

LE SYNDROME DE BABYLONE

« Alors que le nouveau millénaire est arrivé sans grande catastrophe, dans les grandes villes de notre monde, de nombreux incidents sont répertoriés, certains liés à un délire psychotique dénommé « syndrome de Babylone » par les psychiatres. Ce syndrome concerne des personnes n'ayant pas de passé psychiatrique qui, soudainement, s'identifient à une divinité « païenne » et se croient investies d'une mission divine de perpétuation de rites. Ce type de cas est diagnostiqué de plus en plus régulièrement. » The Wings, août 2002.

. les modeleurs de vies

. le syndrome de Babylone #03

32. Mise au point page 2

33. Minuit, minuit pile page 2

34. 18 heures page 3

35. Do not cross page 4

36. Interro surprise page 5

37. Déjà-vu page 6

38. Détails des indices page 6

39. Nightmares on L.A. streets page 8

40. Sway & Joshua page 9

41. Lui ?!! page 9

42. Sous la ville page 9

43. RDV page 11

44. Plus vrai que nature page 11

45. La fabrique de mannequins page 13

46. Résolution page 14

47. Perceptives page 15

48. Appendices page 15

. crédits

Création : *yno (yno2012@hotmail.com)

Disponible sur Xperiments : www.xperiments.fr.st

Les photos sont copyright © leurs propriétaires.

Le syndrome de Babylone, les modeleurs de vies © xperiments. Tous droits réservés. Mars 2003

LE SYNDROME DE BABYLONE #03 : LES MODELEURS DE VIES

Toute ressemblance avec des personnes vivantes ou ayant réellement existées ne serait pas fortuite...

Inspirations ayant servies à l'écriture de ce scénario : les clips de Tool, le film à sketches Necronomicon (le 3^{ème} segment), Holy Wood de Marilyn Manson, le comics Excalibur et la chanson Love roller coaster...

32. MISE AU POINT

Durée

Le début de ce scénario est dirigiste, la partie enquête n'est pas linéaire et le final est ouvert. Sa durée est très variable (de 3 à 6 heures). Bien sur, tout ceci dépendra beaucoup de vos habitudes et de l'initiative de vos joueurs (s'ils ne font rien d'eux mêmes, le scénario tournera court...)

Descriptions et citations

Dans ce scénario ainsi que dans les précédents, les scènes sont décrites de façon romancée et les Pnjs possèdent des « répliques ». Ces descriptions et ces citations servent à poser une ambiance particulière mais aussi à expliquer certains points de l'histoire. Vous n'êtes bien sur pas tenu de ressortir chaque description et chaque réplique telle quelle. Ce sont des informations destinées au meneur mais aussi une façon de transmettre les informations aux personnages, une façon de faire parmi tant d'autres. Inventez des événements selon les actions de vos joueurs. N'hésitez pas non plus à créer des personnages récurrents supplémentaires. Soyez absurde, cherchez le bizarre : pas la logique.

Quelques noms pour une improvisation éventuelle

Renan Petersen – Lorne Baunebem – Joaquim Finney – Madigan Peacock – Terry Marshall – Jude Baiwir – Carla Marcheck – Audrey Brenerman – Marg Lowitz – Amy Sheperd

Voir la vie en gris

Ne perdez pas de vue dans vos descriptions que les personnages sont daltoniens. Chaque fois qu'une couleur est précisée dans le scénario mais qu'elle ne peut être formellement identifiée par les personnages elle est inscrite entre parenthèses pour vous la signaler. Quand une couleur ne se trouve pas entre parenthèse c'est qu'il s'agit d'une teinte directement vue ou « comprise » par les personnages (même s'ils ne voient pas la couleur des feux de circulation, ils savent quel feu est le vert et lequel est le rouge).

Résumé

N'hésitez pas à parcourir le dernier scénario pour en faire un résumé aux joueurs. Ce qui s'est passé et ce qu'ils ont crus comprendre (ils compléteront d'eux-mêmes) pour les remettre dans le bain.

Depuis la dernière fois

3 mois se sont écoulés depuis que les personnages sont devenus les Voleurs d'âmes.

3 mois sans nouvelle de Fortune. S'ils cherchent à se rendre sur les hauteurs de la ville, à la villa de la Veuve Noire, la sécurité ne les laissera pas entrer. Les Faucheux répondront que leur mère est partie en voyage et que personne n'a revu Fortune depuis sa disparition...

3 mois au cours desquels, ils n'ont vu Cobain qu'une seule et unique fois, pour lui remettre le bocal contenant l'âme du Gobelin. Concernant les révélations de la Veuve Noire, il sera incapable de leur apprendre quoique ce soit : « Je suis désolé les mecs je peux pas vous aider là-dessus, je n'en sais rien du tout ». Depuis il n'a pas donné signe de vie, il semble absent quasiment tous le temps.

3 mois où, suivant les informations qu'ils ont obtenus lors du précédent scénario, les personnages peuvent avoir testé le Rêve lucide (voir scène 39).

3 mois durant lesquels chaque dernière semaine de mois apporte son enveloppe contenant 2000 \$.

Après avoir mangé une partie de l'âme du Gobelin, les personnages se sont sentis euphoriques, épanouis comme ils ne l'ont jamais été, assurés et conscients de leurs possibilités. Toutefois, les effets secondaires se font maintenant ressentir. Ils leurs arrivent de temps en temps (principalement la nuit) d'entendre des chuchotements, des rumeurs quasi-inaudibles.

Conseils, notes, remarques

Vous pouvez décider d'intégrer ces événements à votre scénario en procédant comme pour un flash-back. Si un personnage vous dit "et au fait Fortune ?", il vous suffit d'embrancher sur la scène où les personnages cherchent à rencontrer la Veuve noire et à décrire la situation.

33. MINUIT, MINUIT PILE

Drive faster

Roll the windows down

This cool night air is curious

"Passenger" [deftones]

Mars 2003. La nuit. Minuit. Minuit pile. 20°.

Une voiture noire, banale, file avec à son bord les Pjs.

Personne ne se trouve au volant, celui-ci tourne sans l'aide d'un mécanisme, les vitesses se passent seules. L'autoradio diffuse une chanson que l'on ne peut arrêter, ni moduler. La voiture sillonne tranquillement le complexe urbain. Les néons, les réverbères, les lumières orangées alternent régulièrement avec des zones sombres.

Les personnages sont capables de reconnaître des morceaux de la ville, mais certains carrefours ne

correspondent pas avec d'autres embranchements. Ils traversent un puzzle d'avenues et de boulevards.

Aucun piéton n'est visible, les rues sont vides de toutes âmes. Le paysage est muet. Parfois dans leurs champs de vision, au loin, ils peuvent entrapercevoir les halos de phares de voitures qui laissent des traînées colorées persistantes le long de leurs passages. Ils traversent la ville sereinement sans jamais s'arrêter.

Il est toujours minuit. Minuit pile.

Au bout d'un temps indéterminé, les personnages s'apercevront qu'un véhicule les suit, un pick-up bleu dont le conducteur est dissimulé dans l'ombre de la nuit et dont la plaque d'immatriculation reste floue...

Finalement, leur voiture ralentit doucement pour s'arrêter dans une impasse parfaitement éclairée. Les personnages peuvent sortir de la voiture, rien ne les retient. Le pick-up n'est plus là. Les immeubles sont flous, impossibles à identifier. Toutefois un bâtiment se détache des autres : un entrepôt « étrange ». Pourquoi étrange ? Les personnages ne sont pas en mesure de le définir mais c'est le premier adjectif qui leur vient à l'esprit.

« C'est ici » leur chuchote une voix émanant du coffre. La voix se met ensuite à rire. Un rire... ou des pleurs ? Une petite voix disgracieuse, horrible. Une voix qui les fait frissonner, une voix qui les dérange par sa signification. Quelle signification ?

Quelqu'un est dans le coffre ? Celui-ci est sombre, mort, noir, rempli d'ombres, vide de toute vie. Un morceau de papier blanc vierge, de la forme d'une carte de visite, se trouve au centre du coffre aux côtés d'une prothèse cassée d'avant-bras. La voix ricane.

Il est toujours minuit. Minuit pile.

Conseils, notes, remarques

Si les personnages sont plus de 3 (4, 5, etc.), décrivez la scène avec une voiture supplémentaire.

Pour la symbolique, si vous souhaitez faire peur à un des Pjs en particulier, placez-le à l'avant du véhicule avec un message le concernant inscrit en face de lui, sur la boîte à gants : « La place du mort ».

Insistez sur le fait, qu'ils voient en couleurs et que ce n'est - bien sur - pas normal.

La transition entre la scène 33 et 34 est étrange et « floue » : c'est l'effet voulu. Les personnages ne devraient pas comprendre s'il s'agit d'un rêve fait une nuit précédente, un événement réellement vécu, une vision du futur ou autre chose.

34. 18 HEURES

Retour au noir et blanc. Début de soirée au Lairman.

L'horloge au dessus des caisses indique qu'il est 18 h. Assis à une table, les personnages discutent en attendant que leurs commandes leurs soient servies. Un chien se balade sous leur table. Ce chien venu de nulle-part n'est autre que le Doberman Mort.

Tous les occupants du bar peuvent voir la bête mais aucun ne semble prêter attention aux blessures nettement visibles sur un des flans de l'animal.

Après s'être suffisamment fait remarqué des personnages, le Guide des Anciens sort de sous la table et se dirige vers le fond de la salle, vers une porte portant l'inscription : « RESERVE AU PERSONNEL : INTERDIT AU PUBLIC ».

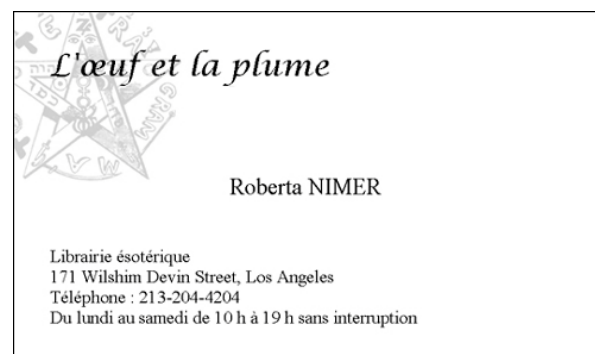
La pièce se trouvant par delà la porte n'est évidemment pas un vestiaire, ni un quelconque lieu de retrouvaille pour le personnel du restaurant. Il s'agit du long tunnel souterrain qu'ont empruntés les personnages il y a près de six mois pour rencontrer les 7 vieillards. L'endroit n'a pas changé : froid, rempli d'odeurs nauséabondes, alternant néons froids et portes closes.

Le trajet est toutefois nettement plus court que dans leurs souvenirs. 5 minutes suffisent aux personnages pour parvenir devant la porte où s'est arrêté le chien.

Porte qui ouvre sur le lieu noir où les attendent leurs maîtres. Des chandelles, au nombre de sept, s'allument les unes après les autres, éclairant la pièce. Les Anciens ne semblent pas avoir bougés depuis leur dernière visite. Ils sont assis derrière la grande table ; la porte close menant à leur collection au fond, dans leurs dos.

« Une femme est morte ce soir, assassinée peu avant 18 heures. Elle tenait un petit magasin dans le centre-ville. C'était un inestimable allié, un précieux contact. Un tel crime ne peut rester impunis. Nous voulons que vous fassiez la lumière sur sa mort et nous voulons l'âme de son meurtrier. »

Sur la nappe (pourpre) se trouve une carte de visite. Le papier cartonné indique le nom et l'adresse d'une boutique ainsi que le nom d'une femme : la propriétaire.



« Avez-vous des questions ? »

Concernant cette mission

« Nimer collectait des infos. Elle faisait des recherches dans tout un tas de domaines d'intérêts. Cette carte est sa carte. Plus le temps passe moins vous aurez de chance de trouver des indices et des pistes conduisant à l'assassin. »

« Nous ne connaissons pas les conditions de sa mort. Nous savons seulement qu'elle est morte. »

Nimer n'était pas un de leur damné. Elle était seulement un bon contact. Une alliée.

Concernant la disparition de Cobain

« Il est en déplacement actuellement mais vous ne devriez pas tarder à le revoir. Il travaille sur un projet qui nous tient à cœur. Il effectue des recherches à l'écart du monde ce qui peut expliquer pourquoi vous n'avez pas beaucoup entendu parler de lui ces derniers temps... »

Concernant les révélations de la Veuve Noire

« La Veuve Noire est un de nos ennemis. Elle n'a cherchée qu'une chose en vous racontant cette histoire : attiser la haine que vous pourriez avoir envers nous et le Gobelins. Si elle parvenait à nous faire disparaître et avoir la main mise sur notre collection, elle pourrait devenir beaucoup plus puissante et étendre son empire tant quelle le souhaite. »

« Ce n'est pas comme ça que ça marche. Nous n'avions pas besoin d'aller chercher vos âmes, elles sont venues à nous. Dans votre cas, dès que vous mourriez, elles nous appartenaient sans que nous ayons besoin d'aller les chercher. C'est à ceci qu'a servi le pacte. Nous n'avons pas provoqué le feu, vous le savez très bien. Il s'agissait de l'œuvre des Samaélites... »

« Les Gobelins n'étaient d'ailleurs pas encore de ce monde quand enfants, vous avez péri brûlés. »

« Elle a essayé de vous manipuler. Vous ne pouviez pas savoir. »

Pour le reste, répondez en restant évasif et flou (parlez pour ne rien dire en somme), le mieux reste encore d'inventer purement et simplement.

Selon le tempérament des Pjs vous allez devoir modérer la scène (s'ils sont très remontés contre les Anciens, ils peuvent vouloir en découdre...). Détournez-les de cette envie première, en les intriguant. Caché derrière la table, derrière les Anciens, une masse d'ombre, roulée en boule, respire et ricane. La même voix qu'entendue dans le coffre de la voiture durant la scène précédente. Une respiration qui leur fait froid dans le dos.

Conseils, notes, remarques

La scène où les personnages sont assis au Lairman peut être un bon moment pour justement évoquer les 3 derniers mois (Cobain, Fortune, le Rêve lucide, les chuchotements, l'enveloppe de 2000 \$).

*Hey God, i really don't know what you mean
Seems like salvation comes only in our dreams
I feel my hatred grow all the more extreme
Hey God, can this world really be as sad as it seems
"Terrible lie" [nine inch nails]*

35. DO NOT CROSS

Durant la trajet de retour si les personnages expriment le souhait de "se rendre directement sur les lieux", ils sortiront du tunnel par un passage se trouvant dans l'immeuble dont fait partie la librairie occulte. Si ce n'est pas le cas, ils devront faire eux-même le voyage (ce qui leur prendra une petite quarantaine de minutes en voiture et bien sur, il n'y aura plus de flics, ni de foule sur les lieux du crime).

« L'œuf et la plume » se situe à l'angle d'une petite rue dans le centre-ville non loin de l'hôtel aux Oubliés. La devanture est bardée de banderoles (jaunes) et la foule s'est amassée devant les limites fixées par la police. Il est impossible d'entrer à l'intérieur de la boutique.

Un personnage un peu observateur remarquera qu'une fenêtre est grande ouverte au premier étage de l'immeuble d'en face. De cette ouverture une grosse femme a vue sur l'intérieur de la boutique et elle ne se gêne pas pour le faire...

Le Cow-boy et ses acolytes

L'homme qui dirige l'équipe de policiers est bizarrement accoutré. Il porte un stetson noir, une veste noire en jean et des santiags de même couleur. Cet homme – vous l'avez deviné – est surnommé le Cow-boy. Son regard est déconcertant, de petits yeux (bleus) clairs qui ne bougent jamais et fixent toujours droit devant eux. Son nez est proéminent. Son haleine refoule le whiskey. Cette ville a pour lui un goût de western moderne où les gens viennent chercher l'or et repartent avec du plomb dans l'aile.

A ce moment précis, mis à part la nature du crime, les flics ne savent rien. Visiblement un tel acte de barbarie, une telle force brute, ne peut être que le fait d'un homme. Le témoin, un clochard, extrêmement choqué a été directement embarqué direction le poste. Les policiers ne communiqueront aucune information.

Quand les personnages arrivent, une petite trentaine de personnes se trouve devant la boutique (si les Pjs se sont rendus directement à l'adresse indiquée par la carte de visite, dans le cas contraire il n'y a plus personne). Le Cow-boy a alors l'idée de recruter tous les hommes présents. Il pense que le criminel se cache dans la foule pour jouer et constater l'agitation que provoque son acte :

« Que toutes les femmes ici présentes reculent d'un pas et que tous les hommes s'avancent. »

Il inspectera lui-même chacun des quinze hommes se trouvant dans la foule (parmi eux les Pjs hommes). Un

par un, le Cow-boy les fouillera, les reniflera « pour sentir la transpiration, la peur et... le sang » (un acte loufoque qui donne à la scène un ton absurde). Il demandera leurs papiers à chacun et son adjoint prendra en note leur identité, numéro de téléphone et adresse, ainsi que leurs raisons de se trouver ici maintenant...

Attention

En théorie, l'un des personnages possède sur lui la carte de visite de Nimer transmise par les Anciens. Ce papier est extrêmement compromettant pour le Pj qui gagnera le droit de suivre la fine équipe au poste (les autres personnages ne sont pas invités).

Maddy et son « bon à rien de mari ! »

Sous la sonnerie de la porte de l'appartement situé dans l'immeuble face à la boutique est inscrit « Zibovski ». Si les personnages sonnent, Maddy n'ouvrira la porte d'entrée qu'à demi en leur demandant « z'êtes de la police ? ».

S'ils ne mentent pas, elle leur dira d'entrer (la situation est là aussi quelque peu étrange, on dirait que c'est naturel de faire rentrer des inconnus chez soi).

Madeleine est une grosse et petite bonne femme d'une cinquantaine d'années aux cheveux (roux) courts bouclés, emballée dans des étoffes (colorées), aux grosses lunettes typique 70's. Frankheimer est lui un grand gaillard, frêle, au pantalon de velours (marron) trop court (les personnages peuvent voir ses pattes poilues entre la fin des chaussettes blanches et le début du futa), aux grosses lunettes à double foyer, aux cheveux longs blancs, au chapeau râpé et usé, assis dans un fauteuil.

Une odeur de marijuana flotte dans l'appartement. « C'est pour les lombaires de mon mari, il peut plus se déplacer ». « Trop mal au dos ». Frank joint le geste à la parole en faisant la grimace. L'homme est en train de regarder une émission de real-TV (Jerry Springer & co.). L'intérieur est fait de tentures (colorées) et de bibelots ringards et poussiéreux. Dans un coin se trouve un ordinateur (avec lequel Maddy commande des boîtes de « Marijuana Thérapeutique » au Canada).

À propos de Roberta Nimer

Par la grande fenêtre ouverte, Maddy a vue sur le premier étage de la librairie et dans une moindre mesure sur le rez-de-chaussée. « Elle habitait au premier étage. En face, là, je crois que c'était son bureau. Elle y travaillait tard le soir ». C'était une vieille grincheuse qui avait dans les quatre-vingt ans à coup sûr. Elle ne connaissait Nimer que de vue. Elle ne lui a jamais vraiment parlé « un bonjour par-ci, un bonsoir par-là, voyez. Par contre on dirait que c'était une... allemande, une vieille allemande, voyez c'que j'veux dire... Elle avait comme un accent, un drôle d'accent. Un accent allemand. » Elle ne sait pas depuis combien de temps elle habitait là mais des voisins leurs ont dit qu'ils avaient emménagé peu de temps avant son arrivée, il y a de cela

une petite trentaine d'années. Elle semblait sans histoire mais visiblement non...

À propos de ce qu'elle aurait pu voir

Etant donné qu'elle passe la majeure partie de son temps à regarder dehors et chez les autres, au lieu de s'occuper de ses affaires, Maddy a forcément du voir quelque chose supposeront sûrement les personnages.

Et c'est effectivement le cas. Elle a vu ressortir de la boutique, par la porte d'entrée « Un homme, énorme, gigantesque, au crane rasé, avec une tête et surtout un regard effrayant. Il avait plein de sang sur les manches et sur ses gants de cuir noir. Il avait un carton sous le bras. Il avait une allure vraiment pas commode ».

Elle n'a rien dit aux flics parce que « ce sont des incapables ! »

À propos de ces « bons à rien de flics ! »

Ce sont des bons à rien car ils sécurisent l'entrée de la boutique sans chercher à voir s'il y a une seconde entrée, l'entrée de l'immeuble dans lequel se trouve la boutique. Tous les vieux immeubles du coin sont conçus de la même manière. « Ces incompetents ne risquent pas d'attraper grand chose ! »

C'est d'ailleurs par ce passage que sont sortis les personnages, à l'opposé de la boutique, dans le même immeuble.

La foule

Si les personnages ne sont pas « à l'heure » devant la boutique ou si, pour une raison ou pour une autre, ils ne rencontrent pas le Cow-boy, ni Maddy, dévoilez leurs certaines informations par le biais de passants ou par un badaud, Vince, un homme ivre mort cuvant dans un coin, pote du clochard qui a découvert le crime (« Heronymus a tout vu, mais j'ai rien compris, il m'a parlé d'un carton dans une armoire. Par contre j'ai aussi vu le gros bon homme sortir couvert de sang et partir avec son carton sous le bras. Le mec était complètement dans la lune »).

Intriguez les joueurs : quelqu'un ricane dans la foule, la silhouette d'un étrange personnage se découpe dans la lumière des réverbères.

36. INTERRO SURPRISE

Si la carte de visite de Nimer a été retrouvée sur l'un des personnages, celui-ci est emmené au poste où il est cuisiné par le Cow-boy en personne.

En arrivant, le Cow-boy a été informé de la déposition de Heronymus le clochard. L'homme a expliqué avoir vu un homme au comportement étrange, obèse, 1m60, au crane rasé, sortir de la boutique avec une chemise blanche maculée de sang, des gants de cuir noir et un carton sous le bras. Si le personnage ne correspond pas à cette description, il sera libre mais le Cow-boy ne le

dira pas tout de suite. Il souhaite d'abord lui faire un peu peur mais aussi qu'il réponde à deux petites questions :

« Que faisait-il là à ce moment précis ? »
 « Pourquoi avait-il sur lui cette carte de visite ? »

À vous d'aviser selon le comportement du joueur mais il ne devrait pas avoir de gros problèmes à se justifier...

Le personnage ne pourra probablement pas le savoir sur le coup mais le Cow-boy a déjà rencontré Cobain (qu'il connaît sous le nom de John Doe), les Faucheux et Sway et il connaît de réputation les Anciens, la Veuve Noire et quelques autres figures de la ville...

Il arrondit ses fins de mois en étant payé par un peu tous le monde : payé par Sway pour que l'hôtel des Oubliés reste « à l'abri des problèmes », payé par les Faucheux pour fermer les yeux sur certaines affaires, payés par Cobain contre quelques informations d'intérêt. Toujours en cherchant à garder le statut-quo entre toutes les factions pour ne pas être broyé au premier mécontentement. Son numéro d'équilibriste est parfait.

Par contre il est encore loin de connaître tout le petit monde du bizarre de L.A. et il ne sait pas du tout qui était Nimer. Mais d'après la boutique, il se doute qu'il peut y avoir des ramifications avec ses connaissances...

Conseils, notes, remarques

Si vous le pouvez, vous avez tout intérêt à jouer cette scène séparée des autres joueurs pour mettre le joueur sous pression et pour intriguer les autres joueurs...

37. DEJA-VU

Le passage par lequel sont arrivés les personnages mène bien à l'intérieur du bâtiment.

Une clochette tinte au loin.

La porte de l'arrière boutique n'est pas verrouillée. L'endroit est exigu : rayonnages serrés, amas d'ouvrages étalés, étagères hautes et hors de portée. La lumière des réverbères environnant produit des ombres tordues et mouvantes entre les interstices de livres manquants et les murs froids.

Un gémissement monstrueux se fait entendre du premier étage. Produit d'une bouche humaine déformée, ressemblant à une caricature de cri d'attardé mental. Un cri débilitant, mêlé de pleurs, étouffé. Cette événement devrait rappeler une ancienne scène vécue par les personnages : Garwin Cobain torturé par les Samaélites dans le grenier d'une maison abandonnée...

Une tache sombre quasi-circulaire s'est formée au plafond, des gouttes de ce qui ressemble à du pétrole tombent du plafond (ce n'est bien sûr pas du pétrole...).

Une vieille horloge située au mur ainsi que les montres des personnages indique qu'il est 18h...

Un interrupteur porte une empreinte de doigt dégoulinant (sanguinolent en fait). En y regardant de plus près, on peut facilement comprendre que l'empreinte de doigt a été faite à travers un gant (pas d'empreinte digitale donc). Les ombres dansent dans l'escalier en colimaçon montant à l'étage supérieur. Le contraste entre le blanc provoqué par les lumières provenant du dehors et le noir des ombres et des angles morts est déstabilisant.

L'étage supérieur est un logement : celui qu'habitait Roberta Nimer. Son étude est saccagée. Des livres occultes sont étalés au sol, écrits en allemand, en français, en latin, certains même en anglais. Une chaise en bois brisée. La tache sombre visible au rez-de-chaussée s'est formée sous la plus grande des armoires. L'horrible gémissement provient de l'intérieur du meuble. Les différentes affaires, objets, bibelots, étoffes, qui la contenaient ont été jetées au travers de la pièce. Des marques de mains couvertes de sang sont visibles sur ses pans.

Une vision terrible, ignoble, s'offre aux personnages...

A l'intérieur ne se trouve plus qu'un carton d'à peu près 50 x 50 cm. Un visage et une main dépasse de la boîte. Le crâne de la femme été enfoncé, la moitié de sa tête est écrasée, tordue, la femme gémit. Elle n'est plus véritablement consciente. Son corps meurtrit de coups a été entassé dans le carton. En dehors de la boîte, un morceau de bras cassé et une main tordue gigote en proie aux soubresauts. La femme est parvenue à écrire quelque chose sur le fond de l'armoire : MALKUTH.

Dans la même pièce, posée et pliée proprement sur une table se trouve une veste (bleue). Les manches sont bariolées d'éclaboussures, de traces de sang, de marques de mains, preuve que le tueur ou la victime portait l'habit durant la confrontation. La forme et la taille du veston ne correspondent pas du tout à la physionomie de Nimer. Une des poches intérieures contient de la monnaie, un ticket de métro usagé ainsi qu'un tract (« Paix, Amour et Mort » cf. 48 : appendices)

Près de cette veste, sur la table, grand ouvert, se trouve un exemplaire du journal The Wings. La double page sur laquelle est ouverte la feuille de chou ne contient rien de particulier si ce n'est qu'un morceau du journal a été découpé : les ciseaux sont grand ouvert mais aucune trace de doigt ensanglanté ne suit le pourtour de la découpe (ce qui signifie que « l'article » a été mis de côté par la victime avant que le crime n'ait eu lieu). La coupure est introuvable.

Et dans tous ce fatras, ce dépotoir de sang et de pages volantes, impossible de trouver quoique ce soit de plus intéressant qu'autre chose.

38. DETAILS DES INDICES

Voici le détail et les pistes auxquelles peuvent mener les indices récoltés sur les lieux du crime.

Malkuth

Quelques pages sur Internet parmi les 13000 répertoriées à propos de Malkuth et une bonne demi-heure sont nécessaires pour se faire une idée de sa signification :

Malkuth est un mot hébreux signifiant "Royaume". Dans la Kabbale, elle est décrite comme un Séphirath, un principe divin et est considérée comme une figure féminine. Elle est la dixième émanation, la dixième des Séphiroth, le réceptacle des 9 autres (Kether, Chokmah, Binah, Chesed, Geburah, Tiphereth, Netza'h, Hod et Yesod).

Toujours selon la Kabbale, le quatrième monde de l'Arbre de Vie, Assiah, contient uniquement Malkuth. Ce monde, le Monde Tangible ou Monde de la Matière, est l'endroit où la vie prend forme, grandit et meurt.

Les pieds de Malkuth sont le fondement de l'humanité, la profondeur de la Terre. Malkuth est le monde, le Royaume Terrestre, le passage où l'on "rend l'âme". Elle est ce qui parvient à exister concrètement. Elle est ce qui peut être créé et ce qui peut être détruit.

Elle possède de nombreuses appellations dont : Le Passage, la Porte de la Mort, le Seuil des Larmes, le Chemin de la Justice, le Seuil du Jardin d'Eden, la Mère Inférieure, la Reine, la Fiancée, la Promise, la Vierge.

Ainsi que plusieurs représentations : un cercle, des pieds, un diadème, une jeune femme vêtue d'écarlate couronnée d'or assise sur une hydre à sept têtes servant de trône.

Conseils, notes, remarques

Imprimez deux fois cette page et découpez le résultat de la recherche des Pjs concernant Malkuth. Ce sera plus simple que de le lire à haute-voix...

Le ticket de métro

Le ticket usagé ne mène en lui-même à rien de particulier. Il ne contient pas d'indice précis, de petit tampon, de marqueur indiquant où le ticket a servi (mis à part la date et l'heure de son utilisation : ce jour-ci à 17h45). Les personnages peuvent vouloir enquêter dans le métro et chercher s'il n'est pas possible d'y trouver une piste d'intérêt (dans ce cas reportez-vous à la scène 42 : sous la ville).

« Paix, Amour et Mort »

La tract est lui aussi très avare d'information. De la même manière que le ticket de métro, il ne contient pas de véritable piste si ce n'est que les personnages peuvent supposer (en mettant cet indice en corrélation avec le ticket) qu'il a été distribué dans la métro comme cela se fait régulièrement.

634 belvedere street

L'immeuble est un squat « luxueux » (il n'est pas dans un tas de délabrement avancé) de trois étages. Mis à part quelques crack-addicts, des canapés bon marché, des bouteilles d'alcool entassées, des graffitis « P, A & M » sur les murs, le lieu est vide. On pourra leur expliquer

que le « Flowers' Festival » (« craignos comme nom, non ? ») est une soirée étudiante pseudo-hippie dont la prochaine aura lieu dans moins de deux semaines (Si les personnages souhaitent s'y rendre, la scène se passera rétrospectivement durant l'introduction du prochain scénario).

Nimer

Trouver des infos sur la femme est quasi-impossible. Si les personnages parviennent à trouver un moyen de le faire (un moyen que vous jugez pertinent), ils pourront apprendre que Roberta Nimer était une immigrée allemande née en 1919 à Hambourg et qu'elle a traversé l'atlantique il y a une quarantaine d'années (en 1961). Ses papiers d'identité permettent aux personnages de voir à quoi elle ressemblait vraiment. Son passé reste toutefois très flou.

L'imagination des personnages et les « on-dit » les pousseront sûrement à soupçonner Nimer d'avoir été une nazi mais rien ne permettra de savoir de quoi il en retourne véritablement...

La page déchirée du Wings

Le numéro du Wings est toujours en vente, les personnages n'auront donc que peu de difficultés à trouver la coupure manquante. Il s'agit d'une publicité pour un expo unique qui aura lieu le jour suivant à 21 heures (la publicité ne contient pas de date précise pour que vous puissiez déterminer la date à votre convenance).



plus vrai que nature
exposition unique des étranges créations de Verner

buffet dinatoire * 21 heures
invitation gratuite * tenue correcte exigée

145 Rosen Flame Boulevard, Los Angeles * infos : 213-425-4652

Infoline - plus vrai que nature

Par le biais du téléphone se trouvant sur la publicité, les personnages pourront apprendre quelques menus détails concernant l'artiste et son exposition.

« Plus vrai que nature » est consacré à un mystérieux artiste plasticien appelé Verner (il sculpte, soude, fabrique des objets). C'est un homme - muet - d'une quarantaine d'années, très solitaire (pour ne pas dire ermite), dont les créations sont toujours un peu mystiques (symbolisme, religion, occultisme) mais aussi dérangement. Il crée des personnages, des figurines à échelle humaine qui semblent vivantes. C'est ce qui les rends attrayantes et impressionnantes.

C'est un jeune artiste dans le sens où « Plus vrai que nature » sera sa première véritable exposition. De plus il n'a commencé à vendre ses œuvres que depuis deux ans à quelques riches amateurs (ses œuvres sont pour l'instant généralement vendues aux alentours de 5000 \$). C'est l'un de ces acheteurs, Nimitz Rishel, qui a organisé cette exposition d'un soir - dans sa demeure - pour présenter un peu mieux l'artiste qui reste encore très confidentiel...

Personne ne possède de photo de lui. On ne lui connaît pas de nom de famille. Son adresse est inconnue. Il souhaite préserver sa vie privée. Verner sera présent à la soirée accompagné de sa fidèle assistante Annathalia (qui est la « voix » de Verner lorsqu'il s'agit de parler de ses créations).

Heronymus

Les personnages peuvent vouloir retrouver le témoin (pour savoir à quoi ressemble le meurtrier). Heronymus est un jeune homme d'à peine 25 ans au visage tailladé, aux yeux (bleus) et à la barbe brune. Il survit avec son pote, Vince, et habite sous des cartons dans les rues attenantes à la boutique. C'est lui qui a découvert la morte. Quant au meurtrier vraisemblable, il fera la même description aux personnages que celle donnée aux flics (voir scène 36 : interro surprise).

39. NIGHTMARES ON L.A. STREETS

Les personnages pourront vouloir se rendre aux Cauchemars pour tenter d'obtenir des informations. Le Mj selon ses envies peut y placer quelque coups de pouces, des indices cachés sous forme de symboles, des absurdités (un personnage marche sur des œufs, du jus de pomme avec emballage Tetra Grammaton, etc.).

S'ils se sont particulièrement bien débrouillés lors du scénario précédent aux Cauchemars les personnages peuvent avoir eu l'occasion de tester le Rêve Lucide tout seuls, comme des grands, ces derniers mois (s'ils ont suffisamment obtenus d'informations pour pouvoir tenter l'expérience).

Improviser, développez selon votre bon vouloir, laissez vous aller (tout se déroule dans un rêve commun donc vous pouvez vous permettre des délires persos).

Toujours est-il qu'une fois à l'intérieur du club, si les personnages sont venus de leur propre chef, la musique n'est plus aussi douce et planante : elle est bizarre, forte et tordue et n'a rien à voir avec la mélodie qui les a menés jusqu'à l'entrée des lieux.

Le Corbeau aux yeux rouges

L'homme en costume à tête de corbeau, aux yeux rouges se trouve toujours là, assis au comptoir, buvant son ver de whiskey. Jouez toujours sur l'ambiguïté du personnage, avec un rictus, un sourire constant (oui un corbeau qui sourit n'est pas très évident à imaginer mais c'est un cauchemar, pas la réalité)... Est-ce Cobain ? Ses réponses sont floues ou à double-sens et chacune de ses répliques donneront l'impression qu'il s'agit bien du messager des Anciens. Jouez avec lui et avec vos joueurs. Le but étant qu'ils l'apprécient...

« Comment je vais ? Ma foi, je suis un peu fatigué. Je devrais prendre le temps de dormir... mais je passe mon temps ici, visiblement, on peut pas faire deux trucs en même temps... ».

« Pourquoi je suis toujours là ? Il réfléchit... J'aime bien la musique et on voit des visages différents. Ça change. »

« Et vous, comment vont les affaires ? Tous se passe comme vous le voulez Voleurs d'âmes ? ».

Il pourra leur parler de « l'homme du métro », un étrange personnage qui sévit dans le métro (vu son nom, le contraire aurait été étonnant), qui semble au courant de toutes les rumeurs de la ville et qui pourra peut-être les aider...

Syphis, un Cauchemar

Un des Cauchemars fait une pose entre deux danses. Syphis est une créature mi-homme, mi-femme de plus de 2 mètres, à l'œil unique, au visage allongé comme un losange de chair, à la bouche lascive et pulpeuse, aux poses désarticulées.

Un carton est posé à ses côtés. Ce carton n'est pas celui où se trouvait Roberta Nimer. Il est plus petit. Un autocollant est collé dessus « BON A ENVOYER A MALKUTH ». Syphis interrogé(e) ne saura dire qui a mis ce paquet ici. Le carton ouvert se révèle être sans fond, un puit noir ne menant nulle part...

Lyssen, un Cauchemar

Lyssen est un Cauchemar. Un enfant (autant que peuvent l'imaginer les personnages), un petit être à la tête (violette), plate comme un requin marteau. Il joue sur une table basse avec un modèle réduit d'un pick-up (bleu). « Tiens il y a un rire qui vous poursuit m'sieur ».

Le rire

Effectivement, les personnages sont toujours hantés par le rire diabolique qui les empêchent de fermer l'œil, qui les réveille en sursaut, un rire tapit dans le noir, toujours aux aguets prêt à fondre sur les personnages...

40. SWAY & JOSHUA

De la même manière que pour les Cauchemars, les personnages peuvent être pris d'un soudaine envie de voir Sway ou Joshua pour obtenir quelques renseignements (ils trouvent toujours de bonnes raisons de voir des gens qui ne sont pas prévus au menu...).

Deux cas de figures se posent alors :

1. Sway est mort lors du précédent scénario. Joshua a donc repris les affaires. Il pourra lui aussi leur parler de « l'homme du métro »...

2. Sway n'est pas mort mais a pris des « congés ». Il est parti se reposer quelques semaines chez le Cyclope au Canada mais il a fait savoir qu'il était rétabli et revenait travailler. Il semble voir la vie d'un autre œil après avoir frôlé la mort d'aussi près –dixit Joshua. Dans ce cas-ci, l'androgyne leur parlera de la même manière de l'homme du métro, l'homme qui collectionne toutes les infos sur la ville et ses illustres protagonistes...

41. LUI ?!!

Quand vous jugerez qu'il est temps de révéler l'identité de la créature à l'origine du rire diabolique, décrivez cette scène-ci :

D'un coin de pièce, d'une ombre, d'un angle de mur, émerge Albert, le Gobelin. En forme, en costume, cravate et chemise blanche, canne et chapeau haut de forme.

« Vous croyez que j'étais mort ? Mais c'est le cas voyons ! Vous m'avez tué ! C'est pour ça que je suis là, avec vous, maintenant, à JAMAIS ! »

Il refusera dorénavant de répondre au nom de Gobelin : « Je ne suis plus cette homme, ici, on me surnomme Pieds Crochus, allez savoir pourquoi ! ».

Les personnages le voient et peuvent parler avec lui car ils ont mangés un morceau de lui, de son âme (si ce n'est pas le cas, si pour une raison ou une autre, les personnages n'ont pas coupé une lamelle de l'âme du Gobelin lors du précédent scénario, considérez-le comme une « hantise », une manifestation du regret des personnages). Vous pouvez le faire apparaître quand vous le voulez, quelque soit la situation. Révélez son identité quand vous le souhaitez dans ce scénario, jouez avec les joueurs et faites le intervenir à chaque fois que vous en avez envie. Il doit être sarcastique et pétri d'humour noir, intervenant pour travailler la conscience des personnages sur leurs actions, commentant de façon cynique un drame... Imaginez-le comme le « petit diable » et « le petit ange » sur l'épaule des personnages qui les conseille et les informe de ce qu'il pense et de ce qu'il sait.

Il pourra leur expliquer la façon de se rendre aux Cauchemars par le biais des rêves lucides (s'ils ne l'ont pas déjà appris au cours du précédent scénario).

Seuls ceux qui ont mangés un morceau de l'âme de l'ancien Voleur d'âmes peuvent le voir (les personnages et les Anciens donc). Il est invisible au reste du monde.

« Je sais ce que c'est ! Moi aussi j'ai été hanté toute ma vie par cette femme, cette Voleuse d'âmes, que l'on avait assassinée mes frères et moi. Et encore vous n'avez pas tout vus... Ca à tendance à rendre un peu marteau au début mais finalement on s'y fait... et de toute façon on a pas le choix ! »

« En tout cas, je me sens mieux maintenant ». Il se remet à rire comme un dément.

Conseils, notes, remarques

Vous pouvez décider de révéler l'identité du Gobelin beaucoup plus tôt (par exemple lors de leur entretien avec les Anciens) ou plus tard. Si vous sentez que les personnages sont encore (trop) énervés contre les Anciens (ils vont commettre l'irréparable en s'en prenant physiquement à eux, ou quelque chose dans le genre...). Ca devrait théoriquement permettre de faire retomber la tension.

42. SOUS LA VILLE

Les habitués du métro sont pour une bonne majorité des gens tout à fait « normaux » et pour une minorité, des personnalités dérangées et extravagantes... N'hésitez surtout pas à jouer là-dessus, créez des personnages plus fous les uns que les autres dans cette cour des miracles souterraine. Lâchez-vous sur la description des personnages, des décors décrépis et des odeurs persistantes du métro. Plusieurs fois, le message suivant est tagué sur les murs des souterrains « JE VOUDRAIS TANT DISPARAITRE ! 212-412-1578 ». Ce numéro est le numéro de téléphone de l'hôtel aux Oubliés (c'est ni plus ni moins que de la publicité).

La femme qui parle aux invisibles

Une femme, brune, la trentaine, à lunette regarde l'un des personnages dans les yeux. « Qu'est ce que tu fais là ? Je croyais que tu étais resté à la maison ? Maman a fait couler le bain pourtant... Il te reste un peu de mousse à raser sur... ». Elle s'humecte un doigt et va pour essuyer le menton du personnage. Quoique dise ou fasse le personnage elle ne réagira pas, elle vit dans son monde. « Tu sais l'autre jour j'ai vu un homme aux yeux rouges, c'était bizarre je me suis dit, c'est bizarre, car j'ai pensé au fait que tu ne voyais qu'en noir et blanc. Je me suis dit c'est bizarre, il ne voit qu'en noir et blanc. Il ne peut pas voir les yeux rouges. » ...la femme descend de la voiture et sort de la station en continuant de parler aux invisibles.

L'homme aux oiseaux morts

Un homme s'assoit dans le métro. Il a une allure de clochard, ses habits sont dépenaillés et sa coupe de

cheveux ne ressemble à rien. Il transporte un gros sac poubelle noir. Quelques secondes après s'être assis, il ouvre son sac et en ressort un pigeon mort. Il le caresse, dépose un baiser sur ses plumes grises et le repose. Impossible de savoir ce que contient le reste du sac opaque. Il recommence son manège avec deux autres oiseaux puis s'en retourne hors de la rame.

Le tract

Quand vous estimerez que les personnages se sont assez baladés dans le métro, décrivez leur un passager qui tient à sa main le même tract qu'ils ont trouvés dans la veste du meurtrier. Il leur indiquera l'endroit où un hippie le lui a donné. Vous pouvez d'ailleurs utiliser cette technique si les personnages n'ont pas l'idée d'aller dans le métro (ils voient un homme dans la rue sortant d'une station avec le papier à la main, ils voient le prospectus jeté au sol à la sortie du métro).

Manfred et sa petite tribu

Manfred a la trentaine, cheveux bruns, longs, gras, bouclés et lunettes teintées qui lui donne un air de John Lennon. C'est l'un des recruteurs des « Flowers' Festival ». Autour de lui une petite dizaine de jeunes gens s'affairent à distribuer des tracts tout en remuant du popotin au son des hippies sur un vieux ghetto blaster. Il est assis sur un djembe et tripote sa guitare plus qu'il ne la gratte. Quelques peintures (flashy) sont en vente à des prix insolents et prétentieux. « Ouais... salut les mecs... je savais que vous alliez venir ! Cooooool... Hey... regardez vous autres, voici nos nouveaux amis... Je vous l'avais pas dit ? » Les autres continuent de balancer par alternance fleurs et tracts sur les passants. « Je sais ce que vous venez chercher » leur chuchotent-ils en esquissant un sourire. « Asseyez-vous ». « J'ai besoin d'une seule réponse... Pourquoi ? »

Vos personnages seront sûrement un peu déboussolés par la scène mais c'est fait pour. La réponse à la question n'a pas de véritable intérêt... Quoiqu'ils disent, Manfred les remerciera de leurs réponses et leurs offrira ce qu'ils sont venus chercher, c'est à dire des badges « Paix, Amour et Mort » (et oui, ça revient à la mode, merci).

Cette scène est complètement absurde mais c'est voulu : un peu d'exotisme dans ce monde gris ne fait de mal à personne...

« Ouah... pas cool les mecs ».

L'homme du métro

Dans la même station que la troupe de Jésus se trouve celui que l'on surnomme « l'homme du métro ». Une longue file d'attente mène jusqu'à l'homme (une vingtaine de personnes pour une heure d'attente). Tous sont chargés de présents, de sac à provisions ou d'objets à offrir. C'est un homme entre deux âges, noir, lunette de soleil et gris-gris autour du cou, assis en tailleur sur un tas de détritus, cartons pliés, sacs plastiques moisissés et bric-à-brac. Un petit carton se trouvant à ses côtés est rempli d'une dizaine de montres luxueuses (toutes indiquent 18 heures), d'une demi-douzaine de

téléphones portables (même heure, même combat), de deux armes à feu ainsi que d'une Game Boy.

Des affiches récapitulatives sur la disparition d'une dizaine d'enfants sont collées dans son dos. L'affiche contient la photo du petit Samuel DISPARU LE 22 SEPTEMBRE 2002 (il y a donc six mois).

L'homme du métro est un partisan du troc et du broc. Il vit de l'échange. Echange d'informations, d'idées, de rumeurs, d'histoires contre des biens, de la nourriture, des objets de valeur, d'autres informations, etc.

Dès que les personnages auront convenus d'un échange avec l'homme du métro (et s'ils posent une question en rapport avec le meurtrier) ils auront une vision...

La vision du métro

Ils se trouvent dans le métro, les uns derrière les autres, faisant la queue dans la foule qui attend de pouvoir parler à l'homme du métro. Au premier rang, un homme obèse lui parle. Ils le voient de dos. C'est un homme de petite taille, habillé dans un costume (bleu). La veste qu'il porte est visiblement celle que les personnages ont trouvés chez Nimer. Il porte un carton sous un bras (ce qui signifie qu'il l'avait avant d'aller chez le libraire) et un sac de provisions dans l'autre main. Il s'agit du petit carton vu aux Cauchemars.

L'homme lui a demandé « Comment rendre vivant ce qui ne vit pas ? ». Et l'homme du métro de lui répondre qu'il devrait rendre visite à une boutique s'appelant l'œuf et la plume. « Mon garçon, la femme qui y travaille connaît bien des choses au sujet de Malkuth ».

En échange de cette information, l'homme du métro s'était risqué à une question « Pourquoi ? Pourquoi poser cette question là ? Pourquoi vouloir savoir cela ? ». En réponse l'homme que les personnages voyaient toujours de dos, le « garçon », avait posé son sac de provisions et avait ouvert le carton pour que l'homme du métro puisse voir à l'intérieur...

La vision s'arrête nette.

« Je ne sais pas ce qu'il y avait dans ce carton... Je suis aveugle ! » dit-il en ôtant ses lunettes noirs et découvrant ses pupilles claires.

Si on lui demande ce que signifie Malkuth pour lui, il leur répondra à peu de chose près ce que les recherches leurs auront permis d'apprendre mais aussi - et c'est moins connu - qu'il s'agit d'une chose sacrée, un principe occulte qui existe depuis que le monde est monde et qui aurait la vertu de donner la vie à ce qui en est démuné... Mais personne ne sait quelle forme prend Malkuth, ce qui ne facilite pas sa trouvaille.

Il sait que Roberta Nimer avait dédié sa vie à la découverte de cet objet mais sur l'état et l'avancement de ces recherches, il est incapable de se prononcer.

« Vous n’imaginez même pas le nombre d’assassins et de criminels que l’on peut rencontrer ici, qui prennent le métro, caché parmi la foule. Les gens ne préfèrent pas y penser, mais au fond, ils le savent. Ils sont ici avec des milliers d’inconnus et forcément parmi eux, il y en a au moins un qui... »

43. RDV

Cette scène est modulable à souhait. Elle peut s’insérer quand vous le voulez, au moment opportun. Elle permet de fournir des informations supplémentaires, des renseignements que les personnages n’auraient pas pu obtenir autrement. Elle permet d’autant plus de faire monter la tension du scénario d’un cran.

Si un des personnages a été interrogé par le Cow-boy celui-ci les contactera pour discuter en terrain neutre, au Lairman. Si ce n’est pas le cas, Cobain le remplacera (il s’est entretenu avec le Cow-boy) et divulguera les informations à sa place. De la même manière, il est aussi possible que les personnages prennent les devants et contactent Cobain pour prendre de ses nouvelles...

Cobain a l’air épuisé, fatigué, las. Ses traits sont tirés. Il est visiblement préoccupé mais il sera impossible de lui tirer les vers du nez.

Le syndrome de Down

La police a identifié le meurtrier : Jeremy Timmermann. C’est un trisomique de 27 ans qui vivait avec sa mère à L.A. jusqu’à ce qu’elle meurt d’une crise cardiaque, il y a deux jours. Des voisins ont prévenus la police. Jeremy a disparu. Sa description concorde sur tous les points (tête ronde, visage plat, yeux écartés « bridés », 1m60, 80 kg). Il lit correctement mais éprouve de sérieuses difficultés à l’écriture. Il possède un QI de 75 et semble être plutôt débrouillard car personne ne l’a encore retrouvé... Il n’a pas le permis mais le pick-up de sa mère est introuvable : un modèle bleu Sierra Classic (1980). Le revolver acheté par sa mère se trouvait dans la boîte à gants du véhicule. Il a la manie de porter des gants car il ne supporte pas que l’on lui touche les mains...

De plus, Cobain dira que le témoin principal a affirmé que Jeremy transportait un carton sous le bras. Ce que contient ce carton est un mystère.

Robert Nimer

Cobain ne sait pas grand-chose sur Nimer, il ne pourra leur fournir que les quelques informations déjà trouvables (née en 1919 à Hambourg et immigrée allemande depuis 1961). Il ne sait pas qui elle était vraiment. Elle n’avait pas d’amis et se consacrait uniquement à ses livres.

Les recherches de Nimer

Il sait sur quoi travaillait la librairie. Nimer cherchait pour le compte des Anciens, la trace d’un artefact permettant de donner la vie mais elle ne savait pas quel forme prenait cet artefact.

44. PLUS VRAI QUE NATURE

L’adresse indiquée sur la publicité du Wings mène à une imposante demeure de deux étages (3 niveaux donc en comptant le rez-de-chaussée) situé sur les hauteurs de la ville, appelée Rishel Manor. C’est une grande et belle propriété uniquement habitée par Nimitz Rishel et son majordome. Habituellement en journée et exceptionnellement pour l’exposition, sept femmes « à tout faire » sont présentes, pour s’occuper du bon déroulement de la soirée.

Un parcours balisé par un gros cordon (pourpre) permet de ne pas se perdre dans le manoir et d’arriver rapidement au premier étage où sont exposées les œuvres de Verner. L’exposition a lieu dans une succession de 6 salles, chaque pièce contenant deux à trois œuvres de l’artiste.

L’horloge face à l’entrée de la première salle, indique aux personnages qu’il est précisément 18 heures (ce qui n’est bien sûr pas le cas).

Les créations de Verner

Voici la description de quelques unes des œuvres exposées. « La plupart des noms lui sont venus en rêve. » dira Annathalia. « Il lui arrive de se réveiller et d’allumer la lumière en pleine nuit, uniquement pour inscrire un nom sur un bloc-notes au pied de son lit. » Les personnages comprendront donc qu’en plus d’être son assistante, Annathalia est aussi sa compagne.

« Verner tente depuis toujours de rendre chaleureux ce qui ne l’est pas, de prime abord. Il cherche à donner un côté organique, presque vivant, à ce qui par essence n’en possède pas : les machines, le métal, le fer. Il modèle la vie dans ces matériaux. Ce postulat se retrouve dans toute son œuvre. »

Tifen Dish

Un buste de femme dont les formes, les volumes, sont simulés par des fils de fers, des barbelés et dont la seule chose visible à l’intérieur est un cœur en plastique.

Tagik

Il s’agit d’une poterie d’où sortent une petite dizaine de bras désarticulés. Le tout donne l’impression d’être face à une araignée avec ses multiples bras/pattes et son imposant corps composé d’un vase velu.

Ermongal Phase

Un miroir est évidé de sa glace, il ne reste que son cadre. Une photo représentant un homme se trouve face à un visage de mannequin de vitrine peinturluré sensé lui ressembler.

Remanora

Quelques briques formant un muret sont marquées d’impacts de balles. De la peinture (rouge) dégoûline de chacune des blessures.

« Verner est d'origine Serbe. Il vivait à Vukovar et ce jusqu'en 1991, date à laquelle il a perdu sa femme, tuée par une balle « perdue ». Il a alors quitté ce pays pour se rendre aux Etats-Unis, il y a maintenant 10 ans. Cette œuvre illustre ce douloureux moment de sa vie. »

Alimars

Un auto portait. Une statuette d'une cinquantaine de centimètres de haut faite de matériaux de récupération, morceaux de bois, élastiques et fer fondu. Elle représente un homme agenouillé, les bras tendus en croix, les yeux grand-ouverts, le visage regardant le ciel. Le personnage ne possède pas de bouche et semble pourtant hurler à la mort.

Les personnalités

Profitez de cette soirée pour placer quelques personnalités de votre cru, des personnages que vous pourrez réutiliser plus tard. Tous le monde n'est pas habillés en costard-cravate – loin de là –, les artistes et les fashion-victims sont aussi de sortie. Les personnages s'attendent sûrement à voir Jeremy au cours de la soirée mais ce ne sera pas le cas, il ne sera pas là...

Nimitz Rishel

Nimitz Rishel est un riche homme d'affaires (travaillant dans la finance) d'une cinquantaine d'années, amateur d'art. C'est un bon vivant, un peu bedonnant, accessible et pince sans rire. Le manoir appartient à sa famille depuis près de deux siècles. Il a organisé cette exposition pour ce soir uniquement pour promouvoir le travail de Verner qu'il apprécie particulièrement. Il ne s'attend pas à ce qu'il y ait énormément de monde, Verner est encore trop peu connu mais il espère justement lui donner un coup de pouce avec cette soirée.

Brekovic

Brekovic est le majordome de Rishel. C'est un homme aux cheveux bruns coupés courts au physique et à la stature d'ancien militaire. Il porte une cicatrice au menton. Il est aussi le garde du corps personnel de Rishel.

John Doe (Garwin Cobain)

Cobain est là, seul et solitaire comme toujours. Quelques secondes avant l'attaque, les personnages pourront le voir s'entretenir (et rire !) avec une jeune femme, brune aux cheveux mi-longs. Les personnages ne pourront (et ne devront) pas la rencontrer : coupure de courant.

Pieds Fourchus

Feu-le Gobelin est aussi de la partie. Bien sûr personne, à part les personnages, ne pourra le voir. Lors de l'attaque, il tentera d'influencer les actions des personnages (en leur hurlant d'attaquer quand ceux-ci ne le voudront pas ou leur disant de ne rien faire quand ils essayeront de défendre Verner...).

Joshua

Son maquillage outrancier, son visage blanc, ses longs cheveux noirs et son costume (rouge) de groom le font rapidement remarquer. Il est là pour le plaisir et pour

nouer s'il en a l'occasion des contacts intéressants en faveur de l'hôtel des Oubliés. Il apprendra aux personnages que Sway l'a prévenu qu'il revenait le lendemain mais il ne sait pas par quel avion. Il n'a pas de nouvelles de Fortune ni de la Veuve Noire.

Sharmaine Sinclair

Une femme d'une trentaine d'années aux cheveux longs noirs parsemés de mèches (violette). Elle ne connaît ni Verner ni ses œuvres mais elle est venue, intriguée par le visuel de la publicité représentant en filigrane l'arbre de vie des 10 Séphiroth... Elle tient une boutique new age dans le centre ville et invite les personnages à y passer. Elle y vend de l'encens, des bijoux, des disques planants ainsi que des habits.

Herbert Callahan

Un homme, brun, élancé, les temps grisonnantes, la quarantaine passée ; habillé d'une veste noire, d'une chemise blanche et d'un pantalon à pinces ; fixe, intrigué, une des statues de Verner. Il avait vu un papier dans le Wings il y a quelques mois consacré aux créations de Verner et il a contacté le journal pour pouvoir acheter une de ces œuvres. Il ne parlera pas de sa profession mais sera plusieurs fois appelé au téléphone. C'est un homme ordonné et stricte (sa raie sur le côté est impeccable, son rasage parfait, son eau de Cologne et ses ongles manucurés ne trompent pas) mais néanmoins sympathique.

Marcos Vineyard

Il est le photographe du Wings mais il passe plus son temps près des petits fours et des coupes de champagne qu'à faire des photos. Il s'ennuie visiblement. Il passera un bref coup de téléphone à 22h14.

Verner

Malgré ce que disent les informations le concernant, Verner semble plus avoir la trentaine que véritablement 40 ans. Il est habillé d'un costume trois pièces. Il mesure exactement 1m80. Il est timide, souriant. Il baisse les yeux, regarde le sol, quand il sent qu'on l'épie. Si les personnages s'approchent de lui et tentent de lui parler, ils sentiront que quelque chose cloche. Ils ne seront pas capable de dire quoi mais ils auront une sensation bizarre, un malaise incompréhensible alors que cet homme semble tout à fait gentil.

Annathalia

Elle est serbe tout comme Verner. Elle mesure 1m70 et semble avoir une quarantaine d'années. Ses cheveux longs sont (châtains clairs) et bouclés. Elle dit accompagner Verner depuis toujours. C'est une femme souriante, simple (elle n'est pas maquillée et n'est pas tirée aux quatre épingles) mais chaleureuse.

Attaque

A 22h15 précise, toutes les lumières de la propriété s'éteindront. 20 secondes plus tard, une équipe de dix hommes dans des combinaisons noires, cagoulés et équipés de casques IL (intensificateur de lumière) débarquent dans la première salle de l'exposition. Leur

but : trouver et kidnapper Verner. Ils n'hésiteront pas à faire usage de leurs pistolets mitrailleurs.

Cet scène doit être en décalage complet avec l'ambiance du scénario jusque là. Donnez l'impression que la machine s'est emballée si vite qu'elle a complètement dépassée les personnages. Ils doivent être perdus et ne pas comprendre ce qui se passe. Verner tente de cacher Annathalia en pleurs en se rendant dans la dernière salle d'exposition.

Certaines oeuvres seront détruites, Herbert Callahan et Brekovic seront blessés, Sharmaine Sinclair et Marcos Vineyard abattus (il faut bien faire comprendre aux joueurs qu'ils ont en face d'eux des gens qui ne rigolent pas). Si Verner se prend une balle, elle le traversera. Les personnages pourront peut-être alors remarquer que l'homme ne saigne pas et que de petits éclats de plastiques ont été projetés au sol. Son corps est froid et fragile : il est cassable.

Le groupe armé

L'escadron est composé de mercenaires. Ils n'ont jamais vu leur employeur et ne savent que le minimum. Un homme se faisant appeler "Le Légiste" les a engagé par téléphone. Il veut à tout prix qu'une chose (dont il ne sait pas à quoi elle ressemble) appelée Malkuth soit détruite. Le but des mercenaires est ici d'enlever Verner puis de le torturer pour qu'il avoue la forme que prend Malkuth ainsi que l'endroit où le trouver. Bien sur les personnages ne pourront apprendre ces informations que s'ils parviennent à capturer et à faire parler un des hommes cagoulés (ce qui serait étonnant) ou si le Cow-boy parvient à cuisiner l'un des hommes (il transmettra alors les infos à Cobain qui les donnera aux personnages).

Pour vos Pjs, une seule chose à savoir : si Verner est pris, Verner est mort. À eux de se débrouiller. Les tables servant pour le buffet peuvent être utilisées comme protection de fortune, une fuite peut être organisée à partir d'une des fenêtres du premier étage, etc.

Fin des hostilités

Aux environs de 22h25, dix minutes après que les lumières se soient éteintes, une série de voitures de police menée par le Cow-boy débarquera devant le Rishel Manor.

Pour la bonne fin de ce scénario Annathalia (ou Verner) doit survivre (même blessé). En effet l'un des deux doit amener les personnages jusqu'au lieu où ils vivent : un entrepôt près des docks. Si Verner est enlevé, Annathalia cherchera pas tous les moyens à s'enfuir pour se rendre chez elle (comme si un grand danger allait se produire). Si Annathalia est enlevée à la place de Verner (si ça vous arrange, si les personnages se sont très mal débrouillés) Verner fera de même. Dans ces deux cas, faites le remarquer aux personnages, il devrait la/le suivre... Si Verner est enlevé et qu'Annathalia est gravement touché, elle donnera son adresse aux personnages en disant « sauvez-les » (bien sur il faut que

la scène reste crédible, si ce n'est pas le cas, trouvez une solution annexe ou laissez les personnages méditer sur leur échec).

Chronologie

Voici une description chronologique de la soirée avec quelques incidents susceptibles de dynamiser la soirée (pour qu'elle ne se résume pas qu'à une grande séance de role play). Selon votre motivation vous pouvez quasiment faire durer la soirée en temps réel.

21h. Début de la soirée. Il faut toutefois attendre 21h30 pour qu'il commence à y avoir un peu de monde. Il n'y aura pas pour autant foule mais une centaine de personnes seront présentes.

22h. Arrivée de Verner, accompagné d'Annathalia et de Rishel. Un des personnages pense avoir vu passer une ombre derrière une fenêtre (c'est techniquement improbable au vu de la taille de la corniche).

22h15. Attaque. Une grenade fumigène est lancée dans l'entrée et l'attaque est lancée.

22h25. Arrivée de la police, du Cow-boy et de ses hommes, alertée par les proches voisins.

Conseils, notes, remarques

Concernant Callahan, Sharmaine, Marcos et Brekovic faites les paraître sympathiques en définitive (quitte à forcer un peu le trait). Les personnages n'en seront que plus choqués lorsqu'ils seront blessés ou tués.

Attention aux dérives : les balles ne doivent pas toutes éviter de justesse les personnages. Si un des personnages est touché, il peut être laissé pour mort ou être mis KO par l'impact. L'échange de coup de feu (s'il y a) doit être bref et « froid ». Il y a des personnes un peu partout et les personnages ne peuvent se permettre de tirer à l'aveuglette dans de telle condition...

45. LA FABRIQUE DE MANNEQUINS

La scène précédente conditionne la façon dont les personnages parviennent à l'entrepôt. A vous de moduler la scène selon les actions de vos joueurs et de ce qui s'est passé dans le scénario jusque-là. Sont-ils seuls ? Accompagnés par Annathalia ? Accompagnés par Verner ? Poursuivis ?

Le vieil entrepôt se trouve dans une petite zone industrialisée à l'abandon près des docks. Ses environs proches sont déserts, la circulation y est nulle. Le bâtiment est une ancienne fabrique de mannequins d'étalage, de démonstrations, aujourd'hui réaménagé en loft. Il compte un rez-de-chaussée et 1 étage. Les plafonds y sont hauts de plus de 5 mètres. Les matériaux sont froids, gris, métalliques.

Des cloisons ont été disposées de façon à séparer le rez-de-chaussée en plusieurs pièces. La salle principale est remplie de mannequins en cours de fabrication, à moitié

terminés. Des morceaux de cuivre soudé, de verre, un chalumeau, de la peinture et pas mal de morceaux de ferraille y traînent aussi. Le premier étage, plus fonctionnel, contient une grande chambre (où se trouve une photo d'Annathalia et de Verner), une salle de bain (avec uniquement des affaires de femme) et des pièces diverses.

Grand frère

Grand frère est une marionnette vivante mesurant 1m80. Il est habillé d'un pull à capuche, d'un long pardessus et d'un bonnet qui cache le sommet de son crâne nu (où l'on peut voir les traces de moulage). Il est muet et n'a pas de langue. De son pantalon dépasse un vieux pistolet soviétique (un Tokarev TT33). Il est chargé de protéger son petit frère et sa sœur. Il dort dans une sorte de baignoire (servant anciennement pour des bains chimiques) inutilisée au premier étage.

Petit frère

De la même manière que pour Grand frère, Petit frère est une poupée vivante. Il mesure 1m50 et bien sur il est condamné à cette taille, ne pouvant pas grandir. Comme son Grand frère, Petit frère ne peut pas parler. Il dort dans le tiroir d'une armoire au premier étage.

La cuisine

Le sol de la cuisine est un damier de dalles blanches et noires. Une table à manger se trouve au centre de la pièce et 4 chaises l'entourent. Si les personnages ne font pas trop de bruit, en prêtant l'oreille, ils pourront entendre les pleurs d'une jeune fille, la Matriochka. Elle s'est réfugiée dans une cachette prévue à cet effet, sous une dalle noire, sous la table de la cuisine...

La pendule face à la porte indique qu'il est 18 heures.

La Matriochka

La Matriochka ressemble à une jeune femme mais son visage, les jointures de son corps et sa démarche saccadée trahissent sa nature : il s'agit d'une poupée vivante. Son visage est blanc, ses cheveux crépus couleur corbeau et sa robe rétro en dentelle lui donnent un look terriblement gothique. Son maquillage noir a coulé à cause de ses larmes. Elle a peur. Elle est la dernière-née des enfants de Malkuth et peut quant à elle parler.

Malkuth ou Ménorah Sacré

Malkuth a la forme d'un ménorah, un candélabre à sept branches. La symbolique veut que les 7 branches symbolisent les yeux de Dieu et les 7 planètes de notre système. Ce type de candélabre est aussi le symbole du Logos, la lumière spirituelle du monde.

Le ménorah Malkuth avec la Carmina LENOGMH appropriée permet de donner la vie à ce qui n'a jamais été vivant et ne vivra jamais naturellement. Il ne permet en aucun cas de ramener un être mort à la vie.

L'artefact sacré est dissimulé au sein de la Matriochka. Son ventre contient une cachette rectangulaire abritant Malkuth. La langue de la poupée est souple mais épaisse.

Elle a la texture du cuir et peut s'étirer sur une cinquantaine de centimètres sans difficulté aucune. La Carmina LENOGMH [léno-gome] y est inscrite.

Le pick-up bleu

Dès que les personnages ont fait le tour du propriétaire (quand vous le souhaitez), le bruit d'un moteur s'arrêtant devant l'entrepôt résonne à l'intérieur... Il s'agit du pick-up de Jeremy. L'homme descend du véhicule avec son carton sous le bras. Il a l'air fatigué mais inconscient du bruit qu'il fait en arrivant.

Jeremy

Il ne s'est pas rendu à la soirée car il n'est pas parvenu à trouver son chemin (en résumé il était perdu). Par contre pour venir à la fabrique, il a suivi une voiture dans son rêve qui la mené jusqu'ici. Il y avait des gens dans cette voiture mais personne ne conduisait. Il est fatigué, il espère qu'il va rapidement trouver la solution à son problème...

Il passe son temps à tirer sur ses gants pour s'assurer que ses mains soient bien au fond, parfaitement protégées. La crosse du revolver trouvé dans la boîte à gants dépasse de la poche de son pantalon.

Il sonne puis entre dans l'immeuble, sans aucun effort de discrétion. En d'autres circonstances il paraîtrait inoffensif avec sa démarche dandinant, son regard innocent et son visage joufflu mais les personnages ne peuvent ignorer les traînées de fluide vitale qui courent le long de sa chemise blanche. Il sera direct et demandera (même si personne n'est visible au rez-de-chaussée) s'il peut « avoir le Malkuth, s'il vous plaît ».

Concernant Roberta Nimer

Jeremy ne sait pas comment s'appelait la libraire de l'œuf et la plume. Si on lui parle de Roberta Nimer, il ne réagira pas, tandis qu'en évoquant la libraire il prendra une mine triste : « Elle arrêta pas de me traiter. Elle se moquait. Elle rigolait fort en disant que j'étais un putain de mongol. J'ai dit : je suis pas un putain de mongol. Elle a rigolé encore plus fort. Elle m'a lancée deux livres dessus en me traitant de dégénéré. »

Concernant son carton mystère

Si les personnages lui demandent pourquoi il souhaite obtenir le Malkuth, il ouvrira son carton devant leurs yeux. L'intérieur contient une petite dizaine (sept pour être exact) de figurines, de créatures tordues faites en patte à modeler. Il les a créés lui-même (le seul moment où il retire ses gants : pour modeler ses figurines). Il souhaiterait leur donner vie.

46. RESOLUTION

La fin de ce scénario dépend totalement des actions et des choix des joueurs. Tout est possible.

Les Voleurs d'âmes

Bien que les Anciens leur aient demandés de ramener l'âme du tueur de Roberta Nimer, les personnages sont

libres de leurs actions. Ils peuvent laisser Jeremy s'enfuir, de même que pour Annathalia. Ils peuvent à l'inverse amener Jeremy au Cow-boy et prendre avec eux le Malkuth pour le remettre aux Anciens. Ils peuvent aussi détruire le Ménorah Sacré. Si vous estimez que par leur choix, les personnages ont causé un tort important aux Anciens, qu'ils sont de plus incapables de justifier, n'hésitez pas à leur faire subir quelques cauchemars et à les hanter d'horribles visions...

Annathalia et sa famille

Annathalia/Verner/La Matriochka pourra raconter aux personnages que Verner est un « leurre ». Il n'est pas le créateur des sculptures, ni le Donneur de Vies.

C'est Verner qui est mort en 91 à Vukovar. C'est Annathalia sa femme qui a émigré aux USA. C'est elle qui a créé un mannequin à l'image de son défunt mari. Elle qui - grâce au Malkuth - a donné la vie à cette poupée vivante. Elle qui s'est ensuite construit une famille, deux fils et une fille.

Toute petite, jouant dans les ruines d'une maison abandonnée, elle a découvert au fond d'une cheminée détruite le Malkuth. Il était caché sous des cendres. Elle l'a toujours gardé avec elle et ce n'est qu'arrivée à Los Angeles, qu'elle a découvert la Carmina LENOGMH dans un grimoire acheté dans une librairie occulte...

Jeremy

Jeremy ne souhaite qu'une chose : que l'on donne la vie à ses figurines. Rien de plus, rien de moins. Annathalia ne sera pas contre (à moins que vous le souhaitiez). Jeremy aimerait bien accompagner Anna et sa famille s'ils décident de partir. Si les personnages décident de le ramener à la police, il se laissera faire dans un premier temps puis cherchera à se suicider...

Le groupe armé

Nul doute qu'ils seront bientôt là. Ils trouveront l'entrepôt d'ici peu. Peut-être même qu'un des hommes de l'équipe en guet les a suivis. Peut-être attend-il seulement la cavalerie pour agir. Selon la manière dont ont tournées les choses, il est tout à fait possible que les personnages essuient une seconde attaque à l'entrepôt...

47. PERSPECTIVES

La télé relatera le film amateur d'un anonyme ayant filmé le suicide d'une personne s'étant jetée du haut d'un immeuble. La personne se révélant n'être finalement qu'un mannequin habilement déguisé pulvérisé à l'impact du sol. Verner sera impossible à identifier.

Maddy et Frankenheimer ont déménagé. Les voisins pourront apprendre aux personnages qu'il semblerait que « la ville soit devenue trop dangereuse à leurs goûts ». Ils ont pris un mobil-home et sont partis sur les routes de l'Amérique « en tout cas dans un coin plus tranquille ».

L'écriteau « fermé pour cause de décès » restera placardé sur la devanture de L'œuf et la plume durant quelques semaines...

Mais avant tous ça, lors de cet épilogue, les personnages reçoivent un coup de téléphone de Joshua qui leur apprend que Sway est mort d'une crise cardiaque dans le taxi qui le ramenait de l'aéroport à l'hôtel. L'autopsie démontrera qu'il avait été mordu par une Veuve Noire quelques heures auparavant...

Bien sûr s'il est déjà mort lors du précédent scénario, cette scène n'a pas lieu (évidemment). De même si les personnages ne prennent pas des nouvelles de Joshua ou de Sway depuis la fin de l'épisode #02, Joshua ne leur téléphonera pas. Ils apprendront la nouvelle plus tard au détour d'un fait divers lu dans le Wings (par exemple).

48. APPENDICES

Voici quelques conseils musicaux, issus de la partie test, pour rythmer ce scénario :

Albums et titres utilisés :

- * Massive Attack, 100th window
- * La Neuvième Porte soundtrack
- * Donnie Darko soundtrack
- * Jacob's Ladder soundtrack
- * Traffic soundtrack
- * Static-X, Wisconsin death trip
- * DJ Shadow, The private press
- + Tortoise – Ten-day interval
- + Red Hot Chili Peppers – Love roller coaster
- + KMFDM – Dirty
- + Razed in Black – Master
- + Nightmares on Wax – Les nuits

Playlist détaillée :

33. Minuit, minuit pile

- * Tortoise – Ten-day interval (4.44)

34. 18 heures

- * Massive Attack, 100th Window :
 - piste 04, Special Cases (5.08)
 - piste 05, Butterfly Caught (7.34)
 - piste 06, A prayer for england (5.48)
- * La Neuvième Porte soundtrack :
 - piste 15, Corso and the girl (3.21)
 - piste 14, The ninth gate (1.14)
 - piste 09, Blood on his face (1.13)

35. Do not cross

- * Donnie Darko soundtrack :
 - piste 01 à 03
 - puis piste 05 à 10
 - puis boucle de la piste 13 à 16

36. Interro surprise

- * Jacob's Ladder soundtrack - en boucle

37. Déjà-vu

- * La Neuvième Porte soundtrack :
- piste 14, The ninth gate (1.14)
- piste 05, Liana (3.03)
- piste 09, Blood on his face (1.13)

38. Détails des indices

- * Massive Attack, 100th Window – en boucle

39. Nightmares on L.A. streets

- * Traffic soundtrack :
- piste 01 à 04
- * Static-X, Wisconsin Death Trip :
- piste 03, Bled for days (3.44)
- piste 04, Love dump (4.19)
- piste 05, I am (2.46)
- piste 09, Fix (2.49)
- piste 10, Wisconsin death trip (3.09)

40. Sway & Joshua

- * Jacob's Ladder soundtrack - en boucle

41. Lui ?!!

- * Donnie Darko soundtrack :
- piste 14, Waltz in the 4th dimension (2.44)
- piste 15, Time travel (2.59)

42. Sous la ville

- * Dj Shadow, The private press :
- piste 02, Fixed income (4.48)
- piste 05, Giving up the ghost (6.29)
- * Red Hot Chili Peppers – Love roller coaster (4.34)
- * Donnie Darko soundtrack :
- piste 05 à 10
- puis piste 14 et 15

43. Rdv

- * Massive Attack, 100th Window :
- piste 07, Small time shot away (7.59)
- piste 08, Name taken (7.48)

44. Plus vrai que nature

- * Traffic soundtrack :
- piste 01 à 04
- puis boucle de la piste 07 à 14
- * KMFDM – Dirty (4.42)
- * Razed in Black – Master (4.31)

45. La fabrique de mannequins

- * Donnie Darko soundtrack :
- piste 01 à 03
- puis piste 05 à 10
- puis boucle de la piste 13 à 16

46. Résolution

- * Tortoise – Ten-day interval (4.44) – en boucle

47. Perspectives

- * Nightmares on Wax – Les nuits (5.17) – en boucle

* * * * *

Le document présent sur la page suivante est à transmettre à vos joueurs après qu'ils aient rencontré Pieds Crochus, à partir du moment où ils réalisent que le rire diabolique et l'ancien Gobelin n'existe que dans leurs têtes (ils ont accès à quelques connaissances et souvenirs qu'ils n'avaient pas auparavant). Il s'agit de la description détaillée du rituel du vol d'âme tel qu'expliquée par feu-Le Gobelin.

Le rituel du vol d'âme

Procédures, technique et remarques

1. Séparation du corps et de l'esprit

Pour que l'âme puisse être subtilisée, la victime doit être décapitée. Son nid, son lieu de croissance, devant être séparé de ses entraves terrestres, de ses excroissances superflues.

En lieu et place de la décapitation habituelle, un traitement différent est parfois requis. Cette technique est à utiliser lorsqu'il s'agit d'âmes vieilles, retorses et particulièrement ancrées dans leur enveloppe charnelle. Un artefact consacré, sous forme de court bâton doit être inséré profondément dans le nombril de la victime, pour aboutir à la chute de la tête.

2. Récitation de la Carmina AMETHTH

La Carmina AMETHTH doit être récitée de façon à ce que l'âme puisse l'entendre (c'est à dire au plus proche de la tête). Si elle a été correctement prononcée, l'âme devient tangible. La Carmina peut être pratiquée jusqu'à une douzaine d'heures après la mort.

3. Prélèvement d'une âme

L'âme révélée se situe au fond de la gorge, sous le cerveau, proche de l'os occipital. Une fois saisie, il suffit de tirer un petit coup sec pour qu'elle se décroche de la membrane qui la retient. Elle ressemble en tout point à un œuf sans coquille. Généralement blanche sa couleur peut parfois varier.

4. Absorption partielle d'une âme

L'âme est - en quelque sorte - une sauvegarde mystique de l'esprit de son porteur, son vécu. Elle contient donc de nombreuses

données d'intérêt. En manger un morceau permet de s'approprier une partie du savoir, de la mémoire et des sentiments du porteur.

Cette manipulation est très déstabilisante pour celui qui l'expérimente. Une personne saine d'esprit et normalement constituée ne peut espérer survivre à l'absorption totale d'une âme : elle deviendrait démente immédiatement. Entamer le noyau d'une âme, son « jaune d'œuf » la détruit à jamais. Toutes les données qu'elle pouvait contenir sont automatiquement perdues.

Du reste, à moins d'un cas très particulier, les Anciens n'autorisent jamais personne à prélever une partie d'âme.

5. Stockage d'une âme

L'âme doit ensuite être placée dans un récipient hermétiquement clos. Une douzaine d'heures après la mort de son porteur, les souvenirs, sentiments forts et connaissances attachés commencent à s'évaporer. L'âme se met alors à pourrir si elle est laissée à l'air libre.

La Carmina AMETHTH

Une Carmina est une parole magique. La Carmina AMETHTH est une phrase occulte composée de sept noms propres permettant de révéler une âme (la rendre visible et tangible aux yeux de tous).

La formule complète est la suivante : Alercot Muzhubrat Ernikin Tashim Hermik Tenephrih Herebus [alairkote mouzoubate émikine tachim airmik ténéfrite érébus]. Toutefois les souvenirs de Pieds Crochus indiquent qu'il suffit de répéter sept fois de suite la contraction occulte AMETHTH [amé-tête] pour obtenir le même effet qu'avec la formule complète.

