

Ici vivait la Mort...

Ce scénario est prévu pour un groupe de personnages moyennement expérimentés. La ville où il se déroulera est laissée à l'appréciation du Maître de Jeu. Mais elle doit être noire, inquiétante, perclue de misère et de haine. Cette agglomération n'est qu'une énorme verrue, antichambre de la véritable réalité...

Sombre passé

Stephen Crane était un homme heureux. Marié à une délicieuse jeune femme, enceinte depuis peu, il avait un travail agréable et bien payé. Architecte de renom, la ville venait de lui confier l'étude de la réfection totale d'un des quartiers les plus pourris de la cité, que l'on surnomme le Chancre. Un contrat de plusieurs millions pour son cabinet.

C'est à ce moment là que tout a commencé à capoter. Un soir d'orage, Stephen, qui s'était attardé au bureau plus longtemps que prévu, a trouvé à son retour le cadavre de sa femme. Celle ci avait été violée et torturée durant de longues heures, avant d'être mise à mort de façon rituelle. L'enfant n'avait pas survécu. Le lendemain, le cabinet de Stephen perdait le plus gros contrat qu'il avait signé jusqu'alors : la municipalité, pour d'obscures raisons, avait décidé d'ajourner la reconstruction. Mais Stephen n'était déjà plus en état de s'en rendre compte...

L'architecte ne s'est jamais remis de ce drame. Il a d'abord sombré dans l'alcoolisme. Il est très vite devenu une épave, a développé des comportements violents, et a été à plusieurs reprises interné. Il a ensuite commencé à avoir d'étranges visions, qui le ramenaient sans arrêt dans le quartier qu'il aurait dû rénover. Il perdit définitivement la raison. Il continua à établir des plans du quartier, sans arrêt, persuadé qu'un secret capital s'y cachait...

Tout ceci se passait il y a cinq ans. La police ne retrouva jamais les assassins de la femme de Stephen...

Réception

Les personnages vont recevoir à leurs domiciles respectifs une invitation pour une soirée organisée par la Fondation Harper. Un jet réussi en Etiquette donnera aux personnages les indications suivantes :

La Fondation a été créée en 1949 par Howard Harper, un industriel de renom. La Fondation dirige plusieurs projets sociaux, financent des associations caritatives, soutient des artistes. Harper étant décédé en 1972, c'est sa dernière femme, Mélanie, 55 ans, qui dirige la Fondation. Elle s'investit personnellement dans de nombreux projets et elle a la réputation d'être une femme décidée qui obtient toujours ce qu'elle veut.

La réception aura lieu dans l'un des hôtels les plus prestigieux de la ville. Il s'agit d'une soirée de charité où les invités seront invités à ouvrir leur portefeuille. La cause : l'installation de motopompes dans un village africain. Durant la soirée, on viendra chercher les personnages. Mélanie ne s'est pas encore montrée. Les personnages seront conduits par deux gardes du corps jusqu'à une suite luxueuse, où ils pourront rencontrer la directrice de la Fondation...

Mélanie

C'est une très belle femme, et on lui donnerait difficilement ses 55 ans. Raffinée, elle parle d'une voix posée ou pointe toutefois une grande fermeté. Elle priera les personnages de s'asseoir et leur offrira des rafraîchissements. Puis elle entrera dans le vif du sujet :

«Je me suis attelée à un nouveau projet. Vous connaissez sans aucun doute ce quartier détestable que l'on nomme par ici Le Chancre. Des familles démunies y croupissent sans le moindre confort et dans des conditions d'hygiène déplorable. Il y a quelques années la mairie avait commandé une étude de rénovation de ce quartier, afin de le réhabiliter. Mais ce projet, pour d'obscur raisons budgétaires, fut abandonné.

Aujourd'hui, j'entends le réanimer. J'ai consulté le projet établi à l'époque, et il est tout à fait remarquable. Nous allons donc le réutiliser. Il n'y aura que quelques modifications mineures à effectuer. Mais il y a un écueil. L'auteur de ce projet, un certain Stephen Crane, a disparu. Or, ce Mr Crane possède toujours les droits du projet. De plus, les plans que j'ai consultés étaient incomplets, Mr Crane semble en avoir emporté une partie avec lui.

Personne ne sait où il se trouve, et la police dit ne rien pouvoir pour moi. Il aurait disparu après l'assassinat de sa femme par un gang. Je suis prête à vous payer un très bon prix pour que vous vous chargiez de cette investigation. Plus tôt nous aurons retrouvé Mr Crane et ses travaux, plutôt nous pourrons faire revivre ce quartier moribond.»

Mélanie Harper proposera aux personnages un prix très raisonnable (à vous de décider combien). S'ils acceptent, elle leur tendra une enveloppe de grande taille, et leur donnera une avance, en liquide. Elle leur donnera également un numéro de téléphone où la joindre. Après quoi l'entrevue sera terminée...

L'enveloppe

Elle contient le peu de renseignements que possède Mélanie sur Crane. On y trouve un C.V (études d'architecture, travail pour divers cabinets avant de fonder le sien) et quelques notes sur sa vie personnelle. Des articles de journaux relatant le meurtre de sa femme, accompagnés du rapport de police sur ce même assassinat. Il n'apprendra pas grand chose aux P.J : pas d'empreintes, aucune piste. Deux adresses : celle de l'Institut de soins psychiatriques Mayflower, situé dans le

Chancre, où Crane fut suivi par le Docteur Floyd ; et la dernière adresse connue de Crane, en plein coeur du Chancre. C'est tout.

La vérité

Mélanie est loin d'être ce qu'elle prétend. Voilà plus de trois cent ans qu'elle survit en servant son maître, Astaroth. C'est une créature perverse et dangereuse, qui n'a plus rien d'humain : toute dévouée à la souffrance et à la haine, c'est à présent une Desparite. Elle utilise la respectable façade de la Fondation pour financer des opérations ignobles. Sa plus grande réussite, à l'heure actuelle, reste ce qu'elle a fait du quartier connu aujourd'hui sous le nom de Chancre. Le choix de ce quartier ne doit rien au hasard : Mélanie a confusément senti qu'une grande force occulte se dégageait du Chancre, sans pouvoir vraiment la définir. Elle pensa utiliser cette puissance pour son projet.

Grâce à ses relations et beaucoup d'argent, elle a fait en sorte que cet endroit devienne un dépotoir sans nom. Toute subvention fut refusée au quartier, on le laissa sombrer dans la violence et la misère. Par son travail acharné, elle réussit à faire ce qu'elle voulait : le Chancre gît à présent entre deux réalités. Bientôt, il sera partie intégrante de l'Enfer, pont permanent entre le royaume d'Astaroth et notre réalité.

Le projet de rénovation fut bien entendu très mal accueilli par Mélanie. Elle réussit à le faire avorter. Elle décida ensuite de tuer le concepteur du plan, Stephen Crane. Mais les assassins qu'elle lui envoyât ne trouvèrent que sa femme. Mélanie, informée de l'état déplorable de Crane après ce meurtre, décida que cela lui suffisait. Elle put donc continuer son projet.

Malheureusement pour elles, les choses ne se passent pas exactement comme prévu depuis quelque temps. La situation semble lui échapper, comme si une autre puissance utilisait à son profit le potentiel du Chancre. Mélanie a néanmoins compris que le secret du Chancre résidait sans doute dans sa structure même. Elle a donc décidé d'engager les personnages pour qu'ils retrouvent l'architecte. En effet, elle espère que les études

menées par Crane sur l'architecture du Chancre lui permettront de reprendre le contrôle de cette mine de pouvoir.

Elle compte sur les personnages, mais une fois qu'ils auront rempli leur mission, elle n'aura aucun scrupule à éliminer ces gêneurs qui pourraient en savoir trop...

Crane.

La haine et la folie de Stephen n'ont jamais cessé d'empirer depuis la mort de sa femme, au point de lui donner la faculté de briser les illusions. Les visions qui l'ont alors assailli nuit après nuit n'ont fait que renforcer ses délires paranoïques. Il devint obsédé par l'architecture étrange du Chancre, et particulièrement d'une vieille église, située au milieu de ce quartier. Comme Mélanie, il en avait inconsciemment perçu le potentiel. L'étude du Chancre devint obsessionnel chez Crane. A tel point qu'il en perça le secret : tout le dessin du Chancre représentait en fait une sorte de vortex, pont entre les réalités. Crane devint ainsi une sorte de clé vivante entre Métropolis et l'Elysée. Autour de lui, les illusions se dissipent facilement.

Le premier à se rendre compte du potentiel de Stephen fut son psychiatre, Floyd. Celui ci cache sous son apparente respectabilité une face plus sombre : il anime un étrange groupe occulte regroupant une trentaine de membres. Floyd est obsédé par la possibilité de communiquer avec un hypothétique au-delà. C'est lors d'un rituel que se produisit un événement plus qu'inattendu.

La haine et le désespoir de Crane, ainsi que ses nouveaux pouvoirs, ont en effet réveillé trois étranges créatures qui gisaient dans les tréfonds de Métropolis. Ces créatures, connues sous le nom de Triumvirat, servaient autrefois Hod, le messager du châtiement, l'un des Archontes disparus. Ils arpentaient le monde pour châtier ceux qui osaient s'opposer à la toute puissance du Démiurge et des Archontes. Mais après la disparition du Démiurge et de Hod, elles tombèrent en disgrâce. La volonté de vengeance aveugle de Crane les tira de leur stase et elles s'incarnèrent dans notre monde, par le biais des corps de

trois membres du culte de Floyd. La panique s'empara de l'asile.

Les créatures, tout d'abord désespérés, mirent la main sur Floyd et le soumirent à leur volonté. Mais Crane avait profité de l'agitation pour fuir. Le Triumvirat est bien décidé à exercer à nouveau ses prérogatives de jugement, et à remplacer le défunt Hod. Malheureusement, Crane étant leur lien, elles ne peuvent franchir à nouveau les illusions que grâce à lui.

Celui ci, en proie à de violentes crises de folie, erra dans les rues, en plein coeur du Chancre. Il finit malgré lui par rejoindre l'église. Il s'y terre à présent, gisant entre réalité et illusion, protégé par une bande de Chacals (voir le supplément Légions des Ténèbres, page 160).

Le Chancre.

C'est l'un de ces quartiers ignobles où survit une population en marge. Les rondes de police y sont très rares, et de nombreux miséreux s'entassent dans des immeubles pourris, où manquent le plus souvent l'eau courante et l'électricité.

Mélanie s'est employé à pervertir encore plus cet endroit, pour qu'il gise près de l'Enfer d'Astaroth. De nombreux rituels ont été menés, des sacrifices secrètement perpétrés. Des Népharites et des Desparites commencent à fouler le sol du Chancre. A leur service, des groupes d'humains à moitié dégénérés, qui arpentent les rues, la nuit, en quête de proies. De nombreux Chacals s'y sont installés. Mélanie a de plus corrompu les services de police et de voirie.

Elle a si bien rempli sa tâche que pour les habitants du Chancre, la réalité commence à changer. Petit à petit, ils s'enfoncent dans les miasmes de l'Enfer. Certains d'entre eux, sans même le savoir, sont déjà morts...

Au cours de leur enquête, les joueurs vont entendre les pires rumeurs. Les habitants sentent confusément que les choses empirent. Mais ils ne peuvent expliquer leurs impressions. Cette atmosphère oppressante doit servir de trame de fond au scénario.

L'enquête

Plusieurs possibilités s'offrent aux personnages. Improvisez les détails de l'enquête suivant les actions des joueurs.

La police ne pourra pas leur apprendre grand chose. Le crime de la femme de Crane est resté irrésolu, et voilà tout. On soupçonne un gang sataniste, mais la police n'a aucune envie de rouvrir ce dossier.

Quatre pistes sérieuses s'ouvrent aux personnages. Tout d'abord, l'appartement de Crane. De là, ils pourront enquêter sur les sans-abris du Chancre. Enfin, il reste la piste de l'asile, qui les mèneront à se heurter au Triumvirat, lui aussi à la recherche de Crane... Enfin, des recherches « littéraires » pourront apporter quelques éléments de réponse aux personnages.

Gardez à l'esprit que les agents de Mélanie vont surveiller les personnages, et tout relater à leur supérieure.

L'appartement de Crane

C'est un deux pièces miteux dans le Chancre, sale et répugnant. Crane y logeait entre deux internements. Il y règne un capharnaüm sans nom. Partout se trouvent des plans d'architecte, parfois soignés, le plus souvent griffonnés sur du papier journal, et même sur les murs. Crane était visiblement obsédé par l'architecture du quartier. Une bâtisse semble être au centre des croquis : une massive construction, que Crane a dessiné de plus en plus torturée (Sciences occultes : tout ce bâtiment semble être une sorte d'énorme « portail » accumulant les énergies, Recherche d'informations : cette bâtisse existe bel et bien : voir l'église). Malheureusement, il semble qu'une bonne partie des croquis aient disparu : l'appartement a été fouillé, et on semble n'y avoir laissé tous les documents peu importants. Plusieurs livres gisent à terre : des traités d'architecture datant du 19ème siècle, tous écrits par un certain Helmut Grossenberg.

Sous un tapis tâché, des signes étranges ont été tracés à la craie rouge. Il n'y a rien d'intéressant à part cela.

Si les joueurs interrogent les voisins, ils pourront obtenir quelques informations du voisin de palier de Crane, un gros type au regard vitreux. Il déblatérera des tonnes d'insultes sur Crane et ses « crises de folie » où il cassait tout chez lui en hurlant. Sinon, il pourra leur dire qu'il n'a pas vu Crane depuis au moins trois semaines.

«Mais ce taré traînait de plus en plus avec les clodos du coin, et leur espèce de gourou, une sale loque qui se fait appeler Bishop».

Bishop

Crane, durant ses errances au sein du Chancre, s'est lié avec un groupe de sans-abris. Ceux ci sont dans un état déplorable, tant physique que mental : ils sont les premiers témoins de la dégénérescence du quartier. Ils maraudent dans les rues, en quête de nourriture. Ils sont très farouches, et fuient lorsque l'on veut les approcher. Ils sont souvent la proie des créatures aux ordres de Mélanie. Beaucoup d'entre eux ne sont pas loin de devenir des Chacals cannibales. Durant leurs recherches, faites en sorte que les joueurs soient les témoins d'une sauvage agression menée par les agents de Mélanie sur les sans abris. S'ils affrontent les Légionnaires, les sans abri leur seront reconnaissants.

On peut toutefois arriver à amadouer un SDF, à force de persuasion, qui pourra les mener jusqu'à leur meneur, Bishop. Celui ci n'est déjà plus vivant. Il se terre dans les caves à moitié inondées d'un immeuble pourri. Il pourra expliquer aux personnages que « Crane est passé de l'autre côté », et que des « démons » le recherchent pour dévorer son âme. Il pense que l'église joue un rôle important dans tout cela.

Les trois créatures rôdent souvent autour de Bishop, dans l'espoir d'apercevoir Crane. Celui ci en est terrifié. Si elles voient les joueurs, elles commenceront à s'intéresser à eux, afin de savoir si ce sont des ennemis à détruire.

Grâce à Bishop, les personnages commenceront peut être à douter de la version des faits de Mélanie. En effet, il leur parlera de

tous les étranges événements qui ensanglantent le Chancre, et de tous les efforts faits pour empêcher les rénovations. Il dira aussi que d'ignobles humains pervers travaillent à la destruction du quartier.

Recherches

Les joueurs pourront étayer les révélations de Bishop en faisant quelques recherches. Tout d'abord, aucun plan de réhabilitation n'a été déposé à la mairie, que ce soit par la Fondation Harper ou qui que ce soit d'autre. Toutes les questions qu'ils pourraient poser sur le Chancre entraîneront un silence gêné : on les enverra de bureau en bureau en espérant visiblement qu'ils perdent patience.

Il est possible (moyennant un jet de Recherches d'informations) d'apprendre en bibliothèque qui est Helmut Grossenberg. Architecte autrichien immigré, il était considéré comme un génial novateur. Il se disait aussi occultiste et en contact avec des entités supérieures. Il mourut dans d'étranges conditions.

Une petite visite au cadastre apprendra que Grossenberg dirigea les travaux de rénovation du Chancre, après un incendie qui avait détruit tout le quartier en 1895.

Note au MJ : Grossenberg était réellement un très grand occultiste. Son but : faire de certaines constructions des réceptacles de pouvoir permettant le passage entre les réalités. Le Chancre était son chef d'oeuvre. Mais il ne put l'activer. Il fut torturé et exécuté par les Archontes, désireux de sauvegarder les apparences.

L'asile

Voici un lieu plus qu'inquiétant. Denis Floyd en est le directeur et le principal médecin. Dès que l'on entre dans les murs de cet établissement, un sentiment d'intense malaise et de désespoir s'abat sur les épaules du visiteur. Des cris étouffés résonnent dans les couloirs interminables, d'un blanc immaculé.

Le bureau de Floyd est à l'image de l'établissement, froid et impersonnel. L'homme lui-même est peu agréable. De plus, il est visiblement nerveux, surtout si l'on aborde le sujet Stephen Crane. Il se drapera dans le secret professionnel face à toute question.

Il expliquera juste aux joueurs que Crane ne s'est jamais remis de la mort de sa femme, qu'il est en proie à de violentes hallucinations, durant lesquels il avait des accès de violence incontrôlée. Il a été interné ici à plusieurs reprises, mais n'y est pas actuellement. Il semble très pressé de se débarrasser des persos.

Bien sur, il en sait beaucoup plus que cela. C'est lui qui a « initié » Crane à l'occulte, au sein du petit ordre d'illuminés qu'il a créé, l'Ordre de la Serpe, qui rassemble une trentaine de membres. Floyd n'est pas un grand occultiste, mais il a plus ou moins découvert l'existence de réalités parallèles et s'est rendu compte que les aliénés avaient une grande facilité à briser les illusions. Il leur afflige donc des tortures et leur administre des drogues pour augmenter ce potentiel. Depuis l'arrivée des trois créatures, Floyd leur est totalement dévoué. Elles résident dans les sous sol de l'asile où elles ont repris leurs activités de bourreau. Elles espèrent, grâce à Crane, rouvrir le palais de Hod dans Métropolis et le lier à l'asile, afin d'en faire la base de leur nouvelle domination.

Malgré sa peur du Triumvirat, le docteur a volé les plans de Crane dans l'appartement de celui-ci afin de pouvoir les étudier. Il pense pouvoir y trouver un moyen de contrôler ses nouveaux maîtres. Cela ne lui a rien apporté, sinon d'incontrôlables cauchemars. Il a ajouté ces plans à ceux que Crane avait déjà tracés lors de son séjour à l'hôpital. Il les dissimule chez lui.

Norman

Si les personnages s'en prennent à Floyd, il désirera se venger. Pour cela, il enverra à leurs trousses Norman, un ancien des ses patients. Il a déclaré Norman mort avant de l'enfermer dans une cellule au sous sol.

Là, il l'a méthodiquement torturé, jusqu'à ce que Norman subissent des altérations physiques. Il gît à présent dans la cellule, avide de chair humaine, attendant les ordres de Floyd. Il pourchassera les personnages dans les méandres du Chancre.

S'il échoue, Floyd prendra peur et informera ses maîtres de la présence des personnages. C'est un homme faible : si les joueurs lui mettent la main dessus, il sera facile de le faire parler.

Les serviteurs de Mélanie

Mélanie a monté un réseau important au sein du chancre. Les personnages pourront assister à plusieurs opérations : le plus souvent, ce sont des humains dégénérés, qui tuent, violent ou enlèvent (prendre les caractéristiques des Légionnaires, Kult, page 171). Ils se déplacent en vans noirs. Plusieurs autres serviteurs sortis des Enfers arpentent les rues à la recherche de proies. A vous de décider lesquels et en quel nombre selon vos envies et celles des joueurs. Certains policiers, notamment parmi ceux qui font les rondes de nuit, sont aussi des serviteurs de Mélanie : passages à tabac et exécutions sommaires sont leur passe-temps favori.

Mélanie bénéficie de nombreux soutiens dans l'administration, ce qui explique qu'elle a pu influencer autant la politique de la ville à propos du Chancre. Toutefois, si les joueurs veulent en savoir plus sur la fondation et ses activités dans le Chancre, vous pouvez leur faire rencontrer un journaliste, Gabriel Parker, qui a enquêté sur le sujet. Il pourra notamment leur apprendre que Mélanie a tout fait pour faire avorter tous les projets de restructuration. Parker est sur la liste noire de Mélanie, et elle le fera bientôt exécuter.

Le Triumvirat

L'attitude des créatures à l'encontre des personnages dépendra de leurs actions. Pour l'instant, elles « purgent » le quartier en jugeant tous ceux qu'elles estiment avoir fauté, remplissant ainsi la tâche pour laquelle Hod les créa il y a bien longtemps. Mais elles ont aussi besoin de Crane, et feront tout pour empêcher

les personnages de le livrer à Mélanie. Les PJ vont donc se retrouver entre deux feux.

L'église

C'est une bâtisse sombre et décrépite, condamnée par les pouvoirs publics à la destruction. Mais les bulldozers ne sont jamais intervenus. L'endroit est protégé par de nombreux Chacals. Ils protègent Crane, car ils ont senti en lui une grande force et qu'ils en ont peur. Ils attaqueront toute personne voulant «profaner» leur «sanctuaire».

Les portes sont fermées avec de gros cadenas, et les fenêtres barricadées. Et Ils entendent bien interdire l'accès aux lourdes portes. Toutefois, à l'arrière, des ouvertures ont été pratiquées et on peut s'y glisser. A l'intérieur, aucune lumière, aucun son provenant de l'extérieur. Une forte odeur de pourriture empuantit l'air. Il règne un désordre sans nom dans l'église.

Cette église, sous l'influence de Crane, gît à la fois dans notre monde et dans Métropolis. Elle existe dans les deux mondes. Crane y erre depuis sa fuite. Plus l'on s'enfonce dans les entrailles du bâtiment, plus l'on perd les repères de distance ou du temps. Le plan du bâtiment ressemble à une énorme spirale. Faites tirer des jets d'Ego : chaque personnage qui le rate aura perdu tout emprise avec la réalité et se retrouvera dans une vision déformée de l'église, qui s'ouvre sur Métropolis.

Le bâtiment est alors un dédale sans fin de couloirs, où errent les âmes perdues d'anciens habitants du Chancre. De nombreuses fenêtres sont encore murées, mais par celles qui ne le sont pas, on peut apercevoir les mornes étendues de la cité éternelle. Au bout du dédale, une lourde porte d'acier donne sur Métropolis. Crane tourne en rond sans fin, pourchassé par ses remords et sa culpabilité, qui ici ont pris forme solide. C'est ainsi que les personnages pourront croiser le spectre d'une femme, celle de Crane. Lacérée, son ventre déchiré laisse entrevoir un fœtus palpitant. Elle harcèle Crane, lui répétant qu'elle est morte par sa faute.

Si les créatures ont retrouvé la trace de Crane, elles pourront tenter de mettre la main sur lui en même temps que les personnages. Elles en profiteront pour essayer d'éliminer les joueurs. Cela pourrait donner lieu à une poursuite haletante dans les tréfonds de l'église. Mais les créatures ne peuvent pas sortir du reflet de l'église sans Crane et son pouvoir : elles sont pour l'instant condamnées à rester dans notre monde. Une solution pour les personnages peut être de s'enfoncer dans les entrailles de la cité éternelle (voir alors le supplément Métropolis).

Sinon, le seul moyen de sortir d'ici est de faire le chemin inverse. Problème : les personnages ne reconnaîtront aucun des couloirs. La solution est de foncer sans chercher à réfléchir. On finira alors par réémerger dans notre réalité. Ceux qui s'entêteront à marquer leur chemin, à s'arrêter à chaque coin de couloir pour faire le point, sont condamnés à rester dans Métropolis.

Fin ?

Si les personnages réussissent à faire sortir Crane de Métropolis, il leur faudra encore décider quoi en faire. Même chose pour les plans s'ils ont pu les récupérer.

Les joueurs peuvent décider de cacher Crane de le tuer, ou de détruire les plans. Dans ce cas, ils s'attireront à la fois les foudres de Mélanie et des créatures. Mais comme il y a peu de chances pour que les personnages réussissent à détruire les créatures eux même, l'alliance avec Mélanie sera alors peut être nécessaire. S'ils livrent Crane à Mélanie, contre le reste de l'argent, celle-ci s'en servira d'appât pour attirer les créatures et les tenter de les détruire. Elle exigera également les plans, pour reprendre le rituel à son compte. Crane, soumis à d'incessantes tortures, sera la clé de voûte du portail ouvrant sur l'Enfer que Mélanie entend ouvrir... Le Chancre continuera sa descente aux enfers, jusqu'à son terme. Les personnages en seront complices, et Mélanie ne les lâchera plus.

Si les créatures récupèrent Crane, elles pourront réintégrer Métropolis, et rouvrir le palais de Hod. Elles tenteront de prendre sa place parmi les Archontes, ce qui sans nul

doute rouvrira des luttes, auxquelles pourraient participer les personnages...

Annexes

Mélanie Harper

En apparence, Mélanie est une femme de 50 ans, encore très belle. Elle s'occupe d'une main de fer de la Fondation de son défunt mari. Elle est très connue et affiche une façade de respectabilité.

Mais à ceux capables de percer les illusions, elle apparaît pour ce qu'elle est vraiment : un Desparite. Sa véritable apparence est repoussante. Son corps est entièrement écorché, et ses muscles ne tiennent en place autour de sa carcasse pourrissante qu'enserrés dans des liens de cuir et du fil barbelé. Un masque d'acier est cloué à même son crâne dénudé de peau. Tout son corps est transpercé d'objets métalliques.

AGL 30, EGO 30, FOR 35, CHA 5, CON 42, PER 20, APP 3, EDU 25

Modificateur au jet de terreur -10

Mouvement 15 m/round

Actions 5

Bonus d'initiative +17

Bonus aux dommages +7

Résistance aux blessures :

10 BS = 1 BL

9 BL = 1 BG

7 BG = 1 BM

Peut subir 2 BM avant de mourir.

END 174

Facultés : voix dominatrice, Sens accrus, Télépathie, Irradie le désespoir.

Compétences : Athlétisme :30, Interroger : 20, Lancer 30, chercher : 30, Discrétion : 25, Affaires 25, Sciences occultes : 20, Droit : 25, Armes à feu : 25, Corps à corps : 30.

Art ténébreux : 20

Le Triumvirat.

Ce sont des humanoïdes de très grande taille (2 m 50). Leur peau noire semble faite de marbre. Une substance gluante la recouvre constamment. Ils n'ont pas de visage, rien qu'une surface plate où la victime voit se refléter ses plus horribles peurs.

Ces trois créatures semblent parfois n'en former qu'une seule : bien souvent, elles agissent de concert, sans même avoir à se concerter. Elles ont toutefois chacune leur particularité.

Juge est celui qui décide du sort des condamnés. Il est plus grand et plus massif que les deux autres. Son corps est drapé dans une bure de couleur ivoire. Bourreau est celui qui exécute la sentence. Ses doigts sont terminés par d'énormes griffes, et une énorme mâchoire s'ouvre au milieu de sa poitrine. Enfin, Messenger est celui qui annonce à la victime sa peine, et se charge de la conduire à Bourreau. Il porte une magnifique paire d'ailes translucides.

Les caractéristiques valent pour les trois créatures.

AGL 30, EGO 35, FOR 50, CHA 6, CON 45,
PER 35, APP 5, EDU 15
Modificateur au jet de terreur : -10
Mouvement : 15 m/round
Actions : 5
Bonus d'initiative : + 17
Bonus aux dommages : +10
Résistance aux blessures :
10 BS = 1 BL
10 BL = 1 BG
8 BG = 1 BM
Peut subir 2 BM avant de mourir.
END :200

Facultés : Voix dominatrice, Armes naturelles (pour Bourreau), Régénération, Sens accrus, Télépathie,
Compétences : Athlétisme : 25, Chercher : 30, Discrétion :15, Recherche d'informations :25, Corps à corps : 35.
Art ténébreux : 25