

Master of Revenge

Scénario pour Kult, par Matthieu Togorès (samael.black@caramail.com)

Précisions:

Deux sources d'inspirations pour ce scénario: Les films Candyman (surtout le 2) , et le livre "Fièvre de Glace" de Koontz pour la description du repaire de Candyman dans Metropolis.

Ce scénario peut sembler assez dirigiste. En fait 4 événements sont nécessaires à son bon déroulement: la mort d'Hammond Eggleston, la fuite des PJs vers La Nouvelle Orléans, la visite de l'ancienne maison des Harbaugh, et enfin l'exploration de la cachette de Candyman dans Metropolis. En dehors de ça, les PJs peuvent fouiner et enquêter comme ils veulent. S'ils progressent bien, le MJ n'aura pas à intervenir. L'idéal pour les PJs est d'en apprendre le plus possible sur Candyman avant de l'affronter.

Le scénario est prévu pour 2 à 4 personnages. Le groupe idéal comprend un garde du corps, un investigateur occulte et un prêtre ou un étudiant. Le prêtre et l'étudiant sont des amis d'Hammond. Tout autre personnage peut se joindre au groupe (ce sera aussi un vieil ami d'Hammond) .

Introduction:

Nous sommes début septembre 1995. Chaque personnage reçoit un coup de téléphone d'Hammond Eggleston, suivant le rôle du PJ il le connaîtra ou non (les PJs ayant un score élevé en EDU le connaissent de nom: c'est un universitaire très connu enseignant à Harvard).

Il a besoin de leurs services mais il reste très évasif sur les motifs (il confiera au garde du corps qu'il craint pour sa vie).

Si les PJs hésitent, il lâchera quelques informations. Le travail qu'il leur propose durera entre 5 et 10 jours et il les paiera bien.

Une fois qu'ils auront accepté, Hammond leur dira qu'il les attendra (selon le cas) à l'aéroport ou à la gare de Boston le matin vers 11h.

Hammond passe donc les prendre dans son Chrysler Voyager pour les amener chez lui. Il habite dans la proche banlieue de Boston, une maison cossue au jardin peu entretenu.

Description de la maison: petit jardin, garage attenant, un étage.

Système d'alarme (détecteur de mouvements) porte principale (serrure + 2 verrous), porte de derrière avec verrou.

Salle à manger moderne, salon avec bar bien fourni (seul le Whisky est entamé) quelques tableaux impressionnistes. Bureau au R.d.C avec ordinateur imprimante modem et fax. bibliothèque bien fournie (peinture poésie et sociologie); chambre d'ami: 1 lit à 1 place; chambre du fils: lit 2 places, photo d'un enfant (12ans) .

Si les PJs le veulent ils peuvent consulter le livre d'Hammond: partant de plusieurs meurtres non résolus, il montre que les populations urbaines les ont attribués à un bouc-émissaire, une sorte de croque-mitaine: Candyman.

Plusieurs communautés noires lui vouent une sorte de culte, et le craignent plus que tout.

L'histoire de Candyman:

Les paragraphes en italique représentent les informations disponibles dans le livre d'Eggleston.

Né en 1871, Daniel Robitaille n'a jamais vraiment connu l'esclavage, mais il a quand même servi chez un maître cruel (qui se fichait de l'abolition de l'esclavage) en Louisiane. Très doué pour les arts, en particulier pour la peinture, son maître Jonas Dawson lui fit faire le portrait de sa fille Caroline. Daniel et Caroline tombèrent éperdument amoureux, et Caroline tomba enceinte peu après.

Bien sûr, quand le père de Caroline s'en aperçut il voulut tuer Robitaille. Après une intense poursuite, Robitaille fut rattrapé par son maître et d'autres blancs . Jonas trouvait la mort trop douce, il fit donc trancher la main droite de Robitaille, puis après l'avoir barbouillé de miel, il brisa une ruche à côté. Le noir a bien sûr été tué et Caroline a assisté à sa fin. On dit que leur amour était si fort que Daniel Robitaille n'a pu mourir totalement .

Plusieurs meurtres inexplicables ont depuis été attribués à Candyman, et plusieurs communautés noires lui vouent une sorte de

culte, essentiellement dans l'Est des USA; il joue aussi le rôle d'un croque-mitaine.

Pour appeler Candyman il faut prononcer son nom 5 fois devant un miroir ou une surface réfléchissante. Il apparaît alors dans un délai plus ou moins long et tue celui qui l'a invoqué.

En fait, Robitaille a passé un pacte avec Vassago, un despartite au service de Samael (ange de la mort symbolisant la vengeance aveugle). Depuis près d'un siècle, Daniel devenu Candyman, assouvit sa vengeance sur l'Est des USA. Daniel Robitaille a pu ainsi échapper à la réincarnation: il est sorti du cycle.

Hammond leur exposera la situation. C'était il y a 3 jours, il présentait son livre à plusieurs journalistes dans la plus grande librairie de la ville. A la fin, un des journalistes lui a demandé s'il croyait en Candyman, il a répondu que non mais on lui a demandé de le prouver; il a donc invoqué Candyman "pour plaisanter ". En rentrant chez lui, il s'est vite endormi; il a été réveillé dans la nuit par un bruit de verre brisé dans sa chambre. Son miroir s'était brisé et des lettres de sang sont apparues sur la moquette: "Tu m'as appelé, toi qui me connaît tant tu vas me rencontrer avant de mourir ".

Il a cru que c'était la fatigue et l'alcool mais au matin il y avait toujours les traces sur la moquette et le miroir était brisé.

Il sait que ça peut sembler bizarre mais il a besoin de quelques jours pour continuer ses recherches sur Candyman, il pense avoir trouvé le moyen de s'en débarrasser. Il confira au prêtre et/ou à l'étudiant qu'il pense devoir partir pour La Nouvelle Orléans.

Hammond travaille dans le bureau au R.d.C jusqu'au soir.

Les PJs peuvent s'organiser pour la surveillance...

De toutes façons , vers deux heures du matin un jet de PER réussi permettra aux PJs qui veillent d'entendre une porte s'ouvrir à l'étage et des pas dans la maison .En fait c'est Hammond qui se lève pour aller aux WC.

Si les PJs vont vérifier, ils verront une raie de lumière sous la porte de la salle de bain. Au bout de 2 minutes ils entendront un bruit de verre brisé. La porte n'étant pas fermée les PJs peuvent entrer. Ils voient Hammond étendu près du jacuzzi, le visage couvert de sang mais il est

en vie. Un grand noir vêtu d'un manteau sombre est debout près de l'armoire à pharmacie. Candyman regarde fixement les PJs quand ils entrent: jet d'EGO à +0. Le bruit de verre brisé venait apparemment d'un flacon de parfum dont le contenu est maintenant répandu sur le sol.

Candyman utilise l'Art Ténébreux pour attaquer plusieurs PJs (les "armes" ne manquent pas). Le noir ne frappe Hammond qu'une fois pour l'assommer ou le ceinturer avec le cordon de douche ou une serviette, quand c'est fait il tente de le tuer avec son crochet, Hammond pousse un cri déchirant .Si les PJs se montrent dangereux pour lui, Candyman utilisera sa voix dominatrice pour forcer les PJs à fuir la pièce. Si Hammond est tué ou si Candyman subit une BM, il disparaît.

Si Hammond est toujours en vie il remercie chaudement les PJs mais il est clairement en état de choc. Il veut être conduit à l'hôpital. Cf. "Still Alive".

Si Hammond est mort, il y a 40% de chances qu'un voisin ait prévenu la police à cause du tapage, les PJs ont donc intérêt à vite appeler les flics s'ils ne veulent pas être suspects d'office.

Concrètement, les PJs disposent de 5 minutes pour se préparer à l'arrivée des flics; ils peuvent fuir mais pourront être reconnus par des voisins.

_Si les PJs ont prévenu la police, une ambulance et une voiture de patrouille arrivent. Ils commencent à interroger les PJs, si il s'agit manifestement de mensonges ou si les PJs se contredisent, les 2 agents appellent des renforts et les embarquent pour la nuit.

Si les PJs se débrouillent bien, les 2 flics leurs diront de passer demain au commissariat à 10h.

_Si les PJs n'ont pas appelé la police ils auront la désagréable surprise d'entendre une sirène de police devant la maison. Les personnages auront alors 20 secondes pour s'organiser ou s'enfuir .

Si les PJs s'enfuit une chasse à l'homme s'engage; s'ils restent les 2 flics leur posent 2/3 questions, appellent des renforts et une ambulance, et les embarquent pour la nuit.

Still Alive:

A l'hôpital, les formalités prennent quelque temps , suivant l'état de Hammond on l'enverra aux urgences ou non; pendant ce temps une infirmière posera des questions aux PJs. Si Hammond n'a pas de blessure par balle et si les

PJs sont relativement convaincants , ça sera tout. Hammond remercie encore les PJs et demande à 2 d'entre eux de veiller sur lui le reste de la nuit. Vers 4h le ou les PJs réveillés (test de Constitution) font un jet de PER (Conscience Accrue +2) en cas de marge supérieure à 4 ils entendent un léger raclement provenant de la pièce.

Si personne ne l'a entendu, Candyman s'approche lentement du lit d'Hammond et le lacère de son crochet; si un des PJs est éveillé, le noir utilise l'Art Ténébreux pour emprisonner Hammond dans son lit + éventuellement un PJ. Candyman s'occupe des PJs puis finit Hammond. Une infirmière arrive s'il y a du tapage mais elle n'a que 50% de chances de voir le noir. Dès qu'Hammond est mort, Candyman disparaît. L'infirmière appelle des renforts et les PJs auront du mal à s'expliquer. S'ils ne fuient pas , la police arrive et les embarque.

Guilty of Innocence:

A moins qu'ils n'aient fui, les personnages se retrouvent au commissariat + ou - suspectés du meurtre d'Hammond. L'inspecteur Addams s'occupe de l'affaire; il interroge les PJs séparément en leur posant les mêmes questions pour repérer les incohérences (Comédie contre Psychologie 13 si les PJs mentent) .Après les entretiens il laisse les PJs mariner dans la même pièce, puis les réunit dans une salle d'interrogatoire plus grande.

Addams leur explique soit qu'ils sont les suspects n°1 soit les témoins n°1, suivant comment ils se sont débrouillés. Les PJs Schizophrènes ou Médium Involontaire ou avec une Conscience Accrue sentiront une présence; s'ils réussissent un jet de PER avec une marge de 10+ ils verront Candyman s'approcher du flic. Addams se fait embrocher et le sang éclabousse les PJs; Addams s'agrippe à l'un des personnages.

Quand Addams meurt, Candyman apparaît, fixe les PJs de ses yeux dorés puis défonce la porte et disparaît.

A ce moment du scénario, les personnages doivent fuir, quitte à ce que le MJ les y incite (en insistant sur la porte maintenant détruite par exemple).

Les PJs ont deux rounds après la mort d'Addams pour s'enfuir, ensuite 3 policiers arrivent.

La fuite hors du commissariat doit être spectaculaire mais les PJs devraient s'en tirer sans trop de dommages.

Si les joueurs sont trop bêtes pour saisir l'opportunité de s'enfuir, ils seront arrêtés pour le meurtre d'Addams et Candyman viendra les tuer un par un dans leur cellule.

Les fugitifs:

Les PJs doivent fuir à un moment ou à un autre du scénario.

_S'ils ont fui juste après la mort d'Hammond, ils disposent de cinq minutes pour quitter la maison et d'une demi heure pour fuir la ville (avant que tout se mette en place) . La police dispose de leurs empreintes un peu partout dans la maison et de leur nom dans l'agenda d'Hammond.

_S'ils fuient après avoir donné leur déposition aux flics, la police saura tout d'eux mais ils auront le reste de la nuit pour fuir Boston.

_S'ils fuient de l'hôpital beaucoup de gens les auront vu ; un appel à toutes les voitures retentira 5 minutes après leur fuite. Si les PJs sont rapides et discrets il devraient pouvoir quitter Boston.

_Si les personnages fuient du commissariat après la mort d'Addams, ils auront plusieurs voitures de police à leurs trousses, des barrages; en plus la police a toutes les informations.

Mais où les PJs vont-ils aller?

Ils savent que Candyman est originaire de La Nouvelle Orléans. S'ils ont regardé les notes d'Hammond ils savent qu'il avait écrit à la mairie de La Nouvelle Orléans mais n'avait pas eu de réponse. Hammond pensait que la destruction du miroir de Caroline pouvait détruire Candyman mais le professeur n'avait pas localisé ce miroir.

Il comptait se rendre à La Nouvelle Orléans.

Si les joueurs n'ont pas pensé à consulter les notes d'Hammond ils pourraient décider d'aller ailleurs. Un rêve prémonitoire peut les remettre sur le droit chemin...

Le voyage jusqu'en Louisiane se fera sûrement par la route car les PJs sont grillés pour le train et surtout l'avion. Les PJs devront parcourir environ 1500 km par les voies inter - états. Une fois l'état du Massachusetts derrière eux, ils seront plus tranquilles; mais il ne faut pas hésiter à leur mettre la pression pour qu'ils soient sous tension en arrivant en Louisiane.

A La Nouvelle Orléans, les PJs seront peu recherchés et très peu de gens seront au courant de la mort d'Eggleston, par contre pour l'inspecteur Addams...

Les PJs peuvent enquêter un peu partout en ville.

La bibliothèque municipale:

Avec une réussite en Recherche d'Informations, les PJs trouvent dans le livre "Contes cajuns et superstitions vaudous" toute l'histoire de Candyman, il est considéré comme une divinité en Louisiane, ses temples seraient cachés et des centaines de bougies y brûleraient en permanence. Le miroir de Caroline serait une des sources du pouvoir de Candyman.

Avec une marge de 5+, les PJs trouvent le compte rendu du procès de Jonas Philip DAWSON en 1898. Ce grand propriétaire terrien était accusé du meurtre de son domestique noir. Il y a eu un non - lieu car personne n'a témoigné contre Dawson.

La mairie:

Une marge de 5+ en Recherche d'Infos permet de trouver dans les archives une trace de la famille Robitaille. Naissance de Daniel Robitaille le 19/04/1871 fils de Théodore et Anita. Mort le 28/6/1898. Impossible d'en savoir plus sur ses parents, les noirs n'étant pas enregistrés avant 1867.

La famille Dawson est aussi mentionnée de façon plus précise. Naissance de Caroline Virginia Dawson le 11/10/1876, morte le 8/2/1927. Les Dawson vivent toujours à La Nouvelle Orléans. Dernières naissances: Kenneth (14/12/1961) et Virginia (22/5/1963) nés de Joana Dawson et William Harbaugh. Pas de traces de l'enfant de Daniel et Caroline.

Le cimetière St Louis:

La famille Robitaille repose là. Dernières personnes décédées: Teela (1870-1908) et Paul (1873-1909) .Daniel Robitaille est aussi enterré là, avec une inscription "Notre amour est éternel". La tombe est mieux entretenue que les 2 autres.

La communauté noire:

Il n'est pas facile de se renseigner. Les blancs seront regardés avec méfiance, haine, colère. Le quartier est vraiment misérable (bidonville). Les PJs ont intérêt à être très patients et fins psychologues pour tirer quelque chose des habitants. Ils sont très réticents à parler de Candyman, mais une réussite en Psychologie permettra de déceler de la crainte mêlée de respect. Si les PJs sont reconnus (5 à 10% de

chances) ils ne seront pas dénoncés. La plupart des noirs ont attribués les meurtres à Candyman.

La famille Dawson:

Kenneth n'est plus en Louisiane (parti bosser à San Antonio) mais Virginia et sa mère Joana habitent toujours en ville (pas ensembles) _Virginia Harbaugh-Dawson donne des cours d'art plastiques aux gosses défavorisés (du lundi au vendredi de 15h30 à 18h). Elle sait juste que Eggleston est mort. Son père lui en avait parlé.

Virginia a 15% de chances de reconnaître les PJs, elle attendra leur départ pour appeler la police; dès lors les PJs seront traqués.

_Joana Dawson habite un bel appartement dans le nouveau centre de la ville. Elle a peu de chance de recevoir les PJs car elle est très occupée.

En cherchant bien, les PJs peuvent découvrir que William Harbaugh est mort dans d'étranges circonstances le 22/9/1993, dans son ancienne maison ou il retournait souvent. Le meurtre a été attribué à des dealers/drogués.

Les Harbaugh-Dawson avaient déménagés en 1987 pour le centre ville. Ils habitaient auparavant dans une demeure, sur l'ancien domaine des Dawson, assez proche du quartier noir.

En fait William Harbaugh a été tué par Candyman; il avait demandé de l'aide à Eggleston, mais elle est arrivée trop tard.

L'étape suivante est l'ancienne maison des Harbaugh, là où William est mort. Les PJs peuvent y arriver de plusieurs façons: ils ont lu l'info dans les archives des journaux, les noirs peuvent leur en avoir parlé (un blanc qui traîne dans un squat c'est pas commun) ou enfin un rêve prémonitoire si les PJs traînent trop.

Bref les PJs doivent se rendre à l'ancienne demeure des Harbaugh.

Maniac Mansion:

La maison est situé dans un vieux quartier de la ville, non loin du quartier noir et du cimetière St Louis. Elle semble abandonnée depuis pas mal de temps, une pancarte "à vendre" est accrochée à la grille. Sur un jet de PER réussi

avec une marge de 10+, les PJs entendent de la musique provenant de la maison.

La porte d'entrée paraît fermée, mais elle cède à une simple poussée (jet de FOR); à l'intérieur on entend mieux la musique, elle vient du R.d.C. Il y a beaucoup de poussière mais cela ne sent pas trop le renfermé. Il n'y a aucun meuble et l'électricité est coupée. Un escalier mène à l'étage.

Si les PJs ne sont pas spécialement discrets, les occupants les entendent, ils arrêtent la musique, les PJs peuvent entendre une porte qui claque, des bruits de course. Si les personnages sont rapides, ils pourront intercepter 3 noir avec des dreadlocks et un transistor qui fuit par le jardin. Les 3 noirs ont 25-30 ans, ils ont un peu peur; si on les interroge avec tact, ils diront qu'ils ont le droit d'être là car le blanc le leur permettait; il venait souvent, c'est un de leur pote qui a trouvé le corps il y a 2 ans, dans un sale état d'ailleurs. Ils peuvent indiquer l'endroit aux personnages s'ils veulent (mais refusent d'y aller).

Si les PJs parlent de Candyman, les noirs se regardent et veulent partir, ils ne diront rien d'autre.

Le lieu du meurtre est à l'étage, les squatters en ont condamné l'entrée. La pièce est vide, une silhouette dessinée à la craie est toujours visible malgré la poussière (jet de Chercher réussi avec une marge de 5+).

Les PJs Schizo, Médium ou ayant une Conscience Accrue sentiront une atmosphère bizarre; s'ils ratent un jet d'EGO non modifié, ils sentiront quelque chose leur déchirer le ventre, en long et en large, qui remonte jusqu'au cou; nouveau jet d'EGO avec les conséquences habituelles en cas d'échec...

Une Conscience Accrue permettra de déceler une anomalie dans la pièce: elle devrait être plus grande de 8 ou 10 m²; il y a apparemment une porte dissimulée. Un simple jet de Chercher permet de la découvrir, elle est très étroite. La pièce derrière est sombre mais éclairée au fond par des centaines de bougies autour d'une sorte d'autel, mais la salle paraît faire au moins 15m sur 5, une entêtante odeur d'encens flotte. Les PJs n'ont pas le temps de s'appesantir, car ils sont pris de vertiges et sombrent dans l'inconscience...

Clash with Reality:

Les PJs sont arrivés dans le Labyrinthe, la partie de Metropolis la plus accessible à partir de

l'Elysée mais ils vont trouver un passage qui les mènera à proximité du secteur contrôle par Samael.

Les personnages s'éveillent après un temps indéterminé sur le toit d'un immeuble; ils ont mal à la tête (-2 à toutes les actions, physiques ou mentales) et leur montres se sont arrêtées (pas toutes au même moment) comme tout le reste du matériel électrique, mais les flingues fonctionnent.

Le ciel est très sombre au dessus d'eux, comme si un gigantesque nuage occultait le soleil, l'air sent un mélange de terre et de moisi, les PJs sont oppressés; un jet d'EGO modifié est nécessaire quand ils aperçoivent une cité colossale tout autour d'eux avec des milliers de bâtiments grisâtres certains faisant plusieurs centaines (milliers?) de mètres de haut. Un édifice cyclopéen projette une ombre sur une grande partie de cette cité. Plus près d'eux les bâtiments sont reliés par des poutrelles d'aciers ou des échafaudages.

Les PJs calmés, ils peuvent descendre par une échelle rouillée et se retrouvent dans une ruelle très sombre (-3 dû au manque de lumière); la rue semble monter sur 300 de mètres et aboutit devant un échafaudage...

Conseil au MJ: la lecture de la partie consacrée au Labyrinthe dans Kult ou dans Metropolis est nécessaire; si le MJ le désire, il peut faire durer cette partie très longtemps en ajoutant des rencontres ou des péripéties, comme des habitants du Labyrinthe ou des Erynaës. Il faut faire ressortir l'atmosphère oppressante et très changeante de ce secteur de Metropolis.

Le MJ peut exploiter les particularités du Labyrinthe pour faire déboucher les PJs près du repaire de Candyman et Vassago quand il le veut. De toute façon les PJs doivent y entrer.

Voir les caractéristiques des habitants du Labyrinthe en annexe.

Enter suicidal angels:

Quand les personnages arrivent en vue du repaire de Candyman, ils sont à proximité du palais de Samael à Metropolis (il en a un en Enfer); les PJs se rappellent tous les affronts qu'ils ont subis et veulent se venger; la punition leur semble une chose naturelle, et la violence leur paraît le moyen le plus simple de régler tous

les problèmes; s'ils tuent quelqu'un ils gagnent 10 en Endurance ou peuvent régénérer une BS. Ils ressentent maintenant le pouvoir de la vengeance, une des plus puissantes forces de l'univers...

Les personnages aperçoivent un bâtiment avec des bas-reliefs et des colonnes devant, il est situé au delà d'une dépression large de 10m et profonde de 80 cm d'où émergent plusieurs embarcations biscornues.

2 immenses battants dont l'un est entrouvert sont ménagés dans la façade, une sorte de couloir très long, large de 3 m, haut de 4, une sorte de tranchée profonde de 50 cm et large de 1m est creusée au milieu. Le couloir est légèrement en pente pendant 80 m puis s'incline brusquement de 35° (jet d'AGL ou chute de 50m entraînant 1D4 BS; en bas un jet de PER réussi permet aux PJs de sentir une odeur écœurante mais indéfinissable. Le couloir descend en colimaçon pendant une 30° de mètres (pente à 15°) après encore 80 m en pente douce les PJs débouchent dans une sorte de caverne aux dimensions colossales, les PJs reconnaissent l'odeur: celle de la charogne. Un chenal de 80 cm de profondeur et large de 2 traverse la salle.

Au centre de la salle se dresse une statue immense, elle n'est visible que de la taille à la tête et mesure 9m du nombril au bout des cornes, on dirait une représentation de Satan mais déformée, comme si l'artiste avait laissé le champ libre à son imagination.

La statue émerge d'un puits circulaire de 10 m de diamètre, un escalier permet de descendre au fond du puits, les PJs Schizo, Médium, ou ayant Conscience Accrue sentiront la présence de Candyman au fond du puits et auront très envie d'y descendre. Voir le plan en annexe.

Par l'escalier d'où arrivent les PJs, Candyman et Vassago sont invisibles, la pièce en bas est éclairée par 3 candélabres disposés autour de la statue. 4 cadavres humains (2 femmes et deux hommes) dans des poses obscènes sont autour de la statue, un 5° est allongé contre le mur, une caisse à outils près de lui.

Jet d'EGO modifié quand les PJs voient les cadavres.

Candyman et Vassago se tiennent au fond, le noir agenouillé devant le desparyte. Quand les PJs débouchent dans la salle, Candyman se retourne, l'air surpris.

Tout cela devrait se terminer en combat (car les PJs veulent se venger de Candyman) mais avant, l'âme contenue dans le corps allongé va posséder un des PJs, le jet d'EGO pour résister n'y changera rien.

Le mort en question est Raymond Boudreaux, un antiquaire de La Nouvelle Orléans, qui est entré en possession du tableau représentant Caroline et peint par Candyman de son vivant. Boudreaux connaît parfaitement le mythe de Candyman, il croit même savoir où est caché le fameux miroir: dans la salle consacrée au culte de Candyman, dans la maison Harbaugh. Vassago a tué l'antiquaire pour l'empêcher de trouver le miroir, le jour d'avant.

Le PJ possédé aura toutes les connaissances de l'antiquaire, ainsi que ses facultés mentales et sa psychologie.

Quand le PJ aura deviné où est le miroir, il y aura une course entre les PJs et Candyman qui veut protéger son miroir.

Candyman et Vassago attaquent alors; la scène risque de se passer ainsi: le PJ possédé veut fuir pour s'emparer du miroir et le détruire alors que les autres PJs submergés par la haine et la violence veulent s'attaquer à Candyman et Vassago. Il se peut que les PJs se séparent...

Au moment où tout va mal pour les personnages, Metropolis disparaît, remplacée par une impasse crasseuse où gît un cadavre tout frais, mort par balle, une sirène retentit. Les PJs sont dans un état lamentable, hirsutes, les yeux injectés de sang; ceux qui avaient disjoncté mettent du temps à se calmer.

The end complete:

Les PJs ont débarqué dans l'Elysée assez loin de la maison Harbaugh, il leur faut près de deux heures à pied, ou 45 mn en bus, aucun taxi ne les prendra.

Il est 8h30 du matin.

La maison est étrangement silencieuse; les 3 blacks sont au R.d.C il est facile de voir qu'ils sont terrifiés, ils regardent tout le temps au-dessus d'eux. Ils ne veulent pas s'expliquer.

A l'étage, la porte menant au lieu du crime est ouverte, les PJs ont un sentiment de déjà-vu; ils retrouvent la porte dissimulée et peuvent l'ouvrir; à l'intérieur, les 4 disciples de Candyman peuvent repérer les PJs (vigilance contre discrétion du PJ le plus faible), ils sont agenouillés devant l'autel, recouvert d'une

pellicule de sang toute fraîche; s'ils repèrent les personnages, ils les chargeront, à la limite de la frénésie (c'est l'influence de Samael). Dès qu'un adepte est tué, la salle bascule dans Metropolis et les PJs ainsi que les 3 blacks restant se retrouvent dans la salle de la Statue du démon (voir annexe).

Les 3 noirs sont désorientés et mettent une ou deux minutes à s'en remettre, contrairement aux PJs. La salle est comme la dernière fois mais sans Vassago ni Candyman. Hormis l'escalier, la seule issue est un couloir sombre aux parois peintes en noir. Si les PJs sont rapides, les noirs ne les poursuivront pas.

La colère et le désir de se venger envahissent les PJs à nouveau.

S'ils empruntent le couloir, ils parcourent 100m avant que le sol ne devienne de la terre et qu'une odeur d'humus ne les submerge. Le sol remonte faiblement pendant 50m quand Vassago surgit devant eux et irradie une onde de désespoir pour les empêcher de continuer (voir Kult p170, les PJs ayant un bonus de 10 en EGO, grâce au désir de vengeance) .Si Vassago échoue il tentera de les faire fuir (Voix Dominatrice, les PJs ont encore +10 en EGO), s'il échoue encore il disparaît, même chose s'il encaisse une blessure mortelle.

Les PJs peuvent donc continuer; après être monté pendant 50 autres mètres, les parois du couloir deviennent de la terre, on peut y voir des racines l'odeur de décomposition les suffoque, et les PJs débouchent dans une salle rectangulaire aux parois irrégulières; le sol est spongieux, de l'eau ruisselle du plafond et sur les parois, de l'eau brune recouvre le sol (3/4 cm d'épaisseur), des racines et des morceaux de squelette sont fichés dans les murs et au plafond. Une issue est visible en face d'eux.

Un jet de perception réussi avec une marge de 5+ permet de repérer le miroir en question, dans les mains d'un squelette. Candyman apparaît alors; et se met à parler: "Ne faites pas ça, je ne suis pas responsable de ce qui arrive, on n'est jamais responsable de son destin, vous devez blâmer ceux qui m'ont lâchement mutilé et tué. Le pouvoir de la vengeance est très puissant, trop peut-être. Laissez moi accomplir mon œuvre pendant le temps qui m'est imparti, je n'ai pas d'autre choix.

Je vous laisse repartir chez vous si vous jurez de ne plus vous occuper de moi; vous avez le choix, moi je ne l'ai pas eu".

Les PJs ont effectivement le choix: si ils décident de laisser Candyman, ils s'en seront fait un allié pour plus tard (qui connaît Metropolis et l'Enfer). Sinon il va y avoir un combat; Candyman ne peut pas saisir le miroir, il peut utiliser l'Art Ténébreux pour balancer des morceaux d'os sur les PJs et les emprisonner avec les racines. Les PJs doivent s'emparer du miroir et le briser.

La fin de Candyman: Les yeux de Candyman se révulsent quand le PJ brandit le miroir et le brise " Non! "; quand l'objet se brise, l'image de Candyman semble elle-aussi se briser comme du verre, du sang et des centaines d'abeilles sont projetés dans la salle et sur les PJs (jet d'EGO modifié à -2) ; puis les abeilles tombent mortes au sol, l'image de Candyman se conserve sur les bris de verre. L'odeur de pourriture est insoutenable.

Si les PJs remontent par l'issue, ils débouchent après une ascension de 100m dans un cimetière, dans une tombe; ils sont dans un état lamentable. Ils sont dans le cimetière St Louis.

Epilogue:

Si les PJs regardent la TV ou écoutent la radio, ils auront droit à un flash infos : "Suite à de nouveaux indices, dont une bande vidéo, les (nombre de PJs) présumés meurtriers de l'inspecteur Ron Addams de la police de Boston et du Pr. Eggleston sont libres de toute accusation; néanmoins, l'agent Julia Andretti souhaite les voir pour clarifier la situation.

Si les PJs se rendent à la police de La Nouvelle Orléans, ont les met dans une salle et 45mn après l'agent Andretti les reçoit dans une salle d'interrogatoire, sans dire un mot elle allume une TV. On voit les PJs dans la salle d'interrogatoire avec Addams. Personne ne semble tuer Addams. Voilà ce qui a sauvé les PJs, cette vidéo.

Pour la petite histoire et pour les habitués de la campagne du FBI dans Cadavrexquis, Andretti est sous les ordres de Redlum et du Pr. Hermann, ce qui explique sa réaction face à la vidéo.

Annexes:

Candyman:

Il a l'apparence d'un noir très grand (1m96 et 110kg) d'environ 25 ans, avec des yeux dorés. Il déteste les blancs. Il semble toujours vouloir se contrôler, même dans les pires moments.

FOR 24	EGO 16	Actions: 3
CON 21	PER 13	B.I: +5
AGL 17	CHA 11	B.D: +5
APP 13	EDU 4	MVT: 8m

Endurance: 119 7 BS= 1 BL

6 BL= 1BG

Armure: 5 4 BG= 1 BM

Mod.Terreur:+0

Compétences: Athlétisme: 24; Chercher: 15; Discrétion: 19; Séduction: 14; Vigilance: 22; Filature: 20; Grimper: 16; Lancer: 16; Persuasion: 15; Art Ténébreux: 14; Peinture: 22; Français: 8; Corps à Corps: 26; Escrime: 21;

Faiblesses: Lié à un symbole (miroir) ; Mutilation (bras droit) ; Vœu de vengeance (blancs du Sud); N'apparaît pas s'il est photographié ou filmé; Invisible aux personnes Rationnelles ou ayant un Eq. Mental de 0; Saigne des abeilles quand il est blessé (jet d'EGO -2) .

Avantages: Talent artistique; Voix dominatrice; Jeunesse éternelle; Armure corporelle; Disparaît s'il subit une BM; Régénère 1BL par heure.

Arme: crochet: Dégâts -3, blessures infectées.

Vassago:

Vassago est un desparyte aux ordres de Samael; il est responsable du pacte de Robitaille. Il se présente comme une créature de + de 2m, en toge pourpre et la tête protégée d'un casque métallique, sa main gauche est percée de part en part d'aiguilles.

FOR 38	EGO 31	Actions: 4
AGL 25	PER 24	B.I: +13
CON 39	CHA 5	B.D: +9
APP 4	EDU 16	MVT: 13m

Endurance: 178 9 BS=1 BL

8 BL=1 BG

6 BG=1 BM

Armure: tête: 10 2 BM= mort

reste du corps: 1

Mod. Terreur: -5

Compétences: Athlétisme: 35; Discrétion: 30; Chercher: 25; Vigilance: 30; Empathie: 20; Commandement: 15; Grimper: 25; Lancer: 30; Torture: 15; Art Ténébreux: 15; Corps à Corps: 30; Fouet: 25; Armes Lourdes: 15.

Restrictions: Sensibilité à l'essence (odeur, contact)

Facultés: Voix dominatrice; Vision thermographique (grâce au casque) ;Aura de désespoir .

Armes: fouet: portée 2m, dégâts +0 (contusions) ou -5 (blessures)

crochet: dégâts -3, blessures infectées.

Adeptes de Candyman:

Ce sont des noirs de 18 à 25 ans, bien bâtis et vêtus de noir. Ils ont l'habitude de tuer.

FOR 15	EGO 10	Actions: 2
--------	--------	------------

AGL 13	PER 10	B.I: +1
--------	--------	---------

CON 12	CHA 10	B.D: +3
--------	--------	---------

APP 10	EDU 10	MVT: 7m
--------	--------	---------

Endurance: 76 4 BS=1 BL

3 BL=1 BG

3 BG=1 BM

Eq. Mental: -25

Compétences: Athlétisme: 14; Discrétion: 12; Vigilance: 12; Grimper: 13; Corps à Corps: 14; Escrime: 13; Armes à Feu: 12; Lancer: 11.

Armes: poignard ou batte de base-ball

Colt Python +6 balles.

Veste en cuir pour deux d'entre eux.

Habitants du Labyrinthe:

Ce sont des êtres vaguement humains, crasseux, hirsutes; ils se tiennent plutôt courbés et se servent de leurs griffes pour frapper.

Ils sont craintifs et n'attaquent qu'en supériorité numérique nette (comme les gobs) .

FOR 9	EGO 8	Actions: 2
-------	-------	------------

AGL 14	PER 12	B.I: +2
--------	--------	---------

CON 10	CHA 6	B.D: +0
--------	-------	---------

APP 6	EDU 3	MVT: 7m
-------	-------	---------

Endurance: 68 4 BS=1 BL

3 BL=1 BG

2 BG=1 BM

Compétences: Athlétisme: 12; Chercher: 12; Discrétion: 13; Orientation: 11; Vigilance: 10; Grimper: 10; Lancer: 8; Corps à Corps: 12; Escrime: 10; Anglais: 0-3.

Facultés/Restrictions: vision en milieu obscur; cannibalisme.

Armes: griffes (dégâts -7); gourdin ou 10% couteau