

KULT
◇ DIVINITÉ PERDUE ◇

LA GALERIE DES ÂMES

Auteur

Magnus Seter

Auteur de la « Version Noire 2020 »

Petter Nallo

Maquette

Petter Nallo

Illustrations

Olga Kolesnikova

Daniel Comerci

Krzysiek Poznanski

Olof Nilsson

Traduction anglaise

Mattiaz Fredriksson

Illustrations additionnelles

William Adolphe Bouguereau

William Blake

Avec l'aide inestimable de

Ville Kugelberg

Remerciements particuliers

Red Moon Roleplaying

Torsten Gatu

Marco Behrmann

Éditeur

Jacqueline Bryk

Plans

Stefan Thunberg

Petter Nallo

Version française



Une publication Arkhane Asylum Publishing

Directeur de publication

Mathieu Saintour

Traduction

Jérôme Vivas-Burel

Maquette

Stéphanie Lairer

Secrétaire d'édition

Fabien Marteau

Relecture

Robin Schulz

www.arkhane-asylum.fr

CABINET

© 2022 Cabinet Licensing LLC. KULT ainsi que tous les logos, personnages, noms et éléments liés sont des marques déposées de Cabinet Licensing LLC. Utilisés avec leur aimable permission. Tous droits réservés.

Système de jeu © 2022 Helmgast AB. KULT : Divinité Perdue est développé et publié par Helmgast AB.

Traduction française © 2022 Arkhane Asylum Publishing. Tous droits réservés.

Les personnages, les lieux et les incidents décrits le sont au travers du prisme métaphorique de l'univers de KULT : Divinité Perdue.



LA GALERIE DES ÂMES

J'

INTRODUCTION

La Galerie des Âmes est un scénario pour le jeu de rôle d'horreur *KULT: Divinité Perdue*. Les personnages joueurs (PJ) sont chargés de ramener un artiste, Christian Starker, à leur employeur, mais ils se retrouvent pris entre un mage de la Mort et un licteur.

Le cadre

Le récit se déroule principalement à Los Angeles, en janvier 1951. La ville est fraîche et brumeuse, et personne n'échappe à l'humidité apportée par le crachin incessant.

Dans les années 50, L.A. connaît une expansion furieuse et explosive. Elle s'articule autour d'un centre-ville animé et ceinturé d'immenses quartiers, chacun doté de sa propre sous-culture. L'industrie du divertissement se trouve à chaque coin de rue.

La nuit, des faisceaux de lumière percent les cieus pour signaler la première d'un film, quelque part sur Hollywood Boulevard. Célébrités et nantis vivent dans des palaces sur les hauteurs. Les visages de John Wayne, Katharine Hepburn, Betty Grable, Spencer Tracy et bien d'autres ornent les panneaux publicitaires, les affiches et les couvertures des journaux. Sur le mont Lee, le panneau Hollywood rappelle à tout un chacun à quel point cet endroit est spécial.

La population afflue en masse. Presque tous les habitants sont venus d'ailleurs pour s'installer ici. La natalité explose et les quartiers sont saturés d'enfants. À en croire la ville, chacun y a sa chance, et de grands espaces vierges attendent que de nouvelles maisons les remplissent.

Mais la cité des rêves a aussi un versant sombre. Des disparitions surviennent dans la foule anonyme. La vie est bon marché, le crime et la corruption sont partout. Los Angeles est une ville de chair et de luxure voilée, et toutes les perversions se dissimulent derrière les façades des bâtiments. Les meurtres sont fréquents, et la police n'a pas assez de ressources pour suivre toutes les pistes. Des vétérans de la Seconde Guerre mondiale luttent contre leurs traumatismes secrets, qui finissent par briser leur foyer. La Peur rouge comme la Peur lavande ravagent la ville, et chacun préfère accuser son voisin d'être communiste ou homosexuel avant de se retrouver pointé du doigt. En bordure de L.A., des collines nues voient pousser de véritables quartiers de cabanes en bois, toujours habitées par celles et ceux qui n'ont pas oublié le sang et la douleur sur lesquels la métropole a été bâtie.

Thème

Sous le vernis du glamour: tout n'est qu'illusion. Los Angeles se targue d'être la ville des espoirs et des rêves (son nom complet, *Ciudad de Los Angeles*, signifie littéralement « la cité des anges »), mais sous le vernis du glamour, la réalité est bien plus horrible. Les tableaux de Starker dévoilent ce que cache l'apparence d'individus influents. Dans un bâtiment chic perché sur les collines, des rituels macabres sont menés. Ce scénario explore ce qui est caché et répugnant, et y jette une lumière crue.

Conseils au meneur

Film noir: donnez à ce scénario une véritable atmosphère de film noir. La ville est oppressante. Un voile de malaise recouvre tout, et le glamour n'est qu'une fine couche de vernis sur une immensité de pourriture. Le monde se compose de bars mal éclairés, de maisons de jeu clandestines, de parcelles de studios délabrés, de nuits pluvieuses et de trottoirs détrempés reflétant les lumières de la rue. Les hommes portent des costumes, des chapeaux et des cravates; les femmes arborent des robes, des chapeaux et de longs gants. Tout le monde fume. Les habitants sont cyniques et égocentriques, et la rédemption semble toujours hors de portée. Si vous souhaitez utiliser une musique d'ambiance, regardez du côté des bandes originales de films noirs ou des groupes de « dark jazz » comme Bohren & Der Club of Gore, The Mount Fuji Doomjazz Corporation ou The Kilimanjaro Darkjazz Ensemble.

Horreur viscérale: ce scénario met en scène de nombreuses scènes gore. Prenez votre temps pour décrire l'odeur du sang, les planchers glissants et tous les détails répugnants. Lorsque les PJ quittent la scène, expliquez comment leur souvenir se fait un peu vague et

incertain... comme si la ville et son glamour voulaient camoufler le sordide. L'illusion s'impose peu à peu, et tout devient irréel et onirique.

Investigation ou action: ce scénario peut être intense et tourné vers l'action, ou s'orienter davantage vers une enquête élaborée. Des sections optionnelles donnent des idées pour permettre aux joueurs de récolter plus d'informations lors d'un récit au rythme moins soutenu. Dans ce cas, expliquez que M. Pickett laisse plus de temps aux PJ (disons une semaine) pour qu'ils accomplissent leur tâche. Il peut aussi leur demander de lui faire un compte-rendu quotidien. Cervez le style de jeu que vous recherchez et parlez-en avec les joueurs. Il y a suffisamment de possibilités de scènes et d'intrigues entre personnages si vous les laissez libres de s'en saisir.

Survol du récit

Voici un résumé du scénario et de ses scènes principales:

Une offre qu'ils ne peuvent pas refuser: dans le désert à proximité de Las Vegas, le boss des PJ, M. Pickett, les contraint à trouver l'artiste Christian Starker et à le lui ramener.

Une rencontre au parc: le groupe se rend dans un parc pour rencontrer Christian Starker, mais croise la route d'un légionnaire damné envoyé par le rival de leur employeur, M. Howart.

Le studio de Starker: sur place, les PJ découvrent des corps massacrés, mais aussi des indices. Ils peuvent également rencontrer un ou plusieurs sbires de Howart.

L'appartement de Starker: là, les PJ découvrent d'autres pistes qui les dirigent vers un détective privé, ainsi que vers Rhine Howart. Alors qu'ils sont encore sur place, un cairath s'extirpe des égouts et les attaque.

Roger Moran: le groupe peut rechercher Roger Moran, un détective embauché par Starker. Le privé a découvert que Rhine Howart en a après l'artiste.

Rhine Howart: Rhine Howart s'apprête à offrir Starker en sacrifice à une népharite aux ordres de Togarini, au cœur de sa chambre rituelle sous son manoir de Beverly Hills.

Final: selon l'issue, les PJ peuvent retourner auprès de M. Pickett avec Starker... ou les mains vides. Qu'est-ce qui les attend, ensuite?

ÉDITION PRÉCÉDENTE DE CE SCÉNARIO

Ce scénario, intitulé *Själarnas Galleri* « La Galerie des Âmes » a été écrit par Magnus Seter pour la deuxième édition suédoise de *KULT* et publié avec l'écran du meneur de jeu en 1994. Cette première version se déroulait dans les années 90, et elle ne disposait d'aucun cadre géographique précis ni de personnages prêtirés. Pour la version que vous tenez entre les mains, nous avons décidé d'offrir un peu plus de personnalité à ce récit, avec une fibre « film noir » distinctive, un cadre particulier (Los Angeles en 1951), des descriptions et des lieux détaillés, ainsi que des personnages prêtirés. Nous avons aussi développé l'intrigue, puisque les PJ sont dorénavant au service de M. Pickett.

TOILE DE FOND

Christian Starker s'est installé à Los Angeles dans sa jeunesse, attiré par l'aura glamour de la ville et la promesse du succès. Il désirait capturer la splendeur de la ville et de ses habitants, se faire un nom et créer des œuvres d'art qui traverseraient les siècles. Cependant, il ne parvint pas tout à fait au résultat escompté: la beauté qu'il essayait de restituer ressortait fade et sans âme dans ses tableaux. Une obsession s'empara de Starker: dénicher la clef qui lui permettrait de voir, et donc de peindre, l'âme de ses modèles et découvrir la vérité qui se cachait derrière la chair. Il étudia les anciens maîtres, suivit des cours de psychologie et se plongea dans l'occultisme. Rien n'y fit. Presque à court d'argent, occupant des emplois vains, il vivait dans des remises et des appartements délabrés. Ses modèles étaient des sans-abri, des parias et des prostitués.

Ivre et désespéré, il se jeta du haut des falaises d'Abalone Cove. Il souhaitait mourir, être balayé par le Pacifique et se noyer dans ses rêves. Dans cet ultime acte de sacrifice, quand son âme angoissée appela, quelque chose l'entendit. Starker fut rejeté sur la plage, couvert d'algues, contusionné et glacé. Il se releva en chancelant et se retrouva nez à nez avec une femme magnifique: Carita Schiller, celle qui allait devenir sa muse. Carita était en réalité une Incarnée de l'Archonte Tiphareth, engendrée par le charme et le glamour de la cité des anges. Elle offrit au peintre l'inspiration et le don qu'il avait toujours recherché: représenter l'âme humaine à nu.

Le succès fut au rendez-vous pour Starker, ainsi que la reconnaissance et l'argent. Cependant, tout cela avait un prix: ses cauchemars devinrent prophétiques. Les âmes qu'il voyait dans son entourage le choquaient et l'effrayaient: elles étaient si nombreuses à se révéler sombres et monstrueuses! À nouveau, il plongea dans le désespoir, et seuls les rares éclats d'âmes toujours bonnes, ainsi que le charme de Carita, le maintenaient en vie.

Ses tableaux étaient exposés dans d'importantes galeries d'art et dépeignaient des éléments perturbants et choquants aux yeux des observateurs ordinaires. Cependant, quiconque était dans la confidence de notre emprisonnement, comme nos geôliers immortels, voyait que ces peintures révélaient trop de choses sur la Vérité pour que Starker soit autorisé à continuer son œuvre. Les licteurs au pouvoir tentèrent d'ostraciser l'artiste et de le laisser se ruiner. Ils envoyèrent des serviteurs pour le tenir à l'œil et, dans le même temps, se demandaient pour quelle raison Tiphareth l'avait béni de sa caresse. Qu'avait-elle à gagner à voir l'artiste délivrer ses messages?

La frustration gagnait Starker. Les critiques l'étrillaient, les galeries refusaient dorénavant d'exposer ses tableaux, ses nouveaux amis lui tournaient le dos quand il était mis à l'index: le peintre nourrissait une amertume grandissante

envers eux. Qu'avait-il fait pour mériter un tel traitement? Il se rendit compte qu'il était suivi. Parfois, il apercevait du coin de l'œil les créatures qui l'observaient. Mais il avait encore des alliés. Ces hédonistes qui ne craignaient pas d'enfreindre les règles de la société continuaient de lui acheter des toiles. Carita était aussi à ses côtés, mais elle était onirique et insaisissable. Il lui arrivait de disparaître pendant des jours, voire des semaines, avant de réapparaître sans prévenir. Starker était en colère contre elle, mais quand elle le touchait, il ne pouvait plus que l'aimer.

Lors de la veillée de Noël 1950, elle disparut pour de bon. Starker sentait ses ennemis invisibles se rapprocher sans un bruit. À son insu, deux personnages influents décidèrent d'agir à son encontre: M. Howart et M. Pickett.

M. Howart

Rhine Howart, mage de la Mort et adorateur de l'Ange de la Mort Togarini, a décidé que son maître devait obtenir l'âme de Starker. Passionné d'art, il prévoit d'enlever l'artiste et de l'obliger à peindre son portrait. Puis il le sacrifiera en offrande à une népharite du clergé de Togarini, en échange de savoirs magiques. Howart est persuadé que l'âme de Starker en vaudra la peine.

Au début du scénario, les serviteurs de Howart ont enlevé Starker et l'ont amené au manoir de leur maître, situé à Beverly Hills. En interrogeant le peintre, le mage a découvert que d'autres individus, à l'instar de M. Pickett, sont après l'artiste. Il ne veut aucun concurrent et a donc décidé de leur tendre un piège.

M. Pickett

Emanuel Pickett est en réalité un licteur au service de l'Archonte Yesod. Il a établi son siège dans la récente ville de jeu de Las Vegas. L'influence qu'il exerce tant sur la pègre que sur la haute société a considérablement augmenté en un temps record, et il prévoit d'étendre encore son réseau. Il a ressenti la présence de l'Incarnée de Tiphareth, Carita Schiller, et a conçu un plan pour amener Starker à Las Vegas, dans l'espoir que Schiller le suive. Pickett souhaite la lier à son nouveau domaine, où le charme de Carita lui permettra d'accroître son influence. Il sait qu'il doit se montrer prudent: les licteurs qui règnent sur Los Angeles ne vont pas apprécier cette manœuvre et interagir avec un Incarné est toujours risqué.

M. Pickett entretient une correspondance secrète avec Starker, mais le temps manque: Carita Schiller a disparu, et l'un des agents que le licteur a envoyés à Los Angeles est mort. Par chance, M. Pickett dispose d'un groupe d'individus qu'il est prêt à sacrifier. Il va les obliger à lui ramener Christian Starker de Los Angeles à Las Vegas. Ces pauvres âmes sont bien entendu les personnages joueurs.

LES PERSONNAGES JOUEURS

Les feuilles des personnages joueurs se trouvent dans les aides de jeu en fin de scénario. Lisez cette section avec les joueurs afin que ces derniers choisissent leur alter ego.

Janvier 1951. Vous êtes toutes et tous des criminels et des escrocs au service de M. Pickett, un chef de la pègre de Las Vegas. Vous travaillez au casino Sahara, où vous vous assurez que tout se passe bien, que les invités les plus influents disposent de tout ce qu'ils demandent et que les aspirants escrocs reçoivent ce qu'ils méritent.

À Las Vegas, l'avidité et le jeu, comme les rêves et le désir de toucher le gros lot, sont partout. Vous aviez tous l'impression de mériter plus que ce que la vie vous avait donné, et vous avez essayé de la faire à l'envers à votre boss: vous avez tenté de détourner quelques billets, comme ça. Votre plan était censé être à toute épreuve, mais vous avez été démasqués, attaqués et traînés dans la nuit.

Non seulement vous êtes à la merci de votre boss, mais vos proches également. Vous ne pouvez qu'espérer qu'il vous offre une dernière chance de faire vos preuves.

Les personnages que vous pouvez incarner sont:

Lizabeth Bennet: actrice ratée qui travaille comme hôtesse au Sahara. Charmante, manipulatrice et archétype de la femme fatale.

Fred Hayden: joueur, charmeur et homme aux multiples conquêtes et contacts. Cache toujours un as dans sa manche. Facilitateur bien habillé.

Ray Astor: violent monstre en costume, veille à ce que quiconque arnaque la pègre finisse tabassé ou tué. Redoutable homme de main.

George Stevenson: immigrant britannique et vétéran des deux guerres mondiales. S'intéresse à l'occultisme. Travaille comme comptable pour le boss de la pègre locale.

Après que les joueurs ont choisi leur personnage, confiez-leur la feuille correspondante et laissez-leur le temps de la lire et de se présenter les uns aux autres.

Désavantages

Trois joueurs doivent effectuer un jet pour leur personnage:

- ◆ **Condamné** — George Stevenson
- ◆ **Culpabilité** — Ray Astor
- ◆ **Objet de désir** — Lizabeth Bennet

Perte de Stabilité

Chaque personnage (à l'exception de Lizabeth Bennet, grâce à son avantage **Encaisser les traumas**) doit réduire sa **Stabilité** de 1, de Posé à Mal à l'aise.



Lizabeth Bennet



Fred Hayden



Ray Astor



George Stevenson

UNE OFFRE QU'ILS NE PEUVENT PAS REFUSER

Difficile de respirer. Vos têtes sont couvertes de sacs de graine pour volaille, vos bouches sont bâillonnées, et vous n'avez pas bu une seule goutte d'eau depuis des heures. Des cordes vous entaillent les poignets, et vous êtes contusionnés de partout après avoir été tabassés par les sbires de votre boss. La porte s'ouvre, des mains vous agrippent violemment et vous êtes tirés hors du camion. On vous force à vous agenouiller dans le sable.

C'est là que la pègre conduit ceux dont elle souhaite se débarrasser. En 1951, dans les étendues sauvages autour de Las Vegas, la vie ne vaut pas grand-chose, et rares sont ceux qui vous pleureront. Peut-être que vos morts serviront d'avertissement aux autres voyous qui voudraient doubler la pègre. Vous espérez juste en finir rapidement. Là, on enfouit les corps dans des trous peu profonds. Des scorpions, des vautours, des coyotes et d'autres choses ignobles du désert vont arracher la chair de vos os.

Vous savez pourquoi vous êtes là. Vous avez été trop gourmands, et vous avez été attrapés. M. Pickett, votre employeur, a dû découvrir que vous détourniez de l'argent du casino.

Vous entendez une voiture approcher. Les portières s'ouvrent puis se referment. Des pas. Les sacs sont retirés de votre tête. Le soleil matinal vous aveugle. Puis vous le voyez. M. Pickett, un véritable squelette, mince et menaçant, vêtu d'un costume à rayures parfait, coiffé d'un chapeau noir et arborant des lunettes de soleil. Ses sbires se dressent à ses côtés, armés de Thompson, prêts à vous descendre.

Il parle. Sa voix est aussi sèche que du papier de verre :

« Vous m'avez trahi. Et vous ne méritez rien de plus qu'une balle dans la tête. Mais je déteste gâcher des ressources pleines de potentiel. Donc... je vous laisse une chance de vous racheter.

Il y a ce peintre, à Los Angeles, Christian Starker. Je veux que vous me le rameniez. Il a un talent remarquable. Certains diraient que ce don n'est pas de ce monde, et ils auraient raison. J'ai organisé une rencontre avec cet homme, et vous serez mes représentants.

Essayez de vous enfuir, ou de me trahir à nouveau, et non seulement je vous retrouverai, mais en plus, ceux qui vous sont chers en paieront le prix pendant que vous regarderez. N'oubliez pas : vos proches sont entre mes mains. Je ne veux pas les punir pour vos fautes. Mais si vous me faites défaut, je n'y manquerai pas.

Rencontrez M. Starker, et ramenez-le-moi. Il se peut qu'il résiste, ou que d'autres individus le cherchent. Il se peut que vous observiez ou éprouviez des choses étranges. Rien de tout cela n'a d'importance. Ne revenez pas sans lui. En vie. »

Il adresse un signe de tête à l'un de ses hommes de main, qui attrape une lettre dans la poche de son manteau et la dépose au sol. Dessus, pour qu'elle ne s'envole pas, il place un couteau pliant.

« L'adresse et l'heure du rendez-vous. »

M. Pickett vous salue d'un hochement de tête, pour la forme. Lui et ses hommes remontent en voiture, démarrent

et s'éloignent dans un nuage de poussière. Une voiture vous attend derrière vous.

Que faites-vous ?

Se libérer

Se détacher et retirer les bâillons demande du temps, mais grâce au couteau, les PJ peuvent se libérer. Toutes leurs possessions se trouvent dans le coffre de la voiture. Si Ray Astor est présent, il s'agit de son véhicule.

Il est à peu près 8 h du matin, en ce jeudi 18 janvier 1951. Les personnages se trouvent à une vingtaine de kilomètres de Las Vegas.

Défier M. Pickett et revenir à Las Vegas

Si les PJ rentrent en ville pour essayer de sauver ceux qui leur sont chers, M. Pickett tue un de leurs proches, par exemple l'un des enfants de George (qui perd en **Stabilité [-4]**, tout comme les autres PJ [-2]), en guise d'ultime avertissement. Il tente ensuite d'assassiner les PJ en personne. Mais à ce moment, le scénario a probablement assez dérapé : y mettre un terme peut être une bonne idée, sauf si tout le monde s'amuse.

Lire la lettre

Il est probable que les personnages ramassent la lettre dans le sable et la lisent.

Elle est adressée à M. Samuel Stone, 2535 S Las Vegas Blvd, Las Vegas, Nevada.

George et Lizabeth savent que Samuel Stone est l'un des nombreux pseudonymes de M. Pickett.

À en juger par le cachet de la poste, la lettre a été envoyée l'avant-veille, de Los Angeles. La feuille est pliée à la va-vite et porte des éclaboussures de peinture rouge. La calligraphie est irrégulière et peu assurée. La lettre a visiblement été rédigée par un individu troublé. [cf. **Aide de jeu n° 1.**]

M. Stone,

Je sais à présent que nous voyons les mêmes choses. J'ai vendu quelques tableaux, je quitterai donc bientôt Los Angeles. Nous pouvons nous rencontrer, mais nous devons être prudents. Je suis persuadé qu'on m'observe. Rencontrez-moi au hangar à bateaux de Somerset Park, le jeudi 18 janvier à 21 h. Nous pourrions y discuter sans être dérangés.

Vous pouvez aussi me contacter au numéro de téléphone indiqué ci-dessous, mais je vous invite à ne l'utiliser qu'en cas d'extrême urgence.

Christian Starker

ST 78-8738

Examiner la lettre

Le message en lui-même contient quelques indices. Les taches rouges sont bien de la peinture, même si des personnages inquiets peuvent penser à une autre origine. Le papier exsude une odeur de tabac caractéristique. Tout personnage doté de connaissances particulières à ce sujet reconnaît immédiatement une rare variété turque qu'il est difficile de se procurer en ville.



HOLLYWOOD

Si les personnages appellent au numéro indiqué, personne ne décroche. S'ils le cherchent dans un annuaire de Los Angeles, ils découvrent qu'il correspond à un studio artistique de Sherman Oaks.

Il s'avère impossible de retrouver l'adresse de l'artiste: il n'est dans aucun annuaire.

Le message est rédigé sur un papier bon marché, dans une encre noire courante, probablement avec un stylo-bille.

L'introduction fournit plusieurs pistes aux personnages. Ils peuvent bien évidemment se présenter au rendez-vous du parc, mais des PJ suspicieux peuvent penser à un piège. Une autre idée consiste à se rendre au studio de Starker, dans l'espoir de l'y trouver.

Enquête sur Starker

Starker est mentionné dans de nombreuses coupures de journaux et de magazines. Ces articles sont disponibles dans toute grande bibliothèque de L.A. Certains directeurs de galerie peuvent aussi disposer d'informations au sujet de l'artiste dans leurs archives journalistiques.

Les articles décrivent tous un peintre qui a longtemps lutté pour trouver son style unique. Ses premières œuvres étaient au mieux médiocres et il semblait voué à disparaître au fond d'un océan d'obscurité et d'anonymat.

En 1949, cependant, tout changea soudainement. Starker devint une sorte de célébrité nocturne aux œuvres d'art aussi stupéfiantes que terrifiantes. Les observateurs affirmaient que ses étranges portraits capturaient l'âme des modèles, au lieu du visage qu'ils voulaient montrer. Bien entendu, ces tableaux furent sujets à controverse, puisque Starker dépeignait politiciens et entrepreneurs comme des monstres déguisés. En fin de compte, il fut banni de tous les meilleurs musées du pays et accusé de communisme.

Mais sa vision était plus forte que le statut de paria, et il continua de peindre, essentiellement pour des galeries privées. À présent, ses tableaux s'arrachent à prix d'or dans les ventes aux enchères.

Direction Los Angeles

Depuis la banlieue de Las Vegas, il faut compter cinq heures de route pour rejoindre L.A. Par conséquent, si les personnages s'y rendent tout de suite, ils disposeront de quelques heures avant leur entrevue nocturne. Affamés, assoiffés, blessés et épuisés, ils peuvent donc en profiter pour manger et prendre une chambre d'hôtel. Il leur restera même un peu de temps pour enquêter sur Starker.

UNE RENCONTRE AU PARC

Somerset Park ferme ses portes à 20 h, ce qui pose un léger problème aux PJ. Ils peuvent trouver plusieurs solutions. Escalader la clôture n'est pas compliqué, et les personnages dotés des compétences adéquates peuvent forcer la serrure du portail.

Les options bruyantes, comme tirer à l'arme à feu dans la serrure, attirent l'attention des gardes et, si nécessaire, de la police.

1. Portail

Le parc est entouré d'une grille de deux mètres, surmontée de grandes vrilles de fil barbelé. La clôture en fer forgé laisse entrevoir un jardin idyllique.

2. Guérite du gardien

C'est dans ce petit cabanon que se postent l'agent d'entretien, en journée, et les gardes de nuit. On y stocke aussi quelques outils de jardinage simples, comme des râdeaux ou des tondeuses. Après la fermeture, deux veilleurs surveillent les lieux. Ils ne portent aucune arme à feu et appelleront la police en cas de problème majeur.

3. Aire de jeu

Cette jolie petite aire de jeu pour enfants contient un toboggan, quelques balançoires et un carrousel. Au milieu de l'aire se dresse un petit château en bois que les bambins peuvent escalader.

4. Jardin

Le parc offre aussi aux visiteurs la possibilité d'arpenter un petit jardin bien entretenu. Cependant, cette zone est fermée à cette époque de l'année et toutes les fleurs sont mortes.

5. Lac

Le lac est assez petit, mais un nombre considérable d'espèces de tortues et de poissons y a néanmoins élu domicile. La berge est cernée par une allée. Pour la sécurité des visiteurs, la profondeur des eaux ne dépasse pas le mètre, sauf au milieu du lac, où elle atteint trois mètres.

6. Hangar à bateaux

Le hangar à bateaux est à peine plus grand que la guérite à l'entrée du parc. On y trouve un café et un endroit pour entreposer les bateaux à louer, au nombre de trois à l'heure actuelle. À côté des embarcations sont entassées des chaises de café.

7. Quai

Le quai, d'un mètre de large, s'étend sur un bon tiers de la longueur du lac. En bois, il est attaché au hangar à l'aide de chaînes grossières.



Le légionnaire damné

Lorsque les PJ arrivent sur place, la nuit est tombée et le ciel est couvert de nuages de pluie. La scène est illuminée par des éclairs dans le lointain, et un crachin commence à tremper les personnages. Il est difficile d'y voir compte tenu de l'obscurité ambiante, et les PJ ne distinguent pas le hangar avant qu'il apparaisse, petit à petit, dans la nuit. Le quai s'étend depuis le bâtiment et se perd dans le brouillard.

Soudain, les PJ entendent un bruit de grattement, métal contre métal, à travers la brume. Puis le tintement de chaînes: quelqu'un monte sur le quai. Les PJ aperçoivent à présent la silhouette d'un homme, vêtu d'un long manteau et coiffé d'un chapeau. Il se dresse à l'extrémité de la jetée. Il semble regarder les eaux, comme perdu dans ses pensées.

Les personnages peuvent croire qu'il s'agit de Starker... mais il n'en est rien. Le peintre a été enlevé, mais ses ravisseurs ont envoyé un émissaire pour accueillir les PJ. D'une façon peu amène.

L'homme qui se tient sur le quai est un légionnaire damné. Il attend patiemment que les personnages fassent le premier pas. Ses ordres consistent à les tuer ou à les mutiler, et il passera à l'action dès qu'ils poseront le pied sur la jetée: il se retournera, les mains dans les poches de son manteau, puis s'avancera lentement vers le groupe, dans l'espoir de s'approcher le plus possible avant de les attaquer. Si les personnages semblent hésiter à monter sur le quai, il leur adresse un signe d'encouragement. Parvenir à les amener sur la jetée lui permettra de les attaquer un par un, en poussant quelques adversaires à l'eau, où ils seront vulnérables.

Si les PJ refusent de monter sur le quai et demandent s'il est bien Starker, le légionnaire les attaquera malgré tout pour profiter de la situation. Il se battra jusqu'au bout. Si les personnages parviennent à lui échapper, il fera alors tout pour les retrouver et terminer sa mission. Dans ce cas, il peut apparaître par surprise dès que le récit s'enlise. Une excellente fin à cette confrontation voit le légionnaire tomber dans le lac, notamment si vous souhaitez atténuer la présence du surnaturel en début de scénario. En effet, si les PJ examinent le corps de leur adversaire, ils comprendront que quelque chose cloche.

Intervention policière

Tirer à l'arme à feu attire l'attention des gardes, qui appellent la police. Ses agents sont sur place en dix minutes. Si le combat n'est pas terminé, ils commenceront par essayer de calmer les belligérants et les pousser à se rendre. Cependant, le légionnaire n'est absolument pas disposé à coopérer: il préfère se jeter à l'eau... et disparaître mystérieusement.

Si certains personnages restent sur place, ils sont conduits au poste pour interrogatoire. S'ils disposent d'un permis de port d'arme (ce qui est le cas de George, mais pas des autres PJ), on les embarque quand même pour les questionner sur leur armement illégal. On finit par les libérer sous caution, mais leurs armes sont confisquées.

Les indices au parc

Après avoir vaincu le légionnaire, les personnages peuvent obtenir des indices en examinant ses possessions.

Tout d'abord, sa lame est un glaive romain. Il ressemble à une réplique, comme celles qu'on utilise dans les péplums. George peut rapidement l'identifier. Si les PJ s'adressent à un musée, ils peuvent apprendre que l'arme est en excellent état, et donc une relique en parfaite condition, dont ils pourraient tirer un très bon prix. S'intéresser à d'importants collectionneurs d'armes donne une liste de centaines de noms. À ce stade, elle est totalement inutile, mais cela pourrait changer plus tard.

Les vêtements du légionnaire proviennent de magasins ordinaires.

Un examen minutieux révèle des traces de peinture fraîche sur le manteau. Elles correspondent à celles qui tachaient la lettre remise aux PJ. Le dernier indice... est le légionnaire même. Même si les PJ ne peuvent pas transporter le corps avec eux, George peut se souvenir de ses **Études occultes**: il a vaguement entendu parler de cultes qui vénèrent de sombres pouvoirs originaires de mondes au-delà du nôtre. Parfois, des serviteurs de ces puissances traversent les frontières entre les royaumes et marchent parmi nous. Il est dit que certains de ces séides sont des soldats tués au combat, ce qui ne les empêche pas de poursuivre leur guerre. Les personnages devraient ainsi avoir une idée de qui ils affrontent.



LE STUDIO DE STARKER

Tôt ou tard, les personnages vont visiter le studio de Starker, situé dans le quartier de Sherman Oaks et qui consiste en une petite maison, ouverte au public et reconfigurée pour répondre aux nouveaux besoins artistiques du peintre. Il fait aussi office de petite galerie pour la collection artistique privée de Starker. Enfin, le bâtiment est entouré d'un jardin floral mal entretenu.

Le conducteur en planque

Si les personnages prennent garde en approchant de la demeure et **Observent la situation**, ils remarquent une Dodge Kingsway garée à proximité. S'ils passent à côté, ils notent qu'un homme vêtu d'un long pardessus est assis au volant: il ressemble à leur agresseur du parc. De plus, ils remarquent que la voiture est dépourvue de plaques d'immatriculation. Il ne s'agit pourtant pas d'un légionnaire damné, mais de l'un des sbires de Howart. Si les PJ observent le véhicule pendant un moment, ils voient une Chrysler Windsor grise s'arrêter à côté. Elle non plus n'arbore aucune plaque. L'homme de la Dodge descend et change de place avec l'un des passagers de la Chrysler. Tous deux portent des pardessus et des feutres identiques. On dirait bien que le studio est surveillé.

Si les PJ suivent la voiture qui s'éloigne, ils risquent de se faire remarquer par le conducteur, aux aguets, et doivent donc **Agir sous la pression** pour éviter cela. S'ils échouent, leur cible s'arrête dans un bar, appelle Howart et l'informe qu'on l'a repéré. Howart dépêche donc quatre hommes supplémentaires armés de Thompson afin de tendre une embuscade aux PJ, dans laquelle le conducteur tentera de les faire tomber. En revanche, si les personnages ne sont pas repérés, ils peuvent suivre la Chrysler jusqu'à la demeure du mage à Beverly Hills.

Il y a peu de piétons dans la zone du studio: le conducteur remarque donc quiconque approche et il se tient prêt à démarrer. Si les PJ parviennent malgré tout à l'aborder, l'homme prétend ne pas comprendre l'anglais. S'ils insistent, leur interlocuteur descend du véhicule et brandit un stylet, menaçant les personnages et leur intimant de dégager, d'une voix éraillée. Refuser d'obéir l'incite à planter l'un des importuns avant de sortir son revolver. Si une rixe éclate, la police arrive en cinq minutes et arrête les suspects... donc, très probablement, les PJ et leur adversaire.

La fouille du véhicule ne révèle que des journaux, de vieux restes de nourriture et un bloc-notes vierge. Rien ne permet de relier la voiture à une adresse ou à une personne. Si l'homme est interrogé, il ne dit rien. Il jure qu'il ne sait pas qui est le meurtrier des corps trouvés là.

À l'extérieur du studio

En arrivant au studio, les PJ découvrent que la porte d'entrée est verrouillée et que les rideaux sont tirés. À y regarder de plus près, ils constatent qu'on a forcé la porte arrière. De plus, ils peuvent aussi observer que l'herbe et la terre, à l'arrière de la propriété, ont été écrasées, comme si l'on avait traîné quelque chose de massif, un bœuf par exemple. La pluie a effacé la plupart des autres traces, mais si les PJ prennent le temps d'examiner les marques du sol, ils y trouvent des cheveux et constatent que la terre est trempée de sang. Les traînées mènent à travers des buissons jusqu'à une rue à l'arrière, puis à une bouche d'égout. Si les PJ soulèvent la crapaudine, ils découvrent des restes de peau, de cheveux et de sang humains qui ont été raclés: comme si les corps avaient été jetés dans les égouts ou si quelque chose d'énorme et bien en chair s'était pressé là-dedans. Il s'agit en fait des traces du cairath, une créature invoquée par Howart pour se nourrir des cadavres.

Ce qu'il s'est passé au studio

Rhine Howart a envoyé ses deux légionnaires damnés pour enlever Starker au cours d'une visite privée de sa galerie. Afin de ne laisser aucun témoin, les créatures ont massacré les autres invités. Ils ont capturé le peintre et l'ont emmené au domaine de leur maître. Pour se débarrasser des cadavres, ce dernier a invoqué un cairath lié à son service. La créature de l'Inframonde s'est extirpée d'une bouche d'égout, a consommé les corps des victimes en les fondant dans sa masse, puis a rampé, gonflée et deux fois plus grosse, jusque dans les profondeurs. Après son forfait, Howart a chargé l'un de ses hommes de monter la garde dans l'attente de nouveaux visiteurs... comme les PJ.

À l'intérieur de la maison

En entrant dans la bâtisse, les personnages sont assaillis par une odeur d'abattoir nauséabonde. N'oubliez pas qu'il s'agit de donner une impression profondément désagréable aux PJ. Où qu'ils posent le regard, ils ne trouvent que graisse humaine fondue, mouches et sang. La puanteur de la mort et de la dévastation s'insinue sous leur peau. Les personnages doivent **Garder le contrôle** pour rester dans cette véritable boucherie. S'ils échouent, ils sont pris d'une terrible nausée et éprouvent des difficultés à ne pas quitter les lieux. Peut-être sont-ils même gagnés par la panique.



REZ-DE-CHAUSSÉE

1. Porche

Sur le porche se trouvent deux chaises pliantes et une petite table sur laquelle est posée une coupe de champagne éventé. Un examen des lieux révèle des traces de sang séché qui coulent de sous la porte, d'où s'élève aussi une odeur déplaisante.

2. Entrée

L'entrée est souillée de sang en partie coagulé et d'eau d'égout. L'odeur est insoutenable et des milliers de mouches s'élèvent des flaques de sang et des lambeaux de chair encore présents. Le vrombissement et le bourdonnement de leurs ailes sont assourdissants, et les insectes ne se calment pas tant que les personnages restent sur place. Une robe, qui devait être chic jadis mais est à présent complètement ruinée, gît sur le sol et a absorbé une partie du sang.

3. Galerie

La galerie est dans le même état que l'entrée, et les mouches ne sont pas moins nombreuses. Les murs sont couverts de sang et d'autres fluides corporels. A priori, on a massacré de nombreuses personnes ici, mais il ne reste aucun corps. En revanche, il y a beaucoup de sang, dans lequel les PJ trouvent des morceaux de verre ou de tissus, une chaussure de femme, un paquet de cigarettes, une bouteille de vin, un bracelet de luxe et quelques bouts de chair. D'étranges traînées semblent partir de la porte de derrière, comme si un gigantesque escargot était entré et s'était déplacé dans la salle, répandant sang et eaux usagées partout. Au milieu de ces sillons, çà et là, on distingue des grains de sable volcanique. Il s'agit des traces du cairath. Le sable volcanique provient du temple de Howart, où le mage a invoqué la créature.

Sur l'escalier, une main tranchée repose, paume en l'air et doigts recourbés, comme une araignée morte. Les ongles sont vernis et une bague luxueuse enserre un

doigt. La main a été proprement tranchée au niveau du poignet.

Les peintures exposées affichent le même désespoir dont Starker souffrait depuis son accès d'inspiration. La plupart des tableaux sont d'artistes anonymes, mais certains sont de Starker.

D'ailleurs, ce sont ses œuvres qui sont les plus intéressantes. La majorité a disparu, et les rares encore accrochées datent de ses débuts, avant qu'il maîtrise son sujet. Un expert trouverait la technique excellente, mais les peintures dépourvues d'âme. Ces tableaux, comme toutes les autres œuvres d'art, n'ont subi aucun dégât.

4. Cuisine

La cuisine a subi très peu de dégâts. Le comptoir est couvert de sang séché, et il manque quelques couteaux dans un présentoir. L'évier est bouché par du sang et des cheveux, comme si quelqu'un s'était nettoyé après ces meurtres horribles.

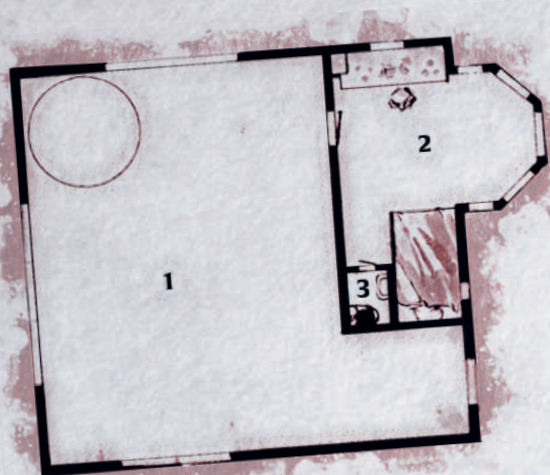
5. Salle de bain

Le sol de la vaste salle de bain est couvert de sang et d'excréments. La pièce contient des toilettes, un lavabo et une immense baignoire montée sur pieds griffes. Un homme est penché sur cette dernière. Il est habillé comme s'il sortait de soirée: nœud papillon défait, chemise blanche (trempée de sang) et pantalon de smoking noir. Sa veste est étendue sur le lavabo. Dos aux personnages, il est complètement absorbé par ce qui se trouve dans la baignoire. Il ne remarque d'ailleurs les PJ que lorsqu'ils entrent dans la pièce.

À ce moment, il se retourne vivement et brandit un couteau de cuisine. Son visage est ensanglanté et un stylo est fiché dans l'un de ses yeux. Du sang coule de sa bouche lorsqu'il s'approche des PJ et leur murmure, avec un sourire dément: « Je vais vous offrir au grand dévoreur. » Il se lance alors à l'attaque au mépris de sa vie et combat jusqu'à la mort.

La baignoire contient le corps d'une jeune femme. On l'a dépecée avec un talent indéniable... et probablement vive, puisque son visage est figé en un hurlement silencieux. Ses yeux ont disparu, et ses dents sont d'un blanc quasi surnaturel, en contraste avec sa chair rouge. Impossible de trouver sa peau, cependant: l'homme l'a dévorée petit à petit. Si un personnage souhaite utiliser les toilettes, il aura la désagréable surprise de découvrir une cuvette emplies de mouches rassemblées autour des globes oculaires de la malheureuse.

L'homme et la femme étaient invités à la soirée et se sont cachés dans la pièce quand le massacre a commencé. Lorsque le cairath est entré dans le bâtiment, l'homme a sombré sous son influence. De peur et de démence, il l'a pris pour un dieu et a dépecé sa jeune femme-trophée pour la lui offrir. Elle a réussi à enfoncer son stylo dans l'œil de son compagnon, mais ça ne l'a pas arrêté.



ÉTAGE

1. Studio

Cette pièce spacieuse et aérée était au cœur du processus créatif de Starker. C'est là qu'il peignait ses chefs-d'œuvre, et là qu'il murmura dans les ténèbres et vendit son âme. Le massacre n'a pas gagné l'étage, même si quelqu'un (l'un des légionnaires damnés) a laissé des traces de pas ensanglantées. La pièce est peu meublée et lugubre: on n'y trouve que quelques tabourets et du matériel de peinture. Les pinceaux et la palette de Starker sont par terre. La peinture de la palette correspond à celle sur le message et les vêtements du légionnaire. Dans un coin garni d'oreillers, un narguilé exhale une odeur de tabac turque. Tous les tableaux qui se trouvaient là ont disparu, mais si les PJ fouillent minutieusement la pièce, ils découvriront un petit placard secret: il renferme quelques peintures inachevées ainsi que des croquis que Starker voulait détruire. Les toiles représentent des portraits de diverses personnes. Certains sont grotesquement difformes, et d'autres irradient d'une pureté merveilleuse. Quelques tableaux portent une étiquette mentionnant un nom. L'une de ces peintures représente une femme à la beauté quasi angélique. Bien qu'inachevée, elle n'en reste pas moins un chef-d'œuvre. Le modèle figuré est Carita Schiller, la muse de Starker.

2. Chambre

La chambre fait également office de bureau et contient donc le mobilier pour ces deux usages. La pièce est en désordre, mais les intrus ne semblent pas y avoir touché. Le bureau est couvert de papiers divers et de la correspondance privée de Starker. Les PJ y trouvent aussi une pile de feuilles bon marché, identique à celle sur laquelle le peintre a rédigé la lettre du début du scénario. À côté sont posés un encrier, un stylo à plume et, enfin, un téléphone. La penderie contient les vêtements de Starker, mais également des tenues féminines. Tous ces habits sont à la dernière mode.

3. Toilettes

Cette petite pièce, propre, n'est occupée que par des toilettes et un lavabo.

Quitter le studio

Si les personnages ne font preuve d'aucune discrétion en empruntant la porte principale pour entrer dans le studio ou en sortir, ils remarquent que la Dodge quitte les lieux dès qu'ils posent les pieds sur les marches. Le conducteur est seul dans son véhicule, et il tient à l'œil le bâtiment dans son rétroviseur.

Les indices du studio

Le studio renferme quelques indices à destination des personnages.

Papier à en-tête et encre

Les PJ tiennent là la preuve que Starker est bien celui qui a rédigé la lettre adressée à leur boss. S'ils la comparent à celles qui jonchent le bureau du peintre, ils constatent que la calligraphie correspond.

Sable et graviers noirs

Dans le studio, sur les lieux du massacre et près de l'entrée des égouts, on trouve du sable et des graviers de basalte noir. Cette roche volcanique n'est pas courante à L.A. Elle provient du cairath, coincée dans la chair de la créature et libérée par le frottement. Pour l'instant, cette information ne présente aucun utilité pour les PJ, mais quand ils se trouveront dans le temple de Howart, ils pourront comprendre l'origine de ce sable.

Lettres

Les lettres des correspondants de Starker sont bien plus intéressantes, et elles sont nombreuses: commissions pour des portraits, remerciements pour un travail remarquable, menaces de mort, lettres de refus adressées par des galeries d'art, lettres privées d'anciens amis qui expliquent ne pas pouvoir être vus avec un individu suspecté de communisme, notifications de poursuites l'informant de se présenter au tribunal en février... Voici des indices que trouveront les personnages s'ils étudient le contenu des lettres:

Certaines de ces lettres sont adressées au studio, tandis que d'autres ont été envoyées à une adresse du centre-ville de L.A. (sur la 7^e et Broadway). Après recherche, les PJ découvrent qu'il s'agit de l'adresse de Carita Schiller.

Une lettre froissée adressée à Starker par un détective privé du nom de Roger Moran. Dans cette lettre, le privé résume la mission que lui a confiée le peintre: le suivre afin de déterminer si l'artiste faisait l'objet d'une surveillance par un tiers parti. Selon Moran, c'est bien le cas, mais il n'a pas encore trouvé le responsable. [cf. Aide de jeu n° 2.]

Une lettre adressée par Samuel Stone (M. Pickett). M. Stone décrit ce qu'il pense que Starker voit, et il indique savoir pourquoi la vie du peintre part à vau-l'eau. Il lui propose une rencontre. [cf. Aide de jeu n° 3.]

Les peintures

Les tableaux cachés fournissent aussi des informations aux PJ. Le placard renferme trois toiles inachevées et sept croquis au crayon. Les portraits représentent des silhouettes vaguement humaines aux attributs monstrueux et choquants, et ils sont étiquetés « Thomas Braley », « Timothy Atkins » et « Patricia Hart ». Les PJ qui se renseignent sur ces noms découvrent qu'ils

correspondent à trois des plus importants docteurs du pays. Chacun d'entre eux vit dans une région différente.

À quelques exceptions près, les croquis représentent aussi des monstres. Tous ne sont pas annotés, mais les personnages peuvent lire les noms de Roslin et de Howart griffonnés. Deux d'entre eux représentent la même femme que les peintures de la galerie. Visiblement, ils ont été réalisés après le moment où Starker a reçu l'inspiration. Ces deux croquis portent le nom de « Carita ».

Les seules informations obtenues après recherche sur les noms inscrits sur les esquisses concernent Roslin: Bertha Roslin est en fait la voisine de Starker. Cette vieille femme déteste le monde entier et adore se quereller. Tous les enfants du quartier la craignent, et les adultes la méprisent. Si les personnages lui rendent visite, elle pestera contre eux, et contre l'humanité en général, révélant ainsi sa véritable nature.

En revanche, « Howart » est un indice majeur. Si les personnages ont obtenu une liste d'importants collectionneurs d'art après avoir mis la main sur le glaive du légionnaire, ils y retrouveront le nom de Rhine Howart. S'ils suivent cette piste, le scénario se poursuit avec la section idoïne. Les indices mènent dans différentes directions.

L'APPARTEMENT DE STARKER

L'un des indices pointe vers l'appartement de Starker, sa résidence principale, appartenant à Carita Schiller, maîtresse et modèle favori du peintre. Situé dans le centre-ville de L.A., sur la 7e et Broadway, le logement occupe le dernier étage d'une vieille maison victorienne.

La demeure compte sept étages, et l'intérieur est à l'avenant de l'extérieur. Un large escalier monte du rez-de-chaussée autour de la cage d'un ancien ascenseur. Si les personnages préfèrent emprunter ce dernier, il émet d'inquiétants grincements en gagnant les étages.

On ne trouve qu'une unique porte au septième niveau. Une plaque en laiton indique qu'il s'agit de l'appartement de Carita Schiller. Un morceau de papier scotché précise que Christian Starker vit aussi ici.

Si les personnages s'attardent sur les lieux, le cairath passe à l'attaque. Consultez la section suivante.

1. Porte d'entrée

La porte d'entrée, en chêne robuste, est difficile à forcer. Il est possible de crocheter la serrure, mais selon l'heure de la tentative, les PJ devront peut-être **Agir sous la pression** pour éviter d'attirer l'attention des voisins. Peut-être feraient-ils mieux de les soudoyer ou de les baratiner. Le concierge peut se montrer disposé à les laisser entrer.

2. Entrée

Le hall d'entrée révèle le style luxueux et sélect qui caractérise l'appartement entier. Le sol est recouvert d'un magnifique tapis persan. L'étagère à chaussures contient plusieurs paires italiennes hors de prix, et le porte-manteau arbore nombre d'accessoires de mode. Un miroir occupe l'intégralité d'un mur.

3. Cuisine

Tout l'équipement de cuisine le plus moderne de la fin des années 40 est disposé avec goût sur des comptoirs étagés et dans des meubles vitrés. La pièce est d'une propreté impeccable, chaque chose est à sa place. Le réfrigérateur est vide.

4. Salle de bain

Une grande baignoire sur pieds griffes domine le sol au carrelage élaboré. La pièce contient également des toilettes et un lavabo. L'un des murs est couvert d'une fresque de style rococo représentant un paysage idyllique.

5. Chambre

Un imposant lit à baldaquin défaits occupe presque entièrement la pièce en désordre. Le placard contient des vêtements semblables à ceux que les PJ ont trouvés au studio.

6. Atelier

Cette pièce semble faire office de bureau. Sur un grand bureau sombre sont entassées des lettres, principalement des commissions à l'attention de Starker.

Fouiller le meuble permet de dénicher un dossier contenant des photos en noir et blanc d'un jeune homme, dans la vingtaine, en pleine conversation avec un gentleman d'une quarantaine d'années. Un cercle au stylo entoure la tête de ce dernier, et un point d'interrogation a été ajouté à côté. Si les PJ savent à quoi ressemble le peintre qu'ils cherchent, ils le reconnaissent dans le jeune homme de la photo.

Le dossier contient aussi des lettres envoyées par un homme qui affirme être un collectionneur d'art invétéré. Cet admirateur demande à rencontrer le peintre à son studio. Il semble que Starker ait décliné l'offre, puisque dans la troisième lettre, les requêtes sont devenues des menaces à mots couverts. Starker a griffonné le numéro de téléphone de Roger Moran sur le dossier.

7. Salon

Le salon est peu meublé: un grand sofa, une radio et un plateau à roulettes sur lequel sont disposés divers spiritueux. Le sol est recouvert d'un tapis coûteux, du plafond pend un ventilateur mécanique, et sur les murs sont



suspendus des tableaux datant des débuts de Starker, ainsi qu'une photographie dédicacée de Greta Garbo. Deux bougies et un briquet se trouvent sur la table basse devant le sofa. L'une des peintures est un peu de guingois: elle cache un coffre-fort mural. Il est verrouillé, mais de toute évidence, quelqu'un a essayé de le forcer. Le coffre-fort appartient à Carita, et Starker a tenté de l'ouvrir dans l'espoir d'y trouver quelque chose de valeur. Forcer la serrure nécessite d'avoir les bons outils, de savoir s'y prendre (par exemple, avec l'avantage **Valeur** de Fred) et de disposer d'un peu de temps (n'oubliez pas l'attaque du cairath). À l'intérieur, les PJ découvrent une boîte recouverte de velours et contenant de coûteux bijoux féminins. Au marché noir, ils peuvent en tirer plus de 6000 dollars (ce qui équivaut à 60 000 dollars de notre époque).

Les indices de l'appartement

Le seul indice d'importance se trouve dans l'atelier. Le dossier contient les résultats de l'enquête de Roger Moran, et les photos sont celles de l'avocat de Rhine Howart, qui essaie de sceller un accord avec Starker.

Les personnages disposent maintenant d'assez d'indices pour décider de leurs prochaines actions. Dans le cas contraire, ils vont probablement se tourner vers Roger Moran pour recueillir plus de renseignements. Il existe aussi d'autres façons d'obtenir le nom de Howart. Tout collectionneur d'art ou responsable de musée peut identifier l'homme de la photo comme étant l'avocat de Howart.

Les PJ peuvent aussi rechercher miss Schiller, mais puisqu'il s'agit d'une Incarnée et qu'elle ne veut pas être trouvée, ils n'ont strictement aucune chance d'y parvenir. L'hypothèse la plus probable est qu'elle fait partie des victimes du studio.

Le cairath

À présent, les personnages disposent d'assez d'indices pour assembler les pièces du puzzle, et le kidnappeur le sait. Howart veut vraiment se débarrasser des PJ et a décidé de faire à nouveau appel au cairath pour les tuer.

L'assaut débute quand les personnages se trouvent dans l'appartement de Schiller. Le cairath de Howart fracasse la porte d'entrée de la maison et commence à grimper les escaliers, laissant derrière lui une traînée d'eaux usées. Au même instant, le mage lance un autre sort qui plonge l'immeuble dans les ténèbres. Les personnages peuvent toujours entendre le crépitement de la pluie sur les carreaux et les coups de tonnerre dans le lointain. L'électricité est coupée, et les seules sources de lumière disponibles sont les chandelles, les torches improvisées ou les lampes-torches et autres lanternes qu'auraient emportées les PJ. Évidemment, l'ascenseur est également hors service.

Les ténèbres durent plusieurs minutes. Le cairath en a pour moins d'une minute à atteindre le dernier étage. Si les personnages restent silencieux, ils peuvent entendre le son du métal frottant la pierre, ainsi que les faibles gémissements des âmes tourmentées. Bientôt, l'odeur fétide des égouts se répand jusqu'à eux, et un étrange murmure, comme celui de nombreuses voix portées par le vent, traverse leur esprit. Les joueurs doivent effectuer un jet pour que leur alter ego résiste à la compulsion du cairath.

• La compulsion du Cairath

Si vous souffrez d'un stress critique (niveau Angoissé ou inférior) à proximité du cairath, **jetez 2d +Volonté**:

(15+) Les étranges murmures dans votre tête vous poussent au sacrifice, à entailler la chair et à nourrir la chose... de votre propre chair ou de celle d'autrui. Vous comprenez que ces pensées ne vous appartiennent pas et vous les repoussez.

(10-14) Les étranges murmures dans votre tête vous poussent au sacrifice, à entailler la chair et à nourrir la chose... de votre propre chair ou de celle d'autrui. Vous savez que c'est immoral, et vous essayez de résister à cette impulsion, mais c'est si difficile. La chose qui vous appelle ressemble à un ami, à un parent, à un dieu. (Le personnage subit -1 permanent à tous ses jets offensifs contre le cairath. Le personnage n'a pas besoin de **Garder le contrôle** quand il voit la créature, puisqu'elle n'est pas horrible à ses yeux.)

(-9) Les étranges murmures dans votre tête vous poussent au sacrifice, et vous révèlent toute la sagesse contenue dans ce geste. Ce qui approche est un dieu, à qui vous devez dévotion et amour. (Le joueur choisit entre entailler son personnage, au prix d'une **bles-sure sérieuse**, et offrir la chair arrachée au cairath ou sacrifier celle d'un autre personnage. Le PJ est incapable de s'en prendre à la créature, mais peut la fuir. Il n'a pas besoin de **Garder le contrôle** quand il la voit, puisqu'elle n'est pas horrible à ses yeux.)

L'ATTAQUE DU CAIRATH

Lorsqu'un personnage voit le cairath pour la première fois, il doit **Garder le contrôle** s'il n'est pas sous son influence.

Quand la créature atteint l'appartement, ou si les PJ vont à sa rencontre dans les escaliers, elle passe à l'attaque et tente de tuer le plus de personnages possible. En revanche, si quelqu'un dispose d'une source de lumière, le cairath essaie en priorité d'éteindre cette dernière. Tout personnage tenant une source de lumière, qu'il s'agisse d'une lampe-torche, d'une torche ou d'une lanterne, obtient +2 permanent pour **Éviter les dégâts** occasionnés par les attaques de la créature.

Le cairath poursuit son assaut tant que les ténèbres enveloppent la maison. Lorsque l'effet du sort prend fin, la créature pousse un horrible rugissement et essaie de rejoindre les égouts en passant par le sous-sol. Si la scène se déroule de jour, les conséquences pour le cairath de Howart sont terribles: quand la lumière le frappe, de grosses cloques apparaissent sur son corps avant d'éclater. Du pus et du sang s'écoulent des plaies. Sa peau commence aussi à brûler lentement. Si elle reste exposée trop longtemps à la lumière du soleil, la créature fond en une flaque de sang et de fluides corporels.

Si l'attaque se déroule de nuit, le cairath panique et essaie de s'échapper par le sous-sol. S'il est acculé quand l'effet du sort prend fin, il tente de passer coûte que coûte.

Dès qu'il atteint les escaliers, le cairath se précipite vers la sécurité des égouts. Si les personnages le poursuivent, ils peuvent le rattraper dans les souterrains avant qu'il disparaisse dans l'Inframonde. Cependant, s'ils le laissent fuir, le cairath retrouvera son maître.

FUITE

Si les personnages ouvrent une fenêtre pour essayer de s'enfuir, le vent et la pluie les empêchent de sortir. Les éléments rendent, au mieux, téméraire toute tentative de

descendre la façade. Un personnage qui tente sa chance malgré tout doit **Agir sous la pression**, en subissant un -4 à son jet. Chuter sur le macadam de cette hauteur inflige automatiquement une **blessure critique** et oblige à **Encasser les blessures (3 dégâts)**.



*Le cairiath
des égouts*

ROGER MORAN

Les PJ peuvent vouloir rencontrer Roger Moran. S'ils essaient de l'appeler, personne ne répond. Son bureau, situé à son domicile, se trouve en centre-ville, mais dans l'un des quartiers les plus sordides de la ville. Son appartement se trouve au troisième étage d'un immeuble qui en compte dix. Sur la porte, il est écrit: « Roger Moran — détective privé ».

La porte de l'appartement est verrouillée, et personne ne répond quand les PJ frappent, même s'ils insistent. En revanche, la voisine âgée passe la tête par l'entrebâillement de sa porte. Si les personnages lui expliquent les raisons de leur présence, elle leur conseille de se rendre dans un bar mireux à proximité, puisque Moran, leur apprend-elle d'un air triste, s'est remis à boire.

Si les PJ parviennent à entrer dans l'appartement, ils constatent qu'il est aussi sale et délabré que le reste du quartier.

L'appartement de Moran

1. Entrée

Des tas de vêtements remplissent l'entrée: des bleus de travail jusqu'aux uniformes de police, tout y passe.

2. Bureau

C'est dans cette pièce que Moran gère ses affaires. Sur le bureau trônent une machine à écrire et des monceaux de feuillets. Plusieurs meubles à tiroir sont alignés contre les murs. Les dossiers d'archive ne comportent rien sur Starker ou sur son affaire. Dans l'un des tiroirs du bureau, les personnages mettent la main sur une petite boîte de cartouches de calibre .45, contenant également tout le nécessaire de nettoyage d'un pistolet.

3. Salle de bain

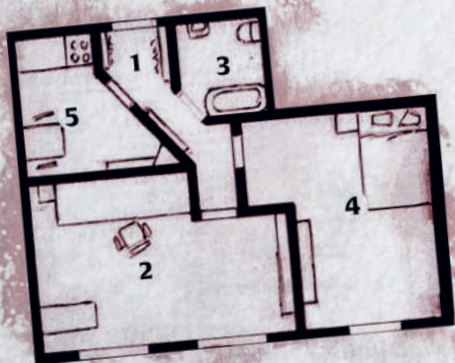
La salle de bain est sale; plusieurs lames de rasoir, la plupart d'entre elles ensanglantées, sont tombées dans le lavabo. Il y a bien trop de sang pour penser à un accident de rasage.

4. Chambre

Cette pièce, meublée d'un lit étroit, est aussi en désordre que le reste des lieux.

5. Cuisine

L'évier déborde d'assiettes et de verres sales. Les restes du petit-déjeuner du jour ornent la table. On ne trouve aucun couteau aiguisé, que ce soit dans la cuisine ou dans le reste de l'appartement.



Le bar

Moran n'est pas chez lui. Pour le rencontrer, les personnages doivent se rendre au bar que la voisine leur a indiqué.

Trouver le privé n'est pas compliqué, il suffit de jeter un œil alentour ou de demander au barman. Moran est vêtu de son trench-coat, et son chapeau est posé sur la table devant lui. Les personnages remarquent aussi qu'il porte un holster d'épaule et un gros pistolet automatique sous son manteau. Il contemple son verre de whisky vide.

Tout d'abord, l'homme fait l'innocent et prétend ne pas savoir qui est ce Roger Moran que cherchent les PJ. À la mention de Starker ou de Howart, en revanche, il invite ses interlocuteurs à s'asseoir, avant de leur demander qui les envoie. Si les personnages prétendent être à la solde de Howart, Moran leur demande de lui faire passer un message. Très simple, d'ailleurs: il promet de ne plus jamais se mêler des affaires de Howart. Puis il demande aux personnages de partir. S'ils restent, le privé va se montrer violent.

Si Moran est calmé ou si les personnages prétendent être des amis de Starker, le privé les laisse rester. Il se montre même très sociable si on lui offre de l'alcool. Interrogé sur le peintre, Moran explique que ce dernier l'a engagé pour voir s'il était suivi. Le détective a commencé sa mission et a rapidement découvert que Starker était en effet sous surveillance. Il a continué de creuser le sujet et a pris quelques photos. Soudain, Moran se renferme et refuse d'en dire plus. Cependant, si les personnages insistent, le séduisent ou le soulent, il reprendra son récit. De toute évidence, il est terrifié.

Au sujet de Rhine Howart, Moran révèle que:

- ◆ Howart fait suivre Starker.
- ◆ Il vit dans un manoir bien gardé de Beverly Hills.
- ◆ C'est un vétéran de la Seconde Guerre mondiale.
- ◆ Il vient d'une famille riche à millions, dont les membres sont de fameux collectionneurs d'art.
- ◆ Il est obsédé par l'Antiquité romaine et célèbre pour en collectionner tout ce qui y a trait.
- ◆ Il a envoyé ses hommes suivre l'artiste et le garder sous surveillance.
- ◆ Les gens qui se mêlent de ses affaires disparaissent.

Si les personnages le soulent à se rouler sous la table, Moran commence à tenir des propos décousus et incohérents sur les puissances des ténèbres, les malédictions éternelles, etc.

RHINE HOWART

Les personnages se sont enfin décidés à rendre visite à cet homme, dont le nom est si étroitement lié aux étranges événements qu'ils ont vécus. Le plus simple, évidemment, est de consulter l'annuaire: on y trouve son nom et l'adresse de sa résidence de Beverly Hills. S'ils le contactent au préalable, Howart se montre particulièrement grossier et tente de les envoyer paître. Il refuse de les recevoir chez lui, mais finira par accepter une rencontre ailleurs. Si les personnages tombent dans ce piège, Howart leur envoie le cairath, à moins qu'il ait déjà été détruit. Dans ce cas, Howart missionne cinq de ses sbires armés de Thompson.

Fouiller dans le passé de Howart révèle qu'il fut impliqué dans diverses opérations militaires dans le Pacifique au cours de la Seconde Guerre mondiale. Il revint à L.A. cinq ans auparavant, puis se fit une réputation en tant que principal expert mondial sur les artefacts de l'Empire romain. On raconte également qu'il s'intéresse aux phénomènes paranormaux et qu'il a acheté plusieurs peintures étranges pour sa collection. Il est très difficile d'en apprendre plus sur Howart. La plupart des informations sont classées et les personnages doivent se contenter de rumeurs et d'ouï-dit. Ils peuvent dénicher un article de presse au sujet d'une vente aux enchères: on y apprend que l'intérêt de Howart pour les antiquités est dû à son héritage, qui remonte jusqu'aux empereurs de la Rome antique.

La demeure de Howart

Howart habite dans une très jolie zone de Beverly Hills. Les maisons du quartier sont grandes et très luxueuses. Celle de Howart ne fait pas exception. Elle est entourée d'un haut mur: depuis la rue, on ne peut apercevoir que le dernier étage et quelques cimes d'arbres. Si les personnages effectuent une reconnaissance en journée, ils remarquent bientôt que l'entrée est toujours gardée par deux personnes. S'ils parviennent à regarder à travers le portail, ils aperçoivent la Dodge noire qui était garée devant le studio de Starker.

1. Mur d'enceinte

Le mur qui entoure la demeure de Howart s'élève à trois mètres de hauteur. Du verre pilé le surmonte. La seule entrée est fermée par un portail et protégée par deux hommes de main. Chacun d'entre eux est armé d'un fusil, ainsi que d'une arme de poing de secours.

2. Garage

Trois automobiles stationnent dans le garage. La première est le véhicule personnel de Howart, une Rolls-Royce Silver Dawn. Les deux autres voitures sont déjà familières des personnages: la Dodge noire et la Chrysler grise.

3. Véranda

Un autre garde de Howart est assis sur le porche. Lui aussi est armé d'une Thompson.

4. Parc

Deux gardes de Howart patrouillent, armés de Thompson.

REZ-DE-CHAUSSÉE

1. Entrée

Le hall d'entrée est vaste et ostentatoire. Sur l'un des murs est accroché un gigantesque miroir au cadre doré. On trouve plusieurs pardessus sombres, qui rappellent fortement la tenue du légionnaire.

2. Escalier

Cet escalier métallique en colimaçon mène à l'étage. Les marches sont recouvertes d'un tapis moelleux.

3. Salon

Le salon est richement décoré: Howart a dépensé sans compter. Sur les murs sont accrochées des peintures des plus grands maîtres, à côté de photographies de guerre prises dans le Pacifique. Des photos de Howart en compagnie de stars du cinéma, telles qu'Ava Gardner ou Humphrey Bogart, complètent la décoration. Face au sofa est installé un téléviseur Zenith dernier cri.



4. Galerie

La galerie renferme les chefs-d'œuvre de la collection de Howart: sculptures et armes de l'Empire romain, peintures de Picasso, Munch, Van Gogh, Vauquelin, Miro, Klimt et bien d'autres. Un portrait du maître des lieux occupe un mur. Signé Christian Starker, il révèle l'âme malade du collectionneur dans toute son horrible splendeur. La peinture de ce tableau est encore fraîche.

5. Salle à manger

Une grande table en chêne occupe cette magnifique salle à manger.

6. Cuisine

La cuisine est brillante et moderne. Le maître des lieux semble obsédé par les longs couteaux luisants: de très nombreuses lames pendent du plafond.

7. Porte de service

C'est par cette porte qu'entrent et sortent les gardes en temps normal. Une partie de leur équipement, comme des holsters d'épaule et des matraques, est suspendue dans le hall d'entrée. La porte est fermée à clef, mais le verrou est relativement simple.

8. Salle des gardes

Les gardes se délassent là quand ils sont de repos. Un homme désarmé s'y trouve: il dort dans l'un des lits.

9. Toilettes

Cette pièce contient des toilettes et un lavabo.

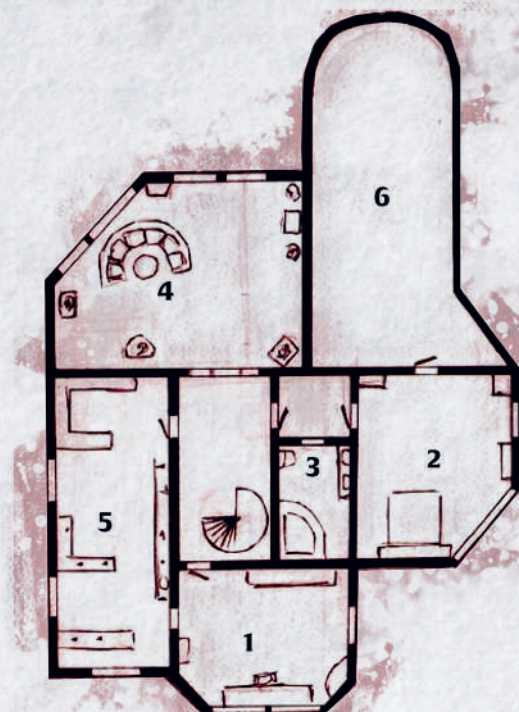
ÉTAGE

1. Étude

Dans le bureau de Rhine Howart, un dossier contient plusieurs coupures de presse concernant Starker, ainsi que des catalogues d'exposition représentant les œuvres de ce dernier. Les PJ découvrent également une série de photographies en noir et blanc sur lesquelles Starker, en pleine exposition artistique, se tient au côté d'une femme ravissante (Carita Schiller). D'autres photos montrent le studio du peintre ou l'appartement de sa compagne. Certaines images de Starker ont l'air d'avoir été prises à son insu. Un coffre-fort est construit directement dans le bureau. Si les PJ parviennent à le forcer, ils y trouvent 1000 dollars (environ 10 000 dollars de notre époque) et plusieurs petites fioles qui contiennent un mélange spécial de delysid, un précurseur du LSD. Howart s'en sert lors d'expériences sur le contrôle mental et pour essayer d'accéder à des visions. Si l'un des PJ absorbe une dose, il commence à halluciner au bout de quelques minutes. L'effet dure environ 6 heures. Pendant ce laps de temps, le PJ subit -2 permanent à tous ses jets de **Volonté**, mais il obtient +2 permanent sur tous ses jets d'**Âme**.

2. Chambre à coucher

Un immense lit occupe la chambre à coucher. Le plafond est recouvert de miroirs. Un placard renferme des costumes à la dernière mode. Les personnages trouvent aussi un revolver Smith & Wesson .38 Special dans l'un des tiroirs de la table de nuit.



3. Salle de bain

Les murs de la salle de bain sont intégralement recouverts de miroirs. La pièce est dominée par une gigantesque baignoire à côté de laquelle se trouvent les toilettes et le lavabo semblent ridiculement petits. L'armoire renferme diverses substances illicites, comme de la cocaïne ou de l'héroïne.

4. Salon

Cette pièce, à l'image du reste de la demeure, est clinquante et luxueuse, décorée de plusieurs antiquités et peintures. Un mur est dédié exclusivement à d'antiques instruments de torture. Dans une vitrine sont exposées des pièces de l'Empire romain.

5. Salle des antiquités

Une vaste collection de reliques de la Rome antique est exposée là: des anneaux, des pièces, des statues, des bustes de marbre, des mosaïques, des vases, des amphores, l'aigle d'un étendard et bien d'autres éléments encore. Cette collection est inestimable pour qui s'y connaît.

6. Bibliothèque

Cette pièce est le cœur de la demeure de Howart. Elle renferme tout son savoir sur le monde. Une section entière est consacrée à l'Antiquité romaine. Une autre partie contient des ouvrages sur l'occultisme occidental, y compris des incontournables comme *Magick in Theory and Practice* d'Aleister Crowley, mais Howart possède aussi des tomes bien plus obscurs et précieux. Une gigantesque porte en fer occupe la quasi-totalité d'un mur. Elle présente une imposante serrure, mais elle est déverrouillée, et même un peu entrouverte. La porte peut être ouverte dans un crissement métallique, et le mur derrière elle disparaît. Balayés par les vents de l'Inframonde, les personnages se retrouvent face à un tunnel qui s'enfonce dans les ténèbres. Il semblerait qu'il ne leur reste plus qu'à s'y aventurer.



C. Starber

Portrait de Howard dans la galerie

Au-delà de la porte

En franchissant la porte, les personnages rejoignent sans le savoir la frontière avec l'Inframonde. Une infinité de passages souterrains s'ouvre devant eux, et l'air est rempli d'échos étranges. Ils avancent dans les ténèbres, mais se dirigent vers une faible lumière.

LE LÉGIONNAIRE

Au bout d'un long tunnel, une ouverture aussi imposante que les portes d'une cathédrale est taillée dans la roche noire. En provient une lumière dorée, comme si de nombreux cierges ou un feu de joie brûlaient. Lorsque les personnages approchent de la lueur, une silhouette apparaît. L'homme est vêtu comme un légionnaire romain et porte le traditionnel glaive de cette armée. Il accueille les personnages et leur demande, en latin, pour quelles raisons ils souhaitent rencontrer son maître (George devrait plus ou moins comprendre le légionnaire). S'ils ne répondent pas ou lui manquent de respect, il attaque immédiatement. Il ne les laissera passer sous aucun prétexte tant que le rituel n'est pas achevé. Après avoir vaincu leur adversaire, les PJ sont libres de continuer leur route.

Le temple

Quand les personnages franchissent l'ouverture, ils se retrouvent dans ce qui semble être une vaste cathédrale souterraine, longue de quelque 150 m. Les murs sont de basalte noir et le plafond se perd dans les ténèbres. Des colonnes majestueuses s'étirent à l'infini, semble-t-il. Le sol est couvert de sable et de graviers volcaniques, noirs et épais. Les joueurs peuvent se souvenir avoir déjà vu ce type de roche sur le sol du studio. Ce temple de l'Inframonde borde les salles de l'Inferno, et l'influence de l'Ange de la Mort Togarini est omniprésente. Des milliers de cierges noirs éclairent les lieux. On en trouve partout, à l'exception des cellules le long des allées et de la chambre du cairath. Des gémissements de douleur résonnent depuis en haut, mêlés au chant de Howart venu des profondeurs du temple.

1. Entrée

Un large escalier descend jusqu'au sol de sable noir. Les grains de basalte vont du sable fin aux gros gravillons. Un PJ qui tombe dans ce sable ne manquera pas de s'entailler.

2. Colonnes noires

Six imposantes colonnes noires bordent chaque côté de l'allée et disparaissent dans les ténèbres au-dessus. Le sol qui sépare les deux rangées de piliers est couvert de centaines, voire de milliers, de cierges noirs. Ils dégagent une fumée épaisse, semblable à un brouillard hivernal, qui rampe sur le sable. Venus de loin au-dessus, les gémissements de douleur de milliers de voix parviennent aux oreilles des PJ. Pénétrer en ce lieu, sous une mer de voix en souffrance, dans une salle qui défie toute logique, déchiçquette la psyché des personnages [-1 en **Stabilité**].

3. Cellules des légionnaires

Dans ces cellules sombres, les légionnaires attendent que Howart les envoie en mission. Les murs arborent des peintures de la Rome antique. Howart espère qu'elles raviveront les souvenirs des occupants afin qu'ils lui parlent

de cette époque. L'une des cellules contient une armure romaine: elle appartient au légionnaire qui a attaqué les personnages sur le quai.

4. Boîte du cairath

Cette pièce est froide, ses murs sont détrempés d'eau et le sable est humide. Sur un piédestal trône une boîte en fer. Elle n'est pas verrouillée: elle est remplie d'halite, et au-dessus de ce sel gemme repose un morceau de chair, arraché au cairath que Howart a lié à son service. Tant que le morceau reste dans la boîte, la créature est l'esclave du mage. Si le cairath est toujours vivant, la chair pulse comme un étrange organe. Dans le cas contraire, elle est noircie et desséchée. George, grâce à ses connaissances en occultisme, peut comprendre que la boîte est un artefact qui lie une créature à son maître.

5. Fresque sacrificielle

Un mur de pierre noire sépare les deux sections du temple. Il arbore une fresque qui flotte, se contorsionne et se déplace comme un cauchemar au ralenti. On y distingue les formes de corps, de sombres torrents, de ruisseaux de sang, de ruines, d'étranges temples et bien plus encore. La fresque est hypnotique et onirique. Lorsqu'on s'en approche, les gémissements venus d'en haut se font plus extatiques. La douleur qui les emplit semble se mêler de plaisir. Les personnages font face à l'une des défenses magiques de Howart.

Les motifs hypnotiques de la fresque remplissent l'esprit de l'observateur d'un besoin compulsif: accomplir un sacrifice sanglant.

• La Compulsion de la Fresque

Lorsque vous regardez la fresque, **jetez 2d +Âme**:

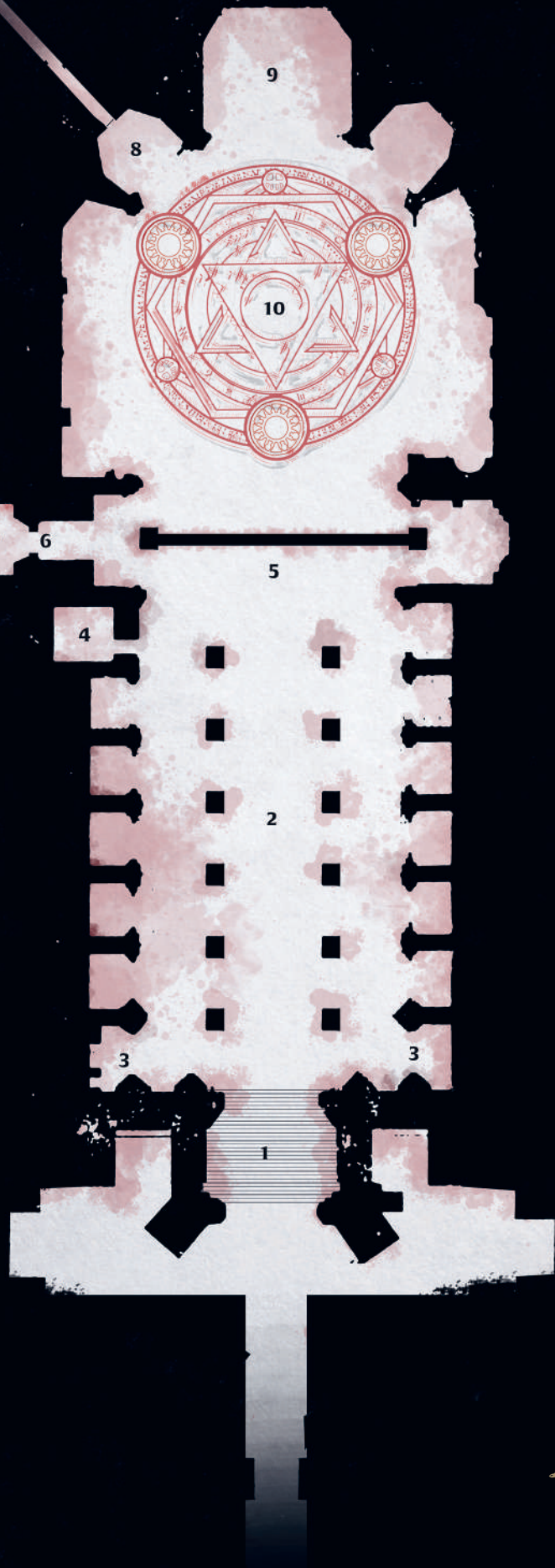
(15+) Vous contemplez d'étranges motifs hypnotiques et ressentez soudain le besoin de vous ouvrir les veines pour offrir votre sang à cet endroit damné. Mais vous savez que ces pensées ne sont pas les vôtres et vous résistez à la tentation.

(10-14) Comme ci-dessus, mais vous ressentez malgré tout cet appel et perdez en **Stabilité (-1)**.

(-9) Vous devez offrir votre sang à la fresque murale.

Un personnage joueur qui succombe au sort attrape l'objet tranchant le plus proche (un poignard, un éclat rocheux aiguisé; à défaut, il peut même se mordre) et s'entaille les poignets. Si ses compagnons l'arrêtent, ils brisent l'effet, et le PJ considère alors avoir obtenu un résultat de (10-14). Dans le cas contraire, il ressent une poussée de pur plaisir en voyant le sang couler de ses veines. Mais plutôt que de s'écouler sur le sable noir, le liquide carmin monte dans les ténèbres et forme des ficelles qui soulèvent lentement le personnage sacrifié, à la manière d'une marionnette, en direction du plafond. Doucement, le personnage s'élève, vrille telle une ballerine et se balance dans une extase parfaite. Il disparaît dans les ténèbres... puis les autres personnages entendent soudain le son d'une déchirure. Les vêtements et l'équipement de leur compagnon retombent sur le sable noir. Le personnage a disparu.

Il est mort... ou pire.



Le temple

6. Tenture

Une épaisse tenture recouvre le mur. Elle masque l'entrée de la chambre du cairath et dégage une odeur de pourriture et d'égout nauséabonde.

7. Chambre du cairath

Là, sur le sable puant et humide, patiente le cairath. Il sera probablement là, d'ailleurs, à moins d'avoir été tué. Dans le mur opposé à l'entrée, une ouverture laisse échapper un courant d'air frais. Elle mène à la fois dans les profondeurs de l'Inframonde et dans les égouts de Los Angeles.

8. Porte vers l'Inframonde

Cette porte en fer mène aux labyrinthes tortueux de l'Inframonde. Elle est verrouillée, et Howart conserve la clef sur lui. S'il se sent dépassé par les événements, il essaiera de fuir par cette issue.

9. Salle des préparatifs

Cette salle contient tout le nécessaire à la préparation de rituels magiques. C'est ici que Howart se change pour enfiler sa tenue de cérémonie.

10. Autel

Rhine Howart se tient près de l'autel. Il porte une toge noire, son visage est peint avec de la suie et du sang et sa tête est couronnée d'un antique laurier tressé d'or. Il ressemble à un ancien empereur ou à un prêtre dérangé, et il tient dans ses mains une lame ancestrale. Devant lui, sur l'autel, est étendu Christian Starker, attaché, nu et pâle. Rhine Howart

l'a déjà entaillé à plusieurs reprises au cours du rituel, et le corps du peintre est donc parcouru de coupures peu profondes qui le vident petit à petit de son sang.

Howart et Starker sont entourés de symboles magiques intriqués, tracés au sang. Des cierges noirs brûlent, disposés en cercles concentriques autour de l'autel. Les flammes dégagent une étrange lumière bleue et la puanteur de la chair brûlée.

Le rituel

Au moment où les personnages pénètrent dans le temple, Howart achève le rituel qui permet d'invoquer une népharite du clergé de Togarini. Le mage veut offrir Starker à ses maîtres en échange de plus de connaissances, de plus de pouvoir, de plus de... tout ce qu'il peut obtenir. Plus les personnages approchent de l'autel, plus le chant s'élève. Une ombre commence à prendre forme à l'intérieur du cercle magique, et l'air se remplit d'une douce odeur d'encens alors que la népharite se manifeste.

Lorsque Howart voit les PJ, il tente de les retenir assez longtemps pour achever l'invocation. Si le cairath est vivant, le mage lui ordonne d'attaquer.

Tuer Howart ou perturber le rituel: si les personnages perturbent le rituel magique (par exemple en détruisant les cercles), la népharite disparaît sous leurs yeux. Howart essaie de s'enfuir, mais pourrait bien revenir. Starker a assez de force pour quitter l'Inframonde et la demeure de Howart, pour peu qu'on l'y aide.

L'Apparition de la népharite

Les gémissements et les hurlements lointains, en provenance de l'infinité obscure au-dessus de vous, s'intensifient dans un crescendo presque assourdissant. Des gouttes tombent du plafond. Du sang. Les gouttes deviennent crachin. Le crachin devient pluie. Les milliers de cierges qui vous entourent chuintent en s'éteignant un par un. Les ténèbres avalent le temple. Vous avez la tête qui tourne, le monde lui-même semble changer, se déformer. Il est retiré de sous vos pieds. Vous êtes pris de nausée. D'étourdissement. Vous titubez. Les gravillons tranchants glissent en dessous de vous. L'air s'emplit d'une fumée amère en provenance des cierges mourants. Un hymne entêtant, à la gloire d'une puissance inconnue, résonne autour de vous. Et ces hurlements, ces hurlements venus d'en haut. Vous entendez des corps être déchirés. Leur sang trempe maintenant vos vêtements. Ils collent à votre peau. Le sang coule dans vos yeux.

Lorsque la népharite Amaranthine traverse les murs de notre réalité, elle emmène avec elle l'âme de l'Inferno. Le pentagramme n'a aucun pouvoir sur elle, mais elle ne peut pas quitter le temple: il lui est impossible de s'éloigner tant que ça du monde auquel elle est liée.

Voici quelques suggestions pour vous permettre de gérer cette scène:

Garder le contrôle: les personnages joueurs doivent voir comment ils gèrent la situation.

Les séparer: la réalité se déforme, le temple semble changer à mesure que la népharite prend corps. Si les PJ ne se

tiennent pas par la main, ils pourraient se retrouver dans des parties différentes du temple. Vous pouvez décrire comment l'un se retrouve près de l'autel, un autre dans une alcôve et un troisième dans la nef, chancelant.

Sang et ténèbres: la népharite est une créature inhumainement grande et imposante. Mais les environs des personnages sont sombres, trempés par la pluie de sang et seuls quelques cierges brûlent encore dans des alcôves. Décrivez la népharite comme une forme fantomatique. Sa voix en contralto résonne tel un hymne étrange. Souvenez-vous: si les personnages n'attaquent pas ou n'essaient pas de secourir Starker, Amaranthine les ignore.

Combat à distance: les ténèbres et la fumée de milliers de cierges en train de s'éteindre rendent le combat à distance quasi impossible. Voici quelques suggestions de modificateurs applicables: aucun à portée de bras, -2 à portée de pièce, -10 à portée de rue (quasi impossible). Amaranthine n'est absolument pas affectée par les ténèbres.

Musique: faites de cette scène un événement majeur. En fonction de la façon dont vous plantez le décor, vous voudrez peut-être changer de musique pour quelque chose de plus sombre, entêtant et cauchemardesque. Diffusez par exemple *Anthropic Uncreation* de Vestigal, *Hellbound* de Christopher Young, *Blue Moon* d'Atrium Carceri, *Lonely Void* de Mica Levi ou *Torture Room* de Mechanoreceptor, disponible sur la bande originale officielle de *KULT: Divinité Perdue*.

La népharite est invoquée: si les PJ hésitent trop longtemps, sont englués dans un combat contre le cairath, ou si vous estimez qu'ils ont besoin d'une opposition plus forte, Howart parvient à terminer sa cérémonie. La prêtresse se manifeste physiquement quand les hurlements et les gémissements atteignent leur paroxysme. Des ténèbres du plafond parvient le son de la chair qui se déchire, et le sang commence à pleuvoir. Les cierges noirs s'éteignent les uns après les autres, et le temple se noie dans les ténèbres. Seules vingt-deux bougies restent allumées, abritées dans des alcôves et des niches. Si les personnages n'ont emporté aucune source de lumière, ils y voient à peine.

Si les PJ attaquent la népharite, elle délaisse Starker et se défend contre ses assaillants. Elle utilise ses Hymnes à la démente pour soumettre les personnages: les tuer ne l'intéresse pas. Elle ne se préoccupe plus des adversaires évanouis, soumis, en fuite ou paniqués. Tout ce qu'elle veut, c'est l'âme de Starker. Si elle tue un personnage ou le transforme en purgatif hurlant, cette victime doit l'accompagner en Inferno. Si la népharite est vaincue, elle se dissout en cendres et est emportée dans son royaume.

En fonction du déroulement des événements, Howart choisira d'aider la prêtresse de son maître ou de fuir dans l'Inframonde avant de regagner l'Élysée.

Vous trouverez des suggestions pour mener cette scène dans la section *L'apparition de la népharite*.

FINAL ?

Il est tout à fait possible de poursuivre ce récit. Des options innombrables se présentent à vous et à vos joueurs. *KULT* peut vous conduire bien plus loin que tout ce qu'il est possible d'écrire en quelques pages. Vous pouvez facilement développer ce scénario en une intrigue plus vaste, et plusieurs fils narratifs restent à résoudre.

Si vous souhaitez poursuivre l'aventure, octroyez à chaque joueur **5 points d'expérience**. Ainsi, chacun peut choisir une progression pour son personnage. Accordez-leur un peu de temps pour se remettre de leurs blessures et regagner en **Stabilité**. Demandez à chacun de choisir un nouveau désavantage, ainsi que de nouveaux ressorts dramatiques (cf. p. 135 du *Livre de règles*).

M. Pickett

Les PJ ont fait leurs preuves auprès de leur employeur, et ce dernier les laissera donc en vie. Il n'a cependant aucune intention de se passer d'eux. Il a besoin de pions pour ses plans à venir: leur seule récompense est donc de pouvoir rentrer auprès de leurs proches. Expliquez clairement aux joueurs que leurs personnages sont surveillés et qu'ils ont interdiction de quitter Las Vegas. Si certains PJ sont morts, les joueurs peuvent incarner de nouveaux hommes de main de M. Pickett.

Christian Starker

Que va-t-il advenir du peintre? Que pourra révéler son art? Comment réagira-t-il envers les PJ? Quel sera son rôle à Las Vegas?

Carita Schiller

Fera-t-elle son apparition dans le récit? Le plan de M. Pickett a-t-il fonctionné? Se rend-elle à Las Vegas pour retrouver son amant?

Rhine Howart

S'il a fui dans l'Inframonde, il reviendra très certainement. Même si les PJ l'ont tué, ses maîtres peuvent le ramener à la vie, ou il peut avoir prévu un plan de secours. Cherchera-t-il à se venger des personnages? Que fait-il, à présent?

Amaranthine

Amaranthine a vu les personnages joueurs, ne serait-ce que brièvement. S'intéresse-t-elle à eux? Que veut-elle?

Roger Moran

De quoi a-t-il eu si peur? Va-t-il chercher les personnages pour leur demander de l'aide? Quelqu'un a-t-il assisté à leur entrevue? Quelqu'un qui chercherait à présent à les rencontrer...



PERSONNAGES NON JOUEURS

Les légionnaires damnés

Les serveurs que Howart a invoqués depuis l'Inferno sont des âmes torturées, des ombres de légionnaires de la Rome antique. Ils ne se souviennent que vaguement de leur ancien monde et parlent sans problème latin, mais ce sont des créatures sans âme, froides et liées au service de Howart. Les légionnaires sont distraits, presque apathiques, et ne peuvent s'exprimer que par des phrases simples et quelques rares expressions. Même dans les situations les plus violentes, ils ne font état d'aucune émotion.

L'assassin du quai: il est vêtu d'un long manteau, d'un costume sale, de chaussures usées, d'un feutre gris et d'une écharpe tachée. Sa gorge porte une grande blessure infectée qui ne guérit pas, et il arbore des cloques bleu foncé sous les aisselles et sur les parties génitales. Il pue l'humidité et le moût, comme une viande avariée et une eau marécageuse. Ses ongles sont devenus de véritables griffes, et il serre fermement la poignée du glaive qu'il cache sous son manteau.

Le garde devant le temple de Howart: il est grand, beau et pâle. Il est affublé d'une ignoble cicatrice sur le visage. Ses ongles sont devenus des griffes. Vêtu de l'armure traditionnelle des soldats romains, il porte un glaive, qu'il manie avec un talent évident. Sous la cuirasse, sa peau est humide et pourrie, et il a développé les mêmes cloques que son frère d'armes.

Capacités

- ◆ **Mort-vivant:** les armes à feu et les armes contondantes infligent **-1 dégât**.
 - ◆ **Inhumain:** ne peut être influencé et est imperméable aux arguments.
 - ◆ **Armement naturel:** les ongles du légionnaire sont devenus des griffes capables de déchiqueter la chair.
- Combat [3], Influence [-], Magie [-]**
- Combat [Notable]**
- ◆ Désarmer l'ennemi.
 - ◆ Attaquer plusieurs cibles en même temps.
 - ◆ Couvrir une grande distance en un instant [se déplacer d'un niveau de portée].

Attaques

Aussi efficaces et dépourvus de conscience qu'une machine, ils chargent leur adversaire à une vitesse quasi surnaturelle. Ils attaquent sans crainte pour leur sécurité, arrachent l'arme des mains de leur ennemi et enchaînent avec une autre attaque. Les légionnaires ne réagissent ni à la douleur ni aux dégâts.

Armement naturel: Griffes [2] [portée: bras]

Glaive: Assaut brutal [3] [portée: bras]; Attaquer deux cibles [2] [portée: bras; peut toucher jusqu'à deux cibles]

Blessures et situations de blessure

Blessures: 0000 ☠

- ◆ Utilise quelque'un comme bouclier humain.
- ◆ Lâche quelque chose.
- ◆ Semble vaincu.
- ◆ **Meurt** (s'arrête net, tombe au sol sans un bruit).

Adorateur du cairath

L'un des invités au studio de Christian Starker s'est caché dans la salle de bain en compagnie de sa jeune épouse, quand le massacre a commencé. Le cairath a ensuite fait son apparition, et l'homme a complètement perdu la raison. Il a tué sa femme et l'a écorchée, mais elle a réussi à lui enfoncer un stylo dans l'œil. L'homme est assez costaud, et il a entièrement bloqué la douleur dans son orbite. Il est impossible de se faire comprendre de lui dans son état actuel. Si les PJ parviennent à le soumettre ou à le rendre inconscient, l'influence du cairath diminue. Quand il se rend compte ce qu'il a fait, il pleure et hurle. Inconsolable, il ne représente plus une menace. Comment les PJ vont-ils le gérer?

Combat [2], Influence [-], Magie [-]

Combat [Novice]

- ◆ Asséner des frappes démentes.
- ◆ Renverser son adversaire.

Attaques

L'homme est atteint de psychose et asservi par l'esprit du cairath. Il attaque ses adversaires avec une fureur terrible, afin de les écorcher pour les sacrifier à son maître.

Couteau: Frappes démentes [2] [portée: bras]

Désarmé: Coups de poing et morsure [1] [portée: bras]; Faucher [1] [portée: bras; la cible est renversée]

Blessures et situations de blessure

Blessures: 00 ☠

- ◆ Se fend d'un rire dément.
- ◆ Connait un moment de lucidité, se souvient de qui il est...
- ◆ Est inconscient.
- ◆ **Meurt**.

Cairath

Les cairath sont des créatures vivant dans les égouts et les catacombes situés sous la ville. Ce sont des abominations grotesques et boursoufflées, des carcasses puantes où se fondent des déchets métalliques et des ordures. Le cairath de ce scénario vit dans le temple de Howart, et sa chair putréfiée est parsemée de gravillons et de grains de sable volcanique noir.

Les cairath ne dévorent pas leurs victimes, mais intègrent leur corps pris de soubresauts au leur. Les malheureux peuvent survivre durant des jours, voire des semaines, malgré la douleur de ce processus. Ce sont les hurlements et les cris des victimes qui alertent de la présence des cairath. Ils consomment ainsi tout ce qui respire. Les cairath influencent leur environnement de manière consciente, et les êtres proches de la folie succombent parfois à leur appel et les vénèrent comme des dieux. Ces fous fondent de petits cultes qui capturent des animaux errants, des vagabonds et d'autres exclus pour les déposer dans les zones où chassent les cairath.

Howart a lié ce spécimen à son service grâce à la magie, et la Compulsion de Togarini le traverse. Dans le temple de Howart se trouve une boîte de fer. Dans cette boîte de fer repose, sur une couche de sel gemme, un morceau de la chair du cairath. Tant que ce bout de viande reste dans la boîte, la créature est au service du mage. Si elle meurt, la relique se dessèche et se noircit.

Capacités

- ◆ **Intellect animal:** ne peut être influencé ou charmé.
- ◆ **Gigantesque:** ne peut être empêché de bouger ou renversé en combat rapproché. Si le cairath attaque et touche en corps à corps, il renverse toujours sa cible en plus d'autres effets habituels.
- ◆ **Dévorant:** n'importe qui en combat rapproché avec le cairath subit **-1 permanent**.
- ◆ **Montagne de chair:** tous les **dégâts** sont réduits de 1, sauf ceux que provoquent les explosions, le feu ou l'acide.
- ◆ **Forme monstrueuse:** les humains qui voient le cairath doivent **Garder le contrôle** pour ne pas être tétanisés de peur.
- ◆ **Sensibilité à la lumière:** le cairath est sensible à la lumière. La lumière du soleil directe lui inflige **2 dégâts**, et les autres sources de lumière le distraient. Quiconque dispose d'une source de lumière, comme une lampe-torche, une torche ou une lanterne, obtient **+2 permanent** pour **Éviter les dégâts**.

Combat [4], **Influence** [-], **Magie** [1]

Combat [Exceptionnel]

- ◆ Écraser son ennemi.
- ◆ Attaquer plusieurs cibles simultanément.
- ◆ Pousser un hurlement déchirant.
- ◆ Dévorer quelqu'un [soigne **2 blessures**].

Magie [Novice]

- ◆ Influencer l'esprit d'une cible [**Garder le contrôle** pour ne pas tomber sous l'emprise du cairath; cf. Action unique en page 14 de ce scénario].

Attaques

Le cairath bouge lentement, mais son apparence atroce paralyse les humains qui le voient. Les balles semblent lui causer peu de dégâts, et au corps à corps, le cairath écrase ou avale ses ennemis.

Armes naturelles: Agripper [1] [portée: bras; la victime est immobilisée et doit **Agir sous la pression** pour se libérer]; Dévorer [4] [portée: bras; attaque uniquement sur les victimes immobilisées, la victime doit **Agir sous la pression** pour s'extirper du cairath]; Écraser [3] [portée: bras]; Hurlement déchirant [-] [portée: pièce/rue, toute cible qui entend ce hurlement doit **Garder le contrôle** ou perdre 2 en **Stabilité**]

Blessures et situations de blessure

Blessures: 000000000000 ☠

- ◆ L'attaque entaille la chair boursouflée.
- ◆ Le cairath tente de saisir son attaquant [**Éviter les dégâts**].
- ◆ L'une de ses extrémités est coupée, tombe au sol et rampe en laissant échapper un hurlement.
- ◆ Une tête humaine pleure et hurle d'agonie [**Garder le contrôle**].
- ◆ L'attaque ouvre la chair du cairath et met à jour le corps à moitié phagocyté d'un humain qui pleure pour qu'on l'aide [**Garder le contrôle**].
- ◆ Des dizaines de larves s'échappent d'une blessure.
- ◆ Du sang et des fluides jaillissent de la créature [**+1 permanent** à tous les jets contre elle].
- ◆ Le cairath s'enfuit dans les égouts.
- ◆ **Meurt:** cacophonie de cris et de hurlements emplis de folie.



Hommes de main de Howart

Divers vauriens que Howart a sélectionnés parmi les parias de la ville. Ce faisant, il leur a offert un job et a donné un sens à leur vie. Tous se sont convertis au culte de Togarini. Ils ont tous une dette envers leur employeur, et témoins de ses pouvoirs, vivent dans la peur constante de ce dernier. Utilisez ces hommes de main dès que le texte mentionne les « hommes de Howart ». Leur équipement varie en

fonction de l'endroit où ils apparaissent, comme indiqué dans le texte.

Combat [2], **Influence** [1], **Magie** [-]

Combat [Novice]

- ◆ Cribler de balles la zone.
- ◆ Rechercher des intrus.

Influence [Faible]

- ◆ Appeler des renforts.

Attaques

Les gardes utilisent la force létale s'ils se sentent menacés, mais sont stressés et ne réfléchissent pas clairement en cas d'attaque. Des adversaires qui gardent la tête froide peuvent se montrer plus malins qu'eux.

Stylet: Poignarder [2] [portée: bras]

S&W M1917 (arme de poing): Tir visé [2] [portée: pièce]

Thompson: Rafale [3] [portée: pièce/rue; touche jusqu'à 3 cibles situées les unes à côté des autres]

Fusil à pompe: Viser et tirer [3/1] [portée: pièce/rue]

Blessures et situations de blessure

Blessures: 000 ☠

- ◆ Se replie en sécurité.
- ◆ Saigne abondamment.
- ◆ Est aux portes de la mort (mais peut être sauvé).
- ◆ **Meurt**.

Roger Moran

L'archétype du détective privé, coiffé d'un chapeau et vêtu d'un trench-coat. Il ne se rase pas souvent, mais cela entretient son image. Il a toujours tiré une certaine fierté de sa tolérance à l'alcool (« j'arrête quand je veux »), mais avant de travailler pour Starker, sa consommation n'était pas si élevée.

Il a consciencieusement mené sa mission, jusqu'à ce qu'il découvre quelque chose qu'il n'aurait pas dû. Il est depuis en état de choc, et il s'est mis à boire plus que de raison pour tenir ses cauchemars à distance. Il a développé une haine profonde envers lui-même, et à plusieurs reprises au cours des dernières semaines, il a tenté de mettre fin à ses jours. La dépression laisse peu de place au sang-froid, chez lui, et il saisit chaque occasion de boire et de se battre. Il ne se sépare jamais de son Colt 1911, qu'il porte à son holster d'épaule. Si un conflit physique éclate avec Moran, utilisez le profil des Agents de police (cf. p. 239 du *Livre de règles*).

Rhine Howart

Rhine Howart s'estime destiné à la grandeur. Dans sa jeunesse, il a étudié l'Antiquité et a développé une obsession pour les histoires d'Alexandre le Grand, des empereurs romains et de l'influence dont ils disposaient. Issu d'une riche famille de collectionneurs et de mécènes, Howart choisit cependant de devenir officier militaire. Après tout, un véritable chef se doit de connaître l'art de la guerre. Durant son service, il supervisait des camps de torture dans le Pacifique, et il en profita pour expérimenter de nouvelles formes de sévices.

Il étudia même les méthodes de l'Unité 731 après la reddition du Japon, dont les scientifiques obtinrent l'immunité au cours de l'opération Paperclip. Cette

fascination pour la mort permit à Howart de soulever le Voile et de découvrir la présence de Togarini. Ses transgressions, toujours plus poussées, lui conférèrent pouvoir et savoir, mais aussi délires d'ascendance, puisqu'il se prit pour le fils de la Rome antique. Au travers d'un pacte avec la népharite Amaranthine, du clergé de Togarini, il obtint divers pouvoirs magiques. De retour aux États-Unis, il posa les fondations d'un nouveau culte dont l'objectif était de le couronner empereur. Le goût de Howart pour le morbide l'amena à s'intéresser aux peintures des grands maîtres. Il découvrit alors que certains tableaux, particulièrement notoires ou secrets, représentaient le véritable monde que masque l'illusion. Il commença à collectionner ces œuvres d'art et ses homologues le surnommèrent « Julius Collector ». Gagné depuis quelque temps par un intérêt pour Starker, il sait à présent que le peintre fera une offrande parfaite pour le clergé népharite. Cependant, il a aussi commencé à comprendre l'énormité des pouvoirs qui gouvernent notre monde. Il sait que des créatures inhumaines se font passer pour des humains influents. Son hubris le persuade qu'il est tout à fait capable de faire jeu égal avec elles.

Capacités

- ◆ *Lien avec une Puissance supérieure*: Rhine Howart sert l'Ange de la Mort Togarini.

Combat [3], **Influence** [3], **Magie** [3]

Combat [Notable]

- ◆ Tirer une arme dissimulée (**Agir sous la pression** pour réagir à temps).
- ◆ Formation militaire.
- ◆ Trouver une bonne position à couvert.

Influence [Notable]

- ◆ Contacts dans l'armée.
- ◆ À la tête d'un culte de Togarini.
- ◆ Collectionneur d'art réputé.

Magie [Notable]

- ◆ Adepte de la magie de la Mort (III).
- ◆ Répandre le Principe de Compulsion.
- ◆ Temple caché.

Attaques

Howart sait qu'il est destiné à la grandeur. S'il se sent en danger de mort, il fuit ou se rend plutôt que d'affronter la mort. S'il pense pouvoir vaincre ses adversaires, il essaiera.

Glaive romain: Enfoncer profondément la lame [2] [portée: bras]; Tourner la lame dans la plaie et tirer [3] [portée: bras]

Colt M1908 dissimulé (arme de poing): Tir visé [2] [portée: pièce]

Blessures et situations de blessure

Blessures: 0000 ☠

- ◆ Est blessé.
- ◆ Fuit, couvert de sang, pour se mettre en sécurité.
- ◆ S'évanouit.
- ◆ Est aux portes de la mort (mais peut être sauvé).
- ◆ **Meurt**: pris de violents spasmes. Plusieurs os se brisent d'un coup sec alors qu'une force invisible quitte sa chair.

Amaranthine, la népharite

Si la népharite est invoquée, elle peut se déplacer librement dans le temple, mais ne pourra pas suivre les personnages qui quitteraient les lieux. Elle essaie de s'emparer de Starker et de l'entraîner en Inferno, dans les halls de Togarini. Attaquée, elle se défendra contre ses assaillants.

Amaranthine est une népharite du clergé de Togarini. Elle habite en Inferno, mais son esprit peut s'étendre jusqu'en Élysée. Là, elle a trouvé Howart et lui a offert pouvoir et savoir en échange de sa servitude. Elle nourrit les délires du mage, qui cherche à prendre la tête d'un nouvel Empire romain, et elle se nourrit en retour de ses rêves pervers, ainsi que des excès et des orgies qui peuplent son esprit. Amaranthine ne peut pas pénétrer en Élysée, mais elle a construit un temple pour Howart dans la frontière au bord de l'Inframonde. Elle peut y être invoquée grâce à un rituel qu'elle a enseigné au mage dans ses rêves.

La népharite est mince, presque émaciée, mais elle frise les trois mètres de haut. Vêtue d'une tunique de cérémonie, elle empest l'encens et le sang. Ses poignets sont tailladés et versent un tribut sanglant perpétuel à Togarini. Elle ne cesse de chanter ou de fredonner d'étranges hymnes, et son regard semble percer l'âme.

Capacités

- ◆ *Liée à l'Inferno*: si Amaranthine est annihilée en Élysée, elle reviendra à la vie en Inferno.
- ◆ *Maître tortionnaire*: Amaranthine sait comment infliger la douleur, l'humiliation et la peur nécessaires pour briser la volonté de ses victimes et en extraire la honte et la vérité. Résister à ses tortures demande de **Garder le contrôle** à -2.
- ◆ *Tisseuse de pacte*: Amaranthine peut passer des pactes avec des humains.
- ◆ *Gigantesque*: ne peut être empêchée de bouger ou renversée en combat rapproché.

Combat [3], **Influence** [2], **Magie** [5]

Combat [Notable]

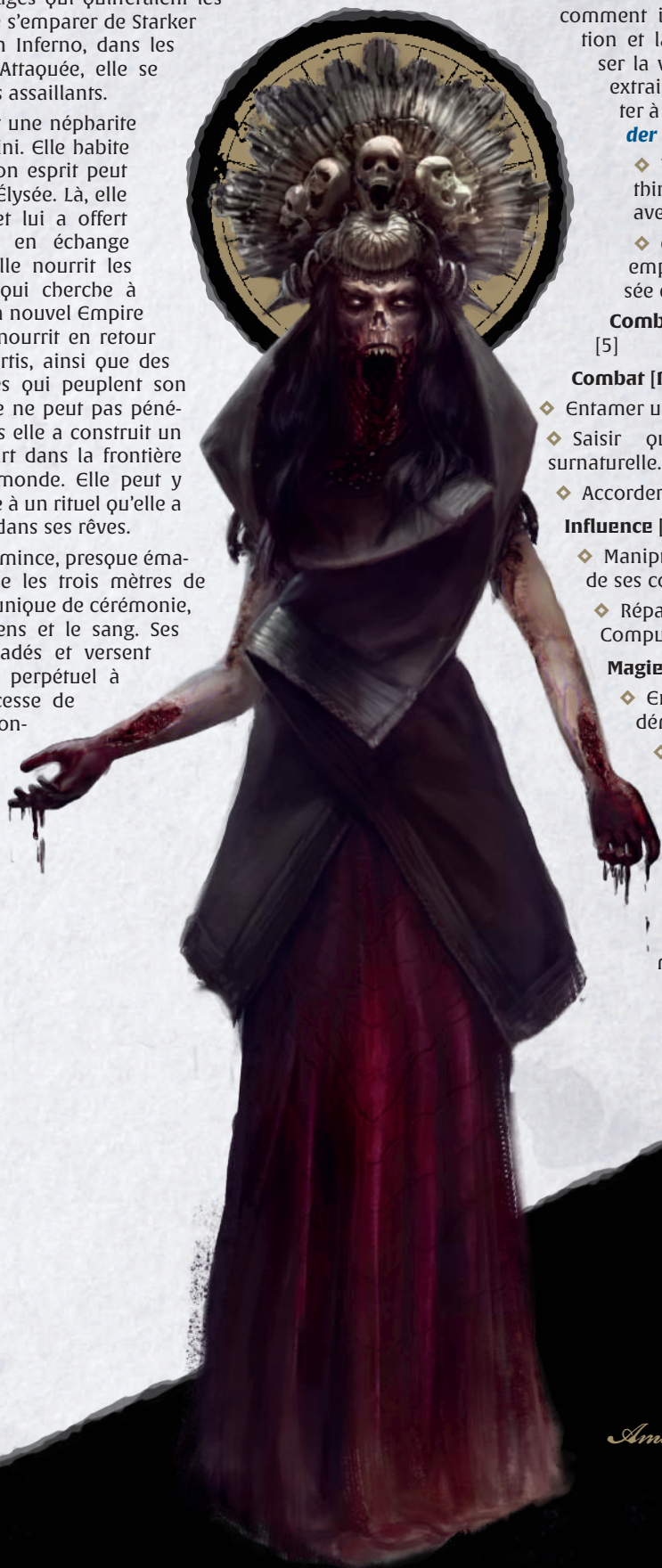
- ◆ Entamer une danse de derviche.
- ◆ Saisir quelqu'un avec une force surnaturelle.
- ◆ Accorder un baiser de démente.

Influence [Novice]

- ◆ Manipuler une cible en se servant de ses compulsions les plus intimes.
- ◆ Répandre le Principe de Compulsion.

Magie [Exceptionnel]

- ◆ Entonner ses Hymnes à la démente.
- ◆ Créer un purgative hurlant.
- ◆ Plonger son regard dans l'âme et les vies passées d'une cible.
- ◆ Distordre et déformer les pièces, les rues, les passages et les escaliers.
- ◆ Créer un pacte avec un mortel.



Amaranthine

Attaques

Amaranthine emploie sa magie pour attaquer: elle tente de briser la volonté et le corps de ses adversaires, puis de les asservir. Ses Hymnes à la démente constituent sa principale attaque. Si l'ennemi se rapproche, la népharite se lance dans une danse de derviche pour le lacérer de ses lames rituelles. Elle peut infliger à une victime saisie son Baiser de démente: elle l'embrasse alors de sa longue langue ondulante, la lui enfonce dans la gorge et l'enroule autour de son âme, déchiquetant sa perception du monde.

Lame rituelle: Trancher [3] [portée: bras]; Danse de derviche [2] [portée: pièce; touche jusqu'à deux cibles]

Force pure: Saisir et soulever [-] [portée: bras; la victime est saisie et doit Agir sous la pression pour se libérer]; Baiser de démente [Stabilité -5] [portée: bras; la victime doit être saisie]

Magie: Hymnes à la démente [*] [portée: rue; affecte jusqu'à trois cibles]; Déformer l'environnement [-] [Voir au travers de l'illusion pour s'orienter]; Scruter l'âme [-] [Garder le contrôle pour ne pas révéler un désavantage ou un sombre secret]; Créer un purgatide hurlant [la victime doit être Brisée, à 0 de Stabilité]

• Hymnes à la démente

La népharite chante et scande des hymnes sombres qui s'emparent de l'esprit de trois cibles ou moins capables de l'entendre. Leur corps et leur esprit en sont déformés.

Lorsque vous êtes pris pour cible par les hymnes de la népharite, jetez 2d +Volonté:

(15+) Vous résistez aux hymnes déments.

(10-14) Les hymnes difformes et déments plantent leurs griffes dans votre esprit et votre corps [1 dégât et -1 Stabilité]

(-9) Les hymnes difformes et déments déchiquètent votre esprit et votre corps [2 dégâts et -2 Stabilité]

Si la Stabilité d'une cible tombe à 0 sous l'effet de cette attaque, elle est transformée en purgatide hurlant au service de la népharite.

Blessures et situations de blessure

Blessures: OOOOOOOO ☠

- ◆ Ignore la blessure.
- ◆ Des hymnes difformes et dissonants montent de sa gorge.
- ◆ Une profonde blessure s'ouvre.
- ◆ Recule dans une démentielle danse de derviche jusqu'à se mettre à portée: pièce.
- ◆ Hurler de douleur et de folie, ce qui surcharge les sens [chaque personnage subit -1 à son prochain jet].
- ◆ Perd le contrôle [tous les purgatides s'effondrent, morts ou fous].
- ◆ **Meurt:** Amaranthine hurle et se met à tourner sur elle-même de plus en plus vite jusqu'à ce que son corps se dissolve dans un tourbillon de cendres: elle est retournée en Inferno.

Purgatides hurlants

Un purgatide hurlant est un serviteur de l'Inferno pris dans la frontière entre la vie et la mort. Autrefois humains, ces êtres se sont noyés dans leur propre folie. Les pouvoirs de l'Ange de la Mort Togarini ont planté leurs griffes en eux et les ont pervertis. Un purgatide hurlant ressemble à celui qu'il était, mais ses traits sont difformes: ses yeux sont emplis de peur et de plaisir, son visage est bestial. De sa bouche montent des vociférations gutturales et des cris perçants, lorsque l'excitation du meurtre et de la torture le gagne. Les purgatides hurlants ont une démarche rapide et saccadée, comme si un vent invisible les secouait. Puisqu'ils sont si proches de la mort, les tuer est difficile. Leur corps est souvent couvert de blessures ouvertes, ou il lui manque des morceaux de peau, ou des os, ou il présente d'autres difformités. Les pouvoirs de l'Inferno emplissent les purgatides hurlants d'une bile jaune et puante, qui coule de leurs orifices et mousse autour de leur bouche lorsqu'ils crient. Les actes de torture et de violence les calment... ou les distraient, personne ne sait vraiment. Ils s'arrêtent, font silence et observent, fascinés, la scène se dérouler. Ils peuvent même ne pas attaquer une victime qui se mutile. Des purgatides excités voudront suivre une victime blessée pour partager son expérience.

Capacités

- ◆ **Fanatisme:** ne peuvent être influencés.
- ◆ **Débordement:** attaque avec une rage et une vitesse démentielles. Les personnages qui Évitent les dégâts et Engagent le combat subissent un -1 à leur jet.

Combat [2], Influence [-], Magie [1]

Combat [Faible]

- ◆ Renverser sa cible.
- ◆ Charger de loin.

Magie [Novice]

- ◆ Lancer des hurlements déments.

Attaques

Ils encerclent leur adversaire, hurlent et crient avec une perversité extatique. Ils emplissent l'esprit de l'ennemi de visions d'horreur. Les purgatides chargent et renversent leur adversaire, avant de le mettre en pièces tout en hurlant. Ils sont en général armés de couteaux, d'armes tranchantes ou de tout objet adapté.

Désarmé: Renverser [1] [portée: bras; la victime est renversée]; Frapper, déchirer et mordre [2] [portée: bras; la victime doit être renversée]

Armes perforantes: Percer [2] [portée: bras]

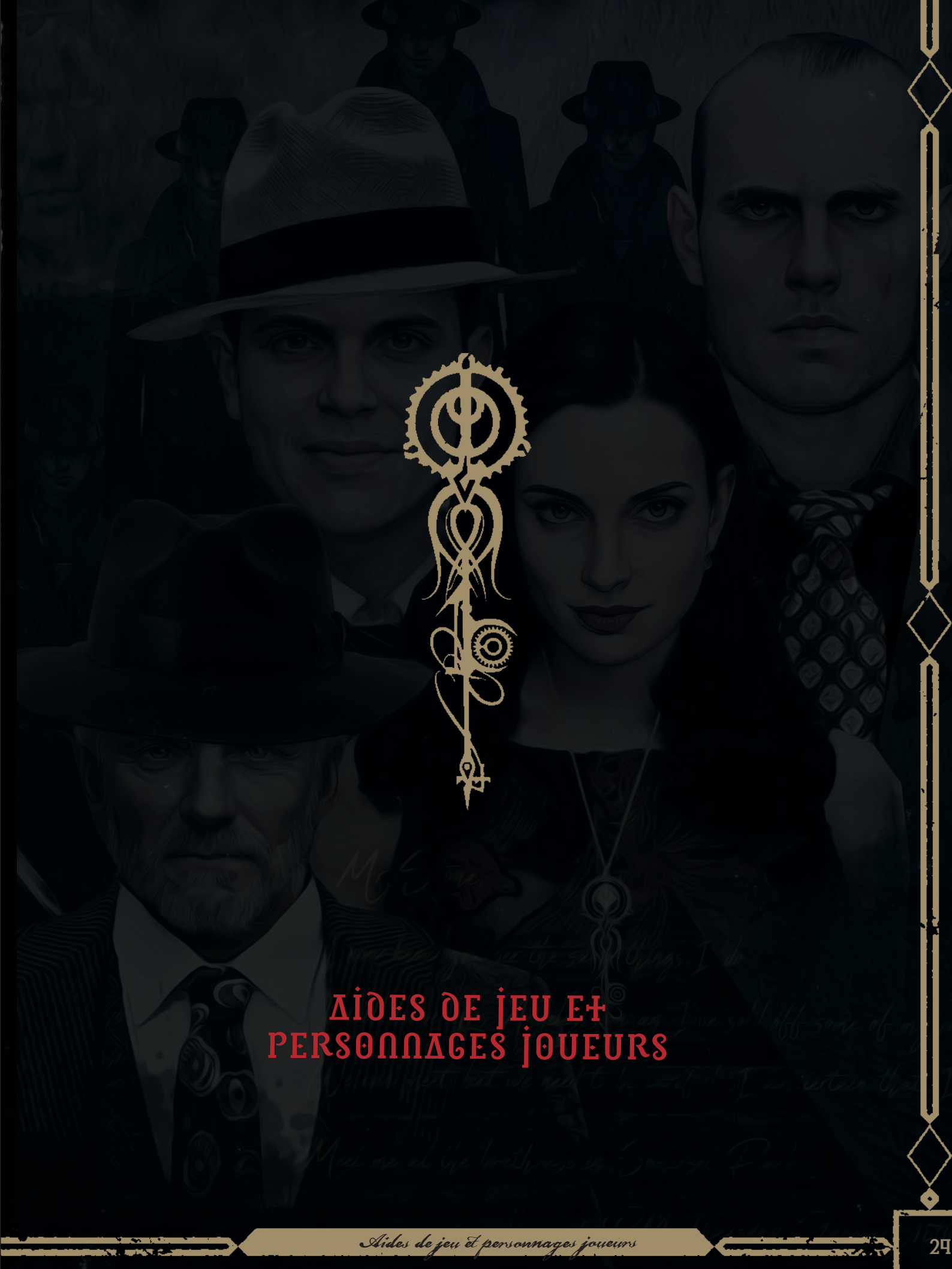
Armes tranchantes: Assaut brutal [3] [portée: bras]

Hurlements déments: [Garder le contrôle sous peine de subir -2 à son prochain jet] [portée: pièce]

Blessures et situations de blessure

Blessures: OOOOO ☠

- ◆ Hurler de colère: sa prochaine attaque inflige +1 dégât.
- ◆ Crie tandis qu'une bile jaune et méphitique gicle de sa bouche.
- ◆ Est pris de spasmes [prochain jet pour l'attaquer à +2].
- ◆ **Meurt.**



**ΑΙΔΕΣ ΟΕ JEU ET
PERSONNAGES JOUEURS**

M. Stone,

Je sais à présent que nous voyons les mêmes choses.

J'ai vendu quelques tableaux, je quitterai donc bientôt Los Angeles.

Nous pouvons nous rencontrer, mais nous devons être prudents.

Je suis persuadé qu'on n'observe.

Rencontrez-moi au hangar à bateaux de Somerset Park,

le jeudi 18 janvier à 21 h.

Nous pourrions y discuter sans être dérangés.

Vous pouvez aussi me contacter au numéro de téléphone indiqué ci-dessous, mais je vous invite à ne l'utiliser qu'en cas d'extrême urgence.

Christian Starker

ST78-8738



Aide de jeu n° 1:
lettre de Christian Starker

M. Starker

Comme vous me l'avez demandé, je vous ai surveillé afin de voir si vos soupçons étaient fondés. J'ai le regret de vous informer que c'est en effet le cas. Et nous ne parlons pas d'un harceleur isolé. J'ai décelé trois individus différents, qui vous suivaient à diverses occasions. Lorsque vous arpentez le centre-ville, ils vous suivent à pied. Je les ai observés prendre un véhicule pour vous filer, également. Ils connaissent non seulement votre studio, mais aussi l'adresse de l'appartement où vous séjournez en centre-ville. J'ai vu que l'un d'eux vous attendait dehors.

Je dois encore découvrir qui ils sont, et surtout, pour qui ils travaillent. C'est en cours.

Je suis parvenu à prendre quelques photos de ces hommes. Je vais voir si mes contacts peuvent trouver leur identité et celle de leur employeur. Vous pouvez me téléphoner demain, j'en saurai peut-être plus à ce moment.

Roger Moran, détective privé

P.S.: je dois augmenter mes tarifs de 38 \$ pour l'essence et la pellicule.

Aide de jeu n° 2: lettre de Roger Moran

M. Starker

Je comprends que vous hésitez à me faire confiance. Je comprends que votre confiance soit presque épuisée. Après tout, vous ne me connaissez pas.

Laissez-moi vous dire que vous n'êtes pas seul. D'autres ont le même don. D'autres voient le monde tel qu'il est réellement. Vous pensez probablement devenir dément. Personne d'autre ne semble voir ce que vous percevez. Malheureusement, vous n'êtes pas fou. Vous venez simplement de tomber sur une vérité qui vous a été cachée toute votre vie.

Laissez-moi deviner: venez-vous de remarquer que certaines personnes ne sont pas ce qu'elles semblent être? Parfois, du coin de l'œil ou dans des reflets, vous voyez ce qui se cache sous leurs traits. Un monstre. Un être d'outre-monde. Et parfois, vous voyez l'âme d'une personne se répandre, dévoilant ses trahisons et ses infâmes désirs, sombres et distordus.

Cette capacité à voir la réalité est à la fois un don et une malédiction. Elle vous permet de peindre les toiles qui vous ont rendu célèbre, mais ce faisant, vous vous dévoilez à « eux ».

Donc, vous n'êtes ni fou ni paranoïaque. La seule raison derrière l'effondrement de votre vie, c'est qu'« ils » savent que vous savez. Ils sont influents et contrôlent L.A. comme des marionnettistes contrôlent leur poupée. Ils ont empêché vos expositions d'avoir lieu; leurs menaces ont détourné vos amis de vous. Leurs contacts ont gelé vos comptes en banque et ont déclenché une enquête pour évasion fiscale.

Vous êtes pris dans un labyrinthe, M. Starker, et chaque sentier mènera à la disgrâce et à la ruine. C'est pourquoi je vous contacte. Nous sommes pareil, vous et moi. Nous voyons tous deux la vérité. Et je peux vous offrir une échappatoire.

J'espère que vous me croirez, M. Starker. Rencontrons-nous. Choisissez l'heure et le lieu.

Votre allié dans un monde bien sombre,

Samuel Stone

P.-S.: veuillez brûler cette lettre après lecture.

Aide de jeu n° 3:
lettre de Samuel Stone



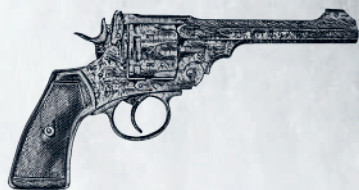
Colt M1911
(arme de poing)

Portée: bras/pièce

Attaques:

- ◆ Tir de combat [2] [-1 munition]
- ◆ Orgie de tir [3] [-2 munitions]
- ◆ Cibles multiples [2] [touchez jusqu'à une cible supplémentaire] [-3 munitions]

Munitions: 0000



Webley Mk VI
(arme de poing)

Portée: bras/pièce

Attaques:

- ◆ Tir de combat [2] [-1 munition]
- ◆ Orgie de tir [3] [-2 munitions]
- ◆ Cibles multiples [2] [touchez jusqu'à une cible supplémentaire] [-3 munitions]

Munitions: 0000



S&W .38 Special
(arme de poing)

Portée: bras/pièce

Attaques:

- ◆ Tir de combat [2] [-1 munition]
- ◆ Orgie de tir [3] [-2 munitions]
- ◆ Cibles multiples [2] [touchez jusqu'à une cible supplémentaire] [-3 munitions]

Munitions: 0000



S&W M1917
(arme de poing)

Portée: bras/pièce

Attaques:

- ◆ Tir de combat [2] [-1 munition]
- ◆ Orgie de tir [3] [-2 munitions]
- ◆ Cibles multiples [2] [touchez jusqu'à une cible supplémentaire] [-3 munitions]

Munitions: 0000



S&W Modèle 27
(arme de poing
[Magnum])

Portée: bras/pièce

Attaques:

- ◆ Tir de combat [3] [-1 munition]
- ◆ Orgie de tir [4] [-3 munitions]

Munitions: 000



Colt M1908
(arme de poing
[poche])

Portée: bras/pièce

Attaques:

- ◆ Tir de combat [2] [-1 munition]

Munitions: 00

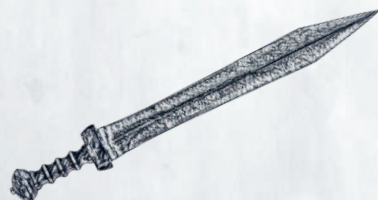


Stilet
(arme perforante)

Portée: bras

Attaques:

- ◆ Couper, trancher, poignarder [2]
- ◆ Couteau sous la gorge [0] [vous contrôlez la cible jusqu'à ce qu'elle se soit libérée]



Glaive
(arme tranchante)

Portée: bras

Attaques:

- ◆ Hacher, charcuter, taillader [2]
- ◆ Élan [1] [peut frapper une cible supplémentaire]



Pied-de-biche
(arme contondante)

Portée: bras

Attaques:

- ◆ Tabasser, matraquer, écraser [2]
- ◆ Faucher [1] [la cible tombe au sol]
- ◆ K.-O. [1] [la cible est K.-O.; les PJ doivent réussir à **Encaisser des blessures** pour ne pas s'évanouir]



Thompson (pistolet-mitrailleur)

Portée: pièce

Attaques:

- ◆ Rafales de trois coups [2] [-1 munition]
- ◆ Rafale visée [3] [-2 munitions]
- ◆ Tire et prie [2] [touchez jusqu'à deux cibles supplémentaires] [-3 munitions]

Munitions: 000



Winchester M1897 (fusil à pompe)

Portée: pièce/rue

Attaques:

- ◆ Tir réflexe [3/1]* [-1 munition]
- ◆ Pluie de plombs [3/1]* [tous les membres d'un petit groupe proche sont touchés] [-2 munitions]

* Les dégâts de base sont de 3 contre les cibles à courte portée (pièce), et de 1 contre les cibles plus lointaines (rue).

Munitions: 000



M1 Garand (fusil)

Portée: pièce/rue/horizon

Attaques:

- ◆ Viser et tirer [3] [-1 munition]

Munitions: 000

Désarmé

Portée: bras

Attaques:

- ◆ Cogner aux poings, aux pieds et griffer [1]
- ◆ Clef [0] [vous avez le contrôle de la cible jusqu'à ce qu'elle se libère]
- ◆ Repousser [0] [vous créez une distance entre vous et la cible avec un coup, une poussée, etc.]
- ◆ Désarmer [0] [faites tomber un objet que votre adversaire tient en main]
- ◆ Force excessive [2] [vous cherchez à tuer votre adversaire, sans plus vous soucier de votre sécurité]



Somnifères (drogue incapacitante)

Distance: versée dans une boisson.

Attaques:

- ◆ K.O. [-] [les PN] humains momentanément *neutralisés*; les PJ doivent réussir à **Encaiser des blessures** pour ne pas s'évanouir]



**Lizabeth « Liza »
Bennett**
L'Escroc

• Notes

• Qui êtes-vous?

Vous êtes une actrice ratée reconvertie en hôtesse au casino Sahara, un établissement contrôlé par la pègre de Las Vegas. Votre boss se nomme M. Pickett, et votre job consiste à charmer les invités tout en vous assurant que stars de cinéma, politiciens et autres VIP reçoivent un traitement de faveur. Vous riez à leurs traits d'esprit, vous flirtez, vous dispensez sourires de façade et fausses promesses. Vous supervisez les employées qui offrent boissons, cigarettes et leur corps. Vous passez vos nuits au milieu des tables de roulette, dans les salles à manger privées et au bar afin de mettre les bonnes personnes de bonne humeur pour que M. Pickett puisse leur graisser les poches. Certains de vos actes vous dégoûtent, et vous avez forcé les filles sous vos ordres à faire bien pire. À Las Vegas, la chair et l'argent sont rois, et vous essayez de ne pas penser à toutes les vies que vous avez ruinées. Afin de vous regarder dans le miroir, vous avez appris à taire vos émotions.

Vous avez été mariée à Fred Hayden, et ce ne fut pas une partie de plaisir. Vous êtes maintenant divorcée, mais vous avez toujours une fille, Joan. Vous ne voulez pas qu'elle grandisse dans cet environnement. Vous ne voulez pas qu'elle soit elle aussi la chose de M. Pickett. Et pas simplement car c'est un criminel sans scrupules: il a également un côté littéralement... inhumain. Son ombre bouge de manière étrange et parfois vous avez l'impression de le voir enfler et se déformer juste sous vos yeux. Il vous effraie, ce qu'il est vous terrifie, et ce qu'il pourrait vous faire, à vous ou à votre fille, vous horrifie davantage encore.

• Ce à quoi vous tenez

Vous avez une fille de trois ans, Joan. Elle est tout pour vous. Elle vit avec vous dans une jolie suite du casino Sahara. M. Pickett sait à quel point vous tenez à elle.

• Ce que vous possédez

Pistolet automatique Colt M1908 *Vest Pocket*, une arme de poing (*poche*) dissimulable. Manteau coupe trapèze doublé en fourrure. Robe-fourreau Dior. Lingerie en dentelle. Bas. Ballerines noires. Bracelet en strass. Médaillon contenant une photo de Joan. Sac à main Gucci en cuir. Maquillage (poudre, mascara, rouge à lèvres écarlate, etc.). Parfum. Paquet de cigarettes Chesterfield. Briquet. Boîte de préservatifs Sheik contenant 4 préservatifs. Paquet de chewing-gums Juicy Fruit. Lunettes de soleil œil-de-chat. Boîte de somnifères puissants (parfait pour les glisser dans une boisson). Numéro de téléphone de Cary Grant sur une serviette de table. Porte-monnaie contenant 15 \$ (soit 150 \$ à notre époque).

• Relations avec les autres personnages

Fred Hayden: [*Relation 1*] votre ex-mari et père de votre fille. Votre union était passionnelle, mais vous jouiez tous les deux, vous buviez tous les deux, et vous étiez infidèles tous les deux, pour diverses raisons. Vous l'aimez toujours et vous vous sentez parfois jalouse quand il exhibe sa dernière conquête. Vous savez qu'il a grandi dans une famille pauvre et que son passé lui fait honte.

George Stevenson: [*Relation 1*] comptable de M. Pickett. Britannique, avec un accent charmant. Il a des connaissances en occultisme et sait que quelque chose cloche avec votre employeur. Marié à Shannon, une chanteuse du casino et ancienne conquête de Fred. À la « demande » de M. Pickett, vous avez forcé Shannon à épouser George.

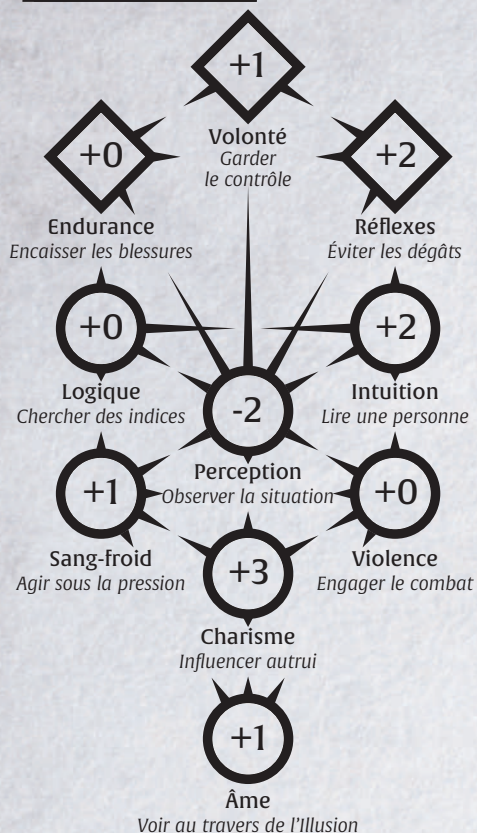
Ray Astor: [*Relation 0*] gros bras de M. Pickett. Connu pour tabasser, torturer et même tuer du monde. Vous avez remarqué que son regard vous parcourait de haut en bas, et ça vous dégoûte. Vous ne lui faites pas confiance, mais Fred affirme que la brute est réglo.

• Ressorts dramatiques

Regagnez 1 en **Stabilité** lorsque vous accomplissez l'un des actes suivants, puis rayez-le de la liste.

- ◆ Partager un souvenir qui vous est cher sur Joan.
- ◆ Développer votre relation avec Fred. Si le pire devait arriver, l'un de vous deux doit prendre soin de Joan.

• Caractéristiques



• Blessures

Blessure sérieuse (-1 permanent) Stabilisée

<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>

Blessure critique (-1 permanent) Stabilisée

<input type="checkbox"/>

• Stabilité

<input type="checkbox"/> Posé
<input type="checkbox"/> Mal à l'aise Stress modéré:
<input type="checkbox"/> Confus -1 aux jets de désavantage
<input type="checkbox"/> Secoué Stress sérieux:
<input type="checkbox"/> En détresse -1 pour Garder le contrôle
<input type="checkbox"/> Névrosé -2 aux jets de désavantage
<input type="checkbox"/> Angoissé Stress critique:
<input type="checkbox"/> Irrationnel -2 pour Garder le contrôle
<input type="checkbox"/> Détraqué -3 aux jets de désavantage
<input type="checkbox"/> Ravagé Le MJ passe à l'Action

• Désavantages

• Objet de désir

Vous dégagez quelque chose de spécial. Vous éveillez chez autrui des désirs pervers impossibles à contrôler. *Au début de la première session de jeu et lorsque vous rencontrez au moins un nouvel interlocuteur, jetez 2d +0:*

(15+) Vous n'éveillez, pour le moment, aucun désir chez eux.

(10-14) Quelqu'un vous désire. Le MJ gagne 1 Péril.

(-9) Un fort désir naît chez une ou plusieurs personnes. Le MJ gagne 3 Périls.

Le meneur peut dépenser un Péril pour déclencher le désir de quelqu'un et influencer son comportement. Par exemple, quelqu'un peut se prendre d'une terrible passion pour vous; tenter de vous agresser sexuellement; vous harceler; être d'une jalousie malade; ou encore se blesser ou blesser quelqu'un d'autre dans l'espoir d'attirer votre attention.

• Avantages

• Érotique

Lorsque vous passez à l'Action pour séduire un PNJ, **jetez 2d +Charisme:**

(15+) Choisissez jusqu'à trois options durant cette scène.

(10-14) Choisissez jusqu'à deux options durant cette scène.

(-9) Choisissez une option, mais la nature de l'attraction n'est pas celle que vous souhaitiez. Le MJ passe à l'Action.

Options:

- ◆ La personne vous désire et prendra des risques pour vous approcher.
- ◆ La personne est distraite tant que vous êtes dans son entourage et ne se concentre sur rien d'autre que vous.
- ◆ La personne est jalouse de qui que ce soit qui accapare votre attention et tente de se débarrasser de cette personne par tous les moyens possibles.
- ◆ Votre cible est hésitante et confuse. Vous obtenez +1 permanent contre elle dans cette scène.

• Attaque surprise

Lorsque vous attaquez quelqu'un qui n'est pas préparé à votre geste, **jetez 2d +Sang-froid:**

◆ **(15+)** Choisissez deux options.

◆ **(10-14)** Choisissez une option.

(-9) Votre cible peut réagir à votre attaque sans être surprise. Le MJ passe à l'Action.

Options:

- ◆ *Visez une partie sensible:* vous infligez +1 dégât.
- ◆ *K-O.:* le PNJ est inconscient. Les PJ **Encaissent les blessures** et sont neutralisés sur un (-9).
- ◆ *Précautionneuse:* vous agissez sans bruit et si votre victime meurt, sachez que vous n'aurez laissé aucun indice derrière vous.

• Encaisser les traumas

Vous n'êtes pas aussi sensible qu'autrui. Lorsque vous perdez en **Stabilité**, vous perdez toujours un niveau de moins que prévu.

Cet avantage ne fait pas partie de l'archétype de l'Escroc. Lizabeth a dû apprendre à endurer les traumas au service de M. Pickett.



Ray Astor
Le Vétéran

• Notes

• Qui êtes-vous?

Vous êtes l'un des gros bras de M. Pickett, un chef de la pègre de Las Vegas. Vous êtes grand, musculeux et mauvais. Un véritable monstre en costume. Votre vie n'a été que violence. Votre père vous battait, mais mieux valait vous plutôt que votre mère ou vos sœurs. Votre mère priait sans cesse et affirmait que Dieu vous testait tous; mais vous ne voyiez aucun dieu. Vous avez quitté votre maison de Virginie-Occidentale à l'âge de 13 ans. Vous avez occupé divers boulots manuels et vous êtes mis à la boxe. Un type vous a dit que vous aviez vos chances de décrocher un titre. Vous n'avez jamais essayé: vous avez découvert que vous pouviez vous faire de l'argent facile en tabassant des cibles de la pègre, et à l'époque, vous avez voulu vous simplifier la vie. Mais vous fatiguez. Des relations qui tombent à l'eau et de votre job. De rentrer dans votre petit appartement, le costume aussi couvert de sang que vos phalanges abîmées. Des cris que poussent ceux à qui vous brisez les os ou arrachez les dents pour les faire payer. Vous vous plongez dans une bouteille pour tenir vos démons à distance, mais parfois l'anxiété vous gagne et vous ne pouvez plus lutter. Vous essayez de prier un dieu qui ne vous écoute plus, ou vous buvez encore plus quand vous vous fatiguez de supplier, mais rien n'y fait. Vous devez trouver une issue, et tout de suite.

• Ce à quoi vous tenez

Votre vieille mère, Annabelle, vit dans une petite maison de Las Vegas, que vous venez de lui acheter grâce à toutes vos économies. Vous l'avez convaincue de se rapprocher de vous à la mort de votre père, afin de lui offrir tout le confort de la vie moderne et un peu de compagnie. Vous lui mentez en lui disant travailler dans le bâtiment.

• Ce que vous possédez

S&W Modèle 27, une arme de poing (*Magnum*) intimidante. Holster d'épaule. Chapeau en feutre. Manteau feutré. Costume froissé (avec quelques taches de sang de votre dernière mission). Chaussures robustes. Poignée de balles dans vos poches (de quoi recharger une fois). Poing américain. Pincès. Flasque en inox remplie d'un alcool fort. Crucifix en argent sur un collier (que vous gardez toujours sous votre chemise). Paquet de Marlboro à moitié vide. Boîte d'allumettes. 7 \$ (soit 70 \$ à notre époque).

Dans votre voiture (berline Dodge de 1946): Winchester Model 1897 (*fusil à pompe*). S&W .38 Special de secours (*arme de poing*). Boîte de 50 cartouches de fusil à pompe. Boîte de 100 cartouches de Magnum .357. Corde. Pelle. Sac en toile de jute. Deux lampes-torches avec batteries supplémentaires. Jerrican d'essence. Pied-de-biche. Petite caisse de 6 bouteilles de bourbon I.W. Harper. Cartes routières du Nevada et de la Californie.

• Relations avec les autres personnages

Fred Hayden: [*Relation 0*] ex-mari de Lizabeth. Facilitateur et joueur. Vous avez fait équipe ensemble à plusieurs reprises: il s'occupe de parler et vous de cogner. Vous n'aimez pas sa façon de traiter Lizabeth, qui mérite mieux que lui. Vous lui avez sauvé la peau, une fois, et depuis, il vous fait de la tête.

George Stevenson: [*Relation 1*] comptable de M. Pickett. Originaire du Royaume-Uni, il parle avec cet accent élégant et raffiné que vous entendez parfois dans les films. Vous savez qu'il a été soldat durant la guerre et vous avez l'impression qu'il se soucie de vous. Il semble savoir que vous n'êtes pas, au fond, un mauvais bougre.

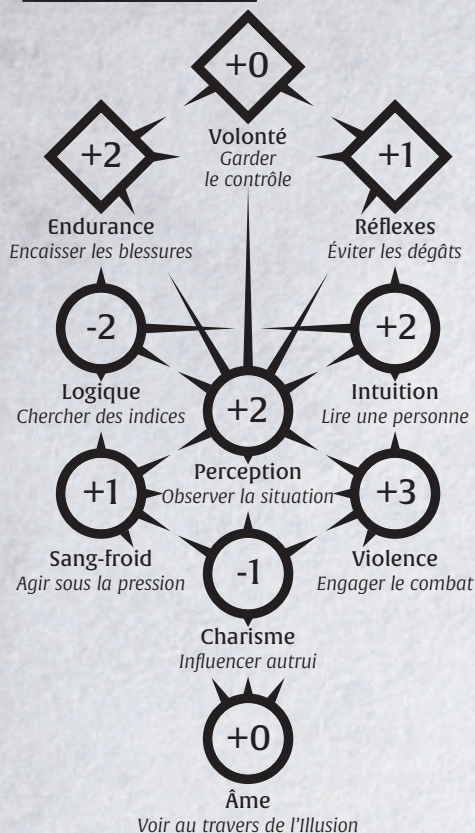
Lizabeth Bennet: [*Relation 1*] ex-femme de Fred. Elle divertit les VIP du casino. Elle est superbe, et vous aimeriez avoir une chance avec elle, mais vous ne jouez carrément pas dans la même catégorie. Elle et Fred ont une petite fille. Selon vous, Lizabeth devrait être star de cinéma. C'était son rêve.

• Ressorts dramatiques

Regagnez 1 en **Stabilité** lorsque vous accomplissez l'un des actes suivants, puis rayez-le de la liste.

- ◆ Montrer à toutes et à tous, vous compris, que vous êtes capable d'autre chose que de violence.
- ◆ Exprimer vos sentiments à Lizabeth.

• Caractéristiques



• Blessures

Blessure sérieuse (-1 permanent) Stabilisée

<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>

Blessure critique (-1 permanent) Stabilisée

<input type="checkbox"/>

• Stabilité

<input type="checkbox"/> Posé	
<input type="checkbox"/> Mal à l'aise	Stress modéré:
<input type="checkbox"/> Confus	-1 aux jets de désavantage
<input type="checkbox"/> Secoué	Stress sérieux:
<input type="checkbox"/> En détresse	-1 pour Garder le contrôle
<input type="checkbox"/> Névrosé	-2 aux jets de désavantage
<input type="checkbox"/> Angoissé	Stress critique:
<input type="checkbox"/> Irrationnel	-2 pour Garder le contrôle
<input type="checkbox"/> Détraqué	-3 aux jets de désavantage +1 pour Voir au travers de l'illusion
<input type="checkbox"/> Ravagé	Le MJ passe à l'Action

• Désavantages

• Culpabilité

Vous portez le fardeau de vos fautes passées: vous avez blessé une ou plusieurs personnes avec vos actions, ou votre manque d'action. *Durant la première session de jeu et lorsque tout semble se dérouler sans heurts, jetez 2d +0:*

(15+) Votre culpabilité ne vous torture pas... pour le moment.

(10-14) Votre culpabilité se rappelle à vous. Le MJ gagne 1 Péril.

(-9) Votre culpabilité vous rattrape. Le MJ gagne 3 Périls.

Le meneur peut dépenser un Péril pour que votre culpabilité passe à l'Action. Par exemple, des proches de vos victimes peuvent se lancer à votre recherche; des démons et d'autres créatures peuvent être attirés par l'odeur fétide de votre honte; les morts peuvent vous hanter de visions et de cauchemars; ou bien vous vous écroulez, rongé par l'anxiété et les doutes.

• Avantages

• Ancien boxeur

Cet avantage est une variante d'Expert en arts martiaux. Lorsque vous vous battez au corps à corps, **jetez 2d +Violence**:

(15+) Obtenez deux Atouts à utiliser n'importe quand durant la scène.

(10-14) Obtenez un Atout à utiliser n'importe quand durant la scène.

(-9) Obtenez un Atout, mais vous avez sous-estimé vos ennemis, qui seront plus nombreux ou mieux entraînés que vous ne le pensiez. Le MJ passe à l'Action.

Atouts:

- ◆ **Jeu de jambes:** esquivez une attaque au corps à corps.
- ◆ **Crochet du droit:** infligez **+2 dégâts**.
- ◆ **K.O.:** le PNJ est inconscient. Les PJ **Encaissent les blessures** et sont neutralisés sur un (-9).

• Instinct de survie

Lorsque vous encaissez une blessure sérieuse ou critique, mais que vous refusez de céder, **jetez 2d +Violence**. En cas de réussite, vous pouvez ignorer quelque temps les effets de la blessure, mais vous devrez vous faire soigner pour stabiliser la blessure aussitôt que le temps défini sera écoulé.

(15+) Vous ignorez vos blessures jusqu'à la fin du combat, et choisissez l'une des options suivantes:

- ◆ **Brutalité:** +1 permanent sur vos jets pour **Engager le combat** jusqu'à la fin de cet affrontement.
- ◆ **Adrénaline:** +1 permanent sur vos jets d'**Encaisser les blessures** jusqu'à la fin du combat.

(10-14) Vous ignorez les effets de vos blessures jusqu'à la fin du combat.

(-9) Vous vous épuisez et, après un moment, vous vous évanouissez. Après votre prochaine action, le MJ décide de quand et comment vous vous évanouissez.

• Dur au mal

Vous obtenez **+1 permanent** pour **Encaisser les blessures**.



Fred Hayden
Le Facilitateur

• Notes

• Qui êtes-vous?

Vous êtes un joueur, un tricheur professionnel, un facilitateur et un faussaire... un maître du gain d'argent, mais aussi de la dépense. Vous adorez les jolis costumes, les paris équestres, les maîtresses à gâter et les nouvelles voitures. Ça n'a pas toujours été le cas. Petit, votre famille était pauvre: vous vous couchiez souvent le ventre creux, vos chaussures étaient trouées et votre tête grouillait de poux. Vous étiez un gamin des rues puant que son alcoolique de mère battait. Vous avez truané pour tailler votre route. Tout d'abord, vous avez fait les poches puis êtes passé au cambriolage. Vous avez appris à tricher aux cartes, à reconnaître les gens de confiance et ceux qu'il ne fallait pas énerver. Vous êtes devenu quelqu'un, et vous méprisez votre ancienne vie, que vous essayez d'oublier.

Nombreux sont ceux qui diraient que vous avez tout pour vous. Vous travaillez pour le chef de la pègre M. Pickett, dans un casino de Las Vegas. Vous parlez à tout le monde, vous exposez les tricheurs et quiconque chercherait à voler l'établissement ou à perturber les affaires de votre boss. Vous avez rêvé de prendre les rênes, mais le business est trop sanglant à votre goût. Vous avez commencé à réfléchir à votre retraite, que vous prendrez peut-être en tant que producteur de cinéma à L.A.

• Ce à quoi vous tenez

Vous avez une fille de 3 ans, Joan. Vous la couvrez de robes et de jouets, mais vous sentez bien qu'il y a une certaine distance entre vous.

• Ce que vous possédez

Colt 1911 plaqué argent (*arme de poing*). Holster d'épaule. Stylet (*arme perforante*). Rosignol. Jeu de cartes. Mouchoir en soie brodé de vos initiales. Petit répertoire contenant les coordonnées téléphoniques de maîtresses et de contacts. Stylo-bille en argent. Costume trois pièces sur-mesure. Épingle à cravate en argent. Panama. Chaussures en cuir cousues à la main. Montre-bracelet Omega. Étui à cigarettes en argent. Boîte d'allumettes arborant le logo du Sahara. Porte-monnaie avec 125 \$ (soit environ 1250 \$ à notre époque).

• Relations avec les autres personnages

George Stevenson: [*Relation 0*] comptable de M. Pickett. Originaire du Royaume-Uni, c'est un véritable génie des chiffres. Il est marié à Shannon, une chanteuse du Sahara, avec qui vous avez entretenu une relation intime par le passé. Vous pensez que George l'ignore. Vous savez en revanche que M. Pickett a fait pression sur Shannon pour qu'elle épouse George.

Liza (Lizabeth) Bennett: [*Relation 1*] votre ex-femme. Vous avez passé quelques bonnes années avec elle, et vous avez eu une fille ensemble, Joan. Vous vous souciez toujours de Liza et vous essayez de la protéger. Vous savez qu'elle est de nature jalouse, et parfois, vous vous amusez à coucher avec l'une de ses filles pour retourner le couteau dans la plaie.

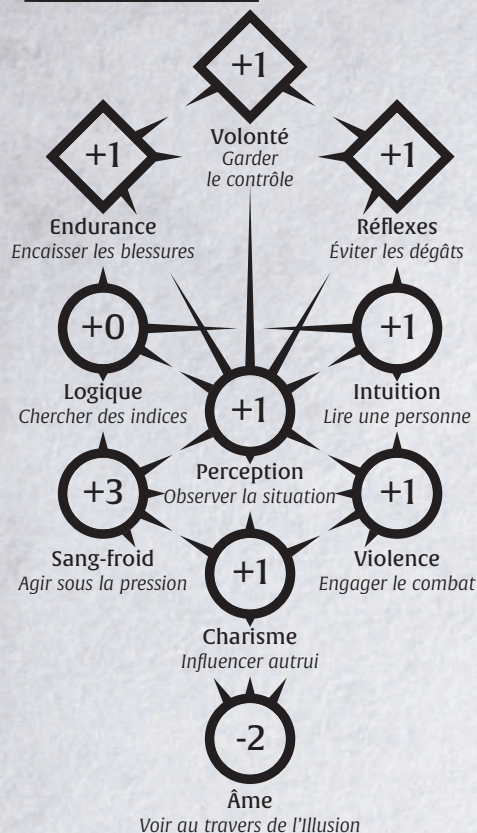
Ray Astor: [*Relation 1*] homme de main et gros bras. Mieux vaut l'avoir de son côté lors d'une bagarre. Simple et fiable, Ray n'est pas du genre que l'on veut comme ennemi. Il vous a sauvé la vie, une fois, quand vous étiez dos au mur, et vous estimez devoir lui rembourser cette dette.

• Ressorts dramatiques

Regagnez 1 en **Stabilité** lorsque vous accomplissez l'un des actes suivants, puis rayez-le de la liste.

- ◆ Annoncer à Liza vos projets d'échapper à M. Pickett.
- ◆ Révéler à George votre liaison avec Shannon.

• Caractéristiques



• Blessures

Blessure sérieuse (-1 permanent) Stabilisée

<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>

Blessure critique (-1 permanent) Stabilisée

<input type="checkbox"/>

• Stabilité

<input type="checkbox"/>	Posé
<input type="checkbox"/>	Mal à l'aise Stress modéré:
<input type="checkbox"/>	Confus -1 aux jets de désavantage
<input type="checkbox"/>	Secoué Stress sérieux:
<input type="checkbox"/>	En détresse -1 pour Garder le contrôle
<input type="checkbox"/>	Névrósé -2 aux jets de désavantage
<input type="checkbox"/>	Angoissé Stress critique:
<input type="checkbox"/>	Irrationnel -2 pour Garder le contrôle
<input type="checkbox"/>	Détraqué -3 aux jets de désavantage
	+1 pour Voir au travers de l'illusion
<input type="checkbox"/>	Ravagé Le MJ passe à l'Action

• Désavantages

• Avare

Vous êtes poussé par une soif inextinguible d'argent et de richesses, et vous êtes prêt à sacrifier votre santé, votre famille et vos amis pour combler ce gouffre sans fond. *Lorsque l'occasion d'amasser des richesses s'offre à vous, jetez 2d +0 pour voir si vous gardez le contrôle de vous-même:*

(15+) Vous gardez le contrôle.

(10-14) Le gouffre hurle sa faim. Tant que cette possibilité s'offre à vous et que vous luttez, vous subissez -1 permanent à tous vos jets.

(-9) Vous saisissez chaque occasion d'augmenter vos richesses, ou perdez en **Stabilité (-2)**.

• Avantages

• Voleur

Lorsque vous mettez à profit votre expertise de cambrioleur, **jetez 2d +Sang-froid**:

(15+) Choisissez trois options. Vous pouvez les utiliser n'importe quand durant cette scène.

(10-14) Choisissez deux options. Vous pouvez les utiliser n'importe quand durant cette scène.

(-9) Choisissez une option, mais il y a un souci. Le MJ passe à l'Action.

Options:

- Vous ouvrez une porte en silence en quelques instants.
- Vous neutralisez une alarme.
- Vous forcez un coffre en moins de deux minutes.
- Vous évitez d'être découvert par quelqu'un.
- Vous faites croire à quelqu'un que vous avez le droit d'être ici (par exemple en expliquant que vous êtes de la sécurité) pour quelque temps.

Cet avantage ne fait pas partie de l'archétype du Facilitateur. Fred l'a appris lors de ses années de cambriolage.

• As dans la manche

Lorsque quelqu'un vous accule ou vous pousse dans vos derniers retranchements, **jetez 2d +Sang-froid**:

(15+) Vous obtenez deux Atouts à utiliser n'importe quand durant cette scène.

(10-14) Vous obtenez un Atout à utiliser n'importe quand durant cette scène.

(-9) Vous obtenez un Atout, mais la situation est pire que ce que vous imaginiez. Le MJ passe à l'Action.

Atouts:

- Vous avez une arme mortelle de petite taille dissimulée sur vous (un stylet par exemple) que vous pouvez sortir sans vous faire remarquer.
- Vous comprenez que votre adversaire a une faiblesse que vous pouvez exploiter (obtenez +2 à votre prochain jet, s'il concerne cette faiblesse). Demandez au MJ quelle est cette faiblesse.
- Vous trouvez un moyen de vous enfuir. Demandez au MJ quel est ce moyen. Obtenez +2 à votre prochain jet pour faire usage de cette information.

• École de la rue

Lorsque vous voulez acquérir des objets ou des services par des voies autres que légales, **jetez 2d +Charisme**:

(15+) Aucun souci, vous trouvez sans problème. Quelqu'un vous dépanne illico.

(10-14) Le MJ choisit parmi ces options:

- Il faudra payer plus cher, par exemple en jurant de rendre un service quel qu'il soit, nature, cash ou autre.
- Vous trouvez ce que vous cherchez, mais uniquement en passant par quelqu'un avec qui vous êtes déjà débiteur.
- « Merde, j'en avais justement un, mais je l'ai vendu à [trouvez un nom]. Vous pourriez peut-être aller le lui racheter. »
- « Pas possible, c'est pas ma came. Mais j'ai ça qui pourrait dépanner, à la place. »

(-9) Vous pensez trouver ce que vous cherchez, mais il y a des clauses imprévues, des complications majeures ou des défauts considérables. Le MJ passe à l'Action.



George Stevenson
Le Condamné

• Notes

• Qui êtes-vous?

Vous tenez les comptes de M. Pickett, le chef de la pègre de Las Vegas. Vous avez grandi dans une famille fortunée de Londres, vous êtes allé en internat et avez étudié à Oxford. Vous avez combattu dans les tranchées de la Somme durant la Première Guerre mondiale, où vous avez fait l'expérience de choses étranges et terribles, comme si un voile avait été levé sur vos yeux et vous aviez regardé dans une autre réalité. De là s'est installé en vous un intérêt pour l'occultisme, qui n'a jamais disparu. Au cours de la Seconde Guerre mondiale, vous étiez officier des renseignements, mais vous avez été renvoyé pour déshonneur à la suite d'un procès public pour espionnage. Vous avez tout perdu: femme, famille, amis.

Vous avez dépensé vos dernières économies pour vous rendre aux USA. M. Pickett vous a offert un poste de comptable, et vous avez rejoint Las Vegas. Vous avez toujours été doué pour les chiffres, et vous savez très bien blanchir l'argent. Votre employeur vous a présenté Shannon, une jeune chanteuse du casino, qui est devenue votre femme et la mère de vos enfants. Tout allait bien jusqu'à ces résultats annoncés par le médecin. La toux ne vient pas d'une bronchite: c'est un cancer des poumons en phase terminale. Pour ajouter l'insulte à la douleur, M. Pickett, votre employeur, dégage une étrange aura. En fait, vous êtes désormais convaincu qu'il est touché ou corrompu par une force surnaturelle invisible. Vous devez faire quitter Las Vegas à votre famille et veiller à ce qu'elle ne manque de rien.

• Ce à quoi vous tenez

Vous êtes marié à Shannon, une chanteuse du casino Sahara. Elle est assez jeune pour être votre fille, et parfois, vous vous demandez ce qu'elle vous trouve. Votre accent et vos manières élégantes, peut-être? Vous avez des jumeaux, James et William, âgés de moins d'un an.

• Ce que vous possédez

Votre fidèle revolver Webley (*arme de poing*). Holster d'épaule. Costume trois pièces en tweed. Chapeau en feutre. Vieille montre à gousset héritée de votre père. Peigne. Cire Royal Crown. Mouchoir taché de sang. Pendule (censé réagir aux énergies mystiques). Stylo-bille et carnet. Boîte en fer contenant des antalgiques opiacés. Bouteille de teinture d'opium contre la toux. Malette contenant: permis de port d'arme, photo de famille, vieille photo abîmée de vous et de vos camarades dans la Somme, 37 \$ (soit environ 370 \$ à notre époque).

• Relations avec les autres personnages

Fred Hayden: [*Relation 0*] obséquieux facilitateur de M. Pickett. Dépense tout son argent en babioles et jouets et voudrait jouer dans la cour des grands. Se comporte en enfant gâté. Court après toutes les femmes pour les exhiber comme trophées avant de s'en débarrasser. Ex-mari de Lizabeth, et vous comprenez pourquoi elle l'a quitté.

Lizabeth Bennett: [*Relation 1*] à la tête des hôtes du casino, elle divertit les invités. Ex-femme de Fred, avec qui elle a eu une fille avant leur divorce. Miss Bennett, tout comme vous, comprend que M. Pickett cache quelque chose d'étrange.

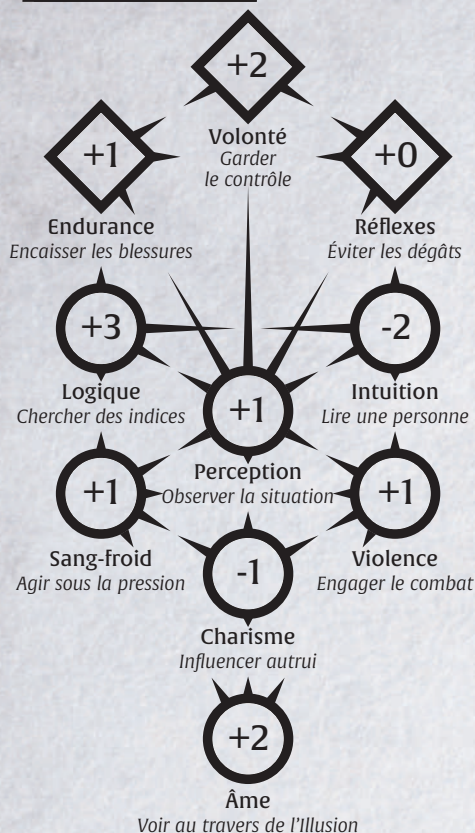
Ray Astor: [*Relation 1*] brute habituée à tabasser et à intimider les ennemis de M. Pickett. La plupart des gens ont peur de lui, mais vous n'êtes pas la plupart des gens. Vous voyez en lui la même douleur et la même angoisse que vous et vos amis avez connues après la guerre.

• Ressorts dramatiques

Regagnez 1 en **Stabilité** lorsque vous accomplissez l'un des actes suivants, puis rayez-le de la liste.

- ◆ Soutenir Ray quand il en a besoin. Vous êtes le seul à voir sa douleur.
- ◆ Laisser ressortir votre passé militaire, et prenez les rênes lors d'une situation épineuse.

• Caractéristiques



• Blessures

Blessure sérieuse (-1 permanent) Stabilisée

<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>

Blessure critique (-1 permanent) Stabilisée

<input type="checkbox"/>

• Stabilité

- | |
|--|
| <input type="checkbox"/> Posé |
| <input type="checkbox"/> Mal à l'aise Stress modéré: |
| <input type="checkbox"/> Confus -1 aux jets de désavantage |
| <input type="checkbox"/> Secoué Stress sérieux: |
| <input type="checkbox"/> En détresse -1 pour Garder le contrôle |
| <input type="checkbox"/> Névrosé -2 aux jets de désavantage |
| <input type="checkbox"/> Angoissé Stress critique: |
| <input type="checkbox"/> Irrationnel -2 pour Garder le contrôle |
| <input type="checkbox"/> Détraqué -3 aux jets de désavantage |
| <input type="checkbox"/> Ravagé Le MJ passe à l'Action |

• Désavantages

• Condamné

Temps: 0000000000

Votre destin est scellé. Vous êtes atteint d'un cancer des poumons en phase terminale. Au début de chaque session de jeu, **jetez 2d +0:**

(15+) Il vous reste encore un peu de temps.

(10-14) Votre destin approche à grands pas. Le MJ choisit l'une des options suivantes:

- ◆ Le joueur coche une case de temps restant.
- ◆ Vous êtes torturé par des rêves ou des visions sur ce qui vous attend. Perdez en **Stabilité (-2)**.
- ◆ Dans votre entourage, quelqu'un est impacté de façon négative par votre destin.
- ◆ Quelque chose ou quelqu'un vous fournit de faux espoirs et vous fait croire que vous pourrez échapper à votre destin.

(-9) Votre fin est proche. Le MJ choisit deux options de la liste ci-dessus, ou le joueur coche deux cases de temps restant.

Lorsque toutes les cases sont cochées, vous rencontrez votre destin.

• Avantages

• Études occultes

Vous étudiez les sciences occultes. Lorsque vous entrez pour la première fois en contact avec une discipline magique, une entité ou un phénomène, **jetez 2d +Logique:**

(15+) Prenez les deux options proposées.

(10-14) Choisissez l'une des options.

(-9) L'affaire vous rappelle vaguement quelque chose, mais vous ne pourriez pas dire si ce souvenir est vrai ou faux. Le MJ vous explique ce dont vous vous souvenez.

Options:

- ◆ Je sais quelque chose à ce propos (demandez au MJ de vous dire ce que vous savez, et obtenez +1 permanent tant que vous agissez sur la base de ces informations données cette scène).
- ◆ Je sais où je peux trouver plus d'informations à ce sujet (demandez au MJ de vous dire où).

• Génie

Lorsque vous êtes en danger de mort, **jetez 2d +Âme** pour voir si vous pouvez trouver un moyen de vous en sortir:

(15+) Choisissez jusqu'à trois Atouts à utiliser n'importe quand durant la scène, tant que vous êtes en danger.

(10-14) Choisissez jusqu'à deux Atouts à utiliser n'importe quand durant la scène, tant que vous êtes en danger.

(-9) Choisissez un Atout, mais vous attirez l'attention sur vous. Le MJ passe à l'Action.

Atouts:

- ◆ **Logique:** vous voyez un moyen de vous débarrasser de la menace. Infligez +1 **dégât** lorsque vous exploitez ce moyen.
- ◆ **Penseur rapide:** vous comprenez comment vous protéger. Considérez que vous avez obtenu **(15+)** pour **Éviter les dégâts** lorsque vous exploitez cette information.
- ◆ **Rationnel:** vous comprenez comment vous sauver en sacrifiant quelqu'un d'autre. Choisissez la personne que vous utilisez pour vous sauver.

Cet avantage ne fait pas partie de l'archétype du Condamné. George l'a appris dans le feu des combats.

• Jusqu'au dernier souffle

Lorsque vous refusez de vous rendre, même lorsque tout semble perdu, cochez une case de temps et relancez les dés.