

P

assant de l'air froid et sec de la nuit au souffle âcre et fétide qui circulait en dessous, je bondis à travers la bouche d'égout et sentis mes pieds nus toucher le béton mouillé. La première chose que je remarquai fut l'odeur, le premier signe du changement, c'était du sang, rance et en putréfaction, mais néanmoins du sang. Je décidai d'avancer prudemment lorsqu'un son parvint jusqu'à moi, on aurait dit des griffes en train de gratter le béton. Je ne voyais rien, mais l'odeur et la sensation du sol glacial suffisaient pour me guider. Comme je progressais, je remarquai que mes jambes se transformaient et devenaient celle d'un animal digitigrade. Un sourire grimaçant s'afficha sur mon visage et alors que je me rapprochais, des canines pointues s'enfoncèrent dans ma lèvre inférieure, le goût salé ne fit que m'allécher. Les forces de l'Enfer avaient pris possession de moi, je courais maintenant à travers les salles sombres, les yeux éteints. Je n'étais plus qu'une ombre hurlant dans le tunnel. J'arrivais enfin, la puanteur me le confirma. Me penchant sur le corps, sans me demander pourquoi, je commençais à déchirer avidement la chair pourrie.



Les Anges Déchus est une suite de trois aventures se déroulant parmi les Enfants de la Nuit (les Nosferatu et les Chacals) et les personnalités de New York brisant les lois de l'Illusion.

New York a dérivé à la frontière de Métropolis et des mondes qui s'étalent au delà de notre réalité. Vous trouverez une description des Enfants de la Nuit et de la faune qui hantent ses rues dans une section détaillant la cité elle-même. Ces éléments vous permettront de créer des scénarii ayant la ville de New York pour cadre ou d'improviser les rencontres avec les créatures surnaturelles et les psychopathes qui peuplent notre réalité.

Cet ouvrage présente des plans, des personnalités et des informations sur la ville de New York dans l'univers de **KULT**.



ISBN 2-910839-04-1

LDS 1005

9 782910 839048

Prix : 109 F

LUDIS
international

LUDIS INTERNATIONAL PRESENTE

KULT

Les Anges Déchus



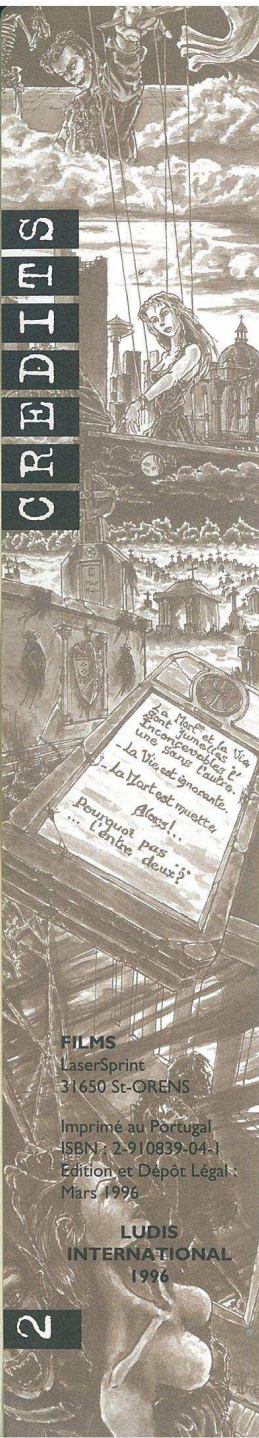
CE SUPPLEMENT N'EST PAS RECOMMANDE AUX MOINS DE 16 ANS

KULT

Les Anges Déchus

Il existe une réalité que nos sens ne peuvent percevoir...





FILMS

LaserSprint
31650 St-Orens

Imprimé au Portugal
ISBN : 2-910839-04-1
Edition et Dépôt Légal :
Mars 1996

LUDIS
INTERNATIONAL
1996

AUTEURS

Gunilla Jonsson
Michael Petersén

**ADAPTATION
FRANÇAISE**

Jean-François Cabirol
Magali Favaro

TRADUCTION

Magali Favaro
Jean-François Cabirol

RELECTURE

Magali Favaro
Jean-François Cabirol

COUVERTURE

Stefan Thumberg

MISE EN PAGE

Benoît Schiex

ILLUSTRATEURS

Joël Belin
Rémy Ty
Peter Andrew Jones

Stefan Thumberg
Terry Oakes
Jamie Sims
Tony Bagge

Renato Olivares
Machias
Adrian Smith
Patrik Magnerius

**EDITION
FRANÇAISE**

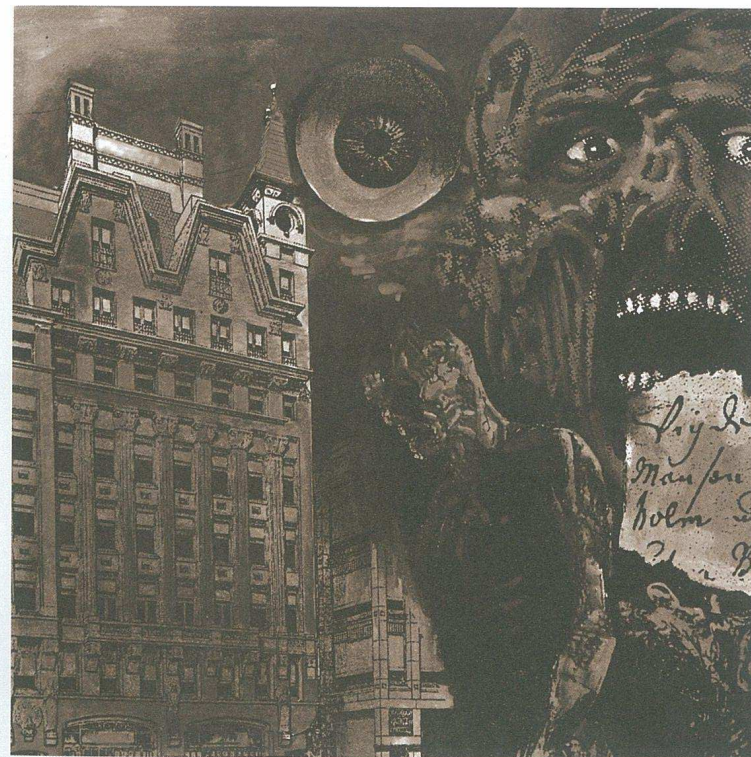
Ludis International
09400 CAZENAVE
Olivier Bacca
Gilles Garnier

Un malheureux oubli est survenu lors de la rédaction des Crédits de « Légions des Ténèbres ». A également participé à l'élaboration de ce supplément :

- Traduction : Rémy Ty
- Illustrateurs : Rémy Ty

KULT

Copyright ©1994 Target Games AB. All rights reserved. KULT and all character names and distinctive likeness (es) thereof are Trademarks of Target Games AB

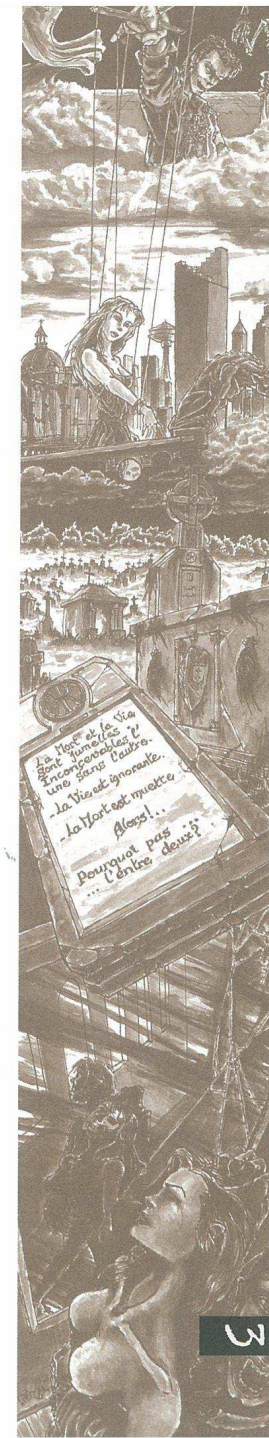


AVANT-PROPOS

« Les Anges Déchus » est composé de trois aventures se déroulant parmi Les Enfants de La Nuit de New York. Au cœur de la mégapole, les frontières illusoires qui nous séparent de Métropolis et des mondes extérieurs à notre Réalité se disloquent peu à peu.

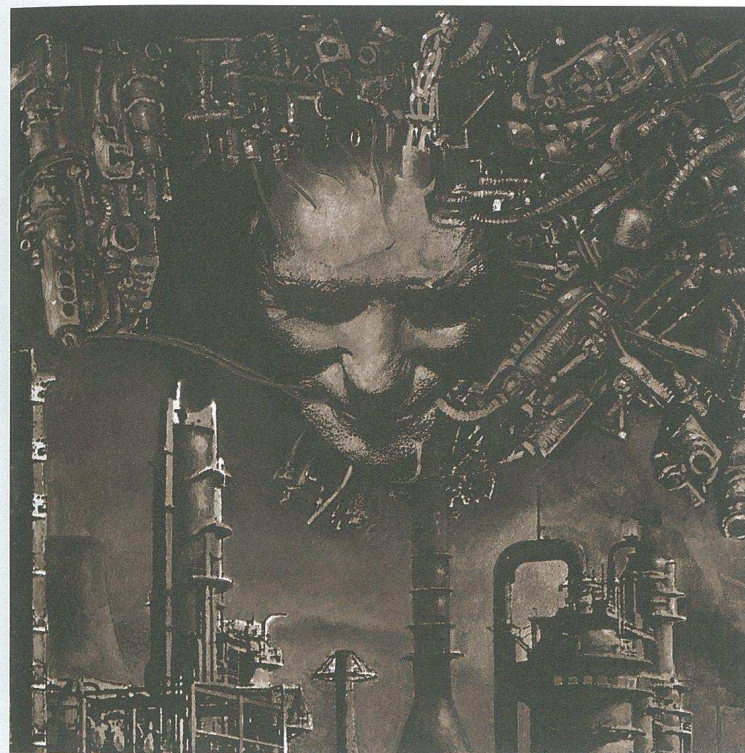
Les Enfants de la Nuit sont détaillés dans le contexte, dans lequel vous trouverez également une présentation générale de New York.

Les trois scénarii peuvent être joués séparément ou en campagne. Le fil conducteur réside dans l'amitié que les Personnages vouent à une directrice de théâtre mêlée à chacune de ces histoires. « Le Secret d'Elizabeth Barkley » révèle le sombre passé de la directrice et la façon dont les PJ sont attirés dans l'aventure. Les lieux et personnages de ces épisodes sont dépeints dans le contexte. Lisez-le attentivement avant de faire jouer un épisode de cette campagne.

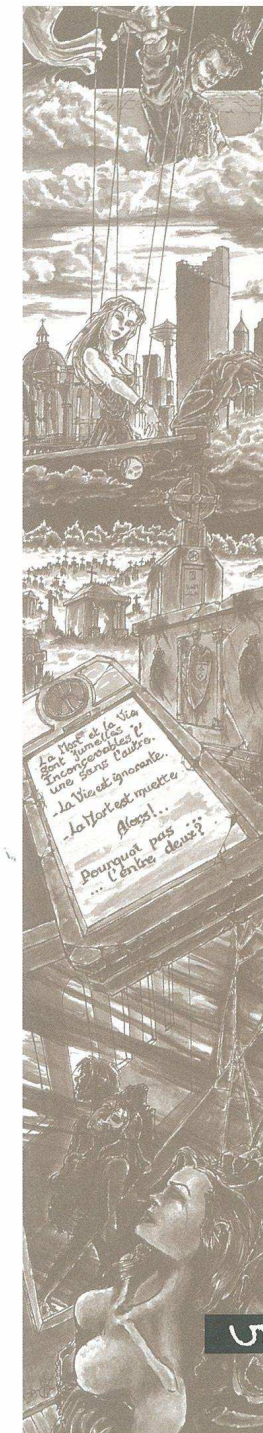




Avant-Propos	3
New York	5
Les Illusions se Disloquent	15
Le Secret d'Elizabeth Seymour	18
Une Nuit à New York	26
Une Nuit Agitée	32
À la Recherche de la Mémoire	35
L'Étau se Resserre	41
Conclusion	47
La Fille des Chacals	58
En Route pour l'Enfer	79
L'Ange de la Vengeance	82
Les Damnés	86
L'Enfance d'Élizabeth	93
Les Anges	96
De Retour au Théâtre	98



New York





A « À travers le tunnel et dans la nuit sinistre de New York, ma moto rugissait comme un fauve affamé. Je zigzaguais entre les rares voitures et n'apercevais derrière les pare-brises que visages anxieux et regards effrayés. Ils sentaient ma présence mais ils n'avaient rien à craindre, je n'étais pas en chasse. Ce soir là, un immense incendie embrasait le cœur de la ville. Les flammes s'élevaient dans le ciel lugubre et donnaient à l'horizon une teinte rouge éclatante. Ma Harley tremblait alors que je roulais lentement à travers le Bronx, le long de la Troisième Avenue. Tout autour de moi, de sinistres silhouettes dépourvues de visage humain hantaient les rues alors que des hurlements résonnaient dans les édifices en proie aux flammes. Quelques humains égarés couraient vers la lumière pour échapper aux griffes des prédateurs. En m'arrêtant devant le pont conduisant à Manhattan, j'entendis gronder le flot noir de la Harlem River. J'étais rentré chez moi. »

New York repose sur le seuil qui sépare Métropolis de l'Enfer. Les sans-abri et les miséreux peuplent les rues, la violence règne dans les bas quartiers, l'inégalité obscène entre la population défavorisée et la Jet Set de New York rend la situation explosive. L'Illusion est au bord de l'effondrement. C'est un lieu menaçant, dans lequel les Enfants de la Nuit se sont réfugiés pour fuir l'atmosphère étouffante des villes et des banlieues. C'est aussi un endroit prometteur où ceux qui osent peuvent réussir ce que personne n'est jamais parvenu à faire durant ces millénaires de captivité.

Les Enfants de la Nuit se rassemblent là où ils trouvent des lieux où ils peuvent se cacher. À New

York, on les rencontre dans les ghettos ou parmi les artistes et les parasites qui hantent East Village, Chelsea ou Greenwich Village. Ils forment des groupes qui s'affrontent pour contrôler la vie nocturne de la cité. Ils sont les rivaux des dealers, des Gangs et des Escadrons de la Mort de la police.

Nous vous proposons une vue générale de New York « by night », puis une description des diverses factions que les Personnages pourraient être amenés à rencontrer au cours de leurs pégrinations. Notre « visite » commence au Nord, sur le continent, au cœur du Bronx.

Les Quartiers

Le Bronx Sud

La voie rapide sépare le Bronx en une partie nord et une partie sud. Prenez la grande artère qui fait angle avec la Troisième Avenue et continuez vers le sud, vous vous retrouverez au milieu du Bronx Sud.

Les immeubles de six étages sont tous en pierres grises foncées. Quelques marches mènent à chacun des seuils. Le quartier est délabré et les propriétaires n'ayant voulu ni payer les réparations, ni laisser le conseil municipal racheter les bâtiments, cette décrépitude ne peut qu'empirer. Chaque nuit, au moins un édifice est réduit en cendres par ses propriétaires qui essaient de récupérer l'argent des assurances. Les taxis ne s'aventurent pas dans ce secteur et la police ne se dérange jamais, excepté pour passer quelqu'un à tabac. Les gens saisissent

la moindre occasion pour quitter le quartier, et ceux qui ne peuvent pas fuir survivent tant bien que mal.

Des êtres puissants et des Enfants de la Nuit vivent ici, se nourrissant du désespoir des habitants. Les Serviteurs de La Bête ont un temple dans la 143e Rue, ils trouvent leurs victimes parmi la population des pâtés de maisons avoisinants. Les Chacals, qui se rencontrent généralement à Manhattan, viennent parfois dans le Bronx la nuit, pour chasser. Les Escadrons de la Mort, en quête de proies faciles, accomplissent des raids occasionnels dans les bâtisses détruites par les flammes.

Seuls les plus puissants d'entre les Enfants de la Nuit osent s'aventurer dans le Bronx Sud, où ils risquent de se trouver face à des gangs armés, des adversaires humains qui n'ont pas peur d'eux, des jeunes endurcis qui tirent d'abord et posent les



questions ensuite. La plus grande partie des Enfants de la Nuit du Bronx vivent plus bas, dans les immeubles au sud de la 138e Rue, ainsi que dans des wagons et des containers de la zone de fret sur la Harlem River.

Un peu plus au Nord, près de Saint Mary's Park, existe depuis les années 1980 une déchirure dans l'Illusion. Azanja, une déesse vivante, a créé là un refuge pour ses adorateurs. Elle était à l'origine une Déesse de la Fertilité, mais l'influence de son environnement l'a lentement transformée en une Déesse de la Mort.

Harlem

Plusieurs ponts traversent la Harlem River, qui sépare le Bronx Sud de la partie Nord de Manhattan. Depuis le siècle dernier, le quartier de Harlem est devenu un endroit sinistre. Pâtés de maisons décrépits et prospères se côtoient. La rue principale, Lenox Avenue, s'étend de Central Park vers le nord, vers la zone insalubre de Washington Heights.

À l'est, la partie hispanique du quartier, Spanish Harlem, avec ses bâtiments en ruines, est réputée pour être un endroit dangereux. Les Enfants de la Nuit encore suffisamment humains pour se mêler à la foule fréquentent les bars du voisinage et de ses alentours.

Entre la 125e et la 135e Rue de West Side, juste au nord de l'Université Columbia, un secteur avec de nombreux bars est un autre lieu de rencontre des Enfants de la Nuit. Le coin est infesté de dealers et autres criminels. Deux blocs d'immeubles servent



de refuge aux Magiciens de La Mort. La Vie et la Mort s'y mêlent jusqu'à ce que nul ne parvienne à les dissocier.

Au nord, les Enfants de la Nuit et les Netherworld hantent les stations de métro et s'aventurent dans le réseau de tunnels qui s'étire au-dessous de la cité. À la nuit tombée, les Chacals chassent dans certains parcs : Inwood Hill Park à la pointe nord de Manhattan et Riverside Park, qui s'étend sur la rive ouest de l'île.

Upper West Side

Dans la partie ouest de Manhattan se trouvent les appartements les plus aisés. Ici, les Ténèbres se dissimulent derrière les façades luxueuses, au lieu de s'exhiber dans les rues. Des expériences visant à briser les frontières avec les mondes au delà sont réalisées derrière les portes de l'Université Columbia, située dans la 116e rue.

Puis au sud demeurent les Nosferatu, les vampires et d'autres êtres d'une espèce plus raffinée. Une petite colonie de Nosferatu qui a quitté Greenwich Village au cours des années 80 vit maintenant à Sherman Square, dans la 72e Rue.

Upper East Side

C'est un voisinage fortuné, au sein duquel un nombre impressionnant de créatures très âgées et opulentes se cachent dans leurs appartements princiers. Beaucoup de très vieux Vampires vivent ici, parmi lesquels Franz Dvorak, que les Personnages rencontrent au cours de la première aventure. Deux des plus éminents Magiciens de La Mort de New York, Richard Chesterfield et Mary Austin, habitent dans la 72e Rue. C'est un quartier dans lequel des ennemis mortels peuvent aisément se tapir derrière des portes bien gardées. Mais ici, les Chacals ne chassent pas dans les rues et aucun Enfant de la Nuit n'est visible. Les créatures les moins malveillantes n'osent pas s'aventurer par ici.





Central Park

La nuit, Central Park est le royaume des Chacals, les fourrés et les promenades mal éclairées sont leurs terrains de chasse. Ils jouent au chat et à la souris avec les dealers de drogue lourdement armés et sont à l'affût de promeneurs solitaires à emporter dans les Ténébres.

Le parc lui-même a une âme qui change et grandit. Certaines parties glissent dans Gaïa, la Terre Vivante. Les Chacals ont commencé à fuir certains coins de la zone nord du parc où les buissons masquent des portails menant à la Terre Infinie.

Le Metropolitan Museum de New York est situé à la lisière de Central Park, et bien qu'il ne soit pas dans les limites du jardin, il est sous l'influence de Gaïa. Bien en dessous du musée, de vastes entrepôts recèlent des artefacts et des trésors. Nombre d'entre eux sont des totems prêts à être réveillés entre de mauvaises mains.

Midtown

Au sud de Central Park se trouve le centre de Manhattan, ici les avenues tracent de profonds canyons entre les gratte-ciel. C'est cette partie de la ville, et non les bas quartiers comme on pourrait s'y attendre, qui offre les meilleures conditions pour se fondre dans la foule et disparaître. Là vivent les Enfants de La Nuit les plus inhumains et les plus pervers, ceux qui ne peuvent habiter nulle part ailleurs. Ils se mêlent aux sans le sou alignés le long des rues et des avenues, ils se cachent dans les recoins des stations de métro et passent leurs journées dans les théâtres sordides des environs de Times Square et de la 42e Rue.

Très haut dans les bureaux climatisés des bâtiments de la 5e Avenue et de l'Avenue des Amériques, les Licteurs se battent pour garder le contrôle de la ville. Dans ce quartier sont installés les sièges sociaux de toutes les grandes multinationales.

Chelsea

L'ancien centre de New York est devenu au cours des années 70 un lieu fréquenté par les Conjureurs. Une petite colonie de Mages de la Passion a formé ici une communauté dans les années 60. Mais elle

est allée trop loin dans ses expériences et ses membres ont connu des transformations physiques et des frénésies sanguinaires. Leur refuge de la 25e Rue, tout près de la 11e Avenue, fut transformé en un véritable Purgatoire lorsque deux Conjureurs déments invoquèrent un Népharite. Les Enfants de La Nuit évitent cet endroit et un Conjureur pourra percevoir une aura malsaine autour de la maison où les Conjureurs de La Passion sont encore tourmentés dans leur propre Enfer.

Au sud, les environs de l'entrepôt sont devenus un lieu de rendez-vous pour les Enfants de La Nuit raffinés mais cruels et pour les Chacals, qui en temps normal n'oseraient pas quitter les bas quartiers ou le monde souterrain. Les Personnages passeront une nuit particulièrement déplaisante à cet endroit au cours de la première des trois aventures.

Greenwich Village

Bordées de maisons basses de style « européen », les rues de l'ancien quartier des artistes ne forment pas un quadrillage aussi net que le reste de Manhattan. Le Village, tout comme Chelsea, est un refuge pour les Conjureurs et les Enfants de La Nuit les plus distingués. L'un des plus vieux Nosferatu de New York, Jacqueline Sanders, demeure dans ce quartier. Il y a également de nombreux bars et clubs où se rencontrent les vivants et les Nosferatu depuis les années 20. Les Chacals et autres Enfants de La Nuit assoiffés de sang prennent soin de ne pas chasser dans Greenwich Village. Trop de vieux et puissants Nosferatu et Conjureurs vivent par ici et ne désirent pas être troublés par des rumeurs et des enquêtes. Mis à part le risque de se trouver en travers du chemin d'un vampire désespéré, le Village est l'une des zones les plus sûres de New York la nuit.

East Village

C'est ici que les Nosferatu et les jeunes Conjureurs viennent lorsqu'ils arrivent pour la première fois dans la ville. Jusqu'au début des années 80, East Village était un creuset créatif où des artistes pouvaient rencontrer des êtres pas tout à fait humains et explorer les frontières de l'illusion. Au cours de ces dernières années, le quartier a subi des travaux de réfection, mais l'atmosphère origi-



nelle persiste... et de nombreux Enfants de La Nuit viennent ici après le coucher du soleil.

C'est dans un théâtre de East Village que les Personnages rencontrent Elizabeth Barkley, l'amie qui leur indique le chemin conduisant aux portails de New York menant en Enfer et à Métropolis.

Alphabet City

Le quartier tient ce nom des avenues qui le traversent du nord au sud : A, B, C et D. C'était de cette partie de la cité qu'affluaient les énergies en direction de East Village, dans les années 70 et 80. Alphabet City était à cette époque une ville en ruines, les Chacals se cachaient dans les sous-sols et les Nachtkäfer et les Wolyen y chassaient la nuit. Les rénovations ont fait fuir la plupart d'entre eux mais il y a toujours des Chacals dans certains bâtiments des Avenues C et D. Du côté de la rivière, des HLM dissimulent des portails qui donnent sur Métropolis.

Soho

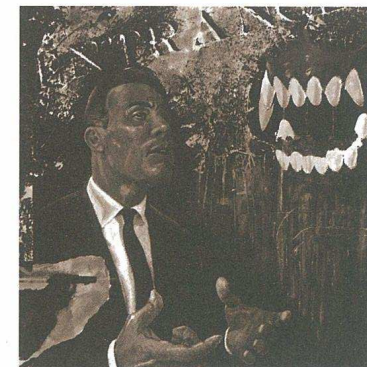
C'est un quartier opulent abritant de nombreuses galeries d'art et appartements luxueux. Mais cette surface vernie dissimule davantage de portes menant vers d'autres mondes que n'importe quel autre endroit de New York.

Jusqu'au début des années 70, Soho était un refuge pour les organisations locales de meurtriers en série. Ils organisaient des réunions dans des entrepôts désaffectés et abattaient les murs de Métropolis. De nombreux portails existent encore, bien que le quartier ait été restauré. Une proportion surprenante d'anciens meurtriers vivent toujours ici. Ce sont aujourd'hui des « yuppies » ou des propriétaires de boutiques et de magasins que l'on trouve dans le coin. Le bruit court qu'ils se rassemblent encore de temps à autre dans leurs anciens lieux de réunion, mais si cela est le cas, ils se montrent très discrets.

Little Italy

Il n'est pas surprenant que ce soit la principale place forte de la Mafia New Yorkaise. Celle-ci, comme partout ailleurs, est essentiellement contrôlée par des Licteurs. Cela provoque une lutte inces-

sante entre les Enfants de La Nuit et les serveurs d'Astaroth. Beaucoup de puissants Licteurs de New York se retrouvent dans les petits restaurants pittoresques du quartier.



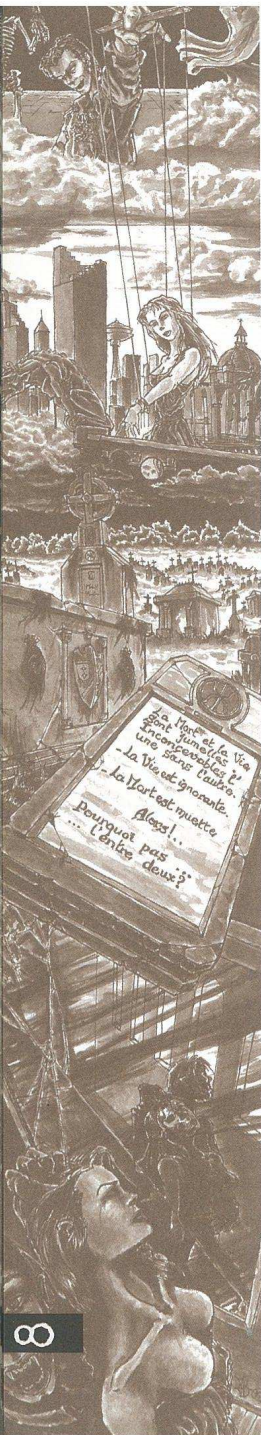
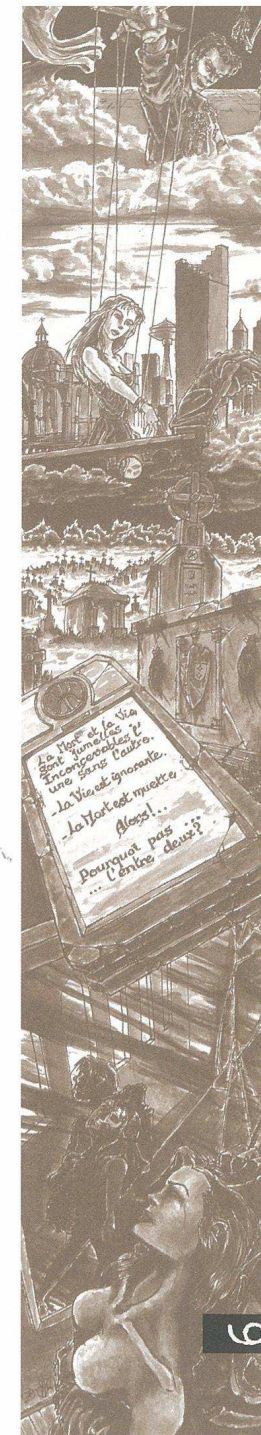
Chinatown

Ce quartier est un monde à lui tout seul où les triades de Hong-Kong combattent les puissants Licteurs. D'antiques divinités chinoises se tiennent tapies dans des sous-sol enfumés. Aucun Enfant de La Nuit étranger n'est toléré en ces lieux. Les Nosferatu de New York ont peu ou pas de contact avec les Vampires chinois qui se dissimulent derrière des volets de bambou le jour, et se glissent au milieu de la foule au crépuscule.

Le Quartier des Finances

C'est un univers bureaucratique, grouillant le jour, et apparemment désert la nuit. Cependant, les apparences sont trompeuses. D'étranges clubs et sociétés existent secrètement derrière les vitres miroirs des gratte-ciel. À la nuit tombée, Cannibales, assassins et Conjureurs se réunissent dans les salles de conférence somptueuses.

Dans un club très fermé de Pine Street, les Personnages peuvent faire la connaissance des Enfants de La Nuit issus des plus hautes sphères de la société.





Les Enfants de la Nuit

Quelques-uns des groupes les plus importants du New York nocturne sont décrits ci-dessous. Les Personnages seront amenés à rencontrer certains d'entre eux au cours des trois aventures suivantes. Les autres peuvent être utilisés dans des aventures créées par vous-même, ou pour mettre en valeur le contexte de la quête des Personnages à travers la ville.

Les Nosferatu

New York est célèbre pour son vampirisme, les Nosferatu y viennent depuis des siècles. Fuyant leurs ennemis en Europe, beaucoup s'installèrent ici dès la fin du XVIII^e siècle. Les nouveau-nés se réfugient ici pour échapper aux petites villes, où les gens ont l'esprit étroit, et à la campagne, où ils sont traqués comme des bêtes.

Personne ne connaît le nombre exact de Nosferatu qui hantent New York. Ceux-ci sont en effet divisés en faction, luttant les uns contre les autres, ou en groupe fuyant la lumière du jour. D'autres sont des ermites qui ne veulent rien savoir de leurs congénères. On rencontre des Nosferatu dans Greenwich Village et ses environs. C'est ici que résident les plus instruits et les plus présentables. Ceux qui sont poussés par une insatiable soif de sang et chassent comme des animaux sauvages hantent plutôt les bas quartiers. De nombreux Nosferatu de ce genre se terrent au nord de West Side et de l'Université Columbia.

Les Nosferatu qui viennent à New York pour la première fois se dirigent souvent vers East Village et les divers bars et clubs de Greenwich Village. Certains de ces endroits ont un long passé pour les Nosferatu : Les Magots, Finnegans et Literoom. Là, les nouveaux venus peuvent apprendre à quel endroit se trouve tel groupe, et dans quelles zones ils peuvent s'installer pour bénéficier d'une certaine sécurité. Quelques Nosferatu reclus (personne n'en connaît le chiffre exact) se sont retirés du monde et ne quittent jamais leurs appartements.

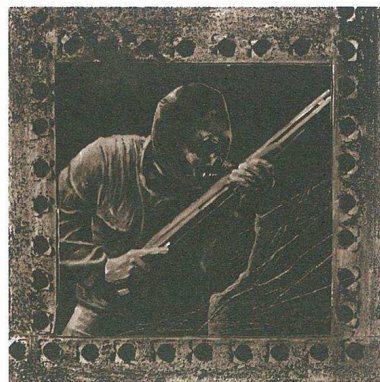
Dans la première aventure, les Personnages croisent un groupe de Vampires récemment arrivés à New York, ceux-ci sont d'ailleurs en route pour

East Village. Les PJ les rencontrent dans un théâtre. Ils verront également un vieux Nosferatu qui vit dans Upper East Side.

Les Chacals

Les Chacals sont des meurtriers en série (ils sont décrits en détail dans « Les Légions des Ténèbres »). Ils rôdent dans les campagnes et tuent leurs victimes au hasard des rencontres. Ils se réunissent parfois à des carrefours et tiennent des assemblées qui dégénèrent en traque impitoyable au cours desquelles ils massacrent tout ce qu'ils croisent.

Les Chacals de New York sont uniques à bien des égards. Durant les cinquante dernières années, ils ont été attirés vers la ville et forment une confrérie assez lâche. Ils ne se réunissaient autrefois que quelques fois par an et dans des endroits déterminés. De nos jours, les Chacals de New York se rassemblent chaque nuit et chassent en meutes dans les allées des parcs mal éclairés. Les promeneurs esseulés sont leurs proies favorites.



Les Chacals sont des hommes laids et mesquins qui vivent dans les zones délabrées de la cité. Beaucoup d'entre eux habitaient dans Alphabet, mais ont commencé à quitter le quartier. Certains peuplent les sous-sols des HLM, d'autres s'abritent



sous des cartons dans d'étroites ruelles, d'autres encore vivent dans le métro ou dans les parcs.

Massacrer sans répit a transformé de nombreux Chacals en Enragés, des créatures à demi humaines dépourvues de conscience, seulement animées par une faim et une agressivité inextinguibles. Certains de ces Chacals pervers sont décrits dans « La Fille des Chacals ».

La différence entre les tueurs à moitié humains (qui chassent la nuit dans les rues sans aucune intention particulière) et les assassins en série impitoyables (qui prévoient leurs actes) est vague, New York a depuis toujours ses meurtriers. Dans les années 60, ils se rassemblaient dans les entrepôts désaffectés de Soho pour participer à des festins sanglants. Le courant principal s'est uni aux Chacals et organise des orgies dans un bâtiment abandonné du quartier des abattoirs, le Jacob's Deli. Les Personnages devraient avoir des raisons pour étudier plus soigneusement ce lieu au cours de la première aventure.

Les Chacals s'assemblent parfois autour d'un leader respectable et expérimenté capable de les protéger de la police. En échange, ils participent aux festivités de meurtriers détraqués. Richard Barkley, le père d'Elizabeth (l'amie des Personnages), était l'une de ces personnes. Au cours des trois aventures, les Personnages découvriront que leur camarade entretient des relations étroites avec les Chacals.

Pour ceux d'entre vous qui ne possèdent pas « Les Légions des Ténèbres », un Chacal typique est décrit ci-dessous. Ces caractéristiques peuvent être utilisées pour tous les Chacals rencontrés au cours des trois aventures.

Un Chacal

Les Chacals sont des hommes pervers, barbus et déguenillés, généralement âgés de vingt à cinquante ans. Certains peuvent être des femmes, adolescentes ou plus âgées. Les Chacals de sexe féminin sont cependant peu courants (elles sont généralement massacrées lorsqu'elles rencontrent d'autres Chacals ; elles ressemblent trop à l'image qu'ils se font d'une victime).

Personnalité : ce sont des êtres humains avec des personnalités dénaturées. Ils manquent totalement d'empathie et ne peuvent entretenir aucune relation. Ils deviennent extrêmement anxieux lorsqu'ils sont

en présence d'un humain qui pourrait s'attacher à eux sentimentalement. Afin d'éviter les contacts émotionnels, ils ne fréquentent que leurs semblables. De même, ils n'ont aucun esprit de groupe, et lorsqu'ils se rencontrent, chacun reste prisonnier de lui-même. Les Chacals qui ne correspondent pas à ce modèle de comportement sont invariablement éliminés par leurs congénères. Lorsque le Chacal tue, il le fait pour se prouver quelque chose, il ne voit jamais la victime comme une autre personne. À travers ces meurtres horribles, il tente de comprendre certaines choses sur lui-même et d'exprimer son sentiment de solitude. Mais le soulagement ne dure jamais et il doit de nouveau tuer, encore et encore.

Indications pour le MJ : soyez impassible, froid et inaccessible, ayez un regard vide et une voix atone.

UN CHACAL			
AGL	16	EGO	11
FOR	16	CHA	6
CON	16	PER	16
APP	4-10	EDU	6

Taille : 1m80

Poids : 90 kg

Actions : 3

Bonus d'Initiative : + 4

Bonus aux Dommages : + 3

Capacité de Mouvement : 8 m/Round

Résistance aux Blessures :

5 BS = 1 BL

4 BL = 1 BG

3 BG = 1 BM

END : 89

Sombres Secrets : Criminel, Victime d'un crime

Faiblesses : Blocages Mentaux, Égotisme, Manie, Mauvaise Réputation, Obsessions, Recherché par la Police, Suicidaire

Avantages : Supporter la Faim/la Soif/la Douleur

Équilibre Mental : -50

Talents : Athlétisme 16, Chercher 14, Discrétion

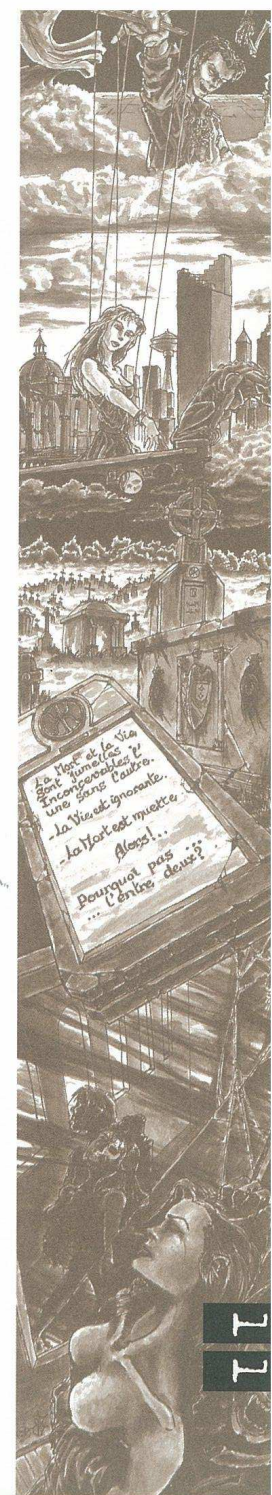
16, Vigilance 16

Compétences Générales : Conduire 12, Filature 16, Grimper 16, Survie 12, Armes à Feu 16, Corps à Corps (Poignard et Armes Contondantes) 16

Connaissances : Mécanique 12

Équipement : variable

Domicile : New York





Les Serviteurs de La Bête

Les Serviteurs de la Bête, qui adorent l'Incarnation la plus sanguinaire d'Astaroth, sont étroitement liés aux Chacals. Un grand nombre d'entre eux vénèrent la Bête et ont le plus grand respect pour ses serviteurs. Le culte a un temple dans le Bronx Sud où son leader, qui se fait appeler Boorman, tire son pouvoir de la déchéance et envoie ses fidèles traquer des victimes que nul ne regrettera.

Mais tous les Serviteurs de la Bête ne sont pas des meurtriers issus des bas quartiers. Boorman est un puissant Conjureur et a des élèves parmi les Satanistes de toute la ville. Plusieurs personnes éminentes d'Upper East Side le rencontrent régulièrement pour apprendre la Connaissance de la Mort. En retour, ils aident le culte à se procurer des victimes et le protègent de la police.

Les rapports de Boorman avec les Chacals sont ambigus. Les Népharites (qui recherchent les Chacals pour créer leurs Purgatoires et les châtier pour leurs actes) sont les sujets de la Bête. Boorman ayant des contacts avec les Népharites, il est à la fois redouté et haï par les Chacals.

Les Personnages le rencontrent alors qu'ils recherchent leur amie Elizabeth. Il entretient avec elle un rapport étroit mais étrange.

Les Cannibales

Recrutés parmi les implacables hommes d'affaires du Quartier des Finances, les cannibales donnent libre cours à leur agressivité en assassinant et en dévorant des victimes anonymes ramassées dans les rues ou dans les bas quartiers.

Deux groupes s'adonnent au cannibalisme. Le plus ancien est celui des Conjureurs de La Mort de Chelsea, qui se livrent au cannibalisme rituel depuis les années 60. Ils se procurent des cadavres qu'ils dévorent au cours de cérémonies. Un groupe plus récent est celui des « Yuppies Cannibales », hommes fortunés et respectés qui, avant de devenir Cannibales, prenaient part à des meurtres rituels ou à d'autres crimes horribles. Beaucoup d'entre eux furent impliqués dans les orgies sanglantes de Soho des années 60 et du début des années 70.

Les Personnages rencontreront les Cannibales quand ils rechercheront leur amie Elizabeth

Barkley dans le New York nocturne. Les Cannibales tiennent leurs séances deux fois par semaine dans des lieux privés de Pine Street, dans le quartier des Finances.

Les Anges

Parmi les habitants les plus invraisemblables de New York figurent les Anges, les serviteurs du Démiurge qui se sont enfuis d'un paradis en train de s'écrouler pour se terrer dans notre monde. Ils ont vainement essayé de répandre leur lumière parmi les Hommes et furent obligés de se cacher sous terre pour échapper à la malignité humaine. Un groupe de cinquante Anges meurtris a désormais trouvé refuge dans des salles désertes au-dessous des égouts. Même s'ils fuient l'espèce humaine, ils sont lentement détruits ou transformés en monstres par le pouvoir destructeur de l'Homme, qui les entoure de toutes parts.

Les Anges ressemblent à des hommes, mais sont nimbés d'une douce et harmonieuse aura lumineuse. Tous ceux qui s'approchent ressentent une confiance et un apaisement qui paraissent incongrus dans l'atmosphère de New York.

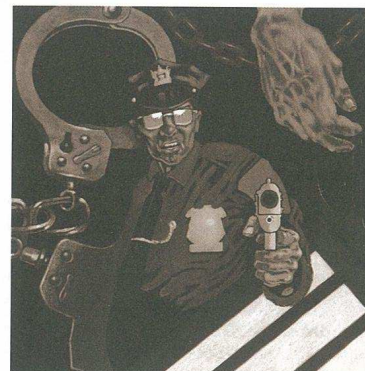
Les Escadrons de La Mort

Tous ceux qui errent en ville la nuit subissent l'influence des Ténèbres et de la violence qui règnent dans cette immense métropole. La police n'y échappe pas. La corruption a toujours existé en son sein, mais les District Attorney et les chefs de la police de ces vingt dernières années ont choisi de ne pas voir (ou n'ont pas été capables de voir) ceux qui franchissaient les limites.

Ceux que les Enfants de La Nuit et les Gangs de rues nomment les « Escadrons de La Mort » n'étaient à l'origine que des policiers véreux. Peu à peu, ils se rendirent compte qu'ils étaient au-dessus de la loi et que personne ne les arrêterait s'ils allaient trop loin. La brutalité gratuite se transforma en violents passages à tabac qui devinrent ensuite des meurtres et des sévices sanglants. La corruption dégénéra en racket, vente de drogue et assassinats commandités. Les policiers sombrèrent dans la perversité et perdirent une partie de leur humanité.



Il existe environ dix Escadrons de La Mort à New York, ils opèrent comme leurs homologues latino-américains. L'un de ces groupes a récemment adopté le meurtre rituel. Ils ont été contactés par les Serviteurs de la Bête mais ont tué l'émissaire et ont fait savoir qu'ils n'étaient au service de personne. Plusieurs d'entre eux ont été pris de remords et se suicideraient s'ils ne sentaient pas que des Népharites viendraient alors les chercher.



Certains ont même subi des mutations physiques. La seule chose qu'ils craignent sont les trois Népharites qui les poursuivent depuis peu. Ils ont joint Boorman et lui ont demandé de l'aide, mais les Serviteurs de la Bête ne souhaitent plus avoir à faire à eux. Désespérés, ils commettent des crimes de plus en plus atroces.

Nous décrivons ci-dessous ce qui pourrait être des policiers ordinaires ou des membres d'un Escadron de La Mort. Utilisez ces caractéristiques (ou des variantes de celles-ci) chaque fois que la police apparaît dans ces trois aventures.

Les Policiers

Ces caractéristiques s'appliquent aux policiers normaux et sains d'esprit ainsi qu'aux tueurs détraqués qui patrouillent dans la ville et frappent leurs victimes jusqu'à les tuer.

Taille : 1 m80

Poids : 90 kg

Actions : 3

Bonus d'Initiative : + 4

LES POLICIERS

AGL	16	EGO	12
FOR	16	CHA	10
CON	16	PER	16
APP	10	EDU	12

Bonus aux Dommages : + 3

Capacité de Mouvement : 8m/Round

Résistance aux Blessures :

5 BS = 1 BL

4 BL = 1 BC

3 BG = 1 BM

END : 90

Talents : Athlétisme 16, Chercher 14, Diplomatie 11, Discrétion 16, Empathie 10, Vigilance 14

Compétences Générales : Conduire 12, Filature 16, Grimper 14, Interroger 12, Persuasion 14, Armes à Feu (S & W CBT Magnum M19) 16, Corps à Corps (Mains Nues, Matraque) 16

Connaissances : Espagnol ou Italien 10, Premiers Soins 14, Recherche d'Informations 12

Connaissances Universitaires : Criminologie 12

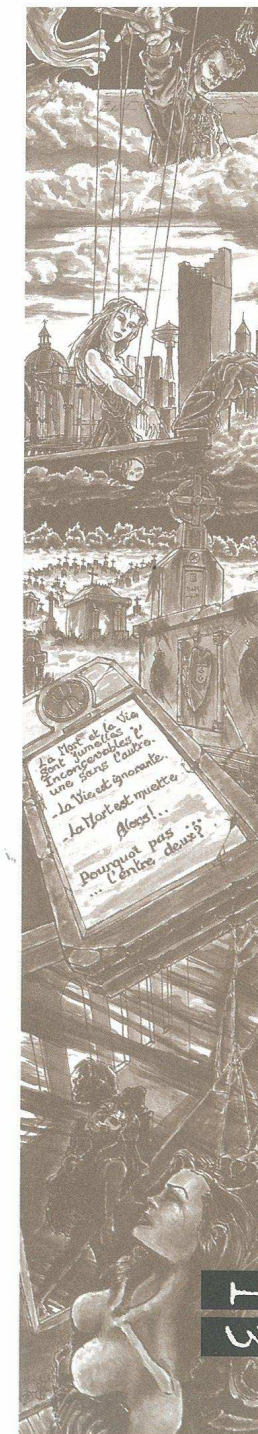
Équipement : armes de poing, menottes, matraque, torche, radio

Domicile : New York

Les Gangs

A New York, la vente de drogue au niveau local est contrôlée par les gangs qui hantent les rues. La majorité d'entre eux sont des adolescents qui espèrent ainsi sortir de la pauvreté. Certains font également du proxénétisme ou du recel de marchandises volées. Les Gangs disputent la maîtrise des rues aux Enfants de la Nuit. Tout comme avec la Mafia, à laquelle quelques-uns sont d'ailleurs liés, la plupart de ces criminels se montrent irrémédiablement hostiles envers ceux qui ont franchi les frontières de l'Humanité.

Quelques-uns des gangs les mieux armés du Bronx Sud (par exemple les Bonedancers) livrent une véritable guerre d'extermination contre les Enfants de La Nuit et les Chacals du quartier. Cela les a mis en conflit avec les Serviteurs de la Bête. Ces bandes exercent la plus grande autorité sur les zones délabrées de Harlem, Spanish Harlem et Washington Heights, dans le Bronx Sud et certaines parties de Brooklyn.

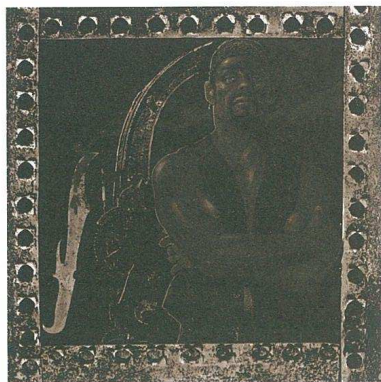




Les Personnages peuvent avoir à faire à ces gangs dans diverses circonstances. S'ils se retrouvent de nuit dans le mauvais quartier, ils risquent presque à coup sûr d'être confrontés aux Gangs qui contrôlent le secteur. Par contre, s'ils se heurtent aux Serviteurs de la Bête ou à tout autre Enfant de La Nuit, il se peut que ces bandes deviennent des alliés utiles. Un membre typique d'un gang vous est décrit ci-dessous.

Un Membre d'un Gang

Un Gang classique est composé de trois à trente adolescents, armés jusqu'aux dents et très souvent toxicomanes. Ils peuvent être issus de n'importe quel groupe ethnique, mais qu'ils soient Afro-Américains, Latinos, Asiatiques ou Blancs, chaque gang est presque toujours homogène. Les Blancs sont souvent des skinheads (néofascistes). Leurs vêtements vont du jeans et tee-shirt au jogging trop ample et aux lourdes chaînes en or. Ils portent des armes de poing, des couteaux et parfois même des armes automatiques. Utilisez les caractéristiques suivantes pour décrire n'importe quel membre des gangs que les Personnages pourraient rencontrer.



Personnalité : violents et intrépides. Ils s'attendent à mourir de façon brutale dans un avenir très proche et n'ont que peu ou pas de respect pour la vie. Leur but principal (excepté la protection de leur territoire contre l'intrusion d'une autre bande) est de s'enrichir le plus vite possible.

Indications pour le MJ : comportez-vous avec rudesse. Vous êtes le meilleur, le plus fort et le plus beau (ou du moins, vous souhaitez que tout le monde le pense).

UN MEMBRE DE GANG			
AGL	16	EGO	10
FOR	15	CHA	10
CON	11	PER	12
APP	10	EDU	6

Actions : 3

Bonus d'Initiative : + 4

Bonus aux Dommages : + 3

Capacité de Mouvement : 8 m/Round

Résistance aux Blessures :

4 BS = 1 BL

3 BL = 1 BG

3 BG = 1 BM

END : 73

Équilibre Mental : -10

Talents : Athlétisme 15, Comédie 10, Chercher 11, Discrétion 15, Vigilance 11

Compétences Générales : Conduire 12, Grimper 15, Armes à Feu (Beretta 92F) 12, Corps à Corps (Mains Nues, Poignard, Barre de fer) 15

Connaissances : Mécanique 10

Équipement : variable (adaptez-le à l'armement des Personnages)

Domicile : New York



Les Illusions se Disloquent

« J'aurais dû prendre un taxi, mais la nuit était belle, chaude même pour un mois d'octobre. Cette histoire de maison hantée dans la 10e Avenue me faisait sourire. Les fantômes sont bons pour les enfants et les adeptes du New-Age. Cependant, l'atmosphère était lourde ce soir, comme déterminée à me ralentir. J'accélérai le pas. Les maisons étaient sombres et laissaient une impression d'ancienneté, le sentiment d'être lassés de leurs existences. Un frémissement derrière moi. Je pivotai, puis me maudis d'être si nerveux. Bien entendu, il n'y avait rien, excepté une poche en plastique qui glissait sur le trottoir. Étrange, aucun vent ne soufflait. Un peu plus loin devant moi se trouvait la maison « hantée », elle ne semblait pas différente des autres. Immense et de style baroque, avec des baies vitrées, des tours d'angle et une terrasse sur le toit. Comme je m'approchais, j'eus la sensation qu'elle était plus grande que celles d'à côté, plus sombre aussi. J'atteignis la porte, la maison sembla surgir au-dessus de la rue et les ailes s'étirer pour m'étreindre... C'était ridicule. Une lumière brillait à l'intérieur, faible comme celle d'une bougie, se déplaçant de fenêtre en fenêtre. J'en vis une autre, puis encore une autre, les portes de la maison s'ouvrirent brutalement. Elles m'accueillaient, chaudes et lumineuses dans la nuit qui me parut soudain sinistre et froide. Il fallait que j'en apprenne davantage, je fis quelques pas dans l'allée et me retrouvai sur le seuil. Je pouvais à peine distinguer la décoration intérieure, un hall d'entrée tout droit sorti du passé. J'entraï. La porte claqua derrière moi, les lumières s'éteignirent, je me retrouvai dans l'obscurité la plus totale. Tout d'un coup, la pièce devint glaciale et ma peau moite. J'entendis de nouveau ce frémissement, il ressemblait au bruit que font les criquets. Le son semblait venir de loin, mais se rapprochait peu à peu... Quelque chose frôla mon bras. Pris de panique, je me mis à crier, puis essayai de courir avant de trébucher. Je m'affalai lourdement sur le sol, ils furent tous sur moi, avec leurs pattes articulées et leurs carapaces chitineuses, leurs langues semblables à des aiguilles me transperçant les chairs... »

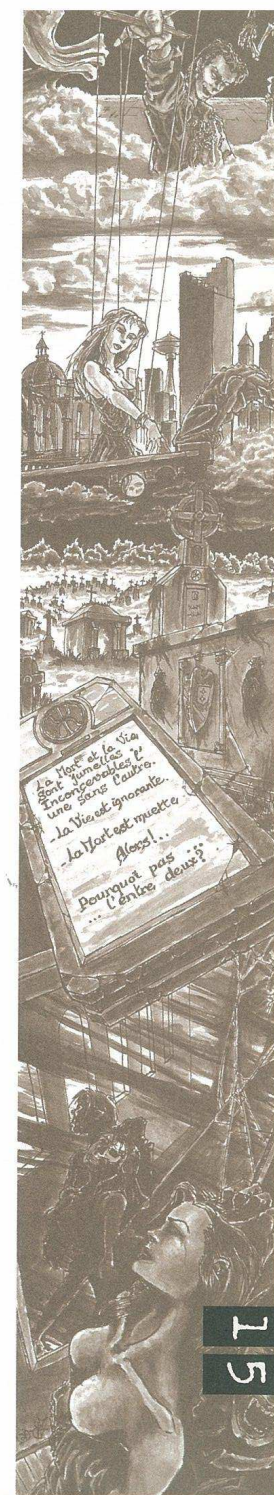
Ce ne sont pas seulement les Enfants de La Nuit, le délabrement et la violence qui font de New York ce qu'elle est. Une des raisons pour laquelle la cité inspire des sentiments d'espoir et d'amertume est que l'Illusion y est sur le point de se disloquer. Il n'y a pas d'autre endroit dans le monde où se sont ouverts autant de portails qu'à New York.

L'Espace est déformé

Durant la nuit, des points névralgiques de New York se transforment. Des quartiers entiers se déplacent, des maisons s'évanouissent de temps en

temps, pour réapparaître comme si elles n'avaient jamais disparu, de nouveaux bâtiments ou rues peuvent surgir au milieu des anciens. De tels phénomènes ont été relevés pour la première fois dans les années 60, notamment dans Alphabet, Upper West Side. Le processus s'est accéléré à partir de 1980. Les lois de la physique ont commencé à s'effriter dans certaines zones du Bronx Sud. Le temps ne s'écoule pas comme il le devrait et l'espace compte désormais plus de trois dimensions.

Après le coucher du soleil, New York est une ville tout à fait différente. Des parties de Métropolis et de l'Enfer se matérialisent en plein cœur de la cité. Personne ne semble savoir pourquoi, mais





beaucoup soupçonnent les Conjureurs du Temps et de l'Espace, qui manipulent les énergies magiques de New York depuis les années 60, d'être à l'origine de tous ces bouleversements.

Une série d'édifices sinistres et déserts apparurent une nuit, entre la 140e et la 141e Rue. Les gangs du Bronx Sud envoyèrent certains de leurs hommes en reconnaissance, mais ceux-ci ne revinrent jamais. Si les gangs veillent à présent à ce que personne n'entre dans ces étranges demeures, ils ne parviennent pas à empêcher des créatures inhumaines de s'aventurer hors de celles-ci pour chasser dans les rues à la faveur de l'obscurité. Un autre bâtiment mystérieux a été récemment aperçu, la nuit uniquement, dans une partie aisée de Chelsea près de la 10e Avenue.

Les Manipulations Magiques

Au cours des trente dernières années, un groupe de Mages manipulant le Temps et l'Espace ont cherché à contrôler les vastes énergies magiques engendrées par les profonds changements qui surviennent à New York. Ils ont tenté d'altérer la configuration de la ville afin de maîtriser ces forces. À cette fin, ils sont parvenus à influencer sur l'aménagement de la ville, à prendre part aux décisions relatives aux projets urbains, au tracé des rues et à la nature des occupants autorisés à habiter dans tel ou tel quartier. Ils essaient de recomposer New York en un Sort, physiquement écrit par la structure de l'agglomération.

Les Conjureurs ont en partie réussi et sont désormais capables de manipuler la majeure partie de cette puissance pour prévoir le futur et redéfinir le passé. Leurs manœuvres semblent cependant avoir accéléré la rupture de l'illusion. Personne ne sait avec certitude quels sont les Conjureurs qui composent ce groupe. Les Licteurs

ont en vain essayé de les annihiler. Tout ce que l'on sait d'eux est qu'ils sont très habiles et qu'ils sont en étroite relation avec les plus éminents notables de la ville.

Expériences à l'Université Columbia

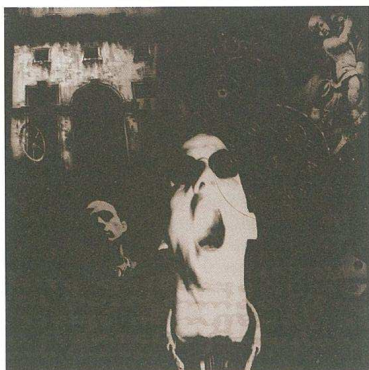
Réalisées à l'Université Columbia, des expérimentations médicales sur la perception de la réalité ont eu un effet similaire sur la ville. Pour financer ses recherches, l'Établissement a reçu des fonds considérables du Pentagone. Ces essais, qui combinent drogues et lavages de cerveau, sont effectués dans le plus grand secret (depuis que plusieurs personnes sont mortes au cours d'une incursion dans Métropolis). Malgré ces précautions, de nombreux Conjureurs de New York connaissent l'existence de ces études et estiment qu'elles contribuent à accélérer la mutation de la ville.

Le Royaume des Morts

On trouve une autre rupture au nord de Columbia, dans la partie ouest de Manhattan, de la 131e Rue en remontant vers le nord. Un groupe de Conjureurs de La Mort pratiquant les rites vaudous est parvenu à abattre les frontières entre la Vie et la Mort. Ils sont dirigés par un Mage caraïbe qui se fait appeler « Baron Samedi ». Il a revêtu l'apparence du Loa Haïtien du même nom, avec son squelette peint sur le corps et son chapeau haut de forme.

Ici, les vivants et les défunts se côtoient. Le Royaume des Morts est si proche de celui de la vie que même un Magicien de La Mort médiocre peut faire lever et marcher les cadavres.

L'endroit semble plutôt normal le jour, mais des rues et des maisons apparaissent dès le coucher du



soleil. Même les Gangs de dealers, qui contrôlaient autrefois le secteur, sont terrifiés à la vue de ces changements. Certains ont pris part à des fusillades sanglantes contre des morts-vivants et craignent que ces derniers ne parviennent à s'échapper de la zone où ils sont confinés. Ils ont posté des gardes autour des quartiers subissant de telles altérations et ont tenté à plusieurs reprises d'éliminer les Conjureurs de La Mort, sans succès.

Les Purgatoires

La création de Purgatoires par les Népharites est un autre indice de la désagrégation de la cité. La barrière qui nous sépare de l'Enfer est au bord de l'effondrement. En plus de celui de Chelsea mentionné plus haut, les maisons de Greenwich Village abritent deux Purgatoires personnels. Personne ne connaît le nombre exact de Népharites qui hantent New York, mais il y en a au moins dix.

Le Temple d'Azanja

Azanja est un Dieu Vivant, un de ces êtres énigmatiques qui évoluent parmi nous sans être liés au Démonisme ou à notre captivité. Azanja est associée à une petite communauté ethnique d'Afrique de l'Ouest qui a été capturée et presque exterminée durant la traite des noirs. Personne ne sait vraiment ce qui la lie aux Azanji (comme se nommaient ces gens), mais elle suivit son peuple embarqué à bord des négriers.

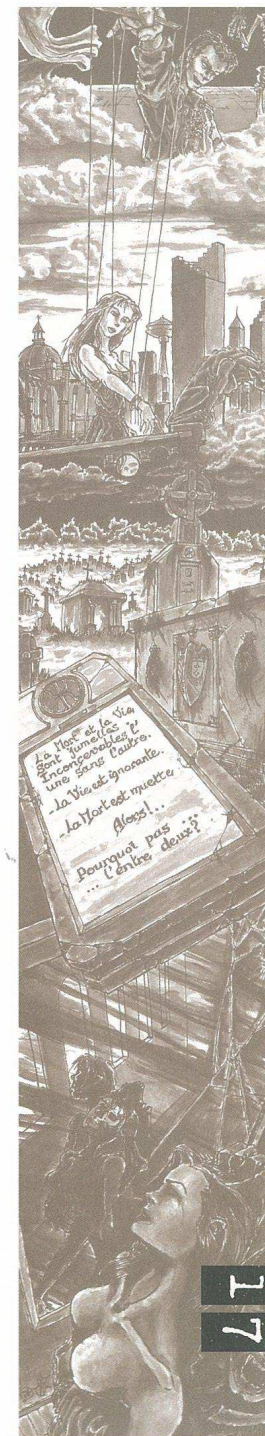
Finalement, la Déesse et les rescapés Azanji échouèrent dans le Bronx, ou plutôt dans un lieu situé au delà de notre réalité. Celui qui sait où aller peut trouver son chemin entre les maisons au sud de St. Mary's Park et assister à la disparition graduelle des édifices et à l'apparition progressive

d'une plaine sablonneuse. Au milieu de cette steppe, une oasis abrite une ville. Il s'agit d'une reconstitution du royaume Azanji. La cité est un labyrinthe dont les maisons sans fenêtre sont faites de boue séchée, le temple doré abritant la Déesse trône au cœur de la ville. Il est gardé par de jeunes guerriers, qu'un observateur attentif pourra reconnaître comme un membre de gang.

Azanja est envahie de sentiments contradictoires. Elle était une Déesse de la Fertilité qui protégeait son peuple, c'est grâce à elle que les Azanji existent encore, mais il lui en a beaucoup coûté. Au cours de ces cent dernières années, elle s'est lentement transformée en Déesse de la Guerre. Si son peuple est repoussé encore plus loin, elle abattra la frontière qui sépare son royaume de notre Illusion afin de créer un nouveau royaume Azanji sur les ruines du Bronx.

Central Park et la Terre Vivante

Les Illusions se disloquent également à Central Park. Gaïa, la Terre Vivante transforme progressivement le jardin public en étendue sauvage. Dans la brousse impénétrable au nord du parc, des portails se sont ouverts sur la Terre infinie dont la Nature entière fait partie. La nuit, des animaux sauvages viennent dans le square et chassent parmi les Chacals et les vagabonds. Les Chacals, qui traquent leurs victimes dans les espaces verts de la cité, peuvent eux aussi se retrouver dans les forêts infinies de Gaïa. Les événements survenant dans Central Park ont été essentiellement remarqués par les Chacals et les toxicomanes, mais le phénomène va bientôt s'étendre à tous les parcs et jardins de la ville.





La petite fille se tenait droite, le regard un peu triste. Hormis le fait qu'elle se trouvait dans une décharge en pleine nuit, Lester ne lui trouvait rien d'étrange. Il en avait vu d'autres le long des routes qu'il parcourait depuis si longtemps. S'il avait été réveillé par les flics, il aurait su quoi faire, mais face à cette créature innocente et visiblement perdue, il se sentait désarmé. Il se leva et brossa de la main son manteau élimé. Curieusement, il se sentit honteux de son apparence. Il toussa et chercha quelque chose à dire, gêné par le silence et le regard si direct de l'enfant. Le premier coup lui brisa le genou, trop surpris pour crier, il tomba sur le ventre. Il ne vit ni la lourde barre d'acier, ni celui qui la maniait. Ses yeux restèrent rivés sur la fillette jusqu'à ce que ses os broyés traversent sa chair sanglante, et que son crâne éclate. »

Elizabeth Barkley entraîne les Personnages dans des aventures se déroulant parmi les Enfants de La Nuit de New York. Elle est le fil conducteur reliant ces trois histoires. Au début une directrice apparemment normale d'un petit théâtre, elle devient un Ange Vengeur chassant au milieu des Enfants de La Nuit. Les PJ vont assister à sa transformation progressive et en découvrant peu à peu des éléments de son passé, comprendre ce qu'elle est et ce qu'elle est sur le point de devenir.

Leur relation avec Elizabeth leur sert de motivation, c'est elle qui va les guider à travers les trois épisodes. Pour que ce lien puisse remplir son office, l'un des Personnages doit être amoureux d'Elizabeth et les autres doivent être ses amis. Cela est nécessaire pour qu'ils aient une raison crédible de s'intéresser aussi vivement à sa destinée.

Vous n'avez pas besoin d'instaurer ce lien dès le début de l'histoire. Il suffira qu'ils deviennent amis ou fassent connaissance au cours de la première aventure. Mais afin que le second et surtout le troisième scénario se déroule parfaitement, un lien plus fort doit les unir. Lors de la première aventure, essayez d'instaurer une relation sérieuse entre Elizabeth et l'un des Personnages et cultivez-la durant la seconde. Elizabeth s'intéresse très tôt à l'un d'entre eux et s'attachera de plus en plus à celui-ci au fur et à mesure du jeu. Si pour une raison ou pour une autre vous ne parvenez pas à ce qu'un des Personnages s'éprenne d'Elizabeth, faites en sorte qu'une amitié très profonde s'installe entre eux. Si tous les PJ sont des femmes et n'ont aucune raison de tomber amoureuses d'une autre femme, changez le sexe d'Elizabeth.

La Tragédie des Barkley

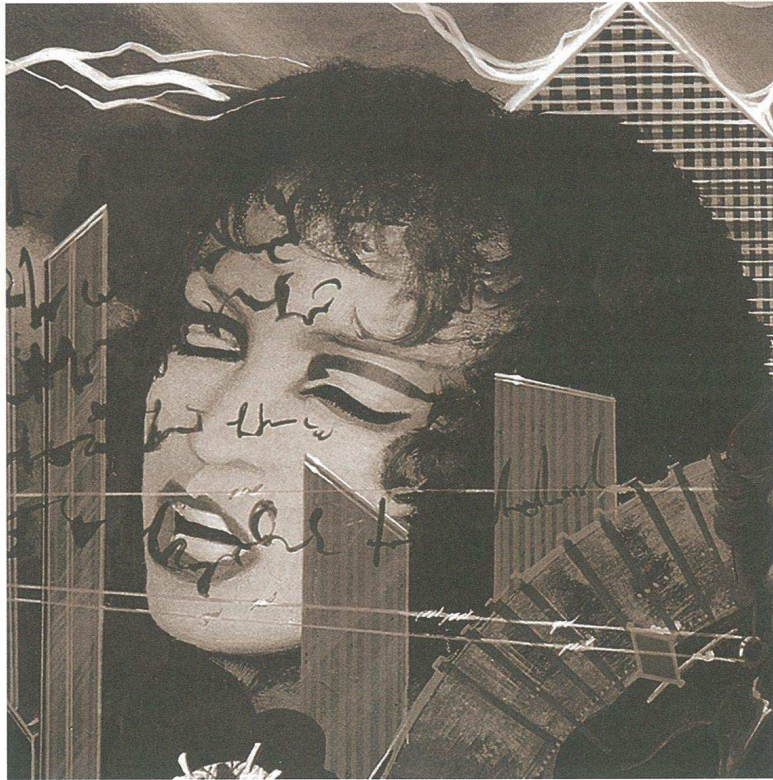
L'origine des événements remonte à l'enfance d'Elizabeth. En 1967, ses parents quittèrent Austin dans le Texas, pour s'installer à New York, Elizabeth n'avait alors que huit ans. Ils dirigeaient une petite troupe de théâtre qui acheta à un prix dérisoire un théâtre d'East Village. Son père, Richard Barkley, était recherché par la police. C'était un tueur en série qui devait répondre de dix meurtres devant la justice. Sa femme, Mary, le pressentait mais se refusait à se l'avouer.

Très jeune, Elizabeth fut mêlée aux agissements de son père. Elle n'avait que deux ans lorsqu'il l'emmena avec lui pour qu'elle assiste à l'assassinat d'une vagabonde. Son père la prenait pour confidente, il lui disait tout et la laissait assister à tout. Il la considérait en partie comme sa complice et en partie comme quelqu'un à qui il pouvait se

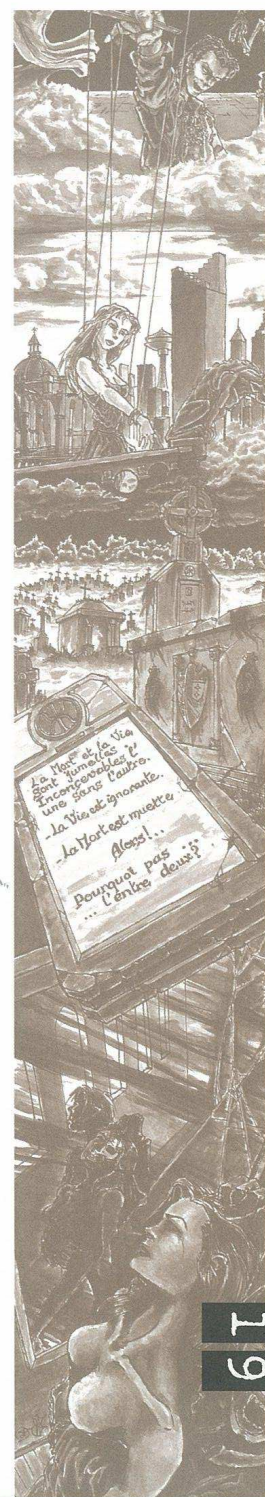
confesser, quelqu'un qui ne le condamnait pas pour ses actes.

À huit ans, Elizabeth avait déjà été le témoin de six meurtres atroces et était, pour le moins que l'on puisse dire, très fragile. Avant de partir d'Austin, elle s'était persuadée que sa mère ne savait rien et ne devait rien savoir des agissements de son père. Mais lorsqu'elle s'aperçut qu'elle était aussi anxieuse que lui de fuir la police, Elizabeth comprit qu'elle savait tout, mais qu'elle avait choisi de ne rien voir.

À la fin des années 60, des tueurs en série et des Chacals commencèrent à se rassembler à New York. Le théâtre de Richard Barkley devint un lieu de rendez-vous pour des meurtriers de toutes sortes, depuis les Chacals chassant dans les bas fonds jusqu'aux tueurs en costume et cravate de



Le Secret d'Elizabeth Barkley





Wall Street. Richard se mit à commettre des meurtres sur scène au cours de représentations nocturnes et enterra ensuite les cadavres dans le sous-sol.

Elizabeth était constamment avec son père et avec le temps, il lui devint de plus en plus difficile de faire face à la réalité. Elle se transforma progressivement sous l'influence de son père, dont elle devint le bourreau. De Boorman, le Grand Prêtre de la Bête, Richard apprit beaucoup sur la Connaissance de La Mort et crut avoir remodelé sa fille en son Ange Gardien. Il avait en fait créé son propre Népharite.

Pour tout oublier, la mère d'Elizabeth entama une liaison avec un autre homme. Elle songeait à quitter Richard, mais détournait encore les yeux de ce qui se passait. Les choses étaient allées trop loin pour qu'elle admette maintenant tout ce qu'elle avait nié jusque là.

La crise se déclencha lorsque Elizabeth ne fut plus capable de supporter tout ce qu'elle avait vu. Elle tenta de se suicider en avalant le contenu d'un flacon de somnifères, mais fut amenée d'urgence à l'hôpital. Pendant son séjour, elle subit des mutations physiques qui la transformeraient finalement en une Népharite. Richard sombra dans l'hystérie lorsqu'il découvrit ce qui s'était passé, il blâma Mary pour tout ce qui était arrivé et la frappa violemment, la laissant agonisante.

Elizabeth quitta l'hôpital en ayant perdu tout contact avec la réalité. Elle exhibait des blessures apparemment mortelles qui refusaient de cicatriser, elle s'enferma dans sa chambre et se plongea dans la lecture de romans à l'eau de rose. Mary et son amant, Arthur Mason, décidèrent que cela ne pouvait plus durer. Mary annonça à Richard qu'elle voulait divorcer, qu'elle avait rencontré un autre

homme et emmenait Elizabeth avec elle. Cela rendit Richard fou de rage. Il en résulta une bataille juridique acharnée pour la garde d'Elizabeth, que Richard remporta grâce à ses nombreuses relations. Il avait longtemps soudoyé les juges, la police et les procureurs pour pouvoir dissimuler ses activités et savait donc vers qui se tourner.

Mary ne pouvait toujours pas reconnaître ce que Richard avait fait ni ce qu'Elizabeth avait vu, mais elle ne pouvait pas non plus laisser sa fille entre les griffes de son père. Elle décida de tuer son mari. Une nuit, au théâtre, son amant et elle poignardèrent Richard et abandonnèrent sa dépouille au sous-sol. Mais Elizabeth avait assisté au crime. Elle était encore moins armée que sa mère pour faire face à ce qu'avait fait son père et le condamner. Elle se considérait comme sa complice et maintenant que son père était mort, elle était la seule personne vivante responsable de ces atroces meurtres.

Mais celui-ci n'était pas véritablement mort. Peut-être est-ce la crainte d'Elizabeth de se retrouver seule à assumer la culpabilité de tous ces assassinats qui l'a fait rester. Peut-être s'est-il accroché à la vie pour échapper aux flammes de l'Enfer. Quoi qu'il en soit, au moment de son décès, un reflet du théâtre fut créé à la frontière de la Vie et de la Mort. De là, il prit possession de sa fille et put ainsi agir par son intermédiaire. Elizabeth mit le manteau et le chapeau de son père, ramassa son couteau et alla dans la cuisine pour y tuer Arthur et sa mère. Puis elle revint à la réalité et s'effondra. La police la trouva en train de pleurer, recroquevillée dans un coin de la pièce. Ils furent convaincus que Richard avait tué Mary et son amant et avait ensuite succombé aux blessures qui lui furent infligées pendant la lutte.

La Double Vie d'Elizabeth

À la mort de ses parents, Elizabeth fut confiée à l'avocat de Mary, qui la fit interner dans un hôpital psychiatrique pour enfants. Elle fut tout d'abord diagnostiquée comme étant une psychotique incurable, puis comme complètement guérie. Elle passa une année dans la clinique sans jamais parler de son père ni de ce qu'elle avait vu. Les soins attentifs qu'elle reçut firent disparaître les transformations physiques et lui apprirent également à mieux se contrôler.

Elle sortit de l'hôpital et entra en pension dans le Connecticut. Elle hérita d'une coquette somme d'argent de son père (mais elle était toujours sous la tutelle de l'avocat) et put ainsi accéder à une éducation de qualité. Après ces années d'étude, cette partie d'elle qui s'identifiait à son père était presque complètement refoulée. Elle poursuivit ses études et à dix-huit ans, put enfin jouir librement de son héritage.



Elle acheva ses études à l'Académie des Beaux Arts de Boston et revint ensuite au théâtre dont elle était restée propriétaire. Elle le fit rénover et fut considérée dès la fin des années 80 comme l'un des metteurs en scène les plus novateurs de New York.

Mais au moment où elle pénétra dans le théâtre, son père reprit en partie possession d'elle. Elle commença dès lors à mener une double vie. Pour les gens ordinaires, elle était Elizabeth, la charmante directrice ayant réussi. En secret cependant, elle endossait l'identité de son père et retrouvait ses anciens amis, des Chacals et des tueurs en série. Ils la considéraient comme le successeur de son père et l'acceptaient comme telle au sein de leur groupe. Elle n'a jamais tué qui que ce soit mais continue de faire ce qu'elle avait appris étant enfant : recueillir les confessions des Chacals, encourager et admirer leur œuvre.

La Transformation

Si vous faites jouer les trois aventures, les PJ verront Elizabeth subir une mutation. Lorsque les Personnages la rencontrent pour la première fois, elle souffre d'un dédoublement de personnalité, jouant le rôle de son père et le sien.

Au cours de la seconde aventure, « La Fille des Chacals », elle rompt tous les liens qui l'unissaient à Richard et rejette cette partie d'elle-même. Mais elle demeure incapable d'assumer le sentiment de culpabilité consécutif aux crimes dont elle a été témoin. Elle se considère toujours comme complice.

Lorsqu'elle est internée à l'hôpital psychiatrique, au terme de la deuxième aventure, le remords transforme son environnement en un Purgatoire. Le médecin qui est censé la suivre devient un tortionnaire qui tente de briser peu à peu sa personnalité, jusqu'à ce qu'il ne reste plus en elle qu'une haine intense envers ce qu'elle a vu et ce qui lui a été infligé. Les mutations interrompues après la mort de ses parents reprennent.

Au début de la troisième aventure, elle est sur le point de se transformer en Ange Vengeur. Son père a disparu dans la Mort, hors de portée de toutes représailles, elle frappe donc tous ceux qui ont un rapport avec les meurtres qui ont été perpétrés dans le théâtre. Si les PJ ne parviennent pas à la remettre dans le droit chemin, elle se transformera en Népharite et les attirera avec elle dans son Purgatoire.

Elizabeth Barkley

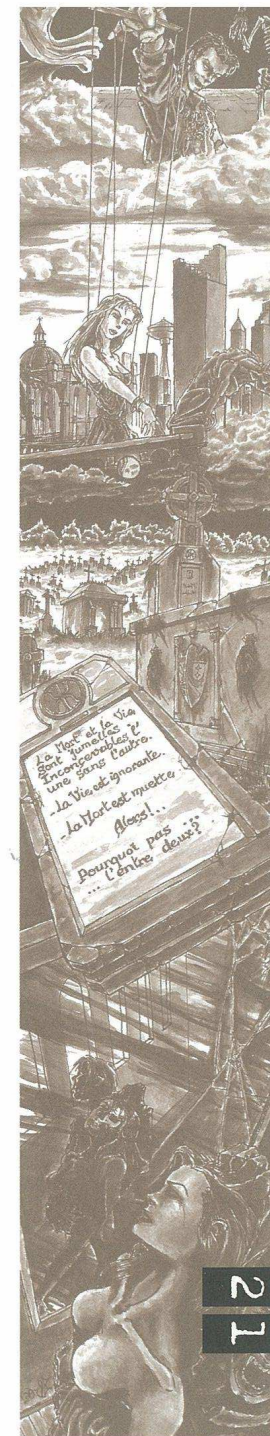
Historique : Elizabeth est une femme extrêmement douée et sensible qui a très tôt perdu tout contact avec la réalité. Depuis qu'elle est revenue à New York, elle s'est bâtie une réputation de directrice novatrice et de nombreux comédiens souhaitent travailler avec elle. Cependant, rejetant toutes les personnes qui s'intéressent trop à elle, elle n'a que très peu d'amis. Lorsque les PJ font sa connaissance, l'influence de son père est en train de croître. Pour la combattre, Elizabeth multiplie les contacts avec les gens ordinaires et tente désespérément d'établir une relation stable avec l'un des Personnages.

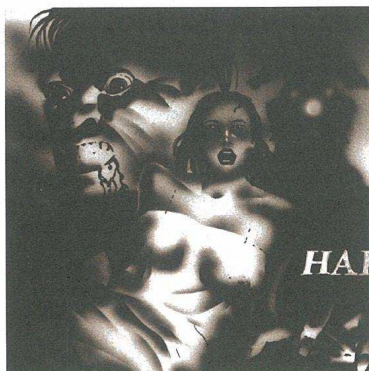
Personnalité : Elizabeth se sent complice de tout ce à quoi elle a assisté et reste rongée par le remords. Elle a refoulé la part d'elle-même qui se souvient de tous ces crimes et a construit une personnalité qui imite celle de son père. Ce n'est que lorsqu'elle se déguise et revêt le rôle de ce dernier qu'elle se rappelle ce dont elle a été le témoin. Il est difficile de savoir si son père constitue réellement une partie de sa personnalité ou s'il la possède depuis son refuge à la frontière de la Vie et de la Mort. Lorsqu'elle est elle-même, Elizabeth n'a aucun souvenir des meurtres commis par Richard. Son enfance entière et les souvenirs qui s'y rattachent furent tellement dominés par l'angoisse qu'elle reste incapable d'en parler ou même d'y penser.

Apparence : Elizabeth est grande et mince, ses yeux sont marron, ses cheveux bruns et frisés. Elle s'habille principalement de noir, de gris et de rouge. Lorsqu'elle incarne son père, elle revêt un manteau trop grand et un chapeau abîmé. Elle a trente-six ans mais paraît plus jeune.

Indications pour le MJ : Elizabeth est un Personnage essentiel qui peut être difficile à incarner. Gardez à l'esprit quelques caractéristiques simples. Il est important d'en faire une personne sensible et charmante vers laquelle les Personnages se sentiront attirés.

ELIZABETH BARKLEY			
AGL	15	EGO	17
FOR	12	CHA	15
CON	11	PER	12
APP	17	EDU	12





Taille : 1 m75
Poids : 60 kg
Actions : 2
Bonus d'Initiative : +3
Bonus aux Dommages : +1
Capacité de Mouvement : 8 m/Round

Le Théâtre Mondo

Le théâtre Mondo est un lieu où les frontières avec la Réalité sont ténues. Jusqu'aux années 60, c'était un petit théâtre ordinaire, il fut par la suite fermé pendant quelque temps et servit même d'entrepôt. Lorsque les Barkley l'achetèrent, de nombreux changements apparurent. Dès lors que Richard Barkley se mit à l'utiliser comme cadre à de véritables crimes, les victimes étaient exécutées devant l'assistance, les Illusions se désagrégeaient progressivement. Jusqu'à la mort de ce dernier, le théâtre devint de plus en plus « possédé ». D'étranges choses continuèrent cependant à se produire alors que s'ouvraient des portails menant sur d'autres Réalités.

Elizabeth Barkley, enfant sensible et capable de voir à travers les Illusions, fut profondément affectée par son enfance au sein du théâtre et auprès d'un père détraqué. Lorsqu'elle revint, au début des années 80, l'endroit redevint une passerelle menant vers d'autres lieux et d'autres existences. De nouveau, les frontières entre le théâtre physique et le théâtre au delà de l'Illusion (dans lequel Richard Barkley trouva refuge lorsqu'il fut assassiné) s'écroulaient.

Résistance aux Blessures :

4 BS = 1 BL
 3 BL = 1 BG
 3 BG = 1 BM
END : 80

Faiblesses : Blocage Mental (sur sa part de responsabilité dans ce qui est arrivé), Dédoulement de Personnalité, Dépression, Malchance, Obsession (à propos de son père et de ses crimes), Suicidaire

Avantages : Conscience Accrue, Sensibilité à la Magie, Talent Artistique

Équilibre Mental : -50

Talents : Athlétisme 12, Chercher 14, Comédie 17, Diplomatie 16, Discrétion 12, Empathie 14, Séduction 16, Vigilance 14

Compétences Générales : Conduire (Motos) 12, Connaissance du Monde 15, Danser 16, Grimper 12, Armes à Feu 12, Corps à Corps (Poignard) 12

Connaissances : Allemand 8, Français 10, Informatique 10, Mise en scène 20, Photographie 13, Recherche d'Informations 10

Connaissances Universitaires : Littérature 16

Domicile : East Village

Usez de votre imagination pour décider de la façon dont il doit être employé au cours du jeu. Au cours de ces aventures, les Personnages parviendront au théâtre qui se trouve au delà de la Mort. Vous pouvez également les laisser comprendre comment s'ouvrent les Portails menant vers d'autres mondes, comment apparaissent des êtres qui ne font pas partie de notre Réalité, ou comment le temps est altéré autour d'eux leur permettant ainsi de voir des scènes du passé ou du futur. La description qui suit est celle du théâtre tel qu'il apparaît dans notre Réalité. Dans la seconde aventure « La Fille des Chacals », vous trouverez une description du théâtre tel qu'il se trouve au delà des Illusions. Utilisez le même plan pour les deux descriptions.

Le Sous-sol

1. Les loges. Elles sont meublées de coiffeuses branlantes et verrouillées. Un escalier conduit à la pièce qui se trouve derrière la scène.



2. Le débarras. Divers accessoires plus ou moins utiles ont été jetés là au cours des vingt dernières années. Des épées en plastique, des tables, des chaises, des vêtements et des décors abîmés sont entassés dans cette petite pièce.

3. Débarras. D'autres objets sont entreposés ici afin que la porte donnant sur la chaufferie reste inaccessible. Pour y parvenir, il faut déplacer une table et une partie d'un vieux décor. Cela paraît étrange car le théâtre est encore chauffé par cette chaudière.

4. Les toilettes. Une incroyable saleté règne dans cette salle également équipée de douches.

5. La chaufferie. C'est une grande pièce basse et crasseuse aux murs de pierres grossiers. Un vieil établi couvert de copeaux de bois et de vieux outils est disposé le long du mur. Il était déjà là bien avant que Richard Barkley n'achète le théâtre. Contre l'autre mur, des placards sont remplis d'outils plus récents. Le fond de la pièce est occupé par une énorme chaudière à charbon qui chauffe le théâtre, un conduit servant à la livraison du charbon ouvre sur la rue. La chaufferie était le domaine exclusif de Richard. C'est là qu'il enterrait les corps de ses victimes s'il ne pouvait trouver d'autres moyens de s'en débarrasser. Une vingtaine de cadavres sont inhumés

en ce lieu où Mary Barkley et les autres membres de la troupe ne descendaient jamais. Elizabeth s'asseyait souvent sur l'établi et regardait son père ensevelir ses victimes. C'est l'un des endroits du théâtre où la frontière avec les autres mondes est la plus fragile. Des êtres venus de l'Enfer peuvent traverser l'Illusion pour se rendre en ce lieu. Des portes qui ne devraient pas être là apparaissent parfois sur l'un des murs... des portes conduisant à des escaliers s'enfonçant au cœur de l'Enfer. La porte de la chaufferie est verrouillée. Elizabeth et Léonard ont la clé, mais ils ne laissent entrer personne d'autre.

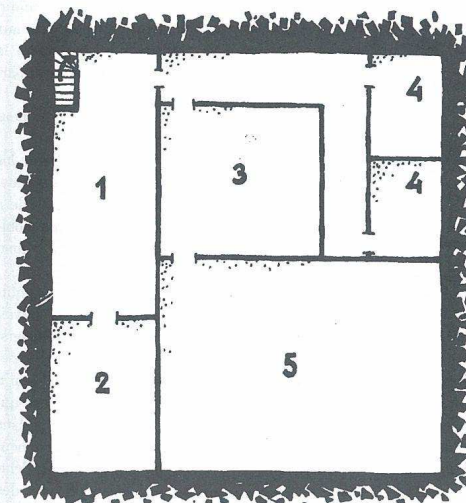
Le Rez-de-chaussée

1. Le hall d'entrée. Deux grandes portes vitrées donnent sur la rue. Des bancs en velours sont placés contre les murs où sont accrochées des affiches des pièces jouées au cours des dix dernières années. Celles-ci indiquent clairement que Mondo est un théâtre expérimental aux prétentions sérieuses, il donne des représentations de Genet ainsi que des adaptations de grands classiques. Deux vieux guichets occupent le fond du hall, c'est ici que sont vendus les billets pendant la journée, à partir de midi.

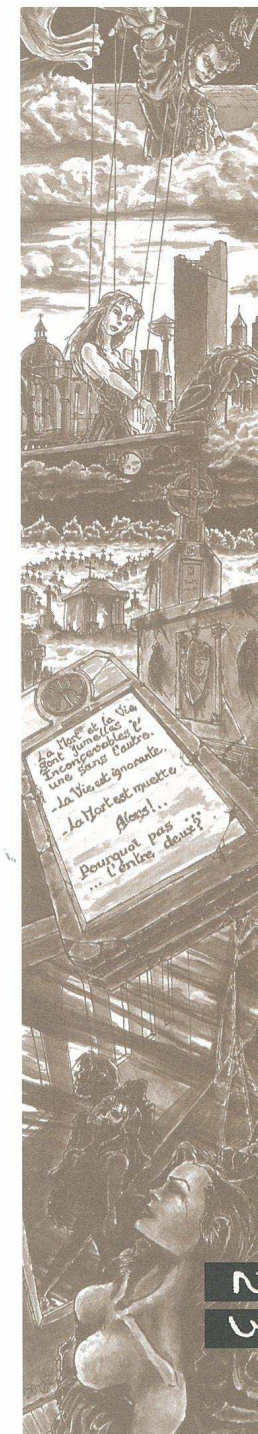
2. Le bar et le vestiaire. Le bar est équipé de tables rondes, le bar lui-même se trouve dans un coin de la pièce, il était tenu par Richard qui l'ouvrait avant les représentations. Le vestiaire ne comporte que quelques portemanteaux derrière un comptoir. Il est géré par Marion Cooper, une étudiante férue de théâtre engagée à temps partiel.

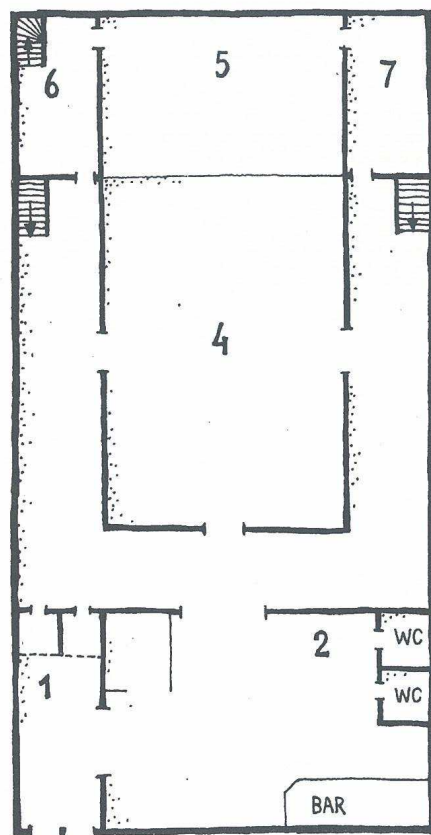
3. Le couloir. Le tapis rouge élimé est couvert de sciure. Les murs sont décorés par de grandes glaces aux encadrements dorés surchargés de motifs baroques. À chaque extrémité du couloir, des escaliers permettent d'accéder au balcon.

4. Les fauteuils. L'orchestre peut accueillir trois cent cinquante personnes. Les vieux fauteuils rouges sont intacts, le sol a été couvert de carreaux en faux marbre noir.



Le Sous-sol





Le Rez-de-chaussée

5. La scène. C'est, avec la chaufferie du sous-sol, la partie du théâtre qui a la charge négative la plus intense, c'est ici que se sont jouées certaines des représentations des plus choquantes. Les comédiens qui sont autrefois montés sur la scène ont maintenant l'impression d'être au bord d'un abîme. Il n'est pas inhabituel que les Illusions se disloquent, à tel point que ce qui est joué sur scène s'écarte complètement du texte original. Les Personnages vont en faire eux-mêmes l'expérience lorsqu'ils assisteront à la Première d'Agamemnon.

4. La cuisine. C'est une cuisine moderne équipée d'un four français à bois, les tables de travail en marbre sont garnis d'appareils électroménagers. Elle a l'air de ne pas être souvent utilisée. Elizabeth a remplacé tous les anciens meubles afin d'essayer, en vain, de se débarrasser de tout ce qui lui rappelle sa mère et Arthur qu'elle a tués dans cette pièce. Il règne une atmosphère extrêmement malsaine dans cette salle. Une personne sous l'emprise de l'alcool ou d'une drogue peut avoir des visions du meurtre d'Arthur et de Mary. Elizabeth évite de se rendre dans ce lieu.

La scène semble tout à fait normale lorsque les PJ visitent le théâtre, le décor est installé pour L'Oresteia. La scène est encadrée par d'étroits panneaux décoratifs aux nuances grises et noires. Des voiles blancs, gris et noirs sont suspendus au-dessus de la scène. Le sol est recouvert de voiles gris tachetés de rouge. Une trappe conduit dans un minuscule réduit.

6. Coulisses. La pièce sert de loge supplémentaire, elle contient des tables et des armoires. L'escalier conduisant aux autres loges part d'ici.

7. Coulisses. Elizabeth les utilise comme chambre noire. Dans un coin se trouve tout l'équipement nécessaire au développement des photos.

Le Premier Étage

1. Le couloir. Il ressemble à celui du rez-de-chaussée, à ceci près que le tapis rouge n'est pas couvert de sciure. Les mêmes miroirs de style baroque sont accrochés aux murs. Au bout du couloir, des escaliers montent et descendent aux étages. Une porte verrouillée portant la mention « privé » donne dans les appartements d'Elizabeth.

2. Le balcon. Il y a des fauteuils pour une centaine de personnes.

3. Le salon. C'est ici que vivaient les Barkley avant le drame. Elizabeth s'y installa lorsqu'elle reprit le théâtre, elle a remplacé les vieux meubles par un mobilier plus moderne. Un bar occupe le fond de la pièce.



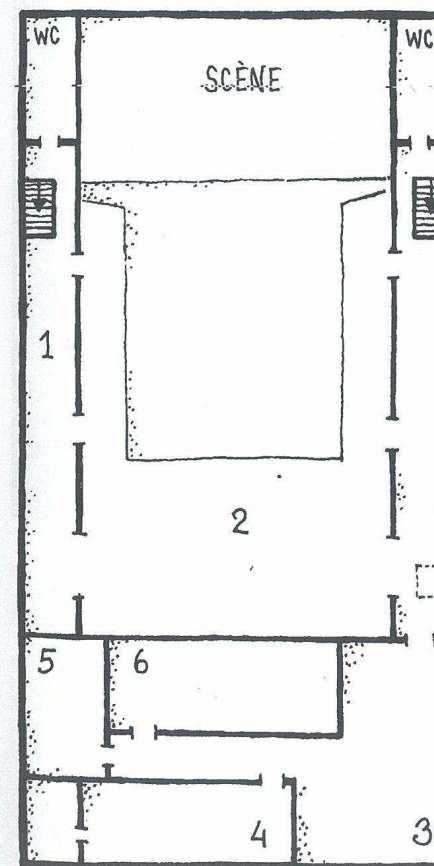
5. La chambre d'Elizabeth. Le seul meuble est un lit perpétuellement défait. Des œuvres d'art modernes et déstabilisantes aux couleurs éclatantes sont accrochées aux murs. Celles-ci sont à ce point dominées par l'angoisse que personne ne choisirait de les mettre dans sa chambre. La peinture est de la même teinte grise que le salon.

6. Le bureau. C'était autrefois la chambre des parents. C'est là que Richard fut assassiné. Le lien avec Elizabeth est toujours très puissant ici. Elle se

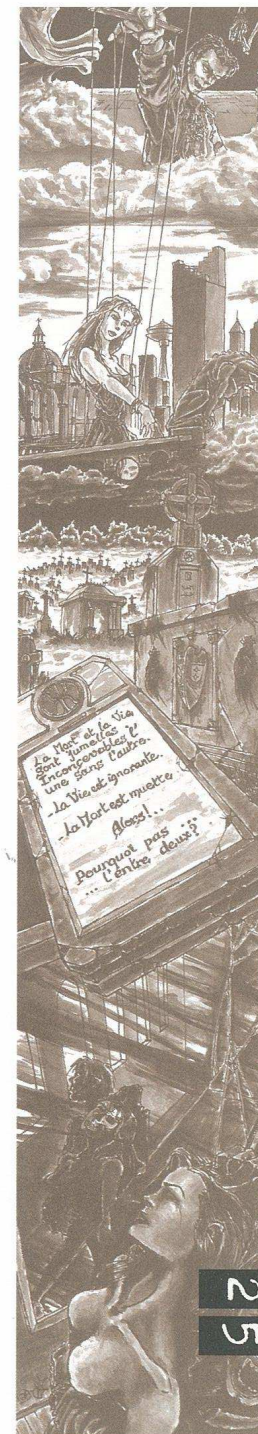
trouvera parfois en train de lui parler alors qu'elle travaille dans la pièce. Le bureau est meublé d'un grand et lourd bureau en chêne, les murs sont garnis d'étagères emplies de livres relatifs au théâtre, à l'art, au cinéma et d'œuvres de fiction. La tapisserie originelle, avec ses larges motifs à fleurs, est heureusement à peine visible derrière les étagères.

Le Grenier

À l'étage, une porte du couloir conduit à un grenier qui couvre toute la surface du bâtiment. Des tas de copeaux datant de toutes les périodes de l'histoire du théâtre sont répandus sur le sol. Une petite fenêtre s'ouvre sur un escalier de secours dans une petite cour intérieure située derrière le théâtre. Il permet d'atteindre la ruelle qui se trouve derrière le bâtiment. Les Chacals empruntent parfois ce passage pour passer la journée dans le grenier. Un petit poêle placé au fond de la pièce a manifestement été utilisé récemment. Un journal datant de la semaine dernière gît en partie carbonisé à l'intérieur de celui-ci. Des boîtes de conserve et des canettes de bière vides sont éparpillées sur le sol. Elizabeth sait que les Chacals se cachent occasionnellement ici durant la journée. Elle ne s'en inquiète pas tant qu'ils ne font aucune victime.



Le Premier Étage



La Mort et la Vie
sont jumelles
Incompréhensibles
une sans l'autre.
La Vie est ignominie.
Allez!
Pourquoi pas
l'enfer deux?

2
5

2
4



La fusillade dans l'abattoir avait cessé. Du sang noirâtre coulait le long de la jambe de Como et plaquait ses collants contre sa peau, elle arracha la tige de bambou qui était fichée dans sa cuisse et la jeta avec dégoût. Les premières lueurs de l'aube filtraient à travers les bâtiments, Como s'appuya à mon bras et nous montâmes avec difficulté les marches d'un petit hôtel aux fenêtres brisées. « Rentrons, vite ! » Le hall de réception était désert, Como saisit une clé derrière le comptoir, gravit les escaliers et se dirigea vers une chambre vide dont les fenêtres, donnant sur une étroite ruelle, avaient été condamnées. Les autres montèrent rapidement les escaliers derrière nous, « Nous ne pouvons pas rester ici, » dit Larry en fermant la porte. « Ils nous trouveront, nous devons partir avant qu'il ne fasse jour », « Je ne peux pas » gémit Como. Elle s'effondra contre le mur, j'essayai de la relever, mais elle était trop lourde. « J'ai besoin de sang, » cria-t-elle. J'étais trop shooté pour réagir lorsqu'elle me plaqua contre le mur de sa force surhumaine. Avant même que je ne comprenne ce qui m'arrivait, ses dents étaient plantées dans ma gorge. Elle pompait mon sang et le buvait avidement. Juste avant que je ne m'évanouisse, j'entendis sa voix très lointaine. « Tu ne te souviendras de rien, tu entends ? » Ensuite, tout devint flou...

Le Contexte

« Une Nuit à New York » met les Personnages en présence des Nosferatu de Big Apple. Ils s'aperçoivent dans le même temps, que les choses tournent mal pour leur amie, Elizabeth Barkley. L'aventure peut se jouer indépendamment ou conjointement aux deux autres histoires. Si vous projetez de jouer ces scénarii en campagne, New York est l'endroit idéal pour commencer. Les PJ sont projetés au cœur de la bataille opposant un groupe de jeunes Nosferatu à un « télévangéliste » fanatique qui s'est donné pour mission de combattre les Enfants de La Nuit. Le prêcheur, Joshua Jordan, recherche sa fille qui a été transformée en Nosferatu. Elle se fait désormais appeler Como et fait partie des Sepiroth, un groupe de Nosferatu « bikers » venu du Connecticut, récemment installé dans la ville.

Les Sepiroth ont sillonné les États-Unis au cours des vingt dernières années. Les deux fondateurs du groupe se nomment Moon et Diego, un couple de Mexicains transformés en Nosferatu au début des années 70 dans une communauté hippie de Chihuahua.

Moon et Diego ont engendré les trois autres membres de la bande : Como, Larry et Sandy. Tous, à l'exception de Como, sont des Latins. Cette dernière a rencontré les Sepiroth à la résidence secondaire de ses parents à Springfield Valley, au nord de New York. Elle demanda à Diego de la transfor-

mer en Nosferatu et se rendit à New York en compagnie des Sepiroth. Cela s'est passé il y a à peine six mois, elle est encore faible et plutôt déstabilisée par sa nouvelle vie.

Jordan a mobilisé sa communauté religieuse pour récupérer sa fille et est parvenu à retrouver sa trace. Il a récemment découvert que les Nosferatu sont à l'origine de sa disparition et s'est donc lancé dans une croisade contre tous les Enfants de La Nuit.

Note : alors que Jordan croit en l'existence des Nosferatu, la plupart des gens restent bien sûr incroyables. La police, qui le prend pour un cinglé, le trouve extrêmement pénible et a depuis longtemps cessé de tenir compte de ses plaintes et accusations diverses.

Ces derniers mois, sa communauté New Yorkaise, les Gardiens de la Lumière, s'est consacré à la lutte contre les Enfants de La Nuit. Jordan a emménagé dans un appartement de Manhattan et participe activement aux recherches (sa femme et son fils sont quant à eux restés à Springfield Valley). Il a été contacté par un certain Franz Dvorak, qui prétend détenir des renseignements sur sa fille. Celui-ci affirme qu'il peut l'aider, à condition qu'il le laisse s'occuper des autres Sepiroth. Jordan a accepté et traque le gang en compagnie de son mystérieux collaborateur.

Jordan ne sait pas que son allié est lui aussi un Nosferatu, un de ces vieux Vampires qui n'aiment



Une nuit à New York





pas les nouveaux venus. Dvorak est sur le point de se transformer en un demi-dieu aux pouvoirs bien supérieurs à ceux de ses congénères. Pour achever sa mutation, il a besoin d'une importante quantité de sang de ses semblables. Il a déjà tué de nombreux Nosferatu inexpérimentés de New York et la plupart des vampires l'évitent désormais, il a donc besoin d'une aide extérieure. C'est la raison pour laquelle il a contacté Jordan.

Jacqueline Sanders est une ennemie implacable de Dvorak, il se trouve qu'il s'agit également d'une vieille amie de Joshua. Elle quitta la Nouvelle-Orléans pour s'installer à New York au début du XIXe siècle. Elle a suivi une évolution diamétralement opposée à celle de Dvorak. Au lieu de devenir de plus en plus inhumaine et de voir son existence se rapprocher de celle d'un animal sanguinaire, elle a conservé la plus grande partie de son humanité et n'a pas vraiment besoin de sang pour survivre, bien qu'elle en boive régulièrement. Dvorak et elle ont longtemps été amis. À cause de cela, Jacqueline a fermé les yeux jusqu'à ce qu'il soit trop tard.

Elle a pendant des années essayé d'empêcher la transformation de Dvorak, pour finalement s'apercevoir qu'elle ne pouvait plus rien faire. Elle a donc décidé de le tuer avant qu'il ne devienne trop puissant, mais a eu du mal à rallier les autres vampires à sa cause. Les Nosferatu sont des êtres profondément individualistes, répuant à combattre pour ou contre quelque chose.

La rencontre avec les Sepiroth plongera les Personnages dans l'action et amènera Joshua Jordan à s'intéresser à ces derniers. Si le thème principal de l'aventure se concentre sur les Nosferatu, les PJ peuvent aussi tenter de découvrir ce qui arrive à leur amie Elizabeth Barkley (qui se transforme peu à peu en Népharite).

Le Tergenitus, la métamorphose de Dvorak

Franz Dvorak est un vieux Nosferatu venu de Hongrie au XVIIe siècle. Il est l'un des plus anciens vampires de New York, un membre éminent et respecté de la communauté. Mais il s'est mis à changer au milieu des années 60. Il perdit

goût au sang humain et développa un penchant pour celui des autres Nosferatu. Il se contenta au départ de petites quantités, mais devint très vite plus gourmand et tua ainsi un certain nombre de ses semblables. Il était maintenant animé d'une soif inextinguible et de nombreux jeunes vampires l'apprirent à leurs dépens. Les plus vieux Nosferatu ont eu vent de son comportement inadmissible et l'évitent désormais.

Franz Dvorak est maintenant sur le point de se transformer en une créature bien plus puissante qu'un Nosferatu, il est entré dans une nouvelle phase de développement. En buvant le sang de ses semblables, il va progressivement devenir ce que les Enfants de La Nuit nomment un Tergenitus, un être supérieur capable d'assujettir les Nosferatu et les autres êtres vivant à la frontière de la Vie et la Mort. C'est une mutation que tous les vampires peuvent subir en choisissant leurs proies au sein de leur propre espèce, mais très peu le savent. Les Nosferatu connaissant la possibilité de vivre une troisième naissance (c'est ainsi qu'ils l'appellent) gardent jalousement le secret.



Ceux qui ont vécu cette troisième naissance sont craints et détestés pour diverses raisons. Ils peuvent notamment contrôler leurs congénères. Ils acquièrent un charisme irrésistible qui provoque une passion brûlante chez les Nosferatu. L'attrance est proche du désir incontrôlable qui s'empare d'un Vampire lorsqu'il est à proximité d'une victime et qu'il peut sentir le sang qui s'écoule dans les veines de celle-ci. Un Nosferatu en présence d'un Tergenitus perd toute maîtrise de ses



sens et est saisi d'une soif de sang inextinguible. Les vampires qui vivent à proximité d'un Tergenitus deviennent ainsi des monstres sanguinaires dépourvus de toute humanité. La troisième et peut-être la principale raison pour laquelle les Nosferatu haïssent les Tergenitus, est que celui-ci les traite de la même façon qu'eux-mêmes traitent les hommes, c'est à dire comme du bétail. Imbus de leur personne, conscients de leur supériorité sur la race humaine, les Nosferatu détestent se sentir diminués de la sorte.

Dvorak a déjà perdu la majeure partie de son apparence humaine. Seule une grande quantité de sang et un effort de volonté considérable lui permettent de la retrouver. Il est transformé en une créature humanoïde asexuée, à la peau d'un blanc de marbre. Son visage n'est guère plus qu'une gueule garnie de crocs redoutables. Lorsqu'il ne peut se procurer du sang de Nosferatu, il a besoin

d'une grande quantité de sang humain, c'est pour cela qu'il s'est associé avec des Chacals et autres tueurs pour en obtenir.

Les Nosferatu

L'aventure débute réellement lorsque les PJ rencontrent de jeunes Nosferatu au cours d'une soirée particulièrement animée. Pour les besoins du scénario, l'attrance des Nosferatu vers les personnages doit être plausible, et ceux-ci doivent à leur tour être séduits. La plupart des Sepiroth sont des femmes, vous pouvez bien sûr changer leur sexe, excepté celui de Como, si cela peut donner un meilleur résultat. Si les Joueurs créent de nouveaux Personnages pour jouer ce scénario, vous pouvez leur préciser qu'ils devraient jouer des jeunes gens noctambules, plutôt attirants.

Résumé de l'action

L'automne s'est installé à New York. Le temps est imprévisible, les nuits sont froides et pluvieuses alors qu'une chaleur moite et étouffante règne pendant la journée.

L'histoire débute lorsque les Personnages sont invités à une première, au Théâtre Mondo dans East Village. Une de leurs amies, Elizabeth Barkley, met en scène une version moderne de l'Agamemnon d'Aeschyle. L'illusion s'effondre au cours de la représentation et les PJ sont les témoins de ce qui semble être un véritable meurtre, celui-ci s'avérera par la suite n'être qu'un effet de théâtre. Cet assassinat n'a rien à voir avec cette histoire, il a simplement pour but d'attirer l'attention sur les activités d'Elizabeth Barkley.

Après le spectacle, une soirée est organisée dans un club des environs. Les Personnages rencontrent un groupe de jeunes « bikers » avec lesquels ils engagent la conversation. Un peu plus tard, les PJ rencontrent Joshua Jordan qui est à la recherche de sa fille, celui-ci devrait disparaître avant que les Sepiroth ne refassent leur apparition.

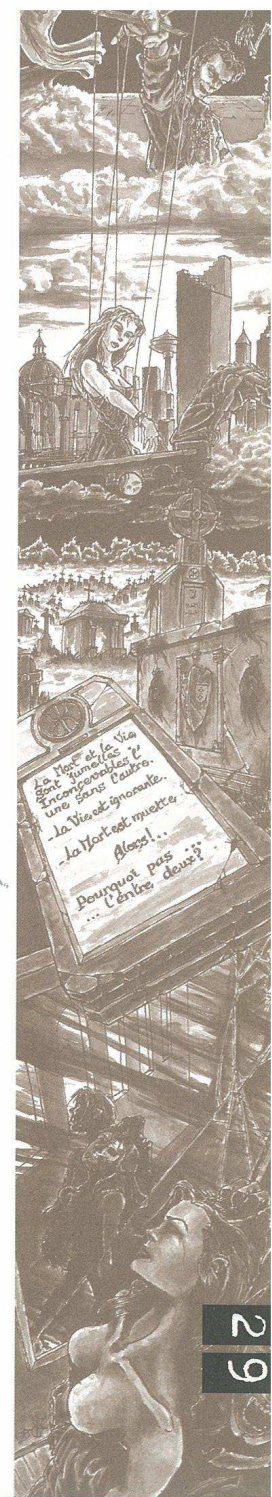
Lorsque la soirée commence à se calmer, les Sepiroth, Elizabeth et un de ses amis proposent de finir la nuit ailleurs. Ils sortent dans la rue pour héler un taxi et... les Personnages ne se souviennent plus de rien. Le lendemain matin, ils se réveillent dans un hôtel minable près de la 10e

Avenue, maculés de sang et épuisés à la suite d'une sérieuse hémorragie. Ils n'ont aucun souvenir de ce qui s'est produit depuis qu'ils sont sortis du club.

S'ils cherchent Elizabeth pour obtenir quelques explications, elle affirme qu'ils ont rejoint Como et les siens, dans un appartement de West Side. Si les PJ se rendent à l'adresse supposée des Sepiroth, ceux-ci ne sont plus là, mais il se peut qu'ils trouvent des indices.

Jordan surveille étroitement les lieux et les contactera après qu'ils aient visité l'immeuble. S'ils se montrent corrects avec Joshua, celui-ci leur parlera de sa campagne contre les Nosferatu et tentera de recruter les Personnages.

S'ils retrouvent d'autres personnes rencontrées à la première et au club, ils apprendront qu'ils se sont rendus dans plusieurs bars après avoir quitté l'appartement des Sepiroth. À un moment, ils ont rencontré un des serveurs de Dvorak, qui les a entraînés vers un entrepôt du quartier des abattoirs. Les PJ peuvent conclure qu'une sorte de lutte a eu lieu dans l'entrepôt et qu'ils ont fui vers l'hôtel le plus proche où ils se sont réveillés dans la matinée. Ils ne réussiront pas à savoir exactement ce qui s'est passé au cours de la nuit, quelques indices les inciteront cependant à pousser l'enquête un peu plus loin. S'ils persévèrent, ils finiront par repérer Como et ses amis qui sont retournés dans la clandestinité.



La Mort et la Vie sont jumelles ? Incompréhensible ? une sans l'autre. La Vie est ignorante. La Mort est muette. Alors! Pourquoi pas deux ? L'entre



Si Jordan apprend que les Personnages ont vu les Sepiroth sans avoir tenté de les tuer et de sauver sa fille, il se retournera contre eux et essaiera de les éliminer.

En apprenant à mieux connaître les Sepiroth, ils découvrent que Jordan est un fanatique dépourvu de pitié. Ils se rendront compte qu'il coopère avec Franz Dvorak, une créature absolument rebutante. Ils feront également la connaissance de Jacqueline Sanders, un Nosferatu farouchement opposé à Dvorak. Lorsque ce dernier et Joshua Jordan resserrent finalement l'étau sur Como et ses amis, les PJ devront choisir entre aider Jordan ou les Sepiroth. Cette décision déterminera l'évolution des deux aventures suivantes.

Une nuit vite oubliée

Les Sepiroth sont les seuls à pouvoir révéler aux Personnages ce qui est arrivé au cours de cette fameuse nuit dont ils ne parviennent pas à se rappeler. À moins que les Personnages ne les sortent d'une mauvaise passe (en les aidant à échapper à Jordan, par exemple) et ne parviennent à les convaincre d'être plus coopératifs, ils hésiteront à avouer la vérité.

Lorsqu'ils ont quitté le club, ils pensaient tout d'abord se rendre dans une soirée de Spanish Harlem où Elizabeth connaissait quelques personnes. Mais la police avait fait annuler la soirée, ils se rendirent donc à la station de métro à l'angle de la 125e Rue et de Broadway Street où les Sepiroth ont l'habitude de passer la journée. Les Personnages étaient ivres et ce comportement ne fit qu'exciter les Nosferatu qui ne purent résister et goûtèrent leur sang. Heureusement, ils ne souhaitaient pas la mort de leurs nouveaux amis et n'en burent qu'une quantité limitée (de leur point de vue). Les personnages sombrèrent dans une torpeur consécutive à leurs libations et à la perte de sang.

Ils avaient prévu de rencontrer Wolf Steiner, l'éclairagiste du théâtre, dans un bar situé à proxi-

mité, à environ une heure du matin. Elizabeth et son ami les quittèrent pour rejoindre d'autres personnes. Au bar, les PJ et les Sepiroth ont pu bavarder avec Steiner qui les a invités à une soirée délirante dans le quartier des abattoirs. Wolf est un des hommes travaillant pour le compte de Dvorak, ce dernier l'a chargé de tendre un piège aux Sepiroth. Lorsqu'ils pénétrèrent dans l'entrepôt désaffecté, ils découvrirent une bien étrange soirée. S'il y avait quelques Nosferatu parmi les invités, la plupart d'entre eux étaient des Chacals et des Cannibales qui torturaient et se repaissaient de vagabonds ramassés dans le voisinage. Dans l'ambiance de délire qui régnait dans la pièce, les Sepiroth perdirent le peu d'humanité qui leur restait et commirent des actes ignobles qu'ils vinrent à regretter plus tard. Les Personnages étaient tellement soûls qu'ils vécurent tout cela comme un cauchemar psychédélique.

Jacqueline Sanders, l'un des ennemis acharnés de Dvorak, apparut peu avant les premières lueurs de l'aube pour venir au secours des Sepiroth et les sortir de cette situation. Grâce à ses relations, elle avait appris que Dvorak était sur le point de précipiter un groupe de jeunes Nosferatu dans un piège. Sanders réussit in extremis à trouver et à identifier les Sepiroth.

La situation se dégrada encore un peu plus lorsque les partisans de Jordan donnèrent l'assaut à l'aube, armés d'armes automatiques et de pieux de bambou (pour les Nosferatu). Sanders aida les Sepiroth et les Personnages à s'enfuir et les emmena dans un hôtel minable. Alors que le soleil se levait, les Sepiroth burent le sang des PJ pour reprendre quelques forces et s'échapper de ce traquenard. Craignant que les PJ ne soient mêlés au piège qu'on leur avait tendu ou qu'ils soient interrogés par Jordan, les Sepiroth firent en sorte qu'ils oublient tout ce qui était arrivé. Sanders attendait les « bikers » devant l'hôtel et les conduisit dans une maison où ils seraient en sécurité. Les Personnages se réveillèrent quelques heures plus tard.



Comment jouer l'aventure de cette nuit là

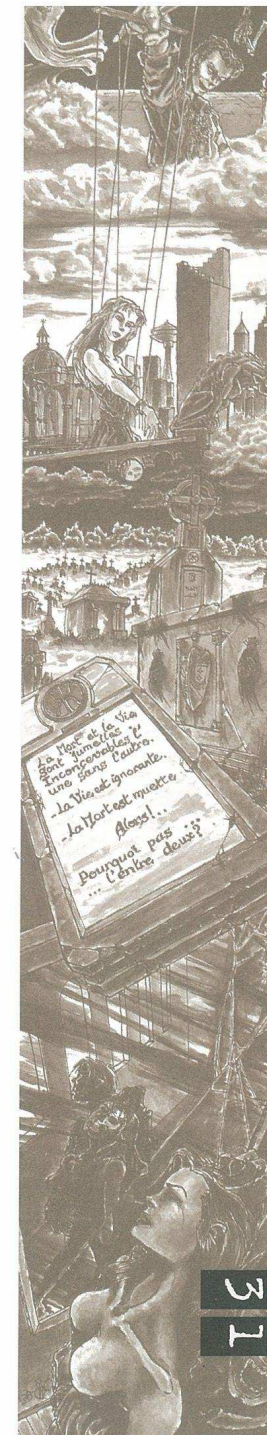
Vous pouvez jouer l'aventure sans que les PJ soient frappés d'amnésie quant aux événements qui sont survenus au cours de cette grande soirée. Suivez simplement le synopsis des événements décrits ci-dessus, les lieux et les personnes sont révélés dans le chapitre consacré à la ville de New York et dans les sections suivantes. Si les Personnages se souviennent de ce qu'ils ont vécu, il reste tout de même quelques zones d'ombre que les joueurs désireront certainement éclaircir. Les Sepiroth ont disparu, ils ne savent pas qui les a attaqués au milieu de la soirée de cauchemar passée à l'abattoir, ni pourquoi. Pour débiter leurs investigations, les Personnages devraient avoir la carte de Jordan en leur possession et peuvent commencer par le contacter.

Si vous choisissez de jouer l'aventure de cette façon, sachez que celle-ci sera plus orientée vers l'action et que la phase d'enquête sera d'autant plus réduite, cela exige que les PJ jouent les événements qui se sont déroulés tout au long de la nuit. De nombreuses scènes, particulièrement à la fin de la soirée donnée dans les abattoirs, sont chaotiques et pourraient s'avérer difficiles à maîtri-

ser. Essayez de les dépeindre comme s'il s'agissait d'un rêve éveillé, en précisant bien aux Joueurs que les Personnages sont ivres et sujets à des vertiges à cause d'une importante perte de sang. Cela, ajouté au traumatisme, explique pourquoi ils sont incapables de réagir lorsqu'ils se retrouvent au milieu d'un carnage. Si vous perdez le contrôle des Personnages et leur permettez de se comporter comme des maniaques sanguinaires, le reste de l'intrigue ne fonctionnera pas.

Les lieux et les personnes

Tout ce que les Personnages peuvent découvrir et les lieux qu'ils vont être amenés à visiter sont détaillés plus loin. Les endroits communs à plus d'une aventure, ou qui ont une grande importance pour le contexte, sont décrits dans le chapitre concernant New York. Tous les personnages sont développés dans la section « Figurants ».





Première partie

Une nuit agitée

Le théâtre Mondo

Les Personnages sont invités à la première de l'Agamemnon d'Aischylos, au Mondo, un petit théâtre renommé de la 10e Rue. L'invitation leur a été envoyée par la directrice, Elizabeth Barkley, que certains des PJ connaissent très bien (Elizabeth et le théâtre sont décrits dans « le secret d'Elizabeth Barkley »).

La représentation a lieu un Vendredi soir et débute à vingt heures pour se terminer vers vingt-trois heures. Les spectateurs se rassemblent au bar environ une heure avant le début de la pièce. Elizabeth est trop occupée à préparer la représentation pour que les Personnages puissent lui parler. Près du bar, ils remarquent trois jeunes femmes et deux hommes habillés comme des bikers. Tous, à l'exception d'une femme sont des Latinos. Ils portent des blousons en cuir avec le mot « Sepiroth » inscrit dans le dos. Les invités discutent entre eux et les personnages ne connaissent personne d'autre que Elizabeth, ils se retrouvent un peu isolés. C'est la raison pour laquelle les Sepiroth vont essayer de lier connaissance.

Como, la seule qui ne soit pas d'origine latine, explique qu'ils sont arrivés depuis peu à New York, ils viennent du Connecticut et plus récemment d'Hartford. Ils connaissent Wolf, l'éclairagiste du théâtre, grâce à qui ils ont été conviés à la première. Como s'intéresse au théâtre, mais les autres semblent manifestement être venus pour l'accomplir. Si les PJ posent des questions plus précises quant à leurs origines et à l'endroit où ils vivent à New York, ils n'obtiendront que des réponses vagues. Cela mis à part, le groupe est assez loquace, ils flirteront même un peu avec les Personnages. Como s'intéresse de plus en plus à l'un d'eux (choisissez le PJ qui a les scores de Charisme et d'Apparence les plus élevés, ou bien celui que vous jugez le plus capable de jouer une relation avec un Nosferatu). Elle ne le perdra pas de vue et n'aura d'yeux que pour lui durant toute la soirée.

« Agamemnon »

La pièce jouée est une version moderne d'Agamemnon. L'intrigue se déroule dans un lieu et à une époque vagues, quelque part dans un quartier aisé. Elle narre de quelle façon un riche homme d'affaires retourne chez lui, après une longue absence, en compagnie de sa secrétaire et maîtresse, pour découvrir que sa femme a, elle aussi, pris un amant. Ces deux derniers assassinent le mari et sa secrétaire, et l'amant prend alors la place du défunt conjoint. La langue utilisée est un subtil mélange d'Anglais et de Grec Classique, il y a fort à parier que les PJ ne vont pas tout comprendre.

Tout se déroule normalement jusqu'à la scène au cours de laquelle l'homme d'affaires est assassiné par sa femme et son amant. De nouveaux acteurs apparaissent soudain sur les planches, une femme d'une quarantaine d'années aux cheveux roux et un homme mal rasé de petite taille. La scène du meurtre apparaît excessivement réaliste aux yeux des Personnages. La femme plante à plusieurs reprises un poignard dans le ventre de l'homme. Des giclées de sang éclaboussent le décor et le public assis aux premiers rangs.

Le couple qui a joué pendant la majeure partie de la pièce vient saluer l'audience avec le reste des comédiens, curieusement les deux interprètes qui ont joué la scène de l'assassinat ne sont pas présents à ce moment là. Aucun des artistes ne semblait avoir été blessés et les deux acteurs remplaçants sont introuvables à la fin de la représentation. Ce que les Personnages ont vu était dû à un affaiblissement momentané de l'illusion au cours duquel le théâtre a glissé hors de notre réalité. Le couple qui s'est substitué aux interprètes étaient les propres parents d'Elizabeth.

Le Core

Tout le monde est invité à une soirée au Core dans C Avenue. Ce club est situé dans le grenier d'un édifice délabré. On y accède par une porte de service et



un escalier en acier, l'endroit comporte une immense piste de danse avec deux bars et quelques tables contre les murs. De vieux ventilateurs accrochés au plafond tournent péniblement alors que des spots colorés essaient vainement d'éclairer la pièce. Un stroboscope débranché est accroché au plafond. En haut des murs se trouvent des fenêtres aux carreaux brisés et extrêmement sales. Des chauves-souris semblent avoir trouvé refuge pas très loin de là, car elles volent en poussant des cris aigus dans la pièce et à travers les fenêtres.

Lorsque l'ambiance bat son plein, le club est bondé et enfumé, et la musique assourdissante. Il y a beaucoup plus de monde ici qu'au théâtre. Les boissons sont gratuites et nombreux sont ceux qui consomment ouvertement de la cocaïne et autres drogues. Bientôt, tout le monde est ivre excepté les Sepiroth, Elizabeth et une poignée d'autres personnes. Les Personnages peuvent se mêler aux invités et rencontrer diverses personnes, parmi lesquelles

Wolf Steiner, Elizabeth Barkley, Damon Right (qui jouait le rôle de l'homme d'affaires), Lora Seebord (qui jouait le rôle de l'épouse) et James Triptread, un ami d'Elizabeth. Certains d'entre eux pourront fournir des renseignements aux PJ au cours de l'aventure.

Wolf Steiner

Steiner est l'éclairagiste du théâtre, c'est lui qui a invité les Sepiroth. Lui-même est un Nosferatu asservi par Dvorak, il essaie maintenant de les entraîner dans un piège. Il a révélé à Jordan que les Sepiroth seraient au Core ce soir là, il sait en effet que ni Dvorak ni ses acolytes ne pénètrent dans le théâtre ou dans le club.

Jordan et ses hommes se rendent au club mais en sont chassés (voir ci-dessous). Lorsque Wolf s'aperçoit que Jordan a échoué, il demande aux Sepiroth de le rejoindre plus tard dans une soirée organisée au Ricci, un bar à l'angle de la 10ème

Avenue et de la 49ème Rue. Il en fait autant avec les PJ. «... Ça sera complètement différent, un véritable événement. Venez et vous verrez ! » leur dit-il. Il leur donne une pochette d'allumettes avec une publicité du bar afin qu'ils puissent trouver l'endroit facilement.

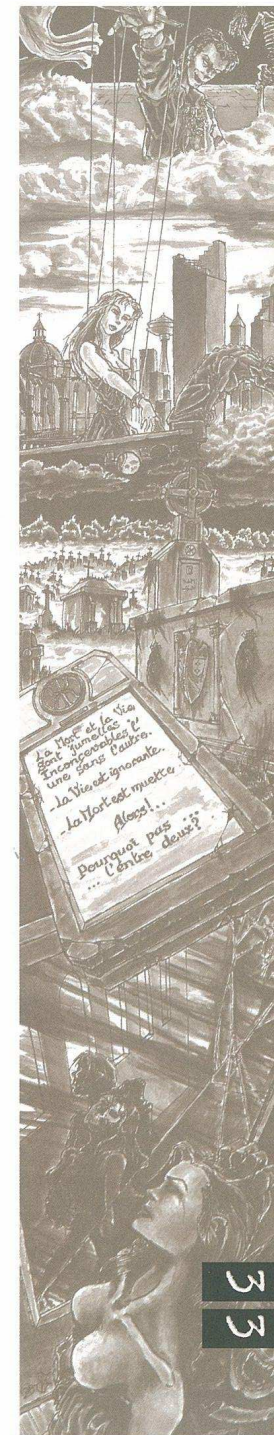
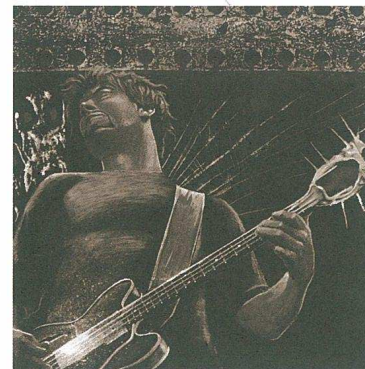
Jordan frappe

Joshua Jordan et six hommes arrivent au Core aux environs de minuit en quête de Como et des Sepiroth. Ils portent des costumes noirs et des lunettes noires. Dès qu'ils pénètrent dans le club, ils sont très remarqués. Tout le monde suppose qu'ils sont de la police ou de la Mafia, les gens s'écartent rapidement de leur passage.

Les Sepiroth s'éclipsent dès que le pasteur fait son entrée, lorsque les PJ se retournent, ils se sont tout simplement évanouis. Suivi par ses hommes, Jordan traverse la pièce en direction des Personnages et enlève ses lunettes en arrivant à leur hauteur. Les PJ s'aperçoivent soudain que tous les invités se

sont écartés d'eux. « Excusez-moi, mais n'étiez-vous pas en compagnie de jeunes gens en blouson de cuir noir, il y a juste un instant ? » leur demande-t-il. Il explique ensuite qu'il cherche sa fille, Cornélia, et qu'il a des raisons de penser qu'elle est présente ce soir au club. Si sa voix a un ton légèrement intimidant, il ne menacera jamais ouvertement les Personnages.

Elizabeth Barkley le rejoint et explique à Jordan qu'il s'agit d'une soirée privée et que lui et ses hommes sont priés de quitter les lieux. Il répond en menaçant d'appeler la police, elle le prend alors par le bras et le conduit dehors de force (un spectacle étrange étant donné qu'Elizabeth est une femme frêle qui a généralement un comportement tranquille et effacé). Avant de quitter les lieux, Jordan laisse sa carte aux PJ. « Appelez-moi dès que vous apprenez quelque chose », leur dit-il.





Révérend Joshua Jordan

Nouvelle Église Évangéliste
Les Gardiens de La Lumière

123 Park Avenue
New York NY 10019

Tel : (212) 657-5470
E-Mail : jjordan@light.nec.com

En ville

Les Sepiroth reviennent un moment après que Jordan soit parti. Ils nient connaître cet homme ou avoir quelque chose à faire avec lui, ils affirment qu'ils ne savent rien de sa fille et essaient de tourner la chose en dérision.

Peu de temps après avoir jeté Jordan dehors, Elizabeth s'approche accompagnée d'un jeune homme à la tête rasée et vêtu d'un ample costume d'été. Elle le présente sous le nom de James, un ami proche, et suggère à tous de se rendre à une soirée dans Spanish Harlem. Si les PJ hésitent à la suivre, tout le monde les encouragera à venir.

Ils quittent le club et se retrouvent dans la rue où sont garées les motos des Sepiroth. C'est la dernière chose dont se souviendront les PJ.

Un réveil brutal

Les PJ s'éveillent dans une pièce sombre et vide. La tapisserie, tachée par l'humidité, se détache des murs, des cafards détalent pour se réfugier dans les coins. Les deux fenêtres de la pièce sont obstruées par des planches, quelques rais de lumière filtrent à travers les fentes. L'endroit exhale une odeur d'urine et de moisi, le sol et les murs sont éclaboussés de sang.

Dès qu'ils reprennent connaissance, les PJ sont pris de nausées. Ils se sentent faibles et malades, ils ont de vilaines blessures au cou, couvertes de sang à moitié coagulé. Leurs vêtements sont déchirés et souillés de sang séché. Ils ont un goût de sang dans la bouche, du sang sous les ongles et sur

les lèvres et ont même l'impression d'en avoir bu en quantité. L'un des Personnages a une légère blessure par balle à la jambe (une balle a éraflé la peau, un souvenir de l'attaque de Jordan à l'abattoir). Tous les Personnages ont perdu 90 % de leur END ainsi que leurs portefeuilles et leurs cartes de crédit.

En s'aventurant dans le couloir, ils s'aperçoivent qu'ils sont dans un hôtel miteux, dans la chambre numéro 14. Un escalier branlant descend à la réception, la plupart des ampoules du couloir sont grillées et les serrures sont si fragiles que les PJ n'auront aucun mal à ouvrir les autres portes.

Les chambres sont soit entièrement dégarnies soit juste meublées d'un lit de camp bancal dans un coin de la pièce. Deux chambres sont occupées, un toxicomane dort sur un matelas dans l'une d'elle, une prostituée discute argent avec un client dans l'autre. Elle hurle : « Allez au diable » aux Personnages s'ils ouvrent la porte. Au bout du couloir se trouve une salle de bain immonde, la baignoire est remplie d'une sorte de matière organique en putréfaction (ce sont des haillons et des rats en train de pourrir, mais les PJ n'ont pas besoin de le savoir), il s'en dégage une odeur pestilentielle.

Au rez-de-chaussée, aussi étrange que cela puisse paraître, la réception est bien équipée. Un vieil homme sénile est assis derrière le comptoir et lit un exemplaire écorné du Reader's Digest. Si les PJ attirent son attention, il leur demande simplement s'ils désirent une chambre. Que ses interlocuteurs soient maculés de sang ne semble pas le déranger outre mesure, il sera incapable de répondre aux questions des Personnages s'ils ne sont pas très précis. Il sait seulement qu'une bande de jeunes vêtus de noir a descendu les escaliers au lever du soleil pour rencontrer dans le hall d'entrée une jeune femme, elle aussi habillée en noir. Ils ont quitté l'hôtel ensemble (la femme était J. Sanders, mais les PJ n'ont aucun moyen de le savoir). Par contre, il ne sait pas comment les Personnages sont arrivés ici.

Le nom de cet établissement n'est indiqué nulle part, le réceptionniste pourra leur dire qu'il s'agit de l'hôtel Métro qui se trouve dans la 15e Rue, à proximité de la 10e Avenue. Nous sommes samedi matin, douze heures se sont écoulées depuis qu'ils ont quitté le Core. Ils n'ont aucune idée de ce qui s'est passé pendant ce temps, un pieu en bambou cassé à la pointe ensanglantée a été jeté à terre, au pied des marches qui conduisent à la porte de l'hôtel.



Deuxième partie À la recherche de la mémoire

Les PJ n'ont aucun moyen de se souvenir de ce qu'ils ont vécu. Ils peuvent cependant tenter de savoir ce qu'il s'est passé à partir du moment où ils ont quitté le Core et reconstituer le fil des événements. Ils ont deux pistes : la carte de Joshua Jordan et la boîte d'allumettes portant l'adresse du Ricci. La dernière chose dont ils se souviennent est qu'ils étaient sur le point de se rendre à une soirée dans Spanish Harlem, en compagnie des Sepiroth, d'Elizabeth et de James.

Les lieux et les personnalités importants pour ce scénario sont décrits plus loin. N'oubliez pas que les Personnages peuvent parler plusieurs fois à la même personne et en apprendre davantage, notamment en posant les bonnes questions à la lumière de ce qu'ils ont appris ailleurs. Elizabeth Barkley, par exemple, en sait beaucoup sur les Enfants de La Nuit, mais ne révélera rien spontanément.

Donnez à vos joueurs la possibilité d'agir comme ils l'entendent et, s'ils prennent la mauvaise direction, ajoutez à votre gré des intrigues secondaires. Cette aventure est destinée à être une enquête sur le monde des vampires de New York, par conséquent n'obligez pas les PJ à suivre trop strictement le cours des événements.

Elizabeth Barkley

Le théâtre Mondo donne une nouvelle représentation samedi soir. Elizabeth sera donc au théâtre, occupée à remplir des papiers, à préparer les accessoires et le matériel.

La porte d'entrée est fermée à clé, mais les PJ aperçoivent de la lumière à l'étage. S'ils frappent ou crient assez fort, Elizabeth descendra leur ouvrir. Elle les invite à entrer mais semble tout d'abord anxieuse, ne sachant pas trop comment se comporter avec eux (elle ne sait pas à quel point ils se souviennent des événements de la nuit ou s'ils lui en veulent). Elle semblera visiblement soulagée s'ils lui expliquent qu'ils ont tout oublié et essaiera dans un premier temps de changer de sujet après leur avoir dit qu'il ne s'est rien passé de bien intéressant (une suggestion plutôt étrange, vu qu'ils se

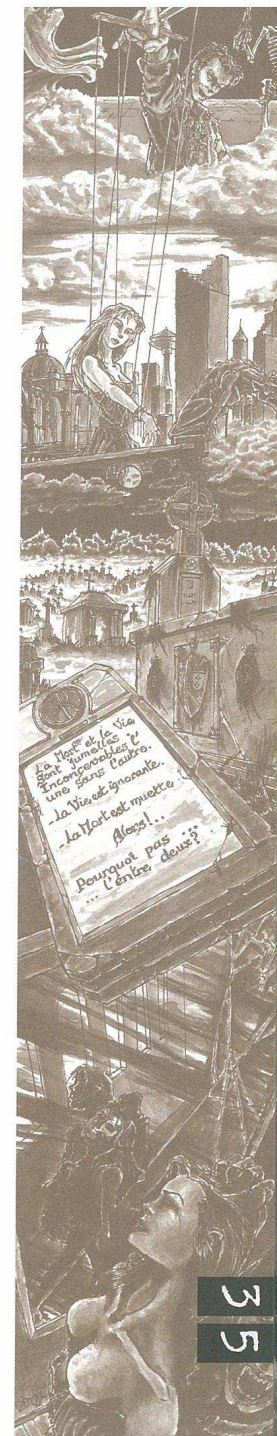
sont réveillés maculés de sang dans un curieux hôtel). Si les Personnages lui font part de ce détail, elle leur expliquera qu'ils ont certainement été les victimes d'une farce de mauvais goût et que l'on a dû utiliser des accessoires de théâtre. Elle rappellera perfidement qu'ils étaient quand même bien éméchés et constituait donc des proies faciles. Leur trou de mémoire est certainement dû à une absorption massive d'alcool et à des mélanges douteux.

S'ils insistent, elle leur dira qu'ils sont allés dans Spanish Harlem, pour découvrir que la police avait interrompu la fête. Ils ont alors décidé de continuer la soirée chez les Sepiroth, à West Side. Elizabeth leur indique que la bande vit à côté de la station du métro à l'angle de la 125e Rue et de Broadway Street. Elle se montre réticente lorsque les PJ la pressent de leur révéler ce qui s'est passé ensuite. « Rien d'important. Je suis partie aux environs de deux heures du matin, vous êtes restés. Vous n'êtes pas rentrés chez vous ce soir là ? » leur demande-t-elle.

S'ils lui demandent clairement s'il s'est produit quelque chose aux environs de la 15e Rue au cours de cette nuit, elle réfléchira un instant et répondra : « Le Jacob's Deli est dans la 14e Rue, mais... j'ai du mal à croire qu'ils y soient allés. C'est un endroit plutôt... effrayant. » Elle ne voudra rien dire de plus.

Elle s'énervera s'ils la questionnent à propos de Jacqueline Sanders, ses relations avec cette femme sont plutôt tendues. S'ils insistent, elle peut leur révéler qu'elle habite « quelque part dans Greenwich Village, dans un de ces appartements luxueux situés sous les combles. » Elle pense que les antiquaires et les libraires la connaissent certainement. Elle essaiera par contre de leur faire avouer pour quelles raisons ils s'intéressent à Sanders.

S'ils l'interrogent sur Franz Dvorak ou sur « Le Duc Blanc », elle deviendra soudain grave et leur conseillera de l'éviter. Elle les avertit qu'il est dangereux et qu'il n'est pas celui qu'il semble être. Elle n'a aucune idée des endroits que fréquentent les Sepiroth, elle suppose qu'ils se trouvent chez





eux à proximité de la station de Métro. Si les PJ lui posent des questions à propos de James, elle leur dit qu'il est le propriétaire du café situé en face du théâtre.

S'ils viennent rendre visite à Elizabeth le dimanche ou plus tard, elle leur dit que « ce prêcheur de télévision est venu ici, il vous cherchait, je crois qu'il s'appelle Jones ou quelque chose comme ça. » Il s'agit bien entendu de Jordan qui a réussi à identifier les Personnages et essaie maintenant de les retrouver, il espère qu'ils pourront les conduire aux Sepiroth. Elizabeth les avertit que Jordan est peut-être dangereux. « Je l'ai jeté dehors. Je me tiendrais loin de lui si j'étais vous, » leur dit-elle.

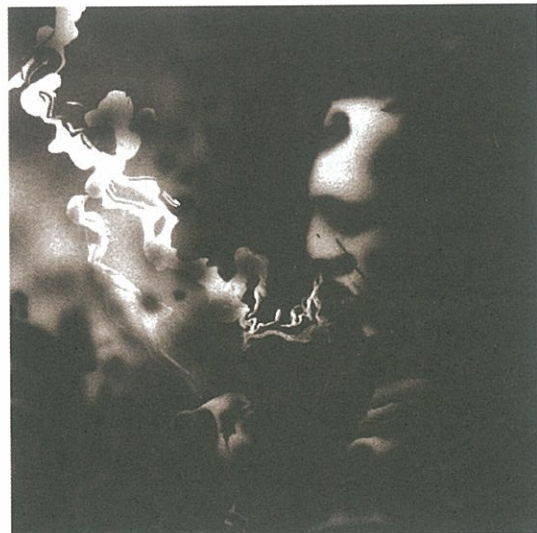
Wolf Steiner

Si les PJ vont au Mondo la nuit, Wolf Steiner sera présent. Il se repose dans le sous-sol du théâtre durant le jour et ne se lève qu'au crépuscule. Il devient nerveux à la vue des PJ (il les croyait morts et ignore qu'ils souffrent d'amnésie).

Il ne leur dira rien de son plein gré et les considère avec méfiance. Si leurs questions laissent entendre qu'ils n'ont aucun souvenir du rendez-vous au bar ou de la fusillade qui a eu lieu à l'abattoir, il semblera tout d'abord déconcerté et ne saura pas quoi dire. Il se ressaisira rapidement et prétendra que rien ne s'est produit. Le Meneur de Jeu peut décider de faire un jet et de le comparer aux scores de Psychologie des Personnages afin de déterminer s'ils arrivent ou non à percevoir les curieuses réactions de Steiner.

Lorsque Steiner s'aperçoit que les PJ ne se souviennent vraiment de rien, il essaie de leur faire dire où se cachent les Sepiroth. Il a perdu leur trace et Dvorak le presse de les retrouver. En dehors de ça, il hésite à parler. En réponse aux questions relatives au Ricci, il hausse simplement les épaules et affirme qu'il s'agit d'un bar où il va de temps à

autre. Il leur dit que « l'événement » dont il leur a parlé n'est jamais arrivé, tout en leur faisant un clin d'œil comme s'ils partageaient un secret. (Il n'est pas encore certain qu'ils aient tout oublié). Les PJ pressentiront aisément qu'il leur cache quelque chose.



Steiner est au théâtre pendant les représentations et ce jusqu'à minuit, il sort ensuite pour rejoindre des amis et se mettre en quête de sang. Deux nuits par semaine (généralement les lundis et jeudis), il se rend à l'appartement de Dvorak. Si les PJ lui ont parlé, il rendra visite à son maître

dimanche, vers une heure du matin, pour le prévenir que les Personnages sont en vie et qu'ils pourraient bien savoir où se cachent les Sepiroth.

James'Diner

En face du théâtre, se trouve le James'Diner, un petit café dont le propriétaire est James Triptread, un vieil ami d'Elizabeth. Le café comprend un long bar, des tabourets et des tables rondes placées à côté des fenêtres. S'il y a toujours quelques clients, le café n'est jamais plein.

James a accompagné les PJ chez les Sepiroth et est revenu en ville avec Elizabeth aux premières lueurs du jour. Il semblera gêné si les Personnages viennent à parler de ce qui s'est produit au cours de la nuit de vendredi. En général, il prend soin d'éviter les Nosferatu et a le sentiment que les choses ont un peu dégénéré.

Il ne sait rien des sentiments des Personnages à l'égard des Nosferatu, ni même s'ils croient en leur existence, il se montre donc très prudent au début de leur entretien. S'ils semblent de bonne foi et n'essaient pas de le duper, il leur dira qu'ils sont allés à la soirée dans le quartier espagnol et ensuite dans la 125e Rue. Il ne désire pas leur dévoiler ce qui est arrivé devant les clients et leur demandera d'attendre la fermeture du café s'ils insistent pour qu'il parle.



Il leur apprend qu'ils étaient complètement ivres et que les Sepiroth se sont avérés être des Nosferatu, ce qu'Elizabeth semblait savoir, mais qui fut une véritable surprise pour James et les Personnages. Ils burent de leur sang, mais rien ne se fit dans la violence. Les PJ étaient toujours là lorsque Elizabeth et lui sont partis, il n'en sait pas plus. Il ne sait vraiment pas où se cachent les Sepiroth.

Le Core

Les locaux du Core sont utilisés chaque nuit par des organisateurs différents. Elizabeth l'a réservé vendredi pour sa soirée.

Le samedi soir, Blue Steel, une discothèque techno ouvre à 21 heures. Le propriétaire des lieux, un

latino de petite taille nommé Rod Barrida, est seul sur place avant l'ouverture. Il ne sait pas grand chose, bien qu'il était là la nuit de vendredi. Si les PJ lui rendent visite le dimanche ou plus tard, il peut les informer qu'un certain Joshua Jordan est venu poser des questions sur eux. Il fera cette remarque sans y avoir été invité : « Il est très influent, c'est un de ces prêcheurs de télévision. Je ne veux pas qu'il vienne ici. Enfin, j'espère

que ce n'est rien de grave, sinon j'ai bien peur que vous soyez dans un sacré pétrin. »

Chez les Sepiroth

Les Personnages trouveront assez facilement l'endroit maintenant abandonné où squattaient les Sepiroth (ils n'ont pas osé y revenir depuis l'échauffourée au Jacob's Deli). À l'exception des PJ, seuls Elizabeth et James connaissent son existence, ces derniers n'en ont parlé à personne d'autre.

L'endroit est un local de service désaffecté donnant sur les tunnels, accessible depuis la surface par une porte en acier, celle-ci se trouve sous des

escaliers menant à la station de métro, derrière un kiosque à journaux. La porte peut être fermée de l'intérieur grâce à une chaîne et une barre de fer.

Un étroit couloir et un escalier descendent à une large plate-forme de dix mètres sur dix placée au-dessus de la galerie de métro. Les rames passent en dessous à toute vitesse, leurs toits rasant la plate-forme. Les lumières du tunnel émettent une lueur surnaturelle, contribuant à renforcer l'atmosphère irréaliste des lieux. Une échelle permet de descendre dans le tunnel principal. Ce que l'on peut trouver ici se résume à des journaux et des morceaux de carton pourrissant, à de vieux vêtements déchirés, des couvertures crasseuses et un vieux siège de voiture défoncé. Des prostituées et des toxicomanes vivaient ici avant que les Sepiroth ne prennent possession des lieux, ils n'ont pas osé revenir. Depuis la plate-forme, un passage étroit continue à travers le tunnel.

Les cendres d'un petit feu entouré de briques, deux bouteilles de whisky vides et un tas de mégots de cigarettes sont les seules traces de la soirée de vendredi. Le portefeuille de l'un des personnages gît au milieu de quelques haillons, il est bien sûr vide. La seule trace des Sepiroth consiste en un jean et un tee-shirt maculés de sang séché

qui ont été jetés dans un coin, ce sont des vêtements dont Como s'est débarrassée. L'une des poches de derrière contient une carte chiffonnée, celle de la bibliothèque publique de New Milford, au nom de Cornélia Jordan.

Si les Personnages s'attardent sur la plate-forme, ils entendront du bruit et s'ils cherchent à percer l'obscurité, ils apercevront des mouvements dans la pénombre. Ce sont les fous et Les Enfants de La Nuit qui vivent dans les galeries, ils ont peur de s'avancer dans la lumière car ils ont reconnu les PJ. Ils se souviennent de les avoir vu en compagnie des Nosferatu dans la nuit de Vendredi. Si les Personnages restent trop longtemps, les marginaux se rendront compte que les Vampires ne sont pas avec eux, ils deviendront soudain plus courageux et





oseront finalement sortir du tunnel. Si les PJ parviennent pas à les effrayer d'une manière ou d'une autre (un coup de fusil sera suffisant), ils devront s'enfuir précipitamment et seront poursuivis par une vingtaine de demeurés désirant s'emparer de leurs possessions.

Le bar « Chez Ricci »

Les Personnages ont une pochette d'allumettes portant le nom du bar « Chez Ricci ». Ils savent que Wolf Steiner, dont le comportement s'est avéré plutôt étrange, leur a demandé de s'y rendre.

Les Sepiroth et eux sont partis de la 125e Rue pour se rendre au Ricci à environ trois heures du matin dans la nuit de vendredi. Wolf Steiner les attendait en compagnie d'autres personnes, il leur a annoncé qu'une soirée avait lieu dans le quartier des entrepôts et ils s'y rendirent tous ensemble.

Coincé entre deux édifices vides, le Ricci est petit et insignifiant. Le bar est ouvert de 21 heures jusqu'à l'aube et sert de lieu de rendez-vous aux serveurs de Dvorak, des humains ainsi que les Enfants de La Nuit. Le comptoir s'étend presque d'un bout à l'autre de la pièce. Au fond se trouve une petite pièce meublée de quelques vieilles tables abîmées, la lumière est faible et l'endroit empesté l'urine, le vomit et la pourriture.

Le propriétaire, Ricci Morales, est un Enfant de La Nuit qui a été piégé dans le réseau de Dvorak. Morales drogue des clients solitaires dont l'absence ne sera probablement pas remarquée et les livre ensuite à Dvorak. Son voisin le plus proche est un pressing, dont le propriétaire, assis sur une chaise sur le trottoir, regarde les PJ avec méfiance lorsqu'ils entrent dans le bar.

Ricci se tient généralement derrière le comptoir et essuie des verres. Lester et Harvey, deux Chacals au service de Dvorak, sont assis au comptoir. Ils sont grands et ont l'air plutôt misérables, ils sont vêtus de jeans et de tee-shirts sales. Leurs caractéristiques sont celles des Chacals qui sont décrits dans le chapitre décrivant la ville de New York.

Ricci, croyant les Personnages morts, sera aussi surpris que Wolf de les voir en vie. Il leur offre avec empressement un whisky, dans lequel il a versé un soporifique (celui-ci fait perdre 3D10 de Constitution, la victime sombre dans l'inconscience si la perte est supérieure ou égale au 2/3 de

celle-ci. Si cela n'est pas le cas, le PJ est atteint de violents vertiges et nausées). Si les PJ refusent le whisky, il leur offrira un autre alcool, des sodas, de l'eau minérale etc.

Au besoin, il se servira des deux Chacals pour détourner l'attention des Personnages. Faites-en cependant un peu trop et donnez-leur une chance de comprendre que quelque chose ne va pas et pour éviter ainsi d'être drogués.

Si tous les Personnages sont inconscients, Ricci les amènera à Dvorak, qui sera lui-même très surpris de les voir. Si un ou deux PJ restent debout après avoir absorbé le somnifère, Ricci sortira une arme de poing de derrière le comptoir alors que Lester et Harvey tenteront de les neutraliser. Si un seul d'entre eux succombe à la drogue, Ricci et ses compères hésiteront avant de tenter quoi que ce soit, leur réaction sera essentiellement fonction de celle des Personnages.

Si Ricci apprend que les PJ sont des amis d'Elizabeth Barkley, il réfléchira à deux fois avant de les droguer. Il ne veut pas s'en faire une ennemie, ni se mettre à dos les Chacals qui sont liés à elle.

Si les PJ parviennent à éviter le piège, ils peuvent essayer d'obtenir des renseignements de Ricci. Ce dernier ne sait pas qu'ils ont perdu la mémoire, ils arriveront donc facilement à obtenir de lui qu'il les conduise à l'abattoir. S'ils font donc comme s'il n'avait rien oublié de la soirée de vendredi, Ricci leur donnera spontanément des informations relatives à leur emploi du temps de cette nuit-là. Il leur demandera notamment si la soirée s'est bien passée et s'ils ont aimé le « Jacob's Deli ». « Y'a pas longtemps, on allait souvent là-bas. Enfin, maintenant que votre ami Sanders y va, faut qu'on aille ailleurs. On veut pas d'histoire avec elle, » dit Ricci.

Si les PJ l'interrogent sur Sanders, il révélera peut-être qu'elle est une ennemie du « Duc Blanc », c'est à dire de Dvorak. Ricci sera surpris de découvrir qu'ils ne savent rien de Sanders.

Il présume que les Personnages connaissent le « Duc Blanc », c'est pourquoi il est très étonné qu'ils osent pénétrer dans son bar en posant de surcroît des questions. S'ils agissent adroitement, Morales dévoilera beaucoup de renseignements concernant Dvorak. Il ne sait cependant rien de la collaboration de Dvorak avec Jordan.

Si la diplomatie n'est pas le fort des PJ, ils peuvent toujours intimider Ricci. S'ils menacent de le



tuer, celui-ci leur dira tout ce qu'il sait. Notez que Lester et Harvey en savent autant que Ricci. À la tombée de la nuit, ils quittent le bar pour aller chasser en compagnie des autres Chacals à Central Park. Les Personnages peuvent interroger discrètement les deux tueurs, ils savent que « Le Duc Blanc » vit dans la 64e Rue dans l'immeuble où se trouve le bureau du procureur Lohman.

Si les PJ sont drogués, Harvey et Lester aideront Ricci à les transporter dans la cour intérieure. Les Personnages seront jetés dans le fourgon que le cafetier utilise pour livrer ses victimes, et conduits à l'appartement de Dvorak. Ricci les dépouille de leurs armes mais ne prendra pas la peine de les fouiller soigneusement. Reportez-vous à la troisième partie de cette aventure.

Le Jacob's Deli

Jacob's Deli était une chaîne de magasins alimentaires qui fit faillite en 1991. Depuis cette date, le bâtiment abritant l'entrepôt de la société dans la 14e Rue est à l'abandon et est utilisé par les Chacals et les Cannibales pour leurs orgies meurtrières nocturnes. C'est un ancien complexe industriel de petite taille à cinq étages, ses larges fenêtres crasseuses sont toutes brisées ou recouvertes de contre-plaqué. Toutes les entrées sont bloquées à l'exception d'une petite porte à l'extrémité d'une rampe de chargement. Elle est entrebâillée et la serrure a été forcée. L'édifice comporte de grandes salles de travail vides réparties sur les cinq étages, avec de petits bureaux au rez-de-chaussée.

Six mois après la faillite de Jacob's, des dealers tentèrent d'y installer une discothèque mais ils en furent chassés par les Chacals. Depuis, les organisateurs de soirées et les noctambules de New York savent que le Jacob's Deli est un endroit à éviter. Le bâtiment appartient à Franz Dvorak depuis 1991.

Des preuves des activités des Chacals et des Cannibales fourmillent dans tout l'édifice : taches de sang, armes, vêtements déchirés, bandes de ruban adhésif ensanglantées et bidons de mazout contenant des os carbonisés. Les PJ ont passé une partie de la nuit de vendredi dans la grande salle située au dernier étage, c'est également là que se trouvent les indices les plus récents. L'électricité est coupée, les ascenseurs ne fonctionnent donc

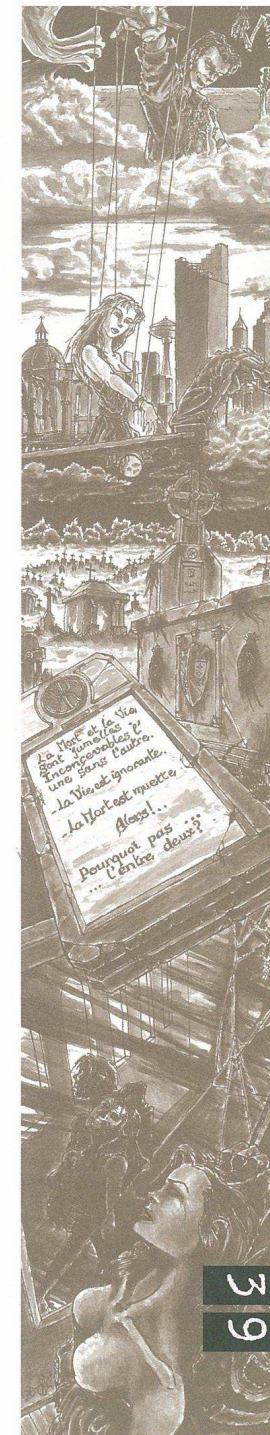
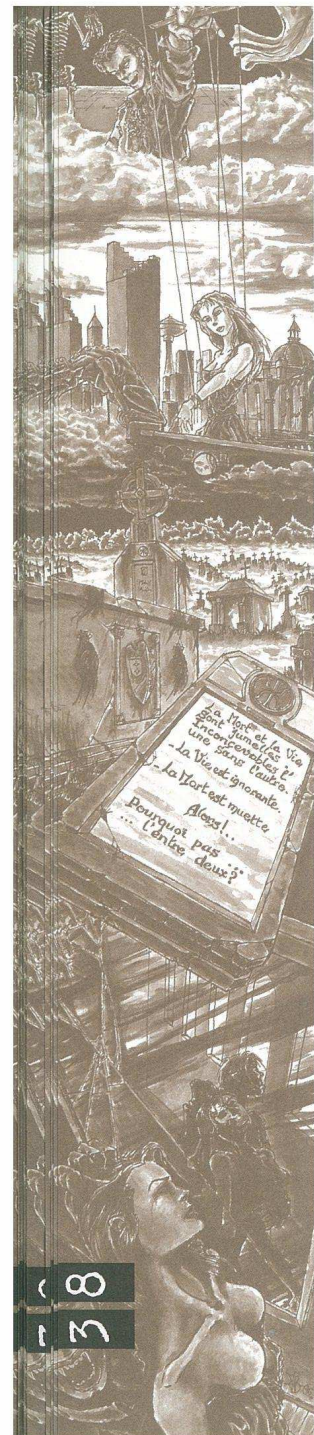
pas, les Personnages doivent emprunter un des escaliers situés aux extrémités du bâtiment.

Le dernier étage comporte une seule pièce qui avoisine la superficie de la moitié d'un terrain de football. Des plaques de contre-plaqué couvrent presque toutes les fenêtres et les lucarnes cassées et noircies ne laissent filtrer que très peu de lumière. Si les PJ viennent ici dans la semaine qui suit vendredi, la salle n'aura pas encore été nettoyée. Jordan et ses acolytes sont partis aussi rapidement que possible après l'embuscade, les hommes de Dvorak et les Cannibales se cachent et ne reparaitront pas tant que le calme ne sera pas revenu. Seuls les Chacals sont restés. Si la police a fait état d'une fusillade là-bas, le chef de la police locale, qui reçoit des pots-de-vin de Dvorak, empêche ses hommes de pénétrer dans les locaux.

Plusieurs machines-outils se trouvent dans la pièce, ainsi qu'un tapis roulant à moitié détruit et quelques lames de scie couvertes de sang séché. Des chiffons, des aiguilles hypodermiques, du verre brisé et du plastique lacéré sont éparpillés sur le sol, tout est noirci et souillé de sang coagulé et de mazout. Cinq pieux de bambou gisent dans un coin. L'un est cassé en deux, deux autres sont couverts de sang séché.

Il y a sept personnes vivantes et huit cadavres dans la pièce. Six Chacals se terrent dans un coin, à côté d'une des cages d'escalier. Ils ont allumé un feu dans un bidon, la fumée s'échappe à travers les carreaux cassés et répand une odeur âcre qui se mêle à celle de l'urine, des excréments et des chairs putrescentes. La réaction des Chacals sera en grande partie déterminée par l'heure, l'attitude et le nombre des Personnages. Les Chacals se montreront audacieux la nuit, mais seront facilement effrayés durant la journée et s'enfuiront si les PJ sont armés et paraissent dangereux. S'ils semblent au contraire constituer des proies faciles, ils tenteront d'en capturer au moins un.

Les victimes de la débauche de vendredi soir gisent enveloppées dans du plastique au pied d'un mur. Il s'agit à première vue des corps mutilés de cinq hommes et de trois femmes, un examen plus soigneux révélera que l'une d'entre elles est toujours en vie, elle est ligotée et bâillonnée avec du ruban adhésif. Elle a perdu du sang à cause des entailles qui ont été pratiquées au rasoir sur tout le corps, elle n'est cependant pas sévèrement blessée. Elle survivra pendant huit jours à partir de vendredi. Les Chacals supposent qu'elle est morte et l'ont





enveloppée à côté des autres victimes. Elle n'a pas osé bouger depuis, car les Chacals sont restés là en permanence. Si les PJ parviennent à faire fuir les Chacals, elle essaiera d'attirer leur attention.

Rebecca Freeman

La rescapée se nomme Rebecca Freeman, elle est une amie de Sanders et connaît Franz Dvorak. Les sbires de ce dernier l'ont enlevée dans l'intention de la tuer. L'attaque de Jordan a provoqué une panique indescriptible grâce à laquelle les Chacals l'ont oubliée. Elle est déshydratée et fortement traumatisée lorsque les PJ la découvrent. Il leur faudra environ deux heures pour réussir à lui faire dire quelque chose de cohérent.

Rebecca a vu Sanders pénétrer dans la pièce mais, étant ligotée et bâillonnée, elle n'a pas pu lui parler. Elle l'a vu avoir une longue discussion avec les Sepiroth qui étaient sur le point de boire le sang de jeunes cannibales, tous hommes d'affaires de Wall Street. Elle a remarqué que les PJ regardaient la scène l'air ahuri, protégés semble-t-il par les Sepiroth.

Rebecca en sait beaucoup sur les Nosferatu de New York, elle sait également que Franz Dvorak, « Le Duc Blanc », est un des plus puissants Nosferatu de New York et qu'il est en train de se

transformer en une créature totalement inhumaine et sanguinaire. On ne l'a pas aperçu hors de chez lui depuis de nombreuses années, elle le soupçonne d'être déjà incapable de conserver une forme humaine pendant de longues périodes. Elle apprendra aux PJ que Dvorak et Sanders sont des ennemis de longue date.

Si les PJ lui disent qu'ils sont des amis d'Elizabeth Barkley, Rebecca deviendra soudain moins bavarde et se montrera même plus discrète. Elle pressent ce en quoi se transforme Elizabeth et ne souhaite pas en parler, elle peut cependant conduire les PJ chez Sanders.

L'hôtel Métro

L'hôtel dans lequel les PJ se sont réveillés est situé à quelques centaines de mètres du Jacob's Deli. Le réceptionniste ne pourra leur en apprendre plus que ce qu'ils savent déjà. En interrogeant le voisinage, des gamins traînant dans la rue racontent aux Personnages, moyennant une petite somme d'argent ou une petite séance d'intimidation, qu'il y a eu une fusillade au Jacob's Deli, très tôt samedi matin. Les habitants des environs se tiennent loin du bâtiment et peuvent seulement dire que c'est un lieu à éviter, ils n'ont bien sûr rien entendu.



Troisième partie

L'étau se resserre

La deuxième et la troisième parties n'ont pas besoin d'être jouées successivement. Les Personnages rencontreront probablement Sanders et Jordan en enquêtant sur les événements de la nuit du vendredi. Pour plus de clarté, nous avons rassemblé dans cette section les principaux personnages et leurs réactions face aux actions des PJ.

Jordan

D'une manière ou d'une autre, les PJ rencontreront de nouveau Jordan. Ils ont la carte de Joshua en leur possession et peuvent prendre eux-mêmes l'initiative de lui rendre visite à son bureau de Park Avenue. Si les Personnages ne le contactent pas, il essaiera de les joindre.

Depuis leur intervention infructueuse au Core, ses hommes surveillent le club et les ont vus en sortir en compagnie des Sepiroth. Ceux qui ont attaqué le Jacob's Deli les ont aperçus s'enfuir avec les bikers, Jordan considère en conséquence que les PJ sont désormais les personnes les plus susceptibles de le conduire à sa fille.

Il lui faudra un jour pour les identifier. Le samedi après-midi et le dimanche, ses hommes interrogent les gens des environs à propos des Personnages. Ils vont également voir Elizabeth Barkley et se rendent au Core, mais ni Elizabeth ni Rod Barrida ne révèlent quoi que ce soit.

Si cela est justifié, Wolf Steiner rend visite à Dvorak le dimanche soir et lui parle de PJ. Le Nosferatu appelle Jordan pour l'informer. Le lundi, la communauté du prêcheur se met en quête des Personnages. Si leurs noms figurent dans l'annuaire, Jordan les appellera, sinon ses hommes surveilleront le théâtre, le James'Diner et le Core dans l'espoir de retrouver la trace des Personnages.

Les hommes de main du télévangéliste finiront certainement par les repérer, ils leur demanderont gentiment d'aller voir monsieur Joshua Jordan à son bureau de Park Avenue. S'ils refusent, ils sortiront des armes et essaieront de les forcer à monter dans une voiture. Si cette confrontation dégénère

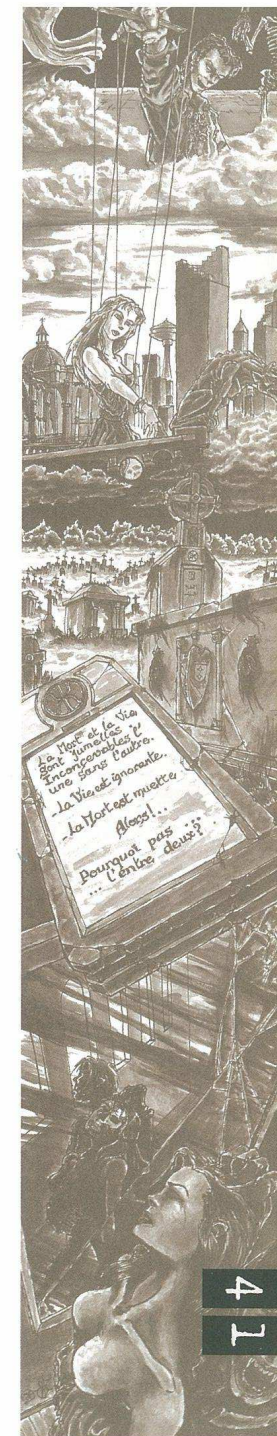
en fusillade, ils seront aux trousses des PJ pendant toute la durée de l'aventure. Si les Personnages acceptent de les suivre, ils pourront entretenir une relation cordiale avec Jordan pendant quelque temps encore.

Les Gardiens de la Lumière

Les locaux de la Nouvelle Église Évangéliste « Les Gardiens de La Lumière » est situé au numéro 123 de Park Avenue, au 32e étage. Il comporte des studios utilisés pour les programmes télévisés du mouvement, ainsi que des bureaux et des salles de conférence. Environ quatre-vingts personnes travaillent à cette adresse. Jordan travaille dans un grand bureau avec vue sur Manhattan.

Si les PJ l'ont contacté eux-mêmes ou s'ils ont accepté, de gré ou de force, de suivre ses hommes, il se montrera relativement aimable. Dans le cas contraire, il sera plus méfiant et leur visite ressemblera plutôt à un interrogatoire (ils seront fouillés avant d'entrer dans la pièce et des hommes armés surveilleront la porte). Le pasteur leur explique qu'il recherche sa fille, Cornelia, qui a été enlevée par les Sepiroth. Il ne révélera pas immédiatement que le groupe se compose de Nosferatu car il ne veut pas risquer d'effrayer les PJ au cas où ils ne connaîtraient pas la vérité. Au lieu de cela, il leur expliquera que les Sepiroth semblent être une sorte de secte, des Satanistes peut-être. Si les Personnages font pression sur lui, il leur avouera qu'il sait que ce sont des vampires, il en profite pour leur expliquer qu'ils doivent être éliminés de la surface de la Terre.

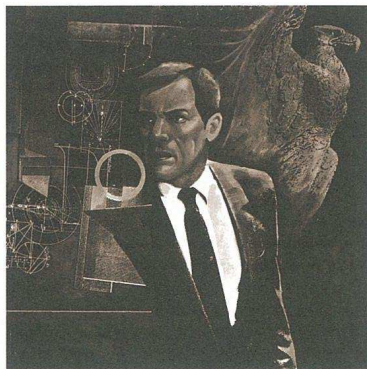
Jordan veut savoir pour quelles raisons les PJ ont passé la soirée de vendredi avec les Sepiroth, ce qu'il s'est passé au cours de la soirée et s'ils savent où se cache la bande en ce moment. Il insiste bien sur le fait que c'est sa fille qu'il veut retrouver. Il ne cachera pas sa déception s'il comprend que les Personnages ne savent pas grand chose, il





leur demandera néanmoins s'ils ont l'intention ou non de l'aider à retrouver sa fille. Il décrit les autres Nosferatu comme des monstres sanguinaires qui doivent être neutralisés avant qu'ils ne tuent quelqu'un (cette image n'est pas entièrement fautive). Il aimerait que les PJ viennent à son aide, car comme il le dit, ils peuvent « évoluer plus aisément parmi ces gens ».

S'ils acceptent, Jordan reconnaîtra qu'il est aussi épaulé par un certain monsieur Dvorak, qui a lui-même subi une expérience tragique entre les mains des Enfants de La Nuit. Il leur suggère de se mettre en relation avec lui pour voir s'il peut leur apporter son soutien. Joshua n'a malheureusement pas ses coordonnées. Il conseille aux PJ de joindre le dénommé Steiner à un numéro de téléphone qu'ils identifient comme étant celui du théâtre Mondo.



Jordan leur demande de rester en contact et de le prévenir dès qu'ils apprendront quelque chose. Ses futures relations avec les PJ dépendent de la façon dont ils se comporteront lors de cet entretien. S'ils jouent le jeu et coopèrent, il se montrera très correct. S'il apprend en revanche que les Personnages sont entrés en contact avec les Sepiroth sans lui en faire part, il les considérera comme des traîtres et enverra ses tueurs à leur poursuite. Si ceux-ci parviennent à mettre la main sur les PJ, ces derniers subiront un interrogatoire musclé au cours duquel leurs tortionnaires n'hésiteront pas à tuer l'un d'entre eux pour impressionner les autres.

Si les PJ réussissent à convaincre Jordan que Dvorak est un Nosferatu sur le point de se transfor-

mer en une créature plus monstrueuse encore, il sera prêt à les aider contre le Duc Blanc. Il ne renoncera pas cependant à détruire les Sepiroth pour sauver sa fille. Il est déterminé à exterminer tous les Nosferatu et les Enfants de La Nuit qu'il trouvera sur son chemin et leur affirme que si sa fille devait devenir un Nosferatu (il croit qu'elle n'en est pas encore un) il se verrait obligé de la tuer afin de sauver son âme.

Jacqueline Sanders

Jacqueline Sanders vit dans un appartement dépourvu de fenêtres, sous les combles d'une demeure récemment rénovée de Christopher Street. Son logement comprend deux grandes pièces et une cuisine, il est envahi d'ouvrages datant de diverses époques et écrits en différentes langues. Généralement, les pièces ne sont pas éclairées, Sanders est capable de voir même dans une lumière très faible, elle allume toutefois des bougies lorsqu'elle reçoit des humains. Elle reste prostrée ici durant la journée et ne sort que la nuit, et encore très exceptionnellement.

Elle se montrera tout d'abord méfiante avec les PJ, elle sait qu'ils connaissent Elizabeth Barkley dont elle se méfie. Elle n'est pas certaine de savoir pour qui ils travaillent, elle les invite néanmoins à entrer. Elle se détendra un peu si elle apprend qu'ils ont sauvé Rebecca Freeman.

Sanders a trouvé une cachette aux Sepiroth parmi les Enfants de La Nuit, celle-ci se trouve dans la zone de fret de Conrail. Un endroit où Dvorak et Jordan n'auraient pas l'idée d'aller fouiller. Elle a d'abord essayé de convaincre la bande de quitter New York, mais lorsque Como s'est aperçu que son père s'était rallié à un demi-dieu sanguinaire et pourrait être en danger, elle a refusé de partir. Elle serait même allée le prévenir si ses compagnons ne l'en avait pas empêchée. Si les PJ sont francs et ne lui donnent pas l'impression de travailler pour Dvorak ou Jordan, Sanders leur révélera peut-être que les Sepiroth se cachent dans un wagon, dans le secteur désaffecté de la zone d'affrètement.

La raison essentielle pour laquelle Sanders tient les Sepiroth à l'écart de Dvorak n'est pas désintéressée. Elle pense qu'il va se transformer en un dieu avide de sang suffisamment puissant pour régner sur les autres vampires. Il lui faut cependant



trouver du sang de Nosferatu. Elle ne se sent pas capable de le combattre seule et a l'intention de fuir s'il devait subir l'ultime mutation. Étant donné qu'elle est elle-même un Nosferatu, elle sait qu'elle est incapable de s'approcher de lui sans être victime d'une soif de sang irrésistible et perdrait toute trace d'humanité.

Si les PJ parviennent à gagner sa confiance, Sanders peut leur révéler de nombreuses informations sur Dvorak. Il y a plus d'un an, elle a engagé des tueurs pour l'éliminer, mais aucun d'eux n'est revenu. Depuis Jacqueline se terre, elle a pensé contacter Jordan, mais étant donné qu'il pourchasse les Nosferatu, elle ne désire pas lui révéler son existence.

Les Personnages représentent pour elle une nouvelle occasion d'atteindre son ennemi, n'étant pas des Vampires, ils peuvent l'approcher sans perdre la raison. Elle leur explique pourquoi les Nosferatu ne peuvent pas lutter contre Le Duc et, si les PJ lui semblent dignes de confiance, elle leur avouera peut-être comment blesser un Nosferatu.

Pour ce faire, la meilleure arme est un pieu en bois. Les Personnages comprendront certainement pourquoi les hommes de Jordan étaient armés de pieux en bambou, une plante dont les tiges sont solides et peuvent être finement aiguisées. Sanders pense également que Dvorak s'est retiré si profondément dans l'obscurité et le froid, qu'il pourrait être blessé par une chaleur intense ou une forte clarté. La lumière naturelle est certainement celle qui le toucherait le plus, Sanders estime cependant que même les autres formes d'illuminations peuvent lui infliger des blessures.

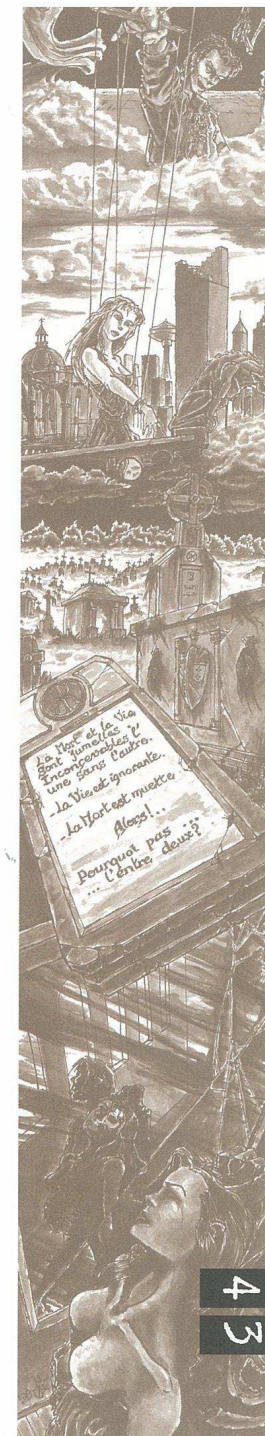
Elle leur affirme que de nombreuses personnes, et pas seulement les Nosferatu, seraient en danger si Dvorak parvenait à devenir un Terigenitus. Jacqueline Sanders n'hésitera pas à insinuer que les premières victimes seront sans doute les individus qui ont osé se mettre en travers de son chemin, ceci correspond tout à fait aux Personnages étant donné qu'ils ont des liens avec les Sepiroth et avec elle-même. Elle essaiera de les persuader d'agir contre le Duc, elle ne pense pas qu'ils aient de grandes chances de réussir, mais il est si proche de la transformation finale que Sanders commence à perdre espoir.

La nouvelle planque des Sepiroth

Jacqueline Sanders a trouvé un refuge pour les Sepiroth, celui-ci se trouve dans la zone de fret de Conrail, au milieu d'une partie reculée du Bronx Sud. Les hommes de Jordan et de Dvorak ont effectivement peu de chances d'aller fureter dans ce quartier. La station de métro la plus proche est celle à l'angle de la 138e Rue et de Brook Avenue, un lieu délabré où une bombe semble avoir explosé et détruit la moitié des immeubles. Les chauffeurs de taxi exigent un supplément pour conduire les rares clients qui demandent à se rendre dans la zone de fret et refusent d'aller plus au Sud. De nombreux vagabonds à la mine patibulaire errent dans les rues. Il y a de fortes chances que les PJ se fassent remarquer et un risque considérable qu'ils s'attirent de sérieux ennuis.

L'entrée de l'aire désaffectée est située dans la 132e Rue. C'est un lieu immense et chaotique envahi de wagons et de remorques, entouré d'une haute clôture surmontée de fil de fer barbelé électrifié. Certains portails restent ouverts durant la journée, des gardiens paresseux surveillent d'un œil distrait les allées et venues. Les PJ ne devraient avoir aucun mal à se glisser à l'intérieur. Pendant la journée, la zone de fret à l'air tout à fait normale, des trains vont et viennent, chargent et déchargent leur cargaison, aucun Enfant de La Nuit ni autre créature étrange n'est visible. Les Personnages peuvent déambuler au milieu de centaines de voitures de marchandises et de containers sans remarquer quoi que ce soit d'anormal. La plupart des wagons sont fermés à clé, ceux qui sont ouverts sont vides ou portent les traces de visiteurs nocturnes. Les PJ trouveront notamment des canettes de bière et divers détritres. Le secteur s'étend sur deux kilomètres de long et plusieurs centaines de mètres de large. Si les PJ se comportent comme des intrus, un cheminot s'approchera et leur demandera qui ils sont et ce qu'ils veulent. S'ils ne peuvent pas fournir une explication plausible, l'employé appellera ses collègues à la rescousse pour les jeter dehors.

L'endroit s'anime après le coucher du soleil. Des Enfants de La Nuit, des toxicomanes et autres dealers se fauillent par des brèches dans la clôture ou grâce à des clefs volées. Des feux sont allumés entre les wagons et les containers. Les vigiles s'enferment dans leurs guérites avec leurs chiens pen-





dant que les gangs des environs se disputent les différentes parties de la gare et se battent. Les projecteurs n'éclairent que les wagons de marchandises de valeur qui n'ont pas encore été déchargés ainsi que le parc de containers, le reste est plongé dans l'obscurité.

Les Personnages seront inévitablement agressés et délestés de leurs biens s'ils se comportent comme des touristes égarés. Il est probable qu'on les laisse tranquille s'ils agissent comme des brutes, mais même dans ce cas, ils risquent fort d'être provoqués. Ils pourront payer les habitués pour trouver leur chemin et découvrir où se cachent les Sepiroth (mais là encore, des étrangers montrant qu'ils ont de l'argent ont de fortes chances de s'attirer des ennuis). S'il vient à se savoir que les PJ ont des Nosferatu pour amis, les dingues et les paumés qui hantent les lieux ne s'occuperont pas d'eux.

Les Sepiroth se cachent dans un wagon parké sur une voie de garage du côté ouest de la gare. Un groupe d'adolescents est assis autour d'un feu devant la voiture et, tout en tripotant leurs armes, observent les PJ avec méfiance. Sanders les a payés pour éloigner ou supprimer toutes les personnes suspectes qui furètent dans les alentours. Si les Personnages déclarent qu'ils ont été envoyés par Sanders, ou que les Sepiroth peuvent leur garantir qu'ils se connaissent, ils seront autorisés à monter dans le wagon. Si les PJ essaient de passer en force, les loubards attaqueront immédiatement. Ils sont six, leurs caractéristiques sont les mêmes que celles des membres des Gangs décrits dans la section intitulée « les Enfants de La Nuit ».

Les Sepiroth seront surpris de voir les Personnages, ils ne pensaient pas qu'ils enquêteraient sur les événements de la nuit de vendredi, mais sont malgré tout heureux de les voir. Como renoue immédiatement sa relation avec le PJ auquel elle s'est attachée. Ses comparses ne sont pas parvenus à la convaincre que son père la tuerait sûrement si elle entrait en contact avec lui, ils demanderont aux Personnages de l'en persuader. Elle ne voudra rien entendre et elle leur demandera même d'arranger un rendez-vous avec son père, dans l'espoir de pouvoir tout lui expliquer.

Les Sepiroth ont pour projet de tuer Dvorak. Ils ont découvert où il habite et surveillent son antre depuis quelques jours. Ils ignorent Cependant qu'un Nosferatu ne peut pas s'approcher de Dvorak sans être dominé par une frénésie sanguinaire et une passion dévorante à son égard. Si les PJ révé-

lent cette information, ils sembleront marquer le coup, mais ils resteront tout de même déterminés à l'éliminer.

Franz Dvorak

Les PJ peuvent trouver l'appartement du Duc en suivant Wolf Steiner ou en l'obligeant à leur révéler l'adresse. Sanders, Barkley et les Sepiroth savent également où habite Dvorak, il ne figure bien sûr pas dans l'annuaire.



Le futur Tergenitus vit dans un appartement situé au numéro 127 de la 64e Rue. L'habitation était à l'origine, luxueusement meublée, mais son occupant l'a laissée se détériorer au fur et à mesure qu'il perdait de son humanité. Le logement est désormais vide, à l'exception de quelques meubles disposés le long des murs et recouverts de draps blancs tachés de sang. Le carrelage est rayé, la tapisserie se décolle et la peinture est écaillée. Des stores métalliques et d'épais rideaux empêchent toute lumière de rentrer. Il n'y a aucune ampoule, les lieux sont plongés dans l'obscurité (n'oubliez pas que la majorité des Nosferatu sont dotés de la Faculté Vision Nocturne). Dans la pièce où se tient généralement Dvorak, règnent des ténèbres surnaturelles si impénétrables qu'aucune lumière ne parvient à les dissiper.

Il vit seul et ne reçoit que ses serveurs. Aucun Vampire ne peut rester longtemps à ses côtés, les Nosferatu perdent le contrôle d'eux-mêmes en sa présence et vident de leur sang toutes les per-



sonnes se trouvant à leur portée. Il ne souhaite pas non plus être entouré d'humains, il sent leur sang palpiter dans leurs veines et sait qu'il ne pourrait résister à la tentation. Lorsqu'il est chez lui, il ne revêt presque jamais sa forme humaine.

Prisonniers de Dvorak

Si les PJ sont capturés et amenés chez lui, il les fera enfermer dans la bibliothèque. S'ils ont été empoisonnés au bar Chez Ricci, celui-ci et les deux Chacals ont déjà ligoté leurs mains et leurs pieds avec du ruban adhésif (FOR 20). Le « Duc Blanc » a l'intention de les utiliser comme appât pour attirer les Sepiroth. Il interrogera avec soin les Personnages et, si cela est nécessaire, les torturera jusqu'à ce qu'ils parlent. Vous pouvez le laisser boire le sang d'un des PJ, mais cela n'est pas indispensable. Dvorak n'est pas vraiment intéressé par les humains, il veut des Nosferatu.

Dès qu'il aura obtenu les renseignements dont il a besoin, il prendra à part celui qui semble le plus facilement influençable. Il revêt sa forme humaine et lui explique qu'il est disposé à faire un marché avec eux. S'ils acceptent d'attirer les Sepiroth dans son appartement, il relâchera deux PJ. Il gardera les autres en otage jusqu'à ce qu'il détienne les bikers, ensuite seulement, ils seront libres de partir.

Dvorak a bien entendu nullement l'intention de tenir ses promesses et ne se montrera pas très convaincant, il a perdu beaucoup trop d'humanité pour pouvoir charmer un être humain. Si les deux Personnages reviennent avec les Sepiroth, ceux-ci seront pris d'un appétit sanguinaire insurmontable dès qu'ils seront en présence de Dvorak. Le Duc les laissera alors tuer les PJ avant de s'abreuver ensuite de leur sang et achever enfin sa métamorphose.

Plan de l'appartement de Dvorak

L'appartement du Duc s'étend sur toute la surface de l'étage supérieur. L'immeuble est luxueux, le bureau d'un procureur occupe le rez-de-chaussée. La journée, un gardien est posté devant la maison, il laisse entrer toutes les personnalités qui sont élégamment vêtues. La nuit, la porte d'entrée est fer-

mée à clé, elle est équipée d'une alarme que le gardien branche en partant. L'interphone sonne dans l'appartement de Dvorak, il ne porte aucun nom, personne ne répondra.

Une Marge de Réussite de 5 ou plus est nécessaire pour crocheter la serrure, alors qu'une Marge de 10 ou plus est requise pour éviter de déclencher l'alarme. Si la porte est enfoncée, l'alarme se met en marche et une voiture de police arrive dans les trois minutes qui suivent. Les autorités policières de la ville perçoivent des pots de vin de Dvorak et n'entreprendront donc rien contre lui. Elle reste indifférente à toutes preuves que les PJ pourraient lui fournir, et si ceux-ci vont voir un journaliste ou le FBI, elle essaiera de se débarrasser d'eux.

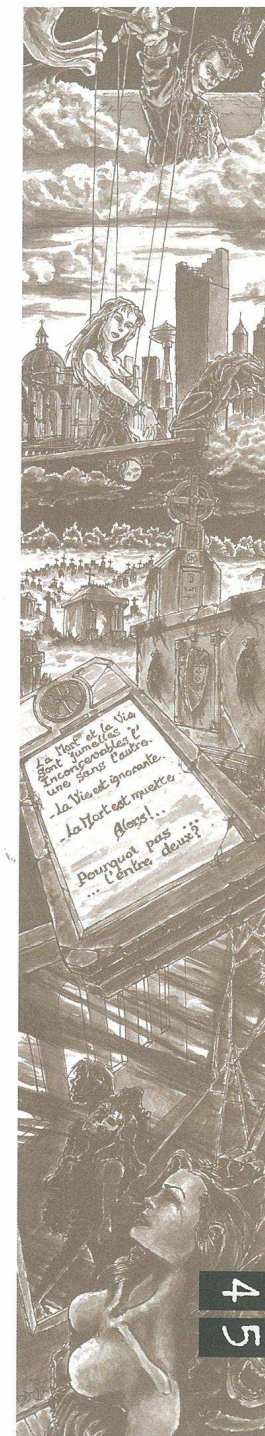
L'entrée la moins surveillée est celle du garage, où est garée la voiture de Dvorak, qui se trouve sur le côté de l'édifice. La serrure est facile à crocheter (Marge de 2 ou +) ou à démolir. L'alarme est également facile à neutraliser (Marge de 5 ou +). Un ascenseur et un escalier conduisent aux étages. La porte d'entrée de l'appartement est assez solide (il faut une Marge de Réussite de 5 ou + pour la forcer ou la crocheter), les portes intérieures ne sont pas verrouillées, à moins que Dvorak ait fait des prisonniers.

1. Le couloir. C'est un hall d'entrée vide et souillé de sang, décoré par deux miroirs cassés qui autrefois, avaient dû être superbes. Un lustre en cristal a été posé dans un coin, à même le sol.

2.3.4. Chambres d'amis. Ces pièces sont vides, des meubles cassés sont empilés sur les côtés, la tapisserie se déchire par endroits et est couverte de sang et de mucosités séchées. Le parquet a été lacéré et des cadavres humains à moitié décomposés gisent au pied des murs. Il règne bien sûr une odeur pestilentielle.

5. Bar et salon. Le bar est encore intact, la pièce est vide et le sol jonché de débris de bouteilles et de verres.

6. La bibliothèque. C'est ici que Dvorak garde ses prisonniers. Si Ricci a réussi à les capturer grâce au poison, les PJ seront conduits ici. La serrure est simple et peut être forcée sans jet de Mécanique, car les prisonniers sont généralement attachés. Des morceaux de ruban adhésif ensanglantés ont été jetés ça et là. Toutes les étagères de la bibliothèque ont été arrachées et seuls quelques morceaux de papier également ensanglantés gisent éparpillés sur le sol.



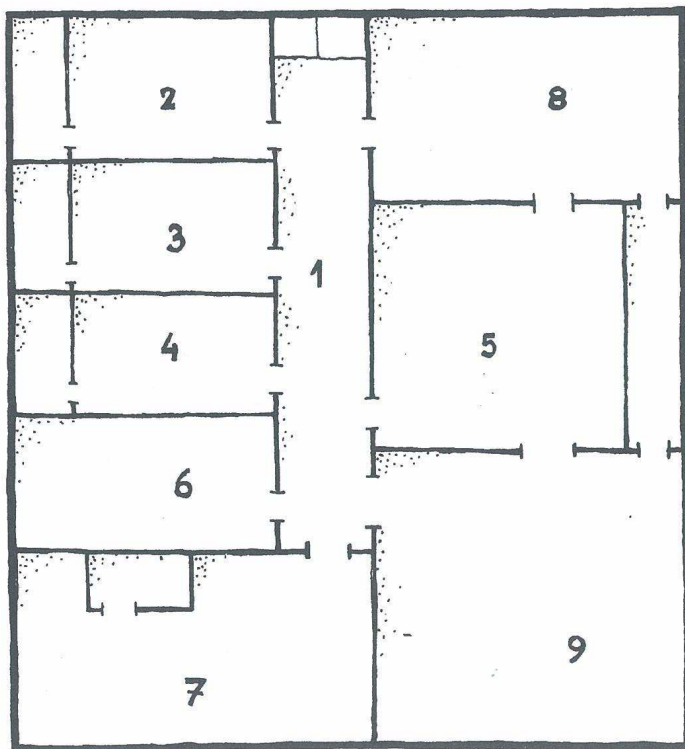


7. La chambre de Dvorak. Il s'agissait à l'origine de deux pièces, une chambre et un bureau, Dvorak a abattu la cloison. La pièce ne comporte aucun meuble. Aucune lumière ne perce l'obscurité qui règne ici. Les restes de vampires et d'humains sont dispersés sur le sol. Dvorak passe le plus clair de son temps assis sur le sol au centre de la pièce. Le froid et la pénombre atténuent suffisamment sa faim pour lui permettre de résister à la folie meurtrière qui s'est emparée de lui, il ne peut pas prendre une forme humaine tant qu'il est dans cette pièce. Durant la journée, il est plongé dans une sorte de torpeur et demeure insensible à

ce qui se passe à l'extérieur. Il ne réagira que si quelqu'un pénètre en ce lieu, où il est armé de toute sa puissance. Ici, il n'est pas affaibli par le jour comme il le serait ailleurs.

8. La cuisine. Les tables de travail fixées au mur sont toujours là. Un four est renversé sur le sol couvert de verres brisés et de porcelaine. Divers bibelots sont posés sur la fenêtre qui donne sur un puits de jour.

9. Salle à manger. Cette pièce est entièrement vide, quelques meubles endommagés sont entassés contre la fenêtre. La tapisserie est déchirée et le carrelage est en partie déjointé.



L'Appartement de Dvorak



Quatrième partie

Conclusion

Chaque fois, je crois être prêt à affronter la pauteur, chaque fois ça me fout la nausée. Ce salopard bute les mecs dans son propre appart, je sais que ça va puer, c'est toujours la même chose. En plus, il fait si noir là dedans que la lumière de dehors n'entre même pas. Dvorak paye plutôt bien, mais chaque fois que je viens ici, je me dis : plus jamais ça. Ce soir, il nous attendait dans la pièce de devant, il était assis dans un des grands fauteuils contre le mur. C'est un type grand et dans le noir, tout ce que je pouvais voir, c'était une énorme masse sombre contre le drap blanc qui était jeté sur la chaise. On a traîné le repas du patron, un type qu'on avait attiré dans le bar en lui promettant de lui payer un coup. Le cachton l'a mis KO, on l'a enroulé dans une couverture et on lui a fracassé la tête contre le plancher...

L'aventure peut se terminer de différentes manières. Tout dépendra du comportement des PJ face aux personnages principaux, dans tous les cas, ils devront probablement affronter Dvorak afin de le neutraliser. Nous vous proposons plusieurs fins possibles, si vos Personnages se sont égarés dans une autre direction, vous devrez adapter votre conclusion de façon appropriée.

Como et Joshua Jordan Le Combat contre Franz Dvorak

Si les PJ acceptent d'organiser une rencontre entre Como et son père, ils devront se montrer très prudents. Jordan prendra soin de se faire accompagner par ses hommes afin d'enlever sa fille. Cette menace pourra être écartée si Joshua n'est pas prévenu à l'avance du rendez-vous.

Como est persuadée de pouvoir expliquer à son père qu'elle a choisi la vie d'un Nosferatu et qu'il n'a plus à s'inquiéter à son sujet. Elle ne comprend pas qu'il puisse rester insensible à ses arguments.

Lorsqu'il rencontre sa fille, Jordan la supplie tout d'abord de revenir, puis la menace et tente de la forcer à partir avec lui. Il refuse de croire qu'elle est un vampire, mais est contraint de l'admettre lorsqu'elle s'enfonce un couteau dans le bras et le retire sans laisser la moindre trace de blessure. Jordan va marquer un temps d'arrêt sous le coup de la révélation, en comprenant que sa fille n'est plus tout à fait humaine, il s'effondre en sanglot. Dès qu'il aura repris un peu d'assurance, il tentera de la tuer. Les PJ vont devoir essayer de l'éloigner de Como.

Après cela, il deviendra l'ennemi le plus acharné des PJ qu'il considère en partie comme responsables de la transformation de sa fille et de tout ce qui est arrivé par la suite.

L'issue de l'affrontement contre Dvorak dépendra du nombre d'alliés et d'ennemis que possèdent les PJ, de ce qu'ils savent et de leur expérience du combat. Sanders leur aura peut-être révélé ce qui est fatal aux vampires et que le Duc est sensible à la lumière et à la chaleur. Elle sait également qu'un Nosferatu en présence de Dvorak tombe sous son emprise et se trouve saisi d'une envie de sang incontrôlable.

Les Personnages peuvent s'attaquer à Dvorak avec l'aide de Jordan ou des Sepiroth. Le Pasteur et ses hommes seront d'un grand secours car ils peuvent s'approcher du vieux Nosferatu sans perdre le contrôle de leurs actes. Les Sepiroth peuvent continuer leur surveillance et s'assurer qu'aucun policier ni aucun serviteur de Dvorak ne se montre. Ils ne peuvent cependant pas affronter ce dernier directement. Quelle que soit la manière dont ils vont s'y prendre, les PJ devraient avoir le bon sens d'agir en plein jour et d'essayer de le surprendre hors de sa chambre, là où il est le plus faible.

Si Dvorak est tué, son corps se dissout rapidement en une bouillie blanchâtre qui irradie une obscurité dense qui disparaît sans laisser de trace. S'il est grièvement blessé ou subit une Blessure Mortelle, il



essaiera de s'enfuir. S'il fait nuit, il se précipitera vers le garage où est garée une BMW aux vitres teintées. Si les PJ ont immobilisé sa voiture ou s'il fait jour, il s'échappera par le sous-sol de l'immeuble et le labyrinthe qui s'étend au-dessous de la cité. (Il est plus rapide que les PJ, mais ils réussiront peut-être à l'attraper et à le tuer s'il est gravement blessé).

Autres Conclusions possibles

L'aventure peut se terminer autrement, si les PJ décident de ne pas attaquer Dvorak. Ils peuvent décider d'éliminer les Sepiroth avec l'aide de Jordan et de ses hommes, ou vice versa. Si les Personnages choisissent la première option, ils auront très peu de chances de rencontrer d'autres Enfants de la Nuit au cours de l'aventure, car ils seront désormais considérés comme des ennemis de ces créatures.

En revanche, ils gagneront le respect de ses mêmes Enfants de la Nuit s'ils s'en prennent à Jordan. Bien entendu, le télévangéliste et ses partisans deviendront hostiles et essaieront de les discréditer dans les journaux et à la télévision. Ils tenteront de faire accuser les Personnages en fabriquant des preuves ou en fouillant dans leur passé.

Les Personnages en tant que Nosferatu

Si cela vous convient, vous pouvez permettre aux PJ de devenir des Nosferatu. Cela sous entend qu'ils doivent avoir vaincu Dvorak et qu'ils demeurent en bons termes avec les Sepiroth à l'issue de ce scénario. Les Vampires proposeront aux Personnages de les transformer en Nosferatu, mais ils les préviendront qu'il s'agit d'une mutation risquée qui échoue souvent, entraînant la mort.

Le Personnage désireux de devenir un Vampire doit avoir un Équilibre Mental négatif. Plusieurs années peuvent s'écouler entre la contamination et la mort suivie de la transformation du PJ. Les Caractéristiques des PJ subissent les modifications suivantes :

AGL : + 10
FOR : + 20
CON : + 10

Sens : peut sentir la présence d'un être vivant, Vision Infrarouge, Vision Nocturne, autres sens équivalents à ceux des êtres humains.

Restrictions : Assoiffé de Sang (a besoin d'un litre de sang par jour), Instinct de Chasse, Sensibilité à la Lumière Naturelle

Facultés : Invulnérabilité à l'Électricité/au Feu/à la Radioactivité, Invulnérabilité aux Armes à Feu/aux Armes Pointues et Tranchantes faites d'un matériau autre que le bois, Jeunesse Éternelle, Vision Infrarouge, Vision Nocturne, Voix Dominatrice

Nouvelles armes

Pieu en Bambou : Dom -2
Javelot en Bambou : Dom -2
Carreaux en Bambou pour Arbalète : Dom -1

Les figurants

La description des PNJ participant aux trois aventures se trouve au début de cet ouvrage. Elizabeth Barkley est décrite dans le chapitre ci-dessus « Le Secret d'Elizabeth Barkley ».

Como (Cornelia Jordan)

Historique : Como est devenue un Nosferatu il n'y a guère plus d'un an. Elle ne s'est pas encore complètement adaptée à sa nouvelle vie et n'est pas encore aussi forte qu'un Nosferatu normal. Diego, son créateur et mentor, essaie donc de la protéger et de la tenir à l'abri des dangers.

Personnalité : Como est une adolescente rebelle qui a décidé de devenir un vampire pour défier ses parents hypocrites. Elle l'a fait sans trop savoir ce que cela signifiait réellement. Maintenant que la mutation irréversible a eu lieu, elle ne sait pas très bien si elle le regrette ou non, elle est à la fois fascinée et désorientée par sa nouvelle vie.

Apparence : elle est petite et mince, ses cheveux épars sont teints en brun mais sont clairs à la racine. Elle est très maquillée et ses gestes sont particulièrement maladroits. Elle avait dix-sept ans lorsqu'elle est morte et aura donc à jamais le corps d'une adolescente. Elle est vêtue d'une jupe courte



en cuir noir, de collants noirs, d'un tee-shirt et d'un blouson au dos duquel est inscrit « Sepiroth ».

Indications pour le MJ : comportez-vous comme une adolescente extravertie et provocante, vous ne pouvez vous empêcher de mâcher du chewing-gum. Si vous agissez généralement froidement et sans trop d'exagération, vous faites de soudaines crises d'hystérie.

COMO (CORNELIA JORDAN)			
AGL	16	EGO	11
FOR	20	CHA	15
CON	20	PER	13
APP	17	EDU	11

Taille : 1 m60

Poids : 50 kg

Sens : peut sentir la présence d'un être vivant, Vision Infrarouge, Vision Nocturne. Autres sens équivalents à ceux des êtres humains.

Actions : 3

Bonus d'Initiative : + 4

Bonus aux Dommages : + 4

Capacité de Mouvement : 8 m/Round

Résistance aux Blessures :

5 BS = 1 BL

4 BL = 1 BG

3 BG = 1 BM

END : 101

Faiblesses : Égotisme, Suicidaire

Avantages : Conscience Corporelle, Souplesse Culturelle

Équilibre Mental : -30

Restrictions : Assoiffé de Sang, Instinct de Chasse, Sensibilité à la Lumière Naturelle

Facultés : Invulnérabilité à l'Électricité/au Feu/à la Radioactivité, Invulnérabilité aux Armes à Feu/aux Armes Pointues et Tranchantes faites d'un matériau autre que le bois, Jeunesse Éternelle, Vision Infrarouge, Vision Nocturne, Voix Dominatrice

Altérations Physiques : Crocs

Talents : Athlétisme 18, Chercher 12, Comédie 13, Diplomatie 6, Discrétion 14, Empathie 16, Séduction 14, Vigilance 14

Compétences Générales : Chanter 10, Conduire (Moto) 15, Danser 15, Équitation 12, Corps à Corps (Mains Nues & Stylet) 15

Connaissances : Français 7, Informatique 10, Sciences Occultes 8

Équipement : Stylet, Moto
Domicile : sans domicile fixe

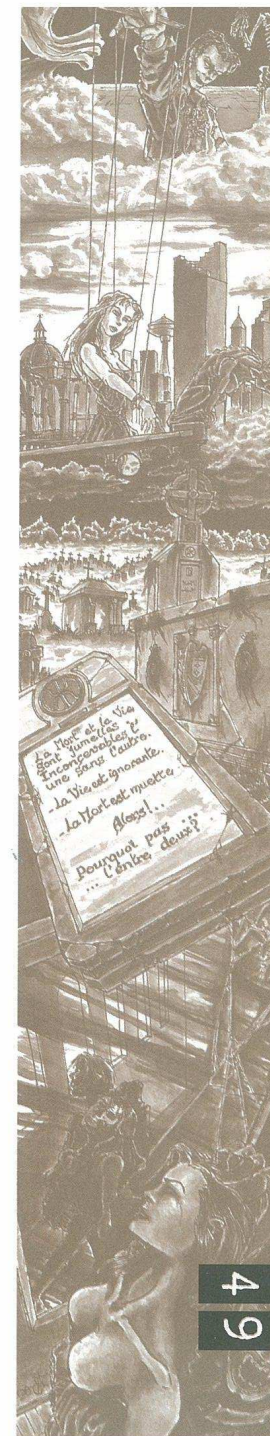
Diego

Historique : Diego ou Alfonso Diego Murcia, est né une première fois en 1948 à Chihuahua, au Nord du Mexique, d'une mère célibataire et pauvre. Sa seconde naissance a eu lieu en 1967, lorsqu'un groupe de hippies américains s'installa hors de la ville pour créer une communauté fondée sur « les valeurs Amérindiennes anciennes ». Diego, qui avait des ancêtres amérindiens et avait appris la magie par sa grand-mère, parvint à se faire une place dans leur communauté et put ainsi venir en aide à sa mère et à sa sœur en gagnant un peu d'argent. La communauté était dirigée par un Nosferatu, Marjorie Black, qui était venue au Mexique pour étudier la Connaissance de La Mort. Elle transforma Diego, puis sa sœur Maria en Vampire. Ceux-ci furent contraints de quitter Chihuahua à la suite d'une violente dispute avec leur créatrice, cette dernière vit toujours à Chihuahua. Wolf Steiner faisait également partie de la communauté, Diego et Moon le connaissent depuis cette époque.

Personnalité : Diego a été transformé en Nosferatu contre son gré, dans des circonstances humiliantes et en présence de gens qui n'avaient aucun respect pour lui. Il ressent une profonde amertume envers l'Amérique blanche et la façon dont elle l'a traité avant et après sa seconde naissance. Il conserve un certain machisme mexicain qu'il utilise pour tenir les gens à distance. Malgré ses vingt-cinq années d'expérience en tant que Vampire, il n'est pas encore parvenu à vaincre la honte qu'il éprouve à l'égard de son besoin de boire du sang. Bien que sa mère soit morte depuis vingt ans, il se rappelle souvent à quel point elle le trouvait mauvais et irrécupérable.

Apparence : Diego est petit et trapu. Il a les traits amérindiens et de grands yeux noirs. Ses longs cheveux bruns retombent sur ses épaules ou sont rassemblés en queue de cheval. Il porte habituellement un jean noir et un Tee Shirt blanc. Il porte également un blouson de motard au dos duquel est écrit « Sepiroth ». Un tatouage en forme de serpent à plumes est dessiné sur son dos.

Indications pour le MJ : gardez vos distances. Regardez vos interlocuteurs dans les yeux en prenant un air hautain. En dépit des apparences, vous





êtes excessivement romantique et tendre envers les femmes, mais aussi susceptible et hypersensible. Vous vous emportez pour un rien, vous prenez au pied de la lettre tout ce que vous disent vos interlocuteurs. Comme tous les Sepiroth, à l'exception de Como, Diego a souvent tendance à parler espagnol avec ses camarades, il le fait autant par habitude que pour éviter que les anglophones le comprennent.

DIEGO			
AGL	28	EGO	15
FOR	30	CHA	15
CON	28	PER	18
APP	16	EDU	4

Taille : 1 m70

Poids : 70 kg

Sens : peut sentir la présence d'un être vivant, Vision Infrarouge, Vision Nocturne. Autres sens équivalents à ceux des êtres humains.

Actions : 4

Bonus d'Initiative : + 16.

Bonus aux Dommages : + 7

Capacité de Mouvement : 14 m/Round

Résistance aux Blessures :

7 BS = 1 BL

6 BL = 1 BG

4 BG = 1 BM

END : 129

Faiblesses : Dépression, Égotisme, Susceptibilité

Avantages : Chevaleresque, Sensibilité à la Magie

Équilibre Mental : -45

Restrictions : Assoiffé de Sang, Instinct de Chasse, Sensibilité à La Lumière Naturelle

Facultés : Invulnérabilité au Feu/à l'Électricité/à la Radioactivité/aux Armes à Feu/aux Armes Pointues et Tranchantes faites d'une matière autre que le bois, Jeunesse Éternelle, Voix Dominatrice
Altérations Physiques : Crocs

Talents : Athlétisme 28, Chercher 16, Discrétion 18, Empathie 14, Séduction 18, Vigilance 17

Compétences Générales : Conduire (Moto) 24, Connaissance du Monde 12, Danser 16, Filature 18, Grimper 19, Survie (Désert) 12, Armes à Feu (S & W CBT Magnum M19) 15, Corps à Corps (Poignard et mains Nues) 20

Connaissances : Anglais 16, Électronique 16, Mécanique 16

Connaissances Universitaires : Chimie (Poisons et Drogues) 12

Magie : Connaissance de La Passion 10. Sorts connus, Voir à travers la Passion 10, Manipuler La Passion 12

Équipement : S & W CBT Magnum M19, Moto, Poignard

Domicile : sans domicile fixe

Moon

Historique : Moon, ou Maria Elenora Murcia, est la sœur de Diego. Elle avait dix-huit ans lorsque Marjorie Black l'a transformée en Nosferatu. Moon a fait face à son destin plus facilement que son frère, elle a vécu sa mutation comme une libération qui lui a permis de s'éloigner de Chihuahua et de faire son entrée dans le monde. Elle n'a jamais ressenti la moindre culpabilité envers sa soif de sang. Elle a même créé et formé Sandy et Larry quand elle en a eu assez de ne parler qu'avec Diego. Elle est jalouse de Como car Diego l'a trouvée et transformée, elle l'apprécie cependant beaucoup et la considère comme sa sœur cadette.

Personnalité : la philosophie de Moon est de tirer le meilleur parti de toutes les situations, sa vision de la vie et du monde qui l'entoure est très positive. Elle se retranche sur elle-même chaque fois qu'elle est entourée d'un grand nombre de personnes avec lesquelles elle ne peut pas avoir de contact. En dehors de cela, elle est très extravertie.

Apparence : Moon est petite et robuste, comme son frère. Elle a les mêmes grands yeux noirs et les mêmes longs cheveux bruns tombant jusqu'à la taille. Elle est vêtue d'une jupe noire de style mexicain, d'une chemise et d'un blouson noir à franges. Elle porte un intérêt particulier aux breloques argentées bon marché. Moon a également un blouson de motard qu'elle met rarement, celui-ci porte l'inscription « Sepiroth ».

Indications pour le MJ : parlez de tout et de rien, essayez de capter le regard des gens à qui vous parlez. Montrez que vous vous intéressez fortement aux personnes que vous rencontrez, soyez curieuse.

MOON			
AGL	26	EGO	16
FOR	28	CHA	17
CON	26	PER	15
APP	16	EDU	5



Taille : 1 m65

Poids : 63 kg

Sens : peut sentir la présence d'un être vivant, Vision Infrarouge, Vision Nocturne. Autres sens équivalents à ceux des êtres humains

Actions : 4

Bonus d'Initiative : + 14

Bonus aux Dommages : + 6

Capacité de Mouvement : 13 m/Round

Résistance aux Blessures :

7 BS = 1 BL

6 BL = 1 BG

4 BG = 1 BM

END : 124

Faiblesses : Égotisme

Avantages : Sensibilité à La Magie, Souplesse Culturelle

Équilibre Mental : -40

Restrictions : Assoiffée de Sang, Instinct de Chasse, Sensibilité à La Lumière Naturelle

Facultés : Invulnérabilité au Feu/à l'Électricité/à la Radioactivité/Invulnérabilité aux Armes à Feu/aux Armes Pointues et Tranchantes faites d'un autre matériau que le bois, Jeunesse Éternelle, Vision Infrarouge, Vision Nocturne, Voix Dominatrice

Altérations Physiques : Crocs

Talents : Athlétisme 27, Chercher 15, Comédie 16, Discrétion 18, Empathie 15, Séduction 18, Vigilance 16

Compétences Générales : Conduire (Moto) 18, Connaissance du Monde 14, Danser 18, Filature 15, Grimper 15, Armes à Feu 12, Corps à Corps (Poignard, Mains Nues) 20

Connaissances : Anglais 18, Électronique 18, Mécanique 18

Connaissances Universitaires : Chimie (Poisons & Drogues) 12

Magie : Connaissance de La Passion 15. Sorts connus, Voir à travers la Passion 15, Manipuler La Passion 18

Équipement : Poignard, Moto

Domicile : sans domicile fixe

Larry

Historique : Lorenzo Fuentes est né à Los Angeles en 1955 de parents mexicains récemment émigrés. Adolescent, il traîne avec de petits criminels, il rencontre Diego et Moon en 1973. Il tombe

amoureux de Moon, mais réalise trop tard qu'elle est un Nosferatu. C'est elle qui le transformera en vampire. Il quitte Los Angeles en sa compagnie et celle de Diego peu de temps après. Dès le début, Larry a aimé sa nouvelle vie de Nosferatu. Son passé de membre de gang de L.A. refait parfois surface, il provoque alors les gens et cherche la bagarre pour son plus grand plaisir.

Personnalité : Larry a conservé une grande partie de sa personnalité originelle et apprécie toujours les loisirs humains, tels que le baseball et les bagarres. Il considère Diego comme le leader du gang et lui obéit la plupart du temps. Il préfère ne pas prendre de responsabilité et essaiera de mentir pour se sortir de situations difficiles. Il aime impressionner les femmes qui lui plaisent et apprécie particulièrement de jouer les sauveurs en portant secours aux femmes aux prises avec des agresseurs potentiels pour les séduire ensuite.

Apparence : Larry est grand et mince, ses cheveux sont bruns et courts et il a de petits yeux noirs. Il se dégage de lui une impression de malhonnêteté. Il est vêtu tout le long de l'année de jeans sales et de chemises déboutonnées, il portait le même blouson que les autres.

Indications pour le MJ : Arborez un air stupide et racontez des blagues tout aussi idiotes. Restez silencieux si un sujet sérieux est abordé et essayez de tourner la chose en dérision si quelqu'un vous demande votre opinion.

LARRY			
AGL	26	EGO	13
FOR	36	CHA	14
CON	28	PER	16
APP	16	EDU	8

Taille : 1 m80

Poids : 73 kg

Sens : peut sentir la présence d'un être vivant, Vision Infrarouge, Vision Nocturne. Autres sens équivalents à ceux des êtres humains.

Actions : 4

Bonus d'Initiative : + 14

Bonus aux Dommages : + 8

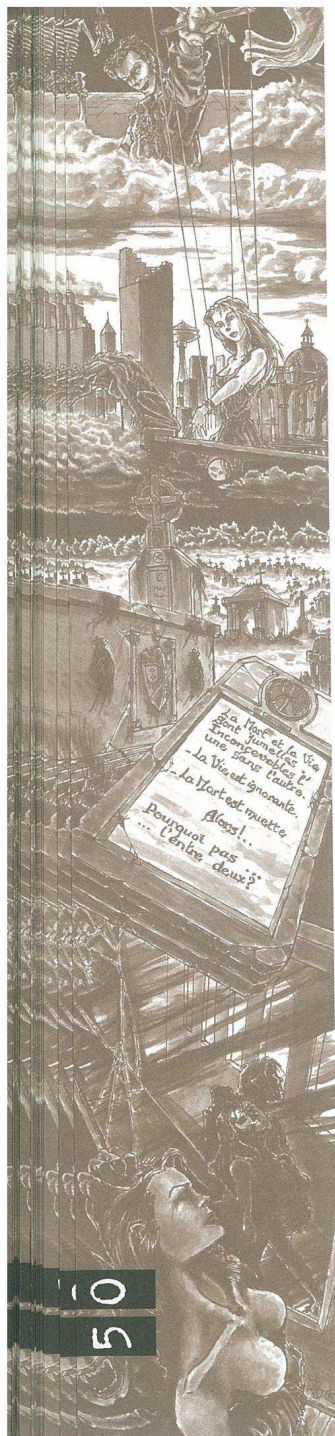
Capacité de Mouvement : 13 m/Round

Résistance aux Blessures :

7 BS = 1 BL

6 BL = 1 BG

4 BG = 1 BM





END : 127

Faiblesses : menteur Invétéré, Susceptibilité

Avantages : Code d'Honneur (ne laissera pas tomber le groupe)

Équilibre Mental : -50

Restrictions : Assoiffé de Sang, Instinct de Chasse, Sensibilité à La Lumière Naturelle

Facultés : Invulnérabilité au Feu/à l'Électricité/à la Radioactivité/aux Armes à Feu/aux Armes Pointues et Tranchantes faites d'un matériau autre que le bois, Jeunesse Éternelle, Vision Infrarouge, Vision Nocturne, Voix Dominatrice

Altérations Physiques : Crocs

Talents : Athlétisme 30, Chercher 14, Comédie 12, Discretion 18, Séduction 15, Vigilance 14

Compétences Générales : Conduire (Moto) 18, Connaissance du Monde 14, Filature 16, Grimper 25, Armes à feu 15, Corps à Corps (Mains Nues, Poignard) 22

Connaissances : Anglais 14, Électronique 18, Mécanique 18

Équipement : H & K MP5K

Domicile : sans domicile fixe

Sandy

Historique : le véritable nom de Sandy est Isabella. Comme Larry, elle est originaire de Los Angeles, où elle a grandi dans les bas quartiers. Elle commença à prendre de la drogue et à se prostituer au cours de son adolescence. Elle est née en 1963 et n'avait que quinze ans lorsque Moon la transforma en Nosferatu. Tout comme Diego, Sandy a le sentiment de commettre un péché lorsqu'elle boit du sang. Elle refuse de revenir à Los Angeles où elle risquerait de rencontrer un parent ou un proche qui pourrait s'apercevoir de ce qu'elle est devenue. Elle et Diego s'entendent très bien.

Personnalité : Sandy est timide et réservée. Elle laisse à Diego ou Moon le soin de s'occuper des contacts avec le monde extérieur.

Indications pour le MJ : ne parlez que si on vous adresse la parole. Montrez-vous séduisante et obstinée si vous vous sentez attirée par quelqu'un.

SANDY

AGL	28	EGO	14
FOR	32	CHA	15
CON	28	PER	14
APP	15	EDU	5

Taille : 1 m60

Poids : 55 kg

Sens : peut sentir la présence d'un être vivant, Vision Infrarouge, Vision Nocturne. Autres sens équivalents à ceux des êtres humains.

Actions : 4

Bonus d'Initiative : + 16

Bonus aux Dommages : + 7

Capacité de Mouvement : 14 m/Round

Résistance aux Blessures :

7 BS = 1 BL

6 BL = 1 BC

4 BC = 1 BM

END : 128

Faiblesses : Égotisme, Susceptibilité

Avantages : Amitié des Animaux

Équilibre Mental : -40

Restrictions : Assoiffé de Sang, Instinct de Chasse, Sensibilité à la Lumière Naturelle

Facultés : Invulnérabilité au Feu/à l'Électricité/à la Radioactivité/aux Armes à Feu/aux Armes Pointues et Tranchantes faites d'un matériau autre que le bois, Jeunesse Éternelle, Vision Infrarouge, Vision Nocturne, Voix Dominatrice

Altérations Physiques : Crocs

Talents : Athlétisme 30, Chercher 14, Comédie 6, Discretion 18, Séduction 18, Vigilance 14

Compétences Générales : Conduire (Moto) 18, Connaissance du Monde 14, Danser 18, Filature 15, Grimper 15, Armes à Feu 14, Corps à Corps (Poignard et mains Nues) 20

Connaissances : Anglais 16, Électronique 12, Mécanique 12

Équipement : S & W CBT Magnum M19, Moto

Domicile : sans domicile fixe

Wolf Steiner

Historique : Steiner a été transformé par Marjorie Black en 1962, lorsqu'elle vivait à Greenwich Village et était connue comme une Magicienne de la Connaissance de la Mort Mexicaine. Steiner était un jeune poète prometteur fasciné par la magie noire et l'occulte. Black était sur le point de le tuer lorsque Wolf lui demanda de le transformer en Nosferatu en lui promettant en retour d'être son serviteur. Pendant toute sa vie de Nosferatu, Steiner a été le serviteur de quelqu'un. D'abord celui de Marjorie Black, puis celui de Dvorak quand en 1969, ce dernier la persuada de le lui



confier. Steiner a été le témoin de la déchéance de Dvorak, devenu un monstre sanguinaire alors qu'il avait autrefois une classe qui lui valait le surnom de Duc. Il est terrifié à l'idée que ça puisse être bientôt à son tour de mourir et se doute que seul le manque de serviteurs dévoués retient Dvorak de le tuer. Il est désespéré et s'est tourné vers Elizabeth Barkley dans l'espoir de pouvoir enfin briser ses liens avec son inquiétant maître. Cette dernière sait qu'il est lié au Duc mais trouve cette situation presque risible. Lorsque Dvorak exigera la vie de Steiner, elle n'a aucune intention de défendre le jeune vampire. Wolf ne se rend pas du tout compte de la transformation qu'est en train de subir Elizabeth et espère encore qu'elle l'aidera le moment venu.

Personnalité : Steiner est obsédé par la crainte de mourir. Cette peur l'a sauvé d'une mort certaine lorsqu'il a rencontré Marjorie Black et l'a maintenu en vie depuis lors. Il est prêt à faire n'importe quoi pour échapper à la mort, c'est un lèche-bottes qui offre ses services à celui qui semble le plus à même de le protéger. Cela n'a pas très bien fonctionné avec les Nosferatu.

Apparence : mince et pâle, il a des cheveux blonds et des yeux bleus larmoyants. Il est vêtu de costumes amples informes et porte en permanence des lunettes noires.

Indications pour le MJ : considérez avec méfiance la personne à qui vous parlez. Montrez-vous servile, flattez votre interlocuteur si cela semble aisé et persécutez-le s'il paraît être facilement intimidable. Mentez à tout propos.

WOLF STEINER			
AGL	28	EGO	17
FOR	30	CHA	13
CON	28	PER	14
APP	13	EDU	12

Taille : 1 m70

Poids : 65 kg

Sens : peut sentir la présence d'un être vivant, Vision Infrarouge, Vision Nocturne. Autres sens comparables à ceux des humains.

Actions : 4

Bonus d'Initiative : + 16

Bonus aux Dommages : + 7

Capacité de Mouvement : 14 m/Round

Résistance aux Blessures :

7 BS = 1 BL

6 BL = 1 BC

4 BC = 1 BM

END : 131

Faiblesses : Égotisme, Menteur Invétéré

Avantages : Talent Artistique (Poésie)

Équilibre Mental : -75

Restrictions : Assoiffé de Sang, Instinct de Chasse, Sensibilité à la Lumière Naturelle

Facultés : Invulnérabilité au Feu/à l'Électricité/à la Radioactivité, Invulnérabilité aux Armes à Feu/aux Armes Pointues et Tranchantes faites d'un matériau autre que le bois, Jeunesse Éternelle, Vision Infrarouge, Vision Nocturne, Voix Dominatrice

Altérations Physiques : Crocs

Talents : Athlétisme 29, Chercher 14, Comédie 15, Diplomatie 15, Discretion 16, Empathie 12, Séduction 15, Vigilance 15

Compétences Générales : Conduire 14, Connaissance du Monde 15, Danser 16, Grimper 12, Armes à Feu 18, Corps à Corps (Poignard, Mains Nues) 20

Connaissances : Électronique 15, Français 16

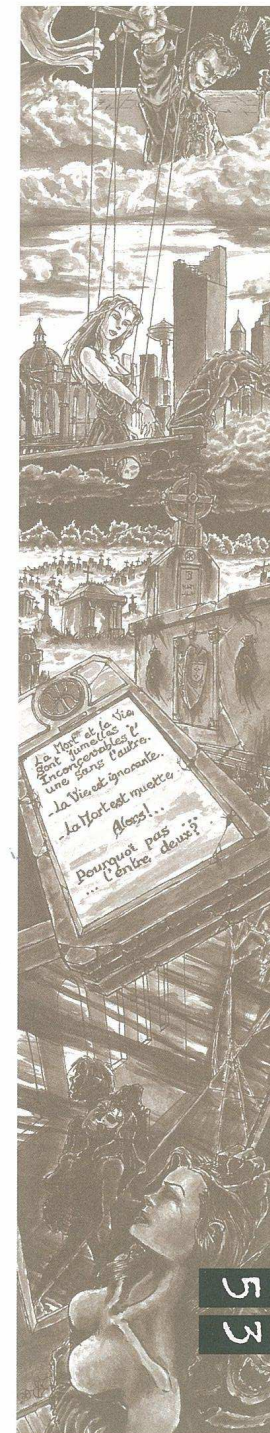
Connaissances Universitaires : Chimie (Poisons & Drogues) 10, Littérature 16

Domicile : New York.

Joshua Jordan

Historique : Jordan est un pasteur très instruit d'une quarantaine d'années.

Personnalité : Joshua est un homme bienveillant, mais a l'esprit étriqué et aux idées arrêtées à l'égard de ce qui est convenable ou ne l'est pas. Sa fille unique, Cornelia, ne correspond pas du tout à ce qu'il espérait. Il pense avoir tout essayé, la gentillesse, la discipline stricte, mais n'a abouti à rien. Il a désormais l'impression que son existence entière est en jeu car il a failli à son devoir de père, il est prêt à tuer sa fille pour effacer les traces de son échec. Avant la disparition de Cornelia, Jordan pensait que les criminels et les laissés pour compte devaient être traités avec amour et compassion. Mais les événements survenus au cours de cette année l'ont métamorphosé en chasseur sanguinaire massacrant tous les Enfants de La Nuit qu'il parvient à débusquer.





Apparence : son teint est hâlé, il a les cheveux châtain virant au gris et des yeux bleus pénétrants. En ce moment, il a l'air plutôt hagard et ceux qui le connaissent verront immédiatement que les événements de ces derniers mois l'ont profondément affecté. Il s'habille avec des costumes foncés et porte des lunettes noires lorsqu'il sort.

Indications pour le MJ : parlez avec conviction et adoptez un ton moralisateur. Employez souvent des mots chargés de sens tels : le Mal, le Bien, Dieu, l'Éternité. Plongez votre regard dans celui de votre interlocuteur, posez vos mains sur ses épaules et appelez-le « Mon Enfant ».

JOSHUA JORDAN			
AGL	14	EGO	17
FOR	13	CHA	16
CON	11	PER	9
APP	10	EDU	12

Taille : 1 m80

Poids : 75 kg

Actions : 2

Bonus d'Initiative : + 2

Bonus aux Dommages : + 2

Capacité de Mouvement : 7 m/Round

Résistance aux Blessures :

4 BS = 1 BL

3 BL = 1 BG

3 BG = 1 BM

END : 80

Sombre Secret : Criminel (tue tous ceux qui se sont écartés du droit chemin)

Faiblesses : Dépression, Fanatisme, Intolérance, Obsession (doit « sauver » sa fille), Suicidaire

Avantages : Amis Influents, Bonne Réputation, Cénérosité

Équilibre Mental : -25

Talents : Athlétisme 14, Chercher 12, Comédie 16, Diplomatie 15, Discrétion 12, Empathie 9, Vigilance 13

Compétences Générales : Armes à feu 14, Persuasion 20

Connaissances : Étiquette 16, Informatique 12, Recherche d'Informations 14

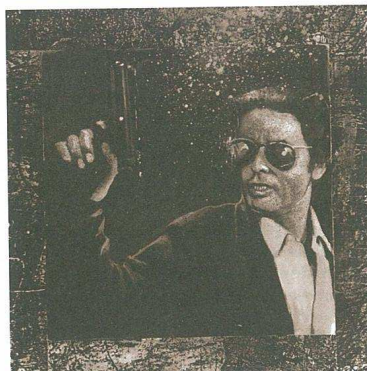
Connaissances Universitaires : Littérature 20

Domicile : New Milford/New York.

Les Gardiens de la Lumière

Historique : officiellement, les hommes de Jordan appartiennent à son Église, les Gardiens de La Lumière. En réalité, ce sont des gardes du corps qu'il a engagés lorsqu'il a commencé à rechercher sa fille. Ils n'ont rien à voir avec son mouvement religieux.

Personnalité : depuis que Jordan a entamé sa croisade contre Les Enfants de La Nuit, il n'a embauché que les hommes les plus rudes et les plus impitoyables, des hommes dont le travail comprend l'élimination des toxicomanes et des mendiants.



Apparence : ils sont grands, solides et sont vêtus de costumes amples et foncés.

Indications pour le MJ : soyez froids et n'exprimez aucune émotion.

LES GARDIENS DE LA LUMIÈRE			
AGL	16	EGO	10
FOR	15	CHA	10
CON	16	PER	14
APP	10	EDU	9

Taille : 1 m80

Poids : 90 kg

Actions : 3

Bonus d'Initiative : + 4

Bonus aux Dommages : + 3



Capacité de Mouvement : 8 m/Round

Résistance aux Blessures :

5 BS = 1 BL

4 BL = 1 BG

3 BG = 1 BM

END : 88

Talents : Athlétisme 15, Chercher 12, Comédie 9, Diplomatie 7, Discrétion 16, Empathie 11, Vigilance 13

Compétence Générales : Conduire 14, Filature 16, Grimper 14, Interroger 9, Persuasion 8, Armes à Feu (Skorpion M61) 16, Corps à Corps 16

Domicile : New York

Ricci Morales

Historique : Ricci Morales est un exploitant médiocre qui a été pris au piège par Dvorak. Il est obligé d'effectuer le « sale boulot » du seigneur des vampires en échange de sa protection contre les ennemis qu'il compte parmi les Enfants de la Nuit. Morales est un tueur bien connu des Chacals, il a dirigé quelques-uns de leurs raids contre les Enfants de la Nuit à Washington Heights et dans la zone de fret de Conrail, où sa tête est désormais mise à prix. Il connaît Elizabeth Barkley et la respecte moyennement, mais si Morales apprend que les PJ sont des amis de Barkley, il n'osera pas s'en prendre à eux.

Personnalité : Morales est un tueur sans pitié qui ne sait cependant pas tenir sa langue, il est incapable de garder un secret. Cette faiblesse lui a attiré des ennuis et l'a forcé à travailler pour Dvorak. Lorsqu'il fera la connaissance des PJ, il ne pourra pas s'empêcher de parler. Il discute sans cesse et est grossier.

Apparence : Morales est grand et indolent, ses cheveux sont dégarnis, ses yeux noirs et soupçonneux.

Indications pour le MJ : soyez engageant si vous n'êtes pas à votre avantage et intimidant si vous pensez maîtriser la situation. Souriez d'un air menaçant.

RICCI MORALES			
AGL	15	EGO	12
FOR	17	CHA	8
CON	13	PER	13
APP	9	EDU	8

Taille : 1 m80

Poids : 110 kg

Actions : 2

Bonus d'Initiative : + 3

Bonus aux Dommages : + 3

Capacité de Mouvement : 8 m/Round

Résistance aux Blessures :

4BS = 1BL

3BL = 1BG

3BG = 1BM

END : 81

Sombre Secret : Criminel (meurtres à caractère sexuel)

Faiblesses : Cupidité, Névrose Sexuelle, Obsession (meurtres à caractère sexuel), Recherché, Toxicomanie (alcool)

Avantages : Intuition

Équilibre Mental : -55

Talent : Athlétisme 16, Chercher 12, Comédie 9, Discrétion 15, Empathie (Voir Avantages), Vigilance 12

Compétences générales : Conduire 10, Filature 12, Armes à feu 14, Corps à Corps (Poignard) 15

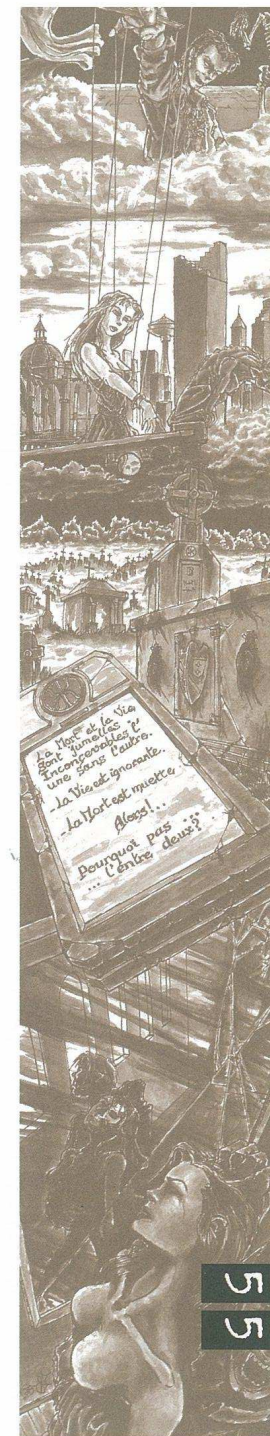
Équipement : Ruger Redhawk à la ceinture

Domicile : New York.

Jacqueline Sanders

Historique : Sanders est née à la fin du XVIII^e siècle à la Nouvelle Orléans, d'un père français, propriétaire d'une plantation, et d'une esclave noire. Jacqueline vivait de la contrebande de rhum et avait presque trente ans lorsqu'elle rencontra un Nosferatu européen qui la transforma en Vampire. Elle se rendit peu de temps après à New York où elle a élu domicile depuis. Au cours du XX^e siècle, elle est devenue de plus en plus solitaire et essaie davantage d'assouvir sa passion des livres plutôt que d'étancher sa soif de sang. Elle s'intéresse vivement à la magie et voyage parfois au delà de notre réalité. Au début des années 20, elle éleva Marjorie Black au statut de Vampire et lui enseigna la Connaissance de la Mort.

Personnalité : Sanders présente les caractéristiques classiques du vampire gardant habituellement ses distances, mais se révélant follement passionnée si elle s'intéresse à quelqu'un. Elle est toutefois presque exclusivement attirée par les femmes. Bien que Sanders paraisse plus humaine





que Franz Dvorak, elle a perdu une grande partie de son empathie. Elle a en conséquence du mal à considérer les êtres humains autrement que comme des objets sexuels ou de la nourriture. Elle est incapable de concentrer longtemps son attention au cours d'une conversation.

Apparence : Jacqueline Sanders est une métis grande et mince, aux cheveux bruns frisés et aux yeux foncés. Elle aime à s'habiller à la mode française du moment. Ses yeux sont extrêmement sensibles à la lumière, elle porte donc des lunettes noires en toutes circonstances.

Indications pour le MJ : ayez l'air de vous ennuyer, jouez avec un petit objet (un crayon par exemple) et fixez un point dans l'espace, vous avez l'esprit ailleurs. Vous n'entendez pas la moitié de ce que votre interlocuteur est en train de dire et oubliez à qui vous parlez en cours de phrase. En revanche, intéressez-vous vivement à l'un des PJ si l'un d'entre eux est une jeune femme. Jacqueline parle français couramment, il lui arrive parfois de se parler à elle-même dans cette langue sans faire attention.

JACQUELINE SANDERS			
AGL	28	EGO	22
FOR	42	CHA	17
CON	32	PER	15
APP	16	EDU	34

Taille : 1 m72

Poids : 60 kg

Sens : peut sentir la présence d'un être vivant, Vision Infrarouge, Vision Nocturne. Autres sens équivalents à ceux des êtres humains.

Actions : 4

Bonus d'Initiative : + 16

Bonus aux Dommages : + 8

Capacité de Mouvement : 14 m/Round

Résistance aux Blessures :

8 BS = 1 BL

7 BL = 1 BG

5 BG = 1 BM

Peut subir 2 BM

END : 148

Faiblesses : Égotisme

Avantages : Sensibilité à la Magie

Équilibre Mental : -40

Restrictions : Assoiffée de Sang, Instinct de Chasse, Sensibilité à la Lumière Naturelle

Facultés : Invulnérabilité au Feu/à l'Électricité/à la Radioactivité, Invulnérabilité aux Armes à Feu/aux Armes Pointues et Tranchantes faites d'un matériau autre que le bois, Jeunesse Éternelle, Vision Infrarouge, Vision Nocturne, Voix Dominatrice

Altérations Physiques : Crocs

Talents : Athlétisme 30, Chercher 20, Discrétion 22, Empathie 3, Séduction 22, vigilance 20

Compétences Générales : Connaissance du Monde 18, Danser 18, Filature 16, Grimper 15, Persuasion 16, Armes à Feu 15, Corps à Corps (Poignard et mains Nues) 20

Connaissances : vingt langues étrangères à 18, Recherche d'Informations 18, Sciences Occultes 20

Connaissances Universitaires : Littérature 18

Magie : Connaissance de La Mort 18 (Tous les sorts à 18), Connaissance de La Passion 18 (Tous les sorts à 18), Connaissance du Temps et de l'Espace 16 (Tous les sorts à 16)

Domicile : Greenwich Village.

Franz Dvorak

Historique : Franz Dvorak est né en Hongrie, près de Budapest vers la fin du XVII^e siècle. Son père commandait les palefreniers d'un large domaine. À cette époque, le Vampirisme était courant dans de nombreuses régions de l'Europe Centrale, particulièrement au sein de la noblesse. Le fils cadet du propriétaire, qui était un Nosferatu, transforma Dvorak en Vampire. Après des années d'errance à travers l'Europe, ce dernier finit par s'installer aux États-Unis. Il vit à New York depuis le début du XVIII^e siècle, ce qui fait de lui le plus vieux Nosferatu de la cité. Il parle couramment l'anglais, le hongrois, le hollandais et le français. Il connaissait depuis longtemps l'existence de la « Troisième Naissance » mais elle ne l'attirait pas. Mais le XX^e siècle s'avéra fort ennuyeux et comme il perdait peu à peu son humanité, comme beaucoup de vieux Nosferatu, le pouvoir et le sang devinrent de plus en plus alléchants. Il se mit à s'abreuver du sang des autres Vampires et enclencha le processus de la mutation. Il est désormais au seuil de la Troisième Naissance, il ne lui reste plus qu'à absorber le sang de quelques vampires supplémentaires et il atteindra enfin cette puissance tant désirée.

Personnalité : Franz Dvorak a déjà perdu les derniers fragments de son humanité et ne vit que pour assouvir sa faim. Il n'a pas compris que la



Troisième Naissance signifierait qu'il perdrait entièrement le contrôle de lui-même. Il aurait peut-être hésité s'il l'avait su, mais il est désormais trop tard et il ne vit plus que pour satisfaire son appétit sanguinaire.

Apparence : sous sa forme humaine, il est petit et mince, ses cheveux sont bruns et ses yeux marron. Il ne peut pas conserver cette apparence pendant plus d'une heure ou deux. Sinon, il apparaît comme un humanoïde d'une pâleur cadavérique et glaciale, il est dépourvu d'organes génitaux, ses yeux sont dissimulés sous une membrane et arbore une gueule démesurée de prédateur. Ses doigts fins et crochus se terminent par de longues griffes jetant un éclat malsain, son corps est couvert d'une fine membrane de sang qui filtre à travers une peau dure et glaciale.

Indications pour le MJ : fixez d'un air avide tous les humains qui vous approchent, donnez l'impression que vous devez réfréner votre appétit. (Les caractéristiques suivantes sont valables dans l'obscurité. Hors de sa chambre sombre, durant la journée ou encore lorsque la lumière est intense, les caractéristiques physiques de Dvorak doivent être réduites de 10. La plupart des caractéristiques altérées sont indiquées entre parenthèses).

FRANZ DVORAK			
AGL	30	EGO	20
FOR	45	CHA	3
CON	45	PER	12
APP	12 (3)	EDU	35

Modificateur au Jet de Terreur : +/- 0

Taille : 1 m70 (humain)

Poids : 70 kg (humain)

Sens : peut sentir la présence d'un être vivant, Vision infrarouge, Vision Nocturne. Autres sens équivalents à ceux des êtres humains

Actions : 5 (3)

Bonus d'Initiative : + 18 (+8)

Bonus aux Dommages : + 9 (+7)

Capacité de Mouvement : 15 (10) m/Round

Résistance aux Blessures :

10 BS = 1BL

9BL = 1BC

7BC = 1BM

Peut subir 3BM

END : 185

Protection Naturelle : 3

Faiblesses : Égotisme

Avantages : Sensibilité à la Magie

Équilibre Mental : -100

Restrictions : Assoiffé de Sang, Instinct de Chasse, Sensibilité à la Lumière (Naturelle & Artificielle)

Facultés : Invulnérabilité à l'Électricité/au Feu/à la Radioactivité, Invulnérabilité aux Armes à Feu/aux Armes Pointues et Tranchantes faites d'un matériau autre que le bois, Jeunesse Éternelle, Vision Infrarouge, Vision Nocturne, Voix Dominatrice. Contrôle tous les Nosferatu à portée de vue, tous les Vampires dans ce même rayon sont saisis d'une soif de sang inextinguible.

Altérations Physiques : Crocs, voir ci-dessus

Talents : Athlétisme 35 (15), Chercher 16 (6), Comédie 11, Diplomatie 12, Discrétion 22, Empathie 3, Orientation 16 (3), Séduction 5 (2), Vigilance 16

Compétences Générales : Connaissance du monde 18, Équitation 16, Filature 16, Grimper 15, Armes à Feu 16, Corps à Corps (Poignard et Mains Nues) 20, Escrime 18

Connaissances : dix langues à 18, Recherche d'Informations 18, Sciences Occultes 20

Magie : Connaissance de La Mort 15 (tous les sorts à 15), Connaissance de La Passion 15 (tous les sorts à 15).

Domicile : New York.



Elle se pencha au-dessus du cadavre de son père et plongea une dernière fois son regard dans ses yeux avant de les fermer pour l'éternité, du moins le croyait-elle. Quelque chose en lui semblait encore être vivant, comme si ce visage difforme et sanglant avait quelque chose à lui révéler. Elle savait ce qu'elle avait à faire. Elle attrapa doucement le chapeau qui était encore sur la tête de son père et le mit, puis elle enleva le manteau de son corps maintenant lourd et flasque et s'emmitouffa dedans. Il lui arrivait presque aux chevilles mais elle pouvait sentir à quel point il la grandissait et la changeait. A ses pieds, le corps avait perdu toute trace de vie et n'était plus que chairs bientôt gagnées par la raideur cadavérique. Elle entendit Arthur et sa mère qui se parlaient à voix basse dans la cuisine. Elle ramassa le couteau de cuisine ensanglanté et lentement, s'avança dans le couloir obscur.

Le contexte

Dans ce chapitre, les PJ vont s'attirer des ennuis à cause de leur amitié avec Élizabéth Barkley. Ils auront également l'occasion d'en apprendre davantage sur son passé. Elle joue ici un rôle plus important que dans la première aventure où elle était restée très effacée. Si vous avez projeté de jouer ces trois aventures successivement, celle-ci constitue une étape intermédiaire. C'est en cours de jeu que les PJ se rendent compte qu'Élizabéth a un passé particulier, rappelez-vous cependant que certains des protagonistes de l'aventure précédente ont déjà pu leur mettre la puce à l'oreille. Si elle est jouée comme une aventure indépendante, Élizabéth et les PJ se connaissent déjà.

L'aventure suppose qu'au moins un des PJ ait une relation intime avec Élizabéth, de préférence une liaison. Celle-ci souhaite désespérément trouver l'âme sœur (comme cela a été précédemment décrit dans « Le Secret d'Élizabéth Barkley »), elle espère pouvoir fuir son passé et elle-même. Pour cette aventure, il est important que vous lisiez attentivement les renseignements la concernant. Les Chacals n'approuvent pas l'amitié qu'Élizabéth voue aux PJ, ils ont éliminé tous ceux qui étaient devenus trop proches d'elle et pouvaient la gêner dans son interprétation du rôle de Richard Barkley. Ils projettent maintenant de supprimer les PJ.

Synopsis

L'aventure débute tard dans la soirée, au moment où le PJ le plus intimement lié à Élizabéth rentre chez lui pour se trouver confronté à une horrible scène. Une famille voisine a été sauvagement massacrée de façon rituelle, les corps atrocement

mutilés ont été abandonnés dans son appartement. Sur l'un des murs, un message a été gribouillé avec du sang : « Ne vous approchez pas de Richard Barkley ». Il s'agit d'une mise en garde provenant des Chacals, elle a pour but de les dissuader d'approcher Élizabéth, qui à leurs yeux est réellement Richard Barkley.

Les PJ peuvent difficilement éviter de prévenir la police qui se montrera très méfiante et demandera bien sûr la signification du message. Une unité spécialisée dans les affaires de meurtres en série sera chargée de l'enquête, ses agents harceleront littéralement les PJ pour tenter de découvrir ce qu'ils savent.

Si les PJ ne rompent pas immédiatement leurs liens avec Élizabéth, les Chacals agiront conformément à leurs avertissements. Bien entendu, elle n'acceptera pas cela et essaiera de garder le contact à tout prix. Les Chacals s'en prendront cette fois-ci à leurs animaux de compagnie, s'ils en ont, qu'ils retrouveront horriblement mutilés. C'est ensuite le tour de leurs parents et amis qui recevront des menaces. Il est bientôt évident qu'ils courent un danger mortel.

Les PJ s'aperçoivent qu'Élizabéth a un rapport avec le mystérieux « Richard Barkley », elle leur avoue qu'il était son père et ajoute qu'il est mort il y a des années de cela. S'ils enquêtent sur le passé d'Élizabéth, les PJ découvriront qu'il y a eu un certain nombre de morts mystérieuses, notamment de personnes malchanceuses qui étaient trop proches des Chacals à cause de cela.

La part d'Élizabéth qui est dominée par son père commence à s'inquiéter, lorsque les PJ fouillent dans son passé, elle leur demande alors de venir au théâtre après une représentation. Lorsque les PJ



La Fille des Chacals





arrivent, elle est revêtue des habits de son père et entourée des Chacals. Elle menace de les tuer, mais au moment où un personnage l'appelle par son nom, elle éprouve des difficultés à contrôler les Chacals. Pour ne pas être forcée d'abandonner le rôle de son père, Élizabéth entraîne les PJ vingt ans en arrière, époque où son père était encore en vie.

En reculant dans le temps, Élizabéth devient réellement son père et lorsque le PJ ont la surprise de voir le sous-sol du théâtre se transformer autour d'eux, c'est Richard Barkley qui se tient devant eux. Celui-ci essaie de les tuer et les pourchasse à travers le théâtre. Toutes les sorties de secours (des portes métalliques) sont verrouillées, les PJ se retrouvent seuls dans le vieux bâtiment avec un détraqué à leurs trousses. Ils n'ont aucun moyen de l'atteindre.

Les Personnages ne sont pas dans le véritable passé d'Élizabéth, mais seulement dans la version de celui-ci. Le Richard Barkley qui les traque est une partie d'elle-même, seule Élizabéth peut le

tuer. Afin de survivre à cette confrontation, les PJ doivent retrouver Élizabéth (qui se cache dans sa chambre située à l'étage) et la persuader de supprimer son père. S'ils parviennent à la convaincre, ils seront précipités dans le présent dès le moment où Richard succombera.

Lorsqu'ils sont de retour, les Chacals ont disparu et Élizabéth est profondément bouleversée. Les PJ parviendront peut-être à lui faire dire ce qui s'est autrefois passé, mais elle a avant tout besoin d'être hospitalisée et de subir un traitement.

Si vous jouez cette aventure indépendamment des deux autres, celle-ci s'arrête ici, s'ils sont parvenus à tuer Richard Barkley, les PJ auront le sentiment d'avoir réussi. Si, par contre, vous reliez les trois scénarii, le terme de cet épisode marque le début de la métamorphose d'Élizabéth en Népharite.

Nous avons divisé cette aventure en différentes parties afin de faciliter la tâche du MJ, elles doivent être jouées dans un ordre précis.

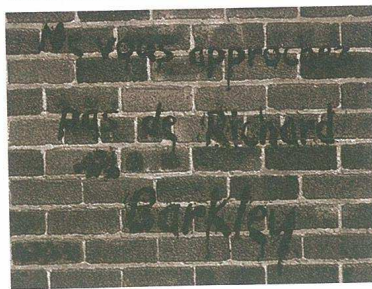
La mise en garde des Chacals

L'un des PJ doit faire face à un spectacle particulièrement horrible lorsqu'il revient chez lui tard dans la nuit. La porte de son appartement ou de sa maison a été enfoncée et l'intérieur est maculé de sang. Il y a tant de sang que l'on pourrait croire que dix personnes au moins ont été massacrées. Un examen plus soigneux révélera qu'il s'agit des voisins du Personnage, M. et Mme Willis et leurs deux enfants, un garçon de douze ans et une fillette de neuf ans qui ont été assassinés selon un rituel. Leurs bouches sont bâillonnées par du ruban adhésif et leurs restes gisent éparpillés sur le sol. Des tableaux ont été arrachés du mur et un message a été inscrit avec du sang : « Ne vous approchez pas de Richard Barkley ». Les PJ doivent réussir un jet de Terreur avec un modificateur de -5 et un jet de CON pour éviter d'être pris de violentes nausées.

Des traces de pas ensanglantées parsèment les lieux, elles semblent provenir de chaussures de randonnée. Quelques effets personnels ont été dérobés et des photos d'amis et de parents du PJ ont été arrachées de leur cadre et découpées. Curieusement, l'appartement n'a pas été mis sans dessus dessous.

La porte des voisins est restée ouverte. Quelques meubles ont été démolis et du sang a giclé sur le sol lorsque les Chacals ont neutralisé les membres de la famille avant de les entraîner chez le PJ.

Le meurtre a été commis par quatre Chacals qui connaissaient Richard Barkley de son vivant et se sentent menacés par les liens qui unissent le PJ à Élizabéth. Ils ont d'abord enfoncé la porte de l'appartement du PJ et ont découvert qu'il n'était pas chez lui, ils ont alors sonné à la porte des voisins, ont maîtrisé la famille et les ont traînés dans l'appartement du PJ où ils les ont sauvagement tués. La tuerie a été perpétrée dans l'heure qui a suivi minuit. Les assassins se sont rendus sur les lieux dans une voiture volée, appartenant à un certain Kyle McDonough de Hoboken. Ils l'ont abandonnée lorsqu'ils sont revenus à leur planque située dans un immeuble désert de l'Avenue D, près du Théâtre Mondo.



Bien que les voisins aient entendu du bruit provenant de l'appartement du PJ, ils n'ont pas osé se renseigner. Si la police ou les PJ les interrogent, ils affirmeront qu'ils n'ont rien vu ni entendu.

L'enquête de la Police

Le Personnage se trouve dans l'obligation de contacter la police, il est impossible d'effacer les traces des meurtres. Dès que l'absence de M. et Mme Willis et de leurs enfants sera remarquée, la police ouvrira une enquête deux jours après la tuerie. Le PJ aura de sérieux ennuis s'il n'a pas signalé les meurtres, il sera placé en détention préventive et sera soupçonné de meurtre, la caution sera fixée à 50 000 \$. Deux semaines au moins s'écouleront avant qu'il ne soit innocenté, il est probable que la police et le procureur l'accusent et le jugent de manière expéditive afin de clore rapidement le dossier.

Si le Personnage signale le massacre, la criminel- le arrivera en l'espace d'un quart d'heure. L'appartement sera mis sous scellés et le PJ sera amené pour subir un interrogatoire qui durera toute la nuit. Il sera mis en garde à vue à moins de pouvoir fournir un alibi qui puisse être confirmé rapidement. L'enquête sera dirigée par l'inspecteur Henry Fielding, un homme de race noire, la quarantaine, aux cheveux clairsemés et aux yeux fatigués. Le PJ sera certainement relâché à l'aube après qu'on lui ait demandé de rester à la disposition de la police.

À la recherche des assassins

Il est fort possible que les PJ essaient de retrouver ceux qui ont tué la famille Willis. Le seul moyen de trouver les assassins est de poser des questions dans l'entourage des Chacals et des meurtriers en série appartenant à la pègre de New York. Mulroney gardera le silence mais révélera tout de même que cet acte semble être l'œuvre de tueurs psychopathes appelés « Chacals ».

Les indices

En fouillant l'appartement avant l'arrivée de la police, le Personnage pourra trouver de nombreux indices. Si les officiers de police appelés sur les

L'appartement restera sous scellés pendant trois jours. Le PJ devra se débrouiller pour se loger, ses dépenses supplémentaires ne seront pas remboursées. Lorsque l'appartement sera de nouveau disponible, la police aura achevé le travail des Chacals. Le mobilier est démonté et les effets personnels qui n'auront pas été emmenés pour être examinés jonchent le sol pêle-mêle. Le Personnage pourra les récupérer quelques mois plus tard en remplissant une quantité astronomique de formulaires (en triple exemplaire bien sûr).

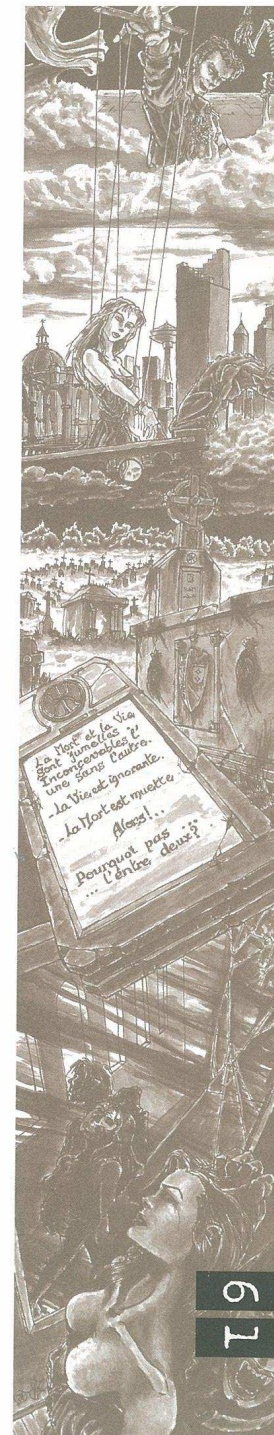
L'unité spéciale

L'inspecteur Fielding et ses collègues se rendront rapidement compte que les meurtres sont liés à deux cas semblables, l'un rencontré à Hoboken, dans le New Jersey, et l'autre à Manhattan. Une unité spéciale du FBI est affectée à l'affaire.

Cette unité est dirigée par le commissaire Derek Mulroney, un homme obèse, d'une cinquantaine d'années portant des lunettes rondes et un costume mal taillé. Il enquête sur les tueurs en série (et donc les Chacals) depuis plus de vingt ans et soupçonne bientôt le Personnage et ses amis d'appartenir à cette race de criminels. Mulroney découvrira rapidement si les PJ ont ou non des relations parmi les Enfants de La Nuit. Ses hommes vont prendre les PJ en filature, les embarquer pour les interroger et les harceler afin de provoquer une réaction qui pourrait précipiter le déroulement de l'enquête.

Il est fort possible que les PJ essaient de retrouver ceux qui ont tué la famille Willis. Le seul moyen de trouver les assassins est de poser des questions dans l'entourage des Chacals et des meurtriers en série appartenant à la pègre de New York. Mulroney gardera le silence mais révélera tout de même que cet acte semble être l'œuvre de tueurs psychopathes appelés « Chacals ».

Les empreintes faites dans le sang qui recouvre le sol, proviennent de chaussures appartenant à la marque « Hiker » (celle-ci est visible sur les empreintes). Les victimes ont été tuées avec une arme au tranchant inégal ou avec un poignard. La bouche des victimes a été bâillonnée avec le même type de ruban adhésif qui a été utilisé pour attacher les victimes du massacre perpétré au Jacob's Deli (ne mentionnez cela qu'à la condition d'avoir joué la première aventure). Si le PJ avait des photos d'Élizabéth Barkley, celles-ci ont disparu.





Ce sont les seuls éléments qu'un amateur puisse trouver. L'utilisation de la Compétence « Criminologie » nécessite plusieurs heures de recherches et un équipement approprié. Si les Personnages prennent le temps de procéder à une telle analyse, ils seront accusés d'avoir détruit des éléments de preuves ou même de les avoir falsifiés ou dissimulés.

La voiture des meurtriers

Une Fiat blanche aux portières rayées est garée devant la maison du PJ. Les meurtriers ont volé la voiture et l'ont abandonnée ici même, ils ont préféré rejoindre le métro à pied afin de ne pas laisser d'indices dans la voiture. La voiture a été volée à une personne habitant Hoboken.

Les Vampires et les Enfants de la nuit

Si les PJ ont joué la première aventure, ils disposent désormais de contacts parmi les Nosferatu. Hélas, si ces derniers n'apprécient pas du tout les Chacals, ils ne savent pas grand chose de leurs agissements et ne peuvent pas être d'un grand secours. Ils pourraient simplement affirmer que des Chacals ou un aliéné sont apparemment à l'origine d'un tel massacre. Ils savent seulement que des Chacals vivent dans la zone de fret de la Conrail, dans le Bronx, et dans les immeubles abandonnés des avenues C et D de Manhattan. Tous les Enfants de la Nuit savent que les Chacals chassent dans Central Park et Riverside Park.

Rencontre avec les Chacals

Les PJ peuvent trouver les Chacals à divers endroits : la zone de fret, les bâtiments déserts des avenues C et D, le Jacob's Deli, Central Park ou Riverside Park. Il est particulièrement difficile de trouver des Chacals au cours de la journée, ils se terrant dans leurs cachettes et attendant la tombée de la nuit pour chasser.



Ce sont les Chacals qui habitent les Avenues C et D de Manhattan qui ont des relations avec Richard Barkley. Ils savent que celui-ci continue de vivre à travers sa fille. Les autres Chacals connaissent Barkley, mais n'ont rien à voir avec lui. Si les PJ savent s'y prendre, ils affirmeront que ceux qu'ils recherchent se trouvent à Alphabet.

Si les Personnages ne disposent pas de telles relations et se montrent persuasifs (ils doivent être suffisamment convaincants pour que le commissaire soit persuadé de leur innocence), Mulroney pourra leur indiquer où trouver des Chacals et autres Enfants de La Nuit. Des contacts au sein de la police ou des organisations criminelles les aideront également à obtenir ces renseignements.

Les PJ devront faire face à l'hostilité partout où ils se rendront pour enquêter sur les Chacals. Il leur est impossible de se faire passer pour des Chacals car ils sont dépourvus de l'aura animale qui leur est caractéristique et que personne ne peut imiter. Ils seront considérés de deux façons différentes, comme des proies s'ils paraissent vulnérables, en tant qu'ennemis s'ils ont l'air menaçants.

Les seuls Chacals qui sont disposés à parler aux PJ sont les anciens amis de Richard Barkley qui vivent dans le quartier d'Alphabet. Les PJ les localiseront peut-être s'ils parviennent à se procurer des rapports de police, ils peuvent également savoir où a été volée la voiture en questionnant d'autres Chacals ou en fouillant la planque qui se trouve tout près du théâtre. Les autres Chacals se montreront hostiles et les menaceront. Il n'est cependant pas impossible qu'ils révèlent que leurs congénères proches de Barkley vivent à Alphabet.



Le sous-sol de l'avenue D

Lorsque Richard Barkley arriva à New York, Alphabet était un quartier vétuste dont le déclin se poursuivait au cours des années 70 et 80. Malgré la mise en œuvre d'un projet urbain d'envergure, la plus grande partie de cette zone ressemble encore à une ville après un bombardement.

C'est dans un de ces immeubles abandonnés et insalubres qu'habitent les assassins de la famille Willis. Ces quatre hommes se sont installés à Manhattan dans les années 60, au moment où la cité devenait un vaste lieu de rencontre pour les Chacals. Roscoe, Max, Derringer et Waldo constituent le noyau du groupe de Chacals qui entourent Elizabeth Barkley. Celui-ci comporte une trentaine de membres supplémentaires éparpillés à travers la ville. À l'origine, ils vivaient tous à Alphabet, mais la plupart d'entre eux ont été chassés à la suite de la reconstruction progressive du quartier.

Les Chacals recherchés vivent dans le sous-sol d'une bâtisse délabrée. Ce quartier est un lieu idéal pour les squatters de tous types, des toxicomanes, des prostituées et divers démunis occupent les parties les plus épargnées de ces bâtiments. Curieusement, l'un des édifices abandonnés de l'avenue D ne semble pas avoir d'occupant, les gens du voisinage passent sans s'arrêter et certains changent même de trottoir.

Une porte située derrière les escaliers menant aux étages supérieurs, donne sur une étroite volée de marches conduisant aux sous-sols. Celles-ci débouchent sur un long couloir qui s'étend sous trois immeubles et aboutit à un mur récemment élevé et barrant l'accès au sous-sol d'un édifice en cours de rénovation. A chaque extrémité du couloir se trouvent cinq pièces au plafond bas, les Chacals sont dans l'une d'entre elles.

À la recherche de Richard Barkley

En tant que comprendre la signification du message écrit sur le mur, les PJ devraient facilement mettre à jour la véritable personnalité de Richard Barkley et apprendre qu'il a été assassiné. Il sera très utile pour la suite de cette aventure que

La journée, les lieux sont déserts. Des cartons et quelques couvertures en piteux état témoignent que des gens dorment parfois ici. Les Chacals resteront éloignés d'ici pendant les quelques semaines qui suivent le meurtre de la famille Willis, ils savent que la police va fouiller toutes les caches connues.

Les quatre tueurs reviennent cependant tous les soirs, ils sont rejoints par une vingtaine de leurs congénères qui se réunissent ici avant d'aller chasser, aux environs de minuit. Ils ramènent parfois leurs victimes ici et les PJ risquent d'être les témoins d'un horrible crime s'ils arrivent entre deux et quatre heures du matin. Dès l'aube, les Chacals se séparent et nos quatre assassins vont se terrer dans le Métro.

C'est à vous de décider du nombre de Chacals qui seront présents sur les lieux à l'arrivée des PJ. Ceux-ci se mettront à parler si les PJ paraissent constituer une menace sérieuse, ils ne diront toutefois rien de plus que « Ne vous approchez pas de Barkley, il est à nous ». Si les PJ leur font remarquer que Barkley est mort, les Chacals ricaneront et rétorqueront que les Personnages ne comprennent rien. Si les PJ les interrogent à propos d'Elizabeth Barkley, ils leur recommanderont de se tenir éloignés d'elle tout en rappelant que c'est de Richard dont ils se soucient. Les Chacals deviendront menaçants et attaqueront les PJ s'ils révèlent la moindre faiblesse ou hésitation.

L'intervention de la police

S'ils avertissent la police et font arrêter les quatre Chacals responsables de la tuerie, les Personnages vont désormais être considérés comme une menace sérieuse par les autres Chacals. Ils vont à partir de maintenant faire tout ce qui est en leur pouvoir pour les supprimer.

Les personnages découvrent que Richard Barkley n'est pas décédé de mort naturelle, contrairement à ce que prétend Elizabeth avec véhémence (reportez-vous à la cinquième partie).





Les souvenirs d'Élizabeth

Le lien entre Richard Barkley et Élizabeth Barkley est évident. Si cette dernière est interrogée à ce propos, elle révélera que son père s'appelait effectivement Richard. «... Mais, il est mort il y a vingt ans, » affirme-t-elle.

Les PJ remarqueront immédiatement qu'elle est soudain mal à l'aise. S'ils insistent tout en faisant preuve de tact, il se peut qu'elle avoue qu'il a été assassiné, tout comme sa mère. Elle expliquera qu'elle ne se souvient plus de rien, cela a été une expérience traumatisante survenue lorsqu'elle n'était qu'une enfant. Après ces meurtres, elle a passé plusieurs mois dans un établissement psychiatrique pour enfants, puis est entrée dans un pensionnat. Elle prétend qu'elle ne comprend pas pourquoi quelqu'un écrirait le nom de son père avec du sang, elle semble cependant très inquiète.

Les PJ constateront qu'elle ne souhaite pas s'attarder plus longtemps sur son passé, ses parents et ses antécédents. Elle ajoute que le théâtre lui a été légué par ses parents. Ceux-ci l'achetèrent alors qu'ils dirigeaient une troupe de comédiens, ils quittèrent ainsi le Texas pour venir s'installer à New York. Elle ne connaît personne qui pourrait savoir quelque chose sur la mort de ses parents.

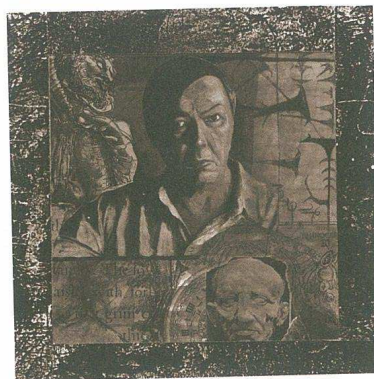
Léonard Carsdale

Celui-ci est le gardien du théâtre et est la seule personne qui sache tout ce qui est arrivé. Tous ceux qui fréquentent le théâtre confirmeront que Carsdale est le plus ancien employé du théâtre. Il travaille ici depuis plus de vingt ans. Il est parti du Texas en compagnie des parents d'Élizabeth, il connaît toute la vérité sur les orgies sanguinaires du père d'Élizabeth et sur la mort de ses parents. Il sait notamment que sa mère avait un amant et qu'Élizabeth souffre d'un dédoublement de personnalité depuis la mort de ses parents.

Élizabeth ne fera aucune allusion à Léonard. Il n'est ni un Chacal ni un meurtrier, mais il est d'une loyauté inébranlable et au cours de ces dernières années, il a beaucoup aidé et protégé Élizabeth malgré son terrible passé.

Léonard ne révélera rien qui pourrait nuire à Élizabeth, il confirmera par contre son histoire et appor-

tera même quelques précisions. Ses parents sont morts lors de ce qui était certainement un crime passionnel impliquant l'amant de sa mère. Richard aurait, selon les conclusions du rapport de police, tué sa femme et son amant avant de succomber aux blessures qui lui furent infligées pendant la lutte. Carsdale n'était pas au théâtre ce jour-là, c'était sa soirée de repos. Il pense qu'il aurait pu empêcher le drame s'il avait été présent, cette pensée ne l'a jamais quitté depuis et est devenue une véritable obsession.



Léonard s'inquiète de la tourmente que prennent les événements et se montrera encore plus anxieux si les PJ évoquent l'avertissement qu'ils ont reçu de la part des chacals. Il essaiera de les persuader de ne pas éviter Élizabeth à cause de cela. « elle a très peu d'amis, vous savez, si vous la laissez tomber j'ai bien peur que ça ramène de vieilles saloperies à la surface. Essayez de lui parler, » leur dit-il.

Les archives des journaux

Les PJ peuvent avoir l'idée de jeter un œil sur les archives des quotidiens. Le Daily News, le New York Post et le New York Times ont tous leurs bureaux en plein cœur de Manhattan. Un crime passionnel commis à East Village n'a cependant pas été suffisamment important pour faire les unes de ces journaux. Richard Barkley avait de plus de nombreux contacts au sein de la police et ceux-ci n'ont fourni que très peu d'informations aux journalistes.



Tous les quotidiens ont publié de brefs articles et relatent la même histoire, un drame passionnel qui a entraîné la mort de trois personnes dans un théâtre de East Village. La fillette du couple, âgée de treize ans, était la seule survivante lorsque la police est arrivée sur les lieux. Elle était profondément choquée et prostrée dans un coin, tremblant comme une feuille. Elle était enveloppée d'un manteau ensanglanté qui appartenait à son père.

Le Daily News et le New York Post montrent également des photos des défunts, il ne s'agit pas de photos prises par la police, mais de photos d'identité prises lorsque les victimes étaient encore en vie. Les personnages qui ont assisté à la première d'Agamemnon, trouveront qu'il y a une ressemblance frappante entre ces personnes et les comédiens qui sont apparus sur scène pour commettre un meurtre sanglant avant de disparaître aussitôt.

Les rapports de police

Les PJ ne pourront avoir accès aux archives de la police que si l'un d'entre eux est de la maison ou s'ils ont des relations sûres au sein de celle-ci. Les dossiers concernant ce meurtre sont rangés dans d'épais classeurs reposant dans les sous-sols du siège de la police. Celui-ci se trouve non loin du pont de Brooklyn, sur la Police Plaza. Un jet réussi sous la Compétence Recherche d'Informations indiquera que le dossier est incomplet, quelques photos ainsi que d'autres éléments ont disparu, tout comme le rapport d'autopsie de Barkley (celui-ci démontrait qu'il était mort sur le coup, suite à un coup violent pratiqué à l'aide d'une arme tranchante, un couteau de cuisine en l'occurrence). Un personnage habitué au travail d'enquête sera surpris de constater que le seul étage à avoir été examiné par les enquêteurs est celui où ont été découverts les cadavres. Aucune note ne signale une éventuelle fouille du reste du bâtiment.

L'explication de ces omissions réside dans le fait que le Commissaire Fergal Woolstone, qui fut chargé de l'affaire, était corrompu par Richard Barkley et les Chacals. Il avait étouffé plusieurs affaires de meurtres et ne tenait pas vraiment à ce que le passé criminel de monsieur Barkley soit rendu public. Il ordonna de ne pas procéder à une fouille approfondie du sous-sol du théâtre et détruisit tous les documents qui pouvaient inciter à penser qu'il ne s'agissait pas d'un crime passionnel

ordinaire. Woolstone craignait qu'Élizabeth ne parle et songea même à s'en débarrasser, mais les Chacals le firent revenir sur sa décision. Il parvint à la faire interner pendant un an dans un hôpital psychiatrique pour enfants, puis persuada son tuteur, un avocat nommé Niles Giger, de la placer dans un pensionnat du Connecticut.

Aucun membre de l'unité spéciale ne peut expliquer les raisons pour lesquelles les dossiers sont incomplets. Le Commissaire Fergal Woolstone a été muté au service de répression des fraudes, à la suite de vagues soupçons non fondés portés contre lui. En fonction des éléments dont ils disposent, les PJ constatent que les preuves recueillies sur les lieux du crime sont plutôt contradictoires. La fillette a touché aux corps et a déplacé les armes du crime, deux longs poignards. Les trois cadavres avaient été découverts à l'étage, dans les appartements.

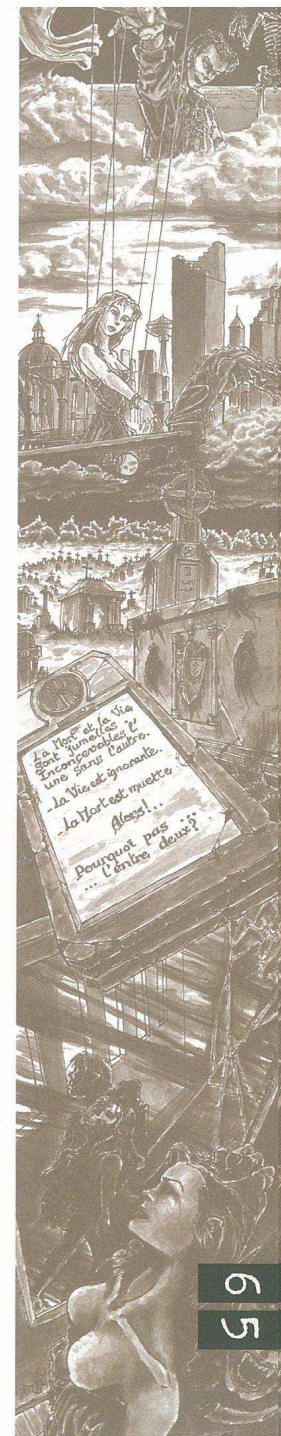
Fergal Woolstone

Les PJ n'auront aucun mal à trouver le commissaire Fergal Woolstone à son bureau du siège de la police. C'est un homme maigre, au regard un peu hagard, qui n'est plus qu'à deux mois de la retraite. Au cours de ces dix dernières années, il a travaillé sur les fraudes fiscales et gagne d'autant mieux sa vie qu'il arrondit ses fins de mois grâce à des pots de vin et autres extras.

Le ton montera très vite si les PJ se mettent à lui parler de vieilles affaires restées sans suites. Rien ne doit déranger son travail durant le court laps de temps qui le sépare de la retraite. Il s'indignera haut et fort si les PJ lui font remarquer que les dossiers de l'affaire Barkley ont été falsifiés et leur demandera de quel droit ils se permettent de fureter dans les rapports confidentiels de la police.

Il répondra aux injonctions des PJ par des menaces sous-entendues ou en contestant leur droit d'enquêter sur cette affaire. Il sera extrêmement nerveux et refusera catégoriquement de s'expliquer sur son attitude vis à vis de la police. Il affirme n'avoir aucun souvenir de l'affaire Barkley et ne pas avoir de surcroît à leur dire quoi que ce soit sur des affaires dont ils ne doivent pas se mêler.

Aucun membre de la police locale n'est prêt à mettre ouvertement en doute l'intégrité de Woolstone. Les PJ n'apprendront rien de plus auprès des employés du siège de la police.





Derek Mulroney

Les membres du FBI sont les seuls qui pourraient avoir quelque chose à redire sur la façon dont la police locale a traité l'affaire Barkley. Si les PJ font part de leurs soupçons à Derek Mulroney, celui-ci confirmera qu'ils ont probablement raison. A l'époque, le FBI souhaitait mener une enquête plus poussée sur l'affaire Barkley, il n'y avait aucune présomption vraiment sérieuse, des doutes tout au plus. « J'ai pensé à ce Barkley, lorsque nous avons commencé à enquêter sur la mort des Willis, » leur révèle Mulroney. « C'était un type plutôt louche, ceux qui avaient des contacts avec les Chacals en parlaient respectueusement, ce qui est toujours le cas d'ailleurs. Je soupçonnais ce Woolstone, le détective, d'être corrompu et de nous cacher quelque chose. »

Pour des raisons de sécurité, il ne peut rien dévoiler à propos de l'enquête en cours, « mais je suis absolument certain que c'est un coup des Chacals, » assure-t-il.

Si Mulroney pense que les PJ sont des amis des Chacals, il ne leur divulguera bien sûr rien du tout. Il essaiera au contraire de leur faire avouer ce qu'ils savent ou de leur tendre un piège.

Autres sources

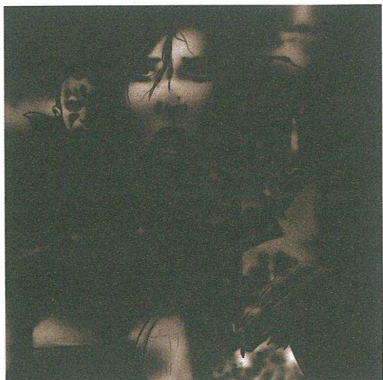
L'entourage d'Elizabeth sait très peu de choses sur son passé et celui de ses parents. James Triptread leur dira qu'il l'a une fois accompagnée au cimetière de Long Island, où reposent ses parents.

Si les PJ parlent à Jacqueline Sanders, elle leur dira peut-être que Richard Barkley était connu parmi les Chacals et qu'il était certainement lui-même un tueur en série. Elle pense qu'il est toujours en vie ou que quelqu'un prétend être sa réincarnation.

Si les PJ se rendent au bar Chez Ricci, l'accueil dépendra largement de ce qu'il s'est produit au cours de l'aventure précédente. Si Ricci Morales, Lester ou

Harvey n'ont encore jamais rencontré les Personnages, ils réagiront violemment lorsque ceux-ci entreront dans le bar. Ils les menaceront de leurs armes et leur lanceront : « Si vous n'avez pas saisi le message, vous êtes encore plus cons qu'on le pensait. Barrez-vous sinon, ça va vous coûter cher ! » Les Chacals ne répondront à aucune question et auront même tendance à devenir très nerveux si les Personnages insistent.

Si Ricci a été tué, le bar est fermé. Si Ricci est encore en vie et a déjà rencontré les Personnages, il y a de fortes chances qu'il panique (et fasse quelque chose de stupide comme attraper son fusil et faire feu sans sommation), pensant que les Personnages sont revenus pour se venger. C'est à vous d'adapter cette rencontre en fonction de ce qui s'est passé auparavant.



De nouveaux meurtres

Plusieurs crimes pourraient être liés aux rapports particuliers que les Chacals entretiennent avec Elizabeth, la police n'a jusque là jamais fait le rapprochement. Si les PJ demandent à James Triptread et aux employés du théâtre de leur citer des personnes qu'Elizabeth aurait fréquentées au cours de ces dernières années, les PJ obtiendront une liste comportant une vingtaine de noms. James Triptread semble être, à l'exception des Personnages, la seule connaissance qui lui soit restée fidèle, elle ne voit plus guère les autres. En consultant les archives de la police, il s'avérera que quatorze de ces personnes ont été assassinées. Les Chacals ont supprimé ceux ou celles qui devenaient trop proches d'Elizabeth et compromettaient ainsi son interprétation du rôle de Richard.

Les PJ auront beaucoup de mal à découvrir ces renseignements s'ils ne peuvent accéder aux archives de la police. Aucun membre du théâtre ne connaît personnellement les défunts, ils supposent qu'ils ont quitté la ville, mais ne se doutent pas qu'ils ont été assassinés.



Terrifiés par les Chacals

Les attaques des Chacals vont se multiplier et se durcir si les PJ ne cessent pas immédiatement de fréquenter Elizabeth et ne quittent pas la ville. Elizabeth, quant à elle, fera tout son possible pour éviter de perdre les seules personnes à qui elle tient. Elle leur rendra visite, leur téléphonera, les invitera à dîner, etc. Et ce, même si les Personnages l'ont informée des menaces qu'ils ont reçues.

Vous devez adapter les agissements des Chacals en fonction de l'évolution des événements. S'il est préférable que les PJ assistent à une escalade de la violence, vous pouvez décider qu'ils attaqueront dès que les PJ auront confronté Elizabeth à son passé. Les Chacals n'oseront pas affronter les PJ à découvert, à leur domicile ou à leur travail. Les Chacals ne chassent que la nuit et ne se risqueront donc pas à agir pendant la journée.

Les persécutions empirent d'heure en heure. Les PJ sont suivis (non seulement par les Chacals mais aussi par la police), et reçoivent des menaces par téléphone et par courrier. Mais, tout ceci ne constitue qu'un début. Une semaine environ après le début de cette aventure, ou plus tôt si vous le désirez, les Chacals vont essayer d'attirer les PJ dans un piège. Ils feront au préalable, tout ce qu'ils peuvent pour éloigner les PJ, y compris kidnapper l'un d'entre eux ou l'un de leurs amis. Faites preuve d'imagination et créez des situations épineuses. Voici quelques suggestions.

Un traquenard

A minuit, trois jours après le massacre, l'un des PJ (de préférence celui qui entretient une liaison avec Elizabeth) reçoit un coup de téléphone. Une voix rauque et masculine affirme détenir des informations relatives au meurtre de la famille Willis. Il prétend ne pas pouvoir les révéler à la police. L'homme est disposé à parler au PJ, mais lui demande de le rejoindre d'ici une demi-heure dans un bâtiment situé au nord de la retenue d'eau de Central Park. « Demandez James », achève la voix en raccrochant.

Si les PJ sont assez stupides pour se rendre au rendez-vous, ils seront attaqués par vingt Chacals. Ces derniers tenteront de s'emparer d'eux afin de les torturer. Il n'y a bien entendu pas de trace de « James ».

Menaces par téléphone

Au beau milieu de la nuit, les autres PJ reçoivent également des coups de téléphone, une voix rauque expose avec force détails écœurants ce que vont subir leurs amis, leurs familles et leurs animaux de compagnie s'ils ne cessent pas d'importuner Richard Barkley. Si les personnages sont sur écoute, ce dont ne se privera pas le FBI, les appels seront localisés. Ils s'avéreront provenir d'une cabine téléphonique de la 5ème Avenue, les forces de police arriveront bien sûr trop tard.

Poursuivis

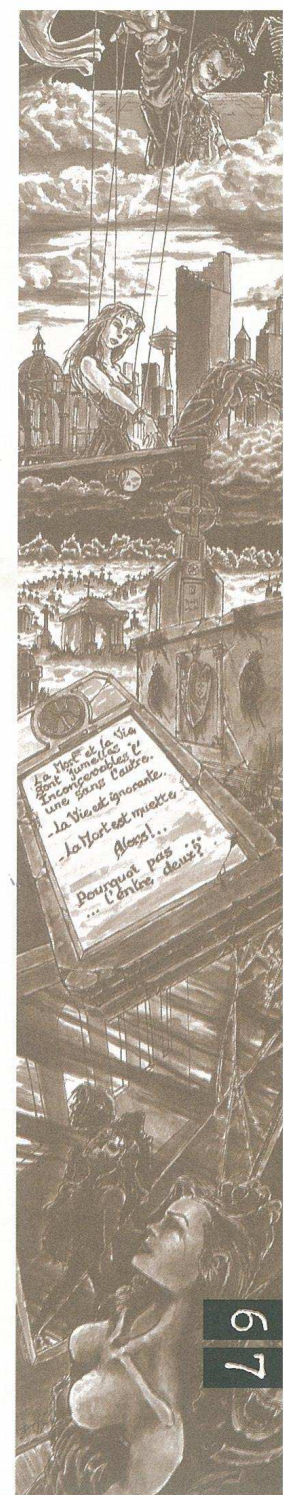
Partout où ils se rendent la nuit, les PJ sont suivis. Leurs poursuivants sont des Chacals, ils attendent que les Personnages se rendent dans un endroit retiré (la zone de fret de la Conway serait un lieu idéal) pour les affronter. Les Chacals ne sont toutefois pas très doués pour coordonner leurs actions et maintenir un contact sérieux entre eux, grâce à ce défaut les Personnages ne seront pas confrontés à plus de quatre à six agresseurs.

Des colis et des lettres de menace

Les PJ reçoivent des lettres ou des paquets anonymes contenant des oreilles et des doigts coupés ou encore des lambeaux de peau humaine tatouée. Si l'on ne tient pas compte de l'adresse du destinataire, ces missives et colis divers ne comportent aucun message écrit.

Enlèvement

Si les avertissements des Chacals restent sans effet, ceux-ci kidnapperont un parent ou un ami proche de l'un des PJ. Ils se serviront ensuite de cet





otage pour attirer les Personnages dans un lieu isolé où ils pourront leur tendre une embuscade. Notez que si les Personnages sont sur écoute, l'inspecteur Mulroney et ses hommes seront sur les lieux et apporteront une aide aussi efficace qu'imprévue (augmentez alors le nombre de Chacals pour que le combat ne soit pas facile).

Le rendez-vous sera fixé au kiosque à journaux situé à proximité des toilettes publiques proches de Grand Central Station. Un jeune garçon leur ouvrira une porte métallique et leur fera descendre un escalier branlant menant aux tunnels de service qui se trouvent juste au-dessous de la gare. Leur guide les conduit à travers un dédale de couloirs et

d'escaliers dans lequel ils perdent rapidement tout repère. Ils aboutissent finalement dans une petite pièce où est enfermé leur ami. En pénétrant dans le réduit, ils s'aperçoivent que le prisonnier est déjà mort, c'est à ce moment que les Chacals passent à l'attaque. Le combat est inévitable. Les agents du FBI, si vous avez décidé de les faire intervenir, sont perdus dans les tunnels de service. Le bruit provoqué par le combat (les PJ disposant certainement d'armes à feu) leur permettra de se repérer et de retrouver le groupe. Faites-les intervenir au moment où les Personnages sont au plus mal, ou juste à la fin du combat si les Personnages parviennent à se débrouiller seuls.

Rencontre à la frontière de la mort

Dès qu'ils auront suffisamment d'éléments en main, les PJ vont certainement se rendre au théâtre Mondo pour parler à Élizabeth et lui poser quantité de questions sur son passé. S'ils lui révèlent que le rapport de police relatif à la mort de ses parents est inexact, la part de la jeune fille qui s'identifie à son père prend le dessus. Cette facette de sa personnalité ressurgit dès qu'elle a le sentiment que les Personnages menacent l'existence de sa double personnalité.

La nuit suivante, Élizabeth appelle les PJ et leur demande de la rejoindre au théâtre. Elle affirme devoir leur parler, c'est un sujet qu'elle ne désire pas aborder au téléphone. Si les Personnages semblent hésitants, elle précisera qu'elle a aussi quelque chose à leur montrer et que cela ne peut attendre demain.

Au moment où les PJ arrivent au théâtre, Léonard Carsdale leur ouvre la porte. Il paraît mécontent et marmonne quelque chose à propos du fait qu'il est tout de même regrettable de devoir en arriver là, puis ferme la porte à clé derrière eux. Il leur demande de le suivre et les conduit vers une petite porte qui se trouve derrière la scène. Celle-ci donne sur un escalier en colimaçon qui mène au sous-sol, où ils ne sont probablement jamais allés.

Élizabeth les attend ici, entourée de vingt Chacals. Si les personnages ont déjà rencontré les quatre meurtriers de la famille Willis, ils les reconnaîtront parmi leurs congénères.

Ils se trouvent dans une grande pièce crasseuse au plafond bas dans laquelle règne une chaleur épouvantable. Au fond de celle-ci, se trouve une énorme chaudière à charbon dont le panneau est ouvert, la seule source de lumière provient de cette ouverture. Une odeur pestilentielle de chairs brûlées et putrescentes flotte dans l'air. Élizabeth porte un vieux chapeau de feutre mal taillé et un ample manteau sale. Des ossements et des guenilles jonchent le sol.

Dès que les PJ pénètrent dans la pièce, les Chacals se jettent sur eux pour les immobiliser. S'ils ont le temps de dégainer leurs armes, Élizabeth transporte immédiatement les Personnages vers le Théâtre Au Delà des Illusions (voir ci-dessous). Elle ne veut pas prendre le moindre risque.

Si les PJ ne sortent pas leurs armes, rien ne se produira dans un premier temps. Quelques instants après que les Chacals se soient saisis d'eux, Élizabeth leur dit qu'ils ont été prévenus, le message était pourtant clair. Les PJ remarquent que sa voix, grossière et brutale, est celle d'un homme. Les PJ ayant assisté à la première d'Agamemnon doivent faire un jet sous le Talent Mémoriser. Si celui-ci est réussi, ils reconnaissent cette voix comme étant celle de l'homme tué au cours de la scène étrangère à la pièce.

Élizabeth rajoute qu'ils auraient dû prendre au sérieux ces avertissements, mais qu'il est désormais trop tard. Ils en savent trop et ne peuvent donc



continuer à vivre, elle tire un long couteau tranchant comme un rasoir et s'avance vers eux... Les PJ ont l'impression qu'elle hésite alors que la lame jette un éclat sinistre. L'obscurité ne permet pas aux PJ de voir qu'elle évite de regarder en face le PJ auquel elle s'est attachée et se concentre sur celui qu'elle connaît le moins. Cette part d'elle qui est dominée par son père désire tuer les PJ pour les empêcher de mettre à jour sa double personnalité et éliminer Richard.

La lutte qui s'est engagée entre ces deux individualités rend Élizabeth très fragile. Il suffit de l'appeler par son prénom ou d'évoquer un souvenir qui soit commun aux PJ et à la jeune directrice pour qu'elle réagisse. Si les PJ choisissent la première solution, cela provoquera également une réaction chez les Chacals. Ils la considèrent comme Richard Barkley et seront quelque peu désorientés si les PJ viennent troubler cette illusion. Quelle que soit la méthode employée par les Personnages, Élizabeth/Richard se sent menacée, elle se précipitera avec les PJ au delà des Illusions.

Le véritable Richard

Le décor devient trouble et le sol semble perdre de sa consistance, les Chacals deviennent flous et au bout de quelques instants se sont complètement évanouis. La pièce reprend enfin son apparence, les PJ ont cependant l'impression que quelque chose a changé, ils ne parviennent toutefois pas à définir la nature du changement. Il n'y a plus qu'une seule personne à l'exception des joueurs, un individu avec une barbe de trois jours aux yeux hagards, celui-ci porte un costume flottant sous le manteau dont était revêtue Élizabeth quelques secondes plus tôt. Le père d'Élizabeth se tient devant eux, les PJ reconnaîtront sa voix comme étant celle qui provenait de la bouche d'Élizabeth. « Nous serons plus tranquille ici. Je vais vous apprendre à ne pas faire de mal à ma fille, » dit Richard en fermant la porte.

Il a l'intention de les supprimer, mais répondra brièvement aux questions que les PJ pourront poser à propos d'Élizabeth et de lui-même. S'ils demandent où se trouve sa fille, il rétorquera simplement « Vous aimeriez vraiment le savoir, n'est-ce pas ? » Il ne répondra pas, car il ne désire pas que les personnages le sachent. Il ne niera pas être Richard Barkley et si les PJ le lui demandent, il

avouera avoir tué sa femme et son amant (il décharge par là même Élizabeth du poids de sa culpabilité). Si les PJ l'interrogent sur les circonstances de sa mort, il répliquera : « Elle me libéra et m'emmena ici ».

Les PJ se rendront rapidement compte que les armes conventionnelles sont totalement inefficaces contre lui. Les balles touchent leur cible et font reculer Richard sous l'impact, mais elle ne cause aucune lésion. Par contre, son couteau est tout à fait réel et peut tuer les Personnages.

Élizabeth est la seule capable d'atteindre son père tant que celui-ci est sous cette forme. Lorsque la mère d'Élizabeth et son amant l'ont tué, Richard s'est réfugié dans ce monde situé à la frontière de la Mort. Depuis cette retraite, il n'a pas cessé de manipuler sa fille.

Barkley est déterminé à tuer les PJ car il est terrorisé à l'idée qu'ils puissent libérer sa fille et l'emmener loin de lui. Richard sait également qu'Élizabeth est la seule personne à pouvoir le blesser, mais il l'aime plus que tout au monde et a de surcroît besoin d'elle. Les Personnages ne disposent d'aucun moyen pour combattre Barkley, ils ont cependant l'avantage du nombre, leur adversaire n'est armé que d'un couteau et il est loin d'être un expert du combat.

Les PJ ne devraient pas éprouver de difficultés à s'enfuir de la cave avant que Richard ne les poignarde. Si les Personnages ne réagissent pas assez rapidement, les cadavres et squelettes calcinés de toutes les victimes qui ont été enterrées ici émergent du sol de la chaufferie et entonnent une mélodie macabre et monotone. Le sol semble prendre vie, Richard trébuchera et sera happé par la meute vengeresse, les personnages auront ainsi le temps de s'enfuir pendant que Richard se débatta pour se dégager.

Le théâtre au delà des illusions

Les PJ sont parvenus à la frontière qui sépare la Vie de la Mort. Ici, la femme de Barkley et son amant ainsi que toutes les victimes de Richard attendent qu'Élizabeth expie les crimes commis par sa famille ou qu'elle force enfin son père à répondre de ses actes. C'est également ici qu'Élizabeth est retenue prisonnière lorsque son père prend possession de son corps dans notre Réalité.





Ce lieu s'avère être le Théâtre Mondo, tel qu'il était il y a vingt années de cela. Richard a entraîné les PJ en ce lieu, car il craignait que la vraie nature de sa fille ne refasse surface au moment où elle se trouvait confrontée aux PJ. Elle aurait été incapable de les tuer. Ici, Richard a tout pouvoir sur la Vie et la Mort, il peut se débarrasser des PJ alors que ceux-ci ne peuvent l'atteindre. Son point faible est sa fille, il la retient dans le théâtre qui deviendrait son purgatoire s'il lui permettait de partir librement. Elle se transformerait aussitôt en un Ange Vengeur, ce qu'il espère et redoute à la fois.

Les défunts qui hantent le théâtre peuvent fournir une aide précieuse. Ceux-ci affirmeront qu'ils n'y a aucune issue et que leur seule échappatoire consiste à convaincre Élizabéth de défier son père. S'ils refusent ou s'ils n'y parviennent pas, Richard Barkley les tuera un par un et ils resteront à jamais prisonniers entre la Vie et la Mort.

Il n'est pas possible de sortir du théâtre, les portes donnant sur l'extérieur sont verrouillées et si un Personnage enfonce l'une d'entre elles, il manquera de tomber dans un gouffre infini. La fin de cet épisode doit ressembler à un film d'épouvante au cours duquel les PJ sont poursuivis par un adversaire indestructible qui joue au chat et à la souris avec eux.

Plan du théâtre

Sous-sol

1. Loges. Celles-ci sont vétustes, il n'y a que quelques tables verrouillées, des costumes déchirés et maculés de crasse jonchent le sol. Tous les miroirs sont brisés. Une jeune femme vêtue d'une robe du dix-septième siècle est assise à côté d'un miroir et se maquille péniblement. Elle a été égorgée, son cou d'une extrême pâleur en porte encore les stigmates, et sa robe est souillée de sang. Son nom est Leonora, elle est l'une des premières victimes de Richard. Si les PJ lui demandent où se trouve Élizabéth, elle leur répondra (en produisant un infâme gargouillis d'une façon écœurante du fait de sa gorge tranchée et du sang qui s'écoule de sa bouche en faisant des bulles) qu'elle se trouve peut-être dans sa chambre située à l'étage.

2. Réserve. Contient du matériel pourri et détérioré.

3. Réserve. Celle-ci est rempli de bric à brac.

4. Toilettes. Elles sont sales et ont été aspergées de sang.

5. Chauffage. C'est ici qu'ont abouti les Personnages lorsqu'ils ont été projetés au delà de l'illusion. Les restes de quelques victimes de Richard Barkley gisent calcinés sous le sol, encore conscientes. Une oreille attentive entendra parfois de faibles gémissements filtrant à travers la terre. La chaudière est encore en marche, des haillons et des lambeaux de chairs en putréfaction sont éparpillés sur le sol. Le long d'un mur se trouve un vieil établi surchargé d'outils et de bouts de ferraille.

Rez de chaussée

1. Entrée. Le guichet a été renversé, la pièce est couverte d'une épaisse couche de poussière comme s'il n'y avait plus personne depuis de nombreuses années. Derrière les portes vitrées, qui devraient donner sur l'extérieur, règne une obscurité impénétrable. Il est impossible d'ouvrir les portes. Les murs sont décorés d'affiches déchirées et tâchées par l'humidité représentant la trilogie d'Oresteia, Agamemnon et les Eumenides que présentait le théâtre dans notre Réalité. La famille Barkley est représentée sur les affiches.

2. Bar et vestiaire. Toutes les bouteilles sont vides, une dizaine de verres vides et sales sont encore sur le comptoir, des tessons reposent sur le sol poussiéreux. Le vestiaire, quant à lui, n'a pas accueilli le moindre vêtement depuis plus de vingt années.

3. Couloir. Un tapis rouge et poussiéreux avec des taches noires recouvre le sol. De larges miroirs brisés aux encadrements baroques et dorés sont accrochés aux murs. A chaque extrémité du couloir, des escaliers montent vers le balcon qui surplombe la salle.

4. Les fauteuils. Un ivrogne aux vêtements et au corps lacéré à coup de couteau, dort allongé entre deux rangs. Cet homme aux blessures béantes est une autre victime de Richard. Si les PJ troublent le sommeil de ce pauvre diable pour lui poser des questions, il ne tiendra que des propos incohérents. Il est terrorisé et complètement miné par la folie.

5. Scène. Elle est maculée de sang séché, les Personnages reconnaissent le décor d'Agamemnon.

6. Débarras. Il règne ici un désordre indescriptible d'où émerge quelques vêtements déchirés et ensanglantés. Des escaliers mènent au sous-sol.

7. Débarras. Divers objets sont également entassés ici.



L'étage

1. Couloir. Comme au rez-de-chaussée, le tapis rouge est taché de sang et tous les miroirs sont brisés. La plupart des abat-jour accrochés aux murs sont également cassés.

2. Le balcon. Il fait tout le tour de la salle du théâtre, il est aussi poussiéreux et désert que les autres parties de celui-ci.

3. Salon. Le mobilier est écaillé et souillé de sang. Cette pièce ressemble à celle qui est située dans notre réalité avec ses étagères sombres, son canapé et un téléviseur noir et blanc grésillant et à l'écran neigeux. Une photo jaunée décore encore l'étagère, elle montre le couple Barkley avec Élizabéth âgée de cinq ans environ.

4. Cuisine. C'est dans cette pièce que Mary Barkley et son amant, Arthur Mason, ont été tués par Élizabéth. Ils ont été profondément entaillés à l'abdomen et à la poitrine. Leurs vêtements, ainsi que la plus grande partie de la cuisine, sont maculés de sang. Mary et Arthur sont là et affirmeront aux PJ qu'Élizabéth est la seule personne dans le théâtre à pouvoir tuer son père. Ils pensent qu'elle est enfermée dans sa chambre, Mary est très inquiète pour sa fille mais ils ne peuvent quitter la pièce dans laquelle ils ont été assassinés... Elle avoue aux PJ que c'est dans l'intérêt d'Élizabéth qu'ils ont tué Richard, il s'agissait là du seul moyen de la soustraire à l'emprise de son père.

5. Chambre d'Élizabéth. Ce n'est plus qu'un abîme apparemment sans fond, les murs sont en pierres grossièrement taillées et pourtant parfaitement emboîtées. Il n'y a aucune prise ni appui. Ce gouffre est le passage qui mène à la pièce où Élizabéth est maintenue prisonnière. Pour y parvenir, les PJ doivent sauter dans le vide obscur (vous pouvez les pousser à choisir en faisant surgir Richard Barkley au bout du couloir...). Utiliser des cordes pour descendre en rappel ne servira à rien, le puits est sans fin si les Personnages sont retenus à la Réalité. Pour atteindre le fond, il n'existe qu'un seul moyen : sauter. La prison d'Élizabéth est décrite plus loin.

6. Chambre. Mary et Richard dormaient ici, il ne reste plus qu'un grand lit et deux commodes. La pièce est éclaboussée de sang. C'est ici que Mary et Arthur ont tué Richard, curieusement le sang répandu sur le lit et le sol est frais, comme s'il avait été récemment versé. Il n'est pas desséché et noir-ci par le temps comme dans le reste du théâtre.

Le grenier

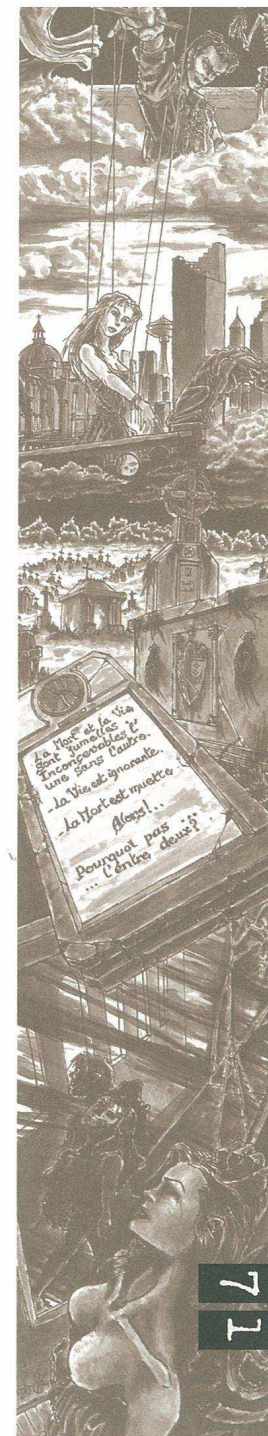
C'est une grande pièce basse dont le toit est soutenu par des poutres de bois. Il abrite quelques malles et le bric à brac habituel qui encombre la plupart des greniers. Pendant la journée, il sert de refuge à trois Enragés (des humains à l'Équilibre Mental si faible que leur apparence se rapproche de celle d'un prédateur). Ils ont la faculté de pouvoir traverser à loisir la frontière entre la Vie et la Mort et attaqueront les personnages, s'ils pénètrent dans le grenier situé dans notre Réalité ou dans celui qui existe au delà de l'illusion.

La prison d'Élizabéth

Le seul moyen d'atteindre la pièce où est enfermée Élizabéth est de se précipiter dans l'abîme. Après quelques secondes de chute libre, les Personnages sont enveloppés par les ténèbres, ils perdent rapidement tout repère, ils ne savent bientôt plus s'ils tombent ou s'ils sont soulevés dans les airs, la notion de pesanteur s'évanouit, tout comme leur perception du temps. Subitement, comme s'ils n'avaient effectué qu'un petit bond, leurs pieds touchent le sol d'une salle infinie au plafond bas (deux mètres cinquante de hauteur seulement). Ils ne peuvent voir aucun mur, mais aperçoivent une lumière dans le lointain. Les PJ se sentent oppressés, ils ont le sentiment que le toit, qui ne semble pas être soutenu par quoi que ce soit, pourrait à tout moment s'écrouler sur eux.

La lumière provient de la lampe de chevet d'Élizabéth. Sa chambre est meublée d'un lit, d'un bureau et d'une étagère qui se trouvent au centre de l'immense salle. Élizabéth, assise les jambes en tailleur sur son lit, est en train de lire. Elle a treize ans. A l'approche des PJ elle se montre tout d'abord effrayée, puis son visage s'illumine lorsqu'elle les reconnaît, les PJ peuvent librement s'entretenir avec Élizabéth. Lorsqu'elle est dans cette pièce, elle est parfaitement consciente de sa maladie mentale et du fait qu'elle adopte régulièrement la Personnalité de son père dans notre réalité. Elle leur explique qu'elle est enfermée ici chaque fois que son père prend possession d'elle, elle leur affirmera que son père ne vient jamais ici. Son corps de jeune adolescente n'est qu'une façade.

Richard ne vient jamais dans la prison d'Élizabéth. Les PJ seront piégés dans cet endroit pour l'éternité s'ils ne parviennent pas à convaincre leur amie de les aider (la pièce est réellement sans limi-





te, les Nachtkäfer et autres prédateurs issus de Métropolis se tiennent tapis plus loin dans l'obscurité). Ils doivent persuader Élizabeth d'affronter son père et de l'anéantir. Dans un premier temps, elle refusera catégoriquement, elle avoue savoir que son père est un tueur, mais elle sent qu'il l'aime encore. Elle ne veut pas se retourner contre lui.

La raison pour laquelle Élizabeth hésite, ce qu'elle a énormément de mal à exprimer, est qu'elle a le pressentiment qu'une confrontation avec son père pourrait la précipiter vers un destin encore plus terrible. Elle a peur que le meurtre de son père ne suffise à la transformer en Népharite. Mais elle cependant incapable d'expliquer ou d'exprimer par des mots tous ces sentiments et craintes. Elle conclut qu'il vaudrait mieux laisser les choses telles qu'elles sont.

Le meilleur moyen de la convaincre est d'insister sur le fait que son père est déjà mort, que le lien qui l'unit à elle et que son emprisonnement dans ce monde d'ombres n'est que la conséquence d'une hésitation devant la Mort. Les Personnages devraient insister sur le fait que si Richard ne pourra jamais revenir dans le monde des Vivants, elle peut encore s'échapper.

Les PJ peuvent également tenter de lui faire croire que son père est vraiment mort et que l'homme qui évolue dans le théâtre, et qui la possède, n'est en fait qu'une partie d'elle-même. Quelle que soit la voie choisie, il sera difficile de faire valoir de tels arguments, Élizabeth est toutefois loin d'être sottise et s'avère beaucoup plus réceptive au delà de l'illusion que dans notre monde.

Si les PJ parviennent à la décider de défier son père, la salle aux dimensions infinies disparaît alors que les murs de la chambre de son enfance se reforment soudain autour d'eux, cette pièce fait de

nouveau partie du théâtre. Une fois qu'elle a accepté d'aider les PJ, elle ferme rapidement son livre et saute au bas du lit. « Il est certainement au sous-sol, il y est la plupart du temps » affirme Élizabeth. Elle fouille sous son lit, tire un long poignard couvert de sang séché qu'elle met à sa ceinture et conduit, sûre d'elle, les PJ hors de la pièce.

La deuxième mort de Richard Barkley

Richard se trouve bien dans la chaufferie située au sous-sol. Lorsque Élizabeth pénètre dans la pièce et s'approche de lui sans mot dire, il pâlit et ne porte plus la moindre attention aux PJ. Il recule jusqu'à ce qu'il soit acculé contre le mur du fond. Élizabeth étreint son père, tire le poignard de sa ceinture et l'égorge d'un geste vif. Il ne se débattrait même pas et s'affaîssera lentement alors que le sang coule à flot de sa blessure et gicle sur Élizabeth.

Quelques instants plus tard, le corps frêle de la fillette est victime de vomissements soubresauts, ses vêtements se déchirent à mesure qu'elle grandit et que son corps se couvre de plaies purulentes. Un cri résonne dans la pénombre, comme s'il venait de très loin, les Personnages reconnaissent la voix de leur amie : « Nooooooon !!! »

Puis la vision se disloque, telle un miroir volant en éclats. Elle a de nouveau treize ans, ses vêtements sont tachés du sang de son père. Elle laisse tomber le poignard et s'écroule en pleurant sur le sol. Le théâtre se désagrège autour d'eux, les murs s'effritent et s'effondrent, le sol se met à trembler, le plafond s'affaîsse...

Conclusion

Les PJ se retrouvent une fois de plus dans le sous-sol du théâtre, mais dans notre Réalité cette fois-ci. Les Chacals ont disparu, le foyer de la chaudière s'est éteint et la pièce est plongée dans l'obscurité. Élizabeth, telle qu'ils la connaissent, est encore revêtue du chapeau et du manteau sale qu'elle portait lorsqu'ils sont arrivés au théâtre. Elle est maculée de sang et tremble violemment, recroquevillée en position fœtale. Le poignard avec lequel elle a tué son père est posé par terre, à côté d'elle. Le mur du fond a été aspergé de sang, à l'en-

droit même où s'est écroulé son père, les PJ ne trouveront aucune trace du cadavre.

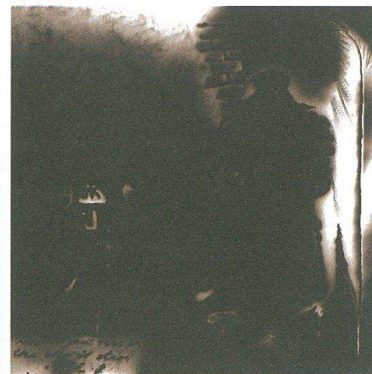
Élizabeth est sévèrement traumatisée, il s'écoulera au moins un jour avant qu'elle ne soit capable de parler et de percevoir ce qui se passe autour d'elle. Elle ne récupérera pas complètement, elle est perpétuellement angoissée et ne supporte plus de rester trop longtemps seule dans une pièce. Si les PJ ne le réalisent pas rapidement, leur entourage fera remarquer qu'elle a sérieusement besoin d'un traitement.



A moins que les PJ n'aient de relations dans un autre établissement, Élizabeth est internée à l'hôpital psychiatrique H. P Redding, sur l'île Roosevelt située sur la East River.

Épilogue

Si vous jouez cette aventure indépendamment, Élizabeth se rétablira au bout de quelques semaines ou mois et expliquera en partie ce qui est arrivé. Si vous désirez maîtriser la troisième aventure, elle devra demeurer à l'hôpital où elle fera la connaissance d'un médecin particulièrement abject qui va jouer un rôle capital dans sa métamorphose finale. Nous vous conseillons cependant de laisser passer quelques mois et de faire vivre des scénarii n'ayant aucun rapport avec Élizabeth avant de vous attaquer à la troisième partie de cette aventure.



Pendant ce laps de temps, rafraîchissez régulièrement la mémoire des PJ. Dans un premier temps, elle écrira fréquemment au PJ avec lequel elle avait eu une liaison. Les lettres feront ensuite place à des cartes postales, le texte est plus court et moins intime, les envois sont de plus en plus espacés pour cesser peu de temps avant le début de la dernière aventure, « Un Népharite à New York ».

Les figurants

Les PNJ qui apparaissent au cours des trois aventures, ont été décrits au début de cet ouvrage. Ce sont notamment les Chacals et les officiers de police.

Léonard Carsdale

Historique : Léonard travaille pour la famille Barkley depuis le début des années 60, celle-ci dirigeait alors une troupe de théâtre expérimentale à Austin dans le Texas. Léonard a toujours été au courant des crimes commis par Richard Barkley ainsi que des sévices dont était victime sa femme, il savait également qu'Élizabeth était obligée d'assister aux meurtres perpétrés par son père. Si Léonard n'a commis aucun crime, il a néanmoins accepté tout ce qui s'est produit au sein de la famille Barkley et a continué ainsi, même après la disparition des parents. Il entretient et surveille le théâtre pendant l'internement et les études d'Élizabeth et fut engagée par celle-ci lorsqu'elle revint au théâtre. Léonard vit dans un appartement minuscule non loin du théâtre, dans les taudis des immeubles Jacob Riis au bout de l'Avenue D.

Personnalité : Léonard a besoin de dépendre de quelqu'un, il a le sentiment d'appartenir au théâtre et aux Barkley. Il est prêt à accepter n'importe quoi, tant que cela ne nuit pas à la réputation de la famille, il est de ce fait très méfiant à l'égard des étrangers et répugne à leur révéler des renseignements, à moins que cela ne soit dans l'intérêt d'Élizabeth.

Apparence : Carsdale est un homme âgé d'une soixantaine d'années, maigre, brun, aux yeux marron et doux, il la boîte légèrement.

Indications pour le MJ : fixez vos interlocuteurs avec méfiance, faites semblant de balayer le sol, de changer des ampoules etc. Prenez une voix aigüe avec l'accent traînant du Texas.

Taille : 1 m70

Poids : 70 kg

Actions : 2

Bonus d'Initiative : +/- 0

Bonus aux Dommages : + 1

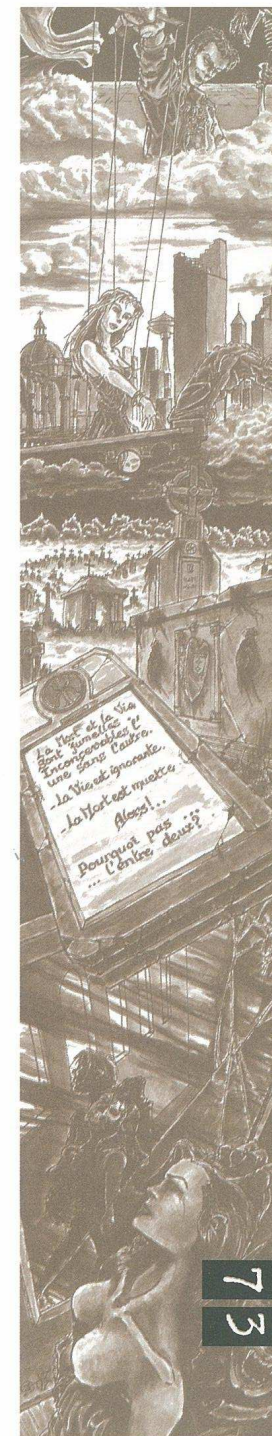
Capacité de Mouvement : 6 m/Round

Résistance aux Blessures :

4BS = 1BL

3BL = 1BG

3BG = 1BM





LÉONARD CARSDALE			
AGL	12	EGO	8
FOR	10	CHA	9
CON	11	PER	15
APP	8	EDU	6

END : 71

Faiblesse : Fanatisme (protéger son employeur)

Avantage : Code d'Honneur (la famille avant tout)

Équilibre Mental : -25

Talent : Athlétisme 10, Chercher 11, Comédie 6, Discrétion 13, Empathie 11, Vigilance 12

Connaissances : Mécanique 13

Domicile : East Village.

Le commissaire Derek Mulroney

Historique : depuis vingt ans, le Commissaire Mulroney enquête sur les meurtriers en série et les Chacals. Il est l'un des meilleurs enquêteurs du FBI et les Chacals ont à de nombreuses reprises tenté de le supprimer. Derek Mulroney est un homme d'une nature méfiante, il s'est aperçu que les choses ne sont pas tout à fait ce qu'elles paraissent être et qu'un fonctionnaire modèle peut s'avérer être en fait un tueur psychopathe. Il hésitera donc à faire confiance aux PJ, et ses contacts parmi les Enfants de La Nuit sont suffisamment sûrs pour lui permettre de savoir si les PJ connaissent des Nosferatu. Mulroney sera rapidement averti si les PJ se mettent à fureter autour des immeubles en ruines d'Alphabet et de la zone de fret du Bronx. Il les fera immédiatement arrêter pour procéder à un interrogatoire.

Personnalité : Derek Mulroney est consciencieux, passionné par son métier et se méfie de toutes les personnes impliquées dans une enquête. C'est un excellent détective, mais un compagnon insupportable.

Apparence : Derek Mulroney, la cinquantaine passée, est obèse, il porte des lunettes rondes et des costumes foncés mal taillés, sa cravate est toujours à moitié desserrée. Il se nourrit presque exclusivement d'aliments vites préparés vendus dans les stands qui fourmillent dans les rues. Il habite une petite maison dans le Queen's. Sa

femme est procureur, elle est aussi grosse et est généralement vêtue de robes grises informes, elle se nourrit principalement de pâtisseries danoises.

Indications pour le MJ : fixez les Personnages, parlez lentement et d'une manière réfléchie. Montrez-vous inflexible au cours des interrogatoires.

DEREK MULRONEY			
AGL	10	EGO	17
FOR	15	CHA	9
CON	12	PER	14
APP	11	EDU	15

Taille : 1 m80

Poids : 135 kg

Actions : 2

Bonus d'Initiative : -

Bonus aux Dommages : +2

Capacité de Mouvement : 5 m/Round

Résistance aux Blessures :

4BS = 1BL

3BL = 1BG

3BG = 1BM

END : 83

Faiblesse : Fanatisme, Intolérance, Susceptibilité

Avantages : Intuition, Sixième Sens

Équilibre Mental : -5

Talents : Athlétisme 12, Chercher 15, Comédie 10, Diplomatie 13, Discrétion 12, Empathie (voir Avantages), Vigilance 15

Compétences Générales : Conduire 12, Connaissances du Monde 12, Filature 15, Interroger 15, Armes Automatiques 10, Fusils & Arbalètes 10, Armes de Poing 15

Connaissances : Électronique 12, Premiers Soins 12, Recherche d'Informations 18

Connaissances Universitaires : Criminologie 20

Équipement : Colt Double Eagle 10 mm

Domicile : New York.

Richard Barkley au delà de la mort

Personnalité : seul l'aspect le plus sanguinaire de Richard subsiste dans l'homme que les PJ rencontrent. L'artiste doué est mort et a définitivement disparu, Barkley est d'une jalousie malade, il est agressif et susceptible.



Mary Barkley au delà de la mort

Apparence : Richard Barkley est grand, ses cheveux sont bruns et touffus, ses yeux bleus et larvoyants. Les traits de son visage sont quelque peu anguleux et durs, il n'est jamais rasé. De son vivant, Richard avait lui aussi une double personnalité. C'était un metteur en scène et acteur talentueux le jour et un tueur dément la nuit.

Indications pour le MJ : mimez des tics nerveux et fixez les PJ avec un regard malsain. Prenez une voix légèrement hystérique et forcée.

RICHARD BARKLEY			
AGL	16	EGO	15
FOR	12	CHA	12
CON	16	PER	11
APP	8	EDU	9

Taille : 1 m80

Poids : 90 kg

Actions : 3

Bonus d'Initiative : +4

Bonus aux Dommages : +2

Capacité de Mouvement : 8 m/Round

Résistance aux Blessures :

5 BS = 1 BL

4 BL = 1 BG

3 BG = 1 BM

END : 93

Sombre Secret : Criminel (« Serial Killer »)

Faiblesse : Jalousie, Susceptibilité, Tueur Psychopathe

Équilibre Mental : -80

Restrictions : Lié au Théâtre

Facultés : Invulnérabilité à toutes les armes, seule sa fille peut l'atteindre tant qu'il se trouve dans le théâtre

Altérations Physiques : profondes blessures à la poitrine

Talents : Athlétisme 13, Chercher 15, Comédie 13, Discrétion 13, Vigilance 13

Compétences Générales : Filature 12, Grimper 12, Armes à Feu 12, Corps à Corps (Poignard, Hache) 14

Équipement : Poignard (il peut utiliser d'autres armes, une hache d'incendie par exemple, il n'y a aucune arme à feu dans l'édifice)

Domicile : le théâtre au delà des illusions

Historique : la mère d'Élizabeth était une femme grande et mince, aux yeux bleus et tristes, qui refusait de voir tout ce qui était pénible à supporter. Pendant des années, elle parvint ainsi à ignorer ce que faisait son mari dans le théâtre, jusqu'à ce que sa jalousie malade le conduise à vouloir la tuer. Elle réalisa alors qu'il était en train de transformer leur fille en monstre. Il était trop tard pour s'enfuir, elle tua donc son mari, mais cela ne suffit pas pour sauver sa fille. Élizabeth était si attachée à son père qu'une partie de celui-ci pu s'emparer de son corps. Sous son emprise, elle assassina sa mère et l'amant de celle-ci, Arthur Mason.

Personnalité : Mary a fermé les yeux sur ce qui s'est produit autour d'elle, jusqu'au jour où tout est allé trop loin et qu'elle décide d'y mettre un terme. Elle aimait profondément sa fille et s'inquiète à son sujet, même dans la Mort. Elle a tendance à éliminer de sa mémoire et justifier tous les événements désagréables qui ont jalonné sa vie. Elle est rongée par la culpabilité.

Apparence : Mary a été poignardée et a conservé dans la mort ses graves blessures au torse. Elle est vêtue d'une robe bleue en coton, tachée de sang.

Indications pour le MJ : Exprimez-vous en termes modérés et caressez les coups de couteau que vous avez reçus à la poitrine. Faites appel à la compréhension de votre interlocuteur, montrez-vous gênée par des sujets déplaisants.

MARY BARKLEY			
AGL	12	EGO	15
FOR	8	CHA	14
CON	11	PER	12
APP	14	EDU	16

Taille : 1 m75

Poids : 70 kg

Actions : 2

Bonus d'Initiative : -

Bonus aux Dommages : -

Capacité de Mouvement : 6m/Round

Résistance aux Blessures :

4 BS = 1BL

3BL = 1BG

3BG = 1BM



END : 78

Sombre Secret : a passé sous silence les crimes de son mari

Faiblesses : Blocages Mentaux, Dépression, Menteuse Invétérée

Avantages : Altruisme, Indulgence

Équilibre Mental : -30

Talents : Athlétisme 9, Chercher 13, Comédie 14, Diplomatie 12, Discrétion 12, Empathie 13, Séduction 14, Vigilance 13

Compétences générales : Filature 12, Corps à corps 10

Connaissances : Premiers Soins 10

Domicile : le théâtre au delà des illusions.

Arthur Mason au delà de la mort

Historique : pendant de nombreuses années, Arthur Mason a travaillé au théâtre comme homme à tout faire. Il entretenait une liaison avec Mary au moment où les crimes de Richard et sa jalousie ont précipité la tragédie. À l'image de Mary, Arthur avait choisi de ne pas voir ce qui se passait au théâtre.

Personnalité : Arthur considère que le drame est le résultat d'un concours de circonstances fâcheux. Si Richard n'avait pas découvert leur liaison et s'ils s'étaient rendus compte un peu plus tôt de sa véritable nature, les choses ne seraient pas allées aussi loin. Il ressasse cela sans arrêt et rejette en grande partie la faute sur Élizabeth. Il pense notamment que tout aurait été différent si Élizabeth avait pris soin de sa mère.

Indications pour le MJ : soyez brusque et arborez un air dédaigneux. Ne parlez pas beaucoup et faites taire Mary si vous pensez qu'elle parle trop.

ARTHUR MASON			
AGL	15	EGO	13
FOR	12	CHA	14
CON	11	PER	10
APP	13	EDU	9

Taille : 1 m85

Poids : 75 kg

Actions : 2

Bonus d'Initiative : + 3

Bonus aux Dommages : + 2

Capacité de Mouvement : 8 m/Round

Résistance aux Blessures :

4 BS = 1 BL

3 BL = 1 BG

3 BG = 1 BM

END : 76

Sombre Secret : a passé sous silence les crimes de Richard Barkley

Faiblesses : Blocages Mentaux, Peur de la mort (15 points)

Avantage : Honnêteté

Équilibre Mental : -20

Talents : Athlétisme 13, Chercher 12, Comédie 13, Diplomatie 13, Vigilance 11

Compétences Générales : Grimper 15, Armes à Feu 10, Corps à Corps 12

Connaissances : Électronique 12, Mécanique 10

Domicile : le théâtre au delà des illusions

Élizabeth Barkley au delà de la mort

Historique : si elle n'a que treize ans au delà de la mort, elle a les souvenirs et la conscience d'Élizabeth adulte. La fillette s'apparente à ce qu'elle serait devenue si elle n'avait souffert d'une double personnalité. Les PJ auront plus de facilité à s'entretenir avec cette fillette plutôt qu'avec son alter ego adulte. Comme cela a déjà été dit, elle est consciente de mener une double vie et sait parfaitement que son père a commis des crimes odieux. Elle disparaît au moment où le théâtre au delà des illusions est détruit consécutivement à la seconde mort de son père, seule Élizabeth, la brillante directrice du théâtre subsistait.

Personnalité : la fillette est plus réfléchie et moins enclin à rejeter les faits que son double plus âgé. Elle reste peu disposé à faire quoi que ce soit pour modifier la situation, elle a peur de ce qui pourrait survenir si elle affronte et détruit la part d'elle-même qui s'identifie à son père. Elle sait de plus que l'adolescente qu'elle incarne sera anéantie avec Richard, elle n'ira donc pas de son plein gré vers sa destruction.

Apparence : la jeune fille est grande et mince, ses cheveux longs et ondulés sont ramenés en une queue de cheval. Elle est vêtue à la mode du début des années 70, elle porte un tee-shirt orange et des jeans patte d'éléphant.



Indications pour le MJ : prenez la voix d'une fillette, mais n'oubliez pas que vous possédez les souvenirs et la conscience d'Élizabeth adulte. Réfléchissez avant de parler et montrez que vous n'agissez pas prématurément.

ÉLIZABETH BARKLEY			
AGL	12	EGO	17
FOR	7	CHA	15
CON	8	PER	10
APP	12	EDU	12

Taille : 1 m70

Poids : 55 kg

Actions : 2

Bonus d'Initiative : +/- 0

Bonus aux Dommages : +/- 0

Capacité de Mouvement : 6 m/Round

Résistance aux Blessures :

4 BS = 1 BL

3 BL = 1 BG

2 BG = 1 BM

END : 71

Sombre Secret : Démence

Faiblesses : Blocage Mental (son rôle dans ce qui est arrivé), Dédoublé de Personnalité, Dépression, Obsession (à l'égard de son père et ses crimes), Suicidaire

Avantages : Conscience Accrue, Sensibilité à la Magie, Talent Artistique

Équilibre Mental : -40

Talents : Athlétisme 5, Chercher 13, Comédie 16, Discrétion 12, Empathie 13, Vigilance 12

Compétences Générales : Grimper 12, Corps à Corps (Poignard) 12

Équipement : Poignard

Domicile : le théâtre au delà des illusions.

Les Enragés

Historique : les Enragés sont les Furies des Chacals. Ils ont basculé dans la folie et ne sont plus acceptés par les fous itinérants. Ils se cachent durant le jour et chassent pendant la nuit. Ils ne sont pas doués de raison mais peuvent prévoir le futur en lisant dans les étoiles. Leur perception du temps est à ce point altérée qu'ils ne distinguent plus le passé du futur. Les trois Enragés qui habitent le grenier du théâtre chassent dans et autour de Central Park. Le

jour, ils peuvent traverser l'illusion et se cacher dans le grenier. Si les PJ osent s'aventurer dans leur antre, ils attaquent immédiatement.

Personnalité : les Enragés sont complètement déments et incapables de communiquer avec qui que ce soit d'autres que des Chacals.

Apparence : leur aspect se rapproche de celui des Chacals, ils ont cependant un système pileux extrêmement développé et des griffes.

Indications pour le MJ : hurlez comme un hystérique, le regard vide. Agissez tel un dément.

LES ENRAGÉS			
AGL	16	EGO	6
FOR	21	CHA	3
CON	16	PER	16
APP	6	EDU	3

Taille : 1 m80

Poids : 90 kg

Communication : comprennent quelques mots simples, mais sont eux-mêmes incapables de parler

Actions : 3

Bonus d'Initiative : + 4

Bonus aux Dommages : + 4

Capacité de Mouvement : 8 m/Round

Résistance aux Blessures :

5 BS = 1 BL

4 BL = 1 BG

3 BG = 1 BM

END : 84

Sombre Secret : Criminel

Faiblesses : Blocages Mentaux, Manie, Mauvaise Réputation, Obsession, Recherché, Suicidaire

Équilibre Mental : -120

Altérations Physiques : Système pileux hypertrophié, Changement de forme, Griffes et crocs en acier, Purgatoire (voir page 116 du livre de règles), Queue, Stigmates

Talents : Athlétisme 18, Chercher 13, Discrétion 16, Vigilance 13

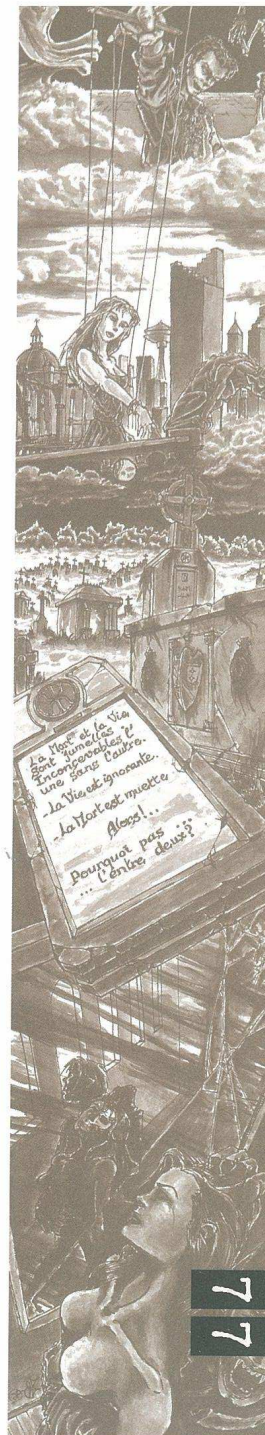
Compétences Générales : Grimper 18, Filature 16, Survie 12, Armes à feu 16, Corps à Corps (Poignard, Mains Nues et Morsure) 19, Lancer 21

Connaissances : Sciences Occultes (Astrologie) 20

Armes Naturelles : Morsure (Dom -5), Griffes (Dom -7)

Équipement : Poignard

Domicile : le théâtre au delà des illusions



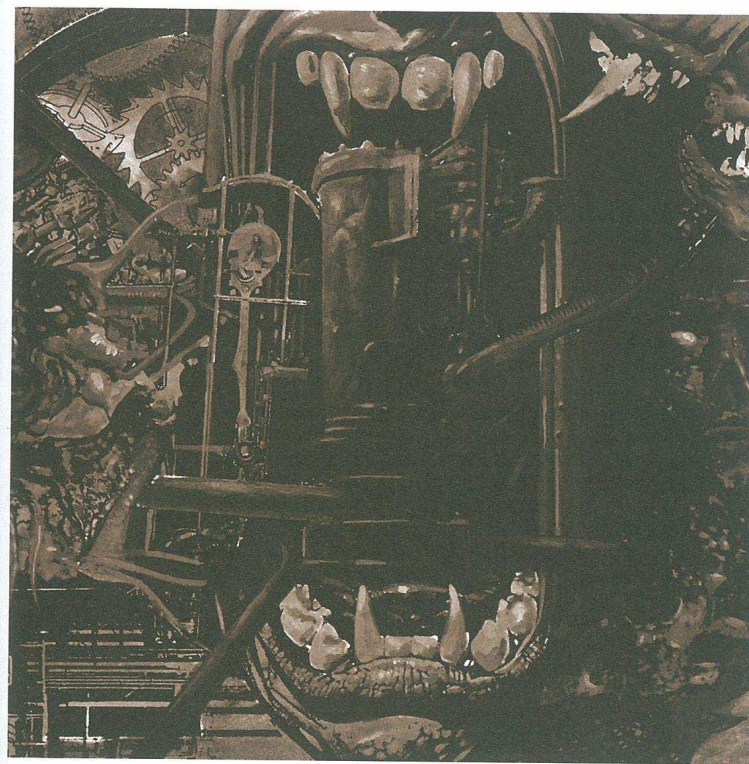
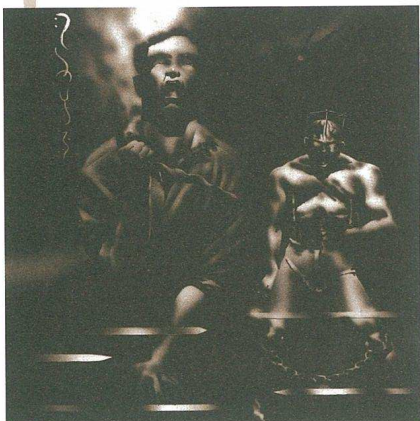


Bien sûr que j'ai fait quelques passes dans les environs de Broadway. Et alors, qu'est-ce que ça peut te foutre ? T'es pas un flic de la mondaine au moins ? Ah, tu veux des tuyaux sur Tommy. Ouais, j'ai entendu pas mal de trucs sur lui. Plutôt dégueulasse, hein ? Non, je le connaissais pas beaucoup, on a fait quelques coups ensemble, c'est tout. Il prenait parfois de la came pure, moi, c'est pas mon trip. C'est pas qu'il méritait ce qui lui est arrivé, mais il aurait dû faire gaffe. Tu savais qu'il n'avait que dix-sept piges ? Ouais, mec. Hé, pendant que je vous cause je fais plus de business, ça mérite bien une compensation... OK, ça ira... Qu'est-ce que tu veux savoir au fait ? Ah, non, j'ai pas vu avec qui il était parti, mais Joe oui, c'est lui qui m'a rencardé. Tommy avait bossé avec ce type et disait qu'il avait commencé à faire des trucs barjos. Par exemple ? Il peignait des trucs sur le corps de Tommy et le faisait rester nu dans un endroit pendant des heures, enfin, des conneries comme ça quoi. Pourquoi ? Benh, il était payé cinquante dollars, il allait pas l'envoyer chier ! Joe disait que ce mec était grand, beau gosse et pas très vieux, pas comme nos clients habituels. Donc, Tommy

est parti avec lui, puis on a plus entendu parlé de lui, enfin jusqu'à ce qu'on apprenne la nouvelle. Ils l'ont découvert dans une suite du Strand, ouais ce truc chic, il était attaché sur une grande table, portant encore ses Calvins... ses dessous chics, ça y est, vous y êtes... il avait des dessins peints sur tout le corps, y paraît qu'y avait des cierges tout autour de lui sur la table... hé, c'est bon j'y viens. Tommy avait été vidé comme un vul-

gaire lapin, ses entrailles étaient éparpillées dans toute la pièce, y avait du sang partout et des trucs encore plus dégueux. D'abord, ils disaient qu'en plus du sang, de la bave avait giclé dans toute la pièce. Ouais, de la bave je te dis. Et puis, j'ai entendu dire qu'ils avaient pas retrouvé le cœur de Tommy,

on le lui aurait arraché. Ouais, c'est vraiment crade. Si j'ai peur ? Putain, t'as intérêt à faire attention dans ce boulot. Y a des tas de cinglés dehors, j'essaie de garder mes clients habituels. Avec eux, y'a pas de blème, ils sont sûrs... enfin, la plupart. De toute façon, j'ai un couteau et un flingue, on sait jamais. J'ai jamais eu de problème, mais vaut mieux être prudent. Voilà, c'est tout ce que je sais. Je dois y aller, j'ai rencard là, salut -les mecs ! ».



En Route vers l'Enfer



Fred Carlisle avait vu de nombreux patients dépérir. Ceux qui survivaient aux drogues et aux coups étaient brisés par l'isolement et la peur. Ceux-là passaient de longues heures dans l'obscurité, ligotés sur un lit métallique glacial. Il se remémora la façon dont leurs esprits malades fléchissaient et étaient ensuite annihilés par ses soins. Ils ne méritaient rien de mieux. Les tueurs et les pervers de toutes sortes finissaient dans le pavillon sept, des hommes semblables à ceux qui avaient détruit les vies de Carlisle et de milliers de personnes telles que lui. Il ne faisait que leur rendre la monnaie de leur pièce et tout ce qu'ils subissent n'est rien en comparaison de la souffrance qu'ils avaient infligée. A première vue, la femme qui venait d'arriver en ambulance ne semblait pas être un cas pour le pavillon sept. Ce n'est que lorsque Carlisle l'entendit parler d'orgies meurtrières et de ces ordures appelées Chacals, qu'il lui prêta attention. Il la fit entrer dans le pavillon sept et appliqua immédiatement la thérapie habituelle. Mais tout ne se déroula pas comme prévu, elle n'était pas comme les autres. Carlisle contempla dans ses yeux un reflet de lui-même, tout ce qu'il avait fait et était sur le point de faire lui parut soudain terrifiant et d'une immonde perversité et pourtant tellement envoûtant. Une rage inexplicable s'empara de lui, il alla plus loin qu'il ne l'avait jamais été avec ses autres patients et employa des moyens qu'il n'avait pas employés jusque là avec un être humain. Il fallait qu'il parvienne à la détruire. Ce matin là, lorsqu'il pénétra dans sa cellule, il pensait avoir réussi, il croyait l'avoir anéantie à jamais. Il réalisa son erreur lorsqu'elle se leva de sa couchette et se transforma en une créature totalement inhumaine. Il était désormais trop tard pour revenir en arrière ou fuir...

Le contexte

« En route vers l'enfer » est la troisième et dernière partie des Anges Déchus. Elizabeth se métamorphose en un Ange de la Vengeance et appelle les PJ à son secours lorsqu'elle prend conscience des conséquences de cette mutation. Ils doivent parvenir à la sauver avant de se retrouver à jamais prisonniers du Purgatoire qu'elle est en train de créer.

Les PJ ont mis à jour une partie du passé d'Elizabeth, ils savent maintenant qu'elle a vécu une enfance particulièrement traumatisante. Au cours de l'aventure précédente, « la Fille des Chacals », ils ont appris qu'elle souffrait d'un grave dédoublement de personnalité et qu'une partie de sa personne s'identifiait à son père, R. Barkley, le tueur sanguinaire.

L'expérience déstabilisante éprouvée à l'issue de la seconde mort de son père est l'une des raisons qui a contribué à la transformation d'Elizabeth en Ange de la Vengeance. Elle est incapable de refouler et gérer les sentiments contradictoires qui l'assaillent. La haine et la culpabilité ont fait éclater sa fragile identité, c'est pourquoi elle est internée à l'hôpital psychiatrique H. P. Redding.

Dans cet établissement, Elizabeth rencontre son âme sœur, un psychiatre dont la mère a été sauvagement assassinée par des Chacals. Ce médecin a

consacré la majeure partie de son existence à se venger sur l'humanité, il éprouve les mêmes sentiments de haine et de culpabilité qu'Elizabeth. Cette similitude génère une attirance mutuelle et le Docteur Carlisle demande, et obtient, son transfert au pavillon sept dont il a la charge.

Il n'a cependant pas conscience de ce qu'est réellement Elizabeth. Richard Barkley désirait ardemment que sa fille s'oppose à lui et le punisse pour ses crimes, il l'a ainsi façonnée en un Ange de la Vengeance, une créature très proche d'un Népharite. Lorsque son père fut tué par sa mère et son amant, elle était sur le point de se transformer. Les soins qui lui furent administrés au cours de son premier internement stoppèrent le processus. La thérapie du Docteur Carlisle a eu pour effet d'éveiller l'Ange de la Vengeance qui sommeillait en elle. La métamorphose a repris et Elizabeth sait quelle va devenir une créature qui ne sait qu'infliger douleur et souffrance.

Elle est persuadée que les seules personnes capables de lui venir en aide sont les PJ. Ces derniers reçoivent donc un message désespéré, mais lorsqu'ils se rendent à l'hôpital, Elizabeth s'est enfuie. Elle craint de les entraîner en Enfer avec elle, mais dans le même temps, désire qu'ils la sauvent.



Elle s'attaquera à tous ceux qui ont eu un rapport avec son père et les rassemble dans un Purgatoire qu'elle a aménagé dans l'ancien théâtre. Cette opération a pour but d'anéantir la part de son être qui est liée à l'Ange de la Vengeance, cette partie d'elle-même qui reste encore liée à son père. Elle restera en contact avec les PJ et recherchera leur aide, pour réussir à l'arrêter, ils devront découvrir son secret et être vraiment préparés à lui porter secours.

Vous pouvez jouer « En route vers l'enfer » comme une aventure indépendante. Elizabeth doit être une amie intime des PJ, elle peut également être l'épouse ou la maîtresse de l'un d'entre eux. Vous pouvez modifier ses caractéristiques et son histoire pour qu'elles correspondent mieux aux PJ.

Synopsis

Quelques mois se sont écoulés depuis qu'Elizabeth Barkley a été internée dans un hôpital psychiatrique à la suite d'une dépression nerveuse. Au début de sa thérapie, les Personnages recevaient régulièrement des lettres et des coups de téléphones. Les lettres ont peu à peu été remplacées par des cartes postales qui sont à leur tour devenues de plus en plus rares.

Ayant tenté de s'échapper de l'établissement, Elizabeth suit actuellement une thérapie spéciale. Si les PJ lui rendent visite, ils auront l'impression qu'elle a été droguée ou a subi une nouvelle dépression nerveuse. S'ils demandent à rencontrer son médecin traitant, le Docteur Carlisle leur expliquera qu'il n'y a rien d'anormal à son état.

Trois semaines après la dernière missive d'Elizabeth, le PJ le plus proche de celle-ci reçoit une enveloppe contenant un imprimé de l'hôpital sur lequel ont été griffonnés deux mots avec un crayon rouge : « Sauvez Elizabeth !!! »

Lorsque les PJ se rendent à l'hôpital, le chaos le plus absolu règne dans les locaux, le pavillon sept où était enfermée Elizabeth est sans dessus dessous, il y a eu un véritable carnage. En s'échappant de la salle où elle était retenue, Elizabeth a enfoncé deux portes et brisé une vitre réputée incassable. Fred Carlisle a été crucifié sur un mur, il a perdu la raison et agonise en se vidant de son sang. Les PJ trouveront plus d'une centaine de feuilles de papier dans la cellule d'Elizabeth. Elle a essayé d'écrire son nom, mais cela a empiré jusqu'à ce que les feuilles ne comportent plus que des séries de

lettres dépourvues de sens. Une trentaine de noms sont écrits sur le mur. Le premier est celui de son père, le second celui de son psychiatre, le Docteur Fred Carlisle, et les derniers, ceux des PJ. La phrase : « Qui suis-je ? » est écrite sur le mur avec le sang de Carlisle.

Des indices relatifs à son passé peuvent être découverts à l'hôpital, ceux-ci aideront à comprendre les événements. Les PJ retrouveront la fugitive en recherchant les gens et les lieux liés à son passé, tels que le théâtre, la planque des Chacals, les anciens amis de son père dans le quartier des finances. Il peut également s'agir de l'officier de police qui acceptait les pots de vins de Richard Barkley, celui-là même qui la fit interner dans l'hôpital psychiatrique pour enfants, à la mort de ses parents.

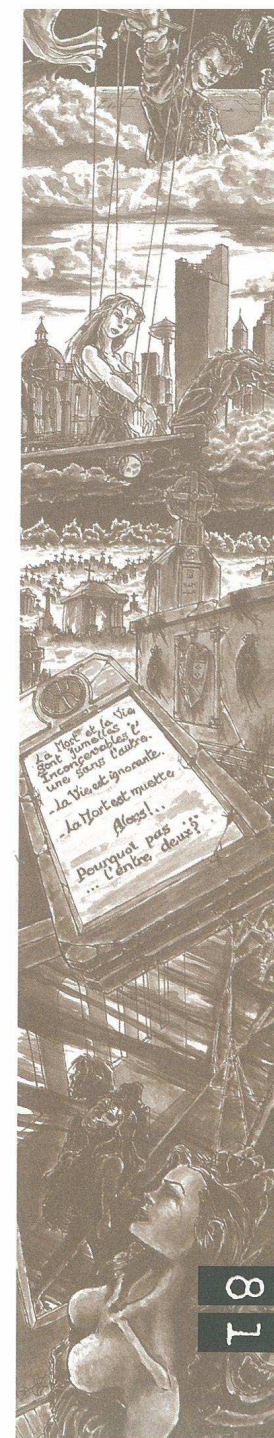
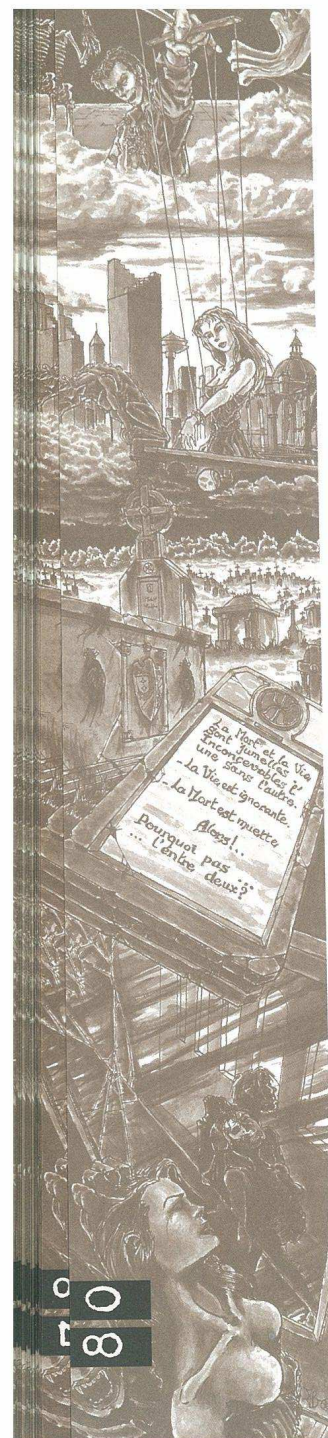
Elizabeth recherche les personnes qui étaient en rapport avec son père et les rassemble tous dans son Purgatoire où elle peut donner libre cours à son rôle de bourreau.

Les PJ remarqueront que les individus figurant sur la liste trouvée dans sa cellule, disparaissent les uns après les autres, comme s'ils n'avaient jamais existé. Elizabeth est finalement obligée de rompre avec son existence terrestre afin d'achever sa métamorphose en Ange de la Vengeance. Elle désire désespérément en être empêchée et espère que les Personnages l'arrêteront à temps. S'ils échouent dans leur entreprise, elle tentera de les entraîner avec elle en Enfer.

S'ils s'efforcent de préserver son humanité et tentent de contrecarrer ses plans, les Personnages parviendront peut-être à la sauver ou du moins à échapper à un aller simple pour l'Enfer. S'ils la laissent au contraire se venger, ils courent le risque de se retrouver de l'Autre Côté en sa compagnie.

Pour préserver leurs vies et celle d'Elizabeth, les PJ doivent descendre en Enfer, libérer les criminels qui y sont emprisonnés et permettre à Elizabeth de redevenir un être humain, ou de quitter le Purgatoire qui menace de devenir sa prison.

Cette aventure est divisée en cinq parties. Au cours du premier épisode, les PJ se rendent compte qu'une chose difficilement concevable est survenue à l'hôpital. Les trois parties intermédiaires ne doivent pas nécessairement être jouées successivement, les PJ peuvent évoluer librement d'un lieu ou d'une situation vers une autre. Dans la dernière partie de ce scénario, ils descendent en Enfer pour mettre un terme aux projets de l'Ange de la Vengeance et affranchir leur amie de sa culpabilité.





L'Ange de la Vengeance

Quatre mois se sont écoulés depuis que les PJ ont mis à jour la double personnalité d'Elizabeth et que celle-ci a été internée à l'Hôpital Psychiatrique H. P Redding. Cette durée peut être rallongée ou raccourcie pour les besoins de votre campagne, veillez cependant à ce que les Personnages n'oublient pas Elizabeth.

Au cours des premières semaines de son internement, Elizabeth a maintenu un contact régulier, particulièrement avec le Personnage avec lequel elle avait une liaison. Depuis quelque temps cependant, ses lettres deviennent plus rares. Si les PJ lui ont rendu visite, ils l'ont trouvée étrange, comme si elle avait été droguée. L'hôpital leur a signalé qu'elle allait devoir rester un peu plus longtemps que prévu. Depuis trois semaines environ, les médecins affirment qu'elle n'est pas en état de recevoir des visites, cela est toujours le cas.

Enfin, son ancien amant reçoit un signe de vie, le premier depuis trois semaines. Il s'agit d'une lettre, le nom et l'adresse ont été gribouillés au crayon sur une enveloppe de l'hôpital. Cette dernière contient un papier à l'en-tête de l'hôpital sur lequel est imprimé « Hôpital H.P. Redding, Pavillon 7, Docteur Fred Carlisle, Psychiatre ». Deux mots ont été péniblement écrits en rouge : « Sauvez Elzabeit !!! »

Le même jour, ce Personnage reçoit un coup de téléphone de la secrétaire de la directrice de l'hôpital. La police souhaite l'interroger au sujet d'Elizabeth Barkley. Un événement grave s'est produit, la secrétaire ne peut leur révéler de quoi il s'agit par téléphone. Elle leur demande de bien vouloir avertir les autres personnes proches d'Elizabeth afin qu'elles se mettent en rapport avec l'hôpital.

L'hôpital psychiatrique H. P Redding

L'établissement a été bâti sur l'île Roosevelt, une petite île à proximité de Manhattan. De grandes et vieilles résidences ainsi que des immeubles plus récents sont éparpillés sur les coteaux. Les promoteurs et résidents fortunés n'au-

raient jamais accepté qu'un institut de cette sorte soit construit ici, mais celui-ci était déjà là avant que les plus anciennes constructions n'aient été érigées. L'hôpital est de surcroît propriétaire du terrain sur lequel il a été édifié. L'île est reliée par un long pont au reste de la cité, il est sinon possible de s'y rendre en bateau.

L'Hôpital Redding est un bâtiment en pierres sombre et sinistre dont la plupart des fenêtres ont des barreaux. À l'arrivée des PJ, deux voitures de police sont garées devant l'entrée. En s'avançant, ils s'aperçoivent que toutes les fenêtres de l'étage ont volé en éclats.

Le hall d'entrée est plongé dans la confusion la plus totale. Deux policiers se tiennent au centre de la pièce et interrogent un personnel visiblement bouleversé, un homme allongé sur une civière est poussé vers un ascenseur. Les PJ ne faisant visiblement pas partie des employés, un policier en uniforme s'approche et leur demande qui ils sont. Lorsqu'ils expliquent qu'ils sont des amis d'Elizabeth, le policier leur demande s'ils ont reçu des messages, appris quelque chose d'anormal ou s'ils ont un quelconque renseignement à fournir à la police.

En encourageant un tant soit peu les policiers, les PJ apprennent qu'Elizabeth s'est enfuie de l'hôpital de façon spectaculaire, les témoignages sont quelque peu contradictoires et certains détails ne semblent pas concorder. Son thérapeute a été grièvement blessé et les dégâts matériels sont estimés à plusieurs dizaines de milliers de dollars.

Le pavillon sept

Avec l'autorisation de l'inspecteur chargé de l'enquête, la directrice de l'hôpital, le docteur Gérard, accompagnée de l'un des policiers, conduit les Personnages au pavillon sept qui se trouve à l'étage. L'ascenseur ouvre ses portes sur un large couloir qui aboutissait à une grande fenêtre en Plexiglas (désormais en mille morceaux) donnant sur la rue. L'étage a été évacué. Quelques mètres après l'ascenseur, le couloir est barré par des rubans jaunes qui ont été placés par les agents, ils portent la mention « Police, ne pas franchir ». Des



portes vitrées fermées à clé donnent sur les diverses salles, mais la porte du pavillon sept n'est plus qu'un encadrement de métal tordu. Le Docteur Carlisle a été retrouvé dans le salon, cloué au mur avec de longs clous provenant d'une boîte à outils, il a perdu beaucoup de sang mais est toujours en vie. La porte vitrée permettant d'accéder aux chambres des patients a été littéralement pulvérisée, des éclats de verre jonchent le sol. Le mobilier

Samuel Thorn, Zebediah Crowbridge, Fergal Woolstone, Boorman, les Personnages.

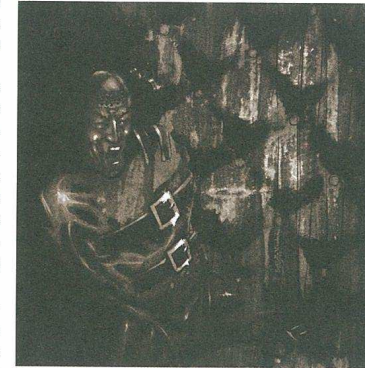
Le rapport de l'hôpital

La police procède à l'audition de tous les témoins, y compris les PJ. Une équipe de la Criminelle arrive et commence l'examen méticuleux des lieux, tout cela exigera plusieurs heures.

S'ils le souhaitent, les PJ peuvent rester à l'hôpital et s'entretenir avec les résidents et le personnel. Ceux-ci donneront des descriptions étonnamment détaillées, mais étrangement contradictoires, du déroulement des événements. En résumé, quelqu'un, peut-être une femme (les témoignages divergent) a attaqué le Docteur Carlisle et l'a crucifié sur le mur. L'un des

infirmiers est convaincu qu'il s'agissait d'Elizabeth Barkley, les autres membres du personnel sont plutôt hésitants sur ce point. Après avoir cloué Carlisle, le forcené a dit quelque chose comme « Nous nous retrouverons » ou « Nous nous amuserons plus tard ». Puis, prise d'une rage démente, la personne a saccagé le mobilier, fait éclater la porte du salon et s'est précipité en hurlant à travers la fenêtre en Plexiglas de l'étage. La créature a traversé la vitre et s'est évanouie dans la nature. Deux infirmiers se trouvaient dans le couloir à ce moment là, ils sont formels, quelqu'un a fracassé la porte du pavillon sept à l'aide d'une lourde chaise, s'est élançé dans le couloir et est passé à travers la fenêtre avant de disparaître.

Quelle que soit l'identité de l'agresseur, Elizabeth Barkley a disparu. Lorsque les infirmiers ont procédé à l'évacuation des patients, la porte de sa cellule était verrouillée et il n'y avait personne à l'intérieur. Une trentaine de noms avaient été écrits avec du sang sur le mur (une analyse révélera qu'il s'agit du sang d'Elizabeth). Pour en apprendre davantage sur Elizabeth et sur son séjour à l'hôpital, les PJ peuvent interroger les ambulanciers, les





infirmières ainsi que certains patients. Ils ne seront pas autorisés à s'entretenir avec les cas les plus déséquilibrés, cela pouvant s'avérer dangereux pour eux comme pour les patients de cet hôpital.

Mercedes Gerard, directrice de l'hôpital

Si les PJ déclarent qu'ils sont des amis d'Elizabeth, ils pourront parler à la directrice de l'hôpital, Mercedes Gerard. Elle est profondément affectée par ce qui est arrivé, elle les autorisera à questionner le personnel s'ils estiment que cela peut les aider. Selon elle, Redding est un hôpital réputé et il est inadmissible qu'un patient puisse disparaître dans de telles circonstances. Elle ne pourra pas être d'un grand secours, elle n'a jamais eu affaire à Elizabeth et sait seulement qu'elle a quitté le pavillon quatre pour être installée dans le sept, à la demande du Docteur Carlisle.

Le Docteur Gerard a hésité à autoriser le transfert d'Elizabeth, c'est un local retiré où les malades subissent des soins particuliers. Carlisle lui a cependant démontré que les troubles émotionnels dont souffrait Elizabeth étaient bien plus graves qu'il ne l'avait soupçonné au cours d'un premier examen. Le fait qu'Elizabeth ait elle-même exprimé le désir d'être soignée par le Docteur Carlisle l'a beaucoup aidée à prendre cette décision. Le consentement du patient et sa participation active sont essentiels pour assurer le succès d'une thérapie. Elle précisera que c'est le Docteur Carlisle qui a pris la décision de la consigner dans sa chambre après qu'elle ait tenté de s'enfuir, trois semaines auparavant. Le risque de suicide était d'après lui trop important pour la laisser circuler dans l'établissement. Le Docteur Gerard révélera également que l'un des médecins du pavillon sept, Frank Morrow, s'intéressait énormément au cas d'Elizabeth et pourrait certainement mieux les renseigner.

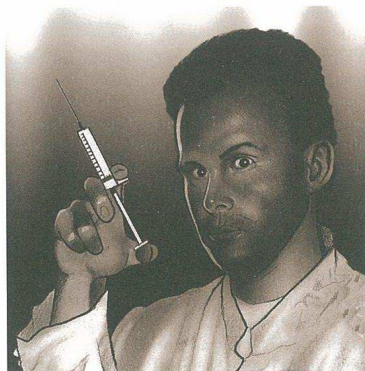
Fred Carlisle

Le Docteur Carlisle a perdu deux litres de sang et sa santé mentale par la même occasion. Il a été admis dans le service des soins intensifs du Goldwater Memorial Hospital, il ne pourra recevoir

aucune visite pendant vingt-quatre heures. Les PJ pourront aller le voir dès que cette période se sera écoulée.

Carlisle réalise peu à peu ce en quoi Elizabeth est en train de se métamorphoser, il a également compris qu'elle reviendra pour l'emporter avec elle en Enfer. Il est complètement terrorisé et les PJ peuvent parvenir à lui faire avouer tout ce qu'il sait s'ils lui laissent entendre qu'ils peuvent l'aider à échapper à Elizabeth.

Carlisle connaît bien le passé de son ancienne patiente. Elizabeth lui a parlé de son enfance et de ses parents avant qu'elle n'entame sa mutation. Il a notamment appris que son père avait des relations parmi les Chacals, qu'il a tué des gens sur scène. D'après elle, son père aurait même tenté, d'une certaine façon, de la transformer. Elizabeth pense également qu'un Magicien de la Mort enseigna la magie à Richard. Elle se souvient de ce Conjureur, un certain Boorman qui se rendait parfois au théâtre. Au cours d'une séance, elle lui a dévoilé que son père a été tué par sa mère, qui à son tour aurait été assassinée par Elizabeth. Carlisle n'est cependant pas tout à fait certain que sa patiente ait vraiment tué sa mère.



« Je n'ai pas tout à fait compris ce qu'elle entendait par transformation, du moins jusqu'à hier soir, » leur affirme Carlisle. Il leur explique qu'Elizabeth a déjà été internée pendant un an à la clinique Emerson, à Long Island. Elle n'était alors âgée que de treize ans.

Carlisle pense que les noms écrits sur le mur de sa cellule sont ceux de personnes ayant un lien avec son père. « Elle a parlé d'aller les chercher,



qu'elle leur apprendrait ce qu'est la souffrance absolue. Nous avons eu un entretien hier, un peu avant sa crise. Elle m'a dit qu'elle avait essayé d'oublier tout cela, mais que je lui aurais fait comprendre que cela était impossible, qu'elle était une partie d'eux, qu'elle leur appartenait. Je pense qu'elle parlait des personnes entrées dans la vie de son père. »

Il s'efforce de persuader les PJ d'arrêter Elizabeth. « Je suis certain que vous réussirez à lui faire retrouver la raison. Dites-lui que je ne lui voulais aucun mal, que c'était une erreur. Je n'ai rien à voir avec tout cela, » affirme Carlisle.

Il demande aux PJ de rester en contact avec lui. Il disparaîtra deux jours après les événements survenus à l'hôpital H. P. Redding. Les PJ apprendront sa disparition en essayant de le joindre. À partir de ce moment là, personne ne se rappelle de lui, le Docteur Gerard se souviendra vaguement d'un certain Carlisle, mais elle ne se souvient plus de l'époque à laquelle il travaillait à l'hôpital et n'a plus aucun souvenir de lui. Il a apparemment disparu de la surface de la Terre... Elizabeth l'a emporté avec elle.

Frank Morrow

Il travaille depuis peu au pavillon sept et n'approuve pas les méthodes de Carlisle, il a d'ailleurs demandé sa mutation. Il a rédigé trois rapports dans lesquels il fait état de l'incompétence de Carlisle, ceux-ci ont été adressés au conseil d'administration de l'hôpital et sont restés pour l'instant sans suite.

Avant d'entrer dans cet établissement, Morrow était assistant social. Deux semaines avant qu'Elizabeth ne disparaisse, il avait pressenti qu'il allait se passer quelque chose, mais personne ne lui a prêté attention. Les PJ le trouveront au pavillon quatre où ont été transférés les patients et le personnel du pavillon sept. « Carlisle n'avait jamais vu une patiente comme elle, il était attiré

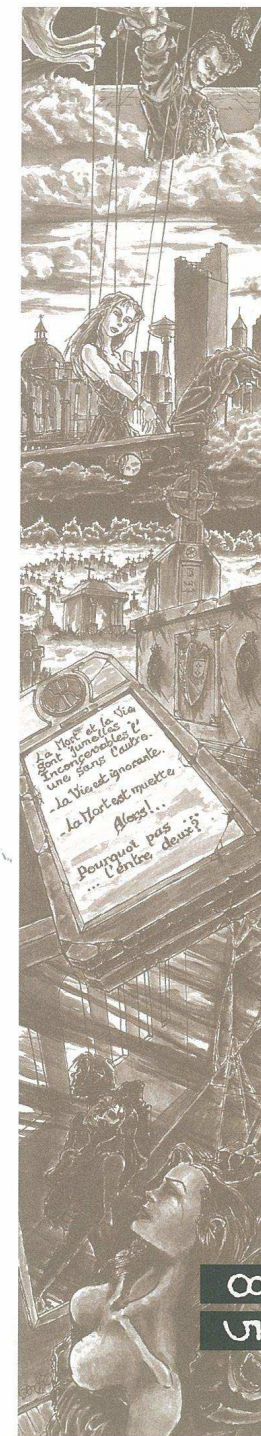
vers elle comme une bête curieuse, il n'a pas voulu m'écouter, » dit Morrow. « J'ai tout de suite compris qu'elle était différente des autres. Les malades de notre service, dont certains sont des criminels violents, la fuyaient et paraissaient perturbés par sa présence. Certains affirmaient même qu'ils la connaissaient, il disait qu'elle était impliquée avec les... chacals. Je pense que cela fait partie des raisons pour lesquelles le conseil d'administration a approuvé la demande de transfert dans le pavillon dont Carlisle avait la charge ». Morrow leur apprend qu'Elizabeth a tenté de quitter l'hôpital et que Carlisle l'a dès lors consignée dans sa cellule.

Morrow sait qu'Elizabeth tient son père responsable de ce qui peut lui arriver. Elle aurait même affirmé que son père connaissait un soi-disant magicien de la mort. « Je crois me souvenir qu'elle l'appelait Boorman. » Les PJ devraient se souvenir que ce nom figurait dans la liste que l'on a retrouvée sur le mur de la cellule d'Elizabeth.

Les patients du pavillon sept

La majeure partie des résidents internés dans ce pavillon, à l'exception d'Elizabeth, sont des assassins et des violeurs condamnés à purger leur peine dans un établissement psychiatrique.

Deux d'entre eux sont des Chacals et ont reconnu Elizabeth comme étant la fille de Richard Barkley dès qu'ils l'ont aperçue. La plupart des malades ont pressenti quelque chose d'étrange chez elle et l'ont instinctivement toujours évitée. Ces deux tueurs accepteront de parler aux PJ, ils diront ce qu'ils savent et notamment qu'ils craignent qu'elle ne soit à la recherche de Chacals, ils ne souhaitent pas avoir affaire à elle. « Quelque chose tourne pas rond dans son crâne, on a dit à tout le monde de pas l'approcher, cette fille est dangereuse », leur dira un des Chacals.





Les damnés

Après s'être évadée de l'hôpital psychiatrique, Elizabeth se réfugie dans le théâtre Mondo et commence aussitôt à le transformer en un Purgatoire destiné à accueillir les anciens associés de son père, tous ceux qu'elle considère comme les complices de ses crimes et de sa métamorphose. Elle va les conduire un à un au théâtre. Chaque fois qu'elle emporte une personne, celle-ci semble s'évanouir sans laisser aucune trace. Personne ne se souvient nettement de la victime, seuls subsistent quelques maigres indices attestant que cette personne a réellement existé.

Les Personnages, ainsi que les quelques personnes étroitement liées au destin d'Elizabeth ne sont cependant pas affectés par ce phénomène, ils sont les seuls à pouvoir se souvenir clairement des disparus. James Triptread et de nombreux Enfants de la Nuit font également partie de ces gens qui ne seront pas atteints par cette étrange amnésie. L'enquête devra progresser rapidement car Elizabeth n'aura besoin que d'une semaine pour rassembler les individus qui figuraient sur la liste. Lorsque toutes les victimes, à l'exception des PJ, auront été réunies, l'édifice se transformera enfin en un Purgatoire.

Pendant ce temps, le théâtre a simplement l'air de ne plus être occupé. Si les Personnages décident de s'y rendre, ils auront le sentiment que quelque chose de terrible est en train de se jouer derrière cette façade. Un peu comme si le bâtiment se transformait progressivement en un paravent de plus en plus fragile dissimulant une réalité de plus en plus tangible. Un Personnage réussissant un jet sous la Caractéristique Perception avec un malus de 5, entendra des hurlements lointains qui cessent brusquement, des cliquetis de chaînes et des raclements stridents. Ces bruits s'interrompent dès que l'on concentre son attention sur eux.

Si les Personnages se renseignent sur les noms, ils découvriront une partie de ce qui se passe et s'ils se montrent intelligents, ils pourront peut-être joindre certaines de ces personnes avant qu'Elizabeth ne s'empare d'elles. Boorman, contactera lui-même les personnages, il sait qu'ils sont désormais les seuls à pouvoir arrêter Elizabeth et leur fournira des renseignements précieux.

Chronologie

Vous trouverez ci-dessous l'ordre dans lequel Elizabeth enlèvera ses proies. Ils ne pourront bien sûr s'entretenir avec une de ces personnes que si elle n'a pas été déjà capturée. Si les Personnages devaient se retrouver face à leur amie en rendant visite à l'une de ses futures victimes, reportez-vous à la section intitulée « Face à Elizabeth » p. xx.

Notre chronologie débute le lendemain de l'évasion spectaculaire d'Elizabeth. Cela signifie que les PJ disposent de trois jours avant que le premier « condamné » ne disparaisse.

Troisième soir : Le Docteur Carlisle disparaît du Goldwater Memorial Hospital.

Quatrième soir : Roscoe, Max, Derringer, Waldo, Lester, Ferrimore et Doom s'évanouissent de leur planque de l'Avenue D (reportez-vous à « La Fille des Chacals »).

Cinquième soir : Hellfire, Norton, P.J., Extra et Ford se volatilisent dans Central Park, dans un tunnel creusé sous la route au nord de la retenue d'eau.

Septième soir : Norwich, Cole, Bester, Thorn et Crowbridge demeurent introuvables, ils sont enlevés dans un club de Pine Street fréquenté par des Cannibales.

Huitième soir : Fergal Woolstone disparaît du garage du siège de la police.

Neuvième soir : Boorman n'est plus à son Temple situé dans le Bronx.

Dixième soir : Elizabeth fait parvenir un message aux PJ leur demandant de la rejoindre au théâtre.

Le Docteur Fred Carlisle

Fred Carlisle disparaît trois jours après les événements survenus à l'hôpital psychiatrique. Il ne reste plus aucune trace de lui, les fichiers informatiques sont vierges, son dossier médical est introuvable. S'il existe un double de ces documents, les



PJ le trouveront. Les notes sont cependant illisibles, l'encre a coulé sur certaines feuilles alors que les autres ne sont plus que des cendres grasseuses. Seuls quelques patients de Carlisle ont quelques souvenirs diffus de son existence, les Personnages seront dans l'incapacité d'obtenir d'autres renseignements le concernant.

Les Chacals

Les douze premiers noms figurant sur la liste d'Elizabeth sont des prénoms ou plutôt des surnoms. Il s'agit des Chacals qui entretenaient des relations étroites avec Richard Barkley, quatre d'entre eux, Roscoe, Max, Derringer et Waldo sont les tueurs rencontrés précédemment dans « La Fille des Chacals ». Ils se terrent dans un entrepôt de l'Avenue D, décrit dans la seconde aventure. Trois autres Chacals, Lester, Ferrimore et Doom se cachaient dans le grenier du théâtre, mais l'ont quitté pour rejoindre leurs compagnons dans l'entrepôt de l'avenue D. Les cinq autres habitent Central Park où ils dorment le jour sous de vieux cartons et chassent la nuit.

S'ils progressent rapidement, les PJ ont une chance de trouver les Chacals avant Elizabeth. Une rumeur circule dans le petit monde criminel de New York, celle-ci prétend qu'une chose effroyable est en train de se produire et les Chacals évitent désormais ceux de leurs congénères qui ont un rapport avec Richard Barkley. Dès le premier jour, les Chacals internés à l'hôpital psychiatrique font courir le bruit qu'elle est en chasse, certainement sur les traces des anciens amis de son père.

Il est difficile de communiquer avec les Chacals. Si les PJ paraissent inoffensifs, les Chacals les attaqueront, ils s'enfuient s'ils semblent dangereux. Le seul moyen d'interroger un Chacal est de le capturer (les Caractéristiques d'un Chacal typique se trouvent dans la section consacrée à New York p. 11).

Les Chacals sont cependant terrorisés, dès qu'ils apprennent l'identité des PJ, ils perdent leur agressivité, se mettent à parler et supplient les PJ de retenir Elizabeth. Lester et Ferrimore affirmeront que c'est à cause de Boorman qu'ils ont un Ange de la Vengeance ou un Démon à leurs trousses. Les Chacals préciseront aux PJ que Boorman est un puissant Conjureur qui a installé un Temple dans le Bronx Sud.

Si les PJ enquêtent sur les autres personnes de la liste, de Hellfire à Ford, ils apprendront que ce sont des Chacals vivant dans Central Park. Ceux-ci n'en savent pas plus que leurs compagnons d'Alphabet.

Des taches de sang, des touffes de cheveux ainsi que des lambeaux de chair seront retrouvés sur les lieux après qu'Elizabeth ait capturé ses proies. Curieusement, le sang semble avoir été récemment versé et ne coagule pas.

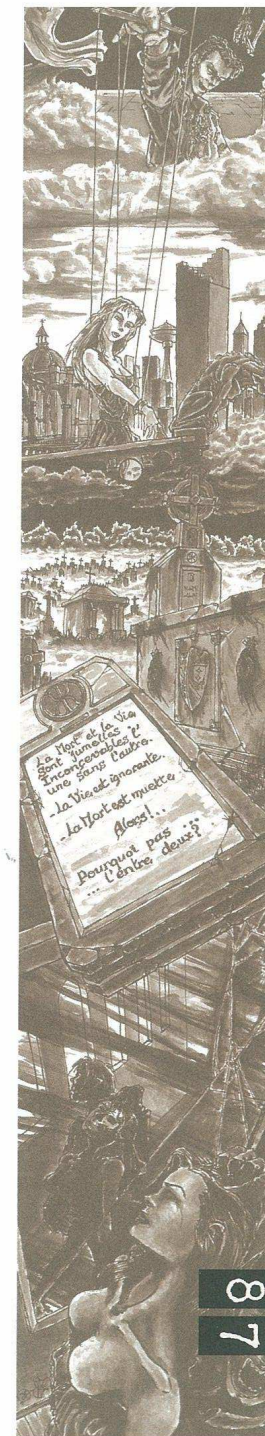
Les assassins de Wall Street

A la suite des Chacals viennent sept autres noms et prénoms. Ce sont ceux de tueurs fortunés qui assistaient aux représentations nocturnes que donnait le père d'Elizabeth. Celle-ci n'a pas revu ces personnes depuis vingt ans. Deux d'entre elles, Barton et Jones, sont mortes mais les cinq autres sont toujours en vie. Si les PJ s'intéressent à eux, ils vont tomber sur un groupe de tueurs en série toujours en activité.

Sur les sept noms, trois apparaissent dans l'annuaire, John Norwich, Abraham Cole et Samuel Thorn. Les deux premiers sont avocats, le troisième est un courtier. Tous trois habitent Upper East Side, les quartiers résidentiels qui se trouvent à l'est de Central Park. Bester et Cambridge ne sont pas dans l'annuaire, Bester habite sur l'île Roosevelt et Crowbridge à Norwich Village. Ces hommes travaillent tous à Wall Street.

Fergal Woolstone et Boorman affirment connaître ces sept criminels, Woolstone sait même où ils demeurent et n'ignore pas, tout comme Boorman, qu'ils sont membres d'un club de Pine Street. Ils font partie d'un groupe de tueurs qui participaient aux représentations de Barkley au début des années 70 et qui sont depuis lors, impliqués dans des crimes rituels. Depuis les années 80, ils organisent des meurtres cannibales dans un club de Pine Street au sud de Manhattan.

Ce groupe est dirigé par John Norwich, le premier sur la liste d'Elizabeth. Il est ingénieur informaticien et travaille comme conseiller chez Remmac Communications, dont les bureaux sont implantés dans Pine Street, parallèlement à Wall Street. Il est l'un des éléments moteurs des Cannibales qui ravagent le sud de Manhattan.





Les PJ peuvent téléphoner à l'un des trois hommes figurant dans l'annuaire, ils prétendent ne rien comprendre à ce que les PJ racontent. A la différence des Chacals, ils ne sont pas restés en contact avec Elizabeth et ne se sentent nullement en danger. Si les PJ sous-entendent qu'ils ont un rapport avec Barkley, ils se montreront soudain extrêmement inquiets. S'ils se sentent menacés, il se peut qu'ils aillent jusqu'à engager des hommes de main pour supprimer les Personnages.

Le Pine Street Club

Boorman et Woolstone connaissent le club Pine Street de par sa réputation. Jacqueline Sanders et de nombreux Chacals le connaissent également et savent que John Norwich y est mêlé. Si les PJ parviennent à mettre la main sur l'un de ces meurtriers et à l'intimider, ils apprendront que les cinq hommes se rencontrent régulièrement à cet endroit. Il s'agit même de leur seul lieu de rencontre. Si les Personnages prennent l'un d'entre eux en filature alors qu'il quitte sa demeure tard dans la nuit, celui-ci les conduira au club.

Le quartier des finances, où se trouve Pine Street, est totalement désert la nuit et les bâtiments administratifs sont plongés dans l'obscurité. Seuls une voiture de patrouille ou quelques vigiles peuvent être aperçus de temps à autre. Le Pine Street Club occupe le dernier étage d'un immeuble appartenant à la General Investments, sur la Chase Manhattan Plaza.

Un fourgon s'arrête devant l'entrée vers 23 heures. Quatre hommes, grands et à l'aspect minable, en descendent et déchargent trois sacs de toile contenant les victimes de la soirée. John Norwich descend sur ces entrefaites, discute brièvement avec l'une des quatre brutes, il monte les trois sacs au trentième étage pendant que les livreurs lèvent le camp. Ces derniers ont les mêmes Caractéristiques que les gardiens décrits plus loin, ils n'ont cependant pas de silencieux.

Le club est situé au trentième étage, dans des locaux qui servent habituellement de réception durant la journée. Une trentaine d'hommes et quelques femmes élégamment vêtus (la composition de l'assistance varie selon les réunions) sont

rassemblés dans le salon où se trouve également le bar, une baie vitrée offre une vue panoramique sur Manhattan. Des fauteuils et des tables sont regroupés autour d'un espace dégagé, situé au centre de la pièce, où ont lieu les meurtres.

Le Pine Street est un lieu de rencontre pour les Cannibales habitant le quartier financier de New York. Norwich se charge d'acheter des victimes à des ravisseurs indépendants qui les livrent au club une heure avant l'ouverture. Les enfants ainsi que les jeunes prostituées, hommes ou femmes, sont des cibles très prisées. Pour leur malheur, les prostituées sont des victimes de choix car peu de gens se soucient de leur disparition. Les Cannibales préfèrent cependant les enfants dont la chair est plus fraîche et plus tendre. Les proies sont tuées aux alentours de minuit après avoir été sauvagement torturées devant l'assemblée. Certaines parties des corps sont ensuite cuisinées et offertes à l'auditoire. Une atmosphère rituelle entoure tout le processus, qui s'est développée à partir des représentations qui ont eu lieu au cours des années soixante-dix au théâtre Mondo.

Afin de se protéger de maladies comme le SIDA et les hépatites, les tortionnaires et autres officiants portent une blouse et des gants en caoutchouc. Ironiquement, cela les fait ressembler à des chirurgiens.

Le Pine Street Club sera ouvert les cinquième et septième jours après la disparition d'Elizabeth. Celle-ci se rendra au Club le septième soir pour y enlever les cinq hommes figurant sur la liste, l'opération sera rapidement exécutée et les clients du Club auront du mal à expliquer ce qui est arrivé. Ils pensent avoir été drogués et certains croient avoir eu des visions de l'Enfer.

Si les PJ se rendent au Club le cinquième soir, ils assisteront aux meurtres de deux jeunes hommes et d'une femme enlevés à Brooklyn. Si les PJ portent des costumes, ils seront interrogés quant à leur identité. S'ils affirment avoir été invités par l'une des personnes de la liste, ils seront autorisés à entrer. S'ils portent des vêtements les distinguant des autres invités, les six videurs essaieront de les éliminer. Leurs armes sont équipées de silencieux, ils n'hésiteront pas à s'en servir dès qu'ils seront certains que les PJ n'ont pas été invités au club par l'un des habitués.



Plan du PineStreet Club

1. Ascenseurs. Un escalier de secours est situé à côté des ascenseurs.

2. Salon. La pièce est sur deux niveaux, le plafond est soutenu par des piliers disposés à intervalles irréguliers. Le mobilier en cuir noir, verre et chrome reflète le style cosmopolite typique aux tours de New York, bien que celui-ci commence à dater. Une immense baie vitrée donne sur Chase Manhattan Plaza et sur le gratte-ciel situé de l'autre côté de la place. Des fougères et des arbustes en pots ont été placés un peu partout dans la salle. Le centre de la pièce est dégagé les soirs où le club est ouvert, une épaisse bâche en plastique est étalée sur le sol et une musique forte diffusée par les haut-parleurs couvre en partie les hurlements des victimes.

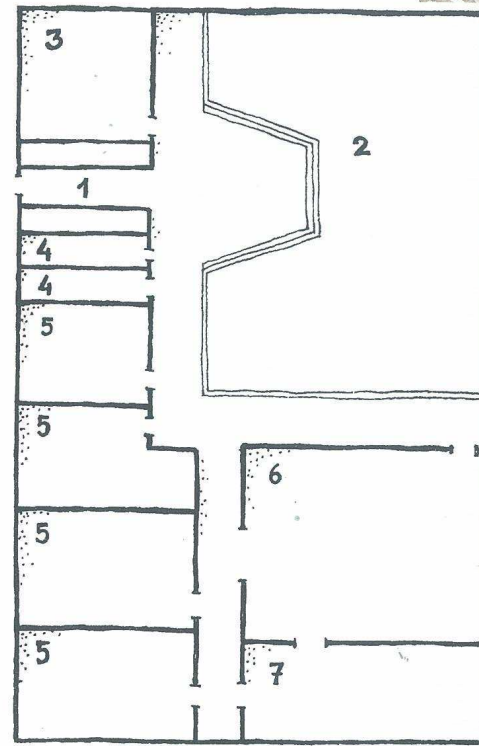
3. Vestiaire.

4. Toilettes.

5. Salle de conférence. Elle n'est pas utilisée par le club.

6. Salle à manger. Une grande table destinée à accueillir un buffet trône au milieu de la pièce, un piano occupe l'un des coins de la salle. Les victimes sont enfermées ici après avoir été soigneusement bâillonnées et ligotées avec du ruban adhésif.

7. Cuisine. Celle-ci sert notamment à la préparation des sacrifiés.



Une police corrompue

Après les Chacals et les Cannibales, le nom suivant est celui de Fergal Woolstone, une personne que les PJ auront certainement rencontrée s'ils ont joué « La Fille des Chacals ». Woolstone travaille pour le service de répression des fraudes depuis qu'il a été transféré de la Criminelle pour présomption de corruption (il a été soupçonné, mais aucune charge n'a été retenue contre lui, faute de preuve). Il opère désormais au siège de la police, dans le sud de Manhattan.

Les PJ auront du mal à découvrir qui il est s'ils n'ont pas joué la seconde partie de cette campagne ou s'ils ne le rencontrent qu'au cours de cette aventure. Woolstone n'est pas dans l'annuaire, mais de nombreux Enfants de La Nuit ont entendu parler de lui. Il est réputé pour être vénal et jusqu'à sa mutation, dans les années 80, cet inspecteur a fermé les yeux sur de nombreux crimes sordides. Beaucoup de Chacals savent que Woolstone est un policier en

qui on peut avoir confiance, le FBI, quant à lui, le considère comme un personnage plutôt louche. Les Nosferatu n'ont probablement pas entendu parler de lui car il n'a jamais eu à s'occuper d'affaires dans lesquelles ils étaient impliqués. Boorman, pour sa part, a entendu parler de lui, ne serait-ce que par l'intermédiaire de Richard Barkley.

Depuis son transfert au sein du service de la répression des fraudes, Woolstone s'est fait de nouveaux amis. Il est en relation avec des officiers de police qui ont formé un Escadron de La Mort qui provoque des ravages considérables parmi les Enfants de La Nuit, les petits criminels et les toxicomanes de la ville. L'escadron se sert de ses nombreux contacts parmi les plus qu'humains pour trouver ses victimes.



Woolstone est parvenu à conserver un niveau de vie bien supérieur à celui d'un simple commissaire, bien qu'il ne puisse plus accepter de substantiels pots-de-vin, étant soupçonné de corruption par ses supérieurs. Les policiers de l'escadron soutirent de l'argent, de la drogue et divers objets de valeur aux criminels et aux Enfants de La Nuit qu'ils brutalisent ou abattent dans la rue.

Les PJ n'obtiendront pas grand chose de Woolstone, il prétend ne pas connaître Elizabeth Barkley et soutient qu'il n'a pas peur d'elle, qui qu'elle soit. Woolstone a bien connu son père et ne croit pas aux Démons et autres bêtises de ce genre. Si les PJ le harcèlent, il avouera peut-être qu'il a touché un peu d'argent de la part de Richard Barkley et de Norwich, mais que cela appartient désormais au passé et qu'il ne joue plus à ce petit jeu.

En le surveillant, les PJ découvriront rapidement ce que dissimulent ses activités nocturnes. Il se rend tous les soirs au garage du siège de la police où l'attendent ses complices, il arrive généralement un peu avant minuit, ils forment les équipes et se dispersent ensuite à la recherche de criminels. Ils obligent leurs victimes à les suivre et les conduisent dans un endroit retiré où ils les dépouillent et les battent jusqu'à ce que mort s'ensuive. Ils choisissent chaque nuit un lieu différent.

Elizabeth enlèvera Woolstone au siège de la police, juste avant l'arrivée de ses collègues, ils ne trouveront qu'une mare de sang et quelques bribes de vêtements déchirés et ensanglantés.

Les serviteurs de la Bête

Boorman est le plus puissant serviteur de la Bête de New York et un grand Conjureur de la Mort qui a installé un Temple dans une cave du Bronx sud. Tous les Chacals et les Enfants de La Nuit connaissent et redoutent Boorman, il est une véritable légende vivante.

Il enseigna la Connaissance de la Mort à Richard Barkley, ce dernier croyait pouvoir transformer sa fille en un Ange Gardien qui pourrait la sauver de l'Enfer. Mais au lieu de cela, il créa un Ange de la Vengeance qui se retourna contre lui après son décès. Boorman comprit qu'il avait fait une grave erreur en enseignant la Connaissance de

la Mort au père d'Elizabeth, il pensait cependant en être définitivement débarrassé en apprenant sa mort. Boorman n'avait pas prévu qu'Elizabeth puisse se transformer en un Ange de la Vengeance déterminé à châtier tous les amis de son père y compris lui. Lorsque les Chacals disparaissent, les quatrième et cinquième jours, Boorman comprend qu'il est à son tour menacé.

Dans des circonstances normales, il ne craindrait pas un Ange de la Vengeance, ni même un Népharite. Il a cependant contribué à la métamorphose d'Elizabeth, cela le rend vulnérable et il le sait.

Si les PJ ne contactent pas Boorman avant le cinquième jour, ce dernier prendra l'initiative, il le fera le lendemain peu après minuit. Deux jeunes hommes sortent d'une voiture cabossée et leur disent simplement : « Monsieur Boorman désirerait vous parler. Si vous êtes disponible, nous pouvons vous conduire à lui. » En cas de refus, les deux hommes remonteront dans leur véhicule en ajoutant : « Personne ne refuse de voir Boorman », puis démarrent.

Deux heures plus tard, un Razide escortera les PJ à travers l'Illusion jusqu'au Temple de Boorman.

Le Temple de la Bête

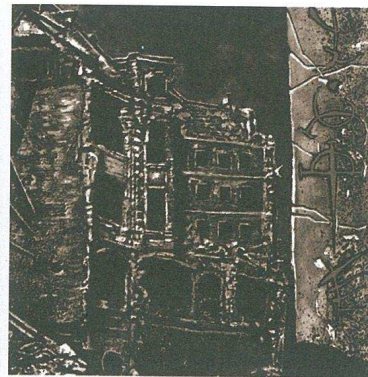
Le Temple de La Bête est implanté dans un édifice en partie démolí de la 143e Rue Est, en plein cœur du Bronx Sud. Dès la tombée de la nuit, le quartier devient un véritable champ de bataille, des coups de feu résonnent dans les rues mal éclairées. Le bâtiment ne comporte plus qu'un étage, le reste de l'immeuble s'est effondré depuis longtemps. Il est infesté de traces de Nachtkäfer chassant au milieu des décombres. Le temple se trouve au sous-sol, une porte métallique passablement abîmée et portant des traces de brûlures donne sur un escalier menant au sanctuaire.

Si les PJ sont accompagnés par les serviteurs de Boorman, ceux-ci les laisseront au sommet de l'escalier et leur demanderont de descendre. S'ils viennent seuls, ils devront se débrouiller pour trouver l'entrée du temple. Personne ne traîne autour de l'édifice, si les Personnages demandent leur chemin aux gens du quartier, ceux-ci les dévisageront avec méfiance et leur répondront quelque chose comme : « Qu'est ce que vous allez foutre là bas ! »



ou bien : « Putain, vous cherchez vraiment des embrouilles les mecs ! »

L'entrée est gardée par quatre Chacals portant des armes automatiques, ils fouillent tous les visiteurs et les délestent si nécessaire de leurs armes. Servez-vous des Caractéristiques des Chacals (voir p. 11), ils sont armés de M16 (Dom + 1).



S'ils surveillent le bâtiment, les PJ remarqueront que des Chacals, des Furies et certaines créatures plus inhumaines encore hantent les environs. Ils entraînent parfois des personnes vivantes ou mortes dans la cave. Les habitants du quartier restent aussi loin que possible de cet édifice.

Le Temple est une vaste pièce aux murs recouverts de plusieurs couches de sang séché. Une dalle de béton lisse placée au centre de la pièce fait office d'autel, ses parois sont maculées de sang coagulé. Une timbale ébréchée, un couteau grossier, un bandeau fabriqué avec une fine plaque de fer incurvée et une barre d'acier recourbée sont posés sur l'autel, ce sont les talismans de Boorman. Le sol a la couleur du charbon, les PJ s'aperçoivent avec horreur qu'ils marchent sur des ossements carbonisés. Ce lieu empeste la mort, le sang et la chair brûlée.

Boorman

Un vieil homme ratatiné, vêtu d'une paire de jeans déchirés et d'une chemise déboutonnée tachée de sang est assis à même le sol. Il s'agit de Boorman, le Grand Prêtre de La Bête. Celui-ci invite les PJ à s'asseoir.

Il sait que les PJ sont des amis d'Elizabeth. Il a mené sa propre enquête sur les événements qui sont survenus à l'hôpital psychiatrique et a appris qu'elle les a suppliés de la sauver. Il espère sincèrement, mais de cela les PJ vont certainement en douter, qu'ils parviendront, d'une manière ou d'une autre, à la neutraliser.

Sans se présenter, il explique aux PJ qu'il était un ami de Richard Barkley. Il avouera lui avoir enseigné la Magie et qu'il n'aurait jamais dû lui en apprendre autant. Les expériences de Richard sur la Connaissance de La Mort sont en partie responsables de la métamorphose de sa fille. Boorman ne se ferait aucun souci, prétend-t-il, s'il n'était pas indirectement impliqué dans la transformation de la jeune fille. À la différence des Népharites et des Anges de la Vengeance ordinaires, Elizabeth a les moyens de le détruire. Il espère, mais n'en est pas absolument certain, qu'elle ne réussira pas à passer outre les protections qu'il a érigées autour de son Sanctuaire.

Si les PJ lui demandent quelques explications, il affirmera qu'Elizabeth a dégénéré en Ange de la Vengeance, une sorte de bourreau considérant qu'il est de son devoir de châtier tous ceux qu'il estime responsable de sa mutation. « C'est en cela, » dit Boorman avec un large sourire, « que vous convenez parfaitement à cette situation, mes amis. Nous sommes tous, comment dire, dans la même galère. »

Il reconnaît qu'il peut se protéger grâce à la magie, il souligne cependant que les Personnages sont en bien plus mauvaise posture. « Vous avez été ses amis, ce qui vous différencie des autres personnes qu'elle recherche. Elle est tiraillée par les sentiments qu'elle vous porte, cela pourrait vous servir. »

Boorman connaît les pouvoirs d'un Ange de la Vengeance, il souligne qu'il est peu probable que les Personnages parviennent à l'arrêter en recourant à la violence. Elle a la capacité d'altérer le Temps et l'Espace, de plus ils ne peuvent l'atteindre à moins qu'ils ne la prennent par surprise, ce qui est très peu vraisemblable. Si elle meurt, elle retournera dans son Purgatoire et pourra revenir dans notre monde. « Vous avez toutefois la possibilité de pénétrer dans son Purgatoire alors que cela n'est tout à fait impossible, votre amie va par contre tenter de m'y entraîner de force. Vous avez, quant à vous, la possibilité de vous y rendre de votre plein gré et si vous le faites, vous conserverez





certaines de vos capacités. Le mieux serait qu'elle vous y invite, vous seriez encore plus fort. Le pire serait qu'elle vous contraigne à la suivre, à ce moment là, vous seriez complètement à sa merci, » les prévient Boorman.

Il pense qu'Elizabeth est sur le point de créer un Enfer privé, un Purgatoire s'ouvrant sur New York par le biais du Théâtre Mondo. De nombreux Enfants de La Nuit ont remarqué que quelque chose d'inhabituel était en train de se produire au théâtre.

Boorman ignore comment les PJ peuvent vaincre Elizabeth, il sait néanmoins que la violence ne résoudra rien. La brutalité étant la seule méthode qu'il comprenne lui-même, il éprouve des difficultés à proposer une autre solution.

Elizabeth s'emparera de Boorman la veille du jour où elle invitera les PJ. Elle contournera relativement facilement les protections mises en place par le Grand Prêtre de la Bête et une fois dans le temple, elle reprendra l'apparence de l'Ange de la Vengeance et emporte le Conjureur avec elle.

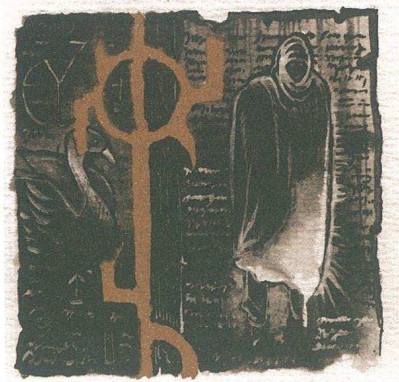
Face à Elizabeth

Elizabeth passe à l'action chaque nuit à la même heure. Si les PJ le remarquent et réussissent à conserver une longueur d'avance, ils auront peut-être l'opportunité de la rencontrer.

Elle fait toujours une entrée théâtrale, ouvrant et franchissant un portail dans un mur ou en plein milieu de la pièce. Elle annonce ensuite à sa victime qu'elle est venue la chercher afin qu'elle expie ses fautes qui ont fait d'elle ce qu'elle est désormais. Des milliers de filaments translucides jaillissent alors de sa main et enveloppent le malheureux, des filets de sang s'écoulent alors que les fils commencent à découper ses vêtements et sa peau. Elle entraîne ensuite son prisonnier à travers le portail et ils disparaissent ensemble.

Si les PJ la provoquent, elle utilisera sa capacité à altérer le Temps et l'Espace pour les contre-carrer. Les balles ainsi que tous les autres types de projectiles se figent entre le tireur et la cible, ils restent suspendus comme pétrifiés jusqu'à ce qu'elle ait saisi sa victime et disparaisse. Alors, le Temps reprend son cours et les balles poursuivent leur course meurtrière.

Si les PJ essaient de lui parler, Elizabeth s'arrêtera pour les écouter. Pendant ce temps, des pinces étranges et des crochets jaillissent de la terre et transpercent leur proie. Elle s'évertuera à ne pas trop endommager sa victime si les PJ lui demandent de ne faire de mal à personne. Lorsque les PJ auront fini de lui parler, elle disparaîtra avec sa proie en s'enfonçant à travers le sol. Tant que les PJ ne font preuve d'aucune agressivité elle les supplie de l'aider. « Retenez-moi, » les implore-t-elle avant de disparaître.



Passant de l'air froid et sec de la nuit au souffle âcre et fétide qui circulait en dessous, je bondis à travers la bouche d'égout et sentis mes pieds nus toucher le béton mouillé. La première chose que je remarquai fut l'odeur, le premier signe du changement, c'était du sang, rance et en putréfaction, mais néanmoins du sang. Je décidai d'avancer prudemment lorsqu'un son parvint jusqu'à moi, on aurait dit des griffes en train de gratter le béton. Je ne voyais rien, mais l'odeur et la sensation du sol glacial suffisaient pour me guider. Comme je progressais, je remarquai que mes jambes se transformaient et devenaient celle d'un animal digitigrade. Un sourire grimaçant s'afficha sur mon visage et alors que je me rapprochais, des canines pointues s'enfoncèrent dans ma lèvre inférieure, le goût salé ne fit que m'allécher. Les forces de l'Enfer avaient pris possession de moi, je courrais maintenant à travers les salles sombres, les yeux éteints. Je n'étais plus qu'une ombre hurlant dans le tunnel. J'arrivais enfin, la pauteur me le confirma. Me penchant sur le corps, sans me demander pourquoi, je commençais à déchirer avidement la chair pourrie.

L'enfance d'Elizabeth

Nuit après nuit, Elizabeth rassemble toutes les personnes qui ont, selon elle, contribué à sa métamorphose. Elle les retient prisonnières dans le Purgatoire qu'elle a créé au sein du vieux théâtre. Le jour, elle revêt sa forme humaine et remonte dans son passé afin de détruire définitivement toutes traces de son humanité.

Elle commence par visiter la Clinique Emerson sur Long Island, il s'agit de l'hôpital psychiatrique pour enfants dans lequel elle a été internée à l'âge de treize ans. Elle se rendra ensuite à Manhattan, chez son ancien tuteur, l'avocat Niles Giger, puis au pensionnat où elle fut admise après son internement.

Partout où elle va, elle détruit toutes les preuves matérielles de sa précédente existence, photos, registres scolaires, dossiers psychiatriques et autres documents.

S'ils parviennent à rencontrer Elizabeth, celle-ci deviendra très nerveuse. Elle reprendra rapidement son apparence d'Ange de la Vengeance pour s'enfuir à travers un mur ou le sol.

Chronologie

Si les Personnages arrivent à reconstituer le parcours chaotique de leur amie, ils pourront essayer de récupérer des documents avant qu'elle ne les détruise. Les informations qu'ils pourront obtenir ne seront d'aucune utilité pour l'arrêter. Ils permettront cependant aux PJ de mieux comprendre l'origine des événements actuels.

Troisième jour : Clinique Emerson

Quatrième jour : Niles Giger

Cinquième jour : Pensionnat de Berkfield

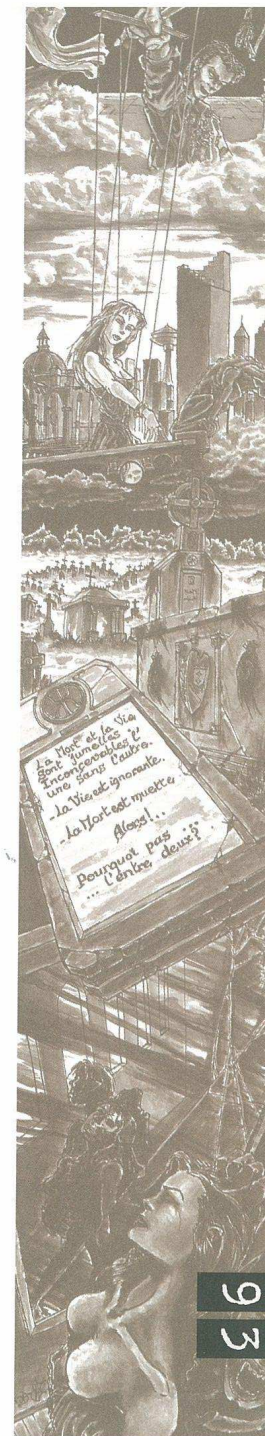
Sixième jour : Académie des Beaux Arts de Boston

Septième jour : James Triptread

La Clinique psychiatrique pour enfants d'Emerson

Il faut à peine une heure de voiture ou de train, en partant de Manhattan, pour rejoindre la clinique. Celle-ci est située au beau milieu d'un parc idyllique sur la côte nord de Long Island, à proximité de la banlieue de Smithtown. L'établissement se trouve dans un ancien hôpital aux murs blanchis à la chaux.

La directrice se nomme Hester Langmoore, c'est une petite femme aux cheveux blancs qui paraît avoir au moins quatre-vingt ans. Si les PJ lui rendent visite après le troisième jour, elle les informera qu'une personne est venue la veille et lui a posé des questions, la description qu'elle en fera sera celle d'Elizabeth. Lorsqu'elle assume son apparence humaine, Elizabeth est assaillie par des impressions et des sentiments contradictoires. Le doute et le remords s'emparent parfois d'elle et lui font commettre des erreurs. C'est la raison pour laquelle elle n'est pas parvenu à effacer correctement les souvenirs de la directrice. Cette dernière se souvient d'autant mieux d'Elizabeth Barkley que son cas était très atypique, unique même.





Madame Langmoore n'autorisera pas les PJ à consulter les registres, elle révélera toutefois aux PJ qu'Elizabeth était très malade lorsqu'elle est arrivée dans son établissement, il y a assez longtemps (elle ne parviendra pas à donner une estimation), il lui semble qu'elle n'a quitté la clinique qu'au bout d'une année environ.

Si les PJ affirment être des amis d'Elizabeth et qu'ils se font du souci à son sujet et souhaitent l'aider, Langmoore leur avouera que cette jeune fille était affligée de terribles malformations physiques à son arrivée. Aussi incroyable que cela puisse paraître, celles-ci ont disparu dès les premières semaines de son internement. Elizabeth n'a jamais parlé de sa famille, mais le dossier d'admission indiquait que ses parents avaient trouvé la mort à la suite d'un crime passionnel. « Nous ne voulions pas la contraindre à parler. Elle avait un grand besoin d'affection et ne demandait qu'à être écoutée. Son état s'est amélioré dès qu'elle comprit que nous nous préoccupions à son sujet et que nous ne la forçons pas à nous dire plus que ce qu'elle souhaitait. C'est pourquoi nous ne l'avons pas questionnée davantage. »

Si les PJ insistent, elle finira par aller consulter elle-même les registres afin de vérifier qu'elle n'ait rien oublié. Elle reviendra une dizaine de minutes plus tard, visiblement contrariée. Le dossier Barkley a disparu ! Elle sait qu'Elizabeth avait un tuteur, comme cela est toujours le cas pour les orphelins qui n'ont plus la moindre famille. Elle se souvient qu'un homme lui rendait parfois visite, elle n'en est plus tout à fait sûre mais pense qu'il s'agissait d'un avocat. Il s'agit de Niles Giger, un avoué de Manhattan qui fut désigné par le tribunal à la mort de ses parents.

Niles Giger

Niles Giger est l'associé principal d'un prestigieux cabinet juridique de Manhattan dont le siège se situe dans Park Avenue. Il a été le tuteur d'Elizabeth jusqu'à la majorité de celle-ci. Il fut nommé par décision de justice puisqu'elle n'avait aucun parent pouvant remplir cette tâche.

Il est plutôt difficile d'obtenir un rendez-vous avec Maître Giger, mais si les PJ mentionnent le nom d'Elizabeth après qu'elle soit venue le quatrième jour, Giger acceptera de les rencontrer. Cet homme est plein de savoir-vivre, mince, ses cheveux sont blancs et courts, il porte généralement

des costumes foncés à la coupe stricte et une cravate lie de vin. Il approche des soixante-dix ans.

Elizabeth lui a rendu visite à son bureau aux alentours de midi. Elle désirait savoir comment il était devenu son tuteur ainsi que les raisons pour lesquelles elle avait été internée à la Clinique Emerson et ensuite placée dans un pensionnat près de Danbury. Elle a littéralement surgi du néant dans son bureau. Il se souvient de lui avoir intimé l'ordre de quitter son bureau avant de se sentir obligé de répondre à toutes ses questions. Elle a demandé à consulter tous les papiers la concernant et lorsqu'il les lui a remis, ils sont tombés en poussière entre ses mains.

Giger sera impatient d'entendre ce que les PJ ont à lui dire. Sa secrétaire affirme qu'elle n'a vu personne entrer ou sortir du bureau de Monsieur Giger, elle croit bon de préciser que c'est bien la première fois que cela lui arrive. Son bureau est contigu à celui de son employeur. L'incident a fortement secoué Giger. « Elle m'a tout d'abord semblé dédaigneuse, puis elle est devenue menaçante. Avant de partir, Mademoiselle Barkley a ajouté que je n'étais pas suffisamment important pour qu'elle m'emmenne et que je n'étais pas malfaisant. Qu'a-t-elle voulu dire par là ? » demandera Giger. À la question, « Connaissez-vous le père d'Elizabeth, » il répondra le plus sincèrement du monde : « Non ! »

Il fut désigné pour être son tuteur car il avait déjà été chargé de missions similaires. La clinique Emerson lui a été recommandée par l'un des psychologues de l'hôpital où Elizabeth était déjà internée. Un policier, Woolstone ou Wooltone je crois, suggéra qu'elle devait être envoyée dans une clinique psychiatrique éloignée de Manhattan, loin des lieux où s'est déroulé ce terrible drame. Ginger pensait que cela était une bonne idée. Il apprendra aux Joueurs qu'elle entra un an plus tard à l'école de Berkfield près de Danbury, puis au lycée et fut ensuite acceptée à l'Académie des Beaux-Arts de Boston avant de revenir à New York.

Le pensionnat de Berkfield

Berkfield est un pensionnat pour filles très réputé, situé dans une zone rurale du Connecticut, à quelques heures de voiture seulement de New York. L'école est composée de quelques bâtiments



de pierre de la fin du 19e siècle érigés sur un terrain bien entretenu. De jeunes filles en uniforme gris se promènent ou bien lisent sous les arbres entourant l'établissement. Le lycée dans lequel Elizabeth entra à la veille de ses dix-sept ans est rattaché à ce pensionnat.

Le directeur de Berkfield, Nicole Van der Ries a vécu la même expérience que Giger. C'est ce qu'apprendront les PJ s'ils ont un entretien avec elle après le cinquième jour. Madame Van der Ries est une petite femme aux épaules carrées âgée d'une cinquantaine d'années, elle porte une jupe et un gilet gris. Elle affirme qu'Elizabeth Barkley est venue à l'école et était très en colère, presque menaçante. Elle a exigé tous les papiers et rapports concernant sa scolarité. « Bien entendu, elle a fini par les voir, elle en avait le droit, mais elle me les a aussitôt arrachés des mains et... enfin... elle y a mis le feu » leur raconte la directrice. Les choses ne se sont pas tout à fait passées comme cela, les documents se sont spontanément enflammés dans les mains d'Elizabeth sans que personne n'approche une quelconque flamme. Elle n'avouera ceci que si les PJ insistent ou se montrent psychologues.

Madame Van der Ries n'était pas à la tête de cet établissement lorsqu'Elizabeth était inscrite ici, mais si les PJ en expriment le désir, ils pourront rencontrer de ses anciens professeurs, un homme d'un certain âge nommé Michael Parman.

Parman est un septuagénaire effacé et mince, aux cheveux bruns et aux yeux presque noirs. Il se souvient qu'Elizabeth était une étudiante ambitieuse mais timide qui parlait très peu d'elle. Ses relations avec les autres filles semblaient superficielles. Elle a dû aller à l'hôpital plusieurs fois durant sa scolarité, lorsque d'étranges éruptions sont apparues sur son corps, elles s'étaient également blessées comme

si elle s'étaient donnée des coups de couteau (ses altérations physiques se manifestaient à nouveau). Le principal du lycée de Berkfield a vécu la même expérience que Van der Ries, Elizabeth a surgi de nulle part, a demandé à voir les registres pour ensuite les brûler dans ses mains nues.

L'académie des Beaux-Arts de Boston

Celle-ci est située en plein centre de Boston, à une douzaine d'heures de route de New York. Ils entendront une fois de plus la même histoire. Elizabeth est apparue, a exigé de voir les archives la concernant et leur a mis le feu.

L'administrateur de l'Académie des Beaux-Arts leur affirme également qu'Elizabeth a erré pendant une heure environ autour de l'école et a regardé de nouveaux étudiants en train de s'exercer à l'art de l'improvisation. Il n'a rien perçu de menaçant dans l'attitude d'Elizabeth, elle semblait plutôt triste ou déprimée par quelque chose, leur dit-il.

James Triptread

Les Personnages qui auront joué les scénarii précédents connaîtront déjà cette personne qui habite en face du théâtre. Le huitième jour, il contactera les PJ pour leur dire qu'il a vu Elizabeth et qu'elle semblait profondément bouleversée, il aimerait pouvoir faire quelque chose. Il a tenté de la joindre, mais elle a disparu. Triptread demande aux PJ de la retrouver et d'essayer de la joindre et de la calmer, « avant qu'elle ne fasse une bêtise ».





Les Anges

Les activités d'Elizabeth ne sont pas passées inaperçues. New York abrite de nombreuses personnes possédant suffisamment de pouvoir pour deviner ou apprendre qu'une créature semblable à un Népharite est en train de créer un Purgatoire dans East Village. Néanmoins, la plupart d'entre elles s'en moquent, elles ne sont pas du tout concernées. Les Éveillés n'interviennent pas dans de telles affaires et les diverses divinités ne se soucient pas non plus de ce genre de chose.

Pourtant, les Enfants de La Nuit sont inquiets. Les Vampires craignent que New York ne se rapproche encore un peu plus de l'Enfer. Les plus touchés sont les Anges et les Séraphins, les gardiens du paradis déchu qui peuplent aujourd'hui les égouts et les galeries qui s'étendent sous la cité. Ils sont sans cesse affaiblis par l'évolution destructrice de la cité. Le Purgatoire représente à leurs yeux une menace mortelle supplémentaire.

Les Anges pourront apporter une aide précieuse aux PJ, si ceux-ci savent où les trouver. Les Personnages peuvent se servir de leurs relations parmi les Vampires pour les découvrir ou s'aventurer sous terre pour les retrouver. Les Anges surveillent anxieusement le théâtre, si les PJ font de même, ils repéreront certainement leurs allées et venues dans East Village.

Les Nosferatu

Si les PJ ont joué « Une Nuit à New York », ils connaissent déjà les Sépiroth ainsi que Jacqueline Sanders. Il y a de fortes chances qu'ils aient rencontré d'autres Nosferatu de New York disposés à les aider à neutraliser Elizabeth.

Les Sepiroth ne se sentent pas vraiment concernés par ce qui arrive car ils ne sont arrivés à New York que très récemment. Ils ont cependant entendu dire que beaucoup de leurs congénères sont très anxieux, ce qui est notamment le cas de Sanders «... et les Anges sont sortis de leurs antres, affirme Diego. On en a aperçu rôder de nuit dans East Village. J'ai jamais vu des trucs comme ça. »

Diego a déjà rencontré des Anges, à Los Angeles. Il leur explique que ce sont des Séraphins qui ont été chassés du paradis, des êtres de lumière

qui parcourent la Terre, dépouillés de la plupart de leurs pouvoirs. «... Il se peut qu'ils sachent ce qu'il faut faire, » leur dit-il.

S'ils parlent avec Jacqueline Sanders, celle-ci suggérera également d'entrer en contact avec les Anges. Elle a depuis longtemps soupçonné Elizabeth de subir une métamorphose, elle l'a senti mais n'a jamais su de quoi il en retournait exactement. « Quelqu'un aurait dû faire quelque chose plus tôt, » dénonce Sanders, « il est certainement trop tard maintenant. Je ne vois pas par quel moyen vous pourriez lutter contre elle. »

Elle redoute qu'Elizabeth ne s'en prenne bientôt à tous les Enfants de la Nuit et donc aux Nosferatu. « Si vous parvenez à l'empêcher d'accomplir ce qu'elle est en train de faire, nous vous en serons éternellement reconnaissants, » leur promet Sanders.

Les Anges

Les Anges surveilleront le théâtre dès le troisième jour, lorsqu'ils sentent qu'il glisse de plus en plus au delà de notre Réalité. Ils sont sensibles aux portails qui s'ouvrent sur l'Enfer et à tout ce qui rapproche la cité des domaines d'Astaroth. Chaque ouverture sur l'Enfer les affaiblit davantage, c'est pourquoi ils sont à l'affût dans les rues qui jouxtent le théâtre. La charge négative du bâtiment est hélas déjà trop puissante pour qu'ils puissent s'y aventurer. En surveillant le théâtre, les PJ percevront les Anges comme de vagues silhouettes échevelées vêtues de tuniques blanches déchirées, auréolées d'une lumière irréaliste. L'Ange se cache dans l'embrasure d'une porte, de l'autre côté de la rue, ou fait les cent pas dans la rue. Les humains ne les distinguent généralement pas sous cette forme, les PJ le peuvent grâce à leurs récentes expériences. Deux Séraphins passent presque toute la journée au café de James Triptread.

Le moyen le plus simple pour entrer en contact avec les Anges consiste à les aborder et à entamer la conversation. Ils sont timides et auront dans un premier temps un mouvement de recul. Toutefois, si les PJ parviennent à les convaincre qu'ils ne leur veulent aucun mal, les Anges leur feront signe de les suivre.



Ils emmènent les PJ vers une bouche d'égout à l'abri des regards indiscrets, l'un des Anges soulève la plaque avec une facilité déconcertante. Ils replient leurs ailes réduites en lambeaux, empruntent l'échelle qui s'enfoncent dans l'obscurité et rejoignent le réseau d'égout. Si les PJ font mine de leur parler, ils leur feront signe de rester silencieux. Ils conduisent les PJ à travers des tunnels éclairés par leur seule aura céleste et parviennent

enfin à une porte bosselée couverte de suie. Lorsque l'un des Anges ouvre la porte, les PJ sont momentanément aveuglés par une lumière intense. Ils pénètrent dans une vaste salle au plafond voûté, la pièce est baignée par une lumière douce et diffuse, quel que soit leur état les PJ se sentent apaisés et tranquilles. Une vingtaine de Séraphins sont présents.

Un Ange grand et mince vêtu d'une robe en loques, aux yeux foncés et aux cheveux bruns frisés, s'approche d'eux. « Vous êtes des amis du Démon, n'est-ce pas ? » leur demande l'Ange. S'ils acquiescent, il les prie d'empêcher Elizabeth de créer un Enfer. « Il y a trop de souffrances ici. Nous allons périr dans la douleur, ensuite ce sera à votre tour. Vous devez l'arrêter, » exige l'Ange.

Il leur précisera qu'ils ne peuvent affronter Elizabeth, que cela n'aurait pour effet que de la rendre encore plus forte. Ils doivent la persuader d'abandonner volontairement son Purgatoire ainsi que son rôle d'Ange de la Vengeance. « Elle est en train de créer son propre Purgatoire. Elle tourmente ceux qu'elle y traîne et les torture jusqu'à ce qu'ils soient envahis par la haine. Son Purgatoire

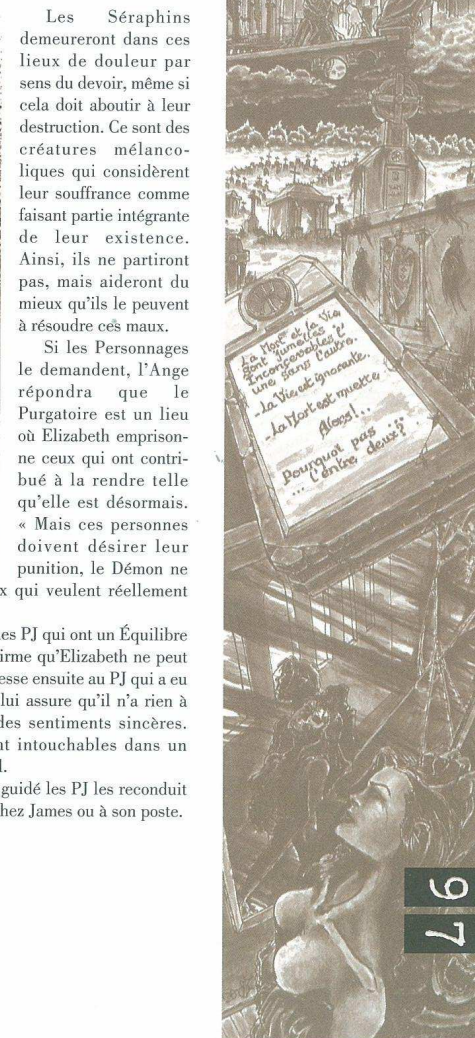
est consolidé par ce sentiment qu'elle fait naître et dont elle se nourrit. Nous sommes meurtris, étouffés par tant de haine. Il y a trop de souffrances, je vous en supplie, il faut y mettre fin, » implore l'Ange. Il précisera aux Personnages qu'ils doivent entrer de leur plein gré dans le Purgatoire d'Elizabeth, chose que Boorman, le Grand Prêtre de la Bête, leur aura déjà dit pour peu qu'ils l'aient rencontré.

Les Séraphins demeureront dans ces lieux de douleur par sens du devoir, même si cela doit aboutir à leur destruction. Ce sont des créatures mélancoliques qui considèrent leur souffrance comme faisant partie intégrante de leur existence. Ainsi, ils ne partiront pas, mais aideront du mieux qu'ils le peuvent à résoudre ces maux.

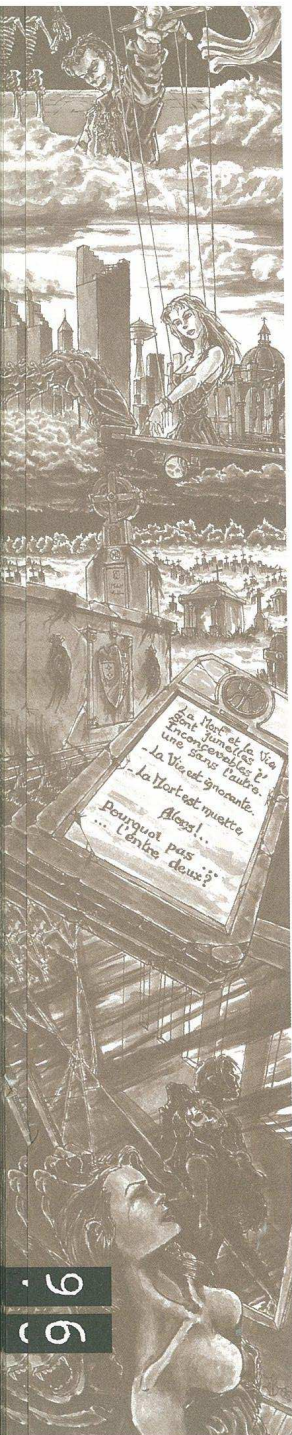
Si les Personnages le demandent, l'Ange répondra que le Purgatoire est un lieu où Elizabeth emprisonne ceux qui ont contribué à la rendre telle qu'elle est désormais. « Mais ces personnes doivent désirer leur punition, le Démon ne peut emmener que ceux qui veulent réellement souffrir, » leur dit-il.

Il désigne également les PJ qui ont un Équilibre Mental positif et leur affirme qu'Elizabeth ne peut pas les atteindre. Il s'adresse ensuite au PJ qui a eu une liaison avec elle et lui assure qu'il n'a rien à craindre d'elle, s'il a des sentiments sincères. « Ceux qui aiment sont intouchables dans un Purgatoire, » conclut-t-il.

L'un des Anges qui a guidé les PJ les reconduit à la surface et retourne chez James ou à son poste.



La Mort et la Vie
sont jumelles
une sans l'autre.
La Vie est innocente.
Allez!
Pourquoi pas
l'enfer aussi?



96

97



Sean, nous allons être en retard pour le deuxième acte. » « Je vais juste voir Angela dans les coulisses et je te rejoins. » Il savait que je ne voudrais pas aller avec lui, que je méprisais son « amie » Angela et son petit cercle d'admirateurs. « Bon, dépêche-toi si tu ne veux pas manquer la reprise. » Je traînais dans le petit hall d'entrée pendant quelques minutes puis terminai rapidement mon Martini avant de retourner m'asseoir. Il régnait une chaleur épouvantable dans ce théâtre, comme dans tous ces vieux établissements chauffés par de vieilles chaudières. L'atmosphère était sèche et oppressante, je transpirais sous ma veste et ma chemise de soirée. Tous ces gens assis entassés, respirant tous le même air, je commençais à avoir des nausées... « Adrian ? » Je m'éveillai en sursaut, le visage de Sean proche du mien. Le théâtre était plongé dans l'obscurité, le deuxième acte allait commencer, j'avais dû m'assoupir. Je changeai de position pour le laisser passer, dans la pénombre je vis une tache sombre à la commissure de ses lèvres. Il s'assit lourdement, je tendis la main pour essuyer la marque, il la repoussa brusquement au moment où je la touchai. Mon doigt était rouge et humide, c'était du sang. « Tu es blessé ? » Il me lança un regard furibond, je remarquai qu'il semblait empourpré. « Ce n'est rien, » dit-il.

De retour au théâtre

Dès qu'Elizabeth a réuni toutes ses victimes, elle envoie un message aux PJ les priant de la rejoindre au théâtre. Elle sait pertinemment qu'ils auront le dessus si elle les invite au lieu de les contraindre à venir. Ils représentent son dernier espoir, aussi au cours de l'un de ses rares moments de lucidité a-t-elle décidé de faire appel à eux.

Léonard Carsdale arrive peu de temps avant minuit chez l'ancien amant d'Elizabeth et lui remet une note chiffonnée et ensanglantée sur laquelle est griffonnée : « Venez ». Les vêtements de Carsdale sont déchirés et crasseux, il semble avoir vieilli de dix ans en l'espace d'une semaine. Carsdale n'est pas disposé à se confier aux PJ. S'ils lui demandent qui a écrit le message, il s'énervera et répondra : « D'après vous ? ». Il les informe qu'il sera au théâtre s'ils ont besoin de lui, il fait demi-tour et s'en va.

Elizabeth leur donne vingt-quatre heures pour se rendre au théâtre. S'ils ne sont pas là à minuit le lendemain, elle viendra les chercher elle-même et les priera de la suivre. Elle s'efforcera aussi longtemps qu'elle le pourra de ne pas les forcer à l'accompagner. Ce n'est qu'en cas de refus catégorique qu'elle les emmènera de force. Elle ne leur fera aucun mal, les Personnages verront leur environnement se transformer et ils se retrouveront en haut des escaliers descendant jusqu'à son Purgatoire (Voir au-dessous).

Le Purgatoire

Passé le dixième jour, le théâtre Mondo n'est plus qu'une carcasse vide où même les plus insensibles peuvent entendre les hurlements d'agonie, les bruits de chaînes et de divers instruments de torture.

Les Personnages seront accueillis au théâtre par Léonard Carsdale qui leur ouvrira les portes. « Par ici », leur dit-il en les conduisant à travers un lieu à l'abandon. Il les mène jusqu'à l'escalier dissimulé derrière la scène qui descend au sous-sol.

L'air est chargé de la souffrance des suppliciés, du coin de l'œil, ils aperçoivent des visages difformes. Dès qu'ils tourment la tête, la vision disparaît telle une hallucination. Carsdale ouvre la porte donnant sur l'escalier, une odeur pestilentielle s'en échappe donnant la nausée. Si les premières marches leur semblent familières, ils découvrent rapidement que l'escalier n'aboutit pas là où ils le pensaient mais qu'il s'enfonce dans les profondeurs de la terre. Les murs vétustes sont recouverts d'affiches de théâtre délavées et maculées de sang. Plusieurs d'entre elles arborent des photos d'Elizabeth et de Richard Barkley. Le sol est couvert de sang alors qu'une brise sèche et chaude balaie les escaliers en faisant osciller les lampes. Des hurlements et des lamentations s'élèvent dans les ténébres qui règnent au delà de leur champ de vision.



Au cours de leur visite du Purgatoire, les Personnages vont assister à des scènes de torture immondes et révoltantes, ils devront réussir des Jets de Terre avec un Modificateur de + 5 chaque fois qu'ils devront supporter un tel spectacle. Les PJ s'attendant toutefois à devoir affronter de telles visions d'horreur, le Modificateur est augmenté à + 10.

Fred Carlisle

L'escalier aboutit enfin à un couloir qui ne semble pas faire partie du théâtre. Le décor ressemble à celui d'un hôpital, les murs sont peints dans les tons verts caractéristiques de ces institutions et éclairé par deux ampoules vacillantes irradiant une lumière fluorescente. Des hurlements terribles résonnent dans le couloir. Quelques centaines de mètres plus loin, les PJ atteignent une porte métallique munie d'un petit panneau coulissant. La porte s'ouvre sur une cellule capitonée ensanglantée, Carlisle gît ceinturé sur une table d'opération. Trois colosses en tenue d'hôpital verte lui ont scié la calotte crânienne et étudient les circonvolutions de son cerveau, Carlisle hurle de douleur imperméable à ce qui se passe autour de lui.

Les trois hommes ne feront pas attention aux PJ tant qu'ils ne tenteront pas de libérer Carlisle. Si ceux-ci interviennent, ils protestent qu'ils doivent poursuivre leur traitement, si les Personnages essaient de les empêcher de poursuivre, ils auront recours à la violence. Leurs Caractéristiques sont celles des Bourreaux.

Les Personnages doivent risquer leur vie afin de mettre un terme au supplice enduré par l'ex-

Docteur Carlisle. Si les PJ détachent Carlisle de la table, celui-ci perdra connaissance, ils s'apercevront qu'il est tout juste en vie bien qu'il devrait être mort depuis longtemps. Ils ne peuvent plus rien pour lui, il ne reprendra pas conscience.

Il n'y a aucune autre issue dans la pièce, et s'ils retournent dans le couloir, ils découvriront que les escaliers ne montent pas vers la surface mais au contraire continuent de s'enfoncer. Il n'y a aucun moyen de revenir en arrière.

Les Chacals

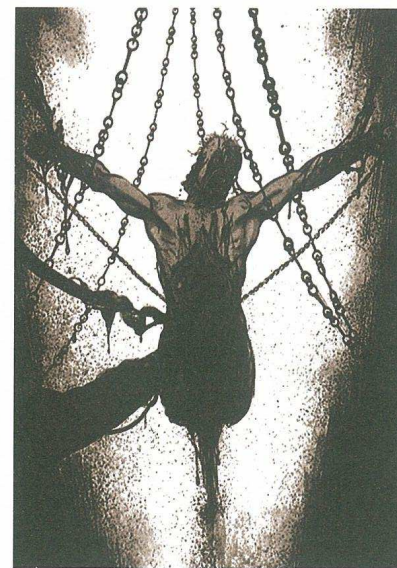
Après avoir franchi une centaine de marches supplémentaires, l'escalier rejoint un autre couloir.

Cette fois-ci, les murs, le plafond et le sol sont en béton nu. Le couloir mène à une vaste salle au plafond bas similaire à un parking souterrain désert. Un feu brûle en son centre, une fumée âcre s'en dégage.

Quelques silhouettes aux contours vagues se déplacent autour du feu, deux femmes noires vêtues comme des prostituées, deux enfants d'environ huit ans et un adolescent en sweat-shirt. Ces personnes ont été autrefois victimes des Chacals qui gisent dans leur propre sang près du feu, ils sont à demi-nus et ont été démembrés. Deux

d'entre eux sont pendus par des crochets aux poutres métalliques qui soutiennent le plafond. Ils gémissent et bougent malgré leurs blessures, ils sont encore conscients alors qu'ils devraient être morts depuis longtemps.

D'autres feux brûlent un peu plus loin, les Personnages distinguent d'autres formes indistinctes autour des flammes. Les Bourreaux sont





armés de poignards, de tessons de bouteilles et de barres d'acier chauffées à blanc. Les cris de souffrance des Chacals se répercutent à travers l'immense salle.

Si les PJ essaient de faire cesser les supplices, les tortionnaires tenteront de leur faire comprendre qu'il est juste de torturer les Chacals et de leur faire endurer ne serait-ce qu'un fragment de la souffrance qu'ils ont infligés aux autres. Une fois encore, les PJ doivent s'interposer pour libérer les Chacals et démontrer par là même qu'ils sont prêts à subir des blessures pour mettre un terme à tout cela. Les Bourreaux tenteront de les écarter ou de les retenir mais n'iront pas jusqu'à les blesser grièvement. Ils sont des reflets de la conscience d'Elizabeth, c'est pour cette raison qu'ils ne désirent pas tuer les PJ tout en essayant de faire en sorte de pouvoir continuer leur tâche.

Lorsqu'ils retournent dans le couloir, ils s'aperçoivent de nouveau que l'escalier descend au lieu de monter.

Les Cannibales

En descendant encore un peu plus, les PJ aboutissent à un couloir, propre et bien agencé qui mène au Purgatoire abritant les Cannibales de Pine Street. Celui-ci s'ouvre sur une pièce que les PJ reconnaîtront peut-être comme le salon du Club portant le même nom. Les rôles sont désormais inversés, des enfants ainsi que des jeunes hommes et femmes (les victimes habituelles des Cannibales), sont assis dans les fauteuils de cuir noir tandis que John Norwich et ses amis sont torturés à mort. Mais à la différence de leurs anciennes victimes, ils ne succombent pas et ne perdent pas connaissance. À tour de rôle, ils sont emmenés dans la cuisine où ils sont découpés en morceaux et cuits, tandis que chaque partie de leur corps reste consciente. Ils sont ensuite servis aux invités qui dévorent avidement les plats qui leur sont proposés. Sans cesse ils se reforment pour être de nouveau étendus dans la salle à manger, ligotés et bâillonnés avec du ruban adhésif en attendant d'être emmenés et de nouveau abattus.

La réaction des Bourreaux sera similaire à celle des tortionnaires des Chacals. L'assistance soutient que les victimes méritent ce traitement et même plus encore. Les PJ peuvent cependant les empêcher de supplicier leurs victimes, ils doivent s'in-

terposer entre l'assemblée et les Cannibales. Vingt Bourreaux sont présents et se lèvent pour jeter les Personnages hors de la pièce. De retour dans le couloir, l'escalier poursuit sa descente...

Woolstone

L'escalier émerge dans un couloir nu qui conduit à la cellule d'une prison, où un Fergal Woolstone nu et meurtri est malmené par trois adolescents, visiblement des membres de gang armés de battes de baseball. Il porte des menottes et gît à même le sol, replié sur lui-même pendant qu'il est roué de coups.

Comme précédemment, les PJ doivent entrer et mettre fin à la correction, lui enlever ses menottes et le conduire hors de son cachot. Il est couvert de contusions et incapable de faire le moindre mouvement.

Bien sûr, les marches s'enfoncent encore dans l'obscurité.

Boorman

Le dernier Purgatoire renferme le Serviteur de La Bête. La pièce est une copie du Temple situé dans le Bronx. Boorman y est torturé par deux Razides, les deux monstres l'ont attaché à l'autel ensanglanté et dissèquent lentement son corps. Leurs Caractéristiques sont celles de Razides ordinaires (voir livre des règles p. 167). Les PJ doivent effectuer un Jet de Terreur pour leur faire fuir.

Les Razides resteront bien sûr insensibles aux arguments des PJ, ceux-ci étant sous le contrôle d'Elizabeth, ils ne leur feront aucun mal. Ils reculeront si les PJ s'avancent pour délivrer Boorman.

L'escalier poursuit sa descente.

Le Purgatoire d'Elizabeth

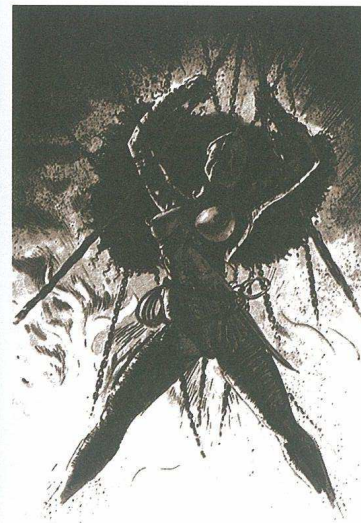
Les marches mènent à un mur de béton lisse, au fur et à mesure que les PJ s'enfoncent sous terre, la lumière dégagée par les ampoules nues semble avoir de plus en plus de mal à dissiper les ténèbres. Les PJ ont l'impression d'entendre les sanglots d'une femme, ces sons étouffés semblent provenir



de l'autre côté du mur. S'ils descendent un peu plus, ils distinguent bientôt une silhouette courbée qui les attend au bas des marches, il s'agit de Leonard Carsdale. « Vous avez atteint le point de non retour. Derrière moi, le pouvoir de la lumière cesse, seules règnent les ténèbres. Si vous voulez faire demi-tour, faites le maintenant ou jamais, » leur dit Carsdale.

S'ils le désirent, les PJ peuvent remonter l'escalier qui les reconduira dans le théâtre, derrière la scène. Elizabeth sera à jamais perdue. S'ils décident de continuer, Carsdale les prévient : « Vous êtes libres de choisir, n'oubliez cependant pas la raison pour laquelle vous êtes venus ici. Ne vous laissez pas tromper par les apparences. » Il n'en dira pas plus et répondra à toutes les questions par une courte phrase du genre : « Vous verrez, » ou « Qui sait ? »

Carsdale fait un pas de côté, le mur de béton coulisse alors qu'un portail s'ouvre en grinçant derrière. Les Personnages sont momentanément aveuglés par une lueur bleutée dont la lumière ne parvient pas à éclairer le côté où se trouvent les PJ. Bientôt, le portail paraît se précipiter vers eux et ils se retrouvent soudain dans le Purgatoire d'Elizabeth alors que le portail se referme violemment derrière eux.



L'air est suffoquant, l'odeur d'une fumée épaisse se mêle à celle de chairs en putréfaction. Les PJ n'aperçoivent ni mur ni plafond. Des piliers carrés faits d'une matière rugueuse s'élevèrent et disparaissent dans les ténèbres au dessus d'eux. Le sol est constitué d'un dallage de plaques de métal branlantes, rendues glissantes par la graisse et le sang.

En approchant, les Personnages vont pouvoir contempler avec horreur le Purgatoire tissé par les sentiments de culpabilité d'Elizabeth. Les Personnages repèrent une lueur à une vingtaine de mètres environ, Elizabeth, ou du moins l'être qu'ils identifient à elle, est là. Elle a revêtu son apparence d'Ange de la Vengeance, des morceaux de plastique et de métal acérés, en partie fondus, transpercent sa peau de l'intérieur, son visage a été écorché vif. Elle est suspendue à des chaînes qui disparaissent dans l'obscurité. Ses fers, le sol au-dessous d'elle et les piliers qui l'entourent irradient de la chaleur, une forte odeur de chair calcinée flotte autour d'elle. Un Razide, entouré par dix Bourreaux, enfonce sauvagement de grosses pointes dans sa chair lui arrachant des hurlements aigus et terrifiants.

La métamorphose

Avant même que les PJ n'aient le temps de réfléchir, des chaînes rougeoyantes jaillissent des ténèbres et leur corps est transpercé par des crochets brûlants et acérés. Ils sont alors hissés dans les airs alors qu'ils hurlent comme des déments et se retrouvent dans les ténèbres, éloignés les uns des autres. Seuls dans l'obscurité, suspendus à des chaînes entamant leurs chairs, ils sentent une chaleur intense. Des chaînes ardentes s'entortillent autour de leurs corps, des morceaux de plastique et de métal rougeoyants s'enfoncent à travers leur peau jusqu'à ce qu'ils aient l'impression qu'ils pénètrent au cœur même de leur ossature. Puis, de fines mèches percent leur crâne et s'introduisent dans chacun de leur cerveau en produisant un son écœurant. La souffrance est intense, déchirante, jamais ils n'avaient imaginé que l'on puisse infliger une telle douleur. Le supplice est insupportable, et alors qu'ils devraient être morts, ils ne sombrent même pas dans une inconscience libératrice.

Elizabeth a transformé les PJ en Rejetons de l'Enfer, des créatures voisines des Népharites, c'est ainsi qu'Elizabeth donne aux PJ le pouvoir d'af-



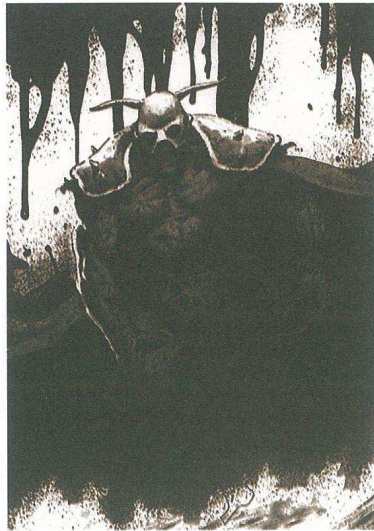


fronter ses tortionnaires. Sous sa forme actuelle, elle ne peut que puiser dans ses propres ressources pour donner de la force aux Personnages. Or, elle ne tire son pouvoir que de l'énergie produite par la souffrance qu'elle subit.

La voix douce de Carsdale résonne dans leur tête tout au long de leur mutation : « N'oubliez pas pourquoi vous êtes ici, n'oubliez pas pourquoi vous êtes ici... » Ils doivent réussir un jet de Terreur avec un modificateur de -5.

Les Rejets de l'Enfer

Après ce qui leur a paru être une éternité, les chaînes relâchent soudain leur emprise, les PJ tombent la tête la première sur le sol de métal huileux. Ils ne sont plus humains, leur apparence va être fonction de l'Historique de chacun, et de la forme que pourraient prendre leurs Faiblesses en Enfer. C'est au MJ d'en décider. Les scores des Caractéristiques FOR, AGL et CON sont augmentés de 10 points, les Caractéristiques secondaires sont modifiées en conséquence. Leur APP subit un modificateur de -10. Nous conseillons au Meneur de Jeu de déterminer bien à l'avance la façon dont les Caractéristiques des PJ sont affectées, afin



d'éviter une trop longue interruption du jeu. Le mieux est de préparer une copie, avec les Caractéristiques déjà modifiées, de la fiche de chacun des PJ. Vous n'aurez plus qu'à tendre les fiches à vos Joueurs et continuer à jouer après leur avoir brièvement expliqué les changements.

Les PJ peuvent désormais survivre à une Blessure Mortelle, ils ne succomberont qu'après avoir subi une deuxième Blessure Mortelle. Ils sont pourvus d'une Protection Naturelle de deux points et bénéficient de la Faculté Vision Nocturne. De plus, Elizabeth leur a donné une arme dans laquelle ils ont un score de Compétence de 25. Les armes sont décrites à la fin de l'aventure. Ils peuvent se téléporter jusqu'à une distance maximale de dix mètres (une action) et peuvent altérer le Temps afin de doubler leur Nombre d'Actions au cours d'un Round. Un Personnage peut modifier le Nombre d'Actions de six individus, pendant ce temps, il doit se concentrer et ne peut rien faire d'autre qu'altérer le cours du temps. Ainsi, si l'un des PJ double le nombre d'Actions de ses petits amis, il ne peut accomplir aucune autre action.

La délivrance

Les PJ se trouvent au centre de la pièce, assez loin de l'endroit où Elizabeth est torturée par le Razide et les dix Bourreaux. Ceux-ci attaqueront les PJ dès qu'ils essaieront de la libérer, bien que le Razide et les Bourreaux aient été invoqués par Elizabeth, ils ont toujours l'ordre de ne pas être dérangés par quoi que ce soit. Ils resteront insensibles à toute discussion, les PJ doivent les vaincre afin de libérer Elizabeth. Aussitôt que le Razide sera terrassé, les Bourreaux disparaîtront dans les ténèbres, Elizabeth s'effondrera inanimée et ne se relèvera que quelques instants plus tard. Elle a toujours l'aspect d'un Ange de la Vengeance et les PJ sont encore métamorphosés. « Vous m'avez délivrée, merci, vous êtes ici chez vous, » leur dit Elizabeth. Elle se tourne vers le Personnage qu'elle connaît le mieux et dit : « Vous avez changé, votre nouvelle apparence est plus appropriée à ma nouvelle demeure ».

La douleur et la folie l'ont égarée, elle pense désormais avoir appelé les PJ pour chasser les Bourreaux ainsi que pour lui tenir compagnie dans son Purgatoire. Tant qu'Elizabeth se trouve ici, elle éprouve des difficultés à imaginer qu'il existe autre



chose que son Purgatoire ou qu'elle puisse revêtir une autre forme que la sienne. S'ils veulent s'échapper, les PJ doivent prendre l'initiative, il ne semble y avoir aucune issue, ils sont dans une salle infinie où les Purgatoires créés par Elizabeth se mêlent les uns aux autres. Au-dessous d'eux s'étend l'Enfer.

Pour s'échapper, les Personnages doivent retrouver leur physionomie humaine, ils doivent pour cela expliquer à leur amie qu'ils ne désirent pas rester ici. S'ils s'expriment clairement à ce sujet, elle essaiera d'abord de les convaincre que cela est une mauvaise idée, elle les suppliera même de rester et leur affirme qu'elle mourra s'ils la laissent ici.

S'ils insistent, elle leur dira finalement : « Je peux ouvrir un portail, cela me demandera beaucoup d'énergie, vous devrez vous dépêcher de sortir parce que je ne pourrai pas le maintenir ouvert bien longtemps. Je dois le faire maintenant, car vous ne pourrez bientôt plus quitter cet endroit, il ne nous reste que très peu de temps. »

Plus les personnages conservent leur apparence démoniaque, plus ils sont liés à ce Purgatoire et perdent leurs chances de pouvoir fuir ces lieux. S'ils lui demandent de détruire son Purgatoire, elle répondra qu'elle ne le peut pas, s'ils exigent qu'elle brise le lien entre New York et l'Enfer, elle rétorquera que la liaison qui unissait son Purgatoire avec le théâtre a été rompu au moment même où les PJ sont descendus en Enfer. C'est eux qui constituaient sa dernière attache avec le monde des Vivants.

Si les PJ affirment vouloir quitter le Purgatoire avec elle, Elizabeth répondra que cela est impossible. Elle est la seule à pouvoir créer un portail ouvrant sur le monde des Vivants et elle doit le maintenir ouvert pour que les PJ puissent s'échapper. Elle est si fortement liée au Purgatoire qu'elle est incapable d'imaginer qu'elle puisse le quitter. En se sacrifiant pour sauver les Personnages, elle espère sauvegarder son âme et pouvoir un jour quitter l'Enfer.

Si les PJ acceptent de la laisser, elle lève les mains et quelques secondes plus tard, un portail surgit devant eux, un long tunnel brillant s'étend au-delà de celui-ci. « Courrez ! » crie Elizabeth, « Je ne peux pas le maintenir ! »

S'ils se précipitent dans le tunnel, ils arriveront à une porte, il s'agit de la sortie du théâtre. Ils aboutissent dans la rue, le portail se referme vio-

lemment derrière eux. Ils conservent leurs traits démoniaques pendant quelques secondes, sous le regard effrayé de quelques passants, avant de reprendre leur apparence humaine. Toute trace de leur mutation disparaît avec les armes qu'ils portaient dans le Purgatoire, par contre, leurs vêtements restent déchirés et tachés de sang.

Soudain, le théâtre prend feu, l'incendie gagne le bâtiment tout entier en l'espace d'une minute et l'édifice s'écroulera un peu avant que les secours n'arrivent. Les PJ ne pourront rien faire, ils entreverront la silhouette voûtée de Leonard Carsdale les observant à travers les portes vitrées de l'entrée, celui-ci fera demi-tour et retournera dans les flammes.

Sauver Elizabeth

Les PJ ne sont pas obligés d'abandonner Elizabeth dans son Purgatoire, ils peuvent la sauver s'ils se conforment aux conditions suivantes. Ils doivent tout d'abord souhaiter quitter l'Enfer, ils ne pourront jamais le faire s'ils désirent conserver les avantages consécutifs à leurs nouveaux traits diaboliques. Ils doivent se comporter comme des êtres humains et non comme des Népharites.

Ils doivent ensuite refuser d'abandonner Elizabeth dans son Purgatoire même lorsqu'elle affirme qu'elle ne peut les suivre et qu'ils doivent fuir maintenant ou jamais.

S'ils insistent pour partir en sa compagnie, ils renverseront les bases mêmes du Purgatoire qu'elle a créé. Leurs sentiments doivent être sincères, ils doivent être disposés à risquer leurs vies pour la délivrer.

S'ils satisfont à ces conditions, les plaques de métal se mettront à vibrer sous leurs pieds, un vent brûlant balaiera la pièce alors que les piliers ploieront comme des arbres dans la tempête. La pièce entière s'effondrera dans un terrible grondement alors que les ténèbres prennent possession des lieux.

Les PJ se réveillent dans le sous-sol du théâtre, ils ont repris leur ancienne apparence, tout comme Elizabeth. Une fumée âcre envahit le sous-sol du théâtre, le contenant à charbon est en train de prendre feu, ils doivent sortir rapidement s'ils ne veulent pas être asphyxiés. Lorsqu'ils se précipitent à l'étage, les cadavres démembrés des vingt hommes qui étaient torturés dans le Purgatoire





d'Elizabeth gisent ça et là. Leonard les attend dans le hall d'entrée, il les suit dans la rue où ils voient le théâtre prendre feu et être réduit en cendres.

Épilogue

L'issue de ce scénario dépend de l'attitude des PJ.

S'ils choisissent de ne pas fuir ou d'attaquer Elizabeth, l'aventure se termine à ce moment là, les PJ se retrouvent piégés pour l'éternité.

S'ils s'enfuient du Purgatoire sans Elizabeth, l'aventure prend fin au moment où ils sortent du théâtre. Leur amie et ses victimes disparaissent à jamais. Les secours, arrivés trop tard, ne retrouveront que le corps carbonisé de Leonard Carsdale. De plus, les PJ seront marqués par leur séjour en Enfer. Si leur Équilibre Mental a suffisamment diminué pour qu'ils soient victimes d'Altérations Physiques, ils garderont la forme horrible qu'ils avaient dans le Purgatoire.

S'ils parviennent à s'échapper en compagnie d'Elizabeth, ils ne garderont aucune séquelle. Elizabeth devra retourner dans un établissement psychiatrique avant de reprendre une vie normale. Elle restera une personne relativement instable, mais elle aura retrouvé son apparence humaine et ne subira plus aucune altération physique.

Les armes des Népharites

Les PJ se retrouvent dotés d'armes étranges en même temps qu'ils sont transformés en Rejeton de l'Enfer. N'hésitez pas à vous servir de celles que nous vous fournissons pour en inventer d'autres.

1. Une barre en acier noir gravée de runes, garnie de pointes et de barbelés à moitié fondus dans le métal. Du sang s'écoule des fentes présentes dans le métal. Pour déterminer les Blessures occasionnées par cette arme, réduisez la Protection (Naturelle ou grâce à une Armure) de la cible de moitié.

Dommages : +/- 0

2. Ce sont des gants rugueux faits d'acier, d'os et de peau, couverts de pointes en ivoire (cros et os). Ils vibrent et produisent un léger cliquetis.

Dommages : +/- 0

Sécèrete un poison corrosif qui aggrave les dommages d'un point/Round pendant 1D10 Rounds.

3. Cette épée stylisée en forme de frelon rouge prend vie lorsqu'une personne l'empoigne et enfonce son dard dans le corps de son adversaire. L'épée/insecte pointe des griffes et s'accroche à sa victime, arrachant les chairs lorsqu'on retire l'arme.

Dommages : + 1

4. Ce filet est vivant, il est composé d'une sorte d'acier organique qui enveloppe sa cible et entaille les chairs.

Portée : 10m. Ceux qui sont touchés doivent réussir un Jet de FOR avec une Marge supérieure à celle du filet (dont le Score de Force est de 40). En cas d'échec, les dommages augmentent d'un point/Round.

Dommages : -1

Les Chacals et les officiers de police sont décrits dans la partie de cet ouvrage consacrée à New York. Utilisez ces Caractéristiques standards pour les Chacals que rencontreront les Personnages dans le quartier d'Alphabet ainsi que pour les collègues de Woolstone.



Les Figurants

Elizabeth, l'Ange de la Vengeance

Historique : celui-ci est détaillé tout au long de ces trois aventures.

Personnalité : Elizabeth est affligée de deux obsessions, elle désire se venger de ceux qui sont à l'origine de sa métamorphose et expier tous les crimes dont elle s'est rendue complice. Elle est torturée par la haine et la souffrance, les PJ ne pourront la sauver qu'en la débarrassant de cette fixation.

Apparence : lorsqu'elle est victime d'Altérations Physiques, son corps est transpercé par des morceaux de plastique et de métal en partie fondus. Ces protubérances saillent de sa peau provoquant des plaies béantes refusant de cicatriser. Son visage est écorché, les muscles, les os et les nerfs sont à vif. Elle est vêtue des restes d'une jupe et d'une veste en plastique qui ont fondu sur son corps et ont produit des blessures horribles et suppurantes. Elle revêt notamment cette apparence la nuit et lorsqu'elle se trouve dans son Purgatoire. Ces mutations sont apparues à la mort de ses parents, alors qu'elle était âgée de treize ans.

Indications pour le MJ : déformez votre visage. Parlez lentement, forcez un peu votre voix en employant un ton triste et grave.

ÉLIZABETH			
AGL	31	EGO	17
FOR	38	CHA	15
CON	41	PER	12
APP	3	EDU	12

Modificateur au Jet de Terreur : -5

Taille : 1 m75

Poids : 140 kg

Sens : perçoit les auras et sait interpréter les Équilibres Mentaux

Communication : orale ou Télépathie

Actions : 5

Bonus d'Initiative : + 19

Bonus aux Dommages : + 8

Capacité de Mouvement : 16 m/Round

Résistance aux Blessures :

10 BS = 1 BL

9 BL = 1 BG

7 BG = 1 BM

Peut subir 2 BM

END : 170

Protection Naturelle : 2

Faiblesses : Blocage Mental, Dépression, Fanatisme (vengeance), Malchance, Obsession, Suicidaire

Avantages : Conscience Accrue, Sensibilité à la Magie, Talent Artistique

Équilibre Mental : -60

Facultés : Télépathie, peut altérer le Temps et l'Espace comme un être humain pourvu d'un Équilibre Mental de -300, peut changer de forme et reprendre une forme humaine. Elle peut contrôler tous les êtres dont l'Équilibre Mental est compris entre -50 et -100. Pour résister à ce contrôle, il est nécessaire de réaliser un jet d'EGO avec une Marge de Réussite supérieure à celle d'Elizabeth. Fabrique un réseau de fils de fer fins et tranchants dont les mailles enserreront la victime et l'immobilisent.

Altérations Physiques : (Voir Apparence)

Talents : Athlétisme 30, Chercher 14, Comédie 17, Discrétion 20, Empathie 14, Vigilance 14

Compétences Générales : Conduire 14, Grimper 20, Interroger (Torture) 35, Persuasion 16, Armes à Feu 12, Corps à Corps (Poignard) 22, Filet (voir Facultés) 20

Connaissances : Allemand 8, Français 10, Informatique 10, Mise en Scène 20, Photographie 13, Recherche d'Informations 10

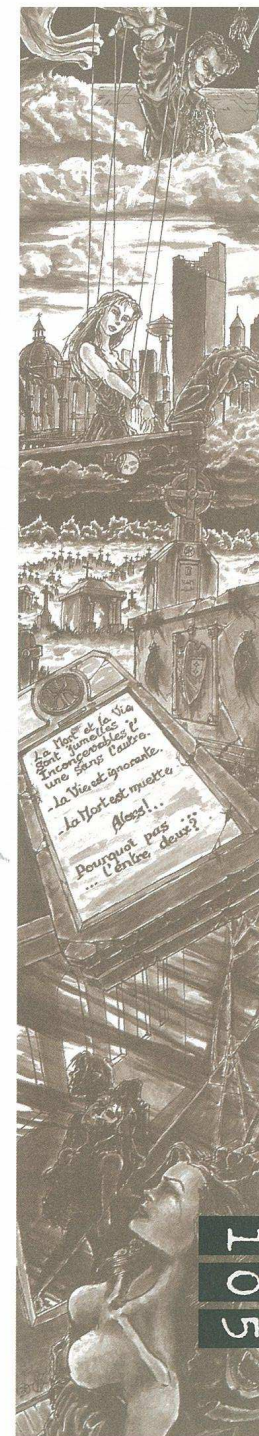
Connaissances Universitaires : Littérature 16

Équipement : Fouet Métallique (Dom +/- 0)

Domicile : Purgatoire, théâtre Mondo

Fred Carlisle

Historique : le Docteur Carlisle a consacré sa vie à se venger des Chacals et autres tueurs sanguinaires. Sa mère a été tuée par un Chacal alors qu'il n'était qu'adolescent, son père se suicida peu de temps après. Il devint psychiatre afin de tenter de





Il pousse ces gens à commettre des crimes froids. Il ne parvint pas à dominer son pavillon en un Purgatoire et accueillit les aliénés criminels.

Personnalité : Carlisle est un justicier dément, il désormais que pour torturer ses patients. Carlisle est toujours convaincu de bien faire son travail et est suffisamment sûr de lui pour en persuader les autres. Il a perdu la raison depuis très longtemps, mais se montrera profondément indigné si quelqu'un l'accuse de mal se conduire ou d'être dérangé.

Apparence : le Docteur Carlisle est un homme d'une quarantaine d'années, soigné et instruit, ses cheveux châtain sont courts et ses yeux marron. Il parle en détachant bien ses mots et emploie un ton académique plutôt sec.

Indications pour le MJ : utilisez un langage et un jargon recherchés ponctués de termes longs et complexes. Toisez votre interlocuteur d'un air dédaigneux.

FRED CARLISLE				
AGL	12	EGO	15	
FOR	15	CHA	17	
CON	11	PER	10	
APP	11	EDU	19	

Taille : 1 m80

Poids : 75 kg

Actions : 2

Bonus d'Initiative : -

Bonus aux Dommages : + 2

Capacité de Mouvement : 6 m/Round

Résistance aux Blessures :

4 BS = 1 BL

3 BL = 1 BG

3 BG = 1 BM

END : 78

Sombres Secrets : Responsable d'Expérimentations Médicales

Faiblesses : Fanatisme, Obsession (punir les criminels), Rationalisme

Avantages : Amis Influents

Équilibre Mental : - 20

Talents : Athlétisme 13, Chercher 12, Comédie 15, Diplomatie 16, Discrétion 10, Empathie 12, Séduction 14, Vigilance 12

Compétences Générales : Grimper 10, Interroger (Torture) 15, Persuasion 15,

Connaissances : Premiers Soins 20

Connaissances Universitaires : Médecine (Spécialisé en Psychiatrie) 20

Domicile : New York

Les cannibales de Wall Street

Historique : les clients du Pine Street Club, Norwich, Cole, Bester, Thorn et Crowbridge, sont tous des hommes d'affaires fortunés qui travaillent dans le quartier des affaires. Lorsqu'ils fréquentaient le théâtre Mondo, au début des années 70, ils n'étaient que de jeunes cadres ambitieux. Ils ont aujourd'hui la quarantaine, certains ont même une cinquantaine d'années. Cole et Bester sont mariés et ont des enfants, les autres sont restés célibataires.

Personnalité : les Cannibales ont une double personnalité. Ce sont des hommes d'affaire modèles le jour et des tueurs fous la nuit. Ils considèrent leurs crimes comme des passe-temps innocents auxquels des personnalités de leur rang devraient être autorisées à donner libre cours.

Apparence : leurs coupes de cheveux sont on ne peut plus classiques, ils sont rasés de près et portent des costumes luxueux.

Indications pour le MJ : dévisagez d'un air dédaigneux tous ceux que vous n'estimez pas comme vos pairs. Parlez d'une voix froide et impersonnelle, rejetez tout argument et implication émotionnels.

LES CANNIBALES				
AGL	12	EGO	14	
FOR	12	CHA	10	
CON	11	PER	10	
APP	10	EDU	12	

Taille : 1 m80

Poids : 75 kg

Actions : 2

Bonus d'Initiative : +/- 0

Bonus aux Dommages : + 1

Capacité de Mouvement : 6 m/Round

Résistance aux Blessures :

4 BS = 1BL

3 BL = 1BG

3 BG = 1BM

END : 77



Sombres Secrets : Coupable d'un Crime

Faiblesses : Cupidité, Égotisme, Intolérance, Obsession (cannibalisme), Sadisme, Toxicomanie (Cocaïne et Alcool)

Avantages : Amis Influents (Magnats des affaires), Chance

Équilibre Mental : - 30

Talents : Athlétisme 11, Chercher 12, Comédie 14, Diplomatie 12, Discrétion 10, Empathie 10, Vigilance 12

Compétences Générales : Conduire 12, Connaissance du Monde 15, Jeu 10, Armes à Feu 12, Corps à Corps (Poignard et Mains Nues) 12

Connaissances : Affaires (gestion et comptabilité) 12, Étiquette 15, Informatique 10, Recherche d'Informations 12

Connaissances Universitaires : Droit 15, Économie 15

Équipement : Glock M 19 dans un attaché case.

Domicile : New York.

Les Gardiens du Pine Street Club

Personnalité : ce sont des tueurs professionnels impassibles qui se contentent de faire ce pourquoi ils sont payés, ne parlant que si cela s'avère nécessaire.

Apparence : grands et bien bâtis, ils portent des costumes noirs et amples. Vous pouvez utiliser leurs Caractéristiques pour les divers gardes et hommes de main qui apparaissent dans cette aventure.

LES GARDIENS				
AGL	16	EGO	10	
FOR	15	CHA	8	
CON	16	PER	14	
APP	10	EDU	6	

Taille : 1 m90

Poids : 90 kg

Actions : 3

Bonus d'Initiative : + 4

Bonus aux Dommages : + 3

Capacité de Mouvement : 8 m/Round

Résistance aux Blessures :

5 BS = 1 BL

4 BL = 1 BG

3 BG = 1 BM

END : 88

Équilibre Mental : - 20

Talents : Athlétisme 15, Chercher 15, Diplomatie 5, Discrétion 16, Vigilance 12

Compétences Générales : Conduire 12, Filature 12, Grimper 12, Armes à Feu 16, Corps à Corps 16

Équipement : Colt Python rangé dans un holster sous l'aisselle

Domicile : Le Pine Street Club

Fergal Woolstone

Historique : Woolstone est connu parmi les Enfants de La Nuit pour être l'un des policiers les plus corrompus de New York. Durant ses nombreuses années de service dans la brigade criminelle de New York, il a reçu des sommes d'argent considérables pour fermer les yeux sur des affaires de meurtres, de disparitions et d'enlèvements. Il dépensa son argent sale dans de fréquents voyages à Atlantic City et Las Vegas où il perdit tout ce qu'il possédait au jeu et en nuits de débauche coûteuse. Woolstone est désormais un vieil homme maigre et fatigué âgé d'une soixantaine d'années, il espère maintenant arriver à la retraite sans être dénoncé. Il s'est engagé dans les Escadrons de la Mort qui sèment la terreur parmi les noctambules de New York. Il n'hésitera pas à se servir de cette organisation pour se débarrasser des PJ si ceux-ci mettent à jour son ancien trafic. Il a gagné beaucoup d'argent mais commence à se lasser d'une vie qui ne lui a finalement pas apporté grand chose. Son cœur est sur le point de lâcher et il est conscient que son heure approche.

Personnalité : Woolstone est totalement corrompu et ne s'embarrasse d'aucun scrupule.

Indications pour le MJ : essayez de faire peur à vos interlocuteurs, comportez-vous grossièrement et désagréablement. Faites semblant d'être un fumeur invétéré, tapotez nerveusement la table avec vos doigts.

FERGAL WOOLSTONE				
AGL	16	EGO	10	
FOR	15	CHA	8	
CON	16	PER	14	
APP	10	EDU	6	

Taille : 1 m80

Poids : 110 kg





Actions : 2

Bonus d'Initiative : -

Bonus aux Dommages : + 1

Capacité de Mouvement : 5 m/Round

Résistance aux Blessures :

5 BS = 1 BL

4 BL = 1 BG

3 BG = 1 BM

END : 92

Faiblesses : Joueur Invété, Mauvaise Réputation

Équilibre Mental : - 15

Talents : Athlétisme 13, Chercher 13, Diplomatie 13, Discrétion 10, Vigilance 13

Compétences Générales : Conduire 12, Interroger 15, Jeu 15, Persuasion 14, Se Déguiser 12, Armes à Feu 12, Corps à Corps 12

Connaissances : Affaires 15

Connaissances Universitaires : Droit 8, Criminologie 8

Équipement : S & W cbt magnum M19 dans un holster sous l'aisselle

Demeure : New York

Boorman

Historique : il est le plus éminent Serviteur de la Bête de New York et le Grand Prêtre du Temple situé dans le Bronx. Il est encore en grande partie humain, mais peut se transformer en hibou si cela s'avère nécessaire. Il est à ce point dangereux et fourbe que les Chacals et les autres Serviteurs de La Bête l'évitent. Les personnes qui habitent le sud du Bronx ne parlent jamais de lui et ne s'approchent pas du Temple. Boorman recherche toujours la zone la plus dégradée de la ville pour y installer son Sanctuaire, c'est la raison pour laquelle il s'est établi dans ce quartier lorsque celui-ci sombra dans la déchéance et le désespoir. Ceux qui s'aventurent seuls après la tombée de la nuit à proximité du Temple, courent le risque d'être enlevés pour être ensuite sacrifiés, plusieurs personnes sont ainsi offertes à la Bête chaque semaine. Il verse des sommes considérables au chef de la Police locale pour dissimuler ses activités.

Personnalité : Boorman est morose, asocial et irascible, il vit en ermite dans son Temple. Il fait enlever les vagabonds et autres démunis pour les offrir en sacrifice à son Dieu. Il traite les PJ avec le plus grand respect car il pense qu'ils pourront le protéger d'Elizabeth.

Apparence : le Grand Prêtre de la Bête est un homme âgé et nerveux, ses cheveux blancs sont coupés en brosse alors que son visage est sillonné par de profondes rides. Les extrémités de ses doigts sont des griffes noires, on peut entrevoir des dents pointues et tranchantes dans sa bouche.

Indications pour le MJ : parlez peu, adoptez une voix discordante mais obséquieuse. Faites comprendre à vos interlocuteurs que vous n'avez pas pour habitude de vous exprimer avec respect et politesse, vos efforts sont quelque peu gauches.

BOORMAN			
AGL	15	EGO	19
FOR	18	CHA	5
CON	21	PER	15
APP	6	EDU	3

Actions : 2

Bonus d'Initiative : + 3

Bonus aux Dommages : + 4

Capacité de Mouvement : 8 m/Round

Résistance aux Blessures :

6 BS = 1 BL

5 BL = 1 BG

3 BG = 1 BM

END : 112

Faiblesses : Égotiste, Narcissique, Obsessions Psychotiques, Recherché

Équilibre Mental : - 80

Restrictions : Contrôlé par une Puissance Extérieure

Facultés : Armes Naturelles, Changement de Forme, Invulnérabilité au Feu, Vision Nocturne

Talents : Athlétisme 16, Chercher 17, Diplomatie 3, Discrétion 15, Vigilance 17

Compétences Générales : Filature 16, Survie 12, Armes à Feu 15, Corps à Corps (Poignard et Mains Nues) 18, Lancer 16

Connaissances : Électronique 12, Mécanique 12

Armes Naturelles : Crocs (Dom -2), Griffes (Dom -7)

Magie : Connaissance de la Mort 40 (tous les sorts à 18)

Équipement : Colt Python, Whisky, Poignard sacrificiel

Domicile : Le Temple de la Bête



Les Bourreaux

Historique : si les Bourreaux invoqués par Elizabeth ont pris l'apparence des victimes qui sont mortes entre les mains de son père et de ses complices, ce ne sont pas pour autant des êtres humains. Ce sont des créatures issues de l'Enfer créées pour infliger de la souffrance. Ils utilisent divers instruments de torture lorsqu'ils tourmentent leurs victimes, mais ne se battent qu'à mains nues. **Personnalité :** ils savent que les suppliciés désirent souffrir et être châtiés. Ils seront désemparés et ne sauront pas vraiment quoi faire s'ils se retrouvent face à une personne dotée d'un Équilibre Mental positif.

Apparence : ils peuvent prendre n'importe quelle apparence, mais ils conservent généralement l'aspect sous lequel ils ont été invoqués.

Indications pour le MJ : soyez inflexible dans vos jugements et votre condamnation, vos victimes méritent ce châtiement.

LES BOURREAUX			
AGL	12	EGO	8
FOR	15	CHA	8
CON	16	PER	12
APP	VAR	EDU	1

Taille : Variable

Poids : Variable

Sens : comparables à ceux des humains, peut estimer l'Équilibre Mental

Actions : 2

Bonus d'Initiative : +/- 0

Bonus aux Dommages : + 2

Capacité de Mouvement : 6 m/Round

Résistance aux Blessures :

5 BS = 1 BL

4 BL = 1 BG

3 BG = 1 BM

END : 86

Talents : Athlétisme 13, Chercher 10, Discrétion 10, Vigilance 10

Compétences Générales : Grimper 12, Interroger (Torture) 75, Corps à Corps 15

Armes Naturelles : Griffes (Dom -7)

Habitat : l'Enfer

Les Razides

Ces créatures sont en partie organiques et en partie mécaniques, elles mesurent quatre mètres de haut et sont faites d'acier, de muscles, de verre et de sang. Elizabeth a invoqué un Razide pour qu'il la torture dans son Purgatoire. Comme ses congénères, il est totalement dépourvu de sentiments, il fait ce qu'il considère comme étant le plus valorisant, tourmenter un être humain. Il n'abandonnera pas sa position enviable sans se battre. (Pour plus de précisions consultez le Livret de Règles à la page 167).

LES RAZIDES			
AGL	31	EGO	20
FOR	62	CHA	5
CON	51	PER	31
APP	1	EDU	21

Modificateur au Jet de Terre : +/- 0

Taille : 4 m

Poids : 950 kg

Actions : 5

Bonus d'Initiative : + 19

Bonus aux Dommages : + 11

Capacité de Mouvement : 15 m/Round

Résistance aux Blessures :

12 BS = 1 BL

11 BL = 1 BG

9 BG = 1 BM

Peut subir 2BM.

END : 203

Protection Naturelle : 5

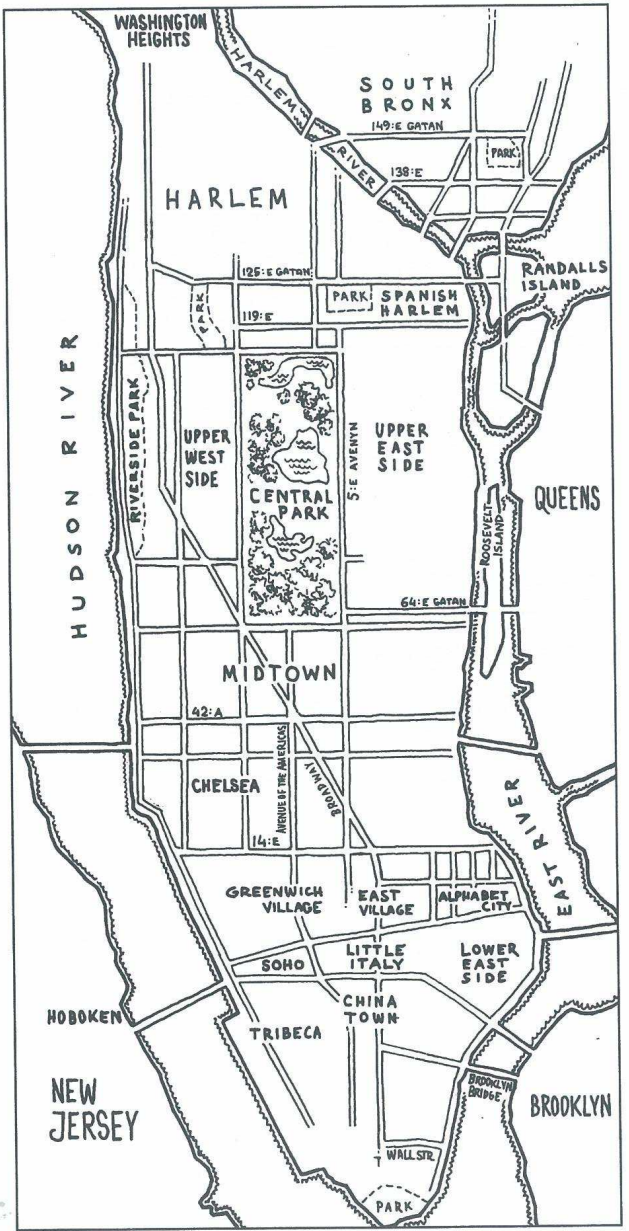
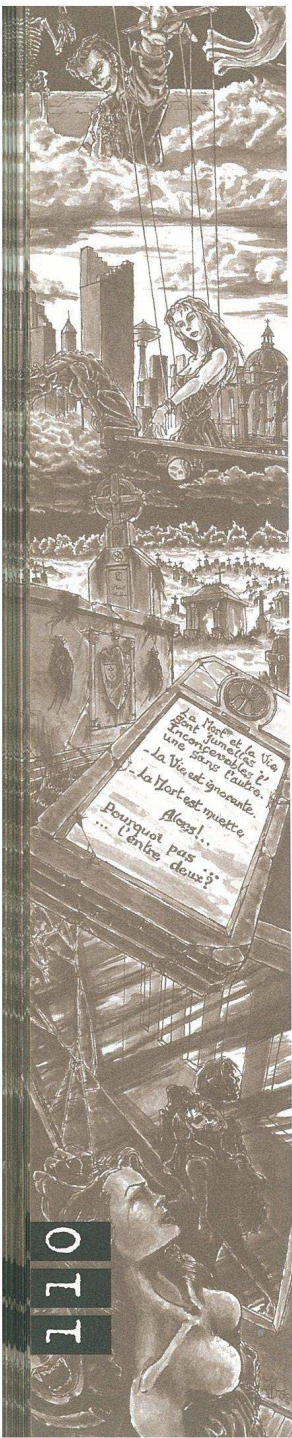
Talents : Athlétisme 40, Chercher 20, Vigilance 25

Compétences Générales : Interroger (Torture) 75, Armes à Feu 25, Corps à Corps 40, Lancer 40

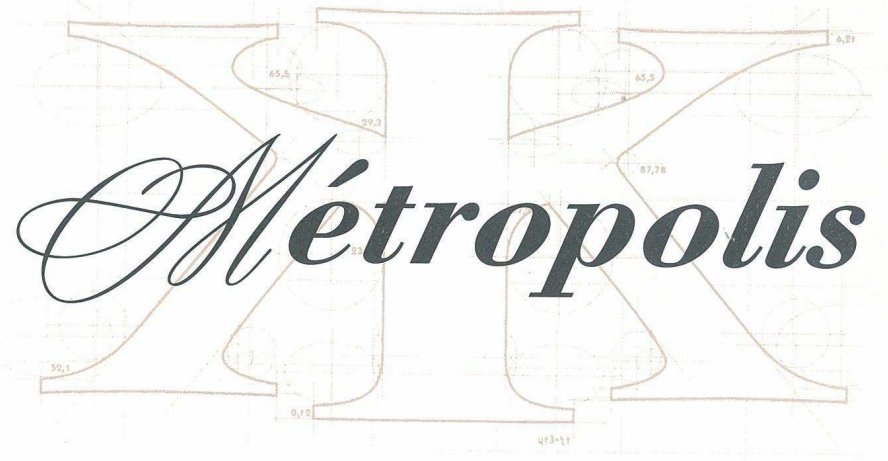
Armes Naturelles : Crocs (Dom -6), Griffes (Dom -9)

Art Ténébreux : 10

Habitat : L'Enfer



PROCHAINEMENT



110

Imprimé au Portugal

-

Édition et dépôt Légal
Avril 1996

-

LUDIS INTERNATIONAL
1996