

KULT

La Mort n'est que le Commencement

KULT

La Mort n'est que le Commencement

SOMMAIRE ET INTRODUCTION

INTRODUCTION

COPYRIGHTS
CONTACT

UNE HISTOIRE DE CŒUR

PROLOGUE
INDICATIONS
LA SANGRE NEGRA
LES PERSONNAGES
EN COULISSE
INTRODUCTION
LA PISCINE
LE TEK-BAR
LE CALME APRÈS LA TEMPÊTE
L'AÉRODROME
CONCLUSION(S)
OUVERTURES
COMPLICATIONS
LES FICHES DE PERSONNAGE

3

INTRODUCTION

3 Voici un livret supplémentaire pour Kult. Il contient
3 trois aventures : *Une Histoire de Cœur*, *Une Amie dans
la Nuit* et *Là-Haut sur la Colline*.

4

5 *Une Histoire de Cœur* a été déjà jouée plusieurs fois en
5 convention avec des joueurs expérimentés ou débutants,
5 avec des personnes connaissant déjà Kult ou ignorant
5 complètement l'univers du jeu.
6 A chaque fois, l'aventure a été jouée en environ 6 heures
7 de jeu. Elle est accompagnée de personnages créés pour
7 l'occasion.
7
8 *Une Amie dans la Nuit* n'a été jouée qu'une unique
9 fois. Il a fallu plus de 25 heures au total pour jouer
9 cette aventure. C'est une aventure beaucoup plus
10 difficile à mettre en scène, le Meneur de Jeu devra
10 beaucoup improviser face aux actions des joueurs et les
10 répercussions de celles-ci sur les plans des PNJs.
11 à 22

UNE AMIE DANS LA NUIT

L'HISTOIRE D'EMILY
INTRODUCTION
LE COFFEE SHOP
VÉRITÉS ?
LA CAGE
LES NEPHARITES
LES ROOMS
ALBREICHT, LICTEUR DE GAMALIEL
ST NATHALIA
LE SÉNATEUR BLACKMOORE
SCÈNES DIVERSES
FIN ?
CASTING
CARACTÉRISTIQUES DES PNJS

23

Alexandre DEYNES, alias Thaumiel
psyko.youpi@gmail.com

24

25
26
27

28

29

30

31

31

32

32

33

33

33

COPYRIGHTS

Kult est une marque déposée de Paradox Entertainment
www.paradoxplaza.com

Édition française : le 7ème Cercle
www.7emecercle.com

LÀ-HAUT SUR LA COLLINE

STONECREST
PROLOGUE
INTRODUCTION
UN INVITÉ MYSTÈRE
LES SECRETS DU PASSÉ
RETOUR À STONECREST

35

36

36

37

38

38

39

CONTACT

Si vous avez la moindre question, des suggestions ou
que vous avez relevé des fautes, des erreurs et autres
coquilles.

Contactez-moi par mail : psyko.youpi@gmail.com

Ou aller faire un tour sur le forum du jeu :
www.7emecercle.com/forum

J'y suis inscrit sous le pseudo de Thaumiel.

UNE HISTOIRE DE CŒUR

Amour, Trahison et Sombre Secret

PROLOGUE

Il y a maintenant 20 ans, une bande d'amis part au Mexique pour fêter la fin de leurs études et leur entrée à l'université (pour la majorité d'entre eux).

Cette aventure a pour thème l'amour et la trahison. Des personnages avec leurs historiques vous sont proposés. Avec un minimum de travail il est possible d'adapter cette aventure à d'autres personnages.

Les joueurs peuvent être débutants ou non. L'aventure ne révèle pas beaucoup de secrets et peut déboucher sur une campagne.

Les adversaires des personnages font partie de la Sangre Negra. Ce culte est décrit dans le supplément *Légions des Ténèbres* publié par Ludis. Les Meneurs de Jeu n'ayant pas ce supplément peuvent tout à fait mettre en scène l'aventure. Une brève description du culte vous est proposée et suffit largement dans le cadre de l'aventure.

A chaque fois que cela m'est possible, je donnerai des indications sur les actions des joueurs lors des parties que j'ai menées.

INDICATIONS

L'aventure tourne essentiellement autour de Brian et de sa femme Clarisse. Les autres personnages doivent le soutenir dans les différentes épreuves qui l'attendent.

La cohésion du groupe est essentielle. Vous pouvez rajouter des liens entre les personnages assez facilement.

Irvin ou même Johnny peuvent entretenir une relation avec Clarisse, ou juste être attirés par elle. Ce genre de liens supplémentaires peut rajouter un moteur pour la poursuite de l'aventure, mais peut également créer des situations de tentions entre les personnages.

Votre rôle en tant que Meneur de Jeu est d'instaurer une ambiance. Ici, l'inquiétude et l'angoisse doivent primer. Les joueurs doivent toujours craindre le pire pour Clarisse, jusqu'à ce qu'ils découvrent une part de la vérité. Et même à ce moment-là, ils devraient quand même risquer leur vie pour celle-ci, quoi qu'elle soit réellement et tous ses mensonges.

Comme pour toute aventure, n'hésitez pas à créer des événements annexes, des fausses pistes et autres PNJs supplémentaires.

Les joueurs auront des idées farfelues et inattendues, l'essentiel est de les satisfaire tout en gardant à l'esprit la trame générale du scénario.

Comme toujours, je me tiens à disposition pour d'éventuelles questions, conseils, remarques et autres critiques.

Si vous menez cette aventure, venez raconter votre partie sur le forum du jeu (par exemple).

Sauf que la belle n'est pas ce qu'elle semble être. C'est en fait une puissante Conjuratrice de la Mort. Par amour pour le bel américain, Clarisse fuit la Sangre Negra, le culte dont elle était membre.

Elle a emmené avec elle un puissant artefact appelé le Cœur, qui la cache aux yeux de ses anciens frères et sœurs.

20 ans ont passé, et les 2 tourtereaux ont fondé une famille...

20 ans. C'est le temps qu'il a fallu au culte de la Sangre Negra pour retrouver la piste de Clarisse...

20 ans qu'elle ment à son mari...

LA SANGRE NEGRA

Cette secte est basée en Amérique latine, dans un bidonville de Mexico, San Perdido. Elle vénère les Razides et la Mort selon d'anciens rituels aztèques.

Elle a été fondée dans les années 20 par une italienne, Amine Maccio. Cette Conjuratrice de la Mort s'est retrouvée liée à un puissant Razide, Sangreal. Pour s'échapper d'Inferno, elle a conclu un accord avec Sangreal et ils fondèrent le culte de la Sangre Negra. Elle cherche secrètement un moyen de briser le lien qui l'unit au Razide.

Le culte apparaît comme une forme étrange, mais acceptée, de catholicisme. La secte jouit d'une certaine influence politique en Amérique du Sud alors qu'ailleurs dans le monde elle œuvre dans la clandestinité.

Elle est dédiée à la Mort et à la Souffrance. La secte est extrêmement violente.

Le noyau de la secte est composé des Ciccatris, des humains qui ont subit un rituel similaire à celui pour créer des morts-vivants. Ils sont prisonniers à la frontière de la vie et de la mort. Ils ne vivent que pour infliger la souffrance et engendrer la terreur. Ils sont liés à Sangreal et lui obéissent en tout.

Ils se considèrent comme une confrérie secrète dont le but est de capturer des victimes pour les sacrifices.

Au cours du rituel qui les a créés, leurs corps ont été tatoués par la magie. Ils semblent à moitié rongés de pourriture et ils s'automutilent rituellement. Ce sont des créatures fanatiques et dangereuses.

Les Ciccatri

AGL	2	CHA	1
APP	0	EDU	1
CON	6	EGO	2
FOR	2	PER	2

Initiative : 2
6 BS 5 BL 3 BG

Armes de mêlée	3 (5)	Poignard (DOM +2)
Armes de poing	1 (3)	Revolver (DOM +4)
Athlétisme	2 (4)	
Bagarre	3 (5)	
Esquive	2 (4)	

LES PERSONNAGES

Voici une description des personnages créés spécialement pour l'aventure. Les fiches de personnage sont dans les pages qui suivent.

Brian Weston

44 ans, architecte

Brian a toujours était le plus brillant de la bande. C'était celui qui prenait le temps de réfléchir avant d'agir, un peu l'antithèse de Johnny.

Homme intelligent et calme, il aime voyager et son métier. Il a rencontré sa femme Clarisse Esteban lors d'un voyage au Mexique. Elle était étudiante en histoire de l'art et lui venait fêter son diplôme. Leurs chemins se sont croisés dans des ruines précolombiennes et depuis ils ne se sont plus quittés. Ils se sont mariés et installés à Los Angeles dans un appartement bien situé non loin du centre ville. Leur fille Esperanza, 19 ans, suit actuellement des cours d'histoire de l'art à l'université de Californie.

Clarisse voyage assez souvent pour son travail en tant qu'experte en art précolombien.

Johnny Dupree

43 ans, entraîneur de baseball

Johnny est le sportif de la bande. Grâce au baseball il a pu entrer à l'université. Il est rapidement devenue une star, mais malheureusement, une blessure grave le força à abandonner toute idée de carrière sportive.

Après une longue dépression il a fini par remonter la pente, grâce à ses amis, et il est devenu un entraîneur doué et apprécié de ses joueurs.

Johnny est un homme à femmes qui «ne s'est jamais laissé mettre la corde au cou» comme il le dit souvent.

Henry Thomasson

45 ans, policier à la retraite

Henry est la bonne conscience du groupe. Il a toujours filé droit et c'est sans surprise qu'il s'est engagé dans la police. Après 20 ans de carrière, il a été mis à la retraite par sa hiérarchie suite à une bavure lors d'une perquisition dans un local de trafiquants de drogue : il a tiré sur un gosse de 15 ans.

Même si celui-ci était armé d'un fusil à pompe, les médias en ont fait un assassin d'enfant. Il vit ça comme un échec car après 20 ans de bons et loyaux services on l'a traité comme un vulgaire criminel. Sa femme Doddie est morte l'année dernière d'une infection pulmonaire. Il passe le plus clair de son temps chez les Weston : c'est à dire quand il n'est pas à la pêche ou dans un bar à jouer au billard.

Irvin Cummings

44 ans, entrepreneur

Irvin est le beau parleur. En plus il est beau gosse et a su en tirer profit. Nombreuses ont été les disputes avec Johnny à propos de petites amies.

Avec son bagout naturel il s'est fait une place dans le secteur de la vente de machines industrielles. Il est fier de sa réussite. Il part souvent chasser le cerf avec de richissimes clients pendant de longs week-ends. Le frisson de la chasse il adore ça. Il n'est pas marié mais à un fils, Tommy qui suit des cours de droit à New York.

Paul Dewitt

45 ans, chauffeur-routier

Paul est le malchanceux de la bande. Sa famille pauvre n'a pas pu lui payer d'études. Et ses capacités scolaires ou sportives ne suffisaient pas pour l'obtention d'une bourse. Alors il s'est mis à travailler très tôt. Il est à la fois envieux et heureux que ses amis de toujours aient réussi leurs carrières. Sa femme Emily est partie voilà 2 mois avec un vendeur d'aspirateur ! Soit disant qu'il aurait plus d'ambition que Paul.

Depuis il est souvent chez ses amis de toujours ou dans un bar à picoler quand il n'est pas sur la route.

Jessica Sommerset

42 ans, avocate

Jessica a toujours été brillante, belle et séduisante. Johnny et Irvin ont tous deux tenté leur chance de nombreuses fois, mais Jessica les a toujours repoussés. Elle est secrètement amoureuse de Brian, le seul qui n'a jamais rien tenté avec elle.

Elle continue à fréquenter les Weston, se contentant d'être la meilleure amie et la confidante de Brian.

EN COULISSE

Amine Maccio recherche activement Clarisse qui fut sa disciple sur la Voie de la Mort. En effet, elle est partie avec *El Corazon de Sangre*, le Cœur de Sang, un puissant artefact qui permet à son propriétaire de brouiller toute recherches magiques.

Chaque année depuis 20 ans, Clarisse accomplit le rituel la dissimulant à la Sangre Negra. Et les années aidant, elle est persuadée d'avoir échapper à la secte pour toujours.

Seulement Amine Maccio a besoin elle aussi de l'artefact pour pouvoir un jour se libérer de l'emprise de Sangreal. Un de ses plus fidèles disciples, Enrique Santos, recherche depuis des années à remettre la main sur le Cœur.

Ce n'est que récemment qu'il a retrouvé la trace de Clarisse. Il l'enlève donc et la maintient par magie sous son contrôle. Malheureusement, il n'a pas réussi à lui faire avouer où se trouve l'artefact. Il décide alors de faire effectuer les recherches par le mari.

Mais Sangreal est au courant des desseins d'Amine. Il a envoyé un groupe de Ciccatri sur les traces de Santos. Ils ont pour objectif de le tuer et de rammener le Cœur, par tous les moyens nécessaires. Et les Ciccatri ne sont pas connus pour leur délicatesse.

Les personnages vont donc se retrouver entre 2 camps opposés qui veulent la même chose.

INTRODUCTION

Nous sommes début juin à Los Angeles, 22h12.

Dans un quartier tranquille où résident Mr et Mme Weston. Au quatrième étage d'un immeuble de bon standing.

Les personnages sont réunis devant un match de baseball. Des boîte de pizzas et canettes de bière traînent un peu partout.

Clarisse est sortie avec des amies à elle à la piscine, comme tous les vendredis soirs.

Tout ce passe bien, Los Angeles mène au score et l'ambiance est très bonne entre des amis de longue date.

Alors que l'un des joueurs adverses réussit un home-run, le téléphone de la maison se met à sonner.

Une voix masculine avec un accent espagnol déclare : «Mr Weston ? Vous aimez votre femme Mr Weston ? Si c'est le cas, vous vous rendrez au Tek-Bar, dans une heure.»

Puis l'inconnu raccroche.

Les personnages vont sans doute essayer de contacter Clarisse sur son portable. Cela ne donnera rien, il est sur répondeur, mais rien d'étonnant quand on est à la piscine.

Un coup de téléphone à la piscine donnera les informations suivantes :

- Clarisse était bien à la piscine ce soir (elle a utilisé sa carte de membre pour louer un casier).
- Clarisse est venue avec son amie Lisa Rodenberg, comme tous les vendredis soirs depuis plusieurs années.

De plus ils peuvent facilement savoir (en rappelant le numéro) que c'est le téléphone du Tek-Bar qui a servi.

LA PISCINE

C'est un établissement luxueux assez cher. Un parking souterrain, des bassins, saunas et salles de musculations sur 2 étages forment un complexe sportif de qualité.

Sur place plusieurs sources d'informations sont possibles.

Ce que sait Lisa Rodenberg :

- Clarisse est partie plus tôt que prévu, il y a 1 heure.
- Elle est partie seule en direction des vestiaires sans donner d'explications.

Ce que sait le réceptionniste :

- Pas grand chose, c'est un étudiant qui bouquine toute la soirée.

Ce que sait le gardien du parking :

- Clarisse est partie avec un homme, un hispanique.
- Ils sont montés dans une grosse berline blanche.
- Elle ne semblait pas effrayée ni sous la contrainte.
- Il peut montrer les vidéos de surveillance si on se montre persuasif.

Lors d'une partie, j'ai fait en sorte que le gardien du parking reconnaissse Johnny comme ancienne star du baseball. Grâce à lui les personnages ont eu accès aux vidéos.

Lors d'une autre partie, les joueurs ont tellement mis la pression sur le jeune à l'accueil qu'ils ont eux aussi réussi à avoir accès aux vidéos.

Dans le casier de Clarisse se trouvent encore son sac avec ses clefs, son portable et ses affaires habituelles. Une fouille poussée du sac (une Marge de 5 ou plus), permettra de découvrir cachée dans la doublure une clef de consigne. Si les personnages ne trouvent jamais la clef, cela pimentera l'aventure sans forcément la bloquer.

Lors d'une des parties, les joueurs n'ont jamais réussi à mettre la main sur la clef et donc sur le Cœur. Ils étaient donc persuadés qu'on avait enlevé Clarisse par erreur pendant la majeure partie du scénario. Très amusant pour le MJ.

Sur les vidéos de surveillance des couloirs on peut voir Clarisse sortir du vestiaire des femmes accompagnée d'un homme. Il est habillé de manière chic mais impossible de distinguer son visage qui semble flou.

Clarisse ne semble pas être contrainte de le suivre. Un jet de Vigilance pourra néanmoins préciser qu'elle semble dans un état second. Est-elle droguée ? Personne ne pourra le dire.

Sur les vidéos du parking on peut voir Clarisse monter dans une grosse Mercedes blanche. Il est possible avec un bon jet d'Informatique de lire la plaque : une plaque de Mexico City.

Là non plus, elle ne semble pas résister et dans un état second (si on réussit un jet de Vigilance).

LE TEK-BAR

Le Tek-Bar est un club dans un quartier à majorité blanche. C'est un club où si vous n'êtes pas de la bonne couleur, vous ne rentrez pas (c'est à dire si vous n'êtes pas blanc).

Les deux grosses armoires à glace qui gardent l'entrée filtrent les clients avec puissance et intimidation.

La clientèle est essentiellement jeune et les personnages avec leurs 40 et quelques années vont vite être refoulés. Surtout qu'ils n'ont sans doute pas penser à s'habiller en techno-punk...

On peut faire confiance aux joueurs pour trouver un moyen de rentrer. J'ai eu droit à la liasse de billets dans la poche des videurs, à la fausse enquête de police ou carrément à la batte de baseball dans la gueule des videurs...faut dire, Johnny était alors un grand black assez sensible concernant le racisme.

A l'intérieur, l'ambiance est étouffante, la musique assourdissante et les gens se déchainent sur une musique électro difficilement supportable pour des quadragénaires en quêtes de réponses.

Santos attend Brian dans un coin de la salle, là où il a une vue sur le bar et l'entrée. Il ne s'attend pas à voir débarquer plusieurs personnes. Si c'est le cas, il se montrera plus menaçant.

Dans tous les cas il abordera Brian :

«Mr Weston, bienvenue, je vous offre à boire ?»

Ce qu'il apprendra à Brian :

- Clarisse va bien.
- Il ne la rendra que contre «el Corazon», le Cœur.
- Il ne croiera pas Brian si celui-ci lui dit ne rien connaître du Cœur.
- Il laisse une journée aux personnages pour le trouver et les contactera via le téléphone portable de Brian pour plus d'instruction.

Pour faire douter encore plus les personnages, j'ai dit à Brian que sa femme appelle leur fille unique Mi Corazon, Mon Cœur.

Lors d'une partie, le joueur était persuadé qu'il avait vraiment un lien et passait son temps à essayer de la joindre (elle est sortie en boîte et donc injoignable toute la nuit). Je sais je suis sadique parfois....

Alors que la discussion, il s'arrêtera brusquement de parler et fixera avec terreur l'entrée du club.

D'éventuels personnages à l'affût à l'extérieur peuvent être témoins de cette scène :

- 3 personnages en longs pardessus et haut de forme (étrange par une chaleur étouffante en ce mois de juin).
- ils semblent vouloir rentrer mais les videurs leur bloquent le passage.
- l'un des 3 individus sort un poignard assez impressionnant et éventre le premier videur.

Santos aperçoit les Ciccatri entrer. Il tentera de fuir,

mais les Ciccatri vont essayer de le rattraper. Un jet de Vigilance assez facile (+2 aux jets) permet de comprendre ce qu'il se passe.

Santos devra, plus ou moins, survivre à la confrontation. Les personnages tenteront sans doute de le sauver car il est le seul qui sait où se trouve Clarisse.

Les Ciccatri :
Ils ont tous la face ravagée par la pourriture.
L'un d'eux à les oreilles tranchées, un le nez arraché et le dernier à les yeux cousus.

Un jet de Terreur sera nécessaire à la découverte de ces créatures.

Les Ciccatri ne feront pas dans la dentelle et éviscèreront quelques pauvres danseurs pour atteindre Santos et Brian. Leur cible est Santos, mais s'ils comprennent qui est Brian, il deviendra aussi une cible.

Lors de chaque partie, la panique créé par les Ciccatri a généré une scène mémorable. Une fois les Ciccatri ont réussi à blesser grièvement Santos, obligeant les personnages à s'enfuir avec lui vers un hôpital. Une autre fois, une fusillade a éclatée, rajoutant à la confusion ambiante. Une des joueuses a même une fois sauver de manière mémorable Brian en s'interposant entre lui et le poignard d'un Ciccatri.

N'hésitez pas à blesser grièvement ou même tuer les personnages, les Ciccatri ne plaisent pas et il faut le faire comprendre aux joueurs.

Ce n'est pas Bisounours© RPG.

LE CALME APRÈS LA TEMPÊTE

Les personnages ont désormais 1 journée pour trouver le Cœur ou trouver une autre solution.

S'ils ont la clef de la consigne c'est assez simple, c'est la consigne de la gare centrale. Là-bas ils découvriront dans un sac, de multiples passeports avec la photo de Clarisse mais avec différents noms et nationalités.

Le but est de faire comprendre à Brian que sa vie n'est basée que sur un mensonge. De plus il y a plusieurs bouquins sur les rituels aztèques (de quoi mettre un peu plus le doute, Brian peut se souvenir qu'ils se sont rencontrés dans les ruines d'un temple, était-elle vraiment là pour des études d'art ?).

Et enfin le Cœur, c'est un médaillon en forme de cœur entouré de fils barbelés stylisés. D'environ 5 cm de haut sur 3 de large, il est en cristal et semble pouvoir être rempli par une petite ouverture à son sommet. Il est

vide actuellement.

Le soir même, si Santos est toujours en vie, celui-ci les contacte et leur donne rendez-vous sur un petit aérodrome privé, à une heure de route, au milieu du désert californien.

J'ai eu une fois des joueurs qui se sont beaucoup renseignés sur le Cœur. Après des recherches, ils apprennent que ce genre de symboles est typique de certaines branches du catholicisme en Amérique latine. Il y a même eu un épisode avec un affrontement contre des membres de gang dans le quartier hispanique.

Vous pouvez leur donner quelques infos supplémentaires sur la Sangre Negra, surtout si vous projetez de faire une suite à cette aventure.

L'AÉRODROME

Une piste tracée dans le sable, des préfabriqués et un hangar métallique, voilà le décor.

Aucun véhicule sur le petit parking. Et pas âme qui vive dans les bureaux ou la tour de contrôle. Il faut dire que les traces de sang (de grandes giclées en fait) ne rassurent pas du tout. Les Ciccatri sont en train de cacher les corps un peu plus loin au milieu des dunes de sables.

Les doubles portes du hangar sont ouvertes. Deux voitures sont garées juste devant.

Faites en sorte que les personnages arrivent juste au moment où deux hommes en costards cravates exécutent Santos de plusieurs balles dans le corps. Leur seul lien avec Clarisse vient de mourir (du moins le pensent-ils).

Une fusillade va éclater entre les 2 individus en noir et les personnages. Vous pouvez faire intervenir les Ciccatri pour rajouter encore plus de confusion.

Une fois les personnages vainqueurs (espérons pour eux) ils découvriront que les 2 hommes sont des agents fédéraux : bureau de l'immigration. Aïe...

Bien sûr ils ne sont pas au courant qu'ils agissent pour un 3ème protagoniste (à la discrétion du MJ).

J'ai eu à chaque fois des scènes spectaculaires : 4x4 fonçant dans le hangar, fusillade à la John Woo, embuscade etc..

Je pense que les joueurs laissent éclater leur frustration à ce moment de l'aventure.

A vous de voir si ça vous semble plausible ou non.

Les Agents Fédéraux

AGL	3	CHA	3
APP	3	EDU	3
CON	3	EGO	3
FOR	3	PER	3

Initiative : 3
4 BS 3BL 2BG

Armes de poing	3 (6)	Revolver (DOM +4)
Athlétisme	2 (5)	
Bagarre	3 (6)	
Esquive	2 (5)	

CONCLUSION(S)

Plusieurs solutions s'ouvrent à vous. J'ai personnellement changé la fin à chaque fois que j'ai fait jouer ce scénario.

- Les personnage retrouvent Clarisse inconsciente dans le coffre d'une des voitures.
- Santos leur avoue avant de succomber à ses blessures que les Ciccatri l'ont emmené à San Perdido (ouverture pour une suite).
- Ils retrouvent Clarisse morte.
- Ils ne retrouvent pas Clarisse et ne savent pas si elle est en vie (plusieurs pistes : le Cœur, le passeport de Santos etc.).

Dans tous les cas, un véritable dilemme moral doit se poser : Clarisse semble avoir une double vie extrêmement dangereuse.

Est-ce que cela vaut la peine de prendre des risques pour elle ?

N'hésitez pas à jouer sur les sentiments contradictoires.

OUVERTURES

Il es possible de donner une suite à cette aventure. La suite logique si Clarisse est introuvable est d'emmener les personnage à San Perdido.

Attention toute fois car la Sangre Negra c'est pas le club d'échec du coin.

Ce sont de vrais gros et puissants méchants (Sangreal est un razide de 7 mètres de haut, alors oubiez la batte de baseball).

Vous pouvez faire intervenir une troisième faction, celle derrière les agents fédéraux pour aider les personnage, ou plutôt les manipuler...

Une des possibilités serait que les personnage arrivent à entrer en contact avec Amine qui en échange de leur

aide, du Cœur et sans doute d'autres choses peut leur rendre Clarisse. Cela si c'est elle qui la détient, mais qui dit qu'elle ne mentira pas aux personnages.

Cette aventure peut servir d'introduction aux Sombres Secrets : *Connaissances Interdites*, *Surveillé* ou *Victime d'un Crime*, voire même *Malédiction* ou *Pacte avec les Ténèbres*.

COMPLICATIONS

Vous pouvez aussi complexifier l'aventure à loisir :

- Donnez plus d'information sur le Cœur, San Perdido et la Sangre Negra.
- Laissez plus de temps aux personnages pour enquêter sur la vraie vie de Clarisse.
- Faites intervenir les Ciccatri chez les parents, la famille ou les amis des autres personnages.
- Faîtes découvrir le Temple de Clarisse, ses obscurs rituels aztèques autour de la mort. Elle doit remplir le Cœur de sang humain pour le rituel de dissimulation, ça peut être un excellent prétexte pour enquêter plus sur la vraie Clarisse.

Vous pouvez faire en sorte que les personnages deviennent paranoïaques, faîtes les suivre, la police peut les interroger ou les arrêter suite aux événements au Tek-Bar.

Il est facile d'introduire des PNJs pour de futures aventures, qu'ils soient des alliés ou des ennemis des personnages.

Une Histoire de Cœur, n'est qu'une trame, vous pouvez broder autant que vous le voulez.

Quelques conseils. Plus vous préparez votre aventure en amont, plus facile sera sa maîtrise lors de la partie :

- Préparez la description des lieux, des PNJs.
- Pensez à bien personnaliser les PNJs.
- Gardez toujours à porter de main une liste de noms pour improviser de manière crédible.
- Avoir des PNJs typiques de prêt ça peut aider (voyou, flic, médecin, avocat etc.).

Joueur:

Nom : Brian WESTON

Profession : Architecte

Nationalité / Origine : Américain

Age : 44 ans **Taille :** **Poids :**

Description :

CARACTÉRISTIQUES

AGILITÉ	3	CHARISME	3
APPARENCE	3	ÉDUCATION	4
CONSTITUTION	3	EGO	3
FORCE	3	PERCEPTION	3

Équilibre Mental -1

Initiative	3	Destin	2
Expérience	Volonté	5

SANTÉ

4 BS=1BL	3 BL=1BG	2 BG=1BM
BS	BL	BG
.....

COMPÉTENCES

Acrobatie (AGL)	1	Étiquette / Crédit (CHA)	4	Armes à projectiles (PER)
Arts (CHA)	2	Informatique (EDU)	2	Armes automatiques (AGL)
Artisanat (AGL)	1	Langue maternelle (EDU)	3	Armes de mêlée (FOR)
Athlétisme (FOR)	1	Langues étrangères (EDU)	Armes lourdes (FOR)
Chercher (PER)	3	ESPAGNOL	3	Armes de poings (AGL)
Crochetage / Sécurité (AGL)	Arts martiaux (AGL)
Conduire (PER)	2	Bagarre (FOR)
Connaissance de la rue (EGO)	2	Explosifs (EGO)
Connaissances (EDU ou EGO)	Fusils (AGL)
ARCHITECTURE	5	Histoire / Géographie (EDU)	2	AUTRES COMPÉTENCES	
.....	Marchander (CHA)	3
.....	Orientation (PER)	3
.....	Persuasion (CHA)	3
.....	Piloter (AGL)
Déguisement (CHA)	Premiers Soins (EDU)	1
Discretion (AGL)	Recueil d'informations (CHA)	3
Dissimulation (PER)	Séduction (APP)	2
Empathie / Psychologie (CHA)	3	Survie (CON)
Esquive (AGL)	Vigilance (PER)	2

ÉQUIPEMENT ET NOTES

Téléphone portable, ordinateur portable

SOMBRE SECRET

ÉQUILIBRE MENTAL

(Avantages - Faiblesses)

- 1

NIVEAU DE VIE	AMIS	CONTACTS	ENNEMIS
6	Johnny Dupree
REVENUS	Henry Thomasson
1 200\$	Irvin Cummings
ÉCONOMIES	Paul Dewitt
5 000\$	Jessica Sommerset

HISTOIRE

Brian a toujours été le plus brillant de la bande. C'était celui qui prenait le temps de réfléchir avant d'agir, un peu l'antithèse de Johnny. Homme intelligent et calme, il aime voyager et son métier.

Il a rencontré sa femme Clarisse Esteban lors d'un voyage au Mexique. Elle était étudiante en histoire de l'art et lui venait fêter son diplôme. Leurs chemins se sont croisés dans des ruines précolombiennes et depuis ils ne se sont plus quittés. Ils se sont mariés et installés à Los Angeles dans un appartement bien situé non loin du centre ville. Leur fille Esperanza, 19 ans, suit actuellement des cours d'histoire de l'art à l'université de Californie.

Clarisse voyage assez souvent pour son travail en tant qu'experte en art précolombien.

Joueur:

Nom : **Johnny DUPREE**

Profession : Entraineur de baseball

Nationalité / Origine : Américain

*Nationalité, Origine : American
Age : 43 ans Taille : Poids :*

Age : 45 ans

CARACTÉRISTIQUES		
AGILITÉ	4	CHARISME
APPARENCE	4	ÉDUCATION
CONSTITUTION	3	EGO
FORCE	4	PERCEPTION

Équilibre Mental +3

Initiative	4	Destin	2
Expérience	Volonté	5

SANTÉ

4 BS \equiv 1 BL 3 BL \equiv 1 BG 2 BG \equiv 1 BM

BS BL BG

COMPÉTENCES

Acrobatie (AGL)	3	Étiquette / Crédit (CHA)
Arts (CHA)	Informatique (EDU)
Artisanat (AGL)	Langue maternelle (EDU)
Athlétisme (FOR)	5	Langues étrangères (EDU)
Chercher (PER)	2	ESPAGNOL
Crochetage / Sécurité (AGL)
Conduire (PER)	2
Connaissance de la rue (EGO)	3
Connaissances (EDU ou EGO)
.....	Histoire / Géographie (ED)
.....	Marchander (CHA)
.....	Orientation (PER)
.....	Persuasion (CHA)
.....	Piloter (AGL)
Déguisement (CHA)	Premiers Soins (EDU)
Discretion (AGL)	Recueil d'informations (CI)
Dissimulation (PER)	Séduction (APP)
Empathie / Psychologie (CHA)	2	Survie (CON)
Esquive (AGL)	3	Vigilance (PER)

COMPÉTENCES DE COMBAT

2	Armes à projectiles (PER)
.....	Armes automatiques (AGL)
.....	Armes de mêlée (FOR)	3
	Armes lourdes (FOR)
3	Armes de poings (AGL)
.....	Arts martiaux (AGL)	1
.....	Bagarre (FOR)	3
.....	Explosifs (EGO)
.....	Fusils (AGL)	1

AUTRES COMPÉTENCES

3
3
4
3

ÉQUIPEMENT ET NOTES

Batte de baseball (DOM +2), téléphone portable

SOMBRE SECRET

ÉQUILIBRE MENTAL

(Avantages - Faiblesses)

..... +3

AVANTAGES

MAÎTRISE CORPORELLE

Points

4

FAIBLESSES

SUCEPTIBILITÉ

Points

1

TOTAL : 4

TOTAL : 1

NIVEAU DE VIE

5

AMIS

Brian Weston

CONTACTS

Henry Thomasson

ENNEMIS

Irvin Cummings

.....

.....

Paul Dewitt

.....

Jessica Sommerset

.....

ÉCONOMIES

1 500\$

.....

.....

.....

HISTOIRE

Johnny est le sportif de la bande. Grâce au baseball il a pu entrer à l'université. Il est rapidement devenue une star, mais malheureusement, une blessure grave le força à abandonner toute idée de carrière sportive.

Après une longue dépression il a fini par remonter la pente, grâce à ses amis, et il est devenu un entraîneur doué et apprécié de ses joueurs. Johnny est un homme à femmes qui «ne s'est jamais laissé mettre la corde au cou» comme il le dit souvent.

Joueur:

Nom : Henry THOMASSON

Profession : Policier à la retraite

Nationalité / Origine : Américain

Age : 45 ans Taille : Poids :

Description :

CARACTÉRISTIQUES

AGILITÉ	3	CHARISME	3
APPARENCE	3	ÉDUCATION	3
CONSTITUTION	3	EGO	3
FORCE	3	PERCEPTION	4

Équilibre Mental +1

Initiative	4	Destin	2
Expérience	Volonté	5

SANTÉ

4 BS=1BL	3 BL=1BG	3 BG=1BM
BS	BL	BG
.....

COMPÉTENCES

Acrobatie (AGL)	Étiquette / Crédit (CHA)	2	Armes à projectiles (PER)
Arts (CHA)	Informatique (EDU)	2	Armes automatiques (AGL)
Artisanat (AGL)	Langue maternelle (EDU)	Armes de mêlée (FOR)
Athlétisme (FOR)	2	Langues étrangères (EDU)	Armes lourdes (FOR)
Chercher (PER)	3	ESPAGNOL	2	Armes de poings (AGL)	2
Crochetage / Sécurité (AGL)	3	Arts martiaux (AGL)
Conduire (PER)	2	Bagarre (FOR)	2
Connaissance de la rue (EGO)	3	Explosifs (EGO)
Connaissances (EDU ou EGO)	Fusils (AGL)	2
DROIT	2	Histoire / Géographie (EDU)	1		
.....	Marchander (CHA)	2		
.....	Orientation (PER)	2		
.....	Persuasion (CHA)	2		
.....	Piloter (AGL)		
Déguisement (CHA)	Premiers Soins (EDU)	1		
Discretion (AGL)	2	Recueil d'informations (CHA)	3		
Dissimulation (PER)	2	Séduction (APP)		
Empathie / Psychologie (CHA)	2	Survie (CON)		
Esquive (AGL)	2	Vigilance (PER)	3		

AUTRES COMPÉTENCES

ÉQUIPEMENT ET NOTES

Pistolet 9mm (DOM +4), fusil à pompe (DOM+6), lampe torche, téléphone portable

SOMBRE SECRET

ÉQUILIBRE MENTAL

(Avantages - Faiblesses)

+1

NIVEAU DE VIE	AMIS	CONTACTS	ENNEMIS
4	Brian Weston
REVENUS	Johnny Dupree
800\$	Irvin Cummings
ÉCONOMIES	Paul Dewitt
500\$	Jessica Sommerset

HISTOIRE

Henry est la bonne conscience du groupe. Il a toujours filé droit et c'est sans surprise qu'il s'est engagé dans la police. Après 20 ans de carrière, il a été mis à la retraite par sa hiérarchie suite à une bavure lors d'une perquisition dans un local de trafiquants de drogue : il a tiré sur un gosse de 15 ans.

Même si celui-ci était armé d'un fusil à pompe, les médias en ont fait un assassin d'enfant. Il vit ça comme un échec car après 20 ans de bons et loyaux services on l'a traité comme un vulgaire criminel. Sa femme Doddie est morte l'année dernière d'une infection pulmonaire. Il passe le plus clair de son temps chez les Weston : c'est à dire quand il n'est pas à la pêche ou dans un bar à jouer au billard.

Joueur:

Nom : Irvin CUMMINGS

Profession : Entrepreneur

Nationalité / Origine : Américain

Age : 44 ans Taille : Poids :

Description :

CARACTÉRISTIQUES

AGILITÉ	3	CHARISME	4
APPARENCE	4	ÉDUCATION	3
CONSTITUTION	2	EGO	3
FORCE	3	PERCEPTION	3

Équilibre Mental 0

Initiative	3	Destin	2
Expérience	Volonté	5

SANTÉ

4 BS=1BL	3 BL=1BG	2 BG=1BM
BS	BL	BG
.....

COMPÉTENCES

Acrobatie (AGL)	Étiquette / Crédit (CHA)	3	Armes à projectiles (PER)
Arts (CHA)	Informatique (EDU)	2	Armes automatiques (AGL)
Artisanat (AGL)	Langue maternelle (EDU)	3	Armes de mêlée (FOR)
Athlétisme (FOR)	2	Langues étrangères (EDU)	Armes lourdes (FOR)
Chercher (PER)	2	ESPAGNOL	2	Armes de poings (AGL)	1
Crochetage / Sécurité (AGL)	CHINOIS	2	Arts martiaux (AGL)
Conduire (PER)	2	JAPONAIS	2	Bagarre (FOR)
Connaissance de la rue (EGO)	Explosifs (EGO)
Connaissances (EDU ou EGO)	Fusils (AGL)	3
ÉCONOMIE	3	Histoire / Géographie (EDU)	2	AUTRES COMPÉTENCES	
.....	Marchander (CHA)	4	
.....	Orientation (PER)	
.....	Persuasion (CHA)	3	
.....	Piloter (AGL)	
Déguisement (CHA)	Premiers Soins (EDU)	1	
Discretion (AGL)	Recueil d'informations (CHA)	1	
Dissimulation (PER)	Séduction (APP)	4	
Empathie / Psychologie (CHA)	3	Survie (CON)	2	
Esquive (AGL)	Vigilance (PER)	3	

ÉQUIPEMENT ET NOTES

Plusieurs téléphones portables, fusil de chasse (DOM +5), ordinateur portable

SOMBRE SECRET

ÉQUILIBRE MENTAL

(Avantages - Faiblesses)

0

NIVEAU DE VIE	AMIS	CONTACTS	ENNEMIS
7	Brian Weston
REVENUS	Johnny Dupree
2 000\$	Henry Thomasson
ÉCONOMIES	Paul Dewitt
20 000\$	Jessica Sommerset

HISTOIRE

Irvin est le beau parleur. En plus il est beau gosse et a su en tirer profit. Nombreuses ont été les disputes avec Johnny à propos de petites amies.

Avec son bagout naturel il s'est fait une place dans le secteur de la vente de machines industrielles. Il est fier de sa réussite. Il part souvent chasser le cerf avec de richissimes clients pendant de longs week-ends. Le frisson de la chasse il adore ça. Il n'est pas marié mais à un fils, Tommy qui suit des cours de droit à New York.

Joueur:

Nom : Paul DEWITT

Profession : Chauffeur-routier

Nationalité / Origine : Américain

Age : 45 ans Taille : Poids :

Description :

CARACTÉRISTIQUES

AGILITÉ	3	CHARISME	3
APPARENCE	3	ÉDUCATION	2
CONSTITUTION	4	EGO	3
FORCE	4	PERCEPTION	3

Équilibre Mental -4

Initiative	3	Destin	2
Expérience	Volonté	5

SANTÉ

4 BS=1BL	3 BL=1BG	3 BG=1BM
BS	BL	BG
.....

COMPÉTENCES

Acrobatie (AGL)	Étiquette / Crédit (CHA)
Arts (CHA)	Informatique (EDU)
Artisanat (AGL)	Langue maternelle (EDU)
Athlétisme (FOR)	3	Langues étrangères (EDU)
Chercher (PER)	3	ESPAGNOL	3
Crochetage / Sécurité (AGL)	3
Conduire (PER)	4
Connaissance de la rue (EGO)	3
Connaissances (EDU ou EGO)
.....	Histoire / Géographie (EDU)
.....	Marchander (CHA)	2
.....	Orientation (PER)	4
.....	Persuasion (CHA)	2
.....	Piloter (AGL)
Déguisement (CHA)	Premiers Soins (EDU)	2
Discretion (AGL)	1	Recueil d'informations (CHA)	3
Dissimulation (PER)	1	Séduction (APP)
Empathie / Psychologie (CHA)	1	Survie (CON)	3
Esquive (AGL)	3	Vigilance (PER)	3

COMPÉTENCES DE COMBAT

.....	Armes à projectiles (PER)
.....	Armes automatiques (AGL)
.....	Armes de mélée (FOR)	3
.....	Armes lourdes (FOR)
3	Armes de poings (AGL)	2
.....	Arts martiaux (AGL)
.....	Bagarre (FOR)	4
.....	Explosifs (EGO)
.....	Fusils (AGL)	2

AUTRES COMPÉTENCES

2
4
2
.....
2
2
3
.....
3
3

ÉQUIPEMENT ET NOTES

Barre à mine (DOM +2), semi-remorque

SOMBRE SECRET

ÉQUILIBRE MENTAL

(Avantages - Faiblesses)

-4

AVANTAGES	Points	FAIBLESSES	Points
.....	DÉPENDANCE (ALCOOL)	1
.....	DÉPENDANCE (STIMULANTS)	1
.....	MAUVAISE RÉPUTATION	2
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
TOTAL :	0		TOTAL : 4

NIVEAU DE VIE	AMIS	CONTACTS	ENNEMIS
3	Brian Weston
REVENUS	Johnny Dupree
550\$	Henry Thomasson
ÉCONOMIES	Irvin Cummings
	Jessica Sommerset

HISTOIRE

Paul est le malchanceux de la bande. Sa famille pauvre n'a pas pu lui payer d'études. Et ses capacités scolaires ou sportives ne suffisaient pas pour l'obtention d'une bourse. Alors il s'est mis à travailler très tôt. Il est à la fois envieux et heureux que ses amis de toujours aient réussi leurs carrières.

Sa femme Emily est partie voilà 2 mois avec un vendeur d'aspirateur ! Soit disant qu'il aurait plus d'ambition que Paul. Depuis il est souvent chez ses amis de toujours ou dans un bar à picoler quand il n'est pas sur la route.

Joueur:

Nom : Jessica SOMMERSET

Profession : Advocate

Nationalité / Origine : Américaine

Age : 42 ans Taille : Poids :

Age : 12 ans

CARACTÉRISTIQUES			
AGILITÉ	2	CHARISME	4
APPARENCE	4	ÉDUCATION	4
CONSTITUTION	3	EGO	3
FORCE	2	PERCEPTION	3

Équilibre Mental -1

Initiative	3	Destin	2
Expérience	Volonté	5

SANTÉ

$$4 \text{ BS} = 1 \text{ BL} \quad 3 \text{ BL} = 1 \text{ BG} \quad 2 \text{ BG} = 1 \text{ BM}$$

COMPÉTENCES

Acrobatie (AGL)	Étiquette / Crédit (CHA)
Arts (CHA)	2	Informatique (EDU)
Artisanat (AGL)	Langue maternelle (EDU)
Athlétisme (FOR)	Langues étrangères (EDU)
Chercher (PER)	3	ESPAGNOL
Crochetage / Sécurité (AGL)
Conduire (PER)	2
Connaissance de la rue (EGO)	3
Connaissances (EDU ou EGO)
DROIT	5	Histoire / Géographie (ED)
.....	Marchander (CHA)
.....	Orientation (PER)
.....	Persuasion (CHA)
.....	Piloter (AGL)
Déguisement (CHA)	Premiers Soins (EDU)
Discretion (AGL)	Recueil d'informations (CI)
Dissimulation (PER)	Séduction (APP)
Empathie / Psychologie (CHA)	3	Survie (CON)
Esquive (AGL)	Vigilance (PER)

COMPÉTENCES DE COMBAT

Acrobatie (AGL)	Étiquette / Crédit (CHA)	4	Armes à projectiles (PER)
Arts (CHA)	2	Informatique (EDU)	3	Armes automatiques (AGL)
Artisanat (AGL)	Langue maternelle (EDU)	3	Armes de mêlée (FOR)
Athlétisme (FOR)	Langues étrangères (EDU)		Armes lourdes (FOR)
Chercher (PER)	3	ESPAGNOL	3	Armes de poings (AGL)
Crochetage / Sécurité (AGL)	Arts martiaux (AGL)
Conduire (PER)	2	Bagarre (FOR)
Connaissance de la rue (EGO)	3	Explosifs (EGO)
Connaissances (EDU ou EGO)	Fusils (AGL)

AUTRES COMPÉTENCES

.....	Orientation (PER)
.....	Persuasion (CHA)	4
.....	Piloter (AGL)
Déguisement (CHA)	Premiers Soins (EDU)
Discrétion (AGL)	Recueil d'informations (CHA)	4
Dissimulation (PER)	Séduction (APP)	4
Empathie / Psychologie (CHA)	3	Survie (CON)
Esquive (AGL)	Vigilance (PER)	2

ÉQUIPEMENT ET NOTES

SOMBRE SECRET**ÉQUILIBRE MENTAL***(Avantages - Faiblesses)*

-1

AVANTAGES
INSTINCT MATERNEL**Points**

1

FAIBLESSES
SEX-APPEAL**Points**
2

TOTAL : 1

TOTAL : 2

NIVEAU DE VIE

7

AMIS

Brian Weston

CONTACTS

Johnny Dupree

ENNEMIS

Henry Thomasson

.....

Irvin Cummings

.....

Paul Dewitt

.....

ÉCONOMIES

20 000\$

.....

.....

20 000\$

.....

.....

HISTOIRE

Jessica a toujours été brillante, belle et séduisante. Johnny et Irvin ont tous deux tenté leur chance de nombreuses fois, mais Jessica les a toujours repoussés. Elle est secrètement amoureuse de Brian, le seul qui n'a jamais rien tenté avec elle.

Elle continue à fréquenter les Weston, se contentant d'être la meilleure amie et la confidante de Brian.

UNE AMIE DANS LA NUIT

Amitié, Conspiration et Folie

Cette aventure est assez complexe à mettre en scène. Je recommande de ne jouer ce scénario qu'avec des joueurs matures du fait des thèmes et de certaines scènes.

Quatre joueurs me semble être le maximum pour pouvoir instaurer une ambiance propice.

A chaque fois que cela est possible, des encadrés avec des remarques sur comment s'est déroulée la partie apporteront des informations supplémentaires.

Le scénario se passe fin novembre à New York, mais peut facilement être adapté à tout autre grande ville.

Les personnages doivent bien se connaître et un ou plusieurs d'entre eux ont fait leurs études dans la même université qu'Emily Strazinski.

L'HISTOIRE D'EMILY

L'aventure tournera autour de ce qui est arrivé à Emily Strazinski, une amie d'enfance d'un (ou de plusieurs) personnage. Cela faisait 2 ans qu'il n'avait plus de nouvelles.

Emily était une jeune fille assez timide et réservée. C'était une petite blonde au visage agréable et à la silhouette élancée.

Elle est issue d'une famille modeste et sans histoire de Détroit.

Après des études d'histoire de l'art dans la même université que le personnage, Emily est devenue responsable des achats dans une petite galerie d'art dans Greenwich Village, le Collectif.

La dernière fois que le personnage l'a vue, elle venait de s'installer chez son copain, un peintre nommé Xander, sans doute un pseudonyme.

Emily s'est découvert il y a moins d'un an une passion pour les jeux fétichistes et SM. Elle a commencé à fréquenter des clubs privés et à expérimenter de plus en plus de choses.

Son petit ami Xander est un homme qui aime garder le contrôle et ne supporta pas les frasques de sa petite amie. Après moins de deux ans de vie commune, le couple se sépare.

Emily se met alors en colocation avec une jeune goth d'une vingtaine d'années, Mélissa Parker.

Elle commença à multiplier les aventures d'un soir et avait à cette époque plusieurs amants réguliers.

Puis elle découvrit un club, la Cage, où elle passait l'essentiel de ses soirées.

Là-bas elle rencontra Marc Lastrade, jeune avocat fraîchement diplômé. Elle tomba amoureuse du beau jeune homme.

C'est aussi à cette époque qu'elle devint un membre privilégié de la Cage.

La Cage n'est pas un club comme les autres. Sous ses atours de club goth, fétish et échangiste, la Cage fait partie d'une série de clubs dirigée par un dénommé Albrecht, un licteur de Gamaliel.

Ce dernier, aidé par une poignée de népharites liés à lui, propose aux membres du cercle intérieur de la Cage, des expériences au-delà de la chair.

Lors d'une soirée, Emily fut invitée dans les «Rooms», la partie privée de la Cage. Là lors d'une relation sexuelle avec Jupiter, un des népharites, elle eut un bref aperçu de la vraie nature de son partenaire.

Son esprit tenta de rationaliser la chose, après tout l'alcool et la drogue sont connus pour provoquer des hallucinations.

Au cours des jours qui suivirent, Mélissa remarqua un changement dans le comportement d'Emily. Celle-ci devint de plus en plus méfiante, à la limite de la paranoïa.

Son seul réconfort semblait être Marc.

Albrecht s'aperçut très rapidement qu'Emily semblait de plus en plus capable de percer le Voile. Plutôt que de simplement la faire disparaître, il décida de la remettre à un licteur de Chagidiel, le Dr Grichendorff, à qui il devait une faveur.

C'est à cette époque que Grichendorff, obtint un accord avec les services pénitenciers et psychiatriques de la ville de New York pour expérimenter, sur des détenus atteint de maladies mentales de nouveaux procédés curatifs. Cela grâce au soutien du sénateur Melvin Blackmoore, une homme avide de pouvoir qui veut devenir gouverneur.

Le Dr Grichendorff dirige St Nathalia, un institut psychiatrique légèrement en dehors de la ville.

A l'abri des regards, il expérimente de nouvelles drogues sur des détenus dans le but de bloquer leur capacité à voir au-delà des Illusions.

Un plan fut mis au point et rapidement exécuté.

Fin juin, lors d'une soirée à la Cage, Marc Lastrade fut dragué par Cindy Shepard. Devant de nombreux témoins, Marc et Emily eurent une violente dispute et Marc rentra chez lui accompagné de Cindy. Une fois chez Lastrade, Cindy l'assassina à coups de couteau et attendit l'arrivée d'Emily.

INTRODUCTION

Mardi 21 Novembre 2006.
22h32

En effet, les népharites du club se firent une joie de suggérer à Emily ce qu'il se passait sans doute chez Marc. Elle décida donc d'aller chez lui. Et le piège se referma.

Une fois sur place elle trouva le corps sans vie de son amour, elle essaya de retirer le couteau du cadavre, couvrant de sang et laissant ses empreintes sur l'arme du crime.

Pendant ce temps là, Cindy alla chez les voisins raconter comment Emily les surprit au lit et s'empara d'un couteau pour se venger de Marc. La police arriva juste à temps pour embarquer une Emily en état de choc.

Après un procès expéditif, Emily fut condamnée à 15 ans d'internement à St Nathalia, sous le contrôle du Dr Grichendorff.

C'était il y a 4 mois.

La semaine avant le début de l'aventure, lors d'une séance éprouvante avec le Dr Grichendorff, Emily déforma le Temps et l'Espace, s'empara de l'arme d'un gardien et s'enfuit.

Pour Emily il ne s'est écoulé que quelques heures, ce qui expliquera ses incohérences et un éventuel résultat d'autopsie concernant les drogues dans son sang.

Elle est déboussolée et encore sous l'emprise des drogues, elle décide alors d'appeler un ancien ami : l'un des personnages.

«Le vent d'automne souffle dans les rues, charriant feuilles mortes et détritus.

Une pluie fine et glacée masque les contours et rend le monde flou.

Les lumières des habitations, des voitures et des néons publicitaires se reflètent dans les milliers de flaques qui se forment un peu partout.

Mais le froid et l'humidité ne vous atteignent pas.

Vous êtes confortablement installés, qui dans un fauteuil, qui dans un canapé.

Bien au chaud, sirotant quelque digestif après un bon repas tous ensemble.»

Après cette brève description, laissez les joueurs décrire et présenter leur personnage.

Le but est de commencer doucement, de créer une ambiance de calme avant la tempête.

Après 1/4 d'heure de discussions variées, alors que certains songent à rentrer chez eux, la sonnerie du téléphone se fait entendre.

Étrangement le répondeur indique 4 appels, tous datant de l'heure qui vient de s'écouler. Mais c'est la seule fois où les personnages ont entendu la sonnerie.

Au bout du fil, une voix de femme, visiblement choquée. Je note PJ-1 le nom du personnage qu'Emily essaie de contacter.

«A..allo ?! PJ-1 ? C'est toi ? C'est bien toi ?? Bon dieu faites que ça soit toi !!»

«C'est Emily...Emily Strazinski...»

«Je...J'ai besoin de te parler !»

«Nooon, ils sont déjà là !»

«Retrouve moi au...au coffee shop à l'angle de Baker et de la 52ème !!! Fait vite !»

...bip...bip...bip.... elle a raccroché.

C'était bien la voix d'Emily. Le PJ-1 ne l'a jamais entendue aussi désespérée.

Il faut faire en sorte de prendre un voix à la fois effrayée, suppliante et désespérée. Vous pouvez donner les informations sur Emily maintenant.

Des joueurs méfiants vous interrogeront sur le numéro de téléphone : dites leur que c'est l'indicatif d'une cabine téléphonique.

S'il rappelle, c'est un clochard qui décrochera et leur sortira un baratin sur l'assassinat de JFK par la réincarnation d'Elvis, qui est lui-même un nazi sataniste. Bref....

LE COFFEE SHOP

«La pluie a cessé, mais le vent ne semble pas décidé à s'arrêter.

Les rares passants dans les rues détrempées se dépêchent de rentrer chez eux en cette heure tardive.

De grosse lettres clignotant de rouge indique «Coffee Shop» et un gros 24/7 vert au-dessus d'une porte vitrée.»

«Vous pénétrez dans une pièce à l'ambiance ambrée : les néons extérieurs et les ampoules vieillissantes de l'endroit épaisissent l'atmosphère.

Une très forte odeur de café, de sucreries et de sueurs vous enveloppe.

A chaque table, ou presque, et au comptoir, des gens boivent, mangent et discutent dans cette ambiance chaude et moite.

Le sol est rendu glissant par la flotte et une télé diffuse le dernier journal.»

«Dans un coin, adossée à un pilier et scrutant la nuit par la vitrine, une Emily difficilement reconnaissable.

Enveloppée dans un pardessus antédiluvien digne d'un clochard.

Ses pieds sont chaussés d'une sorte de chaussons, qui devaient être blancs à une époque lointaine.

Les cheveux détrempés, filasses et crasseux.

Des poches sous les yeux d'une taille impressionnante et les yeux injectés de sang.

Elle tremble comme une feuille et se tient les bras croisés dans son pardessus.

Elle semble en état de choc.»

=> Jet de Vigilance : elle est en blouse «blanche» sous l'imperméable avec un numéro cousu sur le cœur.

=> Jet de Psychologie : elle semble en état de choc ou sous l'influence d'une drogue quelconque.

Tout le long de la conversation, elle n'arrêtera pas de surveiller la rue.

Elle gardera ses bras croisés sous son pardessus, serrant quelque chose contre elle : le revolver du gardien.

Elle ne touchera à aucune boisson ou nourriture qu'on lui offre. Prétextant que cela ne sert à rien.

Elle évitera tout contact physique.

Si le PJ-1 n'est pas arrivé seul(e), elle sera encore plus troublée.

Les joueurs doivent comprendre qu'elle va vraiment très mal et qu'ils doivent prendre des pincettes avec elle. Un personnage avec un bon score en Psychologie/Empathie ou Instinct Maternel le comprendra aisément.

Les joueurs doivent suspecter un truc de louche, mais ils ne doivent pas pouvoir empêcher son geste tragique.

Le discours d'Emily :

«M.. Merci d'être venu(e)! J'ai... Je ne savais pas qui appeler.»

«Ils m'auraient renvoyée là-bas, et je ferai tout, tu m'entends ? TOUT ! Pour ne pas y retourner !»

«C'est parce que je sais, j'ai vu ! Je les ai vu !»

«Au début je croyais que c'était mon imagination, la drogue ou l'alcool. Mais maintenant je sais que je n'ai rien imaginé !»

«ILS sont là, parmi nous...partout !»

«Tout à commencer avec ce club, la Cage»

«Dans les Rooms, caché à la vue de tous ils sont là ! Et aussi à l'hôpital !»

«Puis ils ont tué Marc ! Au mon Dieu, si tu savais ce qu'ils lui ont fait !»

Elle se met à pleurer en évoquant son amour.

«ILS m'ont fait accuser ! ILS m'ont fait enfermer dans cet asile et...»

Elle marque une pause alors que des clients poussent la

porte du coffee shop, faisant teinter la clochette.

«...Mais j'ai réussi à m'enfuir, ILS veulent me retrouver»

Ses yeux s'écarquillent alors que 2 policiers en uniforme rentrent dans le coffee shop.

Avant que les personnages n'aient le temps de réagir, elle sort le revolver, se le colle sous le menton et presse la détente...

=> Jet de Terreur ND 12

Lors de la partie, les joueurs ont réussi à convaincre Emily de les suivre chez le PJ-1. C'est dans la salle de bain, alors qu'ils pensent qu'elle prend une douche qu'elle se donne la mort.

VÉRITÉS ?

«À l'extérieur, le vent est tombé et la nuit se réchauffe quelque peu.

L'heure qui a suivi s'est déroulée dans une sorte de flou, un brouillard peuplé de silhouettes en uniforme et de lumières aveuglantes...

On vous a servi du café dans une salle d'un commissariat tout proche.

Avec vous se tiennent 2 hommes :

- l'inspecteur Thompson de la police criminelle : environ 40 ans, complet veston gris délavé et très abîmé, le visage d'un homme qui a eu plus que son lot d'horreur.

- le Dr Grichendorff, chef de service à St Nathalia, un établissement psychiatrique en périphérie de la ville : cheveux et barbe touffus entièrement blancs, grand avec du ventre. Pourrait être un parfait père noël si ce n'est son air étrange : il fait penser à un charognard.»

=> Les personnages avec un EM inférieur à 5 peuvent avoir une vision fugace de sa forme réelle de licteur.

Le récit des 2 hommes :

Inspecteur :

« Le soir du 28 juin, Emily Strazinski passe la soirée avec l'un de ses amants, Marc Lastrade, dans un club de la ville : la Cage.

Là, devant de nombreux témoins ils ont une violente dispute et Lastrade rentre chez lui accompagné d'une dénommée Cindy Shepard, rencontrée sur les lieux quelques minutes auparavant.»

Docteur :

«Folle de rage, Emily se rend au domicile de Lastrade, en banlieue chic.

Elle tombe sur son amant en train de batifoler avec la jeune Cindy.

C'est cette vision qui la plonge dans une transe psychotique. Elle se saisit d'un couteau dans la cuisine et se jette sur le malheureux Lastrade.

Pris par surprise, le jeune homme ne peut rien faire et il finira poignardé de 63 coups de couteau.

La jeune Cindy Shepard a profité de l'acharnement de Mlle Strazinski sur son amant pour se précipiter chez les voisins qui ont appelé la police.»

Inspecteur :

«Les officiers ont trouvé sur place Emily Strazinski, en état de choc, l'arme du crime encore dans les mains, ignorant apparemment ce qu'elle venait de faire.

Elle a évité la peine capitale car son avocat a plaidé la folie passagère.»

Docteur :

«Elle fut admise à St Nathalia fin juillet, où elle était sous un traitement assez lourd.

Elle avait occulté cet événement et s'enfonçait dans un délire paranoïaque.

Son état s'était dégradé et elle était la proie à des hallucinations violentes.

C'est au cours d'une séance de thérapie qu'elle a réussi à s'enfuir, blessant un médecin et s'emparant de l'arme d'un des vigiles.

Il y a 9 jours de cela.»

Inspecteur :

«Malgré nos efforts, elle est restée introuvable jusqu'à ce soir.»

Docteur :

«Elle devait être en pleine crise hallucinatoire paranoïde lors de son geste tragique.... Vous a-t-elle dit quelque chose de particulier ? Quelque chose d'étrange ?»

Arrive une flic en uniforme qui murmure 2-3 mots à l'oreille de l'inspecteur.

Inspecteur :

«Sa colocataire a identifié le corps, il faut que je prévienne sa famille, veuillez m'excuser....»

Tout cela va sans doute sembler trop simple et trop beau aux joueurs, et ils auront raison.

Les personnages ont désormais plusieurs pistes :

- La Cage : 2 références à ce lieu inconnu des personnages.

- Marc Lastrade : mort et enterré, c'était un jeune avocat

plein d'avenir.

- Cindy Shepard : après le procès, elle a déménagé sans laisser d'adresse.

- Xander : l'ancien petit ami d'Emily, les personnages ne savent pas qu'ils n'étaient plus ensemble.

- La colocataire : Mélissa Parker, jeune goth d'une vingtaine d'années aux yeux clairs. Elle vit toujours dans Greenwich Village mais a du se trouver un petit studio miteux après la condamnation d'Emily. C'est elle qui détient le plus d'informations.

Ce que peut leur apprendre Xander :

- Emily avait rompu tout contact avec sa famille.

- Emily et lui se sont séparés il y a plusieurs mois de cela, quand elle a commencé à fréquenter des clubs fétichistes à tendance échangiste.

- Elle a emménagé avec une amie à elle : Mélissa Parker

- Il est avec sa nouvelle petite amie, Violette, qui travaillait avec Emily dans une obscure galerie d'art : le Collectif.

- Emily multipliait les expériences et avait de nombreux amants.

Xander doit sembler à la fois macho et peureux. Il ne supporte pas la souffrance et la vue du sang le rend malade. Il assimile tout ça à de la perversion.

C'est un artiste hautain qui doit inspirer du dégoût et de la pitié de la part des personnages.

Sa copine Violette fera aisément les yeux doux aux personnages, féminins comme masculins d'ailleurs.

Ce que peut leur apprendre Mélissa :

- Emily avait rompu tout contact avec sa famille.

- Emily et elle ont emménagé ensemble après la rupture d'Emily avec Xander.

- Celui-ci était très possessif et elle voulait être libre d'aller voir ailleurs aussi souvent qu'elle le voulait.

- Ses tendances fétichistes et SM remontent à quelques mois, après qu'elle et Xander soient allés dans une boîte, à la demande d'Emily.

- Au début elle allait dans de nombreux clubs différents, puis elle n'allait plus qu'à la Cage.

- Emily était devenue membre du cercle intérieur du club.

- Elle pense qu'elle s'est retrouvée mêlée à de sordides histoires car quelques temps avant cette histoire, Emily semblait perturbée.

- Elle était revenue bizarre d'une soirée à la Cage.

- Elle possède 2 invitations pour la Cage qu'Emily lui avait donné (et proposera à un beau personnage de l'accompagner).

Mélissa dit paraître sympathique et vulnérable aux yeux des personnages.

Lors de la partie, un des personnages s'est pris d'affection pour elle, la considérant comme sa fille. Du coup je l'ai encore plus impliquée dans l'affaire, elle a subit un cambriolage, elle appelait le personnage car elle avait l'impression d'être suivie etc..

LA CAGE

Tôt ou tard les personnages iront traîner du côté de ce club, dont le nom revient bien trop souvent.

«Après la pluie de ces derniers jours, une chaleur moite s'est installée sur la ville.

À la lisière du Bronx hispanique, dans un quartier à peine convenable, sur une façade grise sans peinture, un néon rougeoyant indique les lieux : La Cage.

Devant une porte blindée, deux colosses caucasiens filtrent les entrées.

La fille d'attente, longue d'une dizaine de mètres, est composée de jeunes gens en imperméable, grandes vestes etc. sur des tenues moins formelles.

Vous devinez des habits de cuir, de vinyle ou de latex, de la dentelle et de la soie.

Des bottes et des cuissardes des mêmes matières enveloppent les jambes, des chaînes et autres colliers à pointes complètent l'ensemble.

Les maquillages sont souvent en tons de noir ou de rouge.

Rien ne laisse planer le doute.»

Gageons que les personnages trouveront un moyen de rentrer.

Les invitations de Mélissa leur éviteront d'être «sélectionnés» par les viseurs et leur permettront de ne pas faire la queue.

Une confrontation physique est à exclure, pour l'instant.

Mes joueurs ont préféré revenir plus tard après s'être habillés en conséquence. Ils se sont séparés en 2 groupes pour moins attirer l'attention.

«Trois beautés, une asiatique, une afro-américaine et une blanche, tiennent le vestiaire.

Puis un escalier en colimaçon, en ferraille, descend vers la boîte en elle-même.

Immédiatement, vous entrez dans un autre monde.

Entre la fumée, les lasers, les spots de couleurs chaudes et la musique assourdissante se pressent une foule déjà nombreuse.

Au milieu de la piste de danse, une grande estrade. Sur celle-ci une immense cage d'acier, garnie de chaînes et de pics métalliques.

À l'intérieur, les rares élus se tortillent sur une musique à tendance electro-goth balancée à fond la caisse par un DJ en transe.

Le reste de la piste est ponctuée de cages individuelles pour des danseuses extravagantes et bien peu vêtues.

Des tentures noires et rouges couvrent les murs, de loin en loin laissant la place à des sculptures de bronze représentant des scènes pleine de violence et de luxure.

Directement à votre gauche, un bar. Derrière le comptoir, 3 barmaids à la plastique parfaite servent les clients.

Non loin, la platine du DJ, sur une estrade surélevée.

Devant vous, des escaliers métalliques rejoignent une passerelle qui longe le mur puis traverse la salle de bout en bout.

Sous celle-ci, une porte mène aux toilettes et à la sortie de secours.

Les 2 derniers murs sont garnis d'alcôves : Tables et chaises d'un côté. Canapés en velour rouge de l'autre.

De lourdes tentures retenues par des chaînes brisent les lignes de vue et permettent de s'isoler.

La musique de l'endroit fait vibrer tous vos os.

Partout des hommes et des femmes en cuir, porte-jarretelles, cuissardes, latex, sous-vêtements de soie et de dentelles etc..

Des esclaves trainés par des chaînes, des soumis, des soumises.

La tension sexuelle est physiquement palpable. La luxure à l'état pur.»

=> Jet d'Ego ND 10 (plus d'éventuelles Faiblesses à caractère sexuel) pour pas céder à la tentation.

=> Jet de Vigilance : dans un coin un énorme black se tient, aussi immobile qu'une statue, devant une porte portant l'inscription : «Rooms, accès privé».

LES NÉPHARITES

Très vite les personnages seront abordés par un ou plusieurs népharites qui évoluent parmi la foule.

Voici la description des 4 lieutenants d'Albreicht. Leur véritable forme est aussi décrite au cas où un personnage percerait l'Illusion, dans une chambre privée des Rooms par exemple.

Jupiter

«Un homme plutôt grand (1m90) superbement bâti. Un pantalon en cuir très moulant. Torse nu, une ceinture de tissu rouge autour de la taille. Un masque de fer ouvrage représentant un visage angélique, lui couvre tout le visage, laissant juste apercevoir ses yeux bleu-gris. Il a les cheveux rasés très court.»

«Sa peau se détache, mettant à nu les muscles et des tendons métalliques.

Son cuir chevelu tombe révélant un crâne ouvert sur un cerveau rosâtre.

Derrière son masque, ses yeux luisent d'un éclat rouge vif, de la fumée s'échappe lentement de derrière le métal.

Le visage angélique forgé laisse la place à un visage déformé par le plaisir et la douleur.»

Sérénade

«Une femme brune aux cheveux longs. Environ 1m65. Bien proportionnée. Des lèvres pulpeuses peintes en noir. Ses yeux vert émeraude maquillés avec soins. Petit haut laissant voir son nombril et très décolleté : un serpent tatoué sur le sein gauche.

Mini-jupe de cuir, longues jambes au galbe parfait. Cuissardes de cuir, les épaules nues et les ongles longs et peints en noir.»

«Des aiguilles métalliques percent sa peau sur tout son corps. La chair se nécrose autour de son œil gauche, formant une auréole noirâtre cerclant un œil sans paupière.

Ses ongles s'allongent en des serres tranchantes alors que sa langue devient bifide.»

Symphonie

«Une rousse flamboyante, cheveux bouclés, yeux couleur de l'ambre. Robe à coupe asymétrique qui tombe sur des bottes de cuir. De couleur rouge, décolleté affriolant. Lèvres peintes en rouge sang, de même que ses ongles. Deux rubis brillent à ses oreilles parfaites.»

«Sa chair devient translucide alors que la peau prend une texture caoutchouteuse. Son corps tout en transparence laisse percevoir des organes non humain baignant dans un liquide blanchâtre. Ses doigts deviennent des scalpels

effilés et sa mâchoire s'ouvre aussi à la verticale, se séparent en 4 «mandibules» garnis de dents métalliques. Sa chevelure est remplacée par du fil barbelés, rougis par la rouille.»

Appolon

«Un homme de stature moyenne (1m75), habillé d'un juste au corps de cuir brun sur des muscles saillants. Son pantalon en velour descend jusqu'à des pieds nus. Blond, yeux bleus, les cheveux retenu par un catogan. Il a les mains gantées de cuir.»

«Sa chair prend une couleur violacée alors que des tubes plastiques jaillissent de son corps, formant une mosaïque de tubulures qui rentrent et sortent de ses chairs. Sa mâchoire inférieure tombe, révélant une gorge garnie de tentacules de petites tailles autour d'un orifice humide. Sa chevelure est remplacée par une succession de cornes effilées.»

Les Népharites

AGL	7	CHA	3
APP	0	EDU	3
CON	9	EGO	5
FOR	9	PER	3

Initiative : 7

Agissent 2 fois par tour

Modificateur aux jets de Terreur : ND+1

10 BS 9 BL 7 BG 2 BM

Armes de mêlée	6 (15)	Poignard (DOM+2)
Armes de poing	3 (10)	Revolver (DOM+4)
Athlétisme	3(10)	
Bagarre	5(12)	Griffes (DOM+2)
Chercher	3(6)	
Discréption	8(15)	
Dissimulation	3(6)	
Esquive	8(15)	
Torture	32(37)	
Arts Noirs	5(10)	

Evidemment les népharites sont trop puissants pour des personnages débutants.

Lors de la partie, un des joueurs s'est retrouvé dans une room et s'est enfuit après avoir eu un bref aperçu de la véritable forme de la belle, normal.

Un autre joueur a un peu plus tard mis une balle en pleine tête de Jupiter avant de s'enfuir.... il fut surpris de le revoir plus tard toujours en vie.

Si les joueurs se renseignent sur la Cage avant de s'y rendre voilà ce qu'ils peuvent apprendre :

- La Cage fait parti d'une série de club appartenant à un certain Simon Dutch, c'est évidemment un prête-nom.
- Il existerait un Cercle Intérieur réservé à certains membres triés sur le volet.
- Aucune affaire louche n'a entaché la réputation de l'endroit, ce qui suppose des contacts hauts placés.
- Officieusement le dirigeant de la Cage est un dénommé Albrecht, peu de personne l'ont rencontré en personne.
- Jupiter, Sérénade, Symphonie et Appolon sont les hommes et femmes de confiance d'Albrecht.
- Ils se déplacent dans une magnifique limousine blanche.

LES ROOMS

«Après un nouvel escalier métallique en colimaçon, vous laissez la musique derrière vous.

La température se fait de plus en plus basse alors que vous descendez les marches.

Un couloir en voute, tout en pierre de taille. Le sol est fait de grandes dalles de pierres noires.

De loin en loin, des braséros illuminent et procurent un peu de chaleur.

De part et d'autre du couloir, des portes. De lourdes portes, mélange de fer et de bois, renforçant l'ambiance médiévale de l'endroit.

Elles sont numérotées en chiffres romains.

Le couloir continue très loin, sans réelle fin...

Une room typique

La pièce doit faire environ 5 mètres de côté. Elle est éclairée par de multiples bougies au sol, au plafond et aux murs.

Les murs sont cachés par des tentures noires.

Il y règne une chaleur douce et agréable, presque corporelle.

Au centre de la pièce, un grand lit à baldaquin carré. En lieu et place des rideaux pendent des chaînes.

Les draps sont en soie noire et de multiples coussins rouges parfomt le décors.

ALBREICHT, LICTEUR DE GAMALIEL

Cette créature est à la tête de plusieurs clubs similaires à la Cage dans tous les États-Unis. Son but est d'exacerber les plus noirs côtés de l'âme humaine. Il est aidé en cela par 4 népharites qui sont liés à lui par un pacte inconnu et puissant.

Chaque club fonctionne de manière légale en surface. Seuls les membres du Cercle Intérieur se voient offrir des «services» spéciaux.

Il ne se montre jamais en public, préférant rester dans la Room XIII de la Cage.

Si les personnages le rencontrent (volontairement ou non) voici sa description :

«Au centre de la pièce se tient un homme...ou plutôt : un amas de chair de 2 mètre de haut. Sa peau a une couleur cireuse et semble suinter.

De nombreux piercings parsèment un corps bouffi. Son odeur vous prend à la gorge.

Pressés contre ses ignobles bourrelets, trois jeunes femmes et deux jeunes hommes. Tous sont nus, très beaux et de fines chaînes d'or accrochées à des endroits intimes les lient à la chose.

Celui-ci parcourt leurs corps avec ses doigts boudinés et sa très longue et baveuse langue non-humaine.»

Albrecht, licteur

AGL	7	CHA	5
APP	1	EDU	9
CON	9	EGO	7
FOR	9	PER	7

Initiative : 7

Agit 2 fois par tour

9 BS 8 BL 6 BG 2 BM Armure Naturelle : 1

Bagarre 8(15) Griffes (DOM+2)

Esquive 5(12)

Un dizaine de Compétences à 15

Arts Noirs 10(17)

ST NATHALIA

L'institut de recherche psychiatrique St Nathalia est situé en périphérie de la ville.

Ancien manoir réhabilité en centre de soins psychiatriques, l'ancienneté des murs choque par rapport au high tech des équipements.

Des infirmières souriantes et des surveillants bodybuildés circulent dans des couloirs à la propreté irréprochable.

Cet établissement se veut à la pointe de la recherche sur les psychotropes pour soigner diverses pathologies.

L'établissement est dirigé par le Dr Grichendorff. Celui-ci se sert de son récent accord avec la justice de New York pour se voir confier des criminels. Ce sont des cobayes que personne ne regrette en cas d'accident.

Son personnel comprend un grand nombre de Serfs et autres créatures non-humaines.

Grichendorff, licteur

AGL	7	CHA	5
APP	1	EDU	9
CON	9	EGO	7
FOR	9	PER	7

Initiative : 7

Agit 2 fois par tour

9 BS 8 BL 6 BG 2 BM Armure Naturelle : 1

Bagarre 8(15) Griffes (DOM+2)

Esquive 5(12)

Un dizaine de Compétences à 15

Arts Noirs 10(17)

Serfs, serviteurs des licteurs

AGL	3	CHA	1
APP	1	EDU	-
CON	5	EGO	1
FOR	5	PER	3

Initiative : 3

Modificateur aux jets de Terreur : ND-2

6 BS 5 BL 3 BG

Bagarre 6(9) Griffes (DOM+2)

Chercher 3(6)

Esquive 5(12)

Arts Noirs 1(2)

LE SÉNATEUR BLACKMOORE

Cet homme d'une cinquantaine d'années est un homme assoiffé de pouvoir.

Dans le but de réunir un maximum de fonds pour sa candidature au poste de gouverneur, il s'est lié à de nombreux groupes. Parmi ceux-ci, le Dr Grichendorff et son hôpital psychiatrique.

Blackmoore a usé et abusé de son influence pour faire aboutir un accord avec les services pénitenciers permettant à St Nathalia d'acceuillir certains prisonniers atteint de maladie mentale.

Il n'a pas connaissance de la vraie nature de Grichendorff, mais il s'en accomoderait aisément.

Il est issu d'une riche famille new yorkaise, il est marié à un ancien top model hongrois et son fils unique sera un jour son digne successeur. Le manoir familial est situé au nord de New York. Un impressionnant dispositif de sécurité, même pour un sénateur, est en place.

Des personnages qui farfouillent un peu trop du côté de chez lui ou de St Nathalia pourraient recevoir la visite de certains de ses gros bras.

Melvin Blackmoore, Sénateur

AGL	3	CHA	4
APP	3	EDU	4
CON	3	EGO	3
FOR	3	PER	3

Initiative : 3

4 BS 3 BL 2 BG

Droit	5(9)
Politique	5(9)
Etiquette/Crédit	5(9)
Persuasion	5(9)
Séduction	4(8)

Gros Bras et Gardes du Corps

AGL	4	CHA	2
APP	3	EDU	2
CON	3	EGO	3
FOR	4	PER	3

Initiative : 4

4 BS 3 BL 2 BG

Armes automatiques	3(7) Uzi (DOM +4)
Armes de poing	4(8) Uzi (DOM +4)
Armes de mêlée	4(8) Matraque (DOM +2)
Arts Martiaux	5(9) Mains nues (DOM +0)
Esquive	3(7)

Mes joueurs ont passé une grande partie de l'aventure à enquêter sur les liens entre Grichendorff, Blackmoore et Albrecht.

Comme fausses pistes j'ai utilisé :

- *Grichendorff et son origine allemande : il y a toujours au moins un joueur pour penser à un médecin nazi.*
- *Le nom d'Albrecht qui fait aussi référence à un démon corrupteur dans certains livres d'occultisme.*
- *Les liens de Blackmoore avec une famille mafieuse, les Perelli.*

SCÈNES DIVERSES

Suite aux actions des personnages voici ce que vous pouvez mettre en scène :

- Une rencontre entre Grichendorff et Blackmoore : ces derniers se rencontrent dans la limousine du sénateur sur une petite route en dehors de New York, pour discuter de leurs accords ou des personnages s'ils les ont déjà catalogués comme ennemis.
- Des mises à sac des logements des personnages, des intimidations et autres agressions.
- La tentative d'élimination d'un témoin gênant : Mélissa Parker.
- Les personnages peuvent se voir proposer diverses choses par les différents PNJs.

N'hésitez pas à rallonger la sauce.

Outre l'enquête sur les liens entre Grichendorff et Blackmoore, mes joueurs ont aussi provoqué la colère du sénateur.

Ils ont aussi du s'occuper de la pauvre Mélissa qui est devenue la cible d'Albrecht.

Une de mes joueuses s'est retrouvée infectée par un parasite après une morsure de la part d'Appolon. Les personnages ont joué de leur influence pour la mettre à l'abri. Puis ils ont fini par se venger d'Appolon, entre autre en mettant le feu au club... Albrecht ne les a plus trouvé autant amusant qu'au début.

FIN ?

Il n'y a pas de fin prédefinie à cette aventure. Personnellement, la rencontre avec Albrecht fut le point culminant, avec quelques révélations sur la vraie nature de la Réalité. Albrecht les a laissé repartir sachant que d'autres aller se mettre sur la trace des personnages. Il trouve en effet amusant de les observer se débattre lorsque la terrible machine des licteurs encore en charge de l'illusion va se mettre en branle.

CARACTÉRISTIQUES DES PNJS

CASTING

Voici tous les PNJs qui interviendront dans l'aventure, ainsi que des PNJs optionnels pour broder autour.

Emily Strazinski : amie du PJ-1, se suicide au début du scénario.

Marc Lastrade : petit ami d'Emily, mort assassiné.

Cindy Shepard : témoin du meurtre, a disparu sans laisser d'adresse.

Inspecteur Thompson : inspecteur de la criminelle chargé du meurtre de Lastrade.

Dr Grichendorff : directeur de St Nathalia, l'asile où fut enfermé Emily. Licteur de Chagidiel.

Mélissa Parker : colocataire d'Emily.

Xander : artiste peintre, ex-petit ami d'Emily.

Violette : petite amie de Xander. Travaillait avec Emily.

Melvin Blackmoore : sénateur et partenaire de Grichendorff.

Albreicht : dirigeant de la Cage. Licteur de Gamaliel.

Jupiter, Sérénade, Symphonie et Appolon : les lieutenants d'Albreicht. Népharites.

Simon Dutch : prête-nom qui dirige officiellement la Cage.

Maître Redfield : l'avocat d'Emily.

William Jonhson : gérant du Collectif, la galerie d'art où travaillait Emily.

Père Vincente : prêtre catholique.

Gary Hopkins : agent du FBI.

Catherine Jenkins : secrétaire.

Jennifer, Claire, Hélène, Emma, Véronica, Missy, Carmen, Mary : PNJs féminins de secours.

Martin, Butch, Robert, Abraham, Clyde, Steve, Stanley, Marvin, Gabriel, Dave : PNJs masculins de secours.

Les Népharites

AGL	7	CHA	3
APP	0	EDU	3
CON	9	EGO	5
FOR	9	PER	3

Initiative : 7 Agissent 2 fois par tour
10 BS 9 BL 7 BG 2 BM

Modificateur aux jets de Terreur : ND+1

Armes de mêlée	6 (15)	Poignard (DOM+2)
Armes de poing	3 (10)	Revolver (DOM+4)
Athlétisme	3(10)	
Bagarre	5(12)	Griffes (DOM+2)
Chercher	3(6)	
Discrétion	8(15)	
Dissimulation	3(6)	
Esquive	8(15)	
Torture	32(37)	
Arts Noirs	5(10)	

Albreicht, licteur

AGL	7	CHA	5
APP	1	EDU	9
CON	9	EGO	7
FOR	9	PER	7

Initiative : 7 Agit 2 fois par tour
9 BS 8 BL 6 BG 2 BM Armure Naturelle : 1
Bagarre 8(15) Griffes (DOM+2)
Esquive 5(12)
Un dizaine de Compétences à 15
Arts Noirs 5(10)

Grichendorff, licteur

AGL	7	CHA	5
APP	1	EDU	9
CON	9	EGO	7
FOR	9	PER	7

Initiative : 7 Agit 2 fois par tour
9 BS 8 BL 6 BG 2 BM Armure Naturelle : 1
Bagarre 8(15) Griffes (DOM+2)
Esquive 5(12)
Un dizaine de Compétences à 15
Arts Noirs 10(17)

Melvin Blackmoore, Sénateur

AGL	3	CHA	4
APP	3	EDU	4
CON	3	EGO	3
FOR	3	PER	3

Initiative : 3
4 BS 3 BL 2 BG

Droit	5(9)
Politique	5(9)
Etiquette/Crédit	5(9)
Persuasion	5(9)
Séduction	4(8)

Serfs, serviteurs des licteurs

AGL	3	CHA	1
APP	1	EDU	-
CON	5	EGO	1
FOR	5	PER	3

Initiative : 3
6 BS 5 BL 3 BG

Modificateur aux jets de Terreur : ND-2

Arts Noirs	1(2)
Bagarre	6(9)
Chercher	3(6)
Esquive	3(6)

Gros Bras et Gardes du Corps

AGL	4	CHA	2
APP	3	EDU	2
CON	3	EGO	3
FOR	4	PER	3

Initiative : 4
4 BS 3 BL 2 BG

Armes automatiques	3(7) Uzi (DOM +4)
Armes de poing	4(8) Uzi (DOM +4)
Armes de mèlée	4(8) Barre à mine (DOM +2)
Arts Martiaux	5(9) Mains nues (DOM +0)
Esquive	3(7)

Videurs et autres Brutes

AGL	3	CHA	2
APP	3	EDU	2
CON	4	EGO	3
FOR	4	PER	3

Initiative : 3
4 BS 3 BL 3 BG

Armes de poing	4(8)	Revolver (DOM +4)
Armes de mèlée	4(8)	Barre à mine (DOM +2)
Bagarre	5(9)	Mains nues (DOM -1)
Esquive	3(7)	

Passant qui passe, Monsieur ou Madame Tout-le-Monde

AGL	2	CHA	2
APP	2	EDU	2
CON	3	EGO	2
FOR	2	PER	3

Initiative : 3
4 BS 3 BL 2 BG

Une poignée de Compétences à 2 ou 3
Une ou deux Compétences de profession à 4.

LÀ-HAUT SUR LA COLLINE

Enfance, Manipulation et Mort

Cette aventure se passe en partie en milieu rural. Les personnages ont au début de l'aventure oublié leur passé. Ils sont tous liés par un Sombre Secret qu'ils se rappelleront petit à petit. La difficulté de cette aventure est de faire découvrir petit à petit ce Sombre Secret par le biais de flashbacks.

STONECREST

Stonecrest est une petite ville du Midwest américain. Forte d'une cinquantaine de familles, elle fut baptisée ainsi en référence aux affleurements rocheux couronnant les collines environnantes.

L'économie locale dépend exclusivement de l'élevage d'ovins et de bovins. Les troupeaux broutent tranquillement dans des collines basses aux verts pâturages.

Des coteaux et des bosquets parsèment la vallée. Les routes se transforment rapidement en chemins de terre ou caillouteux.

Les gens du cru sont d'un naturel accueillant, tant que les personnages ne leur donnent pas leur nom.

Voici quelques personnes marquantes de la petite communauté :

Henry Anderson Senior : Le vieux maire de Stonecrest. Dans les 70 années bedonnantes.

Henry Anderson Junior : Grand brun bien baraqué à la mâchoire carrée et au regard d'acier. Il a l'âge des personnages.

Dr Swenson : Le blond et barbu docteur de la ville. Son ascendance scandinave perce tout autant que son nom le laisse présager.

Juliette Virgo : Jeune mère célibataire d'un garçon turbulent de 9 ans. Elle tient le coffee shop sur la place du village.

Andrew Black : Le shérif. 35 ans, lunettes de soleil, chapeau usé et sourire en coin. Antipathique et assez stupide.

La vieille Svarvinzki : La doyenne du coin, 101 ans et tout un tas d'histoires à vous glacer le sang en stock.

Paul Dupree : Pasteur du village, la soixantaine grisonnante, droit comme un «i» et fin comme un clou.

Wilma Johnson : La quarantaine, mégère qui tient la seule pension de famille du coin.

Stephen Hopkins : Ouvrier agricole, invoque et vit chez Wilma.

Le grand Gary et le petit Gary : 2 ouvriers agricoles typiques bornés qui vivent chez Wilma. Ce sont des brutes épaisses. Petite précision, ils ne sont pas de la même famille).

PROLOGUE

Vous pouvez lire ce qui suit aux personnages avant la création des personnages. Laissez-les dans le vague concernant leur ville d'origine, expliquez-leur qu'ils étaient très jeunes quand ils en sont partis et que le nom de la ville s'est petit à petit effacé de leur mémoire.

«Aux alentours de 6-8 ans, vous aviez pour habitude d'aller jouer dans les champs et les collines avoisinantes.

Votre refuge favori était un petit bosquet au cœur duquel une grande pierre plate servait à toutes sortes de jeux.

Puis un beau jour tout a changé : ce paradis champêtre et votre enfance ont pris fin brutalement.

Vous ne vous souvenez pas pourquoi, mais en l'espace de quelques jours toutes vos familles ont déménagé et sont parties vivre loin de cette ville.

Vous avez tous suivis des parcours différents mais tous invariablement chaotiques : séjour en asile, prison, chômage, dépression et autres joyeusetés.

Après des années de séparation vous avez, grâce à internet et à quelques recherches, repris contact les uns avec les autres. Et vous avez décidé de vous revoir.

C'est là que les cauchemars ont commencé : Des scènes nocturnes. Terrifiantes, avec cette roche plate qui luit étrangement sous la pleine lune. Des bruits effrayants. Des craquements. Puis du sang, énormément de sang. Vous vous réveillez invariablement en hurlant, le corps en sueur avec une voix qui résonne dans votre tête : «Nourrissez-moi !!»

Petit à petit vous vous êtes ouverts aux autres de ces cauchemars. Leurs similitudes vous ont d'autant plus inquiétés.»

INTRODUCTION

Les personnages se rencontrent tous chez l'un d'entre eux, le mardi 13 décembre, dans un immeuble d'un quartier modeste de Chicago.

Alors que la soirée avance, l'atmosphère se fait plus angoissante et bientôt les personnages se retrouvent à chuchoter à leur grand étonnement.

Pour rendre cette atmosphère mystérieuse, j'ai glissé quelques remarques sur leur manque de souvenirs de leur passé, sur l'absence de photos de cette époque et surtout sur leur incapacité à se rappeler le nom de leur ville natale. Vous devez créer un sentiment de malaise, les personnages doivent sentir que quelque chose cloche.

Lorsque vous sentez que l'attention des joueurs retombe devant le peu d'informations disponibles, passez à la suite.

UN INVITÉ MYSTÈRE

On frappe soudain à la porte (tapez sur la table, si les joueurs sursautent c'est que vous aviez réussi à instaurer une bonne ambiance).

Derrière la porte se tient un homme.

En pardessus suintant et à l'odeur nauséabonde qui filtre même à travers la porte.

Son visage est dans l'ombre, une des lampes du couloir ou extérieure semble avoir grillée et crée des zones de ténèbres.

Vous ne voyez qu'un affreux rictus qui dévoile des dents acérées. Le reste de ce qui est visible n'est que putréfaction et asticots grouillants dans des chairs nécrosées.

Ce personnage est un serviteur de la chose sous la pierre. Il est là pour persuader les personnages de revenir à Stonecrest. Vu son apparence, il est fort à parier que les joueurs ne lui fassent pas confiance, et ils auront raison. Si les personnages le suivent, il tentera de les sacrifier sur le site de la pierre plate.

Rictus, comme nous le nommerons par défaut, sera insistant, limite violent, n'hésitant pas à forcer les personnages à lui ouvrir la porte.

Mes joueurs ont été particulièrement paranoïaques et violents. Ils ont tiré sur Rictus. J'ai fait disparaître celui-ci, et les personnages ont du expliqué à l'agent de sécurité de l'immeuble, les coups de feu, le sang et le pied laissé sur place par Rictus. Pour accentuer la pression, Rictus s'est vengé en tuant l'agent de sécurité et a gentiment déposé son cœur sur le pas de la porte du personnage. Ils se sont rattrapés de cet accès de violence avec un bon roleplay avec la police. Ne laissez jamais des joueurs en mal de violence prendre l'ascendant sur l'aventure et le roleplay.

Rictus est idéal dans le rôle de la menace invisible, véritable épée de Damoclès et garde-fou pour le Meneur.

LES SECRETS DU PASSÉ

Voici un récit que vous pouvez faire aux personnages lorsque vous pensez qu'ils doivent enfin se souvenir de leur passé. Que cela soit à Chicago ou à Stonecrest. N'oubliez pas de faire vivre aux personnages, de manière individuelle, des flashbacks de ces événements.

«C'est lors de l'un de vos nombreux jeux sur la grande pierre plate que vous avez commencé à entendre une voix.

Cette voix qui tout d'abord se fit cajoleuse, puis de plus en plus autoritaire au fur et à mesure que les semaines s'écoulaient.

Une voix qui venait jusque dans vos rêves. Elle vous racontait tout un tas d'histoires étonnantes, merveilleuses ou effrayantes.

Puis elle commença à demander des choses étranges, des chants et des danses bizarres. La voix de la pierre exigea des sacrifices de petits animaux.

Cela faisait presqu'une année que la voix de la pierre vous parlait. Et ce jour-là, elle exigea du sang. Non pas celui d'un écureuil ou d'un lièvre. Non elle avait soif de sang humain.

Totalement sous l'emprise de la voix, vous avez attrapé le plus jeune d'entre vous, Timmy Poulson, alors âgé de 7 ans.

Quelqu'un, vous ne vous souvenez plus qui, a alors commencé à le faire saigner pendant que le reste d'entre vous le mainteniez sur la pierre.

Alors que son sang s'écoulait de ses blessures, le bosquet se fit de plus en plus sombre et un grondement silencieux se fit entendre. La terre se mit à trembler alors que vous chantiez les paroles d'un sombre rituel que vous soufflez la chose sous la pierre.

L'un de vos amis mis fin aux souffrances du pauvre petit Timmy, lui fracassant le crâne avec une grosse pierre.

La suite est confuse du fait de la domination totale qu'exerçait la chose sous la pierre sur vos esprits d'enfants.

Mais une chose est sûre, lorsque les adultes de Stonecrest découvrirent la dépouille sans vie du pauvre sacrifié, celle-ci avait été à moitié dévorée...et pas uniquement par des charognards.

Au cours des jours qui suivirent, personne ne soupçonna les enfants de ce crime atroce. Le shérif classa l'affaire comme une attaque de prédateur.

La voix de la pierre ne se fit plus entendre pendant quelques temps, rassasiée de sang humain.

Puis elle se manifesta à nouveau, exigeant un nouveau sacrifice.

Par une nuit sans lune, tous les enfants de Stonecrest, possédés par cette force mystérieuse, se rendirent au bosquet au sommet de la colline, se réunissant une fois de plus autour de la pierre maléfique.

Les adultes sont intervenus avant qu'un nouveau crime horrible ne soit commis.

Prenant conscience du danger, ils décidèrent d'exiler les enfants, pensant que les tenir éloignés de la pierre empêcherait l'horreur de recommencer.

En quelques jours, une dizaine de familles quitta la région. Elles s'éparpillèrent à travers tous les États-Unis, changeant parfois de continent.

Ces familles, c'étaient les vôtres.

Ces enfants, c'étaient vous !»

Il est tout à fait possible de jouer le passé des personnages. Faites endosser aux joueurs le rôle des parents de leur personnage peut être un bon moyen d'étoffer cette aventure.

RETOUR À STONECREST

Que cela soit par l'action de Rictus ou la bonne utilisation de flashbacks, le meneur doit faire comprendre que les personnages ont quelque chose à finir à Stonecrest.

L'accueil des locaux sera agréable (surtout de la part de Juliette Virgo qui est originaire de Chicago elle aussi). Du moins tant que les anciens n'apprendront pas la véritable identité des personnages.

Une fois sur place les personnages peuvent entreprendre de nombreuses actions, mais ils iront vraisemblablement sur la colline.

Les lieux seront tels que dans leurs souvenirs, à la notable exception qu'ils connaissent la nature maléfique de l'endroit.

Ils traverseront des champs en friche, reconnaîtront des fermes au loin, bien que celles-ci soient désormais à l'abandon.

La pierre possède indéniablement une aura à la fois

atirante et effrayante. Les personnages essaieront sans doute de savoir ce qui se trouve en dessous.

La créature peut être de n'importe quelle nature et vous permettra de donner une némesis, ou un allié, aux personnages pour de futures aventures.

Rictus, essaiera de sacrifier les personnages. Ceux-ci sont en effet les réceptacles de l'esprit fragmenté de la créature depuis des dizaines d'années. Leur réunion et leur mort au-dessus de la pierre permettra à celle-ci de récupérer la totalité de ses pouvoirs. A défaut, du sang d'innocents servira de substitut.

La créature a pu être emprisonnée là par de nombreux protagonistes : licteurs, éveillés, cultes divers ou simples humains.

Dans tous les cas, je recommande au meneur de mettre en scène un réveil de la créature d'anthologie. Et je conseille de la laisser échapper aux personnages, c'est bien plus effrayant.

Lors de la partie, les joueurs ont d'abord enquêté dans le village de manière incognito. Ils se sont ensuite rendu sur la colline. Là-bas j'ai mis en scène le flashback final révélant à un des joueurs leur crime passé.

Puis ont débarqué les 2 Gary accompagnés de 2 amis à eux, armés de fusil de chasse et décidés à les faire partir par la force si nécessaire.

C'est à ce moment là que j'ai fait intervenir Rictus, qui a commencé à tuer les piés dans une scène proche de Jurassic Park 2, celle avec les vélociraptors dans les champs.

Rictus fut la cible des personnages accès sur la violence, mais sans effet visible.

Les personnages sont retournés au village, affolant la population en prêchant le réveil de la créature. Ils ont essayé de convaincre le prêtre d'accomplir un exorcisme. Ils étaient en effet persuadés que par le passé un exorcisme avait maintenu la créature en sommeil.

Finalement, la moitié des personnages se sont enfuis, certains comprenant que leur présence était la cause du réveil, les autres par lacheté.

Deux personnages ont décidé de retourner à la colline bien armés et d'en finir avec la créature. Ils sont arrivés trop tard et n'ont découvert qu'une fosse vide sous la pierre...

La Réalité telle que nous la connaissons n'est qu'un mensonge, une Illusion élaborée pour isoler l'Humanité et empêcher notre Eveil.

Derrière cette façade, la Véritable Réalité, plus vaste et plus sombre, attend.

Chaque jour des hommes et des femmes se retrouvent confrontés à l'horreur.

Le Voile se déchire et un jour nous serons libres.

Dans ce livret vous trouverez 3 aventures :

- *Une Histoire de Cœur : Amour, Trahison et Sombre Secret*
- *Une Amie dans la Nuit : Amitié, Conspiration et Folie*
- *Là-Haut sur la Colline : Enfance, Manipulation et Mort*

KULT

La Mort n'est que le Commencement