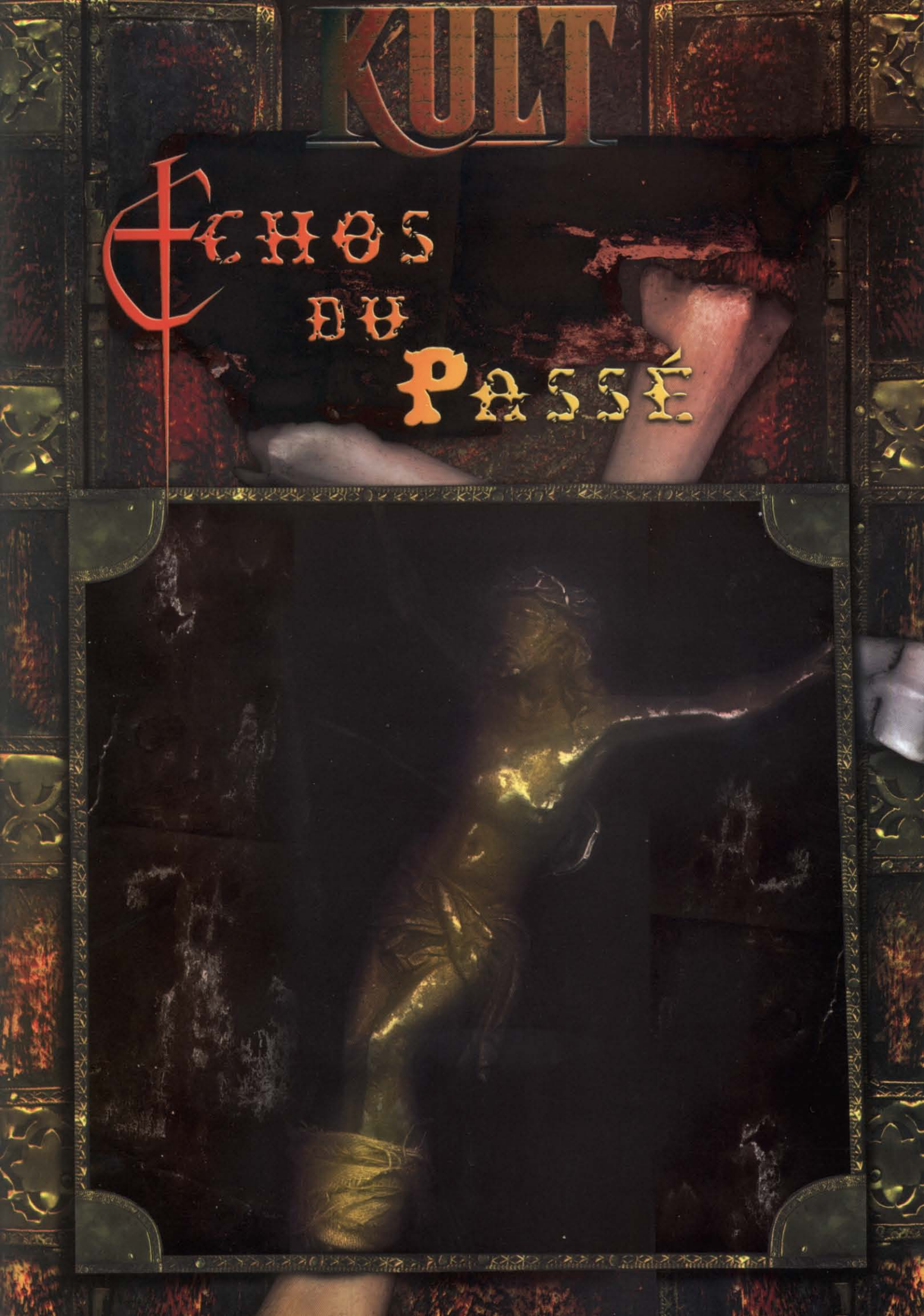


KULT

ECHOS DU PASSÉ



*Echos
du
Passé*

Crédits

Auteurs

Les Cavaliers de l'Apocalypse : Gunilla Johnson et Michael Petersen

Par-delà la mort : Andreas Marklund, James Estes, Terry.K.Amthor

Voie du Délirium : Richard Fichera

Couverture

Laurent Bramardi

Illustrations

Olivier et Stéphane Péru, Peter Bergting, Peter Andrew Jones, Les Edwards,

Terry Oakes, Harvey Parker, Stefan Thunberg, Jens Jonsson,

Renato Olivares Machias, Jamie Sims, Adrian Smith, Tomy Bagge, Jonas Mases

Traduction et adaptation

Neko

Relecture

Emilie et Kristoff

Maquette et mise en page

Florrent

Graphisme et illustrations de maquette

Didier Florentz

Remerciements

A Philip.K.Dick, William Burroughs et ... Jim Morrison

La citation au début du deuxième scénario, *Par-delà de la Mort*, est tirée du "Maître du Haut Château" chef d'oeuvre de Philip.K .Dick.

Ceci est un jeu et ne représente ni nos convictions personnelles ni une incitation à la violence.

Droits et édition française

Aucune partie de ce livre ne peut être reproduite sans permission écrite de l'éditeur :

Le 7ème Cercle

60, rue du Hâ

33 000 BORDEAUX

<http://www.7emecercle.com>

Copyright © 2001 Paradox Entertainment

All rights reserved

Kult is a trademark of Paradox Entertainment

Paradox Entertainment AB

STOCKHOLM - SWEDEN

Imprimé en France par
Imprimerie VRIN-TARIS

20, rue Condillac
33000 BORDEAUX

Sommaire

<i>Les Cavaliers de l'Apocalypse</i>	5
Introduction	5
Premier Episode	7
Deuxième Episode	9
Troisième Episode	10
Quatrième Episode	12
Cinquième Episode	14
Annexes	17
Personnages Joueurs	21
Personnages non Joueurs	23
Chronologie	25
 <i>Par-delà la Mort</i>	27
L'Histoire	27
Personnages non Joueurs	40
 <i>La Voie du Délirium</i>	43

Nous avons le plaisir de vous présenter deux scénarios originaux de Kult.

Le premier, les Cavaliers de l'Apocalypse, a été écrit par les auteurs de Kult. Il est absolument inédit. "One shot" absolu, il est fourni avec des personnages pré-tirés que vous n'êtes pas obligés d'utiliser. Il est possible de les modifier ou d'introduire des personnages déjà existants. Nous avons conscience qu'il est difficile de faire jouer ce scénario à des débutants car il révèle trop de choses sur le monde de Kult. Néanmoins, si les personnages refusent de suivre Messiah, ils pourront retrouver leur vie normale. Il est plus concevable de le faire jouer en scénario unique à des joueurs chevronnés, déjà un peu blasés, et qui désirent s'aérer un peu. Ce scénario est très intéressant en convention. Plus éloigné du côté soi-disant "gore" du jeu, il rétablit son véritable point de vue, c'est-à-dire son gnosticisme latent, et son aspect profondément ésotérique.

Le second, "Par-delà la mort" faisait partie de l'écran US. Il est déjà plus accessible aux joueurs débutants, car s'ils sont ignorants de leurs vies antérieures, deux d'entre eux peuvent parfaitement jouer Théra et Sin. Cela leur apportera un supplément d'historique assez valorisant.

La Voie du Délirium a été rajoutée car elle a été créée pour enrichir ce scénario, et peut servir à des prolongements en campagne de celui-ci, ou de toute autre scénario de votre cru.

Nous n'avons pas traduit le mot Délirium, comme nous avons conservé les termes Limbo et Inferno. Ce sont des noms de lieux qui ne correspondent absolument pas à leur traduction française.

Attention, ces scénarios sont destinés à des joueurs adultes. Certaines descriptions peuvent choquer les plus sensibles. Nous tenons à préciser que Kult est un jeu. Il ne s'agit en aucun cas d'une incitation au meurtre, à la drogue ou à tout autre excès. Nous le déconseillons aux personnes fragiles ou trop jeunes.



PERU

Les Cavaliers de l'Apocalypse

« This is the end, beautiful friend

This is the end, my only friend, the end
of our elaborate plans, the end
of everything that stands, the end
no safety or surprise, the end.
I'll never look into your eyes, again.

Can you picture what will be
So limitless and free
desperately in need of some
stranger's hand, in a
desperate land

Lost in a Roman wilderness of pain;
and all the children are insane;
waiting for the summer rain

The killer awoke before dawn
he took his boots on
he took a face from the ancient
gallery, and he walked down the hall
He went in to the room, where
his sister lived, then he
paid a visit to his brother
then he walked down the hallway
and he came to a door
and he looked inside
« Father »
« Yes son ? »
« I want to kill you »

« Mother, I want to... »
This is the end, beautiful friend
This is the end, my only friend
It hurts to set you free;
But you'll never follow me;
The end of laughter and soft lies;
The end of nights we tried to die;
This is the end. »

-Jim Morrison 1967-

Plan de l'aventure

Cette aventure a été divisée en plusieurs épisodes, chacun exposant le développement de l'action, les PNJ que les Personnages vont être amenés à rencontrer, les renseignements qu'ils peuvent trouver et les lieux qui servent de cadre à ce scénario. Au cours de chaque épisode, les PJ vont découvrir de nouveaux éléments relatifs à leur passé et à leur propre personne. Ces informations particulières sont détaillées dans les annexes 1 à 4.

En franchissant certaines étapes, les Personnages recevront de nouveaux pouvoirs et caractéristiques, il en ira notamment ainsi chaque fois que Messiah fera une nouvelle victime.

La Chronologie que vous trouverez dans la section suivante vous donne les dates, les lieux les noms des victimes ainsi que les conséquences sur les PJ.

Historique

Nous sommes tous emprisonnés au cœur d'une illusion délirante. Nous n'osons pas affronter la Réalité, nous préférons au contraire détourner le regard dès que s'entrouvre le Voile de l'Illusion et qu'apparaît la Vérité. Nos geôliers, des Lictes infiltrés parmi nous, veulent à tout prix nous maintenir dans l'ignorance pour que nous restions enchaînés. Certains désirent par contre abattre les murs de notre prison et nous révéler la vérité, Messiah est l'un d'entre eux. Il a longtemps erré dans notre Réalité sous des noms différents suivant les âges et les pays. Il fut crucifié, il y a 2000 ans alors qu'il essayait de délivrer l'humanité.

Son sacrifice fut mal compris et manipulé par les Lictes pour ériger un culte et fonder une croyance autour de sa personne. Voyant que les Lictes avaient perverti son

L'Intrigue

message, Messiah se détourna de l'humanité. Retourné dans l'anonymat, il arpenta notre Réalité de nombreuses années durant, le cœur empli de haine et de colère. Il réapparut au vingtième siècle, au cours des années soixante, sous le nom de Jim Morrison, prêchant la destruction et le désespoir à travers le monde. Quelques années plus tard, il quitta le devant de la scène pour mettre en œuvre un plan élaboré à partir des enseignements qu'il dispensait 2000 ans plus tôt et de sa complicité avec le Démon.

Il réapparaît dans les années 90, sous le nom de Michel Lamb. Désormais, rien ni personne ne l'arrêtera. Il mènera son projet préparé avec minutie, jusqu'à son terme. Jim l'appellera l'Apocalypse, la fin du monde. Une humanité nouvelle pourra alors renaître sur les cendres de cet holocauste. C'est du moins ce que croit Messiah.

Son plan est simple. En brisant les sept Sceaux, grâce auxquels le Démon a créé notre prison, Messiah provoquera l'avènement du Jugement dernier qui nous délivrera. Cela sera une libération, mais seulement pour les quelques élus qui sauront faire face au désastre et échapper à la folie.

L'Illusion est cependant une prison destinée à offrir une protection. Messiah ignore à quel point l'humanité est devenue faible et vulnérable après des siècles de captivité. Les Sept Sceaux sont chacun représentés par un Cardinal. Les prélats symbolisent les sept congrégations, fondées par Paulus. Ce sont "Les Sept" qui, au nom des apôtres et après la mort du Christ, prirent en charge les congrégations chrétiennes originelles. La vision prophétique de l'Apocalypse fut érigée en dogme par leurs soins.

Chaque Lictor sert un Archonte en tant que représentant de son pouvoir et partie de la création. Ils doivent être tués suivant la position qu'ils occupent dans l'Arbre de Vie, en commençant par les Lictors de Malkuth pour finir par le Pape qui sert le Démon aujourd'hui disparu.

Les PJ sont les Quatre Cavaliers de l'Apocalypse, quatre apôtres et plus tard les quatre évangélistes. Leurs paroles furent par la suite déformées par les Lictors pour satisfaire leurs desseins. Le Cavalier qui sommeille en chaque PJ s'éveillera à nouveau tout comme sa mémoire, lorsque Michel Lamb brisera les Sceaux. Les personnages devront choisir entre aider Messiah ou les Lictors, entre la destruction et l'emprisonnement. A chaque Sceau brisé par Messiah, les Personnages gagnent certains Pouvoirs et capacités, des souvenirs de leur passé et de leur véritable identité refont surface. Dès qu'un Sceau est éliminé, l'Illusion se déchire un peu plus et une catastrophe naturelle survient dans le pays natal du Cardinal abattu. Bien sûr, les survivants trouveront toujours une explication rationnelle à ces phénomènes.

Le scénario commence dans le métro de Stockholm. A partir de là, les PJ sont entraînés dans une aventure qui les conduira à Paris puis à Rome. Messiah brise le premier Sceau en procédant au meurtre rituel du Lictor de Malkuth. A cet instant précis, les lumières de la rame empruntée par les PJ vacillent et s'éteignent. Les quatre montures des Cavaliers sentent le réveil de leurs Maîtres et partent à leur recherche. Elles assassinent sauvagement tous les autres passagers et repartent aussitôt, attendant le jour de l'Apocalypse.

Les Personnages reçoivent des visions de leurs vies antérieures, ils se rappellent notamment les jours qu'ils vécurent à Paris en compagnie de Jim Morrison. Après avoir étudié quelques indices, ils décident de se rendre à Paris à la recherche de ce dernier, bien qu'il soit probablement mort. Lorsqu'ils se recueillent sur la tombe de Morrison, d'autres souvenirs ressurgissent.

Dans un premier temps, chaque Personnage se souvient d'avoir rencontré Morrison au même moment, mais curieusement en des lieux différents. Le deuxième jour, le Messie brise le second Sceau à Notre-Dame. Les PJ retrouvent une nouvelle partie de leur mémoire et de leurs pouvoirs. Les Lictors se doutent de ce qui est en train de se passer et de l'identité de celui qui se cache derrière tous ces événements. Ils réclament une réunion au Vatican afin de contre-attaquer. A l'issue de celle-ci, ils décident de retourner les Quatre Cavaliers contre Messiah afin qu'ils détruisent son incarnation actuelle. Les Lictors espèrent par là gagner le temps qui leur sera nécessaire pour trouver une solution définitive.

A Paris, les PJ sont confrontés à un Lictor qui souhaite les intimider et donc les amener à servir l'Eglise. S'ils refusent, le Lictor tentera de les éliminer. Certains des Sept (désormais cinq) Lictors essaieront de calmer le jeu en se débarrassant des PJ avant même qu'il leur ait été donné l'occasion d'aider Messiah.

Après une enquête à Paris, les PJ découvrent que Jim Morrison est toujours vivant et apparemment occupé à éliminer des cardinaux de l'Eglise Catholique Romaine. Les Personnages découvrent également qu'il est parti pour le Vatican. Prévoyant le pire, ils décident de le suivre. Dans le même temps, Messiah savoure son séjour au Vatican. L'ennemi est tombé dans le piège. Il s'est rassemblé en un seul et même lieu. Il commence à les éliminer à raison d'un par jour.

Les PJ arrivent à Rome pour rechercher Jim poursuivi par les Lictors et la police. Les PJ parviennent à rassembler quelques indices quant à la véritable identité de Morrison. Les Personnages des Joueurs subissent de profondes transformations au fur et à mesure de l'évolution du scénario. Enfin les Personnages sont confrontés à Messiah et au Septième Sceau, le Pape. Ils doivent alors choisir entre Jim et le Pape, entre la destruction et l'emprisonnement.

Le destin du monde est entre leurs mains.

Premier Episode

Lieu : Le métro de Stockholm
Date : 27 octobre, OOHOO

Vous êtes tranquillement assis dans une rame du métro de Stockholm vous conduisant aux Jardins du Roi. Les visages des trois personnes assises en face et à côté de vous vous semblent vaguement familiers. Vous vous rappelez de ces personnes, mais ne parvenez pas à vous souvenir du lieu où vous auriez pu les rencontrer. La rame accélère et dépasse une station sans s'arrêter. Les gens commencent à parler fébrilement, visiblement troublés: «Ce n'était pas Central Station ?»

Vous n'avez même pas eu le temps de lire les signaux. Quelques minutes s'écoulent et le train continue sa course folle.

Soudain, la lumière s'éteint. Dans un crissement vrillant les oreilles, la rame stoppe brutalement projetant les passagers vers l'avant du wagon. Vous entendez des voix appelant, maudissant, suppliant, les portes s'ouvrir et se refermer. Vous percevez un hurlement, puis un autre, des cris de douleur venant de personnes en proie à une horrible souffrance. Une pluie tiède, au goût salé éclabousse votre visage : du sang. Puis, vous entendez un bruit sourd. Les cris cessent, l'éclairage de secours s'allume enfin, projetant une lumière rouge sur une scène macabre. Vous êtes au beau milieu du wagon.

Le sol est maculé de sang. Des têtes coupées dessinent une figure au centre de laquelle vous vous trouvez. Les corps décapités des passagers gisent sur le sol et les banquettes. Quatre grandes créatures couvertes de sang se relèvent et inclinent la tête vers vous. Elles ont de longues têtes aux traits anguleux ; chacune avec une paire d'yeux noirs protubérants, une mâchoire vicieuse aux crocs effilés. Dépourvues de peau, elles se tiennent sur quatre pattes, prêtes à bondir.

L'une d'entre elles relève la tête et prend la parole d'une voix gutturale à peine compréhensible, dans un langage que vous reconnaissez comme étant de l'hébreu. «(un mot inintelligible) Maîtres ! Nous attendons (deux mots inintelligibles) la Destruction (suivent de nombreuses phrases incompréhensibles). Adieu !» Un mal de tête effroyable vous paralyse comme si quelque chose était en train de percer votre crâne. Les terribles créatures prennent congé en s'inclinant devant vous. Elles reculent lentement et disparaissent dans les ténèbres.

Si les PJ tentent de les suivre, ils constateront que les étranges créatures se sont évanouies sans laisser de traces. En se regardant les uns les autres, ils s'aperçoivent qu'ils ont un signe peint sur le front avec du sang. Les Personnages se retrouvent dans une voiture jonchée de corps décapités, au centre d'une figure géométrique réalisée à partir de têtes coupées. Les corps des passagers ont été sauvagement mutilés comme s'ils avaient été attaqués par des animaux. S'ils examinent la rame, ils découvriront que des symboles étranges, sans doute occultes, ont été dessinés dans le sang. Ce sont les symboles du Changement, de la Destruction et du Départ. (Un jet d'Occultisme avec une Marge de réussite de 7 ou plus est nécessaire pour reconnaître ces signes.)

Les haut-parleurs annoncent: « Tous les passagers sont priés de quitter la rame. Une panne d'électricité nous empêche de redémarrer jusqu'à ce que nous puissions être remorqués. Tous les passagers sont priés de bien vouloir suivre les rails jusqu'à la station des Jardins du Roi. Je répète, veuillez suivre les rails. Le contrôleur vous indiquera la marche à suivre. Conformez-vous à ses instructions. En cas de problèmes, veuillez rester dans votre wagon jusqu'à l'arrivée du contrôleur. Merci.» Ce message est répété toutes les trois minutes. Le contrôleur parviendra au wagon des PJ au bout de dix minutes. Lorsqu'il découvrira le carnage, il appellera immédiatement la police. Des barrages seront établis dans le tunnel ainsi qu'aux stations Jardins du Roi et Central Station.

La suite des événements dépend des Personnages. Ils devraient quitter le train, foncer vers les Jardins du Roi et disparaître dans les rues de Stockholm. S'ils restent dans le métro, ils seront arrêtés et conduits au commissariat pour y être interrogés. Ils seront retenus pendant 24 heures avant de pouvoir repartir. S'ils quittent la voiture mais restent dans le tunnel, ils seront sommairement questionnés en même temps que d'autres passagers. Ils seront libérés au bout de quatre heures. S'ils contactent eux-mêmes la police, ils seront interrogés et pourront repartir quelques heures plus tard. S'ils disent la vérité, personne ne les croira. Les seules traces de pas laissées dans le sang sont les leurs.

Nous considérons que les PJ sont assez intelligents pour pouvoir se sortir eux-mêmes de cette affaire. Cet épisode se termine au moment où les PJ quittent le métro ou sont libérés par la police. Un Ami Influent des PJ veillera à ce qu'aucune poursuite ne soit engagée contre eux.

MYSTERIEUX COUP DE FIL

En quittant la station de métro ou le commissariat, les PJ dépassent une cabine téléphonique qui ne cesse de sonner. Tout Personnage décrochant le combiné entendra une voix qui lui semblera vaguement familière mais qu'il ne parviendra cependant pas à identifier. Elle déclare : «Rendez-vous au jour de ma mort». Votre interlocuteur raccroche. A en juger par la qualité de la transmission, cet appel provient de l'étranger (il s'agit de Messiah tentant d'éveiller les souvenirs des Quatre Cavaliers dans le but de les pousser à le rejoindre dans l'Apocalypse.)



Deuxième Episode

Lieu : Stockholm

Date : Du 27 au 28 octobre.

La suite dépend des décisions que vont prendre les PJ. Ils devraient fouiller dans leur mémoire (Ils commenceront certainement par étudier attentivement l'historique fourni avec la description de leur Personnage). Ils finiront par découvrir un lien commun avec Jim Morrison. Le MJ donnera l'Annexe numéro 1 aux Joueurs parvenant à faire le lien avec celui-ci. Cette note détaille ce dont ils se souviennent à propos de Jim et d'un appartement qu'il avait pris à Paris en 1969. Les Personnages se souviennent instantanément de Jim dès qu'un Joueur fait le rapprochement.

SOUVENIRS

Chaque Joueur réalise soudain qu'il se souvient parfaitement des 25 dernières années de sa vie. Au-delà, c'est le flou le plus total. Il leur semble également très étrange qu'il ne se soit jamais aperçu de ce fait auparavant. En examinant leur background, ils s'aperçoivent qu'ils n'ont même jamais existé avant 1966. Aucune trace, pas d'école, de famille ou d'amis, le néant. Les personnes citées sur leurs actes de naissance n'existent pas, elles n'ont jamais été inscrites dans le moindre établissement scolaire.

LE SYMBOLE

Le signe qui a été peint sur leur front peut leur apporter des renseignements. La Bibliothèque Royale de Stockholm abrite une collection d'ouvrages occultes, inaccessible au public. Le Professeur Fredlid a l'autorisation de consulter ces œuvres. Ils peuvent également contacter Emanuel Zeferarim, un ami de Fredlid qui pourra leur révéler la signification de ce signe.

La librairie Aquarius de Drottninggatan peut également leur procurer des livres ayant trait à ce sujet. Il s'agit du symbole du Dragon, représentant le Serpent, celui-là même qui, seul ou avec l'aide du Messie (les avis sont très partagés à ce sujet), a détruit le Paradis. Le Symbole incarne l'image de la Renaissance, de la Lune et du mois de Mars. Il est lié aux cartes de la Tour et du Fou dans le Tarot.

LA POLICE

Les PJ peuvent obtenir des renseignements à propos du massacre auprès de la Police. Un ami de Quarnheden, Anders Holmström, pourra leur procurer le rapport d'enquête détaillant tous les faits. La liste des

victimes fait état de 21 morts tous sauvagement mutilés et décapités. Leurs têtes ont été disposées afin de former un pentacle devant chacune des deux portes de la voiture. Ce rapport est complété par des photos de la scène du crime.

Dans son rapport préliminaire, le médecin légiste affirme que toutes les victimes portent des traces de crocs ne correspondant, à sa connaissance, à aucune espèce animale connue. Une contre-expertise, faite à la demande des Personnages, confirmera tous les éléments de ce rapport. Les coupables ont disparu sans laisser de trace, sans laisser le moindre indice. L'affaire semble destinée à demeurer insoluble.

DESTRUCTION PREMIER SCEAU

La Police peut également dévoiler des informations sur l'assassinat perpétré la nuit dernière sur la personne d'Adolfo Montserrat, un cardinal de l'Eglise Catholique Romaine. Son corps a été retrouvé, flagellé, accroché à la paroi de l'autel de la Grande Eglise du vieux quartier de Stockholm. Il a été écorché vif, une fois crucifié. Un jet d'Occultisme réussi permettra de comprendre la signification de cet acte barbare. Il s'agit d'un rite sacrificiel chrétien datant des temps anciens de l'Eglise Apocalyptique. Les ouvrages consultés par les PJ feront référence à l'âge de fer romain au cours duquel le Roi était sacrifié tous les sept ans pour favoriser la renaissance du pays. Ce crime est en bien des points similaire au rituel décrit, bien qu'il ait été, curieusement, exécuté sans cérémonie.

Une heure après le meurtre de la Grande Eglise, la police a reçu un appel téléphonique étrange dans lequel une personne affirmait : " Nous y sommes. La Fin, mon seul ami, la Fin. "

NdT : Afin que le rapprochement avec le texte de Jim Morrison soit plus évitent, nous conseillons au MJ de citer également les paroles dans leur version anglaise : "The End, my only Friend, the End.")

En fouillant dans le passé de la victime, les PJ pourront exhumer des faits troublants concernant le Cardinal Monserrat. Une amie de LeGardie, Léonora Albrektsson, une sœur de la Congrégation Catholique de Stockholm peut leur révéler ce qui suit : Montserrat semble avoir eu une très longue vie. Il a été nommé Directeur du PIFEC en 1937, Projet d'Investissement Foncier de l'Eglise Catholique.

Des recherches plus approfondies permettront de trouver une photographie de Montserrat datant de 1907. Sur celle-ci, il semble avoir le même âge que le jour de sa mort. Il a appartenu à une société secrète, baptisée "Les Sept", intégrée à la hiérarchie Catholique Romaine et dirigée par le Souverain Pontife en personne. La rumeur prétend que l'organisation regroupait les chefs des sept congrégations religieuses initialement créées par Paulus. Le jour suivant la rencontre des PJ

avec Leonora Albrektsson, celle-ci disparaît tragiquement dans un accident de voiture. (Les Licateurs détestent ceux qui parlent trop).

LES JOURNAUX

Le massacre du métro de Stockholm est à la une de toute la presse écrite du 28 octobre. De macabres photographies en couleurs sont données en pâture aux lecteurs avides de détails sordides. L'édition du jour fait également une grande place au meurtre sauvage du Cardinal Adolfo Montserrat. Ils ne révèlent cependant aucun indice sur le véritable contexte du meurtre. Les PJ ne pourront en retirer aucune information supplémentaire.

Troisième Episode

Lieu : Paris

Date : Du 28 au 29 octobre

Les PJ arrivent à Paris avant ou après le meurtre de Notre Dame, il serait cependant préférable que ce soit avant. Un vol relie les aéroports d'Arlanda et Charles De Gaulle toutes les deux heures. Le voyage dure quatre heures, de l'embarquement au débarquement y compris le trajet en navette. Les Personnages pourront facilement se loger pour 300 euros la nuit au Grand Hôtel, ou à moindre prix dans les petits hôtels aux alentours de l'Opéra ou du Quartier Latin.

La suite des événements dépend des agissements des PJ. Plusieurs possibilités s'offrent à eux. Il n'est pas nécessaire qu'ils accomplissent tout ce qui est décrit ci-dessous pour rassembler les indices qui les mèneront vers Rome et le Vatican.

SUR LA TOMBE DE JIM

Jim Morrison repose au cimetière du Père Lachaise, un véritable labyrinthe de tombeaux et de chapelles mortuaires, situé dans le 20ème arrondissement de Paris. Le trajet nécessite à peine un quart d'heure en taxi et dix minutes en métro. Ils n'ont aucune difficulté à trouver la tombe de Jim. Des flèches et des signes peints ou gravés sur des sépultures moins illustres indiquent le chemin. Une foule de hippies sur le retour, buvant de la bière ou fumant du haschisch, sont assis près de la tombe. A la vue de celle-ci, de nouvelles visions du passé ressurgissent.

Donnez l'annexe numéro deux à chaque PJ, chacun d'entre-eux recevant une note particulière.

Annexe 2 : Les PJ se rappellent avoir rencontré Jim à la même époque, mais en des lieux différents. Ils retrouvent la mémoire jusqu'en 1860.

LE SECOND SCEAU

Dans la nuit du 28 au 29 octobre, Messiah élimine le second Sceau, Michail Dopresci, dans la cathédrale Notre-Dame en plein coeur de Paris. Dans un premier temps, Lamb a enlevé le Licateur à son domicile du Boulevard Saint-Germain. Il a ensuite amené celui-ci à la cathédrale où il l'a tué comme il l'a fait pour Montserrat. Cela provoque un tremblement de terre en Pologne, à Cracovie, pays dont Dopresci était Cardinal. Les PJ reçoivent les Pouvoirs indiqués dans la Chronologie. Lamb a cependant fait une erreur : il a été aperçu par de nombreux témoins, alors qu'il se rendait de l'appartement du Licateur à Notre-Dame.

REUNION AU VATICAN

A la nouvelle de la mort du Cardinal Dopresci, "Les Sept" (désormais cinq) comprennent ce qui se trame. Ils réclament immédiatement une réunion de l'Eglise. Les cinq Licateurs se rendent alors au Vatican dans les appartements privés du Pape. Tout au long de la journée du 29 octobre, ils préparent leur riposte. Après des débats houleux, ils réussissent à s'entendre sur deux points. Messiah doit être arrêté ou de préférence éliminé. Pour cela, les PJ doivent être pourchassés et convaincus de se retourner contre leur maître. Les Licateurs savent qu'ils n'ont aucune chance de réussir s'ils attaquent directement Messiah.

Si les PJ viennent à refuser, ils devront être tués avant qu'ils n'aient retrouvé toutes leurs Facultés. Si seul Lamb peut être éliminé, il sera toujours temps de trouver par la suite une solution définitive. Un Licateur sous les ordres des « Sept », le Père Louis Chevarel est envoyé à Paris où les Personnages ont été aperçus (leurs montures, facilement repérables, restent constamment aux côtés de leur maître. De plus, la présence des PJ, qui récupèrent leurs Pouvoirs à chaque meurtre, est de plus en plus ressentie par tous les Licateurs).

LE PERE LOUIS

Le Père Louis prendra un jet privé qui l'amènera à Paris où il arrivera dans la nuit du 29. Il ne lui faudra que quelques heures pour retrouver les PJ. S'ils sont encore à Stockholm, il les rencontrera là-bas. S'ils sont à Paris, les PJ seront arrêtés par la police à qui le Père Louis a ordonné de les retrouver. Dans ce dernier cas, les PJ sont amenés au commissariat de la place des Petits Pères dans le deuxième arrondissement.

L'Hôtel de police est un grand bâtiment en pierres à la façade sombre, datant du 19ème siècle. Ils sont conduits vers un hall, puis à travers de longs couloirs tortueux et passent devant une multitude de petits bureaux sordides dans lesquels résonnent le bruit des machines à écrire. Ils parviennent à un bureau à la tapisserie marron sale et dont le plafond est rongé par l'humidité. Les policiers refusent obstinément de répondre à leurs questions, mais demeurent courtois. Il leur est simplement répondu qu'une personnalité importante désire les voir.

Après avoir attendu quelques minutes, la porte s'ouvre pour dévoiler une créature repoussante au corps boursofflé. Elle porte des lunettes noires et une longue robe de prêtre. Son visage et ses mains, tels qu'ils peuvent être perçus, laissent voir à travers la peau translucide, des organes violacés et répugnants, palpitant sous l'épiderme. Ses dents sont pointues et effilées comme des lames de rasoir. Ses ongles noirs sont longs et acérés. Une langue épaisse de cette même couleur violacée écoeurante pend hors de sa bouche, dégoulinant de bave. Un jet d'EG0 est nécessaire pour éviter l'état de choc.

Le LictEUR se présente sous le nom de Père Louis, et jette un regard méprisant vers les PJ. Sa langue roulant sur ses lèvres, alors qu'une horrible odeur de transpiration et de putréfaction envahit la pièce. Le Père explique aux PJ qu'ils sont les jouets d'une force maléfique. Depuis qu'elle s'est échappée de sa prison séculaire, cette puissance désire détruire l'Eglise et asservir l'humanité. Le prêtre explique que les Personnages sont liés à cette force qui désirent les utiliser pour parvenir à ses fins et qu'ils ne peuvent échapper à leur destin qu'en se joignant à l'Eglise pour lutter à ses côtés, contre ce pouvoir maléfique.

Cette force, c'est l'Antéchrist qui veut détruire toute vie sur Terre. Ils connaissent déjà cette puissance, depuis qu'ils ont rencontré Morrisson dans les années 60. Il se fait maintenant appeler Michel Lamb. Les PJ sont les Anges qui ont été choisis pour l'arrêter, c'est leur devoir sacré. Le Père Louis aura recours à tous les artifices, mensonges et menaces, pour convaincre les PJ de s'allier à l'Eglise. S'ils refusent, il essaiera de les effrayer en leur promettant une mort rapide. S'ils s'entêtent, il les attaquera.

LES CHOSES SE GATENT

Les PJ vont avoir des problèmes avec les LictEURs quelle que soit l'issue de leur rencontre avec le Père Louis. Même s'ils acceptent de coopérer avec l'Eglise pour contrecarrer les plans de Messiah, certains LictEURs préfèrent assurer leurs arrières et éliminer définitivement la menace qu'ils représentent. La mort est la seule solution garantissant que les PJ n'apporteront pas leur aide à Lamb.

Les PJ sont attaqués, une première fois dans la nuit du 29 au 30 octobre, puis, une seconde fois au cours de la nuit du 1er au 2 novembre. C'est un groupe de Séraphins qui est chargé de l'assaut. Ils frapperont quel que soit l'endroit, une chambre d'hôtel, un restaurant,

un aéroport, etc. Les Séraphins sont invisibles et seuls les PJ peuvent les voir. Ils sembleront se battre contre des ennemis imaginaires, tirant dans le vide. La police arrivera au bout de cinq minutes, si l'attaque a lieu dans une ville. Si le combat se déroule dans les transports publics ou dans un avion, la police les attendra dans la station ou l'aéroport suivant. Les PJ devraient essayer de s'échapper. S'ils ne réussissent pas, ils seront retenus par la police jusqu'au matin du 30 octobre et du 2 novembre respectivement (si toutefois ils contactent leur ambassade et des amis influents).

LES MEDIAS

Le lendemain, le 29 octobre donc, la presse écrite fait état de l'atroce meurtre de Notre-Dame. Plusieurs témoins oculaires décrivent une personne que les PJ reconnaissent comme étant Jim Morrisson. La police semble avoir de nombreuses pistes mais se refuse à tout commentaire. Les journaux à scandale publient des photos sanglantes d'un corps écorché que les PJ identifient comme étant celui d'un LictEUR. Plus tard, arriveront les nouvelles d'un violent tremblement de terre qui a secoué la région de Cracovie en Pologne (dont Dopresci était Cardinal). Le séisme a fait au moins 70.000 victimes. La télévision diffusera un document vidéo amateur montrant un homme quittant Notre-Dame. Les PJ reconnaîtront formellement Jim.

L'APPARTEMENT DE JIM

L'appartement de Jim, situé rue Beautreillis, à proximité de la Place de La Bastille, paraît être le lieu le plus indiqué pour commencer l'enquête.

L'immeuble est un vieux bâtiment délabré. Le deux pièces de Jim est au rez-de-chaussée. L'entrée se trouve dans une petite cour. Une petite plaque sur la porte indique qu'il s'agit de l'appartement de Michel Lamb. La serrure peut facilement être crochétée (une Marge de Réussite de 5 ou plus dans la Compétence Crochetage ou Mécanique). La porte peut également être forcée à l'aide d'un pied de biche (un jet de FORCE avec une Marge de 7 ou plus). Si les Personnages vont voir la concierge et lui font part de leur inquiétude à propos de leur ami Michel Lamb, celle-ci les conduira à l'appartement et leur ouvrira la porte.

L'appartement est sale et désordonné. Il n'a pas été aéré depuis bien longtemps et une odeur suffocante de tabac froid imprègne la pièce. Le plâtre se détache des murs, la tapisserie est déchirée et couverte d'étranges dessins. La cuisine est toute petite. Quelques traces de pas subsistent sur la crasse du plancher. De la vaisselle sale est empilée dans l'évier et sur le sol. Une salopette grise tâchée de sang a été jetée dans un coin. Des empreintes sanglantes mènent de la porte d'entrée jusqu'à la cuisine. Dans la chambre, on trouve un grand lit défait. Le salon semblait faire office de bureau. Il y a

pour seul mobilier un bureau et une petite table basse. Des dessins identiques à ceux dont les PJ se souviennent, recouvrent les murs. Presque rien n'a changé depuis les années 60.

Les PJ trouveront de nombreux indices dans l'appartement. Une note placée à côté du téléphone sur le bureau porte la mention « Cavalier 30 » il s'agit du nom de l'hôtel et du numéro de la chambre de Michel Lamb à Rome. Sur cette même note est écrit « 19-3909111817 », le numéro de téléphone de l'Hôtel Cavalier à Rome. Le minitel est resté allumé. Sur l'écran figé, on peut lire le téléphone et l'adresse d'Alitalia une compagnie aérienne italienne (si les Personnages désirent le vérifier, Alitalia confirmera que Michel Lamb a bien réservé une place sur le vol 107 à destination de Rome le 29 octobre à 06h40).

Si les PJ se rendent à l'appartement le 28, Jim ne sera pas chez lui. Alitalia n'aura encore enregistré aucune réservation à son nom (celle-ci sera faite par téléphone le matin du 29).

Dans la corbeille à papiers du bureau se trouve un billet d'avion froissé à destination de Stockholm, daté du 25 octobre. Le billet a été émis par Air France. Les étagères du salon sont garnies d'ouvrages ésotériques traitant de l'Apocalypse et d'études sur les religions pré-chrétiennes et les premiers cultes chrétiens. À côté de la chaîne stéréo est rangée une collection complète de disques des années 60 aux années 90. Une étagère est exclusivement réservée aux Doors : livres, cassettes vidéo, recueils de poèmes etc.

Quatrième Episode

Lieu : Rome

Date : Du 29 octobre au 2 novembre

Les Personnages devraient se rendre à Rome dès qu'ils apprennent que Jim s'y trouve. Pendant qu'ils sont à Paris, Jim continue à détruire les Sceaux. Le moyen le plus rapide pour se rendre à Rome est l'avion. Le vol dure trois heures, d'un aéroport à l'autre en incluant la navette. Il y a un vol toutes les heures. Les PJ peuvent réserver une chambre dans un hôtel du centre de Rome ou à proximité du Vatican. Une chambre double coûte environ 100 euros la nuit dans un deux étoiles (150 dans un trois étoiles)

JUBILATION

Messiah se réjouit des erreurs commises par ses ennemis. Ils réagissent exactement comme il l'avait prévu. Ils se sont tous réunis à Rome, facilitant sa sinistre tâche. Tout se déroule selon ses plans. Il élimine les Sceaux, un chaque jour (consultez l'ordre dans lequel les victimes sont tuées ainsi que les Conséquences sur les Personnages). Chaque Catastrophe Naturelle est largement commentée par les médias. Les PJ devraient facilement faire le lien avec l'affaire des meurtres des Cardinaux. S'ils fouillent dans le passé des victimes, ils découvriront que leurs existences sont toutes aussi étranges que celle de Montserrat. Ils remarqueront également que chacune des victimes est originaire d'un pays récemment frappé par le sort.

A LA RECHERCHE DE JIM

Dès leur arrivée à Rome, les Personnages se mettent à la recherche de Jim, alias Michel Lamb. S'ils ont trouvé l'adresse de l'Hôtel Cavalier dans son appartement, ils peuvent choisir de commencer leurs recherches par là.

L'Hôtel est situé près de Borgo San Angelo, à la limite de l'État du Vatican, sur la rive gauche du Tibre. Sur place, on leur apprend que Monsieur Lamb a quitté l'hôtel aux environs de midi, le 29 octobre. Il n'a pas dit où il allait ni quand il rentrait. Devant l'hôtel, une multitude de taxis attendent. Les PJ peuvent se renseigner auprès des chauffeurs et leur demander s'ils ont eu le 29 octobre, un client correspondant au signalement de Lamb.

FEDERICO

Federico est l'un des chauffeurs de taxi. Il est petit et quelque peu grassouillet. Tout d'abord réticent, il explique aux PJ qu'il a une famille à nourrir et de nombreux enfants. Moyennant une centaine d'euros, il leur apprendra qu'il est tout à fait possible que l'homme qu'ils recherchent soit bien un Monsieur qu'il a conduit à la Pension Paradiso. Il propose même aux PJ de les y emmener. S'ils déclinent l'invitation, le chauffeur leur donnera l'adresse.

LE PARADISIO

Le Paradiso fait face à la Piazza del Pietra qui se trouve de l'autre côté du Tibre. C'est un petit hôtel délabré. Le réceptionniste leur affirme qu'aucun Monsieur Lamb n'est descendu à la Pension, bien qu'un homme ressemblant à celui que les PJ décrivent ait réservé une chambre le 29 octobre. Mais cet homme est italien et se nomme Barbieri (le Messie parle couramment une multitude de langues). Il est installé chambre 13. Si les PJ font mine de se diriger vers cette dernière,

le réceptionniste les arrêtera. Aux PJ de le convaincre de leurs bonnes intentions (ne laissez pas l'argent leur ouvrir toutes les portes).

La porte de la chambre est verrouillée (pour parvenir à l'ouvrir, les PJ devront obtenir une Marge minimum de 5 en Mécanique ou bien de 7 ou plus sur un jet de FOR en utilisant un pied de biche). Il n'y a personne à l'intérieur. La pièce est propre et bien rangée. Une valise ouverte est posée sur le lit, des chemises et des pantalons ont été soigneusement pendus dans un placard. Un nécessaire de toilette a été rangé sur le lavabo de la salle de bains. La pièce semble avoir été récemment occupée, mais en regardant attentivement, les PJ s'apercevront que le tube de dentifrice est ouvert et que la pâte est sèche. Il n'y a aucune trace de linge sale et les lames du rasoir n'ont jamais servi. Manifestement, la pièce n'est pas habitée. S'ils décident de surveiller la Pension, ils ne verront personne entrer dans la chambre 13. En questionnant le réceptionniste, ils apprendront que Monsieur Barbieri a réglé une semaine d'avance mais que depuis ce jour, on ne l'a plus revu. Lamb fait tout pour brouiller les pistes. Il ne loge pas dans cette chambre, cependant il l'utilise comme façade pour provoquer l'ennemi. En réalité, il se cache dans une citerne vide, sous terre, au Forum Romanum.

MESSAGE

De retour à leur hôtel, un message est remis aux PJ. Il s'agit d'une note griffonnée à la hâte. Ils reconnaissent l'écriture de Jim: « Retrouvez-moi dans vos souvenirs ».

SOUVENIR ROMAINS

S'ils utilisent des méthodes d'investigation traditionnelles, les Personnages ne parviendront pas à retrouver Jim. Celui-ci ne se montrera plus au Paradiso. Ni la police, ni les Licateurs ne réussiront à le retrouver. Il ne commettra aucune erreur. La seule possibilité qu'il reste aux PJ est de le « chercher dans leurs souvenirs ». En tentant de se remémorer un lien entre Jim et Rome, ils ont soudain une révélation. Le Personnage qui fera cette relation recevra l'annexe numéro 3.

L'annexe 3 : Les Personnages et Jim se sont rencontrés au deuxième siècle, dans une citerne vide sous le Forum Romanum.

FORUM ROMANUM

Les PJ se rendent au Forum Romanum. Celui-ci n'est ouvert que le jour mais il est relativement aisé de s'introduire à l'intérieur. Les ruines du Forum sont entourées d'une haute grille, faiblement éclairées par des projecteurs. L'édifice est assez bien préservé tout comme l'est le Curian ainsi que plusieurs monuments du Palatin. Entre les deux, sur la place du marché, le Forum lui-même est en piteux état.

La citerne se trouve sous Santa Maria Antiqua, une église située à mi-chemin du Palatin (la colline qui fait face au Forum et sur laquelle les palais impériaux ont été érigés). La citerne faisait partie d'un édifice gouvernemental, probablement une bibliothèque. Décrivez aux Joueurs les visions qu'ils ont du Forum du 2ème siècle. Laissez-les explorer les ruines. L'église est en bon état, les murs tiennent encore debout. Au fond de l'église se trouve un puits entouré d'une bande en plastique sur laquelle est écrit « Attention aux effondrements ! ». Ce puits, pour autant qu'ils s'en souviennent, conduit à la citerne. Ils descendent le long des parois en brique (pour cela, effectuez un jet d'AGL) et se retrouvent dans un tunnel creusé dans le Palatin. Sur les parois de la galerie, d'étranges signes de mise en garde sont dessinés avec du sang et de la suie pour effrayer les intrus. Les personnages aboutissent finalement à une très vieille porte de bois vermoulue donnant sur la citerne. Ils l'ouvrent et pénètrent dans une grande pièce circulaire d'environ six mètres de diamètre. Le sol est recouvert de boue. Au centre se trouve un âtre. De petites chaises et une table sont disposées autour du foyer. Des lampes à huile pendues à des crochets d'acier éclairent la pièce. Juste derrière la porte a été jetée une salopette froissée et maculée de sang. Un jeune homme d'une vingtaine d'années que les PJ reconnaissent immédiatement est assis près du feu. Il s'agit de Jim, Messiah. Il est mince, vêtu de pantalons noirs et amples et d'une longue chemise blanche. Ses cheveux sont coupés très courts. Il porte une barbe élégante. A moins qu'ils ne l'attaquent, Messiah invitera les Personnages à s'asseoir. Si les PJ l'attaquent, il s'enfuira à travers un autre tunnel qui se trouve au fond de la citerne. Les PJ ne peuvent ni le tuer ni le capturer. Ils ne pourront l'affronter qu'à l'Eglise Saint Pierre dans la nuit du 2 novembre. S'ils acceptent l'invitation de Messiah, celui-ci les remerciera aimablement et leur offrira du vin, du pain et du fromage. Il leur demandera s'ils ont enfin retrouvé la mémoire. Il répondra à toutes les questions des PJ, leur expliquant ce qui se passe et quels sont ses projets. Si ses réponses déplaisent aux PJ, Messiah éclatera de rire. Il relatera tous les faits figurant dans l'Histoire (d'un point de vue personnel) dès que les PJ lui posent les questions appropriées. Il semble très gai, à la limite de l'euphorie.

« C'est la fin que nous attendions impatiemment. Oh, il y a tant d'années de cela. Désormais, il est temps: le moment de libérer tous ces misérables imbéciles rêvant éveillés est arrivé. A votre santé ! Ne vous rappelez-vous pas avoir erré dans les oliveraies sous la pâle clarté de la lune, prédisant l'Apocalypse et la libération de l'humanité ? Avez-vous oublié, Jean (en pointant le doigt sur l'un des Joueurs), que vous avez rit avec moi de l'imminence de son arrivée ! Mais les Licateurs se sont mis en travers de notre chemin, les Licateurs et leurs règles, leur Eglise et leurs prophéties erronées, opposés à tout changement. Avez-vous oublié la façon dont ils m'ont pourchassé pendant toutes ces années après ma mort ? Je n'ai jamais eu l'occasion de revenir. Mais cette fois, nous les avons roulés, vous et moi ! Hum, vous ne vous souvenez pas bien de moi, n'est-ce pas ? » Il se tait un instant, observant attentivement les Personnages. Soudain, en riant il reprend plus lentement et explique: « Il y a deux mille ans, j'ai pu ressusciter. Vous étiez

mes disciples. Nous allons délivrer l'humanité de ses entraves, en déclenchant l'Apocalypse. Mais hélas, les humains, aveugles, sont toujours les esclaves des serviteurs de mon père. Nous allons les libérer, dans la mort et la destruction. Mais nous avons échoué. Les Lictes m'ont manipulé comme une marionnette, faisant de moi le symbole de l'oppression, mais je continuais à commander au Temps. Je vous avais bien sûr, mais vous perdiez lentement vos souvenirs et vos Pouvoirs. Autrefois vous étiez mes disciples. Dans la destruction, vous serez mes pairs : les Quatre Cavaliers, dévastant le monde et délivrant l'humanité. Un nouveau monde naîtra des cendres, un monde de Vérité ! Mon père créa le mensonge et le lia à Sept Sceaux, Sept corps immortels. En détruisant ces Sceaux, je briserai l'Illusion et libérerai le monde. Lorsque le dernier Sceau se rompra, l'Apocalypse déferlera ! Venez à l'Eglise Saint Pierre, à minuit, le 2 novembre. Alors, je briserai l'ultime Sceau et nous partirons déclencher le Jugement dernier. »

Si les Personnages s'attaquent à Lamb, pendant ou après cette conversation, Messiah n'ayant subi aucune blessure sérieuse s'enfuira par le tunnel déjà mentionné.

Annexe 4 : Si les Joueurs écoutent Lamb, il leur sera donné l'annexe numéro 4. Désormais ils se souviennent avoir été les quatre évangélistes.

Cinquième Episode

Lieu : Église Saint Pierre, Vatican, Rome

Date : Le 2 novembre à 23h30

L'heure de la confrontation finale approche. Les personnages doivent faire un choix. S'ils n'ont pas réussi à trouver la citerne, Lamb leur fera parvenir un nouveau message à leur hôtel : « Église Saint Pierre, le 2 novembre à minuit. Le Septième Sceau. Soyez là ! »

L'église Saint Pierre du Vatican s'élève face à la Place Saint Pierre, un vaste espace dégagé et circulaire autour d'une grande obélisque entourée d'une colonnade. Dans la façade de l'église, une autre série de colonnes soutient l'énorme coupole. C'est un immense édifice orné de nombreuses niches contenant diverses œuvres d'art et de nombreux objets de grande valeur. Lorsque les Personnages arrivent, les lustres sont éteints, mais tous les cierges sont allumés et leur faible clarté rend les ombres étranges et sinistres. Les lourdes portes de cuivre sont ouvertes. Les PJ pénètrent dans la sombre antichambre. La nef de l'église s'élève à 200 mètres au-dessus de leur tête. L'édifice est écrasant de majesté. Une odeur d'encens et de quelque chose de plus âcre flotte dans l'air. Les PJ peuvent voir que le grand autel qui se trouve au centre de la nef, sous la coupole, est éclairé. En traversant le hall, ils

observent leurs ombres s'étirant et se déformant, comme animées d'une vie propre.

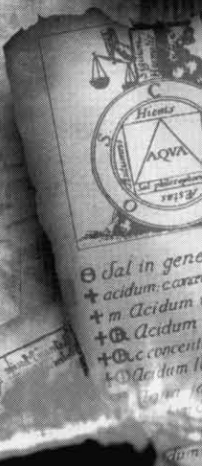
Soudain, ils sentent une chaleur envahir leur corps. L'autel s'élève dans un vacarme assourdissant. Des escaliers montent jusqu'à la plate-forme qui se tient maintenant à six mètres de hauteur. Au-dessus de l'autel, on aperçoit une gigantesque tenture de bronze, mesurant plus de vingt mètres. Quatre piliers d'or la soutiennent. Les lueurs vacillantes des cierges éclairent l'autel.

CONFRONTATION

Lamb se tient devant l'autel, vêtu d'un pantalon de cuir marron et d'une chemise blanche. Il porte un poignard en cuivre trempé et sourit tendrement lorsque les PJ arrivent. Un homme petit, l'air hagard gît sur le dos, attaché à l'autel de pierre. Il porte une robe de cérémonie brodée d'or et d'argent. C'est le Pape. Lamb est occupé à peindre des symboles occultes sur l'autel, utilisant son propre sang qui provient de nombreuses entailles faites sur ses bras. Le plus grand silence règne dans l'église. Le Pape regarde les PJ d'un air suppliant. Les quatre spirales soutenant la tenture de bronze s'effondrent dans un fracas assourdissant, entraînant avec elles le lourd ornement. Au travers du nuage de poussière, les PJ aperçoivent quatre quadrupèdes, mi-chair mi-acier, émerger des restes des piliers de bronze. La Terre commence à trembler sous les pieds des Personnages. Les montures se tiennent immobiles à côté de l'autel faisant face aux quatre points cardinaux, griffant le sol et poussant d'horribles cris inhumains. Leurs yeux rougeoyaient d'impatience. Lamb se place près de l'autel. « Je sens votre hésitation. Brisez vos anciens liens. Durcissez vos cœurs, rendez-les aussi dur que la pierre », dit-il aux PJ. Il effleure l'autel qui se met aussitôt à trembler et à craquer. « Accomplissez vos destinées, délivrez l'Humanité de ses entraves, tuez vos geôliers et brisez vos chaînes. »

Le Pape, levant la tête, reprend sa véritable apparence, celle d'un Lictes. Son corps pâle et palpitant se gonfle jusqu'à recouvrir entièrement la surface de l'autel. Les PJ n'ont plus rien à craindre de ce genre de visions et n'ont donc pas besoin d'effectuer un jet d'EGO. « Attendez ! » La voix rauque du Lictes tranche le silence, telle un couteau. « Attendez ! Etes-vous fous ? Regardez ce que vous êtes en train de faire : vous condamnez tous ceux de votre espèce à mourir ou à sombrer dans la folie. Il vous leurre. Prenez garde à son invitation, sinon la Terre périra sous le feu et l'eau. Vous serez ceux qui détruiront toute vie et rempliront les océans du sang des innocents. » Le Lictes fixe les Personnages de ses yeux étincelants. « Choisissez la bonne cause ! Sans vous, il ne peut pas détruire le monde. Sans vous, il n'y aura pas d'Apocalypse. Mettons fin à toute cette folie. Il y a déjà eu trop de sang versé. Tuez le Messie, ou du moins, délivrez-moi ! »

Les Personnages doivent choisir. Tuer le Lictes et déclencher l'Apocalypse, ou éliminer le Messie et laisser croupir l'humanité dans sa prison. Ni le Messie, ni le Pape ne prononceront une autre parole. Ils ne répondront à aucune question.



Apocalypse now ?

La suite dépend entièrement des Personnages. S'ils décident de tuer le Licteur, le Messie leur tendra le poignard. « Découpez sa peau, et brisez l'ultime Sceau. Délivrez l'humanité de ses liens. » Si les PJ obtiennent, la Terre se mettra à trembler. L'Apocalypse s'abattra sur Terre. Partout dans le monde, le sol tremblera. Les volcans répandront leur feu purificateur et des raz-de-marée submergeront les terres. Les montures hystériques gémiront, griffant le sol de contentement. Les PJ récupéreront tous les Pouvoirs des quatre Cavaliers de l'Apocalypse. Ils n'auront plus aucun souvenir de ce qu'ils croyaient être leur vraie personnalité. Ils se verront dotés de Pouvoirs et s'Eveilleront. Le monde périra, les gens souffriront et mourront. Quelques-uns pourront trouver la libération par les épées et les faux des quatre Cavaliers.

Si les PJ choisissent de délivrer le Licteur ou de tuer le Messie, Lamb prendra la fuite. Quoi que les PJ tentent, il parviendra à leur échapper. Les montures se mettront à hurler leur douleur et leur déception tout en se pétrifiant lentement sous les yeux ébahis des Personnages. Le Licteur détaché redeviendra le Pape. Les souvenirs des PJ commenceront à s'effacer. Tous leurs Pouvoirs leur seront à nouveau retirés. Ils se souviendront de ce qui est arrivé, mais tous les souvenirs de leur vrai passé, d'avoir été les compagnons du Messie et d'avoir été les quatre Cavaliers, s'estomperont, comme un mauvais rêve.

This is the End.



ANNEXE 1

Soudain, des visions précises de votre passé depuis longtemps oublié ressurgissent. Vous prenez place dans un appartement décrépi, dont le plâtre se détache des murs. Un grand désordre règne dans la pièce. Tout autour de vous s'entassent des bouteilles de vin vides, des cendriers renversés ainsi que des livres et des magazines. Vous allumez une nouvelle cigarette en toussant bruyamment. Le goût amer du vin bon marché ingurgité la veille, infeste votre bouche. Vos cheveux sont en bataille. Un jeune homme pâle et brun est assis à côté de vous. Il s'agit de Jim Morrison, vêtu d'un vieux pantalon de cuir qu'il affectionne et d'une chemise blanche. Il porte un crucifix autour du cou. Il se penche vers vous en grommelant quelque chose à propos de la vanité de l'existence. Mais quoi qu'il en soit, vous êtes trop ivre pour comprendre ce qu'il raconte. En face de vous, sont attablés les vieux copains du Jour de l'Armistice de 1945, à moitié endormis. Leur nom vous échappe (bien que vous les reconnaissiez comme étant les trois hommes du métro). La pièce se met à tourner, à s'estomper. De la brume émerge un nouveau décor.

Vous êtes dans un cimetière, il s'agit du Père Lachaise à Paris. Le ciel est sombre et nuageux, la pluie commence à tomber. Des personnes en deuil sortent lentement du cimetière, le moindre petit espace dans les allées étroites séparant les tombes est occupé par des spectateurs. La police est également présente pour maintenir l'ordre. Vous fixez la tombe qui vient juste d'être refermée et vous réalisez qu'il s'agit de celle de Jim. De l'autre côté de la tombe se tiennent vos trois amis du Métro.

ANNEXE 2 *Jean Barne*

Tel un barrage qui cède, de nouveaux souvenirs jaillissent de votre inconscient en tourbillonnant, des images de votre passé, au début très nettes, puis à nouveau floues. Une vague vous submerge et vous engloutit presque.

Vous vous trouvez dans une ruelle faiblement éclairée. Vous devez être à Paris, les bâtiments vous semblent de style français. C'est la nuit, une pluie fine tombe du ciel sombre, scintillant sur le sol avant de s'écouler dans les égouts. Vos trois amis (les trois hommes du métro) et vous-même dépassez un panneau indiquant la rue Beautreillis. Vous allez chez Jim.

Puis le décor change... vous êtes perdu dans la brume. Soudain vous vous retrouvez dans la jungle dégoulinant de sueur, à cause de la chaleur et de la peur, toujours la peur. Vous patrouillez à six en Corée du Nord. Une mine explose derrière vous massacrant deux de vos hommes, couvrant de sang et de tripes vos uniformes collants et lourds. Un cri déchire l'atmosphère pesante. Une grenade ! Vous vous jetez à terre, une lumière fulgurante... puis lentement la nuit tombe....

L'horizon est toujours enflammé par les tirs d'artillerie. Tout est calme. Les tranchées sont pleines de chairs brûlées, de corps déformés, de cadavres méconnaissables. Les gaz toxiques depuis longtemps dissipés, les cris d'agonie se sont tus. Vous enlevez votre casque, et posez à côté de vous votre fusil. Vous êtes las. La guerre est gagnée, mais à quel prix ? Jamais la haine ne s'éteindra. Vous levez les yeux vers le drapeau britannique qui flotte au-dessus de la forteresse. Mais l'espace d'un instant, les étoiles se changent en un crâne grimaçant.

ANNEXE 2

Mathieu Salic

Tel un barrage qui cède, de nouveaux souvenirs jaillissent de votre inconscient en tourbillonnant, des images de votre passé, au début très nettes, puis à nouveau floues. Une vague vous submerge et vous engloutit presque. Vous vous trouvez dans une ruelle faiblement éclairée. Vous devez être à Paris, les bâtiments vous semblent de style français. C'est la nuit, une pluie fine tombe du ciel sombre, scintillant sur le sol avant de s'écouler dans les égouts. Vos trois amis (les trois hommes du métro) et vous-même dépassez un panneau indiquant la rue Beautreillis. Vous allez chez Jim.

Puis le décor change... De nouvelles images apparaissent dans la brume épaisse. Vous vous asseyez à une grande et lourde table, sous les regards de sympathie de vos collègues. Vous ne savez pas si vous pourrez le supporter très longtemps. Vous n'avez jamais vraiment compris ce qui pervertissait le cœur des hommes, cette haine diabolique ! Comment peuvent-ils avoir fait ça ? Tous ces gens ordinaires, maris et pères aimants, tous des bêtes meurtrières, sans aucune pitié ! Vous devez le dire au monde entier. Justice doit être faite. Ces procès à Nuremberg sont d'une importance capitale. Vous toisez l'accusé en faisant signe au procureur de poursuivre. La cour vous écoute attentivement. Ils approuvent tous de la tête.

Cette fois, Don Conti sera condamné pour meurtre, cambriolage, contrefaçon et extorsion de fonds. L'accusé est de plus en plus mal à l'aise. Ses yeux sont pleins de haine et de peur. Vous achevez votre plaidoirie. Désormais, c'est aux membres du jury de décider. Ils sont aussi honnêtes que possible, en Italie, 1921. Vous vous levez pour écouter le Juge lire le verdict. Vous les condamnez tous à mort. Ce n'est pas vraiment votre souhait mais il n'y a pas d'autre alternative. Il faut respecter les ordres de l'Empereur Maximilien. Ce sont des hommes braves, ils ont des projets pour le futur, mais ils ont tenté de renverser Maximilien et pour cela ils doivent mourir. Ils ont été assez courageux pour garder secrète votre participation à la conspiration. Maintenant, vous devez les tuer. Vous perdez parfois tout espoir en l'humanité.

ANNEXE 2

Marc Fredlid

Tel un barrage qui cède, de nouveaux souvenirs jaillissent de votre inconscient en tourbillonnant, des images de votre passé, au début très nettes, puis à nouveau floues. Une vague vous submerge et vous engloutit presque. Vous vous trouvez dans une ruelle faiblement éclairée. Vous devez être à Paris, les bâtiments vous semblent de style français. C'est la nuit, une pluie fine tombe du ciel sombre, scintillant sur le sol avant de s'écouler dans les égouts. Vos trois amis (les trois hommes du métro) et vous-même dépassez un panneau indiquant la rue Beautreillis. Vous allez chez Jim.

Puis le décor change ... De nouvelles images émergent de la brume. Vous attendez avec les autres qu'enfin les voitures blanches s'arrêtent dans la cour. Vous apercevez un homme grand et maigre et vous reconnaissez immédiatement Folke Bernadotte. Vous avez du mal à en croire vos yeux. Il a vraiment réussi, il a fait sortir les prisonniers du camp et les a fait passer en Suisse. Vous vous dirigez vers l'ambulance et vous aidez à transporter les prisonniers à l'intérieur.

Vous contemplez le corps d'une femme recouvert d'un drap sale et taché de sang, encore une victime de l'ignorance. Pourquoi les autres médecins ne veulent-ils pas le reconnaître ? C'est si simple de se désinfecter les mains entre une autopsie et un accouchement ! Vous n'avez perdu aucun patient dans les six derniers mois, tandis qu'ils ont assassiné des dizaines de femmes innocentes par entêtement. Vous frappez le mur de vos poings en gémissant d'impuissance.

Vous laissez retomber vos mains et vous regardez le champ de bataille, jonché de cadavres et de blessés. Leurs hurlements d'agonie se perdent dans les ténèbres. Un convoi de brancardiers monte vers votre hôpital de campagne. Encore une fois vous voyez les viscères à vif, les crânes fracassés répandant leur cervelle, les pansements sanglants. C'est votre travail de les remettre sommairement sur pied pour les renvoyer dans l'enfer du champ de bataille. Un groupe de lanciers quitte les dunes d'Égyptes. Le drapeau britannique, l'Union Jack flotte en haut de leurs lances, les enveloppe tel un linceul.

ANNEXE 2 Luc Lagardie

Tel un barrage qui cède, de nouveaux souvenirs jaillissent de votre inconscient en tourbillonnant, des images de votre passé, au début très nettes, puis à nouveau floues. Une vague vous submerge et vous engloutit presque. Vous vous trouvez dans une ruelle faiblement éclairée. Vous devez être à Paris, les bâtiments vous semblent de style français. C'est la nuit, une pluie fine tombe du ciel sombre, scintillant sur le sol avant de s'écouler dans les égouts. Vos trois amis (les trois hommes du métro) et vous-même dépassez un panneau indiquant la rue Beautreillis. Vous allez chez Jim.

Puis le décor change, et de nouvelles images émergent la brume épaisse. Vous êtes penché à une fenêtre contemplant les ruines qui s'étendent à l'infini. Difficile de croire qu'il y avait là autrefois le coeur de l'industrie allemande. Vos ouvriers ont commencé à tout reconstruire, mais cela semble bien impossible. Mais rien ne sert de se lamenter, vous allez rencontrer les forces d'occupation.

Tous se lèvent pour accueillir le Président à son arrivée. Un applaudissement se fait entendre puis un autre. Enfin la salle entière résonne sous l'ovation de l'assistance. Le Président ôte son haut de forme et sourit. Il lève la main dans un geste d'apaisement. Puis Lincoln se retourne vers l'assemblée et sourit tristement...

ANNEXE 3

Soudain, des visions précises d'événements de votre passé depuis longtemps oubliés ressurgissent. Les ténèbres, une étincelle et ensuite une flamme. Lentement, l'obscurité laisse place à la lueur jaune d'une lampe à huile. Un visage familier surveille la lampe. C'est Jim. Son calme apparent laisse planer des ombres plus subtiles. Il est vêtu d'une simple tunique de style romain. Ses sandales sont en loques et négligemment lacées. Ses longs cheveux bruns tombent sur son visage, et il les rejette en arrière d'un geste impatient. Vous vous trouvez dans une salle circulaire d'environ six mètres de diamètre. Le plafond se perd dans l'obscurité au-dessus de votre tête. Vous y voyez à peine mais vous sentez la présence de vos trois amis autour de la lampe à huile. C'est le milieu de la nuit, mais les nuits romaines sont toujours chaudes, et vous portez juste une toge en laine fine très élégante. Sans savoir comment, vous réalisez que vous êtes dans le réservoir vide qui se trouve sous la bibliothèque du Temple d'Auguste du Forum Romanum. Les bruits du marché au-dessus de vos têtes annoncent le lever du jour. Tout est calme.

ANNEXE 4

Par une chaude journée, vous traversez un marché, l'air est saturé de poussière. La tunique que vous portez vous colle à la peau et vos sandales brûlent la plante de vos pieds.

Le soleil, haut dans le ciel, rougeoit violemment tel une véritable boule de feu. Les petites maisons de briques et d'argiles séchées au soleil se blottissent contre le sol pour bénéficier de la fraîcheur de la terre. Des légionnaires romains chancellent sous le poids de leurs lourdes armures, et leurs glaives se balancent contre leurs hanches. Vous les évitez. Les Romains sont mal vus en Galilée. Au coin de la rue, se trouve la demeure en question. C'est là que vous allez le rencontrer. Il sera là. Le moment est venu de faire prendre conscience aux gens qu'ils sont emprisonnés, et de les délivrer. Il a dit que vos noms survivraient à ceux des empereurs romains. Le coeur battant, vous pénétrez dans la petite maison. Les autres sont déjà là. Aujourd'hui vous entrez dans l'Histoire...



Jean Barne

Après avoir un peu touché à tout dans les années 60, Barne part voyager à travers toute l'Europe. En 1969 il s'installe à Paris. Il tisse là-bas beaucoup de liens avec des musiciens et des intellectuels et fait même la connaissance de Jim Morrison. En 1971, il s'engage dans l'Armée de l'air. Il rentre à l'Académie militaire et décroche ses «ailes» sans difficulté. Il devient donc pilote et se retrouve rapidement aux commandes d'un chasseur. En 1977, il est choisi pour effectuer des tests sur de nouveaux avions en coordination avec l'OTAN. Il quitte donc la France et voyage de nouveau à travers l'Europe. Il rentre à Paris en 1984 où il est promu Commandant. Durant les années 80, il effectue de nombreuses missions au Moyen-Orient et au-dessus de la mer Baltique. Il occupe ses loisirs en exerçant les fonctions de coproducteur dans quelques salles de concerts.

En 1991 il est promu Lieutenant Colonel. Cependant ses relations avec l'Armée sont de plus en plus houleuses. Interdit de vol en 1992, il est assigné à des tâches administratives, bloqué sur le plancher des vaches. Fin 94, il décide de quitter l'Armée et part pour Stockholm, ville qu'il a appris à apprécier aux cours de ses nombreux voyages. Depuis maintenant quelques mois, il s'est lancé dans l'écriture d'un livre.

Apparence : Corps nerveux et en bonne santé. Cheveux bruns et courts. Visage basané aux traits anguleux. Teint brun, de type Arabe.

Personnalité : C'est un rêveur introverti et silencieux. Aime réfléchir sur la signification la plus profonde de l'existence. Lorsqu'il est aux commandes d'un jet, il se sent comme faisant partie d'une plus vaste entité.

Famille et amis : Aucune relation en vie. Se montre charmant et sociable avec ses officiers.

Profession : Lieutenant-Colonel dans l'Armée de l'air.

Employeur : Armée de l'air.

Adresse : 16 Banérgatan, Stockholm.

FOR 14 EGO 14 CON 11 PER 15
AGL 16 CHA 10 APP 9 EDU 15

Taille : 1 m70

Poids : 70kg

Cheveux : Bruns

Yeux : Gris

Mouvement : 8m/Round

Actions : 3

Bonus à l'Initiative : +4

Bonus aux Dégâts : +3

Dégâts : 4BS = 1BL
3BL = 1BG
3BG = 1BM

Endurance : 77

Balance Mentale : 15

Avantages : Bonne Réputation: est admiré en tant que pilote, Chevaleresque, Amis Influents (a fait la connais-

sance de plusieurs officiers de l'OTAN lorsqu'il était en poste en France), Maîtrise Corporelle.

Désavantages : Blocage Mental: est incapable de se souvenir de son enfance, Phobie des eaux profondes, Timidité, Trompe-la-Mort.

Compétences : Discrétion 16, Athlétisme 15, Armes à Feu 15, Corps à corps 14, Electronique 12, Mécanique 14, Pilotage 17, Conduire 13, Commandement 14, Connaissance du monde 15.

Parle parfaitement suédois, français, anglais et un peu italien.

Equipement : 500000 Couronnes suédoises (54.000 euros) sur un compte bancaire, Carte American Express Gold.

Luc Legardie

Luc Legardie fait des études de commerce de 1965 à 1967. En 1968 il entre à la Sorbonne où il est rapidement happé par les mouvements étudiants. Par l'intermédiaire de certains étudiants contestataires, il est amené à rencontrer Jim Morrison et passe même un certain temps en sa compagnie. Il finit finalement ses études en 1971 et part pour la Suède en 1972 où il est employé par une petite société informatique. Il fait là-bas la connaissance de Léonora Albrektson. En 1974 Léonora et Luc emménage ensemble. En 1982, il se heurte à nombre de ses collègues et démissionne. Peu de temps après Léonora, qui vit soudain une véritable crise religieuse, le quitte et prend le voile. En 1983, il décide de monter sa propre affaire de distribution informatique: Compulight Ltd. Son affaire ayant le vent en poupe, il décide de déléguer la plus grosse partie des responsabilités à Eric Broberg, le vice-président. Depuis quelques temps, Legardie se sent las et songe à abandonner définitivement le secteur informatique pour se consacrer à quelque chose d'entièrement nouveau.

Apparence : Grand et maigre. Cheveux courts et bruns, barbu. Teint brun, de type Arabe.

Personnalité : Sens pratique. Homme d'action préférant les solutions les plus rapides à tous les problèmes. C'est un battant capable d'imposer sa volonté aux autres. Extrêmement curieux.

Famille et Amis : Aucune relation. Sociable avec ses collègues de Corporate Computerland. Membre d'un club d'alpinisme. Il rencontre occasionnellement son ancienne compagne Leonora Albrektsson, depuis deux ans religieuse au sein de la Congrégation Catholique de Stockholm.

Profession : Président de Compulight Ltd.

Adresse : 48 Birger Jarlsgatan, Stockholm.

FOR 12 EGO 16
CON 11 PER 12
AGL 13 CHA 15
APP 15 EDU 15

Taille : 1 m80
Poids : 75kg
Cheveux : Bruns
Yeux : Marrons
Mouvement : 7m/Round
Actions : 2
Bonus à l'Initiative : +1
Bonus aux Dégâts : +2
Dégâts : 4BS = 1 BL
 3BL = 1BG
 3BG = 1BM

Endurance : 79
Balance Mentale : +15
Avantages : Empathie, Intuition, Adaptabilité
Désavantages : Blocage Mental (est incapable de se souvenir de son enfance), Susceptibilité, Obsession, Phobie (peur du passé).
Compétences : Athlétisme 15, Grimper 18, Sport (escalade) 18, Discrétion 12, Corps à Corps 5, Informatique 17, Recueil d'information 12, Conduire 12, Etiquette 15, Electronique 14, connaissance du monde 15
 Parle parfaitement suédois, français, anglais et allemand
Equipement : 500000 Couronnes (54.000 euros) sur un compte bancaire, Carte American Express Gold.

Marc Fredlid

Après avoir voyagé à travers l'Europe durant les années soixante, il s'installe à Barcelone de 67 à 68. Après avoir mis fin à une relation orageuse avec une riche veuve catalane, il quitte l'Espagne et s'installe à Paris. Il s'engage au sein des mouvements étudiants et s'implique avec force dans les débats politiques. Il fait à cette époque la connaissance de Jim Morrison. Automne 1971, Fredlid part pour la Suède. En 1972 il s'inscrit à l'université de médecine. Il fait son internat dans une ville isolée au nord de Stockholm. Il devient solitaire, développant un intérêt certain pour les sciences occultes. Il est embauché à Karolinska en 1981. Il commence à assister à des réunions cabalistiques présidées par Efraim Zeferarim, un juif Sefarade. De 1983 à 1984, il obtient un congé et voyage à travers les Antilles pour étudier le vaudou et diverses formes de syncrétisme religieux. A son retour en 1985, il songe à changer de profession et se lance dans la théologie. Mais, il s'aperçoit que cela ne lui convient pas et décide de retourner à Karolinska. Il se sent insatisfait, mécontent, et cherche une nouvelle voie à suivre.

Apparence : Mince et nerveux. Cheveux bruns et courts, moustachu. Teint brun, de type Arabe.

Personnalité : Esprit d'analyse, considère tous les problèmes et toutes les difficultés comme un véritable défi. Famille et amis : Aucune relation. Sociable avec ses collègues de l'Institut Médical Karolinska. Relations avec une mystérieuse confrérie de Stockholm. Favorable à une certaine coterie dont le noyau est le cabaliste Efraim Zeferarim.

Profession : Docteur en Médecine, chirurgien.

Employeur : Institut de Médecine Karolinska.

Adresse : 52 Gotgatan, Stockholm.

FOR 10 EGO 15 CON 16 PER 10
 AGL 15 CHA 12 APP 12 EDU 18

Taille : 1 m75
Poids : 75kg
Cheveux : Bruns
Yeux : Marrons
Mouvement : 8m/Round
Actions : 2
Bonus à l'Initiative : +3
Bonus aux Dégâts : +2
Dégâts : 5BS = 1BL
 4BL = 1BG
 3BG = 1BM

Endurance : 93
Balance Mentale : +20
Avantages : Bonne Réputation, Amis Influents, Sensibilité à la Magie
Désavantages : Blocage mental (incapable de se souvenir de son enfance), Cauchemars (déchiqueté par des animaux sauvages), Superstitions.
Compétences : Armes à Feu 12, Recueil d'information 15, Occultisme 15, Médecine 17, Chirurgie 17, Conduire 10, Théologie 12, Corps à corps 5, Informatique 10
 Parle parfaitement suédois, français et anglais
Equipement : 500000 Couronnes suédoises (54.000 euros) sur un compte bancaire, Carte American Express Gold.

Mathieu Salic

Étudiant en droit dans les années 60 à la Sorbonne. Il se mêle à certains cercles avant-gardistes où il fait la connaissance de Jim Morrison. Salic reste à Paris et finit ses études en 1971. Il part pour Stockholm en 1972, où il réussit sa licence en droit international, et fait un stage au Tribunal de grande instance d'Uppsala. Il est nommé Procureur à Stockholm en 1975. Il se fonde dans le milieu diplomatique espérant faire carrière au Ministère des Affaires Étrangères. Mais il entre en conflit avec certains hauts fonctionnaires et doit abandonner son projet. En 1979, il commence à s'intéresser à la danse moderne et devient même le directeur d'une petite troupe de danseurs à Stockholm. Il songe à faire des études de chorégraphie, mais ne s'est jamais vraiment

Echos du Passé

lancé. Au cours des années 80, il est devenu procureur et ne voit plus que rarement les gens n'ayant rien à voir avec la police et la justice. Après avoir été menacé plusieurs fois, il porte en permanence une arme. Depuis peu, les menaces se font plus pressantes et il a décidé de prendre un congé. Actuellement, il hésite entre reprendre ses fonctions au tribunal ou trouver une occupation moins dangereuse.

Apparence : Petit et trapu. Cheveux bruns et courts. Peau brune, de type Arabe.

Personnalité : Plutôt froid, manque totalement d'humour. Dévoué corps et âme à la justice. Curieux de tout. A pour fâcheuse habitude de répondre par des discours idéologiques à la moindre provocation.

Famille et amis : Aucune famille. Ami avec Anders Holmstrom, détective à la Criminelle de la police de Stockholm, ainsi qu'avec Eva Daczewia.

Profession : Procureur de la République.

Employeur : Bureau des poursuites judiciaires à Stockholm.

FOR 15 EGO 12 CON 11 PER 12
AGL 12 CHA 18 APP 13 EDU 16

Taille : 1 m70
Poids : 80kg
Cheveux : Bruns
Yeux : Marrons
Mouvement : 6m/Round
Actions : 2
Bonus à l'Initiative : +/- 0
Bonus aux Dégâts : +2
Dégâts : 4BS= 1BL
3BL= 1BS
3BS= 1BM

Endurance : 75
Balance Mentale : +15
Avantages : Amis Influents (fonctionnaires juridiques haut placés, dont le Ministre de la Justice), Maîtrise Corporelle, Altruiste, Honnête
Désavantages : Blocage Mental (est incapable de se souvenir de son enfance), Fanatisme (obsédé par la justice), Trompe-la-Mort.
Compétences : Armes à feu 12, Corps à corps 15, Athlétisme 10, Hébreux 14, Art 13, Sport (Danse) 15, Informatique 10, Recueil d'information 16, Diplomatie 15, Etiquette 15, Droit 18, Conduire 10
Equipement : 500000 Couronnes (54.000 euros) sur un compte bancaire, Carte American Express Gold.

Le Père Louis

Le Lictor obéit aveuglément à ses supérieurs. Il méprise les humains, se considérant comme un être supérieur.

Attitude : Parlez d'une voix rauque, la bouche à entrouverte et les doigts griffant la table. Levez-vous partiellement de votre chaise et regardez dédaigneusement les PJ.

FOR 34 EGO 30 CON 36 PER 36
AGL 32 CHA 18 EDU 44 APP 12(3)

Taille : 1 m70 / 2 m50
Poids : 70 / 450 kg
Mouvement : 16m/round
Actions : 5
Bonus à l'Initiative : +20
Bonus aux Dégâts : +8
Dégâts : 9BS= 1BL 8BL= 1BG
6BG= 1BM END: 168

Armure Naturelle : 2
Pouvoirs : Voix Dominatrice, Télépathie, Télékinésie (100 kg, 10m/sec), Invulnérabilité au feu
Compétences : Armes à feu 25, Diplomatie 30, Interrogatoire 30, Premiers Soins 30, Recueil d'Informations 50, Conduire 30, Théologie 40, Corps à corps 30
Equipement : Robe noire de prêtre.

Les Séraphins

Les Seraphins sont des anges déchus depuis que le Demiurge a quitté le Paradis. Désormais, ils mènent une existence tourmentée et gâchée et deviennent aisément les jouets des Lictors. Ce sont fondamentalement des âmes naïves et confiantes, mais elles pourraient soudain devenir agressives et remplies de haine face à la sinistre réalité. Ils ont la taille d'un homme et le teint pâle. Leurs cheveux sont longs et argentés, leurs yeux d'un bleu glacial. Ils pourraient être magnifiques mais leurs mains sont dotées de longues griffes tranchantes comme des rasoirs, leur peau est craquelée selon des motifs étranges et couvertes de sang coagulé. Ils sont vêtus de toges tachées de sang, sales et déchirées mais blanches à l'origine. Leurs immenses ailes sont usées, et parfois déchiquetées. Ils combattent à mains nues.

FOR 34 EGO 8 CON 11 CHA 15
AGL 12 PER 10 APP 15 EDU 2

Taille : 1 m90
Mouvement : 6m/Round
Actions : 2
Bonus à l'Initiative : -
Bonus aux Dégâts : +1
Dégâts : 4BS= 1BL 3BL= 1BG
3BG= 1BM END: 71
Armure Naturelle : 5
Compétences : Corps à corps 15
Mode d'attaque : 2 Griffes (dom -7)

Le Pape

Le véritable nom du pape est Paulus, fondateur de l'Eglise Chrétienne. Il est aussi l'ennemi le plus acharné de Messiah. Pendant près de 2000 ans, il a dirigé les Licteurs de l'Eglise, maintenant l'humanité en prison. Il est diplomate et a du tact. Il est prêt à conclure n'importe quel marché pour empêcher l'Apocalypse de se produire. Un peu comme Messiah, il sacrifiera tout et tout le monde à cette cause.

Attitude : Parlez d'une voix rauque et sinistre. Fixez intensément les Joueurs.

FOR 50 EGO 40 CON 50 PER 30
AGL 12 CHA 25 APP 2 EDU 50

Mouvement : 20m/Round

Actions : 6

Bonus d'Initiative : +28

Dégâts : 11BS = 1BL 10BL = 1BG
8BG = 1BM

Mourra après avoir reçu 3 BM

Endurance : 220

Pouvoirs : Voix Dominatrice, Parle toutes les Langues Humaines, Télépathie, Télékinésie (100 kg, 10m/sec), Invulnérabilité au Feu

Compétences : Toutes les Compétences dans les Armes 30, Compétences liturgiques & théologiques 50, Diplomatie 50.

Mode d'Attaque : Morsure (dom-5), 2 Griffes (dom -7)

Magie : Voie de la Folie 50 (tous les sorts à 30)

Les Quatre Montures

Les montures des cavaliers n'ont plus grand chose à voir avec des chevaux normaux. Leur chair à vif et sanguinolente révèle des os en métal mat. Leurs yeux sont noirs ou rouges, leurs griffes puissantes. Ils se tiennent à moitié accroupis, semblables à des chats plutôt qu'à des chevaux.

FOR 62 EGO 20 CON 50 CHA 5
AGL 80 PER 31 APP 1 EDU 21

Taille : 4m (2m)

Mouvement : 40m/Round

Actions : 10

Bonus à l'Initiative : +68

Bonus aux Dégâts : +16

Dégâts : 11BS = 1BL 10BL = 1BG
8BG = 1BM END : 200

Armure Naturelle : 10

Mode d'attaque : Morsure 25 (dom -5), 2 Griffes 20 (dom -7).

Messiah / Jim / Lamb

Messiah est étroitement lié au Demiurge, par un lien que même les Archontes ne peuvent comprendre. Il prétend être le Fils de Dieu, quoi que cela puisse signifier. Personne ne sait s'il est humain. Tout semble indiquer qu'il s'agit d'un Eveillé, mais il ne le dira pas. Le Messie a gardé sa forme terrestre pendant 2000 ans, un corps masculin, mince et nerveux aux cheveux bruns et aux yeux marrons. Lorsque les PJ le rejoignent à Rome, il a les cheveux courts et une barbe. Il porte des pantalons et une chemise ample. Le Messie est dévoré par son obsession de délivrer à n'importe quel prix l'Humanité, la fin justifiant les moyens. Cependant, si on ne va pas à l'encontre de ses plans, il peut être modéré, compréhensif et empathique. Mais il ne reculera devant rien pour parvenir à son but. Selon Messiah, la souffrance n'est que le moyen de parvenir à la liberté. Des siècles de terreur ne serait qu'un moyen de connaître plus intensément sa véritable personnalité. Officiellement, Jim Morrison est mort dans son appartement à Paris dans la nuit du 2 au 3 juillet 1971.

Attitude : Ayez du charisme, penchez-vous au-dessus de la table et fixez les Joueurs. Accrochez leur regard. Prenez une voix amicale, chaleureuse. Ne vous offensez jamais. Lamb ne se mettra pas en colère si les PJ préfèrent l'emprisonnement à l'Apocalypse, mais il en sera seulement infiniment triste. Messiah est un Eveillé. Il n'est pas là pour affronter les personnages, mais pour les Eveiller.

Les caractéristiques suivantes peuvent paraître démesurées mais n'oubliez pas qu'un Eveillé est pratiquement un dieu.

FOR 140 EGO 170 CON 110
CHA 160 AGL 150 PER 80
APP 160 EDU 150

Taille : 1m85

Poids : 75kg

Sens : Voit la Réalité au-delà du Voile.

Mouvement : 75m/Round

Actions : 79

Bonus à l'Initiative : +138

Bonus aux Dégâts : +30

Dégâts : 20 BS = 1BL 19BL = 1BG
17BG = 1BM

Mourra après avoir reçu 11 BM. Régénérera spontanément après sa mort et aura récupéré en 4heures.

Endurance : Illimitée

Pouvoirs : Voix Dominatrice, Empathie, Contrôle du Temps et de l'Espace comme une personne dotée d'une Balance Mentale de + ou - 500, Invulnérabilité au Feu / à l'Electricité / à la Radioactivité, Régénération, Parle

tous les langages humains, Télépathie, Télékinésie (1 tonne, 50m/sec).

Compétences : Toutes les Compétences dans les Armes 50, Se cacher 70, Esquiver 60, Discrétion 60, Athlétisme 60, Diplomatie 60, Conduire une voiture ou une moto 50, Occultisme 100, Chanter 50, Philosophie 60

Mode d'Attaque : Jamais Jim n'attaquera les Personnages

Magie : Maîtrise de toutes les Voies comme tous les Eveillés sans utiliser les sorts ou perdre de l'Endurance (voir Livre de base et Guide du Conjureur). Voie de la Réalité à 50.

Conséquences sur les PJ de la destruction de chaque sceau

Le Premier Sceau : Tous les Personnages se voient dotés de Sens Accrus. Ils sont capables de voir dans l'obscurité et peuvent même percevoir de très faibles sons.

Le Deuxième Sceau : Les Personnages reçoivent Régénération. Leurs blessures cicatrisent trois fois plus rapidement. Les Blessures Superficielles cicatrisent en l'espace de huit heures ou quatre si le Personnage reçoit des soins hospitaliers. Ces Personnages ne subissent jamais d'infections.

Le Troisième Sceau : Les Personnages se voient dotés d'Endurance Illimitée. Leurs facultés ne se relâchent jamais. Quoiqu'ils endurent, ils ne sont jamais fatigués. Deux heures de sommeil par jour leur suffisent pour récupérer.

Le Quatrième Sceau : Les Personnages reçoivent + 10 à deux Compétences. Barne en Armes à Feu et en Corps à Corps, Legardie en Diplomatie et en Étiquette, Fredlid en Premiers Soins et en Médecine, Salic en Droit et en Interrogatoire.

Le Cinquième Sceau : Les Personnages reçoivent le Pouvoir Réflexes Instantanés. Une action supplémentaire par round de combat leur est attribuée ainsi qu'un Bonus à l'Initiative de + 5 et de + 5 en Corps à Corps. Ils obtiennent également + 10 dans une caractéristique, Barne en FOR, Legardie en CHA, Fredlid en AGL et Salic en EGO.

Le Sixième Sceau : Les Personnages parlent tous les langages humains ainsi que les langues anciennes maintenant disparues. Ils se voient également attribuer une Voix Dominatrice.

Le Septième Sceau : Les Personnages s'éveillent, voient au-delà du Voile, maîtrisent toutes les Voies de Magie sans sorts ni perte d'endurance. Leurs personnalités humaines disparaissent. Ils sont devenus les Quatre Cavaliers de l'Apocalypse.

Aucune Limitation ne découle de tous ces Pouvoirs.

Chronologie

Nous vous indiquons ci-dessous l'ordre dans lequel Messiah brise les sept Sceaux, le désastre qui en résulte et les conséquences sur les PJ. Les catastrophes en question attireront l'attention croissante des médias et chaque meurtre déclenchera une véritable tempête médiatique.

27 octobre

Victime : Adolfo Montserrat, Cardinal de Boston, Etats-Unis.

Lieu : La Grande Église, Stockholm.

Catastrophe «naturelle» : Nouvelle Angleterre noyée dans un épais brouillard, inondations et nombreux naufrages.

Conséquences sur les PJ : Sens Accrus

28 octobre

Victime : Michail Doprecsi, Cardinal de Cracovie, Pologne.

Lieu : Notre Dame, Paris.

Catastrophe «naturelle» : Tremblement de terre à Cracovie.

Conséquences sur les PJ : Régénération

29 octobre

Victime : Liguro Ezmect, Cardinal d'Izmir, Turquie

Lieu : Santa Maria Maggiore, Rome

Catastrophe «naturelle» : Le soleil prend une teinte rouge sang au-dessus de la Turquie.

Conséquences sur les PJ : Endurance Illimité

30 octobre

Victime : Rico Armando, Cardinal de Barcelone, Espagne.

Lieu : Santa Maria in Trastevere, Rome.

Catastrophe «naturelle» : Une lune noire s'élève au-dessus de la Méditerranée.

Conséquences sur les PJ : + 10 à deux Compétences (choix du Meneur)

31 octobre

Victime : Fernando Pizariola, Cardinal de Lima, Pérou.

Lieu : St Georgio in Velabro, Rome.

Catastrophe «naturelle» : Un météore frappe la Cordillère des Andes.

Conséquences sur les PJ : Une caractéristique à + 10 et Réflexes Instantanés

1er novembre

Victime : Armando Asapandreous, Cardinal de Chypre.

Lieu : Santa Maria di Anima, Rome.

Catastrophe «naturelle» : Chypre dérive de cinquante miles marins vers l'Ouest, il en résulte des raz de marée dévastant la Méditerranée orientale.

Conséquences sur les PJ : Parler toutes les Langues, Voix Dominatrice

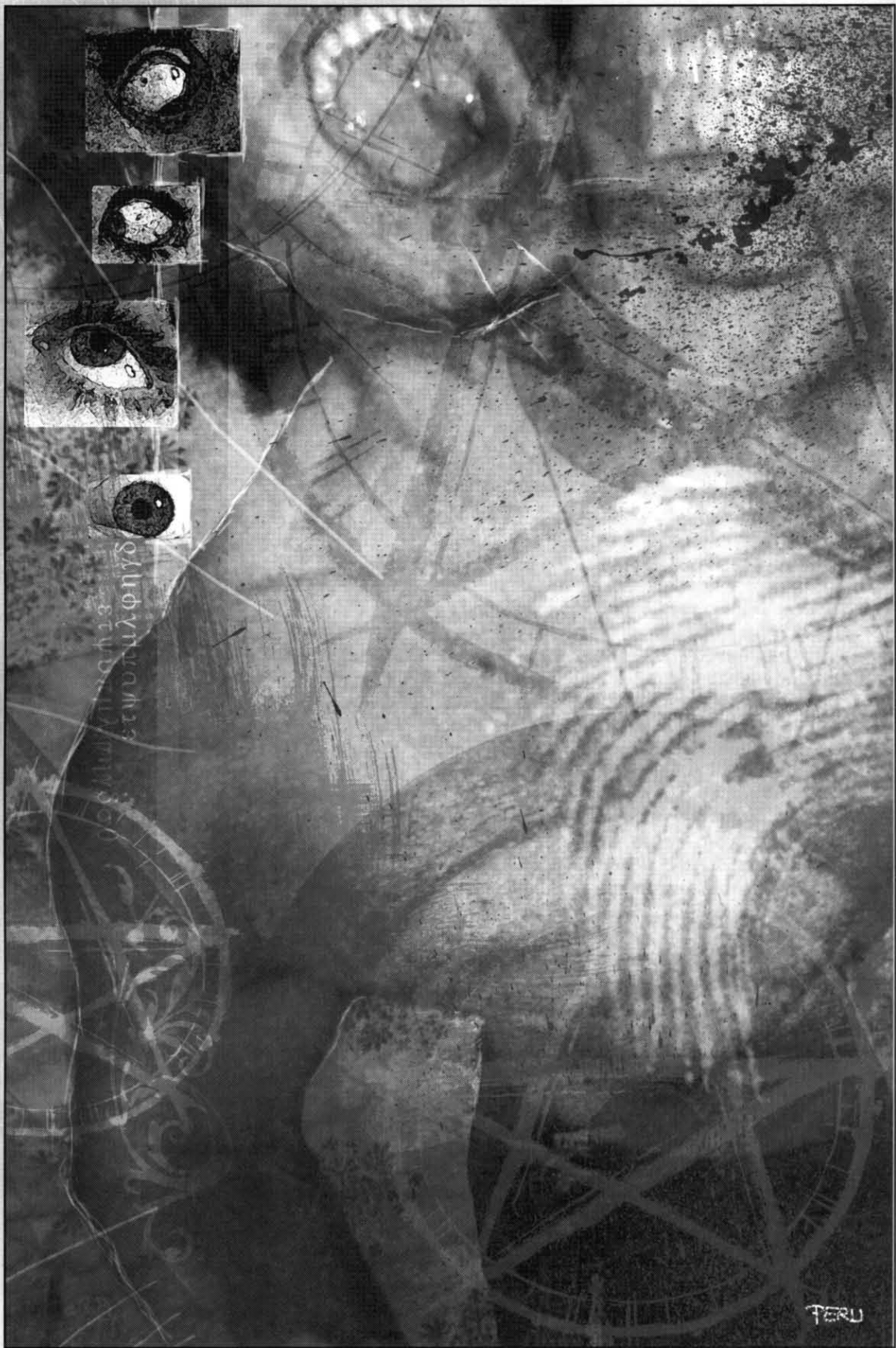
2 novembre

Victime : le Pape.

Lieu : Église Saint Pierre de Rome.

Catastrophe «Naturelle» : Apocalypse.

Conséquences sur les PJ : Éveil



TERU

Par-delà la Mort

*«Nous sommes des taupes, aveugles comme elles...
Nous ne savons rien. Tout cela m'a été révélé...
et maintenant je ne sais plus où vers me tourner.
Je ne sais plus que hurler de terreur. Fuir»*

Philip.K.Dick

Par-delà la Mort est une aventure conçue pour deux à quatre personnages, incarnés de préférence par des joueurs expérimentés.

Elle peut être le point de départ d'une campagne, ou servir de scénario pour diversifier une campagne en cours.

New -York est normalement le théâtre des événements mais le Meneur de Jeu peut facilement les adapter à une autre ville avec un minimum d'aménagements.

L'Histoire de Sin et de Théra

Il y a bien longtemps, dans les temps immémoriaux avant la Chute, un frère et sa soeur, Sin et Théra naquirent, enfants des Dieux de Métropolis. Leur Père se nommait Atum, le Puissant, une divinité parmi les plus vénérées, et leur mère était Astarté la Magnifique.

Sin et Théra grandirent et devinrent adultes dans les forêts sans limite de Gaia. Ils étaient élevés pour devenir des dirigeants, éduqués par des serviteurs soigneusement sélectionnés par leurs parents. Mais avant que leur destinée ne s'accomplisse, ils furent emprisonnés par le Démon, aveuglés, et jetés dans l'Elysium.

Seul Atum ne fût pas réduit en esclavage dans l'Illusion. Il demeura, seul et désolé dans son temple de Métropolis. Il avait tout perdu, sa famille entière, sa gloire et son pouvoir, ses serviteurs et ses adorateurs. Il sombra dans l'amertume qui endurcit son cœur. Tout ce qui restait de ce dieu jadis glorieux était une Haine implacable et aveugle.

Sa folie était telle qu'il finit par considérer que ceux qui lui avaient été arrachés, l'avaient en fait quitté. Il chercha alors à entrer dans Elysium pour se venger de ceux qui l'avaient abandonné.

Pendant Atum s'était affaibli et demeurait prisonnier de son Temple. Utilisant le peu de pouvoir qui lui restait, il invoqua son fils Sin, et la piété filiale inconsciente de celui-ci lui ouvrit un portail vers notre Monde.

Se déplaçant au milieu des mortels, Atum poursuivit de sa haine tous ceux qui l'avaient abandonné. Il les pourchassa avec le zèle d'une bête affamée, dévorant leurs âmes tendres de sa rage brûlante.

Toutefois, hors de son Temple, il s'affaiblit encore, menacé par le néant s'il ne retournait pas dans Métropolis.

Une fois de plus il avait besoin de quelqu'un pour ouvrir un passage entre les Mondes. Il trouva et assassina sa fille Théra. Puis, regagna Métropolis, utilisant la terreur qu'il avait provoqué chez elle.

Atum tomba dans un sommeil profond, et dort dans son Temple jusqu'à ce qu'il recouvre sa force. Alors, il tourne à nouveau ses regards vers Elysium, et invoqua son fils Sin pour revenir grâce à lui. Il poursuivit sa vengeance encore trente années, puis il tua sa fille réincarnée, et revint à nouveau à Métropolis. Et ainsi de suite durant un millénaire.

Atum est dévoré par la haine et pourchasse dans l'Elysium ceux qui l'ont trahi. Il renaît en ce monde grâce à son fils et en repart par l'intermédiaire de la terreur qu'il inspire à sa fille.

Le combat d'Atum

Deux des personnages sont les réincarnations actuelles de Sin et Théra. Cela fait trente ans que Sin, sans le savoir a laissé pénétrer son Père dans l'Illusion. Parcourant la Terre, comme un dément, celui-ci a perdu la notion du temps et son corps a commencé à se dissoudre. Il a trouvé Théra mais était trop faible pour l'attaquer physiquement.

Dans une dernière tentative désespérée, il a réussi à pénétrer l'esprit de sa fille, déchiré par l'abus de drogues et par une douleur intense. Dans cette psyché fragile, Atum a pu prendre le dessus : il utilise ses faibles réserves d'énergie et lentement l'épuise. Le processus a débuté un mois avant le début du scénario et Théra n'a plus qu'une semaine à vivre. A moins que les personnages ne l'aident à stopper son Père.

Les Personnages-Joueurs

Il est possible que les incarnations de Théra et Sin ne soient pas parentes dans le royaume des mortels, mais ils fréquentent les mêmes cercles et se connaissent. Cela a toujours été le cas depuis leur emprisonnement dans l'Illusion par le Démon. S'il s'agit de nouveaux personnages, il faudrait que leurs historiques possèdent quelques points communs. S'ils ont déjà participé à d'autres aventures, appuyez-vous sur ce passé commun. Quoi qu'il en soit, ils restent parfaitement inconscients de leur véritable origine.

Parfois, ils rêvent qu'ils sont ensemble, jouant avec des faunes et des dryades dans de verts jardins merveilleux. Mais ils subissent aussi des cauchemars dans lesquels ils sont seuls, pourchassés dans les rues vides d'une cité froide et sombre, par un tueur fou de rage, mais invisible. De plus, depuis le mois dernier, Théra est hantée par un cauchemar récurrent détaillé plus loin.

Dans l'absolu, il faudrait que les deux personnages aient une Balance Mentale de -25, au moins, et le Désavantage Persécuté à 10 points. Ils se sentent tous les deux constamment espionnés, sensation qu'ils ont toujours eu d'aussi longtemps qu'ils se souviennent. Ce n'est pas obligatoire, mais plus utile pour le scénario.

Par contre, Sin n'est pas obligatoirement un homme dans cette incarnation, et Théra n'est pas obligatoirement une femme.

Théra est une jeune droguée qui a commencé à fumer du haschich, il y a environ cinq ans, mais qui a dérivé lentement vers les drogues dures. Comme il y a peu d'intérêt à jouer les hauts et les bas de la dépendance d'une droguée, le Meneur de Jeu peut aider à créer un équilibre dans le passé de Théra. Néanmoins, elle est trop visiblement victime de ses abus de drogues pour que cela passe inaperçu auprès de ses fréquentations.

Ces dernières semaines, Théra s'est sentie malade, de plus en plus faible, et elle souffre de migraines intenses et tenaces. Cet état persistera durant tout le scénario jusqu'au 7ème jour où elle tombe vraiment très malade. Il semblera alors qu'elle ait contracté ce qui ressemble à une fièvre tropicale, mais les médecins ne sont pas en mesure de la soigner : elle mourra avant minuit à moins que son père ne soit stoppé.

Le Cauchemar de Théra

Théra fait le même cauchemar toutes les nuits depuis un mois. Elle se retrouve prisonnière d'une petite cave humide sans porte ni fenêtre. Les murs sinistres sont couverts de graffitis obscènes et d'étranges symboles. Un seul néon faiblard dispense une froide lumière pâle et clignotante. Théra se tient au centre de la pièce, seulement vêtue d'une mince chemise de nuit, penchée sur le corps d'une femme, allongée sur une table métallique. Se servant d'un couteau effilé, serré dans sa main droite, elle découpe des arabesques complexes dans la chair froide de l'inconnue. Lentement, et précautionneusement, elle remonte la lame sur le corps, traçant les dessins depuis le ventre jusqu'aux seins et autour du cou. Enfin, elle contemple le cadavre qu'elle a si atrocement mutilé : le visage déformé par la douleur et l'agonie du corps étendu est le sien.

Un ami inconnu

L'aventure débute réellement lorsqu'Aristaeus, un vieil ami oublié, du temps de Gaïa, contacte Sin et Théra. Il a pourchassé leur terrible père ces trente dernières années.

A présent dans une tentative désespérée de voir cesser la terreur que fait régner Atum, il désire réunir Sin et Théra à leur mère. Aristaeus croit fermement que la réunification de la famille dans l'amour qu'ils ont autrefois partagé et qui a été au coeur de leur vie, peut seul obliger Atum à céder.

Toutefois, craignant que les présentes incarnations de Sin et Théra ne sombrent dans la folie devant la révélation de la vérité, ou tout simplement qu'ils ne le croient pas, Aristaeus choisit de voiler habilement son histoire avec la rationalité en vogue dans le monde moderne des humains.

Un sinistre jour d'automne, Sin et Théra reçoivent tous les deux une lettre assez étrange sans indication d'expéditeur. Le message est composé de lettres découpées dans les magazines et collées sur une feuille de papier très propre. Un personnage particulièrement attentif remarquera la légère odeur d'eau de toilette masculine et de mauvaise qualité qui s'en dégage.

L'Histoire de l'Etranger

A 23 heures 30, l'étang dans Central Park est déserté, du moins par les citoyens lambdas; Quelques vagabonds étranges apparaissent ici et là, se hâtent l'air anxieux, sur les pelouses et disparaissent sous les arbres. Les bancs de bois qui bordent la pièce d'eau offrent des lits aux SDF entortillés dans des haillons et perdus dans un sommeil profond.

Le Big Apple Café est situé dans un bâtiment de briques blanches sans étage, doté d'immenses baies vitrées face à la pièce d'eau. Un fin tapis de feuilles dissimule la cafétéria en terrasse, comme une couverture sèche d'un jaune virant au brun, se dispersant dans le souffle glacé du vent d'automne. Le Café est fermé la nuit, mais on peut encore s'asseoir autour des quelques tables métalliques aux parasols fermés.

Sin et Théra se rencontrent avant d'être en présence de leur énigmatique correspondant. Tout d'abord, il s'avère vraisemblable que chacun pensera que l'autre est l'auteur du billet. Mais un bref entretien clarifiera rapidement la situation. Ils n'ont que peu de temps avant qu'un inconnu ne surgisse de derrière le bâtiment. La voix cassée de l'étranger les appelle par leurs noms puis il les rejoint.

L'inconnu est vêtu d'un très beau costume, bien qu'assez usé, sous un manteau marron. D'après ses boucles brunes, sa peau mate et son profil romain, on peut aisément en déduire qu'il est méditerranéen. Sin et Théra le trouve vaguement familier, mais un malaise qui s'amplifie de minute en minute s'empare d'eux, au fur et à mesure qu'il leur parle.

Ses gestes posés masquent mal la terreur contenue dans ses yeux et sa voix. Il se présente comme étant Aristaeus, prétendant être ami avec l'une de leurs connaissances, une certaine Elaine Thompson qui a été leur associée il y a quelque temps maintenant. Il ne s'étendra pas sur le sujet. Le plus important, dit-il, est qu'elle peut les aider, et les personnages ont aujourd'hui besoin d'aide.

Aristaeus leur parle d'un certain Alex Carlyle, jadis marié à Elaine Thompson. Cet homme a été porté disparu durant dix ans. Il a réapparu il y a six mois environ à New York même. Aristaeus ne l'a pas revu : "Mais ceux qui l'ont rencontré disent qu'il a beaucoup changé. D'homme tranquille et sans histoire, presque ennuyeusement prévisible, il est devenu fou furieux, enragé et parfaitement incontrôlable. Je me souviens qu'un ami m'a dit qu'en voyant la haine brûlante dans les yeux d'Alex, il a presque eu peur pour sa vie."

Peu après le retour d'Alex, plusieurs de ses anciens amis ont mystérieusement disparus. On n'a pas retrouvé de corps, mais il semblerait que quelqu'un fasse disparaître rapidement les anciennes relations d'Alex et Elaine. Maintenant, Aristaeus craint pour sa vie et celle de Sin et Théra. Il ne peut rien prouver mais il est convaincu qu'Alex Carlyle assassine un par un ses anciens amis. Bien que les personnages ne se souviennent pas d'un Alex Carlyle, Aristaeus affirme que celui-ci les connaît et qu'ils sont sur la liste de ses futures victimes. Il les presse d'essayer de retrouver Elaine, qui s'est retirée de la vie mondaine depuis deux mois environ. Aristaeus est persuadé que seule Elaine, au nom de l'amour qu'elle a partagé avec son mari peut arrêter Alex. La dernière fois qu'il l'a vue, elle partageait temporairement un appartement avec une certaine Leslie Moulder au 44 Carnaby Street à Greenwich Village. Il dira aussi aux personnages qu'ils doivent contacter un homme borgne dans un bar de Midtown, l'Elysian Fields, apparemment un ami très proche de Carlyle.

Son discours à peine achevé, Aristaeus abrégera le rendez-vous. Il est terrifié. Lorsqu'il les quitte, un personnage réussissant un jet de Perception, remarquera qu'une larme coule sur sa joue. Puis, Aristaeus disparaît dans la nuit.

Cher

Ami

Vous

tes

EN

DA

nger de

mort

Rdv

A

23

h00

Au

Big

apple

CAFE

C_E

NT

R_àL

PARK

un

Ami

L'Elysian Field

Le bar ci-dessus nommé est situé au sous-sol de la 42ème rue. Son adresse et son numéro de téléphone se trouvent dans l'annuaire. Le bar a été fréquenté par un Conjureur de la Mort assez célèbre (du moins dans certains cercles), Geoffrey Sutherland, qui disparut il y a dix ans, après une invocation réussie de Thaumiel. Une aura puissante provenant d'une tension astrale, subsiste dans ces lieux, attirant irrésistiblement les esprits des morts. Ils se rassemblent dans ce bar qui ne fait plus vraiment partie de ce monde, avec une fréquentation plus importante des victimes de Geoffrey, à présent des spectres ou autres morts-vivants. Quelques Purgatides en rupture de ban et parfois une Bête Noire agrémentent l'ambiance particulière de ce lieu.

Bien entendu, juste sous le bar, Geoffrey se consume dans son propre Purgatoire. Si l'on écoute attentivement, on peut entendre ses cris d'agonie et ses vains appels à la pitié percer le bruit assourdissant du rock que déverse en permanence le juke-box.

De l'extérieur, le bar n'est signalé que par une vieille porte de bois délabrée, encadrée par un cinéma porno et un drugstore minable. Au-dessus de la dite porte, un néon clignotant proclame "Elysian Fields" en lettres tarabiscotées. Lorsqu'on entre un escalier humide en béton conduit à une cave chichement éclairée.

Un juke-box vidéo occupe tout un coin, et n'offre qu'une sélection de rock alternatif. L'épaisse fumée chargée d'une grande variété de senteurs indistinctes, d'odeurs de bière et de sueur, pique les yeux agressés par le tabac brûlé. La foule disparate assaille le bar, et s'installe ensuite autour de tables en plastique, pour bavarder, boire de la bière ou juste lire les journaux. La plupart des consommateurs aux yeux cernés, bien que très pâles, ont l'air humain. Toutefois, un observateur attentif pourra remarquer quelques petites anomalies : vêtements éclaboussés de sang, plaies ouvertes, ou même des membres bizarrement tordus.

Les personnages ont conscience que tous les yeux se tournent vers eux lorsqu'ils rentrent. En fait, quelqu'un de perceptif, remarquera que tout le monde les regarde même discrètement. Quelqu'un d'intuitif comprendra qu'ici, ils ne sont pas dans leur élément. Les personnages inexpérimentés se sentiront simplement mal à l'aise. Les plus aguerris pourront tenter de deviner quelle est la nature de ce bar et de sa clientèle. Créez une atmosphère d'hostilité latente envers les personnages. Ils doivent se sentir sans défense, craindre que quelqu'un ne les attaque subitement, et les mette en pièces sans avertissement. Certains habitués de l'endroit, par haine ou envie des vivants, parce qu'ils désirent s'emparer d'un corps frais à posséder ou à détruire, ou par pur vice, peuvent émettre des menaces à peine voilées.

Le barman est un homme obèse d'une cinquantaine d'années, au front marqué d'une énorme ecchymose boursouflée. Il parle lentement, perd parfois le fil de son discours et garde les yeux dans le vague durant plusieurs secondes. La carte des alcools est impression-

nante et les prix sont plus bas de 50% que dans n'importe quel débit de boissons sur New York.

En l'interrogeant, les personnages pourront apprendre qu'un homme borgne s'assied parfois, seul, dans un coin, pour boire une bière. Il arrive en général à la tombée de la nuit et repart à l'aube.

Le Borgne

Si les personnages sont arrivés après le crépuscule, l'homme borgne est déjà attablé. Il est difficile de le distinguer clairement à la faible lumière de la pièce envahie par la fumée, mais il est imposant aussi bien par sa stature que son maintien. Presque royal, il est grand et puissamment bâti. Il porte des vêtements gris et rustiques, sous un grand manteau, et un chapeau à large bord. Son visage est émacié et profondément creusé de rides. Une membrane épaisse et grisâtre recouvre l'un de ses yeux. Un personnage doté d'Intuition magique, Sens accru ou souffrant de schizophrénie apercevra furtivement deux oiseaux noirs perchés sur ses épaules.

Il est le Messenger, mystérieux et doté de grands pouvoirs, celui qui a choisi de partager le fardeau de notre prison terrestre. Durant des millénaires, il a arpenté ces terres trompeuses, apparemment sans but aucun, offrant des informations ambiguës et servant de guide dans plusieurs événements, humbles ou grandioses, de l'histoire humaine. Personne ne sait ce qu'il est, ni qui il est. Peut-être, l'un des Dieux Oubliés, ou simplement un homme ordinaire qui n'aurait pas été aveuglé, ou encore l'un des Eveillés.

Si Sin et Théra sont présents, il permettra aux personnages de s'asseoir à sa table. Sinon, il demandera à rester seul, dans un murmure, mais sur un ton qui n'admet pas la désobéissance.

Si Théra ou Sin sont là, le Messenger attendra que les personnages entament la conversation, en restant assis là à s'occuper de son verre de bière. Les personnages doivent se sentir insignifiants et humbles en sa présence. Si on lui demande son nom, il répondra qu'il est le Messenger. Il parle un anglais très archaïque, formulant ses pensées en une prose énigmatique plutôt compliquée à suivre. Il est difficile de déterminer si c'est naturel ou affecté. Il ne donnera spontanément aucune information aux PJ, il ne fera que répondre aux questions posées directement. Si les personnages posent les bonnes questions, il peut dévoiler une grande partie de l'histoire de cette aventure.

Il ne parle jamais d'Alex ou d'Elaine, et si on lui demande s'il connaît Alex, il rétorquera qu'il a "reconnu le dieu nommé Atum". Si les réincarnations de Sin et Théra lui parlent d'eux-mêmes, il répondra qu'ils sont "Sin et Théra, frère et sœur dont le destin a été le jouet de leur père, oublié depuis bien longtemps, au cours de sanglants éons"



TERU

Les personnages lui demanderont sûrement comment arrêter Alex/Atum. Le borgne leur indiquera les trois Voies : La Voie du Meurtre, la Voie du Suicide, la Voie de l'Amour. La première d'entre elles semble aller de soi, mais c'est aussi la plus faible, car elle n'offre qu'une solution temporaire. La seconde achèverait la destruction d'Atum, mais le suicide est peu tentant. La Voie de l'Amour est la plus forte des trois, mais aussi la plus ardue.

Lorsque le silence s'installe à la table (lorsque les questions des PJ ont cessé), le borgne demandera à rester seul et leur suggérera de ne pas rester à l'Elysium Fields, expliquant que les regards envieux des autres consommateurs sont mortels pour ceux qui possèdent encore l'étincelle de vie.

Chez Leslie Moulder

Leslie est l'un des plus anciens Conjureurs de Greenwich Village. Elle a voué son âme à la Voie de la Folie, et une partie de son grand appartement est réservé à son Temple et à un laboratoire magique.

Officiellement, elle reçoit dans son cabinet psychiatrique l'élite des riches new-yorkais qui viennent y soigner leurs névroses, mais la nuit elle pratique des expériences macabres sur des victimes anonymes dans les taudis des bas-quartiers. Sa résidence de Carnaby street se trouve dans un vieil immeuble en grès brun, composé de quatre étages, dont la façade ne paye pas de mine. D'après la sonnette, Leslie Moulder, psychiatre vit au quatrième étage. Pour y accéder depuis le rez-de-chaussée, les personnages peuvent emprunter un vieil ascenseur grinçant ou un escalier un peu verrouillé.

Près d'une porte de bois sans ornement, se trouve une plaque de bronze avec le nom et le titre de Leslie gravé dans un lettrage recherché.

Un PJ doté de Sens accrus, Sixième sens ou atteint de schizophrénie ressentira un malaise en sonnant à la porte, mais sans comprendre pourquoi. La porte s'ouvre au bout d'une minute environ sur un homme revêtu d'un costume de velours bleu nuit. Ses cheveux ondulés sont coupés au carré, son visage est poudré et il porte des gants de soie blanche. Il s'agit d'un démon d'au-delà de la Folie que Leslie a soumis à sa volonté. Sous cette illusion, se dissimule une créature bi-dimensionnelle aux grands yeux globuleux, et à la gueule pleine de crocs acérés. Il demande courtoisement si les personnages ont rendez-vous avec Miss Moulder. S'ils n'en n'ont pas mais insistent pour la rencontrer, ils sont introduits dans une salle d'attente, priés de s'asseoir, et il se charge de les annoncer à "Miss Moulder".

La grande salle d'attente est décorée parcimonieusement d'étranges objets d'art, mais reste très agréable. Du Vivaldi est diffusé, un peu trop fort, par le biais de hauts-parleurs habilement dissimulés. Le papier peint bordeaux met en valeur des nus de femmes plantureuses. Trois portes donnent sur cette pièce : une lourde porte d'acier verrouillée, la porte de bois par laquelle le

curieux portier est parti, à l'opposé de la première, et enfin celle par laquelle ils sont entrés. Près de celle-ci, se trouve un porte-manteau au style étrange, taillé dans un bois très foncé. De longues piques noueuses jaillissent d'un support sculpté représentant à première vue, un groupe de personnes nues tentant frénétiquement de grimper tout en haut du porte-manteau, où une femme splendide tient un enfant défiguré dans ses bras.

A l'autre extrémité de la pièce se trouve un divan avec ses fauteuils en cuir, également bordeaux, ainsi qu'une table basse en verre, couverte de magazines divers, où trône une somptueuse coupe de fruits frais. En attendant patiemment, les personnages un peu attentifs peuvent percevoir quelques bruits horribles à travers la musique classique : sifflements, bruits de verre brisé, pas précipités, raclements, et assourdis et lointains, des cris de douleur.

Au bout de dix minutes, le majordome revient, annonce que Miss Leslie veut bien les recevoir, puis leur demande s'ils veulent bien avoir l'obligeance de la suivre. Les personnages sont guidés dans un long couloir flanqué de lourdes portes de chêne. Tout personnage doté de Sens accrus ou d'une Balance Mentale inférieure à -25, verra l'une des portes ouvertes. A l'intérieur de la pièce, derrière la porte se trouve un homme nu attaché par des liens de cuir sur une massive chaise en chêne. Son corps malingre et usé, battu à mort, se tord de douleur, sa tête roulant sur sa poitrine. Lorsque le personnage jette un coup d'oeil dans la pièce, l'homme relève la tête et l'on peut apercevoir son visage bleui, gonflé par les coups, et couvert de plaies ouvertes. Il entrouvre douloureusement ses lèvres éclatées, et siffle avec difficulté un chapelet d'insanités à peine articulées. Ensuite la porte se referme brutalement. Rien de tout ceci ne peut être soupçonné des autres personnages.

Le bureau de Leslie est à l'autre bout du couloir. C'est une grande pièce agréable et lumineuse, dans laquelle on peut remarquer un magnifique Yucca, un beau canapé de cuir gris souris, un bar, et de hautes d'étagères bourrées de livres sur la psychiatrie. Aux murs sont suspendus des originaux de Salvador Dalí. Leslie est assise derrière son bureau, sur lequel la lumière se reflète, venant soit d'une fenêtre soit de l'éclairage électrique selon l'heure. Leslie est vêtue d'un sévère tailleur pantalon gris pâle, et ses cheveux sont rassemblés en un chignon strict sur le haut de son crâne.

Elle fait tout d'abord une excellente impression aux personnages. Elle se redresse pour leur serrer la main et les invite à s'asseoir, leur proposant des rafraîchissements. Mais derrière cette apparente amabilité, elle est en train de fouiller l'esprit de ses invités, de plus en plus profondément pour dénicher leurs plus sombres secrets et leurs plus douloureuses blessures. Elle trouve dans la réincarnation de Sin et Théra un merveilleux terrain d'exploration. Mais tous les personnages, surtout ceux dont la Balance Mentale est basse, sont sondés avec soin.

Elle sera très intriguée de savoir qu'ils recherchent Elaine Thompson. A cause d'une erreur de Leslie, il y a environ dix ans, Astarté a été invoquée dans l'appartement de Greenwich Village. Leslie n'a pas pu contrôler la déesse psychotique qui s'est échappée. Mais elle est restée dans notre monde. Leslie l'a traquée jusqu'à un loft de Manhattan où elle vit toujours sous le nom d'Elaine Thompson.

Leslie donne l'adresse d'Elaine aux personnages en prétendant qu'il s'agit d'une de ses anciennes patientes.

Elaine vit au dernier étage d'un gratte-ciel au croisement de la 5ème avenue et de la 41 rue. Si les personnages s'inquiètent de ses anciens problèmes psychiatriques, Leslie se réfugiera derrière le secret professionnel pour ne rien révéler. S'ils insistent, elle prétendra qu'Elaine est autiste.

Les personnages intriguent beaucoup Leslie Moulder. Elle veut savoir qui ils sont et quels sont leurs liens avec l'étrange entité connue sous le nom d'Elaine Thompson.

Lorsqu'ils quittent l'appartement, elle ordonne à un serviteur démon de ne pas les quitter d'une semelle. Elle recevra des rapports réguliers de sa part. Pendant ce temps, elle prépare avec soin une cellule particulière pour pouvoir tranquillement faire quelques expériences sur ses visiteurs, si l'occasion se présente.

Une Déesse sur le déclin

Cinquante étages de verre et d'acier se dressent au coin de la 5ème avenue et de la 41ème rue. L'appartement d'Astarté est au dernier étage, et on ne peut y accéder que par l'escalier de secours. L'étage tout entier est composé de halls sombres, vides et désolés, percés par des portes d'acier menant à des machines ou des locaux de stockage. Un morceau de papier, portant juste la mention manuscrite "Elaine Thompson" tracée hâtivement, a été scotché sur l'une d'elles. Personne ne répondra si l'on frappe à la porte, même violemment. Toutefois, elle n'est pas verrouillée.

Le loft d'Astarté est une immense pièce : 5 mètres de haut et 29 mètres de côté. Beaucoup de statues recouvertes d'un drap blanc se dressent sur de hauts piédestaux. Du style grec classique, elles représentent des hommes et des femmes magnifiques, nus ou revêtus de longues robes flottantes. Certains sont armés d'arc et de flèches ou d'épées, alors que d'autres tiennent des livres ou des bouquets de fleurs. Leurs corps élancés mais puis-

sants sont abîmés par des craquelures. L'une des sculptures représente deux hommes perdus dans une étreinte passionnée.

Plus loin, tout au fond se trouve une kitchenette en désordre : vaisselle sale, restes de pizza, et canettes de soda vides. Un matelas est posé négligemment sur le sol, recouvert d'une couverture élimée, dans un coin, près d'un sac rempli de victuailles : beurre de cacahuètes, tartelettes aux framboises, chips, et autre nourriture saine. Sur une petite table voisine, également proche du lit, quelques exemplaires de Vogue lus et relus jusqu'à usure totale. Sous les magazines, on peut découvrir des albums reliés contenant des photos des réincarnations actuelles de Sin et Théra, depuis leur naissance. Les dernières photos sont très récentes. Certaines sont prises de loin, mais d'autres de vraiment très près, trop près pour ne pas mettre les deux personnages concernés mal à l'aise. Ils se souviennent de la plupart des événements représentés mais ne voient pas qui peut être le photographe.

Sur la table et le frigo, sont scotchés des petits mots signés "Milan Benkie", et sur certains seulement "Bise, Milan" ou approchant. Mais sur l'un d'eux, on peut lire "Dois sortir un moment. Little Boy et Skinfläck s'agitent. Voici quelques provisions pour la semaine. A bientôt-Milan".

Astarté est assise, dissimulée derrière l'un des piédestaux. La terreur permanente que lui inspire Atum l'a rendue folle, et elle a régressé mentalement et physiquement jusqu'à redevenir une petite fille de dix ans. En retrouvant ses enfants perdus, elle se met à pleurer. Sin et Théra ressentent une douleur soudaine et aiguë lorsqu'ils la voient.

Astarté suivra n'importe qui si on la prend par la main, mais ne prendra aucune initiative. Toutefois, au bout d'une ou deux heures passées avec les personnages (moins s'ils sont particulièrement gentils), elle n'aura plus besoin d'être tenue par la main, et les suivra d'elle-même.

Répercussions

Atum a envoyé deux espions à lui pour espionner Astarté dans son appartement, jour et nuit. Bien que ce soit deux anciens compagnons de jeux de Sin et Théra, ils sont entièrement soumis à sa volonté. Leur objectif principal est de tuer Milan.

Nourrissez la paranoïa des joueurs en leur donnant des raisons de croire qu'ils sont suivis. Cela peut prendre la forme d'un visage exsangue aperçu dans une foule dense, dont les yeux pâles les fixent. Et partout où ils vont, ils sont sûrs d'apercevoir une vieille voiture de police qui ralentit à leur hauteur puis s'éloigne...

En retournant à l'appartement que Sin ou/et Théra ont délaissé depuis 24 heures, l'un des personnages est témoin d'un spectacle macabre : un homme gît sur le sol, transpercé par une barre de fer. Le bas de son

corps est celui d'un animal velu aux pattes dotées de sabots. Dans le visage de faune, le personnage peut reconnaître Aristaeus. Il porte toutefois une orgueilleuse paire de cornes de bélier sur ses boucles sombres. La souffrance et l'agonie se sont mêlées à la terreur sur son visage. L'horreur que peuvent ressentir les personnages s'ajoute à la tristesse d'avoir perdu un ami inestimable.

Milan Benkic

Milan était également un ami de la famille d'Atum et Astarté. Il a évité la fureur du dieu durant des milliers d'années. Mais, il sait qu'il a été repéré par un des serviteurs d'Atum. Il se cache à présent et n'est pas facile à débusquer. Un des personnages connaissant bien New York, sa culture locale, son histoire, et surtout sa contre-culture pourra se souvenir que Milan Benkic a chanté dans un groupe de rock assez connu, Dr Misanthropia. En posant des questions dans les bonnes boîtes et bars de nuit, les personnages apprendront que Milan se fait rare. Personne ne l'a vu ces dernières semaines.

Toutefois, on leur indiquera un club de l'East side, le Rue Morgue, que les membres de Dr Misanthropia fréquentent souvent. Un des personnages ayant de bons contacts peut dégoter cette information. Sinon, Théra et Sin peuvent tomber dessus "par hasard" après des recherches infructueuses.

Le Rue Morgue occupe l'arrière-salle et la cave d'un bâtiment de pierre quelque peu décrépit, situé au bout d'une rue déserte dans un voisinage peu amical.

La nuit, les deux étages sont bondés de jeunes gens vêtus de noir et quelque peu défoncés. Au sous-sol, les concerts de groupes, plus ou moins célèbres localement, enflamment la foule en délire. Dans la journée, il y a peu de clients au rez-de-chaussée, et Dr Misanthropia répète dans la cave.

En cherchant dans le club, les personnages sont présentés à un jeune homme très pâle, d'une minceur de spectre, portant crânement une casquette et un pantalon incroyablement ajusté, le tout en cuir noir. Tout en sirotant ce qui semble être un café, il accueillera les personnages avec suspicion, et même une hostilité grandissante lorsqu'ils souhaiteront voir Milan. Mais, il demandera quel est leur métier et à moins qu'ils ne répondent quelque chose de vraiment stupide (par exemple, qu'ils sont des huissiers ou des créanciers), il leur dira de patienter, et disparaîtra pour revenir deux minutes plus tard. Il les guidera vers la cave, derrière la minuscule scène. Après un petit entrepôt, ils aboutiront dans une loge faiblement éclairée. Là, ils voient de dos, un homme vêtu de noir, au crâne rasé et tatoué, qui les regarde arriver dans le grand miroir au mur.

C'est bien sûr, Milan qui fait sortir impatiemment leur guide et ferme la porte. Se retournant vers les personnages, il contemple attentivement Sin et Théra, oubliant littéralement les autres. "Alors vous êtes venus, dit-il en les fixant avec insistance. Okay, je suis bien

dans la merde maintenant, et je vous dois une ou deux réponses. Allez-y, mais vite !"

Milan sait pratiquement tout sur Sin Et Théra : leurs véritables origines et connaît la majorité de leurs incarnations. Tout au long de l'âge de l'Illusion, il a été un peu l'ange gardien d'Astarté qu'il a nourrie, abritée, et il lui a fourni régulièrement des nouvelles de ses enfants disparus. Vous pouvez tout dévoiler sauf le fait qu'Atum tente d'envahir l'esprit de Théra, Milan sait tout le reste. Mais bien sûr, les personnages ne sont pas obligés de le croire. S'ils sont toujours sceptiques, Milan leur donnera des détails sur le passé de chacun, et, en désespoir de cause, en viendra à révéler quelques-uns de leurs Sombres secrets. Milan a une frousse bleue des démons au service d'Atum. Il semble impatient de mettre fin à leur discussion, fait des réponses brèves et garde un oeil inquiet sur la porte de la loge.

S'ils lui demandent de l'aide, Milan a l'air embarrassé et bougonne au sujet de ses propres problèmes.

Mais s'ils sont avec Astarté ou offrent de la bonne dope, la glace sera vraiment brisée et Milan les dirigera vers une femme qui pourrait les aider. Il propose aux personnages de les accompagner, mais ensuite il exige qu'en échange ils promettent de lui faire aveuglément confiance : cette femme fait partie intégrante d'un New-York qui n'existe sur aucune carte. Elle vit dans des zones d'ombre décadentes nées de la psychose induite par l'abus de drogues, le crime et les tourments intérieurs inhérents à la vie dans les grandes villes.

Ils vont rencontrer Delilah, l'un des plus puissants Seigneurs de la Drogue du Délirium.

Delirium

Delirium se trouve dans les ombres longues que projette la mégapole. Il s'agit d'un domaine à part entière, connecté à toutes les grandes villes et qui se fortifie du déclin de l'humanité.

Délirium pourrait être le dernier rêve psychotique d'un junkie mourant, ou la douleur collective de tous ceux qui sont prisonniers d'une existence indigne. Quoiqu'il en soit, il s'agit d'un épouvantable cauchemar.

Milan attend la tombée de la nuit avant d'accompagner les personnages dans les ruelles moribondes de New York, vers les feux allumés dans les poubelles autour desquels se pressent les hordes de sans-abri. Parfois, ils devront se cacher pour éviter les gangs de jeunes bruyants et armés de flingues.

La nuit n'est jamais silencieuse : il y a toujours au loin, une sirène, un coup de feu ou un cri d'agonie. Au fur et à mesure de leur périple, les rues deviennent plus étroites et désolées. Leur monde est voilé par des vapeurs puantes émanant des égouts. Les ombres profondes



des rues mal éclairées semblent prendre vie dans un bruit étouffé. La lumière jaune d'un lampadaire révèle soudain une adolescente vêtue seulement d'un soutien-gorge noir et d'une paire de collants de satin rose. Ses bras nus sont constellés de plaies ouvertes. Si les personnages s'adressent à elle, elle lèvera vers eux des yeux vides et sombres sans un mot.

Ils rencontreront d'autres personnes dans le même état. Certains ne prêtent pas attention à ceux qui passent. Mais d'autres, plus rares, tendront une main tremblante vers eux en chuchotant : "Candyman ?"

Les brumes s'épaississent encore autour des personnages soudain atteints d'aphasie légère. Ils ont du mal à se souvenir des mots mêmes des plus usuels. Milan se transforme, son visage s'affine encore et son corps paraît déformé et moins agile. Sa voix, devenue traînante, laisse supposer qu'il est sous la coupe d'un puissant narcotique. Il semble être absent, perdu dans un paradis personnel. Se répétant, trébuchant sur les mots, oubliant ce qu'il vient de dire, il finit par faire comprendre aux personnages qu'il leur demande de rester à ses côtés quoiqu'il arrive. Ils ne doivent pas provoquer la femme en question, et essayer de se faire apprécier.

En le suivant à travers un labyrinthe de ruelles étroites, ils arrivent enfin devant un escalier glissant qui mène à un nouveau dédale de couloirs drapé d'écarlate, à la forte odeur de fumée d'encens mêlée à un soupçon de sueur. De derrière les tentures, leur parviennent des voix sensuelles, des gémissements ou des rires fugitifs, allant de concert avec des ombres de corps enlacés et animés par le même rythme. Milan les conduit à travers les tentures purpurines. Parfois, elles s'entrouvrent laissant apparaître des beautés (hommes et femmes) à la peau luisante, qui incitent les personnages à les rejoindre.

Enfin, leur guide s'arrête devant un rideau. Faisant signe aux personnages de l'attendre, il disparaît derrière. Après ce qui leur semble une éternité, il revient annonçant que le grand Seigneur de la Drogue, Delilah, les recevra gracieusement. Puis, il les fait entrer.

Un petit lampadaire de fer forgé diffuse une faible lumière jaune, dans la tente vide à l'exception de la mer de coussins qui tient lieu d'unique mobilier. Sur le monticule de satin trône une masse suante, pâle et luisante connue sous le nom de Miss Delilah. Un épais tube de plastique sort de chacun des mamelons de sa poitrine nue. A chaque extrémité du drain, un homme également nu et musculeux suce goulûment une tétine fixée au tube.

Les visages des deux hommes, d'une beauté frappante, n'expriment que l'extase. Les yeux injectés de sang de Miss Delilah sont écrasés par la graisse, au-dessus d'un nez fin en bec d'aigle et de lèvres noires. Ses longs cheveux dénoués tombent sur ses épaules. De temps en temps, elle exhale un long nuage de fumée violette.

Delilah lève les yeux vers les personnages, l'air interrogateur, comme si elle leur ordonnait de parler. Elle peut apporter beaucoup de renseignements sur Sin, mais beaucoup plus sur Théra qui est une junkie. Delilah sait qu'Atum s'est réfugié dans l'esprit de sa fille

Théra, et consomme jour après jour son essence vitale. Pendant que Delilah leur délivre aimablement toutes ces informations, les personnages sont charmés par sa voix étrangement douce et sensuelle.

Souriante, elle leur explique que le seul moyen de rejoindre Atum est de faire une overdose pour atteindre le Delirium personnel de Théra. Elle demande alors à l'un des personnages masculins de s'avancer vers elle. S'il refuse, Milan le poussera en avant. D'un geste d'une rapidité confondante, elle attrapera le pauvre garçon et l'écrasera sur son sein. Tout en l'emprisonnant dans une étreinte d'acier, elle se mettra à le caresser, et lui grignoter tendrement les oreilles. Il sera ensuite repoussé vers ses amis, poursuivi par le rire puissant mais enfantin de Delilah.

Notes pour le Meneur de Jeu

Si les personnages attaquent Delilah, punissez-les sévèrement, mais donnez-leur une chance de se racheter. Elle est toute puissante dans cette sphère de Réalité et tient la survie ou l'annihilation des personnages dans le creux de sa main. A moins que les personnages n'aient vraiment fait tout rater, l'audience s'achève lorsque Delilah relâche leur ami probablement assez dégoûté.

Soudain le rire de Delilah stoppe net, son visage reprend son expression absente et elle retombe sur ses coussins.

Milan les ramène vers la rue. Il semble encore plus émacié et plus pâle qu'à l'arrivée. Il leur suggère d'une voix éraillée et sourde de garder secrète cette entrevue dans le Delirium, d'où ils pourront atteindre l'esprit de Théra et en chasser Atum.

L'appartement de Milan se trouve dans un immeuble en pierre de style pseudo-gothique, de quatre étages, aux murs gris et noircis, couverts de graffitis. Des gargouilles hideuses semblent grimper à la façade et défier les passants d'approcher les grandes portes de bois. Derrière, se trouve un hall d'environ cinquante mètres de long, dont le papier peint jaunâtre pèle, révélant par endroits la pierre moussue. L'odeur de vieille colle mêlée à celle des vomissures et des excréments humains donne la nausée. A l'extrémité, les personnages peuvent apercevoir un vieil escalier branlant en bois, menant à la seule porte du hall. En l'ouvrant, ils se retrouvent dans une petite pièce d'environ dix mètres carrés seulement meublée d'un matelas posé à terre, une table sur laquelle on trouve aussi bien un mini-four, une chaîne hi-fi portable, des compact-disques éparpillés sur des magazines de rock, ainsi qu'une provision de nourriture, beaucoup de bouteilles d'alcool et un choix ahurissant de drogues. La fenêtre donne sur la rue. Milan leur indique le tas impressionnant de substances chimiques diverses et leur explique que cela peut leur fournir une opportunité d'affronter Atum. Il avertit les autres de rester à l'écart, cela ne concerne que Sin et Théra.

Pourchassés

Les serviteurs démons d'Atum rôdent dans le Delirium. Ils tombent sur les personnages dès qu'ils arrivent à l'appartement de Milan. Pendant que Sin et Théra tentent d'utiliser une overdose pour entrer dans l'esprit de Théra, leurs amis doivent lutter désespérément. Ils ont pu entendre crisser des freins en passant les portes de l'immeuble. S'ils ont regardé en arrière, ils ont vu la voiture de police familière et usée s'arrêter brutalement, faisant chauffer les pneus sur l'asphalte. Little Boy saute du véhicule et marche d'un pas décidé vers les portes, tenant négligemment un SPAS 12 de la main gauche. Skinlick ne se matérialisera que plus tard lorsque le premier sang sera versé. Milan restera pour protéger Sin et Théra, mais plus par dévouement envers Astarté que pour les personnages mêmes (voir descriptions dans la section PNJ).

Rencontre avec la Divinité

Personne à part Sin et Théra ne peut pénétrer dans l'esprit de cette dernière. Ils doivent pour cela absorber une dose de drogues dures, presque mortelle. Mais tout d'abord, ils doivent purifier leurs esprits de tout ce qui ne concerne pas directement Atum, Astarté ou leurs propres origines. Ensuite, après avoir pris la drogue, la pièce s'évanouira devant leurs yeux, et tous les sons disparaîtront, à l'exception du battement de leurs deux coeurs. Lentement, ils commenceront à percevoir leurs pensées murmurées dans la brume. Leurs battements de coeur s'espaceront pour disparaître, et ils auront l'impression de flotter. Lorsqu'ils entendront les grincements d'une machinerie essoufflée, les happés une froide poigne de mains gantées de latex. Ils sont ensuite relâchés et une voix mâle affirme : "Nous les perdons". Puis, à travers les brumes percent une faible lumière. Ils reprendront conscience, assis par terre sur la froide surface d'un sol de béton. Enfin, ils peuvent entendre leur coeur battre à nouveau, et ce bruit familier les rassure un instant puis disparaît.

Ils sont assis dans une petite cave sans fenêtre ni porte, une pièce que Théra a déjà vu dans ses cauchemars. Le néon faiblissant les éclaire, eux et la table de dissection au centre de la pièce, sur laquelle gît toujours le cadavre. Les personnages ont conservé leurs vêtements et tout ce qu'ils pouvaient avoir sur eux dans l'appartement de Milan, lorsqu'ils ont pris les drogues. S'ils avaient emmené Astarté avec eux chez Milan, elle apparaît également dans la cave, mais sous sa forme divine véritable.

Son corps splendide et fin est moulé dans de longs voiles blancs. Ses cheveux noir corbeau sont retenus par une tiare, et cascaden le long de son dos. Mais ses yeux sont encore rougis par les pleurs et elle tremble de froid. Si les personnages tentent de parler à Astarté, elle les regardera tristement et murmurerà juste : "Atum" d'une voix défaillante. Mais Atum n'est pas en vue.

Toutefois, en soulevant le drap sale de la table de dissection, et en découvrant que le cadavre mutilé est celui de Théra, les personnages entendent une voix profonde s'élever : "Bienvenue enfants, vous êtes en retard". Atum se tient derrière eux dans sa gloire. Sin et Théra ne le perçoivent que comme la caricature du père qu'ils ont connu, un monstre énorme et grotesque. Il est négligemment vêtu d'un costume noir grasseux sur une chemise froissée. Il tient entre ses deux poings une cravate comme il tiendrait un garrot. Son visage est envahi par la barbe, et ses cheveux courts sont en désordre. Il fixe Sin et Théra de ses yeux brûlants d'une haine insensée. Enfin, de ses lèvres fendues s'échappe : "Et voilà, les enfants, l'heure du jugement est arrivée. Théra a été très vilaine, et donc, Sin, elle doit mourir. Mais, toi, tu peux retourner voir tes amis, mais seulement si tu promets d'obéir à ton père. Sinon, j'ai peur qu'il me faille te tuer, toi aussi."

Si Sin accepte d'obéir à son père, Atum lui demandera d'avancer. Avec un geste très doux pour caresser la tête de son fils, Atum lui passe subitement la cravate autour du cou, et l'étranglera rapidement. Sin mourra mais reviendra à lui dans son monde. Toutefois, son cou portera définitivement la marque du garrot.

Bien sûr, si Sin abandonne sa soeur, elle est perdue quoiqu'elle fasse. L'overdose a drainé tout ce qui lui reste de vie et elle mourra, à moins que Sin ne reste et l'aide à tuer leur père. Ce qui lui restituera l'essence vitale qu'il lui a volé. Elle se réveillera dans son monde, après un court coma de quelques heures.

La fin de l'histoire

Cette aventure n'a pas de fin obligatoire. Il n'est pas question de dire ce que les personnages doivent absolument faire ou ne pas faire. Toutefois, il y a trois façons majeures de régler le conflit. Elles sont décrites rapidement ci-dessous, mais les détails dépendent des joueurs.

La Voie du Meurtre

Les personnages peuvent essayer de tuer Atum dans l'esprit de Théra. Ils sont face à dieu très affaibli, loin d'être invincible dans un corps à corps. Lorsque ce qui subsiste d'Atum est détruit, le néon explose et les personnages sont transpercés par les éclats de verre. Ensuite Sin et Théra se réveillent, dans un hôpital de préférence, une semaine plus tard.

Conclusion

Mais ce n'est qu'une solution temporaire. Le meurtre fait trop partie de la nature d'Atum pour le détruire vraiment. Au moment où il est tué dans le Délirium de Théra, son corps se régénère dans son Temple de Métropolis. Dans le futur, il rappellera son fils, et reviendra au monde pour poursuivre son oeuvre de vengeance et de haine. Le Meneur de jeu devra décider si Sin et Théra auront à nouveau à faire face à cette situation dans leurs actuelles incarnations.

La Voie du Suicide

En se suicidant, Théra emprisonne Atum dans son cadavre où il se dissipera sous peu. Le suicide doit bien sûr être parfaitement volontaire. C'est le sacrifice de soi qui détruit Atum. La plus petite intervention extérieure ne fera qu'aider le dieu à regagner son Temple en utilisant l'angoisse de Théra face à la mort.

La Voie de l'Amour

C'est la force la plus puissante à utiliser. Atum ne peut plus le comprendre. Il a été pétri de haine, de mort et de malveillance. Face à un tel sentiment, il est sans aucun pouvoir. En utilisant des souvenirs de leur passé heureux et leurs liens familiaux, Sin et Théra peuvent renvoyer leur père au-delà des royaumes d'existence, vers sa fin définitive.

Comment adapter tout ceci au roleplay ? Ce sera une épreuve de vérité pour le Meneur de Jeu. Jouer "l'Amour" est ardu et demande de l'expérience. Les personnages peuvent se tenir la main et commencer à partager à haute voix des souvenirs de leurs rêves heureux au milieu des faunes dans les bois, etc...

Atum reculera pris de terreur. Ils peuvent aussi entonner des chants sur leur amour pour Atum et Astarté, découvrant qu'ils connaissent ces chansons et leurs paroles par coeur. Si Astarté est présente, elle se joindra à leur chant, et d'ailleurs à toute manifestation d'amour familial.

Atum se réfugie d'abord dans un coin, effrayé par ce spectacle. Si les personnages faiblissent et relâchent leurs efforts, il les attaquera avec sauvagerie et tentera de les tuer.

Mais s'ils persistent, il se tordra de douleur et d'agonie dans un coin de la cave.

Soudain, dans un bruit répugnant le torse du dieu s'ouvrira en deux dans une grande gerbe de sang. Instantanément, des milliers de mains minuscules émergeront du sang répandu, saisiront Atum pour l'entraîner dans le sol de béton. C'est fini. Les cris se changent en gargouillis effrayants, puis meurent. La main d'Atum disparaissant est la dernière vision du dieu. Si les personnages examinent le sol, ils peuvent constater qu'il est solide et impénétrable.

Suite à la destruction d'Atum, le néon explose et les personnages se réveillent. C'est au Meneur de jeu de décider des détails : Sin et Théra peuvent se réveiller dans l'appartement de Milan et celui-ci peut les ramener chez eux. Ou bien, ils peuvent se réveiller quelque part dans le Délirium. Heureusement, ils sont en vie. Leur père est enfin en paix, mais qu'est-il arrivé à Astarté ? Et qui donc est véritablement Milan ?

Miss Delilah a-t-elle juste voulu provoquer le personnage masculin, ou a-t-elle l'intention de le poursuivre pour obtenir une relation encore plus physique avec lui ?

Et où en est Leslie Moulder ? Sin et Théra se réveilleront-ils dans son laboratoire ? Peut-être avec les autres personnages enfermés comme des cobayes derrière des vitres à l'épreuve des balles.

Les possibilités sont infinies et le Meneur de jeu peut les utiliser pour transformer ce scénario en campagne.



Les PNJ

Little Boy

Ce démon avait autrefois un nom bien à lui, et jouait avec Sin et Théra dans les verts jardins de Gaïa. Mais il a été déformé par Atum et à présent il est méconnaissable. Il ne se souvient plus lui-même de son vrai nom. C'est Milan, toujours spirituel, qui l'a baptisé Little Boy à cause de sa petite taille, qui est effectivement légèrement en dessous de la moyenne.

Son visage est constellé de tâches de rousseurs et ses cheveux bruns coiffés en arrière. Little boy est déguisé en policier et porte un uniforme de la police de New-York.

Au-delà de l'Illusion, on peut voir ce démon plutôt comme un vieil arbre qui se serait changé en un organisme vaguement humanoïde. Son tronc/torse tordu est grisâtre, et des branches desséchées lui tiennent lieu de bras. De grands tentacules ressemblant à des racines forment sa coiffure, un peu comme des dreadlocks végétales.

Personnalité : Il est terrorisé par son maître Atum.

Attitude : Relevez la tête et fixez froidement les joueurs. Imaginez que vous tenez une arme avec votre main gauche et visez-les.

AGL : 21 EGO : 5 FOR : 18
CHA : 8 CON : 16 PER : 20

Taille : 1 m 68

Poids : 55 kgs

Sens : Vision nocturne exceptionnelle

Communication : Télépathie

Mouvement : 9 m

Bonus à l'initiative : +9

Actions : 4

Bonus aux dégâts : +4

Pouvoirs : Ne craint rien d'autre que le feu

Désavantages : Très sensible au feu (mort au simple contact)

Endurance : 110

Compétences : Fusils : 20, Armes de poing : 18, combat à mains nues : 18, Massue : 15, Conduire : 10

Skinflick

Ce démon, lui aussi, a joué avec Sin et Théra. Il n'a pas pris forme dans le monde humain, préférant garder sa forme immatérielle. Toutefois, Skinflick n'a pas besoin de forme pour agir ici, car il peut se créer un corps à partir de sang humain. Il est néanmoins nécessaire qu'un humain perde l'équivalent de 10 points de CON. Alors le démon peut consommer le sang à raison de 2 points par action. Le sang de la blessure formera une petite mare d'où émergera petit à petit une créature assez fine, de forme humanoïde aux muscles écorchés et aux articulations déformées. Skinflick est invulnérable durant le processus.

Personnalité : Il est dévoué fanatiquement à son maître et considère que Little Boy est un dangereux rival dans les faveurs d'Atum.

Attitude : Croisez les bras, en plaçant vos mains sur vos épaules. Tombez sur la table et relevez vous brutalement, agité de soubresauts incontrôlables.

AGL : 30 EGO : 10 FOR : 25
CHA : 5 CON : 15 PER : 14

Taille : 1 m 85

Poids : 70 kgs

Sens : Vision nocturne exceptionnelle ; perçoit toute blessure dans les 500 mètres de rayon.

Communication : Télépathie

Mouvement : 15 m

Actions : 5

Bonus à l'initiative : +18

Bonus aux dégâts : +7

Pouvoirs : Se matérialise à partir du sang. Son corps est invulnérable, mais pas sa tête.

Dégâts : 4bs=1BL 3BL=1BG
3BG = 1BM

(ne s'applique qu'aux blessures à la tête)

Compétences : Combat à mains nues 25, esquive : 20

Mode d'attaque : Coup de pied et hurlements

Milan Benkic

Milan était jadis un ami proche d'Astarté et Atum. Bien qu'emprisonné dans l'Illusion, il a pris conscience de sa vraie nature, assez tôt dans cet esclavage. Ses incarnations suivantes ont toutes pris conscience de cette réalité dans leur jeune âge. Cela lui a permis en partie d'éviter la vengeance d'Atum avec autant de succès. Il a réussi à rester à l'écart durant ce dernier millénaire.

AGL : 21 EGO : 10 FOR : 18
CHA : 8 CON : 16 PER : 18

Taille : 1 m 75

Poids : 60 kgs

Sens : Vision nocturne exceptionnelle

Communication : Télépathie



Mouvement : 9 m/r

Bonus à l'Initiative : +9

Bonus aux dégâts : +4

Pouvoirs : Absolument invulnérable sauf au feu

Désavantages : Extrêmement sensible au feu (mort au simple contact)

Endurance : 110

Compétences : Fusil: 20, Armes de poing : 18, Combat à mains nues : 18 Conduite : 10

Armes : Fusil à pompe, SPAS 12, revolver, Smith & Wesson CBTM M29.

lui, l'ont trahi. Toutefois, il a très peur qu'un jour ses enfants se liguent contre lui pour le détruire.

Attitude : Descendez votre voix dans les graves et parlez durement. Fixez les joueurs de façon obsessionnelle et souriez comme le ferait un dingue.

AGL : 20

EGO : 18

FOR : 24

CHA : 9

COM : 12

PER : 22

EDU : 30

Taille : Deux têtes de plus que le plus grand de ses enfants.

Sens : Perçoit les infra-rouges et les ultra-violets.

Communication : Toutes les langues humaines et Télépathie

Mouvement : 11 m/r

Actions : 4

Bonus à l'Initiative : +8

Bonus aux dégâts : +5

Dégâts :

6BS= 1BL

5BL=1BG

3BG = 1M

Endurance : 140

Compétences : Combat à mains nues 25, esquive 22, Etrangler 20

Modes d'attaque : A mains nues, ou avec un garrot, un lacet

Atum

Le Delirium de Théra est une représentation quelque peu décevante de ce dieu autrefois puissant et vénéré. Il hait et craint ses enfants par-dessus tout, et ses fanfaronnades lorsqu'ils arrivent dans la cave ne sont qu'une attitude pour ne pas perdre la face. Son apparence a déjà été décrite.

Personnalité : Un monstre de haine et de pure malveillance, obsédé par sa vengeance envers ceux qui d'après



La Voie du Delirium

Delirium est le Royaume du corps physique, du mensonge qui nous submerge lorsque nous sommes emprisonnés par nos sens. Contrairement à la Voie de la Passion, elle ne mène pas à l'Eveil, mais uniquement à la submersion du soi.

Ces magiciens sont appelés Sorciers et non Conjureurs (terme réservé à ceux qui suivent les Cinq Voies).

Delirium est à la fois un endroit et un état d'esprit ; un quartier de Métropolis, où des fêtes décadentes et des orgies sans fin s'organisent au milieu de fumées rougeâtres, derrière des rideaux épais, ou des foules de junkies divers gisent en petits tas, agités de spasmes rythmés par les bruits soudains et stridents venant des rues sales. Delirium longe la Cité Vivante. Ceux qui essaient d'échapper au monde par l'abus de drogue, d'alcool ou toute autre substance finissent ici.

Delirium est la grande cité qui apparaît à ceux qui vivent sur les trottoirs, exposés au froid et aux gaz délétères exhalés par les pots d'échappement. C'est là que se rendent ceux qui veulent disparaître. Presque toutes les drogues y sont fabriquées, par les Seigneurs de la Drogue, devenus Maîtres de leur Voie grâce à leur avidité et leur attachement à l'aspect physique du monde.

Accessoires Magiques

Le Delirium est une très ancienne tradition liée jadis à l'Alchimie. Certains mages se concentrent en utilisant des gobelets d'étain de l'époque romaine et des verres de cristal, alors que d'autres utilisent des coupes de plastique abîmées. La Coupe est l'accessoire le plus utilisé, souvent emplie d'eau pure ou d'hallucinogènes.

L'Epée est souvent remplacée par une aiguille hypodermique ou une fine dague utilisée pour verser le sang.

La Couronne est un bandeau posé sur les yeux de ceux qui sont victimes des sorts.

L'Anneau est souvent hérissé de pointes ou de barbelés, pour ressentir la douleur, utile à la concentration du Sorcier.

Le Sceptre sert à frapper les créatures invoquées. Un Sorcier de Berkeley utilise une matraque de la police.

Equipement

Jusqu'à un très haut niveau, beaucoup de sorts du Delirium exigent l'accès à un laboratoire même rudimentaire. Les substances chimiques comprennent des plantes psychotropes assez rares, des poisons et des sécrétions animales, qui doivent être mélangés selon un rituel assez compliqué pour leur utilisation dans un sort. Le Cercle protecteur, en fait avec tous les symboles, est tracé avec des poudres et des pâtes spécialement composées.

On dit qu'à très haut niveau, un Sorcier peut changer du plomb en or, mais à ce niveau de compétence, ils peuvent pratiquer ces changements chimiques dans leur propre corps.

Sorts

Liste	Niveau
Voir à travers le Délirium	5
Manipulation du Délirium	7
Invocation de Créatures du Délirium	10
Lier une Créature du Délirium	12
Repousser une Créature du Délirium	13
Exorciser une Créature du Délirium	14
Loi de la Contamination	18
Loi de la Dépendance	24
Création de Drogues	30

Voir au travers du Délirium

Le Sorcier ouvre un portail (ou un miroir) soit dans le Délirium (dans Metropolis), ou dans les hallucinations induites par la drogue chez d'autres personnes et dans le chaos. En contemplant un endroit où des drogues ont été absorbées, ou seulement quelqu'un sous leur influence, il peut apercevoir les abords du Délirium. Dans tous les cas, il peut identifier toutes les traces de drogues utilisées, tous les chocs, traumatismes, ou extases dans le secteur ; les émotions latentes prennent la forme de nuages de fumée, d'éclaboussures de liquides divers et de suintements sur toutes les surfaces avoisinantes. Un Sorcier talentueux peut identifier les personnes comme les émotions en examinant la position des écoulements.

En observant une personne sous l'influence de drogues, il peut déterminer son passé de drogué, sa santé, et sa façon de percevoir le monde. Avec un effet de 10 ou plus, il verrait également à quoi ressemblerait ce sujet si sa Balance Mentale descendait suffisamment pour provoquer des modifications corporelles. Le Sorcier peut entrer physiquement dans le Royaume de la Drogue (un endroit souvent violent, lieu de trahison et de renversements soudains de situation).

Le Sorcier peut déterminer quel choc pourrait le plus atteindre une personne, physiquement ou psychologiquement, en examinant son état mental.

S'il pénètre dans le Délirium personnel d'un individu, et ne peut sortir avant que le portail ne soit fermé, le mage est prisonnier dans le corps même de la personne concernée, ce qui peut se transformer en une expérience très éprouvante. S'il reformule le sort et réussit à sortir, ce sera en émergeant littéralement et physiquement de la personne, semblant nager à la surface de sa peau ou en étant vomi sous forme de volutes d'une fumée noire et épaisse.

Manipulation du Délirium

Le Sorcier peut affecter les perceptions d'autres personnes et leur état physique. Il peut reproduire les effets des drogues qu'il a lui-même utilisés, provoquant ainsi hallucinations, maux de tête, frissons, etc. Il peut également induire des changements physiques si la Balance Mentale est négative. Mais, il faut que le changement puisse être rationalisé (brusque poussée d'acné, augmentation de la température du corps jusqu'à 40°, orgelets, etc) à moins que le Sorcier soit de très haut niveau. Des effets semblables à ceux des Désavantages (Soif de sang, cannibalisme) et des Avantages (Résistance au froid/chaleur, Résistance à la faim/soif) peuvent être infligés temporairement. Les changements s'évanouiront spontanément à la fin de la durée du sort. Le mage peut aussi modifier les effets d'une drogue en bad trip, ou vice-versa. Manipuler le Délirium entraîne toujours à long terme la dissolution du moi, et ne mène jamais à l'Eveil.

Si la victime rate son jet d'Ego, elle devient psychologiquement dépendante des effets du sort, même si elle ne sait pas de quoi il s'agit.

Invocation des Créatures du Délirium

Les sombres désirs humains créent leurs propres formes vivantes pour les satisfaire. En voici quelques-unes et l'effet requis pour les invoquer :

Nonochtos	5
Verrucktpflanze	10
Extrême	10
Seigneur de la Drogue	20

NONOCHTOS

Les Nonochtos sont supposés être des créatures recherchées par des junkies qui veulent dépasser leurs limites. William S. Burroughs les a testées. Ils ressemblent à des iguanes, des lézards à la peau verte avec une petite crête le long de l'épine dorsale et mesurent environ 1m 60 à 2 mètres de long. Leur ventre est rose et leurs organes sont apparents sous la peau translucide. La petite crête est en fait constituée d'une série de tétines.

Les Nonochtos secrètent des produits chimiques créant une forte dépendance, qui s'écoulent doucement comme du lait. Ils sont normalement assez inactifs. Les humains qui boivent le lait amer des Nonochtos, le font pour déclencher leurs propres désirs psychiques, répliquant ainsi les effets des drogues auxquelles ils sont habitués, mais ils peuvent aussi en créer une nouvelle. Ils se sentent très près de se perdre dans le Chaos ou le Nirvana, ce qui les stimule incroyablement. Les codes moraux et les inhibitions s'effacent.

Les effets persistent 1d5 heures. Pendant cette période, le buveur gagne +10 en CON, PER et EGO (cela ne compte pas pour les jets de résistance à la Terreur).

Après avoir bu le lait d'un Nonochtos, le Sorcier doit faire un jet d'Ego (normal) ou devenir dépendant, cherchant encore et encore cette sensation de puissance et d'évasion. L'utilisation prolongée change la victime en Egoïste (-5) et ensuite Mégalomane (-10).

Un humain à la Balance Mentale très basse (-75 ou moins) qui devient dépendant d'un Nonochtos, régresse graduellement à l'état d'une petite chose grisâtre, semblable à un fœtus, et reste accroché au mamelon du Nonochtos. Les plus vieux et léthargiques des Nonochtos ont souvent trois ou quatre de ces choses attachés à eux. Si on les en arrache, elles couinent et finalement meurent. Quant au Nonochtos, ils sourient simplement et ne bougent pas.

AGL 2D10 (11)
FOR 3D10 (16)
CON 3D10 (16)
EGO 1D10 (5)
PER 10+1D10 (15)

Jet de Terreur : Aucun

Longueur : 150-180 cm

Poids : 100-150 kg

Sens : Normaux. Bons odorat et toucher.

Mouvement : 5 m/round

Actions : 2

Bonus à l'Initiative : -

Bonus aux Dégâts : +2

Dégâts : 5 BS=1 BL 4 BL=1 BG
3 BG=1 BM

Endurance : 110

Armure naturelle : 2 points

Modes d'attaque : Morsure 10 (1-7 BS, 8-14 BL, 15-22 BG, 23+ BM), 2 Griffes 5 (1-8 BS, 9-16 BL, 17-25 BG, 26+ BM)

Nombres : 1d5

VERRUCKTPFLANZE

Ces plantes surnaturelles viennent de Gaïa, où elles produisaient l'Ambrosie des Dieux. Elles ressemblent à des vignes classiques dont les fruits lourds seraient d'un bleu violet et un peu semblables des fraises. Elles semblent bouger alors qu'il n'y a pas de vent, mais elles sont parfaitement inoffensives d'un point de vue physique. Lorsque elle est invoquée la Verrucktpflanze surgit quelque part hors du Cercle de protection du Sorcier, et atteint sa taille définitive en 4 heures.

Tous ceux qui mangent de ces fruits, connaissent une sensation unique de béatitude et de ravissement. A moins qu'ils n'obtiennent un jet d'Ego supérieur à l'Ego de la plante, ils deviennent dépendants (bien que les primo-utilisateurs gagnent souvent 5 à 10 points d'Avantages dus aux effets sédatifs du fruit). Ils doivent alors manger de ces fruits tous les jours, ou ils commencent à s'affaiblir, perdant 1 point d'Ego par jour jusqu'à tomber à 3 points. Le goût est si puissant que tout ce que mange la victime semble avoir le même goût que le fruit. Au bout du 2ème jour, ce goût commence à surir, s'ils n'en ont pas reconsumé, et petit à petit, tout ce que la victime mange a un goût de pourriture. Le personnage doit refaire un jet d'Ego pour pouvoir avaler quoi que ce soit sinon, il le vomit sur le champ. A moins qu'elle ait la possibilité de regoûter au fruit, la victime devient folle

et ensuite meurt de faim. Les Verrucktpflanze sont à la base de toutes les légendes sur les fruits supposés féériques.

Les Verrucktpflanze ne s'étendent guère mais régénèrent très rapidement, encore plus vite que le kudzu.

AGL : 0
FOR : 1D10 (5)
CON : 10+3D10 (26)
EGO : 2D10 (11)
PER : 1D10 (5)

Modification au jet d'Ego : -

Taille : 200-250 cm

Poids : 75-100 kg

Sens : Sixième Sens. Perçoit les auras des êtres vivants. Vague sens de menace. Perçoit la lumière et le mouvement grâce aux vibrations de la terre.

Mouvement : Immobile

Actions : 1

Dégâts : BS=1 BL 5 BL=1 BG
4 BG=1 BM

Armure naturelle : Aucune

Pouvoirs : Régénération, Poison (voir texte au-dessus)

Mode d'attaque : -

Nombre : 1d10

EXTREME

Les Extrêmes sont tout ce qui reste des habitués du Delirium qui sont allés trop loin. Lorsque toute l'existence est dirigée par le corps, celui-ci gagne une conscience propre, possédée par les restes de la conscience des Seigneurs de la Drogue, présente dans toutes les drogues ingérées. Il en résulte un nouvel être, un Extrême. Le corps dévore l'âme qui l'habitait et elle ne sera pas relâchée avant la mort de l'Extrême.

Les Extrêmes sont parfaitement malveillants, et ne veulent que forcer les autres humains à perdre le contrôle de leur corps. Ils les poussent à baisser leur Balance Mentale (les changeant en Furies) ou en attirant leur âme dans leur propre corps où elles seront alors dévorées.

En effectuant un jet d'Ego supérieur à l'Ego de sa victime, et en ayant un contact physique avec elle (comme le sexe), ils extraient donc l'âme d'une personne de son corps et l'absorbent. Une fois à l'intérieur, la victime (qui est choquée et stupéfaite) contrôle très brièvement le corps beaucoup plus puissant de l'Extrême.

Son corps originel, privé d'esprit tombe dans le coma. Petit à petit, après un certain nombre de jours égal à l'Ego de la victime, l'Extrême dévore la conscience acquise et récupère le contrôle. Si la victime bénéficie d'une Balance Mentale positive et un Ego supérieur à celui de l'Extrême, il y a une toute petite chance que ce soit elle qui l'asservisse. Mais comment récupérer son corps ?

Pendant le laps de temps où il est contrôlé, l'Extrême a tout de même la possibilité d'empêcher la victime de détériorer son corps en provoquant par exemple d'abominables maux de tête; un jet sous Ego divisé par 2 (ou Ego si la victime possède l'Avantage Résistance à la douleur ou à la torture) est nécessaire pour ne pas s'écrouler sous les effets de la douleur.

Les Extrêmes occupent de très importantes positions dans la société et les entreprises, y accédant grâce à leur grande beauté (haut score en Apparence). Les Lictes et les Seigneurs de la Drogue veulent les éliminer, et ils sont parfois poursuivis par des humains qui reconnaissent les corps des gens qu'ils ont connus autrefois.

Les Extrêmes semblent être des humains normaux, bien que souvent dotés d'attributs physiques très élevés.

S'il subit une Blessure Mortelle, l'Extrême perd tout contrôle de lui-même et explose en morceaux ensanglantés, des morceaux indépendants qui tentent de survivent seuls. Ces sortes de zombies ne peuvent être détruits que par le feu ou l'acide (bien qu'ils aient une durée de vie assez courte).

Les Extrêmes peuvent être identifiés grâce aux marques laissées sur eux par les victimes qui luttent assez longtemps. Les durs à cuire émergent parfois, comme à demi-enfouis, fragment figé d'un visage humain, oeil qui cligne, sur une partie quelconque du corps d'un Extrême. Il faut alors que l'Extrême fasse appel à la chirurgie.

AGL : 10+1D10 (15)
FOR : 15+1D10 (20)
CON : 15+1D10 (20)
APP : 3D10 (16)
EGO : 3D10 (16)
CHA : 2D10 (11)
PER : 10+1D10 (15)
EDU : 1D5 (3)

Modification au jet de Terreur : Aucun

Taille : 150-200 cm

Poids : 60-100 kg

Sens : comme un humain . Perçoit la Passion et le Délirium comme des odeurs.

Mouvement : 7 m/round

Actions : 2

Bonus à l'Initiative : +3

Bonus aux Dégâts : +4

Dégâts : 5 BS=1 BL 4 BL=1 BG
3 BG=1 BM

Endurance : 130

Compétences : Combat à mains nues 20, Esquive 20, Nager 15, Grimper 15, Méditation 15, Séduction 11, Danse 15, Chant 15

Modes d'attaque : Comme un humain ou avec des armes
Nombre : 1d3

SEIGNEURS DE LA DROGUE

Les Seigneurs de la Drogue sont des Sorciers expérimentés du Délirium et vivent dans la Cité Vivante de Métropolis. Délirium est un chemin physique et lent, et la plupart d'entre eux ont subi des modifications corporelles. Ils sont plus gros (et souvent plus gras) que les humains normaux et sécrètent des substances chimiques provoquant des dépendances. Des junkies les assistent servilement et recueillent les produits pour en faire des drogues utilisées dans l'Illusion.

Certains Seigneurs sont pires : des aiguilles hypodermiques ont remplacé leurs doigts, de la fumée sort de leurs poumons, de l'alcool coule de leurs lèvres et de leurs pores ouvertes telles des bouches, une substance de la consistance du plastique recouvre leurs corps et leur peau se change petit à petit en amas gélatineux. Leurs organes sexuels subissent aussi des modifications.

Ils sont égocentriques, irritables et enclins aux caprices. Rares sont ceux qui ont une Balance Mentale positive (on murmure que c'est le cas de Timothy Leary). Invoqué, un Seigneur de la Drogue apparaît entouré de sa cour d'humains souvent déformés et monstrueux mais parfois, on peut reconnaître des dealers prosélytes et des chimistes.

AGL : 10+2D10 (21)
FOR : 10+2D10 (21)
CON : 20+3D10 (36)
APP : 2D10 (11)
EGO : 10+3D10 (26)
CHA : 10+1D10 (15)
PER : 2D10 (11)
EDU : 2D10 (11)

Modificateur du jet de Terreur : -5

Taille : 180-240 cm

Poids : 100-250 kg

Sens : Humain . Sensibilité à la Magie

Mouvement : 10 m/round

Actions : 4

Bonus à l'Initiative : +9

Bonus aux dégâts : +7

Dégâts : 8 BS=1 BL 7 BL=1 BG
6 BG=1 BM

Endurance : 210

Balance Mentale : -40 -(6D10) (-70)

Pouvoirs : Sensibilité à la Magie, Résistance aux Poisons (parfois), Voix Dominatrice, Maîtrise Corporelle.

Limitations : Dépendance à la Drogue, Mauvaise réputation, Egoïste, Cupide, Paranoïa, Névroses sexuelles, Recherché (par les Lictes)

Compétences : Poisons et Drogues 26, Hypnose 18, Méditation 18, Premiers soins 18, Occultisme 21, Chimie 21, Estimation 21, Etiquette 15, Diplomatie 15, Interrogatoire 15, Réseau de Contacts: Dealers de drogues 26, Pharmacologie 26, Physiologie 11, Toxicologie 11, Combat à mains nues 21, Armes de poing 15, Armes automatiques 15

Modes d'attaque : Comme un humain normal ou avec une arme.

Magie : Voie du Délirium 40, tous les sorts jusqu'au niveau 20.

Nombre : 1

Invocation de Créatures du Delirium	10
Lier une Créature du Delirium	12
Repousser une Créature du Delirium	13
Exorciser une Créature du Delirium	14

Les quatre sorts ci-dessus sont semblables aux sorts génériques des autres Voies (voir Guide du Conjureur), mais ne concernent que les créatures du Délirium.

Loi de Contamination

Avec ce sort, le Sorcier peut se servir des peurs extravagantes de la drogue et de la saleté chez une personne non droguée et les rend réelles. En se concentrant sur une substance dans une certaine zone, dont il doit posséder un petit échantillon, le Sorcier peut étendre son odeur sur une plus grande surface. Par exemple, un verre de vin utilisé pendant la communion, peut petit à petit remplir l'église de son odeur et intoxiquer toute l'assistance. L'odeur des toilettes peut se propager dans un immeuble entier et donner à tout une odeur infecte. Un petit reste de déchet toxique enfoui sous terre peut se glisser à l'extérieur pour tout infecter sur une centaine de mètres.

L'aire d'effet est déterminée par le résultat du Sorcier. Dans cette aire d'effet, toutes les choses et les personnes sont affectées par la drogue ou le poison comme s'ils avaient été ingérés. S'ils l'ont réellement ingéré, la puissance de la substance est doublée. Si le résultat obtenu par le Sorcier est égal ou supérieur à 10, la substance peut être vue : par exemple la fumée peut envahir la pièce, de la rouille ou de la moisissure s'étendre, une petite ligne de cocaïne augmenter régulièrement.

Loi de la Dépendance

Le Sorcier peut rendre dépendant n'importe qui à n'importe quoi, une sensation ou une substance. Un officier de police peut ne plus s'empêcher de tabasser et torturer des prisonniers, ou un cannibale se passer de laitue. La dépendance est physique et permanente. Si la victime ne peut obtenir sa dose quelle qu'elle soit, elle souffrira selon les désirs émis par le Mage lors de l'incantation du sort, ce qui peut inclure la mort. De bons scores en Constitution et en Ego peuvent résister aux effets. La victime gagne alors le Désavantage Dépendance à la Drogue à 15 ou 20 points, selon la substance à laquelle elle est accroc. Si la personne a une Balance Mentale négative, elle voudra des quantités de plus en plus conséquentes de sa drogue (ou sensation, stimulation), jusqu'à oublier toute autre source d'énergie pour finir par mourir (à moins que le Sorcier ayant pitié, fasse cesser ces effets).

La Marge de Réussite du mage doit être supérieure à la Marge de Réussite du jet d'Ego de la victime, sinon le sort n'aura aucun effet. Le Sorcier doit tout d'abord tenter ou forcer la victime à absorber (ou pratiquer) ce à quoi elle sera dépendante, en sa présence.

Ce sort est une version avancée de Manipulation du Délirium.

Création de Drogues

Le Sorcier crée ses propres substances chimiques et les expulse de son corps sous la forme choisie (en général la salive, la sueur ou les sécrétions sexuelles). En manipulant leurs propres corps, ils peuvent reproduire les effets de n'importe quelle drogue de l'Illusion ou en créer de nouvelles.

Le Meneur de jeu détermine les effets des drogues que le Sorcier peut créer, en utilisant pour se guider, les drogues classiques (voir tableaux dans «Rumeurs»). Aucune drogue créée par un mage ne peut avoir une Puissance supérieure à son Ego, et ne peut tuer d'un coup si la victime n'est pas en dessous d'un tiers de sa Constitution normale. Les drogues peuvent calmer, désinhiber, rendre dingue, inciter à la violence, ou aider à voir au-delà de l'Illusion. Si le Sorcier ne lutte pas activement contre cet effet, la drogue obligera la victime à intégrer certains des traits de la personnalité du Sorcier, provoquant une dépression légère si le Sorcier a le Désavantage Dépressif, ou par exemple, la vision horripilante de hordes de rats si le mage a la Phobie des rats. Le Sorcier peut fabriquer un certain nombre de doses de drogues égal à son Ego plus sa Compétence dans le sort et ce par jour.



*Judas
Graíl*



*Juillet
2003*

"Vous êtes tranquillement assis dans une rame de métro de Stockholm vous conduisant aux Jardins du Roi. Les visages des trois personnes assises en face et à côté de vous vous semblent vaguement familiers. Vous ne parvenez pas à vous souvenir du lieu où vous auriez pu les rencontrer. La rame accélère et dépasse une station sans s'arrêter. Les gens commencent à parler fébrilement, visiblement troublés: « Ce n'était pas Central Station ?"
Vous n'avez même pas eu le temps de lire les signaux. Quelques minutes s'écoulent et le train continue sa course folle...."

Kult, le jeu occulte contemporain vous entraîne à la découverte de ce qui se trame au-delà du Voile.

"Echos du passé" présente deux scénarios originaux pour une plongée fantastique dans l'ésotérisme, les mensonges, les faux-semblants et les choix cornéliens :

Les Cavaliers de l'Apocalypse

Par-delà la Mort

Bonus : La Voie du Délirium

Ce supplément nécessite l'utilisation de "Rumeurs",
"Au-delà du Voile" et le "Guide du Conjureur".

*Attention, ces scénarios sont destinés à des joueurs adultes.
Certaines descriptions peuvent choquer les plus sensibles.
Nous tenons à préciser que Kult est un jeu. Il ne s'agit en aucun cas
d'une incitation au meurtre, à la drogue ou à tout autre excès.
Nous le déconseillons aux personnes fragiles ou trop jeunes.*

Prix de Vente : 11,50 Euros
ISBN : 2-914892-12-8

