrs pour pouvoir descendre

En cas d'échec critique, ils tomberont, appliquez alors les Blessures dues aux chutes. Une corde leur permettra d'obtenir un modificateur de +3 à leur jet.

NINJA STYLE

Une fois sur le site plongé dans l'obscurité, les Personnages devront réussir plusieurs jets de **Discrétion** afin de ne pas se faire remarquer par les mercenaires. Ceux-ci sont déjà occupés par les hommes de Sozza, mais pourront très bien remarquer les Personnages s'ils ratent leurs jets.

Comparez les marges de réussite des jets de **Vigilance** des mercenaires aux marges de jets de **Discrétion** des Personnages, les mercenaires étant occupés, leur jet subiront un modificateur de -5.

Les Personnages pourront alors visiter le site et essayer, par exemple de pénétrer dans l'armurerie des mercenaires afin de mieux s'équiper. Ils pourront aussi voler les tenues des mercenaires afin de pouvoir parcourir librement le site, mais pourront être pris pour cible par les hommes de Sozza.

LE TEMPLE MAUDIT

Il y a trois entrées visibles par lesquelles les Personnages pourront tenter d'entrée. Quelque soit l'entrée choisie, n'hésitez pas à mettre de l'opposition ; des Affamés rodant dans les couloirs, des adorateurs se préparant pour le grand rituel ou encore des Voracephales. Les Personnages doivent être sur leurs gardes en permanence.

Les bruits de fusillade à l'extérieur ne les gêneront en rien ; les murs sont tellement épais et les chants tellement forts que les adorateurs n'entendront rien du tout, les communications ne passeront pas non plus. Bien sur, si les Personnages sont repérés, c'est une autre histoire, les adorateurs se mettront en

chasse afin de les débusquer, ils seront armés de machettes ou encore de haches ou tout autre objet tranchant.

TROUVER CLAUDIA

En suivant les chants dans la pyramide, les Personnages arriveront très facilement au 3^{ème} étage, où se trouve le sanctuaire de la secte.

Il y a déjà une bonne cinquantaine d'adorateurs rassemblés autour de l'autel sur lequel est allongée Claudia, elle a visiblement été droguée, des membres de la secte sont en train de peindre sur son corps des symboles avec du sang. Cela rappelle de mauvais souvenirs aux Personnages, qui ont faillit être eux même sacrifiés au Dévoreur.

S'ils sont assez discrets, ils pourront essayer de s'approcher suffisamment pour pouvoir atteindre Claudia.

LAISSEZ CLAUDIA MOURIR

Les Personnages peuvent bien sur attendre et laisser les adorateurs continuer leur sombre rituel. Au bout d'un moment, ils verront l'élévateur s'actionner et descendre dans les entrailles du temple. Après quelques minutes, l'élévateur remonte avec à son bord une horrible créature tricéphale au corps bouffi mesurant plus de 2m de haut. Il s'exprimera quelques instants le latin puis agrippera la tête de Claudia et la mordra à l'épaule, lui arrachant la clavicule et un énorme bout de chair en un craquement sinistre. Il jettera ensuite son corps aux adorateurs qui se rueront dessus, déchirant et mutilant la chair de la pauvre Claudia, à coups de machettes et de dents.

Il va s'en dire que si les Personnages regardent Claudia être mise à mort sans broncher, ils gageront tous une nouvelle Faiblesse de votre choix par rapport à la situation.

SAUVER CLAUDIA

Au moment où les Personnages se décident à agir, l'élévateur commencera à descendre afin de chercher le Dévoreur. L'élévateur mettra environ deux minutes (24 rounds de combat) à remonter avec la créature. Ce qui laissera le temps aux Personnages de faire un peu de ménage, les adorateurs n'ont pas d'armes à feu mais contrairement aux membres de Los Angeles, ceux-ci sont de vrais fanatiques et se battront jusqu'à la mort. Vous pouvez également utiliser des Affamés afin que le challenge soit plus intéressant.

Au moment où les Personnages atteignent enfin Claudia, l'élévateur remonte et le Dévoreur apparaît dans toute son horreur. Il marquera un temps d'hésitation, contemplant la scène avec fureur avant de se lancer dans le combat, toutes griffes dehors.

COMMENT TUER UN DIEU ?

Bien qu'il aimerait le croire, le Dévoreur n'est en aucun cas un Dieu. C'est un en faite un humain qui a emprunté la Voie des Ténèbres de l'Eveil il y a plus d'un siècle. C'était un aristocrate allemand du nom de Wolfgang Von Krieg qui fut initié à la Magie Noire cannibale par la grande prêtresse de l'*Ordo Voraginis* en personne à la fin du 19^{ème} siècle (Cf. *Les Légions des Ténèbres* page 136). Son apparence commença à changer dans les années 30, laissant transparaître la folie et la corruption qui rongeaient son âme, pour devenir la créature bouffie et monstrueuse qu'il est aujourd'hui.

Il rencontra Camellia Ruiz dans les années 50 au Mexique, alors que la créature se cachait du monde extérieur. Camellia le pris pour un Dieu et se mis à son service, en échange de sa complète servitude, Von Krieg lui enseigna la *Nécromancia Anthropophagia*, Camellia devint alors sa grande prêtresse et crée le *Soleil Noir*.

Le but de Von Krieg est d'atteindre l'Eveil et retrouver son statut divin afin de régner tel un dieu sur Terre.

FUIR

En voyant la créature, les Personnages peuvent être impressionnés et leur instinct de survie leur dictera peut être de fuir, le corps du Dévoreur est trop gros pour passer dans les couloirs mais il utilisera tous ses pouvoirs pour empêcher toutes fuites possibles.

COMBATTRE LE DÉVOREUR

Von Krieg est une créature puissante certes, mais il n'est pas invincible. Avec de la chance, les Personnages pourront lui infliger assez de dommages pour qu'il batte en retraite et parte se réfugier dans son antre.

EN FINIR AVEC LE MONSTRE

Une fois dans son antre, le Dévoreur sera piégé, les Personnages pourront très certainement avoir l'idée d'utiliser des explosifs afin de faire s'effondrer le temple sur lui. S'ils font cela, le Dévoreur sera blessé mortellement mais ne sera pas détruit, il mettra très certainement plusieurs années à s'en remettre mais reviendra et n'oubliera pas les Personnages de ci-tôt. S'ils veulent être sûrs de tuer le Dévoreur, ils devront l'achever en personne.

SORTIR DU TEMPLE

La partie n'est pas encore gagnée ; il reste encore de nombreux mercenaires à l'extérieur du temple et ils feront tout pour éliminer les Personnages dès qu'ils les verront sortir. Les talky-walky se remettront à fonctionner dès que les Personnages seront sortis du temple. Leur seule chance est d'atteindre le garage et de voler un hummer afin qu'ils puissent s'enfuir,

ils seront couverts par les hommes de Sozza, qui ont déjà essuyé d'énorme perte.

Une fois à bord du hummer, les Personnages sont presque sortis d'affaire, le 4x4 est blindé et pourra les protéger des balles ennemies. Les Personnages n'auront plus qu'à réussir quelques jets en **Conduire** afin de pouvoir échapper aux derniers obstacles. S'ils ne ramènent pas Claudia à son père, ce dernier, fou de chagrin, cherchera à les abattre.



ÉPILOGUE

Une fois à l'abri, Sozza récupérera sa fille et remerciera les Personnages, disant qu'il a maintenant une dette envers eux. Il emmènera les Personnages blessés directement à Santa Rosa se faire soigner. Les habitants ne manqueront pas non plus de remercier les Personnages de leur aide.

Ils apprendront également par Marisole, s'ils n'ont pas réussi à convaincre Gabriella de se réveiller, que cette dernière est morte dans son sommeil, peu après minuit le 21 juillet.

Après un certain temps de convalescence, Hector Sozza leur permettra de rejoindre Mexico pour qu'ils puissent rentrer chez eux.

DE RETOUR À LOS ANGELES

Les Personnages sont reçus par le Capitaine Pierce, accompagné par le Chef de police Ryan Perry, leur demandera ce qu'il s'est passé à la compagnie de gestion immobilière de Camellia Ruiz et où ils ont disparu. Si les Personnages disent la vérité, Pierce les prendra pour des fous et leur fera subir une évaluation psychiatrique à chacun. Perry de son côté, fera tout pour que les Personnages soient enfermés dans un asile de fou.

Si par contre ils se sont mis d'accord sur une histoire et qu'ils parlent, par exemple, qu'ils ont été enlevés par les membres d'une secte au Mexique et qu'ils ont réussi à leur échapper, Pierce sera un peu plus crédule, la police ayant retrouvé des morceaux de cadavres dévorés à la *Crescent Holding Company* il sera plus enclin à les croire.

Perry saura que les Personnages mentent et gardera un œil sur eux à l'avenir.

GUERRE DES GANGS

Une fois de retour à LA, les Personnages pourront apprendre que le corps de Santos Romero a été retrouvé dans une ruelle de South Central sur un territoire *Crips*, quelques jours après leur disparition. Il s'agirait d'une exécution. Depuis la ville est en proie à une sanglante guerre de gangs entre les différentes factions du MS-13 et des *Crips*.

Les *Crips* n'ont rien à voir là-dedans, il s'agit en fait de l'œuvre des membres de la police secrète de Ryan Perry, qui ont enlevé et exécuté Romero afin de déclencher une guerre de gangs et ainsi légitimer les répressions policières dans les quartiers de Watts et de South Central.

Diverses pistes peuvent amener les Personnages à enquêter sur certains événements troublants comme la mort de Romero ou les agissements et les motivations réelles de Perry. Ils pourront ainsi finir par mettre à jour l'existence de la police secrète du

Licteur et tenter de l'empêcher de nuire. Cela ne sera pas une mince affaire et risque de mettre la police dans une très mauvaise position auprès de l'opinion publique. Cela pourrait être l'amorce pour de futurs scénarios.

DISPARITION DE CADAVRE

Le Dr. Rainfield pourra informer les Personnages que le cadavre d'Alvarado a disparu de la morgue ainsi que tous ses rapports d'autopsie.

Les Lorelei ont fait disparaître les preuves et le corps, le monde des *Enfants de la Nuit* doit rester secret. Les Personnages pourront être amenés à recroiser des Lorelei s'ils enquêtent sur la disparition du corps d'Alvarado.

LE DEVENIR DU SOLEIL NOIR

Peu de temps après leurs disparitions, grâce aux indices et aux divers dossiers trouvés à la *Crescent Holding Company*, les Personnages apprendront que de nombreuses personnes ont été arrêtées dans trois autres grandes villes de Californie et que la police a mis à jour un vaste trafic d'organes.

Même si de nombreux membres de la secte ont été arrêtés, certains, comme Carl Sanders, ont eut le temps de fuir et de quitter le pays pour rejoindre Rome et l'*Ordo Voraginis*, mais la secte en Californie est définitivement détruite.

Il est certain que les Personnages se sont fait de puissants ennemis et il ne serait pas étonnant qu'ils cherchent à se venger d'eux dans un avenir proche. Cela pourrait être également l'amorce pour de futures aventures.

DANIEL STREETWOOD

S'il a survécu à l'attaque à la *Crescent Holding Company*, les Personnages le retrouveront dans une maison de repos à Beverly Hills, son mental a été sévèrement éprouvé et il mettra du temps à s'en remettre.

S'il est mort durant l'attaque, ils apprendront que son corps a été transporté jusqu'en Virginie et qu'il a été enterré avec les honneurs.

MARISOLE ORTEGA

Durant les semaines qui suivent le retour des Personnages, Marisole viendra régulièrement les voir en rêve, accompagnée de Gabriella si cette dernière est morte. Elle leur dira qu'elle est dorénavant leur protectrice et qu'il ne tient qu'à eux de ce libérer des chaînes de la Réalité.

Elle leur proposera également de les instruire dans l'*Art du rêve* et gagneront ainsi un score de base égal à (EGO/ 5) dans cette capacité spéciale.

LES FIGURANTS

Marisole Ortega



HISTORIQUE :

Marisole est née en 1906 à Santa Rosa et y a toujours vécu. Sa mère était une sorcière servant l'un des avatars de l'Archonte Malkuth et lui transmis la connaissance des Rêves alors qu'elle était encore adolescente. En 1918, alors que le pays est plongé dans la guerre civile, des soldats Zapatistes sont venus à Santa Rosa et ont exécuté une grande partie de ses habitants, ils agissaient sous les ordres d'un Lictor servant Netzach. Marisole et une poignée de villageois en réchappent. Persuadés d'avoir éliminé les sorciers vivants dans le village, les soldats s'en allèrent et disparurent. Marisole et les survivants reconstruisent t'en bien que mal et tentèrent de vivre des maigres récoltes que les champs de maïs du village produisent, mais ce n'était pas suffisant. Au fur et à mesure que le temps passait, le village se dépeuplait de plus en plus, seuls restent Marisole et une trentaine d'habitants. C'est depuis ce jour que Marisole fait figure d'autorité à Santa Rosa. En 2001, un homme, Hector Sozza, s'installe dans la région et embauche une grande partie des fermiers du village afin qu'ils viennent travailler dans ses immenses champs de maïs. En quelques années, le village reprend des couleurs et a accueilli de nouveaux habitants.

Mais depuis quelques semaines, les villageois sont victimes de créatures étranges qui ne laissent que des cadavres derrière elles.

PERSONNALITÉ :

Marisole est Rêveuse accomplie. C'est une femme honnête et généreuse qui fera tout ce qui est en son pouvoir pour protéger les habitants de Santa Rosa.

APPARENCE :

Marisole Ortega est une vieille femme de petite taille, aux cheveux gris et à la peau ridée, mais malgré ses 103 ans, elle a gardé une certaine énergie et joie de vivre.

INDICATIONS POUR LE MENEUR DE JEU :

Parlez toujours avec une voix calme et attentive. Faites-vous respecter

MARISOLE ORTEGA			
FOR	8 (38)*	EGO	19
CON	9 (39)*	CHA	18
AGL	11 (48)*	PER	15
APP	8	EDU	8

AGE : 103 ans

TAILLE : 1m67

POIDS : 65 kg

SENS : normaux

COMMUNICATION : orale

ACTIONS : 2 (6)*

BONUS D'INITIATIVE : +0 (+36)*

BONUS AUX DOMMAGES : +3 (+9)*

CAPACITÉ DE MOUVEMENT : 6m/ Round

RÉSISTANCE AUX BLESSURES :

4BS = 1BL □ □ □ □ (9BS = 1BL)*

3BL = 1BG □ □ □ (8BL = 1BG)*

2BG = 1BM □ □ (6BG = 1BM)*

END : 75 (225)*

EQUILIBRE MENTAL : +100

AVANTAGES : Bonne réputation, Conscience accrue, Empathie instinctive, Généreuse, Honnête, Optimiste, Sixième sens, Volonté de fer

TALENTS : Athlétisme 8, Diplomatie 18, Empathie 17, Rechercher 13, Vigilance 10

COMPÉTENCES GÉNÉRALES : Equitation 10, Interroger 12, Marchandage 16, Persuasion 14, Psychologie 17

CONNAISSANCES : Affaires 15, Anglais 15 Occultisme 22

COMPÉTENCES DE COMBAT : Armes à feu 8, Corps à corps 8 (38)*

CONNAISSANCES OCCULTES : Art du Rêve 30, Voie des Rêves 30 (connait tous les sorts dont le niveau de connaissance est inférieur à 25)

ARMEMENT : aucun

DOMICILE : Santa Rosa

* « *Moi* » rêvé uniquement

Don Hector Sozza



HISTORIQUE : Hector Sozza est né à Bogota en Colombie en 1954. Il passe une grande partie de sa jeunesse dans la pauvreté et le crime. Il est arrêté et emprisonné pour vol à l'âge de 16 ans et envoyé dans l'une des prisons les plus durs du pays.

C'est là qu'il fait la connaissance de membres du Cartel qui le prennent sous leurs ailes et le forme.

A sa sortie de prison il rejoint les rangs d'un des plus gros Cartel de Bogota et y fait ses premières armes, montant les échelons avec le temps et fini par diriger tout un Cartel au début des années 80.

Il se marie en 1987 avec Juliana Vasquez avec qui il a une fille en 1988, Claudia et un fils, Ramon, en 1991. La montée en puissance d'Hector fait des envieux, notamment Joaquim Ramos, si bien qu'en 1994, Ramos tente de l'assassiner en faisant

exploser sa voiture, mais c'est sa femme et son fils qui périssent dans l'attentat. Fou de chagrin, il se lance à corps perdu dans une sanglante vendetta en exterminant ses concurrents les uns après les autres. Après plusieurs années de guerre intestine contre le cartel de Ramos, Sozza en a assez et ne veut pas de cette vie pour sa fille, il finit par quitter Bogota et s'enfuit au Mexique avec Claudia en 2001, laissant ses affaires être gérée à distance par l'un de ses associés de confiance, Victor Saliaga.

Il fait construire une hacienda prêt du village de Santa Rosa et embauche la grande majorité de ses habitants pour ses activités légales. Il s'entour de criminels locaux et d'anciens soldats afin d'assurer sa protection et continue de gérer ses activités criminelles depuis le Mexique. Il cache ses véritables sources de revenus à sa fille qu'il surprotège et chéri par-dessus tout.

PERSONNALITÉ :

Sozza est un homme qui peut se montrer très sympathique comme terriblement cruel lorsqu'il est en colère. Il inspire la crainte et le respect à ses hommes, mais se montre toujours bon et attentionné envers les villageois de Santa Rosa.

APPARENCE :

Sozza est un homme d'une cinquantaine d'année, mais fait bien 10 ans de moins, il a les cheveux et aux yeux noirs et est toujours vêtu de blanc.

INDICATIONS POUR LE MENEUR DE JEU :

Soyez toujours sur vos gardes, ne laissez jamais personnes vous manquer de respect ou manquer de respect à votre fille chérie.

DON HECTOR SOZZA			
FOR	14	EGO	15
CON	13	CHA	14
AGL	13	PER	12
APP	12	EDU	8

AGE : 55 ans

TAILLE : 1m72

POIDS : 84 kg

SENS : normaux

COMMUNICATION : orale

ACTIONS : 2

BONUS D'INITIATIVE : +1

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 : Anxieux, Ennemi mortel (Joaquim Ramos), Paranoïaque, Responsabilité (Claudia), Vœux de vengeance

AVANTAGES : Bien conservé, Code d'honneur, Foi, Supporter la douleur

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

COMPÉTENCES GÉNÉRALES : Marchandage 15, Persuasion 21, Psychologie 15

CONNAISSANCES : Affaires 15, Anglais 12, Comptabilité 12, Français 12, Recueil d'informations 12, Réseaux de contact (Cartel colombien) 16

COMPÉTENCES DE COMBAT : Armes à feu 14, Corps à corps 13

CONNAISSANCES ACADÉMIQUES : Economie 12

ARMEMENT : Beretta M93R (+0)

DOMICILE : Hacienda d'Hector Sozza

Claudia Sozza



HISTORIQUE : Claudia est née à Bogota en 1988. C'est la fille aînée d'Hector Sozza, un baron de la drogue. Malgré les activités de son père, il était toujours présent pour elle et son petit frère Ramon. Elle passe une grande partie de son enfance en étant très heureuse. En 1994, sa mère et son frère périssent dans un terrible accident de voiture, ce qui changea son père à jamais. Il semble s'emurer dans ses affaires et envoie Claudia en Suisse, dans une école privé pour ses études. Claudia souffre terriblement de cette situation mais fait face. En 2001, ils déménagent tous deux au Mexique et s'installent dans une magnifique hacienda à proximité du petit village de Santa Rosa, au cœur du désert. Son père semble changé et passe plus de temps avec elle, il rattrape le temps perdu. Claudia fini par être admise à l'UCLA et suit des cours de Management. Elle partage sa vie entre ses études à Los Angeles et l'hacienda en y revenant tous les Etés afin de passer du temps avec son père.

PERSONNALITÉ :

Claudia est une jeune fille qui a hérité du caractère bien trempé de son père. Elle sait ce qu'elle veut et peut s'avérer très persuasive pour arriver à ses fins.

APPARENCE :

Si Claudia a hérité du caractère de son père et a également hérité de la beauté de sa mère. S'est une jeune femme de 21 ans, très belle et sensuelle, de type hispanique, aux yeux et aux cheveux noirs.

Mercenaires



HISTORIQUE :

Il s'agit de soldats de fortune que le *Soleil Noir* a engagé pour protéger le périmètre extérieur du temple de Kulxiankian.

PERSONNALITÉ :

Ce sont des mercenaires professionnels. Ils ne font que ce pourquoi ils sont payés. Ils ne sont pas au courant des activités réels de leur employeur, ils se moquent des détails du moment qu'on les paye bien.

APPARENCE :

Ce sont des hommes en parfaite condition physique de toutes ethnies ayant la trentaine. Ils sont vêtus d'une combinaison noire en kevlar.

INDICATIONS POUR LE MENEUR DE JEU :

Faites votre boulot et protéger le périmètre du temple. Vous êtes autorisés à tirer à vue.

INDICATIONS POUR LE MENEUR DE JEU :

Affichez toujours un grand sourire lorsque vous vous adressez aux autres personnes. Agissez toujours de manière aimable et courtoise.

CLAUDIA SOZZA			
FOR	9	EGO	13
CON	10	CHA	14
AGL	15	PER	14
APP	15	EDU	14

AGE : 21 ans

TAILLE : 1m68

POIDS : 52 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

2BG = 1BM

END : 80

EQUILIBRE MENTAL : +10

FAIBLESSES : Vaniteuse

AVANTAGES : Instinct maternelle, Souplesse culturelle

TALENTS : Athlétisme 12, Diplomatie 14, Empathie 14, Rechercher 11, Séduction 16, Vigilance 11

COMPÉTENCES GÉNÉRALES : Equitation 15, Marchandage 12, Persuasion 15, Psychologie 15

CONNAISSANCES : Affaires 12, Allemand 10, Anglais 14, Comptabilité 12, Informatique 12, Italien 11, Recueil d'informations 13

CONNAISSANCES ACADÉMIQUES : Droit 12, Economie 14, Littérature 11

COMPÉTENCES DE COMBAT : Armes à feu 8, Corps à corps 11

ARMEMENT : aucun

DOMICILE : Hacienda d'Hector Sozza et Los Angeles

MERCENAIRES			
FOR	16	EGO	13
CON	15	CHA	11
AGL	16	PER	15
APP	11	EDU	12

TAILLE : 1m88

POIDS : 90 kg

SENS : normaux

COMMUNICATION : orale

ACTIONS : 3

BONUS D'INITIATIVE : +4

BONUS AUX DOMMAGES : +3

CAPACITÉ DE MOUVEMENT : 8m/ Round

RÉSISTANCE AUX BLESSURES :

4BS = 1BL

3BL = 1BG

3BG = 1BM

END : 110

EQUILIBRE MENTAL : -15

TALENTS : Athlétisme 16, Discrétion 16, Escalade 14, Lancer 15, Rechercher 14, Vigilance 16

COMPÉTENCES GÉNÉRALES : Conduire 14, Interroger 13, Survie 16

CONNAISSANCES : Démolition 13, Espagnole 11

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

ARMEMENT : H&K USP (+1)/ H&K G36C (+1)/ Couteau de combat (-4)/ Lance-grenades (+6)

PROTECTION : combinaison intégrale en kevlar

DOMICILE : Temple de Kulxiankian

Hommes de Don Sozza



HISTORIQUE :

Ce sont les hommes de main qu'emploie Hector Sozza pour protéger son hacienda.

Il s'agit d'un ramassis de criminels et d'anciens soldats mexicains.

PERSONNALITÉ :

Ce sont des soldats loyaux qui craignent et qui respectent Don Sozza, car ils savent qu'il peut se montrer aussi généreux que cruel.

APPARENCE :

Ce sont des hommes entre 30 et 40 ans, typés hispanique, de taille et de poids variable.

INDICATIONS POUR LE MENEUR DE JEU :

Obéissez aux ordres de Don Sozza et ne les remettez jamais en question.

HOMMES DE DON SOZZA			
FOR	14	EGO	11
CON	14	CHA	12
AGL	14	PER	13
APP	11	EDU	11

TAILLE : 1m75

POIDS : 85 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 : -5

FAIBLESSES : Toxicomanie (cocaïne)

AVANTAGES : Supporter la douleur

TALENTS : Athlétisme 13, Discrétion 12, Empathie 11, Escalade 12, Rechercher 12, Vigilance 13

COMPÉTENCES GÉNÉRALES : Conduire 13, Survie 13

CONNAISSANCES : Anglais 11

COMPÉTENCES DE COMBAT : Armes à feu 14, Armes lourdes 14, Corps à corps 13

ARMEMENT : Colt M4A1 (+1)/ Beretta M92 (+0)/ SPAS-12 (+2)/ Ingram M10 (+1)/ H&K MP5 (+0)

DOMICILE : Hacienda d'Hector Sozza

Habitants de Santa Rosa

HISTORIQUE :

Il s'agit des villageois pauvres qui travaillent dans les champs de maïs de Don Sozza.

Ces caractéristiques peuvent servir pour tous les habitants du village de Santa Rosa.

PERSONNALITÉ :

Ils s'épuisent à la tâche mais sont très bien payés. Ils savent que le travail est dur mais ne se plaignent jamais. Ils ont tous un profond respect pour Hector Sozza qui leur a donné une meilleure vie.

APPARENCE :

Ce sont des hommes et des femmes entre 15 et 60 ans, typés hispaniques, de corpulence et de taille moyenne.

INDICATIONS POUR LE MENEUR DE JEU :

Travaillez dur et bien. Soyez toujours reconnaissant de ce que fait Don Sozza pour vous.



HABITANTS DE SANTA ROSA			
FOR	12	EGO	10
CON	13	CHA	11
AGL	12	PER	11
APP	11	EDU	11

TAILLE : 1m70

POIDS : 75 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

EQUILIBRE MENTAL : +0

TALENTS : Athlétisme 12, Discrétion 11, Empathie 12, Escalade 13, Rechercher 11, Vigilance 11

COMPÉTENCES GÉNÉRALES : Conduire 11, Survie 10

CONNAISSANCES : Anglais 8

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

ARMEMENT : Mossberg M500 (+2)

DOMICILE : Santa Rosa, Mexique



ANNEXE UN

Personnages pré-tirés

Les Personnages ci-après ont spécialement été conçu pour être joués par les Joueurs durant cette campagne. Vous trouverez un historique et une description complète de chacun de ces quatre 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.

Si toutefois, vos Joueurs désirent créer des Personnages pour l'occasion, il sera important de trouver une raison afin de les impliquer dans la campagne, il peut s'agir, par exemple, d'étudiants, amis de la première victime Samantha Edwing, d'un groupe de journalistes enquêtant sur sa mort, ou encore des détectives privés directement engagés par le sénateur Edwing. Ces pré-tirés pourront servir de PNJ le cas échéants.

Si les Joueurs veulent utiliser des Personnages déjà existants, pourquoi pas, mais faites tout de même attention à trouver un prétexte ou un subterfuge afin de les introduire dans la campagne.

Victoria Sandoval



HISTORIQUE : née en 1980 à Los Angeles, Victoria est bien loin de l'archétype de la jeune hispanique sans le sous. En effet, sa famille fait partie des notables du quartier de Bel Air. Elle grandit dans le luxe et fréquente de prestigieuses écoles privées. Voyant la chance qu'elle a et le quartier dans lequel elle vit, elle ne comprend pas pourquoi certaines personnes vivent dans le dénuement le plus total. Elle s'engage dans de nombreuses associations caritatives et donne de son temps pour les autres. Ses parents la poussent très tôt vers Harvard afin qu'elle y fasse son droit, mais Victoria n'a aucune envie de devenir une riche avocate et a d'autres ambitions ; après avoir obtenu son diplôme haut la main, elle intègre l'académie de police de Los Angeles en 2005 et est affectée au district de South Central. Ses parents ne comprennent pas son choix et pensent qu'après avoir côtoyé la lie de l'humanité elle reviendra sur sa décision et reprendra la route du barreau. Mais le quartier difficile ne décourage pas Victoria, pas même lorsqu'elle est blessée en service par une bande de junkies, qu'elle réussit à arrêter malgré tout. Elle reçoit une médaille et une citation pour cet acte de bravoure, ce qui la conforte encore plus dans son objectif ; servir et protéger ses concitoyens. Ses parents finissent par comprendre son engagement et la soutiennent totalement autant moralement que financièrement, Victoria utilisant une grande partie de leur argent pour faire des dons à diverses œuvres de charité. Après trois ans de labeurs en uniforme, elle finit par être remarqué par le capitaine Harry Pearce, chef de la division criminelle du commissariat principal de LA et lui obtient une promotion et son badge de Lieutenant début 2008. Victoria intègre le commissariat principal à Downtown LA sous les ordres de Pearce. Elle travaille en binôme avec le Lieutenant Travis Marsden, un homme énigmatique et calme qui ne perd jamais son sang froid.

Elle compte faire carrière dans la police afin de se forger une réputation et ainsi gravir tous les échelons jusqu'au sommet, puis, à plus long terme, elle espère de briguer le poste de maire afin de vraiment changer les choses pour tous les citoyens de Los Angeles.

PERSONNALITÉ : Victoria est une jeune enquêtrice honnête, impulsive et passionnée qui possède un grand sens moral. Elle a rejoint la police uniquement dans le but de protéger et servir ses concitoyens.

APPARENCE : Victoria est une jeune femme typée hispanique belle et mince, aux cheveux et aux yeux noirs.

INDICATIONS POUR LE JOUEUR : voyez toujours le côté positif d'une situation, ne perdez jamais de vue votre objectif ; protéger et servir.

Profession : Lieutenant de police Employeur : LAPD Niveau de vie : 8 Revenu mensuel : 1 500\$ Revenu net disponible : 1 000\$ Economie : 500 000\$ Niveau de crédit : 1 000 000\$	Age : 29 ans Taille : 1m67 Poids : 58 kg Lieux de naissance : Los Angeles Lieu de résidence : Los Angeles (Bel Air) Pays de résidence : Etats unis Statut civil : célibataire	Equipement et possessions : carnet de notes et stylos, Glock 17 9mm avec 2 chargeurs, un gilet en kevlar, téléphone portable 3G.
--	--	---

VICTORIA SANDOVAL			
FOR	11	EGO	15
CON	12	CHA	13
AGL	14	PER	13
APP	15	EDU	15

ACTIONS : 2
BONUS D'INITIATIVE : +2
BONUS AUX DOMMAGES : +1
CAPACITÉ DE MOUVEMENT : 7m/ Round
CAPACITÉ D'ENCOMBREMENT : 11 kg

RÉSISTANCE AUX BLESSURES : 4BS = 1BL □ □ □ □ 3BL = 1BG □ □ □ 3BG = 1BM □ □ □ END : 90	EQUILIBRE MENTAL : +5 FAIBLESSES : Impulsive AVANTAGES : Généreuse, Optimiste, Souplesse culturelle
--	--

TALENTS : Athlétisme 13, Comédie 12, Diplomatie 11, Discrétion 14, Escalade 11, Empathie 16, Lancer 10, Mémoriser 15, Orientation 11, Rechercher 13, Séduction 13, Vigilance 11

COMPÉTENCES GÉNÉRALES : Conduire 10, Filature 8, Interroger 12, Psychologie 13, Armes à feu 13, Corps à corps 13

CONNAISSANCES : Espagnole 14, Etiquette 14, Informatique 12, Police scientifique 14, Recueil d'informations 15

CONNAISSANCES ACADÉMIQUES : Criminologie 13, Droit 15

Patricia "Psyco-Patty" Finnegan



HISTORIQUE : Patricia Finnegan est née en 1974 à New York dans le quartier de Hell's Kitchen, au milieu d'une famille de cinq enfants. Elle est élevée par sa mère avec ses quatre frères plus âgés qui lui en font voir de toutes les couleurs, ce qui l'endurcit. En 1993, alors qu'elle n'avait que 19 ans, deux de ses frères sont abattus durant le braquage raté d'une superette. Folle de chagrin et de rage, elle passe plusieurs semaines à chercher les responsables et finit par les retrouver et les exécuta les uns après les autres ; il s'agissait de petits junkies. Voyant ce qu'elle venait de faire elle prit conscience qu'elle pourrait être utile

à la communauté en la débarrassant de la vermine et intégra la police de New York la même année.

Après plusieurs années en uniforme et quelques meurtres de petits dealers et de membres de gang elle est promue Lieutenant en 1998. C'est à peu près la même année qu'elle fait la connaissance de Kyle Finnegan, un courtier de Wall Street, durant une enquête. Elle finit par tomber amoureuse et l'épouse deux ans plus tard. Sa relation avec son mari lui procure la stabilité dont elle avait besoin et lui fait oublier sa sanglante vendetta. Malheureusement pour elle, la violence finira par la rattraper. Alors enceinte de 7 mois, lors d'une chaude nuit d'été 2003, elle et son mari sont sommairement abattus par deux petits voyous. Patricia survivra mais perdra son bébé, ainsi que la capacité à porter la vie de nouveau. Après une longue convalescence, elle se remet au travail, plus assoiffée de colère et de vengeance que jamais et se met à boire afin de palier sa tristesse et ses fréquents maux de tête issus de ses blessures. Elle enchaîne les arrestations et les meurtres qu'elle trouve justifiés, si bien qu'elle finit par attirer l'attention de sa hiérarchie, ses collègues la surnommant « **Psycho-Patty** » (**Patty la cinglée**). En 2008, elle est transférée à Los Angeles, la Police de New York ne voulant plus d'elle mais ne pouvant pas la renvoyer à cause de ses états de services et de son nombre record d'arrestation.

Ethan Mancuso, son dernier coéquipier, est mort il y a trois mois, lors d'une enquête sur les activités du gang du MS-13. Elle fait désormais équipe avec Shawn McNeil, un jeune flic qui vient d'être promu Lieutenant.

PERSONNALITÉ : Patricia n'est animée que par la colère et la vengeance. C'est uniquement cela qui l'empêche de se tirer une balle dans la tête chaque matin.

APPARENCE : Patricia est une femme blonde aux yeux verts de 35 ans ayant une stature athlétique. Elle arbore un visage austère et froid, sa colère et sa rage peuvent se lire sur son visage.

INDICATIONS POUR LE JOUEUR : soyez impitoyable avec la vermine, en cas de problèmes faites comme Charles Bronson ; tirez d'abord, posez des questions ensuite.

Profession : Lieutenant de police	Age : 35 ans	Equipement et possessions : carnet de notes et stylos, Beretta 92F 9mm avec 2 chargeurs, un gilet en kevlar, téléphone portable 3G.
Employeur : LAPD	Taille : 1m78	
Niveau de vie : 5	Poids : 64 kg	
Revenu mensuel : 1 500\$	Lieux de naissance : New York	
Revenu net disponible : 1 000\$	Lieu de résidence : Los Angeles (Downtown)	
Economie : 1 500\$	Pays de résidence : Etats unis	
Niveau de crédit : 20 000\$	Statut civil : veuve	

PATRICIA FINNEGAN			
FOR	14	EGO	13
CON	14	CHA	13
AGL	16	PER	14
APP	13	EDU	12

ACTIONS : 3
BONUS D'INITIATIVE : +4
BONUS AUX DOMMAGES : +2
CAPACITÉ DE MOUVEMENT : 8m/ Round
CAPACITÉ D'ENCOMBREMENT : 14 kg

RÉSISTANCE AUX BLESSURES : 4BS = 1BL □ □ □ □ 3BL = 1BG □ □ □ 3BG = 1BM □ □ □ END : 100	SOMBRE SECRET : criminelle EQUILIBRE MENTAL : -10 FAIBLESSES : Brebis galeuse, Mauvaise réputation, Stérile, Toxicomanie, Vœux de vengeance AVANTAGES : Conscience corporelle, Sixième sens
---	--

TALENTS : Athlétisme 16, Comédie 12, Diplomatie 8, Discrétion 14, Escalade 14, Empathie 12, Lancer 12, Mémoriser 12, Orientation 11, Rechercher 13, Vigilance 15

COMPÉTENCES GÉNÉRALES : Conduire 14, Filature 12, Interroger 14, Psychologie 13, Armes à feu 15, Corps à corps 14

CONNAISSANCES : Espagnole 11, Localité (New York 15, Los Angeles 8), Police scientifique 12, Recueil d'informations 13, Réseaux de contact (Drogués et dealers) 15

CONNAISSANCES ACADÉMIQUES : Criminologie 12, Droit 11

Shawn McNeil



HISTORIQUE : Shawn McNeil est né à San Diego en 1983. Il est élevé dans une famille de policiers. Son père, ses deux oncles et ses deux frères font déjà partis de la police de San Diego. Son avenir semble tout tracé et son père le pousse dans ce sens. Après avoir fait son service militaire, il est envoyé en Irak et connaît l'enfer de la guerre, il en revient choqué mais en vie. Il rejoint l'académie de police en 2004 et sort dans les vingt premiers de sa promotion. Son père s'arrange pour l'affecter au commissariat supervisé par son oncle, le commissaire Henry McNeil, qui lui mène la vie dure afin de voir ce qu'il a vraiment dans le ventre. Sans cesse comparé à ses deux frères plus âgés par son père, il finit par craquer ; la pression familiale est trop forte et il demande son transfert 2005. Son père le prend mal et utilise son influence afin de le transférer dans l'un des quartiers les plus difficiles de Los Angeles et Shawn se retrouve ainsi à patrouiller à Chinatown. En 2007, il fait la connaissance de Li Ann Tsing, une jeune commerçante d'origine chinoise, témoin dans une affaire de règlement de compte. Grâce à elle et à son courage, Shawn met à jour un gros réseau de prostitution dans le quartier chinois et obtient une promotion. Il finit par tomber amoureux de Li Ann et emménage avec elle à Chinatown. Grâce à cette affaire rondement menée, il est promu Lieutenant. Mais le gang n'avait pas dit son dernier mot, un soir alors qu'elle rentrait du travail, Li Ann est renversée par une voiture et perd l'usage de ses deux jambes. Shawn est anéanti, il passe tout son temps libre à enquêter sur l'affaire mais rien y fait, il ne retrouve pas les coupable et se sent responsable de ce qui est arrivé à sa petite-amie. Il s'endette afin de payer les soins pour Li Ann dans l'un des meilleurs hôpitaux de Los Angeles, si bien qu'il est criblé de dettes dans tout le quartier chinois. Même si la plupart de ses créanciers restent compréhensifs, certains, ayant des liens avec les triades, n'ont pas hésités à le passer à tabac ou à menacer la vie de Li Ann, certains sont même allés jusqu'à demander qu'il leur donne des renseignements sur les gangs rivaux. Il se sent coincer et enchaîne les heures supplémentaires afin de pouvoir payer ses dettes tous les mois.

PERSONNALITÉ : Shawn est quelqu'un d'idéaliste qui se sent responsable de l'état de sa petite-amie. Il fera n'importe quoi pour elle.

APPARENCE : Shawn est un jeune homme blond aux yeux bleus d'une trentaine d'année plutôt attirant. Il est toujours habillé simplement.

INDICATIONS POUR LE JOUEUR : défoncez-vous au travail afin de pouvoir payer vos dettes. L'état de santé de Li Ann est la seule chose qui importe vraiment pour vous.

Profession : Lieutenant de police Employeur : LAPD Niveau de vie : 5 Revenu mensuel : 1 500\$ Revenu net disponible : 1 000\$ Economie : 1 500\$ Niveau de crédit : 20 000\$	Age : 26 ans Taille : 1m85 Poids : 78 kg Lieux de naissance : San Diego Lieu de résidence : Los Angeles (Chinatown) Pays de résidence : Etats unis Statut civil : célibataire (en couple)	Equipement et possessions : carnet de notes et stylos, SIG Sauer P228 9mm avec 2 chargeurs, un gilet en kevlar, téléphone portable 3G.
---	--	---

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

ACTIONS : 3
BONUS D'INITIATIVE : +4
BONUS AUX DOMMAGES : +3
CAPACITÉ DE MOUVEMENT : 8m/ Round
CAPACITÉ D'ENCOMBREMENT : 15 kg

RÉSISTANCE AUX BLESSURES :
 4BS = 1BL □ □ □ □
 3BL = 1BG □ □ □
 3BG = 1BM □ □ □
END : 95

EQUILIBRE MENTAL : +0
FAIBLESSES : Endetté, Impulsif, Responsabilité (sa fiancée), Sentiment de culpabilité
AVANTAGES : Chanceux, Mémoire phénoménale

TALENTS : Athlétisme 15, Comédie 12, Diplomatie 11, Discrétion 13, Escalade 14, Empathie 13, Lancer 13, Mémoriser 17, Orientation 13, Rechercher 14, Vigilance 15

COMPÉTENCES GÉNÉRALES : Conduire 14, Filature 12, Interroger 14, Psychologie 13, Armes à feu 15, Armes lourdes 12, Corps à corps 15

CONNAISSANCES : Démolition 12, Espagnole 12, Localité (San Diego 13, Los Angeles 12), Mandarin 8, Recueil d'informations 14, Réseaux de contact (Drogués et dealers) 11

CONNAISSANCES ACADÉMIQUES : Criminologie 13, Droit 12

Travis Marsden



HISTORIQUE : Travis Marsden est né en 1974 à Los Angeles et y a toujours vécu. Fils unique, ses parents travaillent tous deux pour le bureau du procureur, son père en tant que procureur adjoint et sa mère en tant qu'enquêtrice. On lui inculque très tôt le respect et l'importance des lois si bien qu'il est poussé par ses parents à faire une école de droit. Mais Travis lui s'intéresse plus à la façon dont sa mère travaille et désire devenir enquêteur. Il entre à l'école de police de Barstow en 1996 et connaît de brillantes études. Il sort dans les premiers de sa promotion en 1997. Sa première affectation en tant qu'officier de police est Van Nuys, après 2 années en uniforme il est promu Lieutenant en 1999, c'est là qu'il fait la connaissance de Bridget Albright, une enseignante, qu'il épouse et avec qui il a deux filles,

des jumelles, Stéphanie et Emily. Pourtant, sa vie parfaite va connaître une violente tragédie ; en 2006, alors qu'il avait prit une semaine de vacances pour partir camper avec sa femme et ses deux filles, il a un terrible accident de voiture. Lorsqu'il se réveille à l'hôpital, il apprend que sa femme et ses enfants ont été retrouvés carbonisés dans leur véhicule. C'est un miraculé, les médecins ayant pratiqué une opération délicate à la tête afin d'enlever plusieurs débris de son crâne, certains ne pouvant même pas être retirés. Il ne se rappelle rien de l'accident. Depuis, il ne fut plus jamais le même, quelques mois plus tard il fut interné dans un hôpital psychiatrique suite à des hallucinations et y resta durant 2 mois. Durant son internement, il se persuade par la méditation et par le yoga, que ces visions sont dues au stress de l'accident et devient un adepte de la philosophie zen. Il sort guéri et reprend son travail d'enquêteur.

Malgré tout, les visions ont continué, mais il fait comme si de rien n'était et tente de les ignorer, jusqu'au jour où l'une de ses visions tenta de le tuer ; une sorte de créature au crâne long et proéminent, maigrichonne et décharnée armée d'une longue chaîne. Marsden s'en sortit de justesse et n'en parla à personne. Depuis il fait un peu plus attention à ses visions mais essaye également de ne rien montrer à sa partenaire, Victoria Sandoval.

PERSONNALITÉ : Travis Marsden est un homme qui a adopté la philosophie zen durant son internement, ce qui lui a permis de complètement oublier la tragédie qu'il a connue. Il est toujours calme et détendu.

APPARENCE : Marsden est un homme mince et athlétique, aux cheveux roux et aux yeux verts. Il arbore constamment un visage calme, serein et détaché.

INDICATIONS POUR LE JOUEUR : soyez cool et détendu, restez toujours calme et ne vous énervez ou cédez à la panique que si on vous titille trop avec votre famille, là vous avez le droit de devenir violent.

Profession : Lieutenant de police	Age : 35 ans	Equipement et possessions : carnet de notes et stylos, S&W M66 .357Mag avec 2 speed-loaders, un gilet en kevlar, téléphone portable 3G.
Employeur : LAPD	Taille : 1m82	
Niveau de vie : 5	Poids : 78 kg	
Revenu mensuel : 1 500\$	Lieux de naissance : Boston	
Revenu net disponible : 1 000\$	Lieu de résidence : Los Angeles (Downtown)	
Economie : 1 500\$	Pays de résidence : Etats unis	
Niveau de crédit : 20 000\$	Statut civil : veuf	

TRAVIS MARSDEN			
FOR	13	EGO	18
CON	12	CHA	15
AGL	14	PER	16
APP	12	EDU	14

ACTIONS : 2
BONUS D'INITIATIVE : +2
BONUS AUX DOMMAGES : +2
CAPACITÉ DE MOUVEMENT : 7m/ Round
CAPACITÉ D'ENCOMBREMENT : 13 kg

RÉSISTANCE AUX BLESSURES :

4BS = 1BL □ □ □ □
 3BL = 1BG □ □ □
 3BG = 1BM □ □ □
 END : 90

SOMBRE SECRET : victime d'un crime
EQUILIBRE MENTAL : +0
FAIBLESSES : Amnésique, Blocage mental, Dépression
AVANTAGES : Cool, Conscience accrue, Intuition, Sympathique

TALENTS : Athlétisme 12, Diplomatie 15, Discrétion 12, Escalade 11, Empathie 16, Lancer 12, Mémoriser 15, Orientation 12, Rechercher 15, Vigilance 13

COMPÉTENCES GÉNÉRALES : Conduire 11, Filature 8, Interroger 16, Persuasion 14, Psychologie 16, Armes à feu 14, Corps à corps 13

CONNAISSANCES : Bureaucratie 12, Comptabilité 13, Espagnole 12, Informatique 11, Localité (Los Angeles) 10, Police scientifique 12, Recueil d'informations 14, Réseaux de contact (Drogués et dealers) 12

CONNAISSANCES ACADÉMIQUES : Criminologie 14, Droit 12

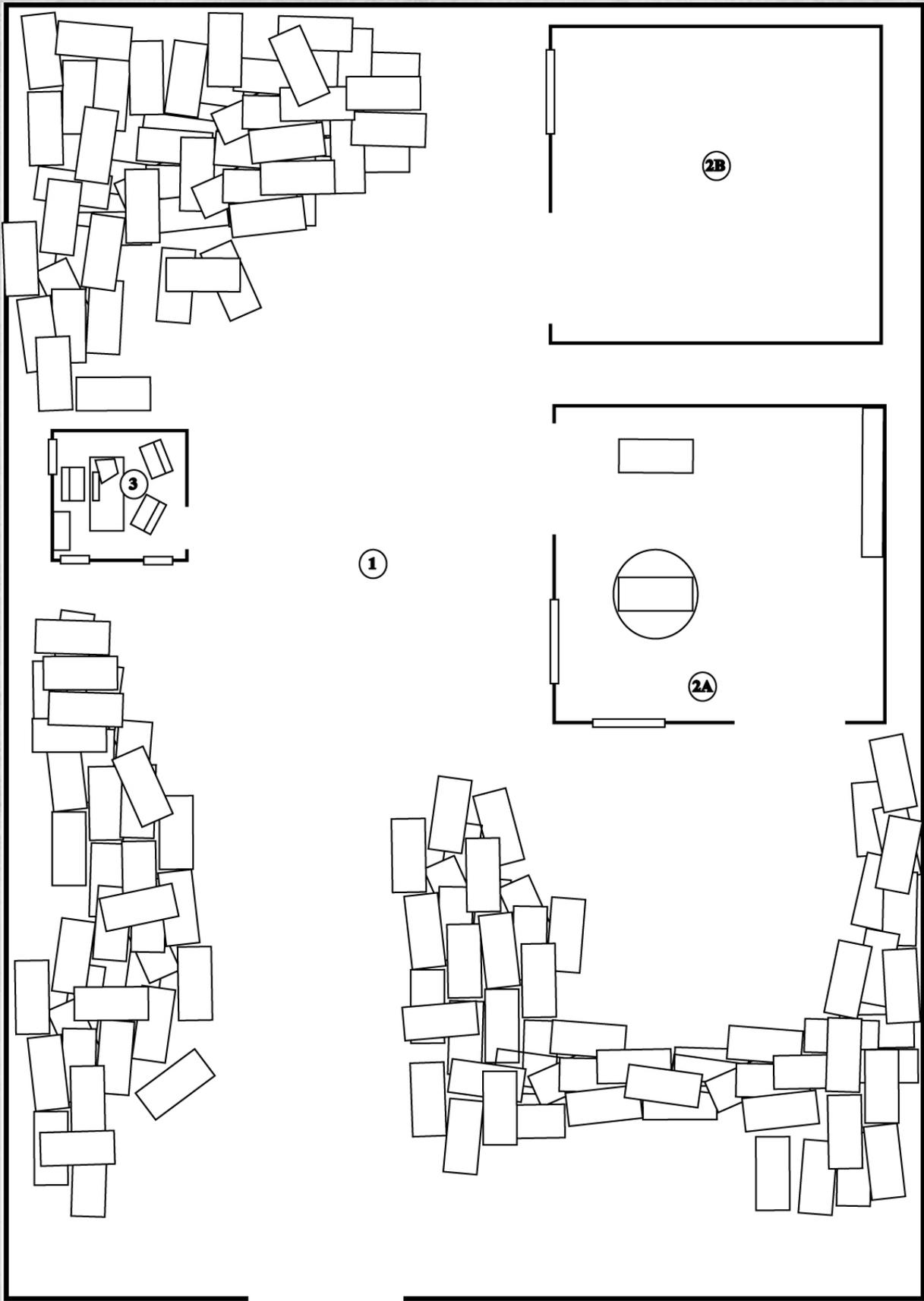


ANNEXE DEUX

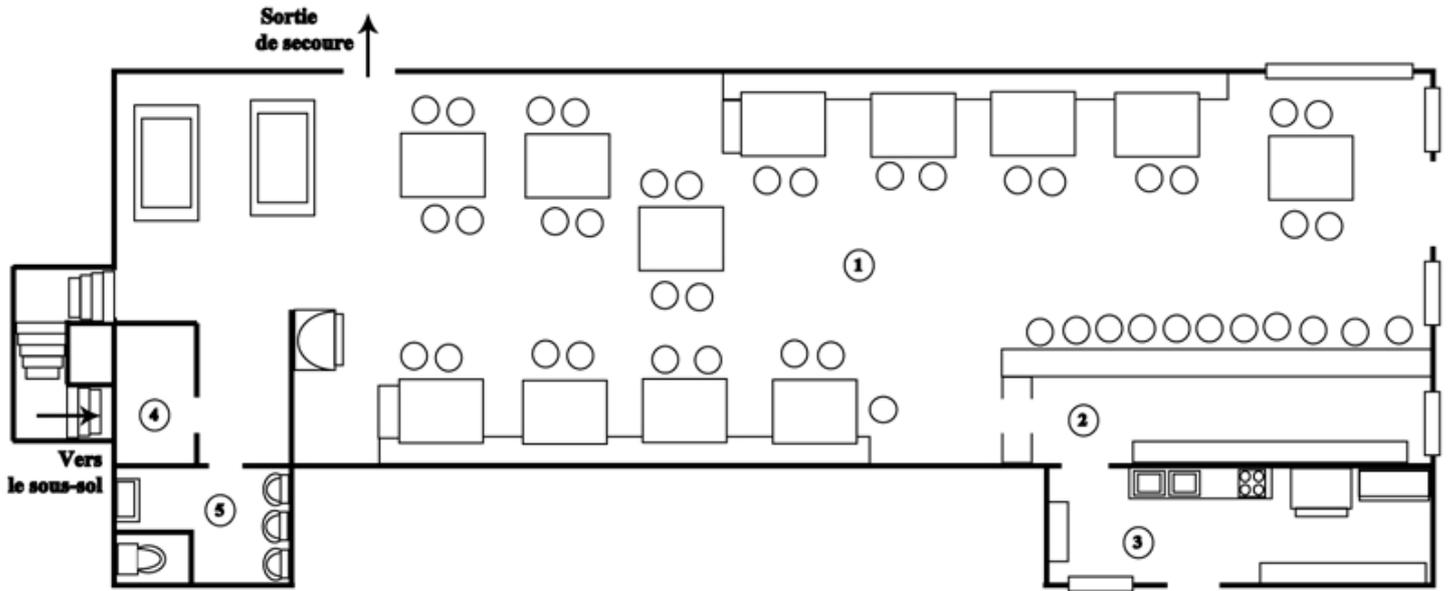
Plans

Vous trouverez dans cette annexe les plans précis des différents lieux décrits tout au long de cette campagne. Je vous conseille 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.

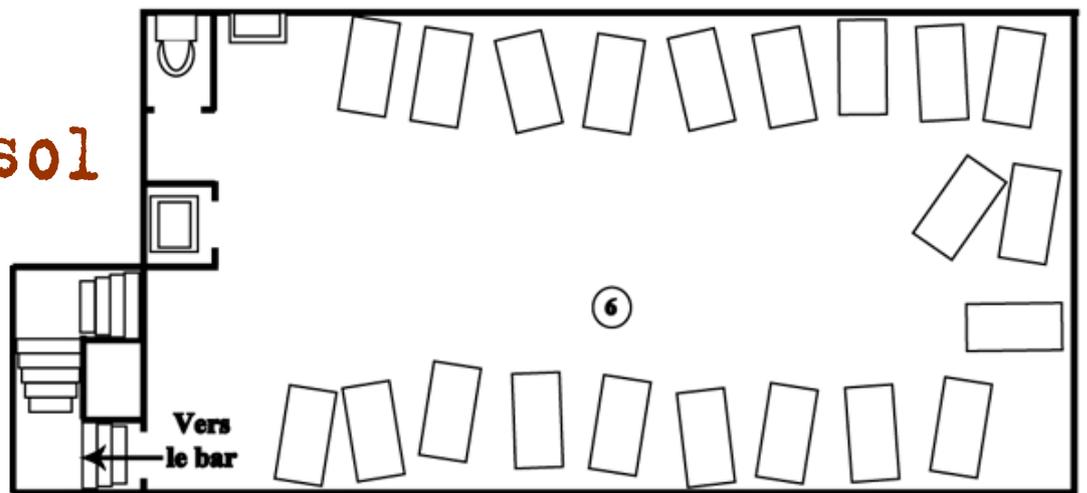
MARTY'S MOTORS



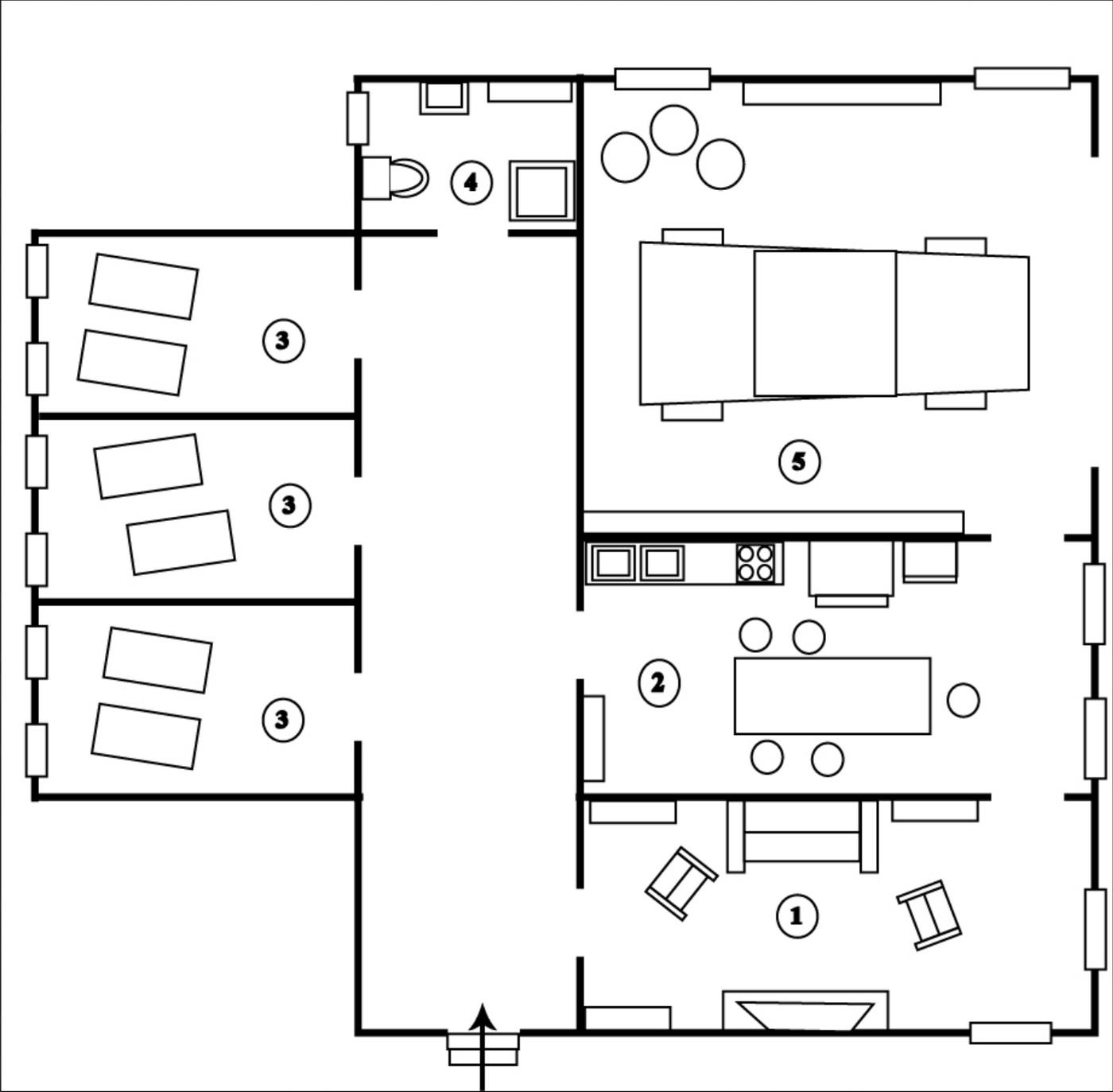
Rez-de-chaussée

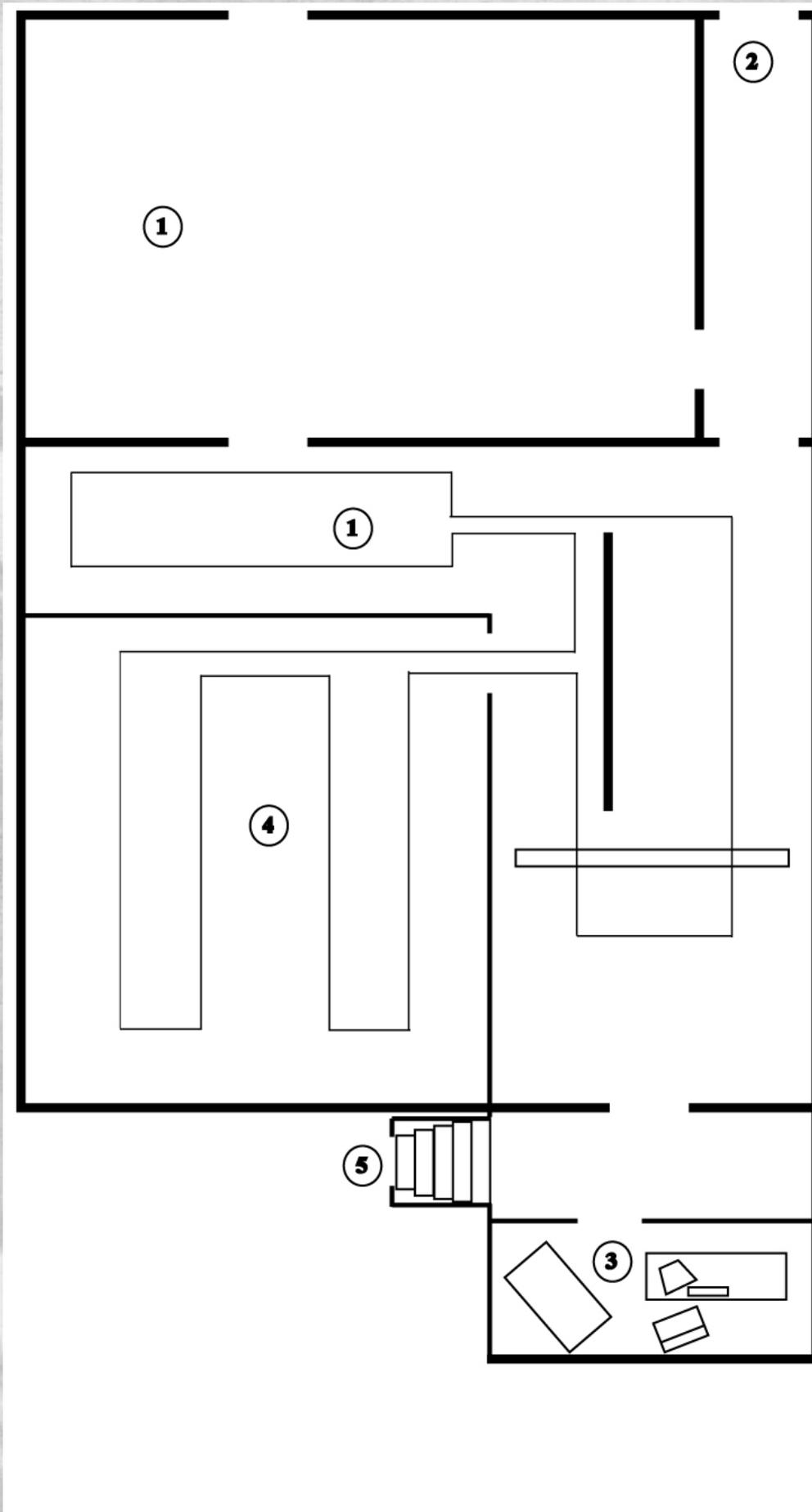


Sous-sol



CRACK HOUSE





CRESENT HOLDING COMPANY, PLAN I

Service des ventes

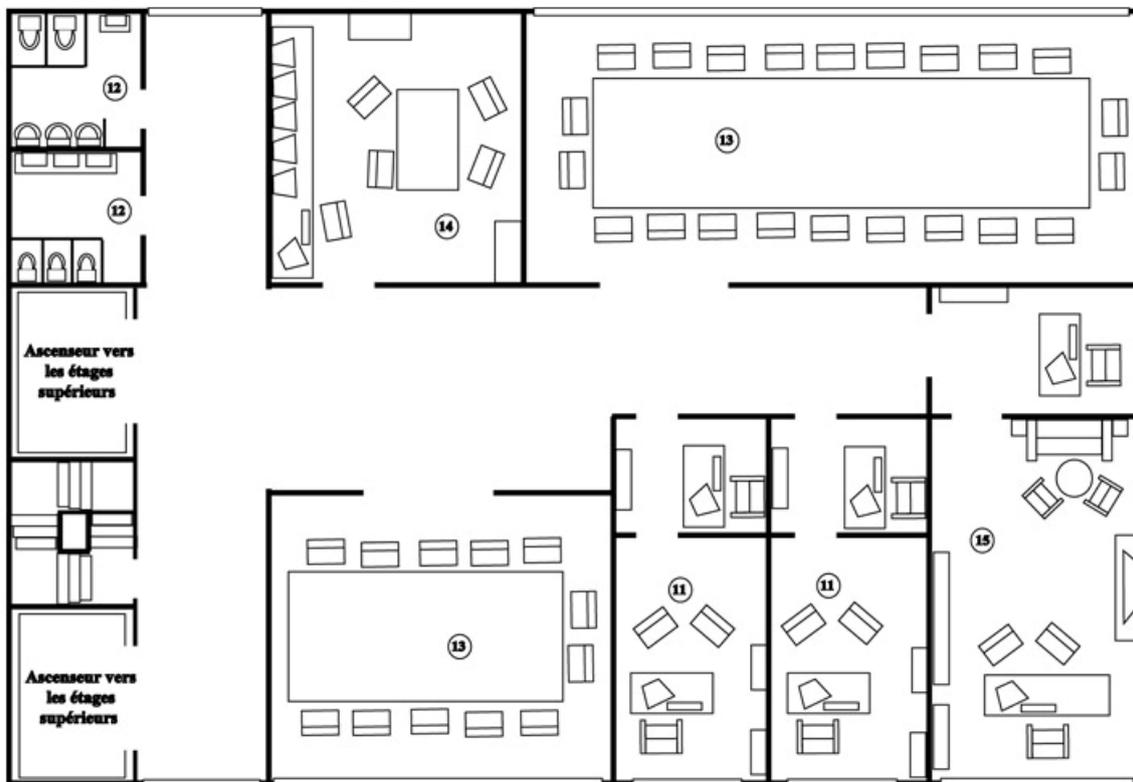


Service des acquisitions



CRESENT HOLDING COMPANY, PLAN

Bureaux de la direction

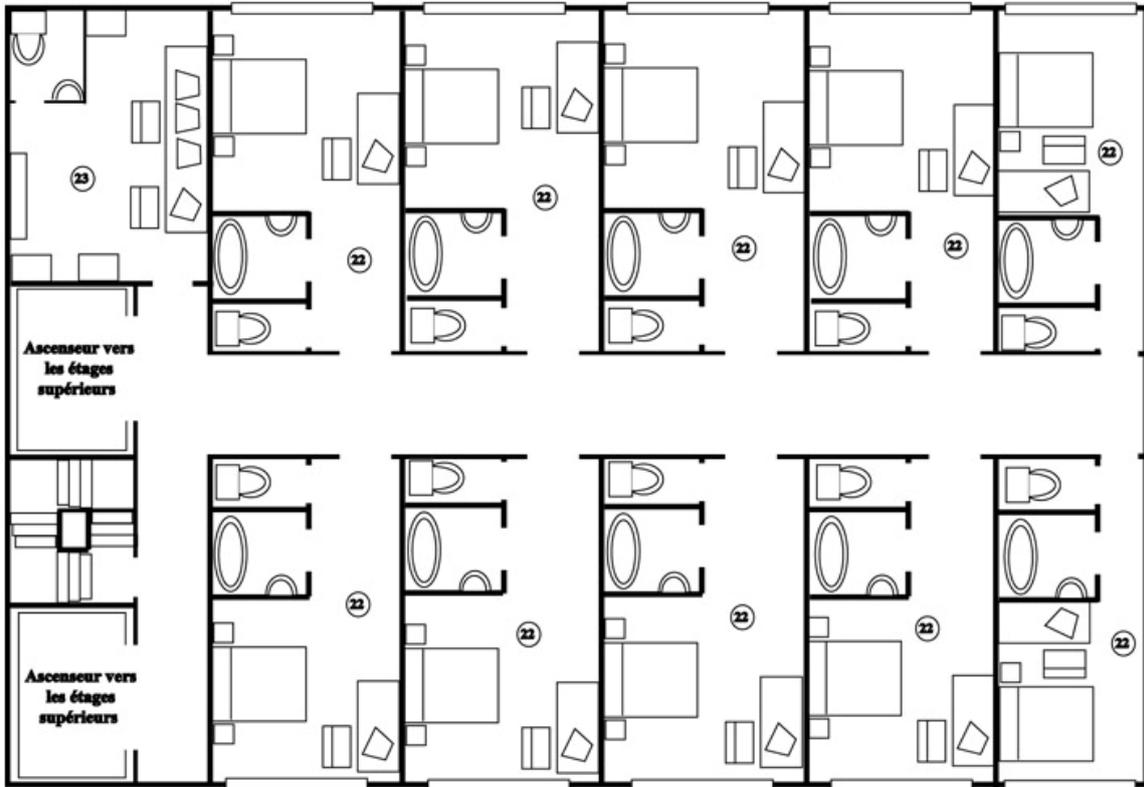


Salle de réception

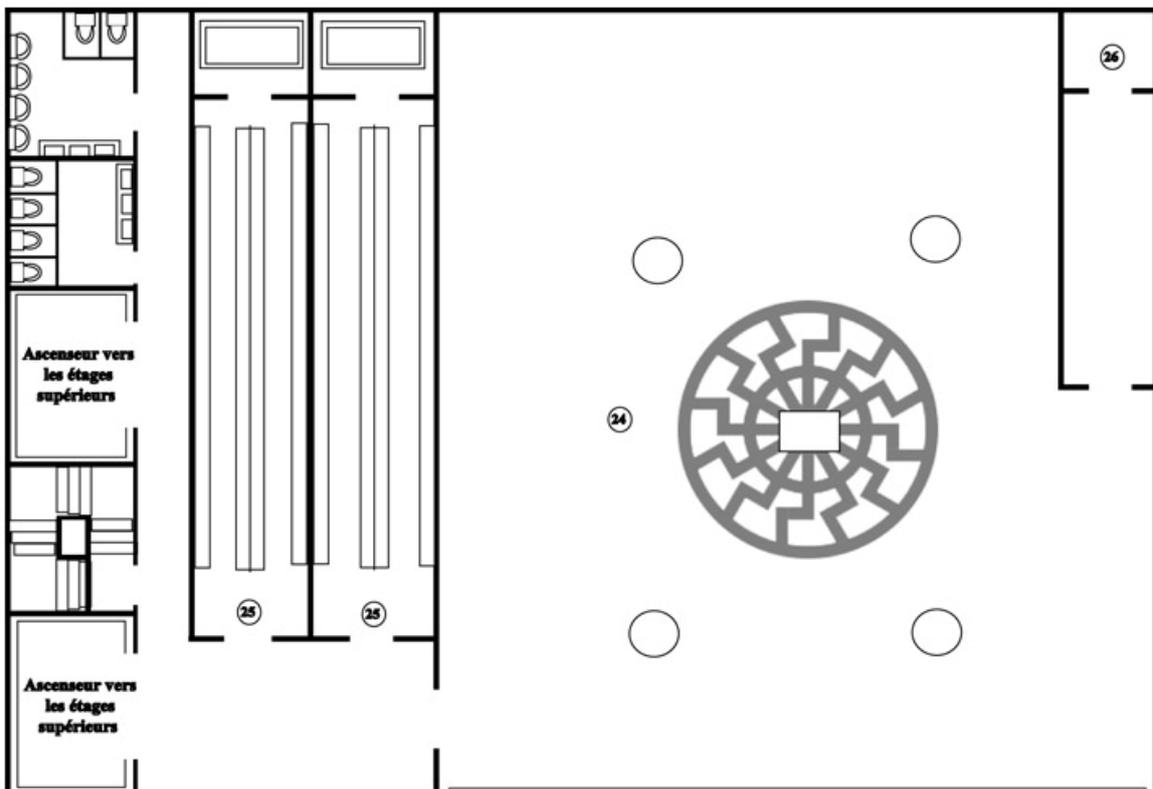


CRESENT HOLDING COMPANY, PLAN 3

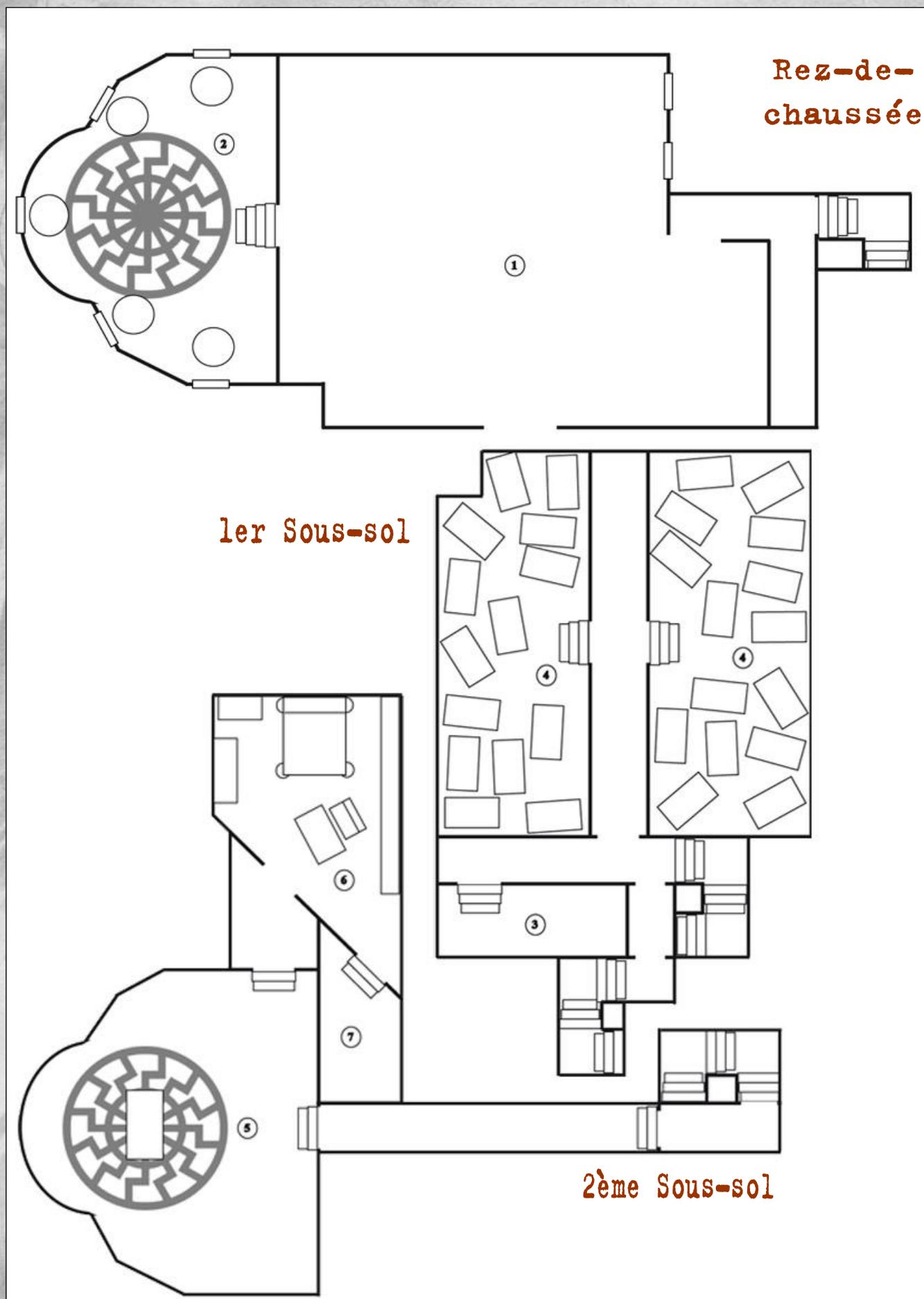
Chambres des invités



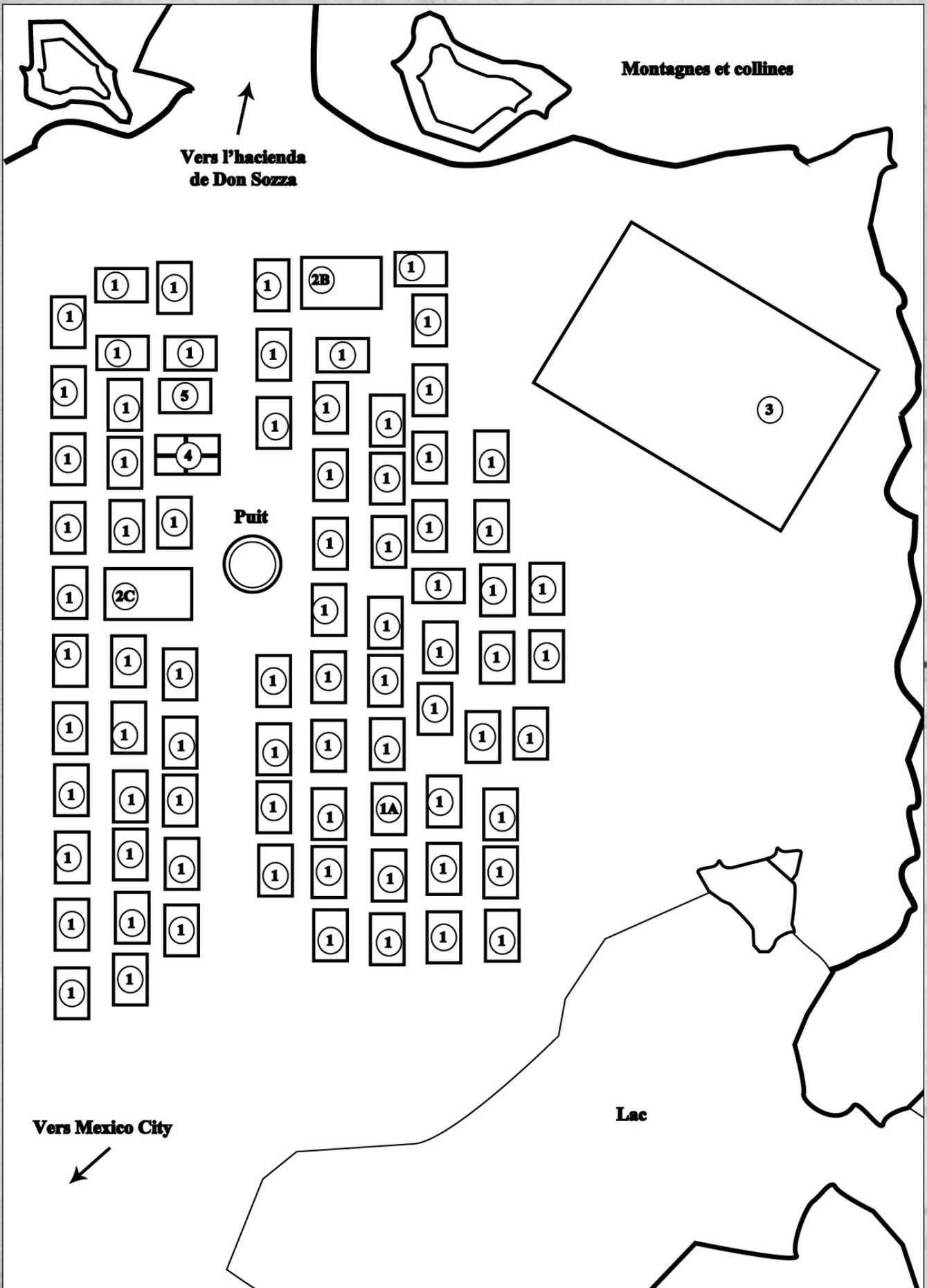
Sanctuaire



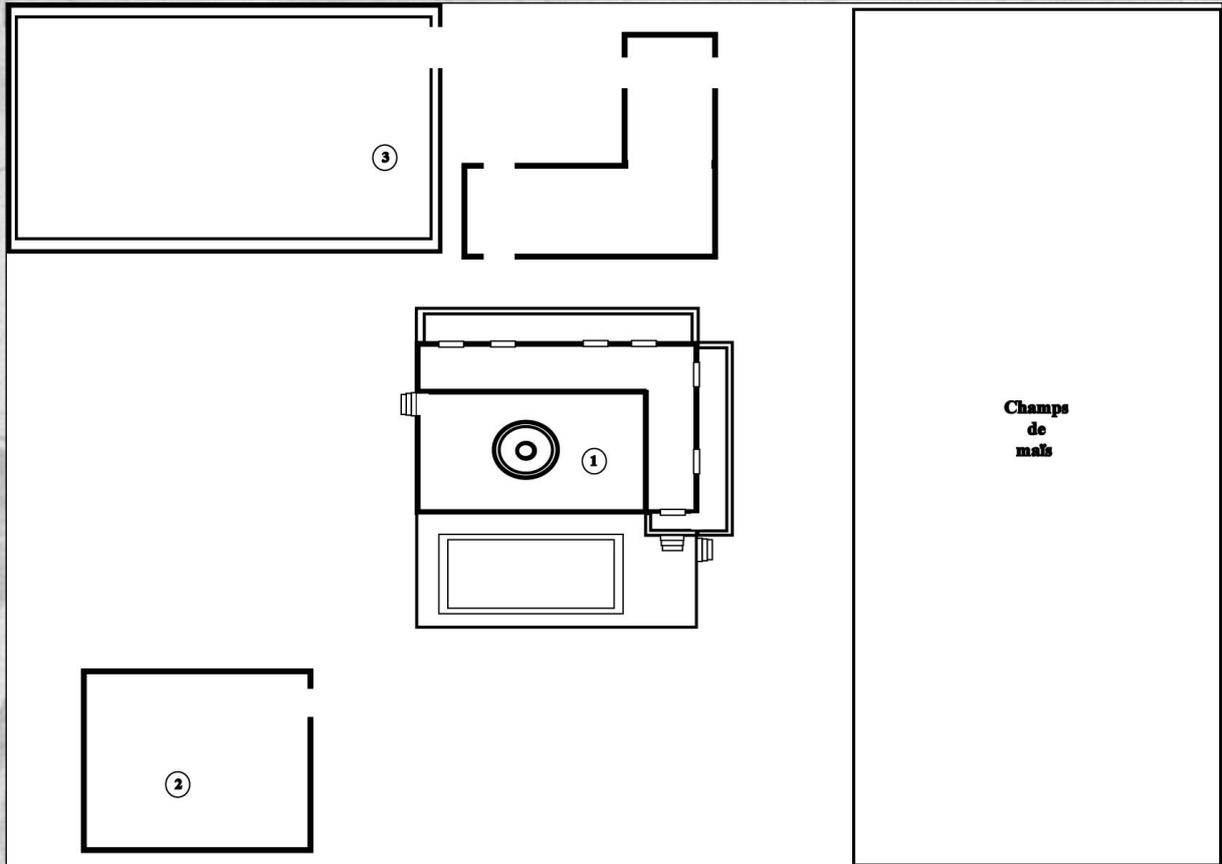
LE MAUSOLEE DES SCEURS DU SANG



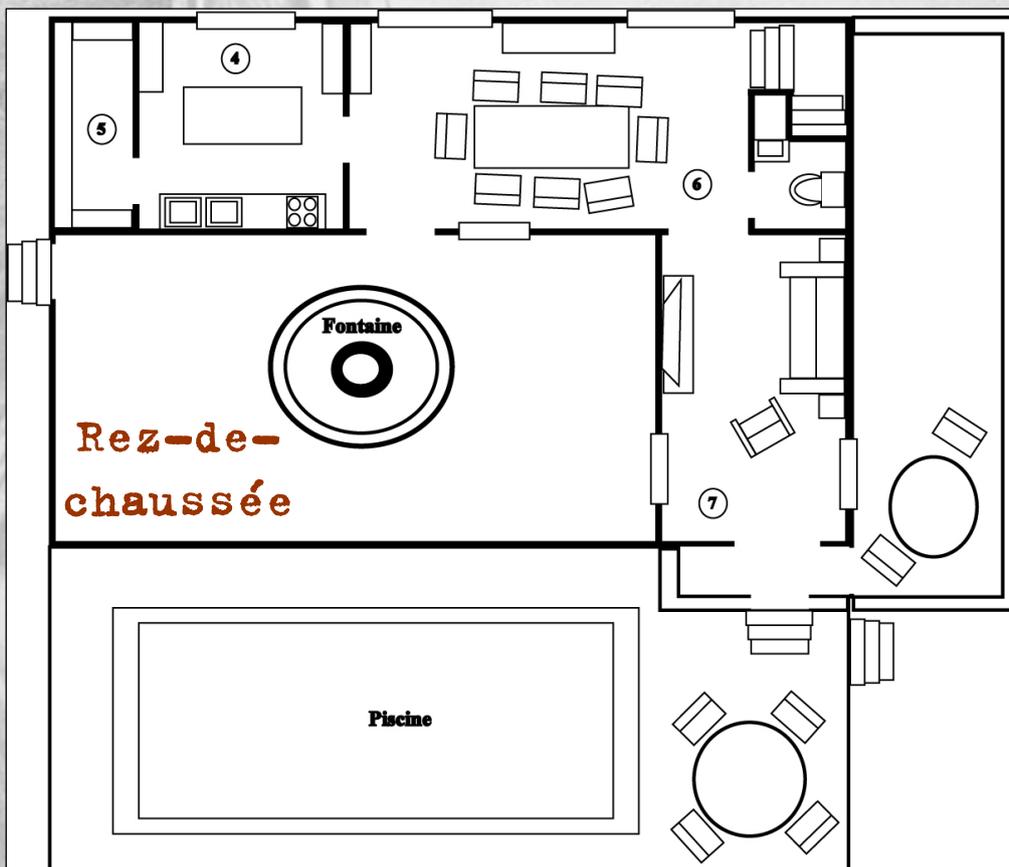
SANTA ROSA



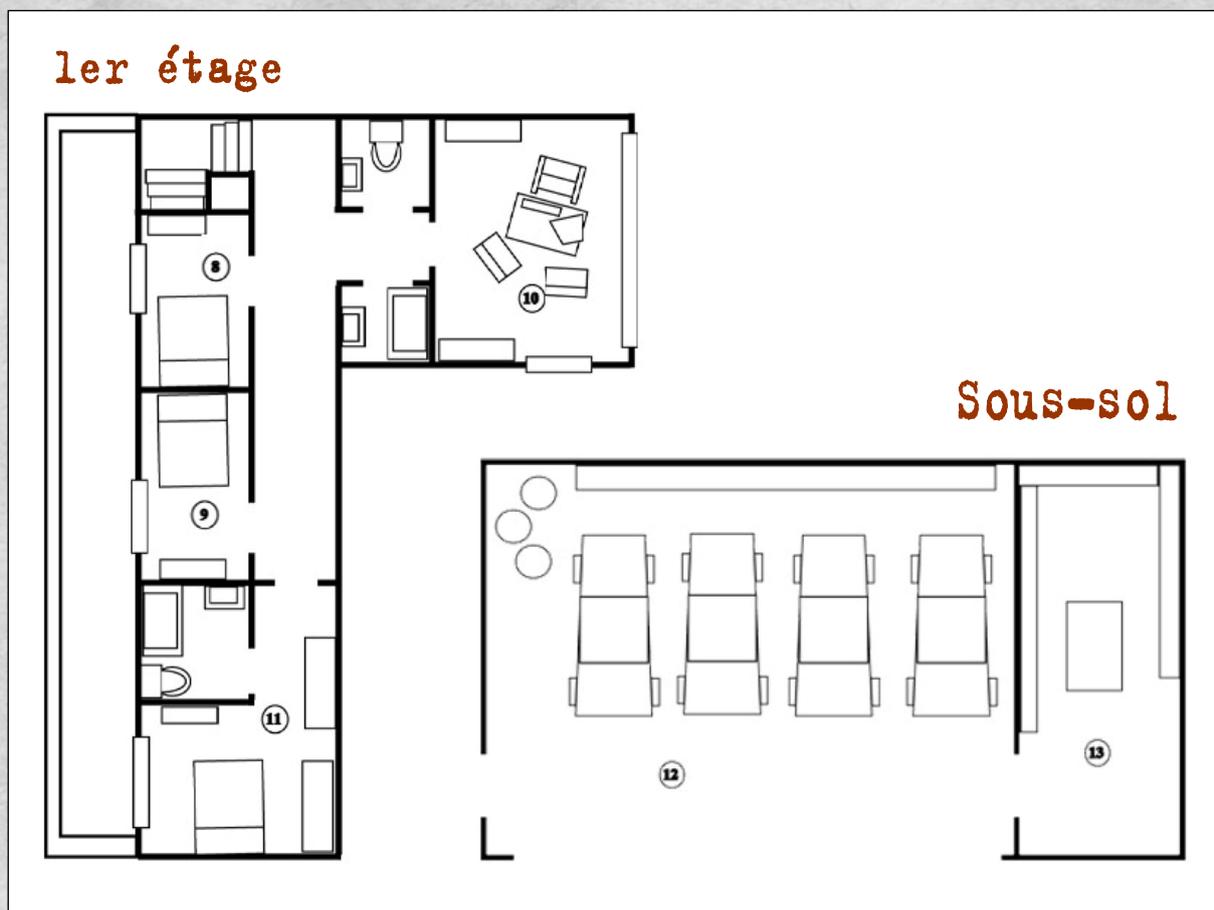
L'HACIENDA DE DON SOZZA, PLAN I (SITE)



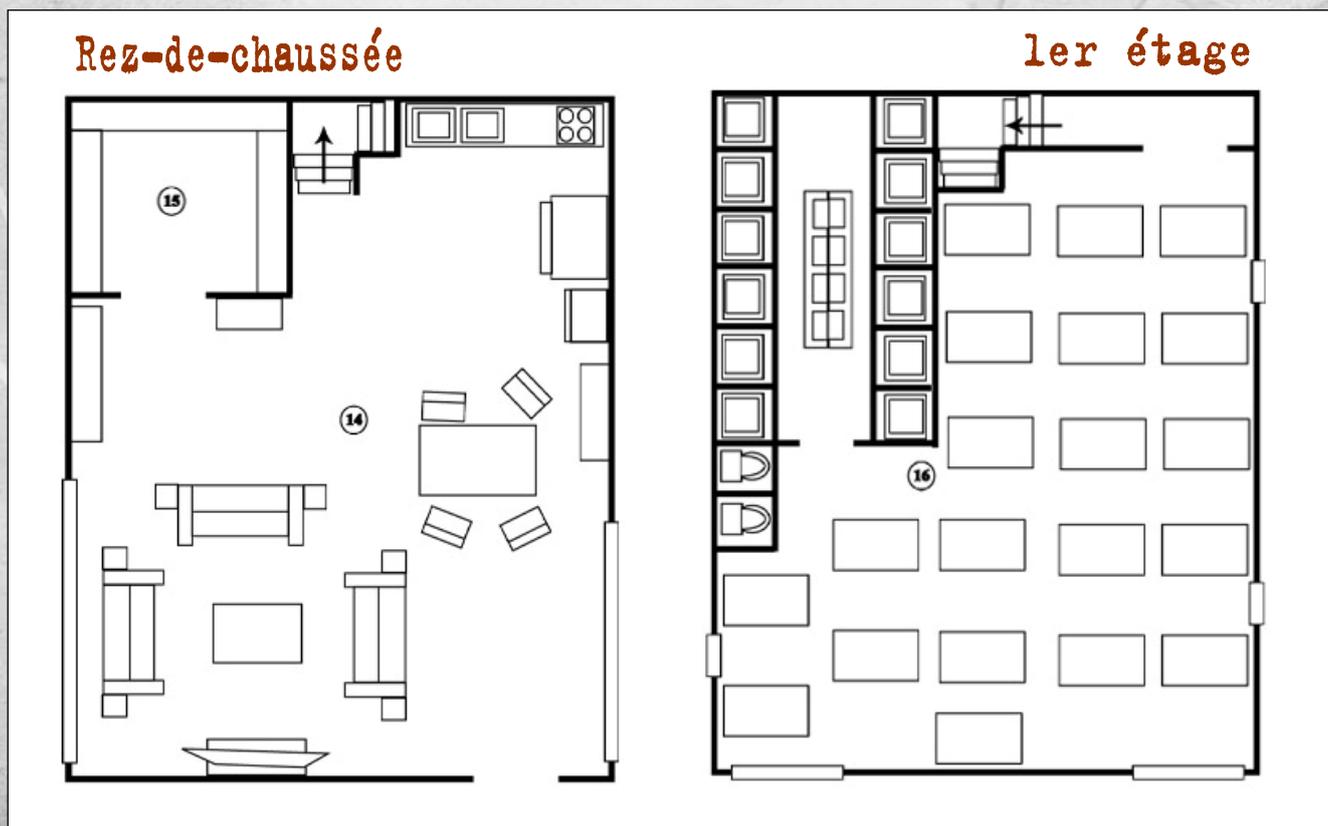
L'HACIENDA DE DON SOZZA, PLAN 2 (VILLA I)



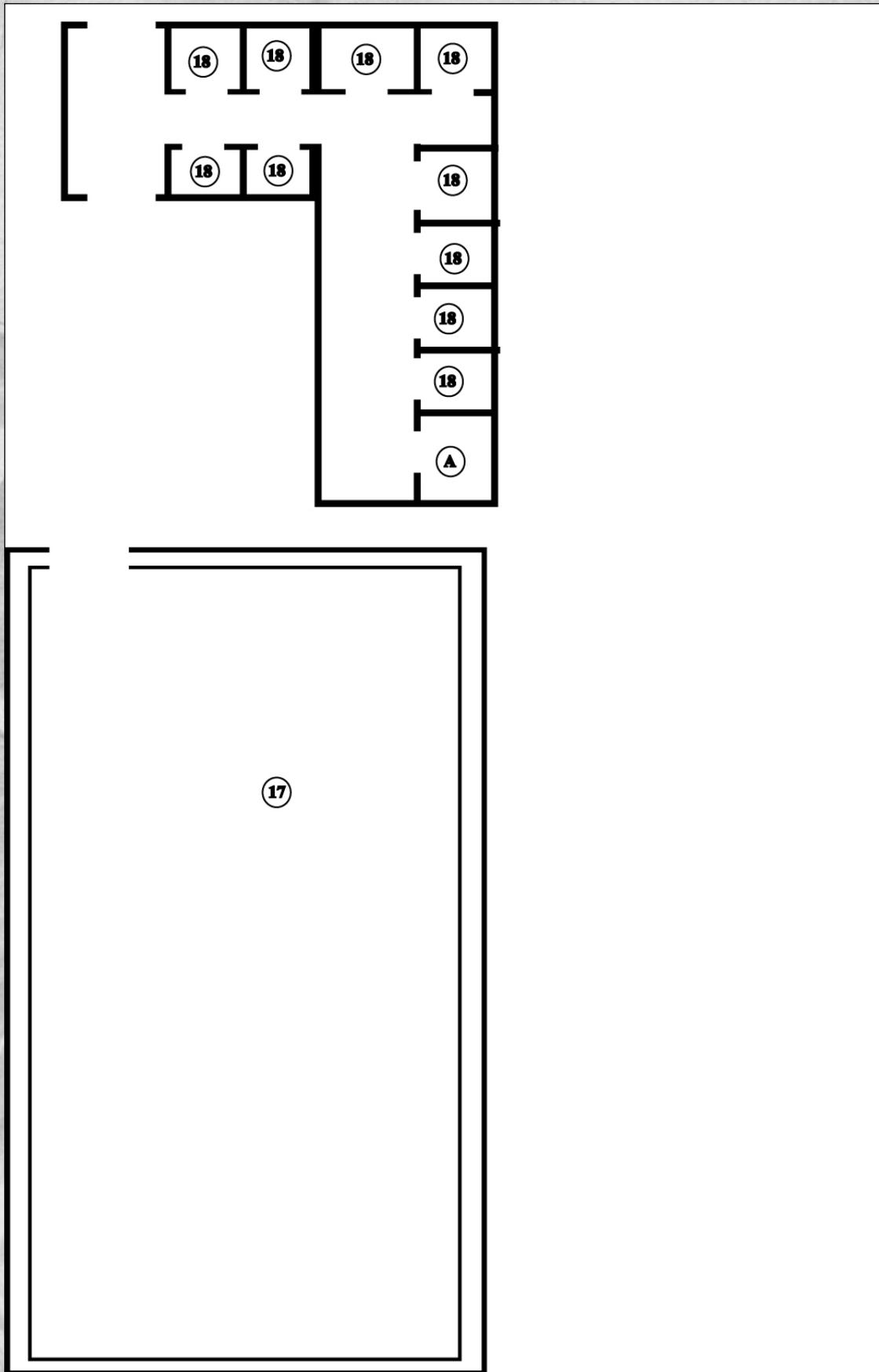
L'HACIENDA DE DON SOZZA, PLAN 3 (VILLA 2)



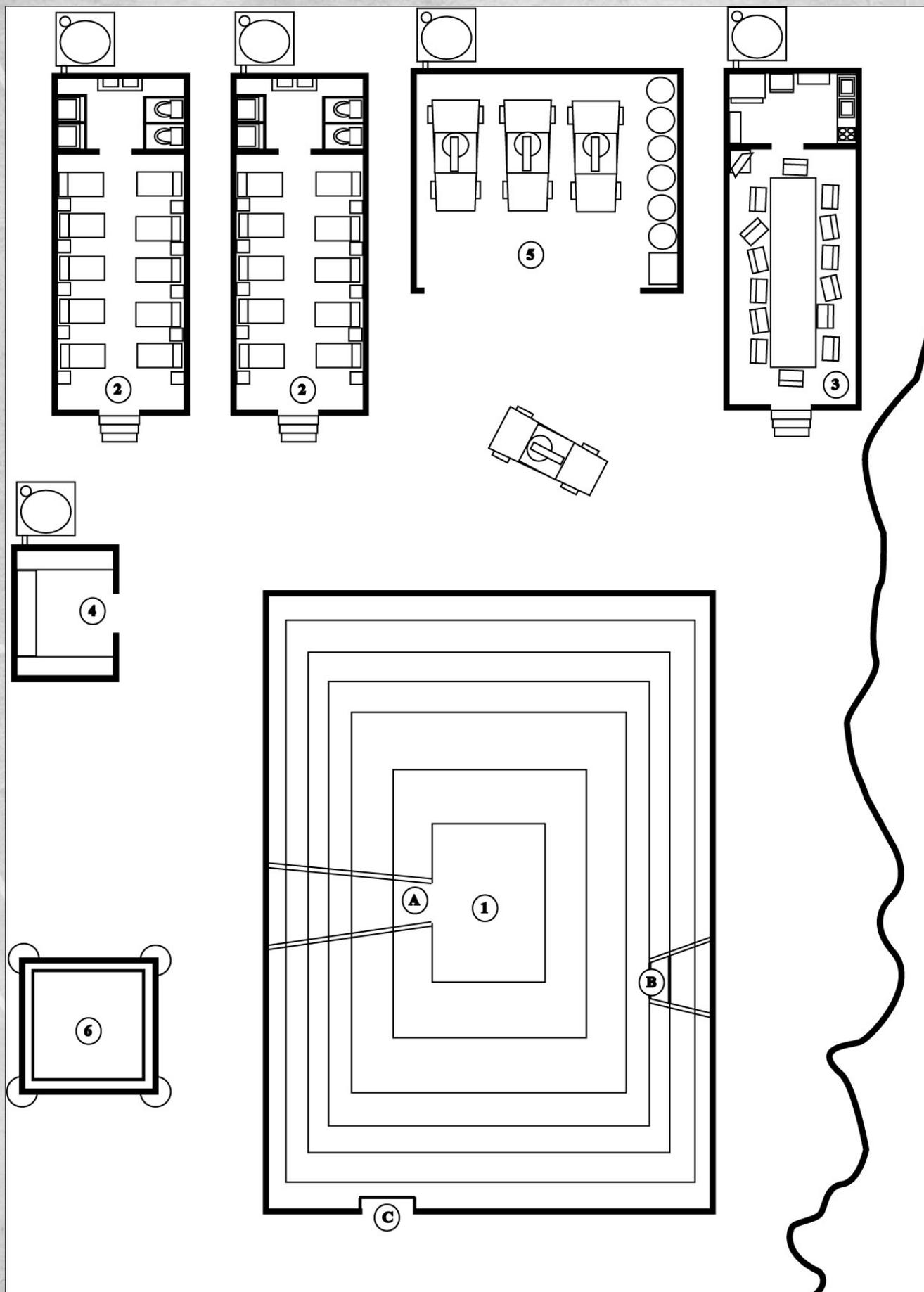
L'HACIENDA DE DON SOZZA, PLAN 4 (DORTOIRS)



L'HACIENDA DE DON SOZZA, PLAN 5 (RANCHO)

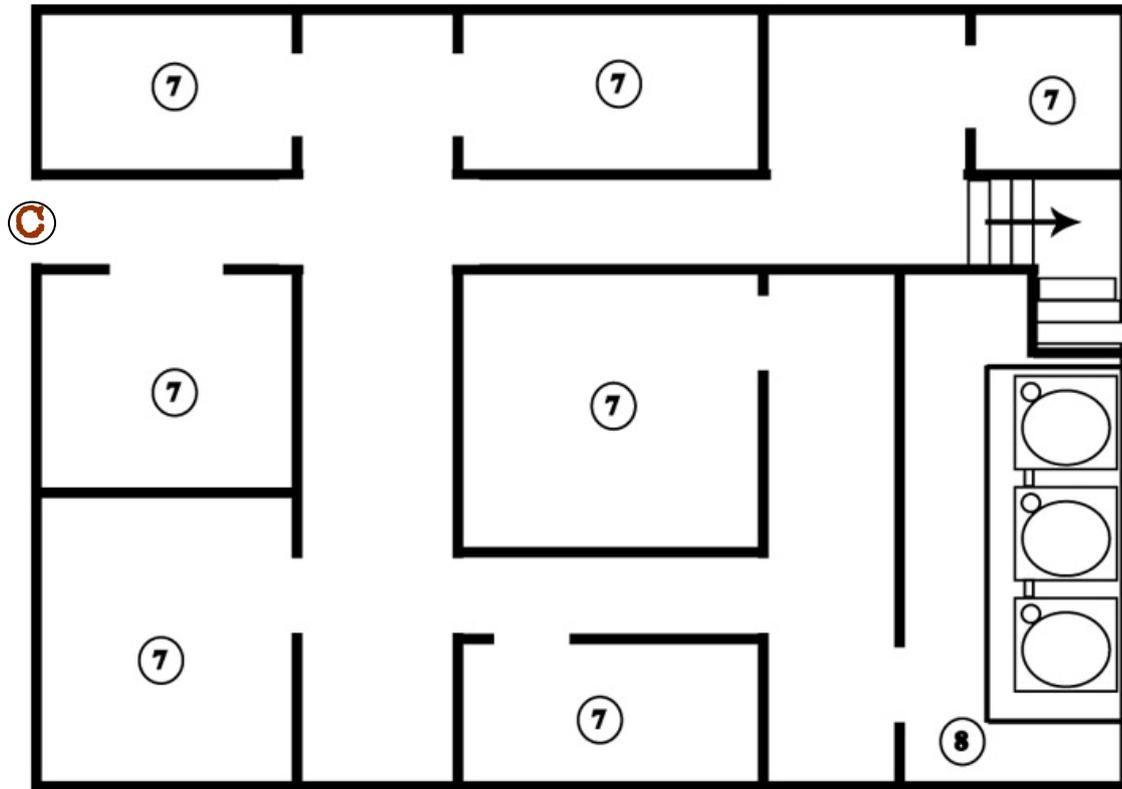


LE TEMPLE DU DEVOREUR, PLAN I (SITE)

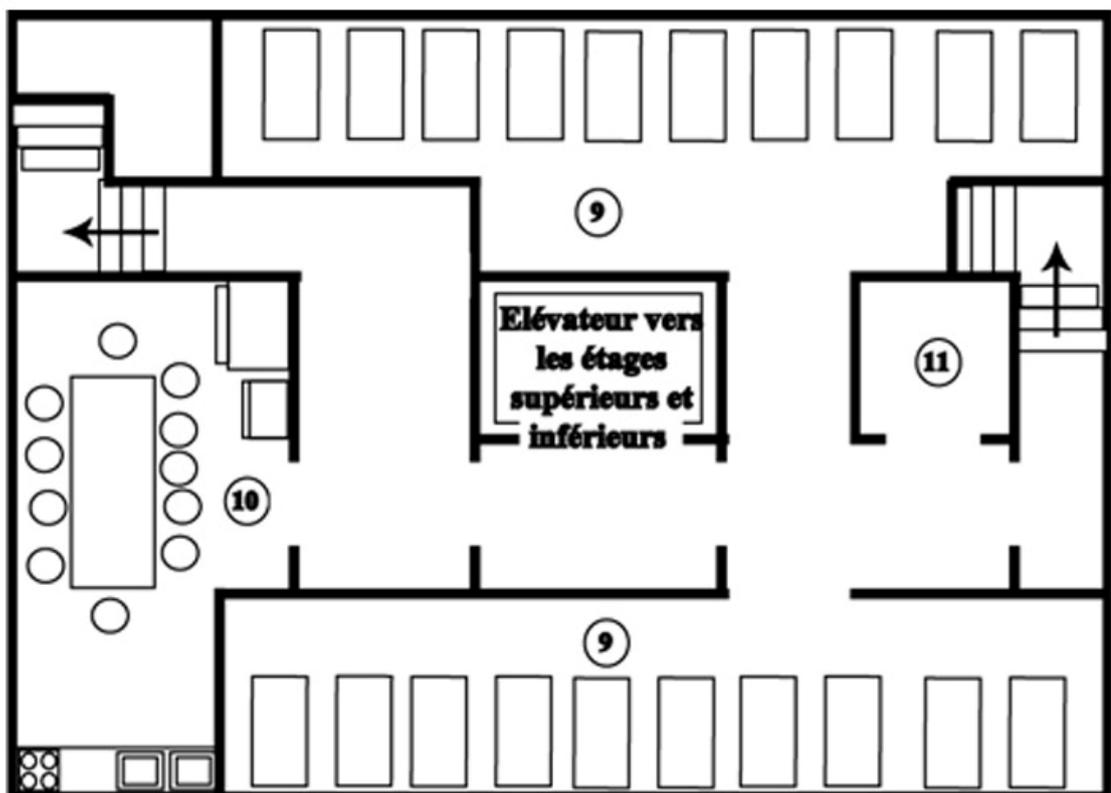


LE TEMPLE DU DEVOREUR, PLAN 2

Rez-de-chaussée

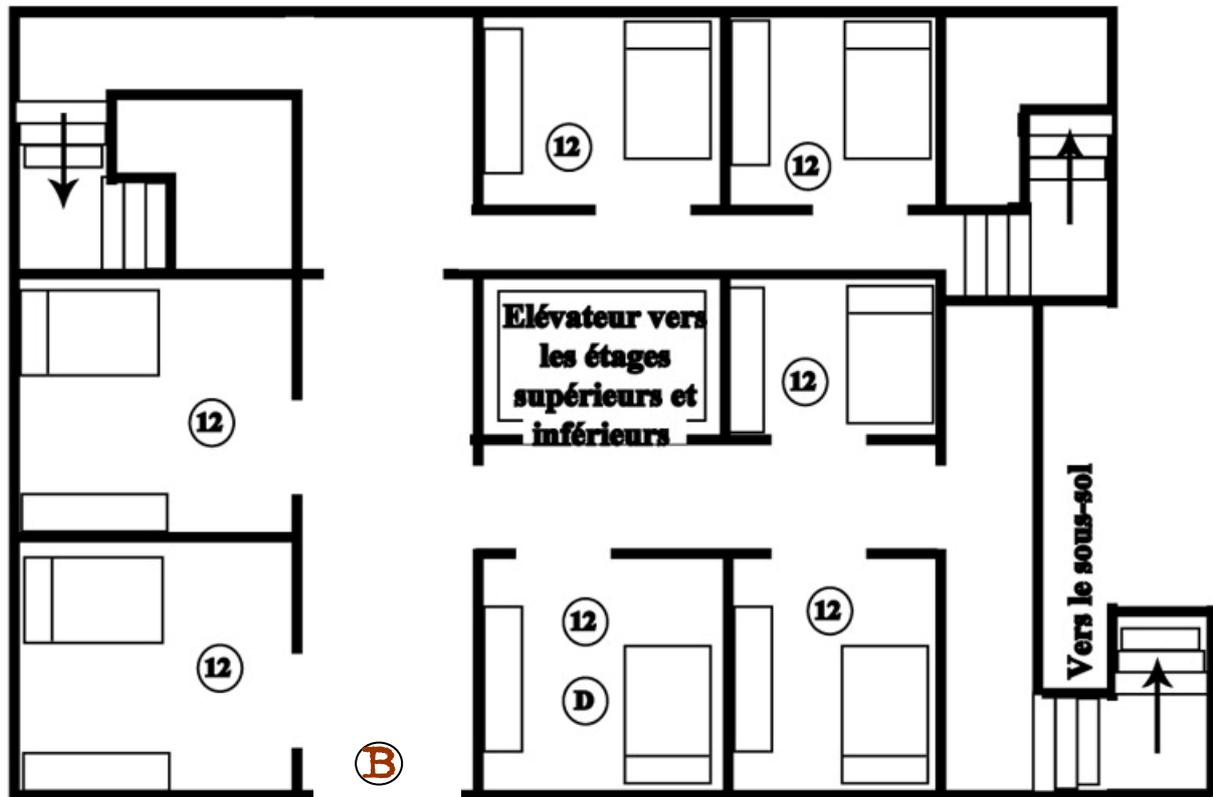


1er étage

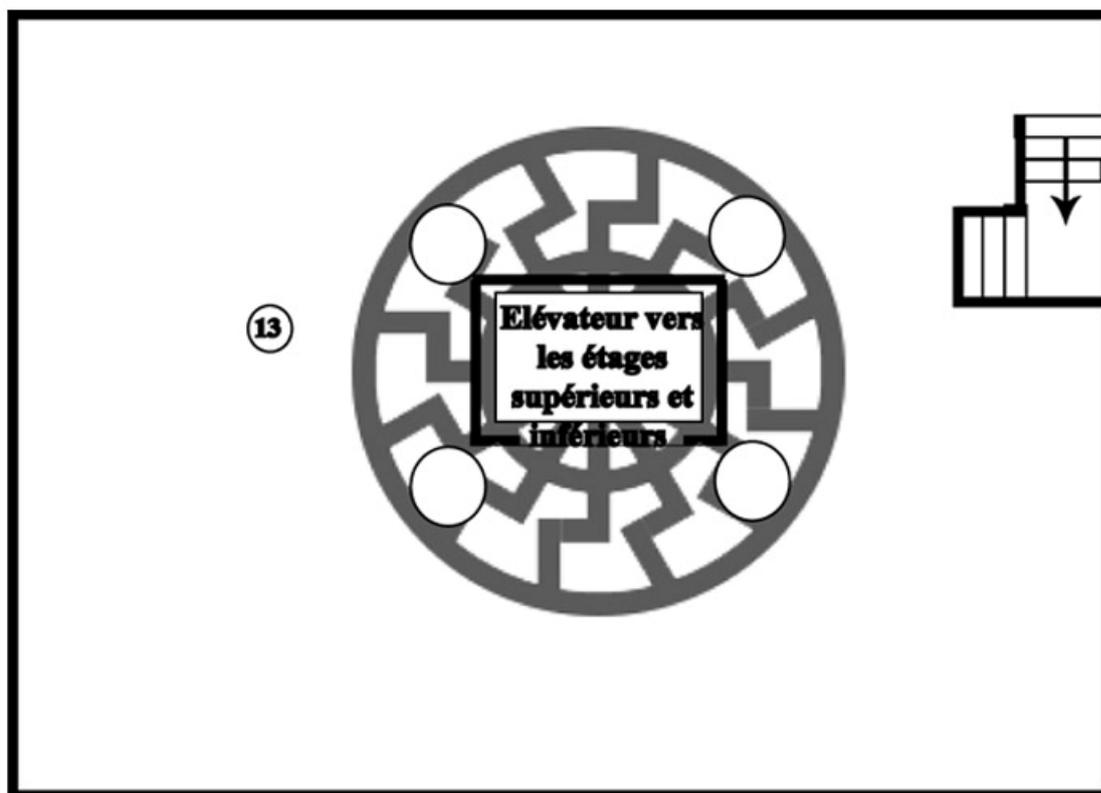


LE TEMPLE DU DEVOREUR, PLAN 3

2ème étage



Sanctuaire

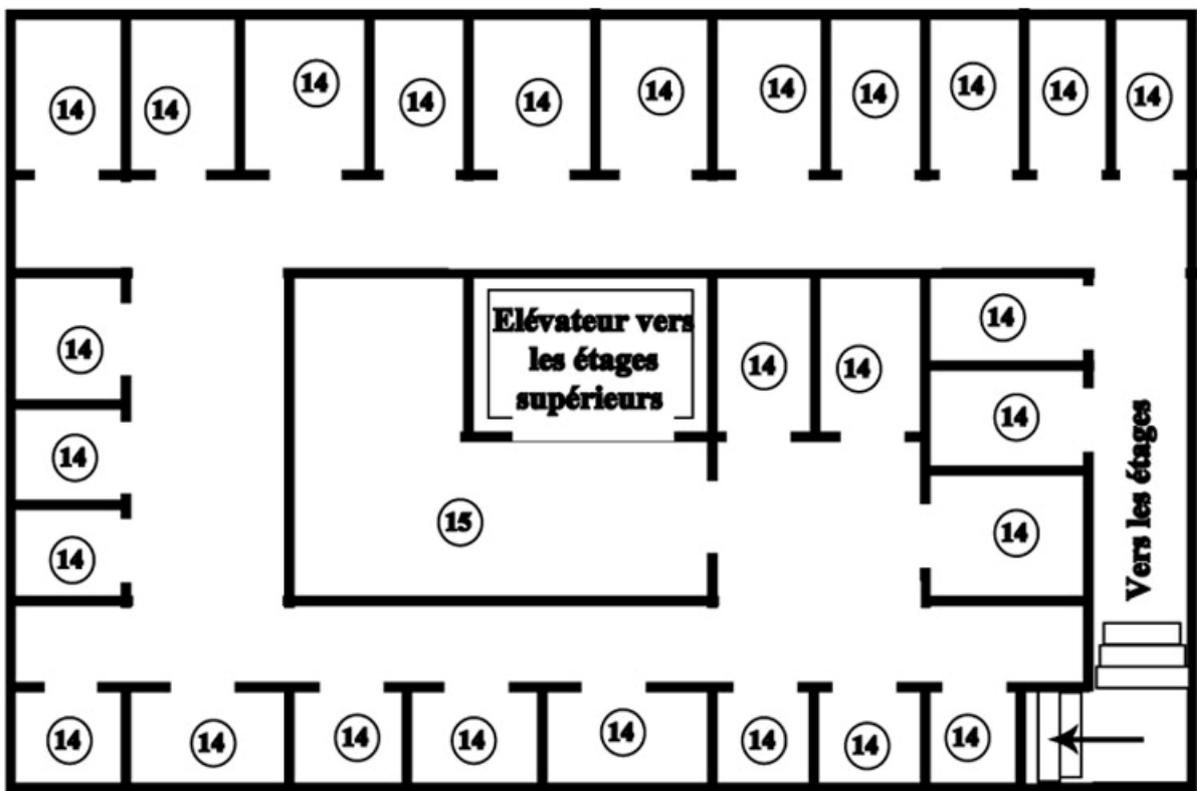


LE TEMPLE DU DEVOREUR, PLAN 4

Sommet



Sous-sol



NOTES

Longpig : « terme anglais utilisé afin de désigner une partie du corps humain ou de la chair humaine en t'en que nourriture durant certains rituels cannibales polynésiens, la façon de préparer la chair humaine étant similaire à la préparation de la viande de porc. »

« **F**ernando pensait trouver une vie meilleure en Amérique, loin des Seigneurs de Guerre et de la corruption qui faisait rage à San Salvador. Il était plein de projet ; les passeurs lui avaient promis monts et merveilles, avec l'argent qu'il aurait gagné il comptait faire venir sa femme et ses filles à Los Angeles. Malheureusement, son rêve se transforma très vite en cauchemar.

Les passeurs l'avaient piégé et vendu, à peine était-il sorti du camion qu'il fut enchaîné à une table, déshabillé et totalement épilé, les autres qui l'accompagnaient subissaient le même sort. Il vit alors s'approcher de lui une jeune femme superbe, à la peau mate et satinée, avec de sublimes yeux noirs. La jeune femme ne portait presque rien et inspecta chaque prisonnier, les touchant et les caressant, aussi bien les hommes que les femmes. Elle s'arrêta devant Fernando et caressa son corps à son tour. Le jeune homme était partagé entre terreur et excitation, ce qui plu énormément à cette mystérieuse femme. Elle enleva le peu de vêtements qu'elle portait et, devant toute l'assemblée, commença à chevaucher le jeune salvadorien terrifié. Fernando ne put réfréner son désir, la jeune femme faisait tout son possible pour le stimuler ; caresses langoureuses et baisers torrides, mouvements lents et rythmés de son bassin, elle semblait être une experte dans ce domaine. Elle prit soudain une petite lame tranchante et entailla la poitrine de Fernando, ce dernier ne savait plus quoi penser, fallait-il hurler de douleur ou de plaisir ? Il ne pensait plus ni à sa femme ni à ses filles, il ne pensait qu'à donner du plaisir à cette belle et mystérieuse jeune femme et s'abandonna totalement en elle lorsque le couteau se planta dans son cœur. La dernière chose que Fernando vit avant que la mort ne l'emporte fut le regard de la femme, figé dans un rictus d'extase au moment de jouir. Puis, elle lui ouvrit la poitrine et dévora son cœur encore chaud. »

Longpig est une campagne non officielle pour le jeu de rôle KULT ayant pour cadre de jeu la ville de Los Angeles et explore le thème du cannibalisme dans la société contemporaine.

Cette série d'aventures va amener les Personnages à explorer les recoins les plus sombres de Los Angeles, en passant par Métropolis pour terminer leur voyage au Mexique. Durant leur enquête ils vont se retrouver confrontés aux noirs dessins du Soleil Noir, une secte particulièrement influente s'adonnant à la Necromancia Anthropophagia ; la Magie de la Mort cannibale.

Vous trouverez dans ce livre un descriptif de la mégalopole de Los Angeles ainsi que quatre Personnages pré-tirés spécialement créés pour être joués durant de cette campagne.

La possession ou la lecture des suppléments *Les Légions des Ténèbres* et *Métropolis* sont fortement recommandées pour le Meneur de jeu.

KULT est une création originale de Gunilla Jonsson et Michael Petersén. Ce jeu est la propriété de Paradox Entertainment™, édité et publié en France par le 7^{ème} Cercle™.

Réservé à un public averti