



Angel Town

Un supplément pour Eschatology par Pascal Rivière

Ce supplément pour *Eschatology* – bref jeu de rôle paru dans *EasteNWest* N°3 – vous propose de nouveaux points de règles et quelques compléments pour personnaliser vos agents de l'Ordre. Enfin, il dresse le portrait de quelques personnalités centrées sur la cité de Los Angeles qui vous permettrons de débiter une campagne.

« FIGHT »

Commençons par rappeler quelques points de règles concernant les combats ajoutés dans un précédent scénario (L'âme sœur, *EasteNWest* N°4).

D'abord, un Gilet pare-balle apporte 8 points d'armure ; cette protection est à retirer aux dommages infligés par balle au thorax.

Ce n'est pas beaucoup. Normalement, une balle est stoppée. L'inconvénient est que ce genre de points de règles rendent immortels les personnages ou leurs adversaires. Il est possible cependant d'accroître selon votre préférence ce coefficient de protection.

De même, nous avons mis au point un système de localisation des blessures.

Lancez un dé de 8 et reportez-vous à cette table :

D8	Localisation
1	Tête (dommages doublés)
2	Bras gauche
3	Bras droit
4-5	Poitrine
6	Abdomen
7	Jambe gauche
8	Jambe droite

Pour viser une localisation particulière, appliquez un malus de 25 % au tir.

Nous avons déjà vu qu'il est possible de tirer jusqu'à trois fois par action, avec un malus successif de -15, de -30 et de -45. Appliquez également cette règle aux « Esquives » et aux parades (Compétence « Corps à corps »).

Rappelons que seul l'Anéantissement (cérémonie rituelle qui consiste à crucifier l'ange et à prononcer une formule maudite) peut tuer l'ange. La décapitation ou les flammes même ne fonctionnent pas. Le personnage régénèrera, se reformera, certes dans d'épouvantables souffrances pour les cas extrêmes.

◆ "There is no spoon..."

Conséquemment à ma première partie d'*Eschatology*, j'ai réalisé que les règles ne me permettaient pas de réaliser précisément ce que je voulais. Une partie d'*Eschatology* devait se situer entre *Matrix* et *Le pendule de Foucault*, ai-je écrit. Or, pour *Matrix*, c'était un peu raté... Même l'accroissement en points de vie des anges et leur immortalité (seul le rituel magique de l'Anéantissement les tue, et ils régénèrent) ne leur permet pas de faire des actions *anormales*.

Qu'est-ce qui fait que Ethan Hunt, le héros de *Mission impossible*, réalise ces acrobaties étourdissantes en moto dans le deuxième opus de la série ? Qu'est-ce qui permet à Néon, dans *Matrix*, de marcher sur les murs en tirant ? Il y a certes un héros, point barre. Un super agent spécial. Dans le second, Néon manipule la réalité qui est une illusion.

En vérité, c'est le seul désir du réalisateur de faire un délire visuel qui prime. Le mobile importe peu. Ce qui compte, c'est de s'amuser. Or, les joueurs sont parfois des acharnés du mobile et, surtout, du point de règles qui codifie la simulation de l'action. Il faut donc une explication et un point de règles.

Au cinéma, plus vous êtes un héros, et plus vous pourrez être justifié de faire une roue avant avec une moto tout en déchargeant un flingue ou d'atteindre un tel niveau de compréhension du caractère illusoire de la Matrice qu'il vous sera possible d'interrompre le vol des balles. Dans *Eschatology*, c'est la même chose. Plus vous accumulez de scénarios (d'expérience), plus vous évoluez vers l'Aboutissement, et plus, en terme de règles, vous gagnez de points d'Aboutissement.

Subdivisez les points d'Aboutissement en deux catégories. La première, ce sont les points d'Aboutissement tels qu'ils ont été définis. La seconde catégorie – mettez-les entre parenthèse à côté des premiers sur la feuille de personnage – est égale à la première, avant usage, et désigne les points que vous dépensez pour glisser du mode d'action *normal*, propre aux compétences, à un état surnaturel permettant des actions *anormales* au vu des critères communs. Ainsi, si vous avez trois points



d'Aboutissement, vous disposez de trois occasions de produire ces actions héroïques décoiffantes.

Dans ces circonstances, les personnages doublent les pourcentages de réussite de leurs compétences. Un honnête conducteur (40 %) pourra ainsi se transformer en un pilote de rally (80 %).

La durée de cet état est égale à celle de la scène, une scène étant une succession d'événements d'une même séquence, par exemple une poursuite en voiture, une scène de combat, une rencontre...

On récupère ces points d'action à la fin du scénario, tout simplement, ce qui permet au joueur de mesurer rationnellement et de manière ludique leur usage.

DE SI CHARMANTS ENFANTS...

Poursuivons en nous intéressant aux adversaires de nos héros malheureux.

Les anges disposent de familles de dons regroupant chacun quatre talents. Le nombre de ces talents croît en fonction de l'Aboutissement du personnage, autrement dit de son avancement dans sa quête mystique. Les pouvoirs des agents infernaux procèdent différemment.

Différentes « capacités infernales » sont innées à l'agent, et celui-ci peut en disposer d'autant que le maître de jeu le désirera pour corser l'affaire. Ces êtres créés par l'enfer sont en quelque sorte « équipés » dès le départ pour satisfaire à leur fonction. Aussi un représentant de commerce aura-t-il la capacité de séduire ses clients et de les obliger à acheter compulsivement n'importe quel gadget dont ils n'ont pas l'utilité. Un politicien aura la capacité d'emporter la confiance des gens, un médecin aura celle de contaminer ses patients, un gamin disposera de celle d'attendrir des adultes pour mieux les poignarder dans le dos, etc.

Selon l'importance hiérarchique de l'agent, les capacités seront plus ou moins importantes en qualité et en quantité. Le seigneur d'une cité sera bardé de capacités vulgaires et aura un ou deux talents supérieurs qui seront uniques et qui lui seront propres. Ces talents sont à déterminer à la création des seigneurs. Ils doivent normalement faire d'eux des êtres si puissants que de modestes anges, même très « aboutis », ne sauraient les affronter directement. Quoique... certains anges extrêmement anciens disposent eux-même de dons apparus sans explication et pouvant rivaliser avec les plus importantes puissances infernales. Ils sont toutefois rares, et ces dons ne sont pas toujours offensifs...

Voici, en attendant, une liste exhaustive de capacités infernales vulgaires. Admettons qu'un agent ordinaire dispose d'une, de deux, ou de trois de ces capacités. Mais rappelez-vous que ce qui prime, ce sont les traits du démon, son histoire, sa tournure d'esprit, pas ses caractéristiques. Créez un personnage intéressant et identifiez ensuite quelles capacités sont les siennes. Ce qui signifie que les capacités ne se réduisent pas à celles de cette liste.

□ Effroi :

Le corps du démon est animé de transformations horribles qui saisissent d'horreur les témoins humains de cette scène, ainsi que les très jeunes anges récemment ressuscités et relativement ignorants des manières de faire odieuses de l'enfer. Des membres apparaissent, s'atrophient, se transforment, mutent. Les chairs éclatent, libérant du sang et des odeurs répugnantes. Les mâchoires se couvrent de dents acérées et volumineuses, la voix se mue en un grognement bestial. Le crâne éclate et laisse échapper une masse de vipères et d'araignées, etc.

Normalement, la victime fuit cette vision d'horreur. Accessoirement, l'effroi peut provoquer des crises cardiaques chez des personnes sensibles du cœur ou des accès d'hystérie, voir des déséquilibres mentaux.

□ Martialité

L'agent dispose de talents de combat très élevés ; ceci concernant les compétences que vous lui attribuerez. De même, il sera capable de faire du combat acrobatique et des gunfights d'enfer digne des films de John Woo.

Vous le constatez, la martialité infernale est plus puissante que le don « martialité » des Anges, qui peuvent toutefois compenser par la Fureur et l'usage des points d'Aboutissement.

□ Armes naturelles

Crocs, griffes, ergots... Tout cela peut apparaître dans des transformations horribles et agresser diverses victimes. Appliquez les dommages du couteau et de la dague.

□ Célérité

Le démon double le nombre de ses actions par round et son Physique dès que la vitesse est en jeu.

□ Puissance

Cette capacité attribue une force physique supérieure à la normale. Physique est augmenté.



□ Aliénation

L'agent domine psychologiquement un humain et lui intime ses ordres, contre sa volonté. Celui-ci est contraint d'obéir, et en est parfaitement conscient. Cet état de vive tension psychologique, autant que son caractère surnaturel et maintenu, est susceptible de produire à terme des déséquilibres mentaux. L'agent doit réussir un jet sous Ame.

□ Charisme

Le démon fascine et séduit un humain qui prend plaisir de lui plaire. L'agent doit réussir un jet sous Ame.

□ Régénération

Cette capacité permet de récupérer trois points de vie (ou plus...) par round. Les plaies de la créature se referment.

□ Reconstruction

Cette capacité s'applique en réalité à une possession naturelle de l'agent. Cette dernière, une fois détruite, se reconstruit magiquement. Les flammes même n'y peuvent rien. L'objet disparaît uniquement à la mort de son propriétaire infernal.

□ Armure naturelle

La créature résiste aux dommages imposés grâce à un épiderme particulièrement résistant. La peau ne semble pas différer d'une autre, dans les cas généraux. Les points d'armure s'élèvent de 3 à 7.

□ Armure magique

Une protection magique amortit l'impact des coups et l'effet général des dommages. Elle est invisible et protège de 5 à 10 points. L'effet est constant.

□ Télépathie

En se concentrant sur une personne ciblée, l'agent est susceptible de percevoir ses pensées en réussissant un jet sous Ame pendant un round.

□ Télékinésie

L'agent a la possibilité de déplacer par sa seule volonté un objet dont le poids ne dépasse pas un kilo par point qu'il a en Ame. De même, il peut donc produire une poussée de (Ame) kilos.

□ Appel infernal

C'est la capacité d'invoquer un serviteur directement des enfers. Ces serviteurs appelés les Désperides sont des créatures difformes et meurtrières. Leur taille évolue avec leur puissance, de trente centimètres à trois mètres cinquante. Leur apparence est chaotique, stable ou en constante mutation. Leurs déformations charnelles soulèvent l'horreur et le dégoût.

Il en existe différentes familles, plus ou moins grandes et puissantes, plus ou moins voraces. La vie les révolte et elles éprouvent le besoin de la déchiqueter. L'invocateur doit les maîtriser grâce au lien mental que le rituel fait naître entre eux, au moyen de sa volonté (un jet sous Ame). Elles ne se retourneront toutefois jamais contre un agent, mais échapperont à son contrôle et fuiront, lancées dans la réalité.



ANGEL TOWN

Les différents personnages qui vont vous être présentés vivent à Los Angeles, de nos jours. Ils forment les personnalités les plus importantes de la Machination. Nous y verrons les membres les plus influents de la Société locale et de l'Ordre. De même, quelques humains sont au fait de la Machination et sont susceptibles de briser un équilibre précaire et de favoriser un camp ou l'autre, quand, dans l'ombre, ils ne servent pas les desseins cauchemardesques de l'Ordre.

Quelques idées pour amorcer une campagne à L.A. vous seront fournies en fin de chapitre.

♦ La Société de L.A. :

La communauté angélique de Los Angeles est scindée en deux factions, l'une jeune et impulsive, appelée l'Underground, et l'autre, plus académique, composée des Anciens.

□ L'Underground

Lazare

Motard, leader de la faction jeune, il a les cheveux sombres et longs et un visage gracieux. Il porte un manteau en cuir et des bottes de motard ferrées. C'est un jeune homme de 25 ans d'une beauté presque surnaturelle. Il a l'attitude crâne et composée du leader rock. Ses gestes et ses moindres paroles sont sûrs et étudiés. Mort et ressuscité en 1983 dans un accident de moto, il a structuré autour de lui l'Underground, une force importante qui s'oppose avec efficacité à l'Ordre. Il a un rapport antagoniste avec la Société. Cette dernière estime que ses méthodes sont fréquemment expéditives et que l'Underground, composé en majorité d'humains, met leur vie en péril. Mais ses succès jouent pour lui, pour l'instant, et Lazare est en mauvais termes avec « le bibliothécaire », Nelson, et par-dessus tout avec Daniel qui fut

son Guide. Il considère Dino comme un individualiste et un égoïste, dont il admire toutefois l'expérience, l'efficacité et la fierté.

Lazare vit dans un hangar abandonné de studios de cinéma sur les collines. C'est l'un des nombreux points de ralliement de l'Underground. Il est à la tête de ce groupement composé de quelques jeunes anges et de plusieurs dizaines d'humains fédérés autour de son projet qui consiste à saborder les autorités de la cité en permettant au plus grand nombre de jeunes de s'émanciper et de mener une existence libérée des contraintes sociales. « Dormir le jour et faire la fête toute la nuit » serait une bonne expression pour résumer la philosophie de l'Underground. Accessoirement, l'objectif est également d'identifier les agents de l'Ordre, de nuire à leurs activités, de les éliminer purement et simplement, et de remplir les « missions » de Deus.

Mais voici le problème qui ronge secrètement le dirigeant de l'Underground : Deus ne parle plus à Lazare.

Don : Pyrokynésie (poing de flammes, flammèches, combustion).

Dino Davis

Chasseur. Il pourchasse et élimine les agents dans un but obsessionnel de vengeance personnelle. C'est un jeune homme de 24 ans aux cheveux clairs mi-longs, à la barbe de plusieurs jours, et au look négligé *grunge*. Il porte toujours en bandoulière un vieux sac en cuir élimé dans lequel il transporte une arme. Voyageur et traqueur, il transite en Californie et dispose d'un pied-à-terre à L.A.. C'est l'ennemi personnel de Schylle dont il a dessoudé plusieurs hommes. Il est toujours sur la brèche, condamné à être en mouvement et sur ses gardes pour échapper à Schylle et à ses agents.

Dino est en marge de l'Underground. Lazare et lui se méprisent. Le leader de l'Underground est pour lui un poseur superficiel. Il a refusé son aide.

Il ressuscite en 1998 après avoir été assassiné avec son amie, Laura Willson, par un policier lors d'une patrouille. Dino a découvert que celui-ci était un agent de l'Ordre et un subalterne de Schylle.

Son Don de nécromancie lui est

Dino Davis



© Elisabeth Thiery

particulièrement utile pour retrouver les assassins des victimes dont il voit les esprits revivant parfois les circonstances de leur mort.

Don : Nécromancie (vision d'outre-tombe).

Buzzer

Revendeur, débrouillard, technicien, livreur, tout à la fois pour assurer une maintenance technique.

Amateur de *trash*, il ne jure que par Pantera et Slayer. Son crâne rasé est parcouru, comme son bras droit et son buste, de tatouages colorés et voyant. Cet amateur de whiskey a une forte corpulence et voix retentissante et grondante de brailard. Ses dons de mécanicien et de technicien en font un élément important pour l'Underground. Il est l'âme damnée de Lazare. Mort en 1984 d'une overdose, il découvre que son décès est dû à une substance diffusée par l'Ordre pour nettoyer la ville de ses junkies. Lazare qui fut son guide l'aida à remonter le réseau et à l'exterminer.

C'est un individu tour à tour emporté et débonnaire qui, conquis, fait preuve d'une indéfectible fidélité, une sorte de gros nounours qui occulte sa sensibilité et sa générosité derrière un masque de brutalité. Il est secrètement épris de Melany.

Don : Martialité (sens du combat (I)).

Melany

Jolie blonde californienne catégorie *sex symbol*. Ce n'est pas un ange, mais une humaine vouée à Lazare.

Bobby



© Elisabeth Thiery

Elle connaît tout de la Machination et de la Société. C'est l'une des égérie du groupe de l'Underground. Elle n'a pas froid aux yeux, aime prendre des risques et en remonter aux machos. C'est la seule à pouvoir rivaliser avec la consommation de whiskey de Buzzer qu'elle aime... comme un frère. Enjouée et sympathique, c'est la victime idéale pour un tournant tragique de la campagne. Sa disparition funeste entraînera la décomposition de l'Underground, l'effondrement et la culpabilité de Lazare, et sa chute dans un dernier baroud d'honneur suicidaire contre Adrien et Schylle.

Dusty D.

Nicolas Collins est un jeune afro-américain des banlieues. A 13 ans, il intègre le gang des Blood et tue son premier Creeps. Arrêté pour vol à main armée à 15 ans, il fait de la prison. Libéré à 19 ans, il rejoint le gang. Mais la mort d'un ami le convainc d'arrêter. Il est toutefois abattu en 2000 et renaît.

C'est un lieutenant acharné de Lazare. Il en veut particulièrement à l'Ordre qu'il tient responsable des ghettos et de l'apparition des gangs. Il aimerait plus que tout faire savoir à sa famille qu'il est encore en vie, mais mort dans les bras de son frère, il ne sait comment s'expliquer. Révéler l'existence de la Machination pourrait entraîner leur élimination par l'Ordre.

C'est un jeune homme robuste habillé en rappeur. Il est peu loquace et visiblement tenaillé par un conflit intérieur. Il peut être emporté par de violentes sautes d'humeur. Lazare seul dans ces cas peut le contrôler. Lazare refuse de l'envoyer dans des missions pouvant le mettre en danger et préfère le garder à ses côtés pour le surveiller secrètement.

Ses relations avec Buzzer sont régulièrement tendues.

En secret, il rode souvent dans les quartiers où il s'évertue à intervenir lors d'agressions pour sauver des vies. Il ne s'en est pas réellement rendu compte mais ses actions d'éclat l'ont fait progresser sur la voie de l'Aboutissement (3 points). Une légende urbaine est née : celle d'une sorte de « loup garou » meurtrier.

Don : Métamorphose (œil nocturne, puissance, griffes).

Bobby

Jeune adolescent de 14 ans, Robert Prescott meurt avec sa famille dans l'incendie de leur maison en juin 2001 et renaît. Mais sa résurrection n'a pas atténué les dommages psychiques du drame, et il a perdu l'usage de la parole. Timide et intériorisé, il semble parfois observer le vide ou se replier sur lui-même. Il est mince et fragile. Son regard innocent lui donne toujours l'impression d'être perdu. Il fut recueilli par Lazare et vit avec Buzzer dont il est le protégé. C'est un gamin choyé par le groupe de l'Underground. Il est préférable de ne pas se moquer de lui si on ne veut

pas encourir les foudres du noyau dur des jeunes rebelles.

Don : Prophétie (métempychose).

□ Les Anciens

Adrien Hobbart, « le bibliothécaire »

Il est à la fois contact de la Société, intendant, et dépositaire d'une base de données et de renseignements considérables et disponibles. Cette dernière se trouve mêlée aux archives de la bibliothèque de l'université, dans des répertoires et casiers qui couvrent les murs d'une salle de 50 mètres carrés. Il est le directeur du département d'archives.

Quinquagénaire stricte et méticuleux, il est éternellement habillé d'un pull-over sans manche à col en V démodé, d'une chemise à rayures sans manche, d'une cravate décolorée et d'un pantalon clair et terne.

Il est mort et ressuscité en 1959, à Philadelphie, d'un accident de la circulation qui est passé inaperçu. Il a gagné Los Angeles il y a dix ans où il a pris ses fonctions. Sa fille, sa seule famille, vit à New-York. Elle est au courant de sa nouvelle nature, et le prend très bien !

On raconte que c'est un original qui parle tout seul. En réalité, il discute avec les nombreux esprits des archives, ce qui lui permet de ne jamais perdre un document : il lui suffit en effet de l'appeler. Il lui arrive de rouspéter après ces formulaires qui s'évertuent à se perdre et ces livres qui s'entêtent à dégringoler.

Don : les quatre talents de Shamanisme et les deux premiers de Prophétie.

Nelson

Nelson est le Répurgateur de Los Angeles. Ce clochard afro-américain contemple la rue, en marge de la société des hommes. Vétéran du Vietnam, c'est un spécialiste du combat et de la survie. Ses cheveux sont poivre et sel et son visage est ridé. Ses mouvements sont vifs et précis. Il est capable de tuer un homme d'un geste et a dû user de ses compétences lors de la guerre. Son érudition est immense. Il pratique couramment Eschylle et Sophocle, et connaît par cœur des passages entiers de l'histoire de la guerre du Péloponnèse de Thucydide, qui est pour lui un modèle. Une amitié très forte le lie à Dino qui passe le voir dès qu'il est sur Los Angeles. Il a été son guide et a appris au jeune homme tout ce qu'il sait en matière de lutte et de survie. Il se moque fréquemment de « l'inculture » de Dino et de son goût pour le rock, et craint constamment pour sa vie. Il essaie de le persuader

de prendre la tête de l'Underground et de remplacer Lazare, trop dangereux à son goût pour le groupe de jeunes humains qui le suit en l'adulant. Mais Dino est un solitaire empli de sa mission de vengeance.

Nelson est mort et ressuscité en 1989 d'une embolie cérébrale. Il a immédiatement gagné la rue pour disparaître.

Secrètement, il observe Daniel dont il a perçu un secret : il sait que l'Ancien a déjà failli être frappé par son Ombre et sombrer dans le camps de l'ennemi. Si cela devait à nouveau être le cas, et si l'Ombre l'emportait, Nelson devrait frapper. Il le regrette, mais il est Répurgateur...

Don : les quatre talents de Martialité et les deux premiers de Métamorphose.

Daniel

Son nom véritable, celui que lui a donné la reine sa mère, inspirée par la déesse qui la visita la nuit de son accouchement, est Elianar. Il est né en l'an 284 avant Jésus Christ, dans une cité étrusque dont il fut le prince. Adoré comme un dieu, à l'occasion des fêtes en l'honneur d'Arsinoë, la déesse de l'amour, son corps était recouvert d'huile et de poussière d'or. Chacune de ses paroles était retenue et inscrite sur des tablettes de pierre. Il connut la naissance et le développement d'une cité voisine menaçante, Rome, et mourut à la guerre contre cet envahisseur avant de renaître dans le temple de la déesse sous les yeux de ses sujets. Il scella la paix et une alliance avec l'empire naissant, et disparu, décidé à partir pour un voyage initiatique au travers du monde connu. Sa

Daniel



© Elisabeth Thiery



lutte contre l'Ordre le fait réapparaître à plusieurs reprises dans l'histoire humaine, dans l'ombre des révoltés qui se soulevaient contre le pouvoir, notamment aux côtés de Spartacus, d'Akhénaton ou plus tard des Cathares. Le massacre de la ville de Bézier fut une expérience traumatique pour lui. Il se réfugia dans les montagnes du Caucase pendant deux cent ans, à la recherche de la paix. Son ermitage se solda par un échec : l'issue n'était pas dans la fuite. Il reprit son voyage, parcouru l'Asie et le Moyen-Orient, avant de s'installer dans une tribu en Afrique. Le début de la colonisation le tira de l'inaction et le confronta une nouvelle fois aux horreurs de l'invasion impériale. Il tenta de soutenir une résistance, vit tous ses amis massacrés ou emprisonnés, et désespéré, parti pour les Amériques et le Canada. On le localise à Los Angeles dans les années 40, où il s'installe et prend le nom de Daniel Born. La Société lui demande d'observer la cité et de guider les nouveaux venus. En 1983, il devient le guide de Marc Lazarius, dit Lazare. Très rapidement, le contrôle du jeune homme lui échappe. Une inimitié naît rapidement chez Lazare qui ne supporte pas un personnage dont les référents sont à ce point autres qu'ils lui demeurent étrangers. Daniel est pour Lazare un mou qui dissimule sa faiblesse sous le fatalisme. Lazare quitte Daniel en mauvais termes et la perte du jeune rebelle sera pour l'Ancien une déception amère, exacerbée par sa prise de contrôle de la société locale et l'orientation violente qu'il va donner à la nouvelle politique des anges.

Daniel est un personnage éthéré et complexe. Ses doutes et ses échecs sont un obstacle à son Aboutissement. Il lui est arrivé par le passé de trop laisser cours à sa fureur, et il a déjà dû affronter à deux reprises son Ombre. Le second combat a failli être mortel et l'a précipité dans l'un de ces mutismes qui le jettent loin des affaires humaines. Sa personnalité s'est équilibrée, mais son parcours spirituel est loin d'être achevé, certainement du fait d'un fort sentiment de culpabilité éprouvé au souvenir de tous ceux qu'il n'a pu sauver.

C'est un homme de grande taille, au physique avantageux. Les traits de son visage évoquent un tableau de maître. Son corps élancé est empreint de grâce. Une sorte de magnétisme émane de lui et fixe l'attention des gens quand il est en société, ce qu'il évite la plupart du temps. L'effet qu'il produit sur les humains le gêne et pèse sur ses doutes.

Hypersensible, il ne tolère pas l'injustice. Compatissant, il n'éprouve pas plus de satisfaction que quand il aide une personne à réaliser la valeur de sa vie, de sa personnalité et de son expérience. A l'égard de l'Ordre, il se voudrait impitoyable, mais il craint l'émergence de l'Ombre et les conséquences d'un caractère « ombrageux » qu'il est parvenu à

réprimer avec beaucoup d'efforts. Accessoirement, cet ancien chef de guerre est un fin stratège qui éprouve l'intuition que le temps d'une action de force n'est pas encore venu. Il craint par-dessus tout que Lazare déséquilibre un jeu complexe et emporte la cité dans un déferlement de violence préjudiciable à tous, sauf à l'Ordre.

C'est un solitaire qui aime et déteste à la fois son isolement. Il l'ignore sans doute, mais ce qui lui manque le plus cruellement dans la vie, ce sont des amis, des compagnons et certainement, plus profondément, l'âme sœur.

Il vit dans un bungalow, sur la plage, niché au bas d'une falaise entre des rochers. Il est le maître d'un chien abandonné, simplement appelé « le chien », et qui est un amas de poils noirs et gris d'un aspect poussiéreux et relativement repoussant. Un Seuil ouvert sur les Sanctuaires se trouve dans une pièce vide du bungalow. Son ouverture ne fonctionne que sur son ordre.

Dons : Les quatre premier de Métamorphose, les trois premiers de Domination, et Martialité (sens du combat (I)).

Daniel est doté d'un pouvoir surnaturel mystérieusement apparu. Il a le don de soigner les blessures les plus graves et de tirer quelqu'un du coma. Il lui arrive certains soirs de traîner dans les services d'urgence, déguisé en infirmier, et de procéder à des guérisons miraculeuses.

◆ L'Ordre

Adrien

Le seigneur et maître de Los Angeles. Il déteste le nom de cette ville et fait tout pour qu'elle le démerite. Rien ne l'énerve plus que les plaisanteries stupides que ses confrères font pendant les cocktails, entre deux conférences, à l'occasion de leurs rencontres au Synode Infernal. Adrien a bitti cette ville, il ne la pas baptisée. Elle devait être une nouvelle Babylone, Sodome et Gomorrhe réunies. Il y est parvenu. Il en va jusqu'aux anges qui perdent les pédales (amusant pour des *byker*) et virent à la violence, sans même qu'il n'ait rien comploté. C'est un comble... Il n'ignore pas qu'un ange extrêmement puissant et ancien loge en ville et surveille l'avancement de son « grand jeu immobilier personnel ». Mais les tensions de la Société locale le contraindront peut-être à sortir de sa tanière.

Adrien



© Elisabeth Thiery

Los Angeles est l'une des cités où la connaissance de l'existence de l'Ordre est la plus répandue parmi les élites humaines. C'était un pari risqué qu'Adrien s'était fixé et avait proposé au Malin : fédérer les dirigeants humains en toute connaissance de cause. Il en est ainsi de nombreux hauts fonctionnaires municipaux – dont le premier d'entre eux –, de quelques sénateurs, des plus importants producteurs de cinéma et de divers investisseurs financiers qui n'ignorent plus à la table de qui – ou de *quoi* – ils mangent, et risquent d'être mangés. Couramment, Adrien s'amuse à faire quelques petites choses dégoûtantes pendant ces dîners très privés pour effrayer ses convives et leur rappeler à qui ils ont affaire. Il ne s'en est jamais lassé, et se rappelle encore la tête de Spielberg le jour où il s'est régalé d'un chat vivant sous ses yeux. Il paraît que ça lui a inspiré l'idée du Tyrannosaure engloutissant le toutou et la niche dans Jurassic Parc II. C'est fou, non ?

En attendant, ce petit homme moqueur à l'air insignifiant, entouré d'une légion de gardes du corps et émergeant de voitures gigantesques entouré des plus grandes stars d'Hollywood – encore un nom irritant – est l'une des personnalités les plus inaccessibles et les plus énigmatiques de la Jet Set californienne. Et pourtant, sa photo ou son nom ne sont jamais apparus dans le moindre magazine « people ».

Ses pouvoirs sont indescriptibles... Sachez simplement qu'il est invulnérable et qu'il peut modifier le cours de la réalité à volonté en produisant des événements qui lui sont favorables. Il maîtrise également l'espace, et peut se téléporter en n'importe quel point du continent dont il a la mémoire. Il dispose évidemment de nombreuses capacités infernales vulgaires : effroi, armes naturelles, aliénation, charisme et télépathie.

Schylle

Ce puissant agent est un policier surnaturel dont l'unique sanction est l'exécution immédiate. Il dispose d'un véhicule de police maudit doté du pouvoir de « reconstruction ». Il a lui-même l'usage des dons infernaux de « régénération », de « martialité », de « puissance » et d'« armure magique ». C'est un tueur dangereux et un limier impitoyable. Il prend l'apparence d'un jeune agent de police en uniforme, large d'épaule, au crâne rasé. Son ironie insultante révèle très rapidement un penchant pour le sadisme digne des pires psychopathes.

Il contrôle l'ordre policier et judiciaire à Los Angeles et cherche à identifier les anges et à localiser leurs repaires. Il connaît l'existence de Lazare, de Dino, de Buzzer et de Daniel. Il suspecte celle de l'un d'entre eux vivant parmi les vagabonds de la cité.

Etrangement, dès que Schylle se met à tuer, l'ensemble des postes de radio, de télévision et des téléphones de la pièce se mettent à diffuser de façon entêtante : *i wish you a merry Christmas...*

Robbins

Cet agent contrôle le crime dans la cité. Ses servants lui permettent d'étendre sa toile sur toutes les couches de la société, de la vente de cocaïne à Beverly Hills au trafic d'arme dans les banlieues pauvres.

Il est constamment entouré de gardes du corps, dont certains sont des agents dotés de « Martialité ». C'est un hispano-anglais élégant, habillé de soie et de cuir noir, aux doigts parcourus d'anneaux et de bagues aux motifs démoniaques. Il est très grand – 2m20 –. Son teint est mat, ses traits sont séduisants, vigoureux et énergiques, et ses cheveux longs tombent jusqu'aux reins.

Sa demeure gigantesque est chaque soir animée de fêtes qui éclatent en fastes, en débauches et en notoriété les meilleurs night clubs de la cité. Son immense salon est pourvu de vitraux dignes de cathédrales remplis de scènes blasphématoires et satanistes. Les strombosopes et les jeux de lumières sont éblouissants à plus d'un titre. Certains des plus grands groupes de rock se sont produits chez ce bienfaiteur. Drogues et prostitué(e)s sont offerts aux convives. Mais Robbins ne donne jamais sans rien exiger, un jour, en échange, et les humains détruits par leur dépendances diverses et assujettis à Robbins le considèrent comme le diable lui-même.

C'est un mégalomane psychopathe qui allie la patience de l'araignée et la fureur sauvage, quand il est contrarié, d'un monstre bestial. Il dispose des capacités suivantes : martialité, célérité, charisme, puissance, régénération, armure naturelle et Appel infernal.

Aucun des anges, pas même Daniel, n'a identifié ce serviteur secret de Adrien. On pense en général que l'organisation du crime est remise à Schylle. Seul Daniel pense que cela fait beaucoup pour un seul démon, et il pressent un mal tapi dans l'ombre.

◆ Les humains

□ « Ceux qui savent... »

Hélène Miller

Ancienne sociologue étudiant les pratiques à risque et le tuning en particulier, elle découvre l'existence de Julian, un esprit de jeunesse. Sa fascination obsessionnelle pour lui l'amena à négliger sa profession et à perdre son emploi d'enseignante à l'U.C.L.A.. Elle le suivit dans ses déplacements, l'étudiant et collectant tout ce qu'elle pouvait découvrir sur lui, jusqu'à sa disparition. Depuis, elle est internée en hôpital psychiatrique. Elle a découvert au long de ses recherches l'existence de l'Ordre et suspecte la présence d'une force opposée parmi la jeunesse underground de la cité.

Jefferson Scott et John Mac Enzie

Juge d'instruction afro-américain, Jefferson Scott est le type même du noir pauvre qui s'est élevé socialement grâce à de brillantes études de droit et à un flair inégalé. Il a horreur d'être limité à ce stéréotype. Scott et John Mac Enzie, un policier du L.A.P.D., ont découvert l'existence de l'Ordre et de la Machination en 1984 à l'occasion d'une affaire de drogue, la même qui provoqua la mort de Buzzer et d'une douzaine de jeunes junkies. Le réseau de dealer fut retrouvé mort juste avant d'être découvert par les deux hommes. Ces derniers ont compris qu'une puissance gouvernementale contrôlait et manipulait l'organisation judiciaire à l'échelle nationale. L'ordre lui-même a été découvert quand Scott et Mac Enzie ont travaillé sur l'assassinat de membres des Enfants de la Lumière éliminés parce qu'ils avaient identifié des agents de l'Ordre. Alors même que le juge allait être assassiné par un servent de Schylle, il a été sauvé par Daniel qui a usé de pouvoirs surnaturels avant de disparaître. Le juge dispose d'informations compromettantes pour l'Ordre, et sa mort pourrait être suspecte. Aussi, son existence est-elle provisoirement en sursis. Il pourrait cependant décéder dans un accident, mais Schylle hésite. Il sent que Daniel surveille Scott et attend que l'agent se révèle pour l'affronter une bonne fois pour toute. Scott, de son côté, a compris qu'un ange gardien veille sur lui et sur sa famille. Il sait que Daniel l'observe et pense – à juste titre – que l'ange est intervenu une nouvelle fois pour sauver la vie de son fils de huit ans, Damien. Un sentiment de respect et

d'amitié très fort lie les deux protagonistes qui ne se sont pourtant jamais parlé.

Mac Enzie, pour sa part, est un inspecteur de police d'origine écossaise. Il est petit et trapu. Ses cheveux blancs sont coupés très court. Il est obstiné et bourru. C'est un bon père de famille qui croit en sa vocation. Il est croyant, et la découverte de la Société et de l'Ordre a renforcé sa foi.

Andrew Hillman

Jeune étudiant en philosophie d'ascendance nietzschéenne et heideggerienne, Andrew Hillman est un beau jeune homme enclin à s'habiller en noir. Sa chambre universitaire, sur le campus de l'U.C.L.A., révèle beaucoup de sa personnalité surprenante. Un mur a vu son papier peint arraché, et sur le plâtre lépreux qui s'effrite peu à peu sur le sol, il a bombé

en rouge : *Dieu est mort. Vive l'inhumain.* Le reste des murs sont couverts d'étagères qui croulent sous les livres de philosophie et sous les romans d'auteurs russes, en général (c'est un adepte de Dostoïevski).

Hillman est en réalité un agent humain de Robbins. Il identifie de jeunes esprits brillants enclins au nihilisme, il les contacte, en général en mettant en scène une rencontre hasardeuse, et devient leur ami. Il les surprend et les séduit par son esprit brillant, par sa culture et son charisme, et il les encourage dans la voie du nihilisme en leur bourrant le crâne de théories élitistes sur

la surhumanité et le caractère aristocratique de la prédation et de la domination. Il les entraîne peu à peu dans un chemin qui les conduira invariablement à l'esthétique sadique, puis au meurtre. Hillman abandonnera alors ses victimes désespérées à son maître infernal qui achèvera le pervertissement de leur âme et les transformera en servants démoniaques. Il cache ces derniers dans des cages, au fond de ses caves labyrinthiques, un *no man's land* dantesque conduisant droit en enfer.

Actuellement, toute une société de jeunes admirateurs tournent autour d'Andrew. Ils se réunissent dans une sorte de bar, le *Velvet Veil*, où Andrew est très bien connu. Étrangement, certains soirs, ils sont seuls, jusqu'à ce que quelques jeunes gens soient attirées... En réalité, le bar est la propriété d'Andrew, le barman est démoniaque, et les victimes des soirées « impies » sont rabattues par un deuxième agent qui les invite... à une mort certaine. Une arrière-salle dissimulée, ressemblant à un croisement entre un night club chic et une salle de torture, sera leur dernière destination.

Melany



© Elisabeth Thiery



□ Les loges

Les Enfants de la lumière :

Il s'agit moins d'un groupe structuré que d'un réseau de relations d'adeptes du New-age. Ils sont inoffensifs, et même gentils et serviables. Ils considèrent les anges comme des entités supérieures dignes d'adoration.

Ils sont en quelque sorte dirigés – mais le mot est trop fort – par Richard Barton, une sorte de gourou charismatique très au fait des forces qui sous-tendent la structuration de la réalité, bien qu'il ait un point de vue trop ésotériste, influencé par des disciplines plus fantasques comme la méditation transcendante ou le shamanisme. Il se trompe lourdement sur certains sujets tels la réincarnation des hommes ou la croyance en un karma qui assurera une renaissance heureuse. Il a une vision un peu enchantée de la réalité qui lui permet de ne pas sombrer dans la dépression en considérant l'importance de l'Ordre sur

la société humaine et l'étroitesse de sa marge de liberté.

C'est un auteur à succès de livres new-age et un éditeur. Il est très riche, et dispose d'une villa majestueuse à Beverly Hills.

La Prime Société

Loge typique d'humains puissants et fortunés à la recherche de savoir et d'artefacts, elle est manipulée en secret par l'Ordre. Ses adhérents sont issus du monde des affaires de L.A. et du show-business. C'est une petite société très en vue à Beverly Hills qui fait parler d'elle en sourdine et qui apporte le garant d'être quelqu'un « d'important et de mystérieux ». De nombreuses stars en font partie, et une de ses ramifications noyautée et contrôlée à la fois l'église de scientologie et l'église bouddhiste tibétaine, notamment en vue d'en soutirer quelques éléments de connaissance intéressants pour leur quête de puissance.

SYNOPSIS :

Voici quelques propositions de scénarios. A vous de les agrémenter à votre envie, l'intérêt étant souvent de croiser les énigmes et de plonger les personnages dans un ouragan d'événements décapants mêlés à leurs intrigues personnelles et à leur quête de l'Aboutissement. Ces thèmes narratifs n'écluent bien sûr pas les possibilités soulevées par les *backgrounds* précédents...

1) Les personnages viennent d'être ressuscités à L.A.. Ils ignorent tout de leur nature, de la signification de leur expérience et de la Machination. L'un d'eux retrouve un numéro de téléphone dans sa poche. Le numéro est celui de Lee Tucker, un avocat qui gère les affaires légales de la famille et qui sert d'espion au sein du pouvoir judiciaire. Assez speed, il enverra paître les personnages s'ils ne sont pas clairs et rapides. L'idée d'être leur Guide est à cent mille de ses pensées ; d'ailleurs, il n'a reçu aucune communication de Deus ou de la Société à cet effet, et il est « hors de question » qu'il perde un temps précieux à paternaliser ces bambins...

« Contactez Lazare ! ». Il leur remet son numéro de portable. « Et puis non, ne l'appellez pas, c'est préférable, c'est suffisamment la merde à L.A.. Où êtes-vous ? Retrouvez-moi au Latifa, d'ici une demi-heure. Une table est réservée à mon nom. Ne soyez pas en retard. Je ne supporte pas ça. »

Mais il ne viendra pas. Aucune réponse sur son portable. Cependant, ils seront accostés à l'extérieur en sortant par un vieux clochard noir qui leur demandera une pièce : Nelson les jauge, puis contacte Tucker et lui donne le feu vert.

Une demi-heure plus tard, les p.j.s sont contactés par Tucker qui s'excuse et leur propose de les rejoindre où ils le désirent.

Ici, ils les renseignera sur leur nature et sur L.A. – nommant Daniel, « le bibliothécaire » et Lazare –, en s'excusant de ne pouvoir leur accorder plus de temps ; en l'occurrence, il s'étonne : en général, Deus indique à un ange de servir de guide aux ressuscités. Une rumeur commence à courir dans la Société de L.A. : Deus se fait étrangement silencieux ces derniers temps...

Lee Tucker abandonne les personnages. Que leur reste-il à faire ? Il y a bien le numéro de téléphone de Lazare. Tucker ne leur a pas donné l'adresse de Daniel, et s'ils le lui demandent il mentira en déclarant qu'il ignore comment le contacter. Il doute d'ailleurs, dit-il, que Daniel ait envie de voir quiconque après sa défaite contre Lazare.

En réalité, Daniel est tout près, et Tucker ne l'ignore pas. Il a décidé de les orienter vers l'Underground et d'espionner les personnages et leur intégration dans la bande de Lazare.

Ils le rencontrent et vivent la vie furieuse et exaltante des rebelles. Un conflit moral les traversent. La lutte entre Daniel et Lazare n'est manifestement qu'un conflit de génération. Puis un incident survient. Une humaine de la bande est enlevée par l'Ordre pour identifier et localiser le chef de l'Underground. Si Lazare ne se rend pas, elle mourra... Lazare décide de se livrer. Daniel intervient au moment critique et sauve la situation, ce qui ne fait qu'exacerber la haine de Lazare. Les personnages réaliseront peut-être la rancœur de Lazare et le caractère vain de l'Underground.

2) Les personnages – encore humains – participent à une fête dans une maison particulière sur les collines.



Lazare apparaît à un moment de la soirée et capte leur attention. Peu après son départ, Schylle survient et exhibe une photo de l'ange. L'usage d'alcool et de stupéfiants le met dans une colère noire et il massacre tous les participants. Les personnages se retrouvent chez Arkhé et renaissent. Ils vont tenter de retrouver l'inconnu et seront intégrés à l'Underground. Mais, dans une situation critique, un mystérieux ange intervient, les sauve, et disparaît immédiatement. Il s'agit de Daniel qui les a remarqué et les surveille de loin. S'ils remontent jusqu'à lui, il les accueille, les présente aux Anciens, leur explique son point de vue et essaie de gagner leur appui pour raisonner Lazare.

John Mac Enzie enquête sur le massacre. Les personnages vivaient dans une maison voisine. Ils n'ont rien entendu ? Son flair le motive à les surveiller. De même, Schylle pourrait se rendre compte que certaines de ses victimes lui ont échappé. Ce qui va à l'encontre de son sens du travail bien fait...

3) Contactés par Deus, les personnages reçoivent un article de presse traitant de la mort de Laura Willson. Enquêtant, ils découvrent l'assassinat du couple et l'existence de Dino, son fiancé mort avec elle.

Plus tard, le portrait robot d'un tueur recherché les fait sursauter : traits pour traits, c'est le défunt. S'ils se rendent dans la rue où la victime a été tuée (un agent de Schylle), ils remarqueront un clochard noir, non loin. Ils rencontrent ainsi Nelson. Ce dernier feindra de ne rien savoir et cachera tout de sa nature angélique. Mais il va commencer à surveiller les personnages. Ils le verront, parfois, au bout de la rue, ou en bas de leur fenêtre, puis, il s'esquivera et disparaîtra parfois comme par magie.

Un jour, alors qu'ils sont dans une situation conflictuelle difficile, il intervient, les sort du pétrin, et accepte de les informer. Ils rencontrent Dino alors que Schylle est sur leurs traces, et permettront ainsi à l'ange de se retrouver bientôt face à face à Schylle, avec ses nouveaux amis.

4) Deus contacte les personnages et les met sur la piste d'Hélène Miller, une sociologue disparue. Enquêtant auprès de ses voisins et anciens collègues, ils doivent retrouver sa trace et s'introduire dans l'hôpital psychiatrique. Or, celui-ci est un *no man's land* infernal où les internés sont séquestrés et

torturés. Le directeur et les infirmiers sont des agents particulièrement sadiques et monstrueux. Une porte conduit aux enfers. S'ils sont membres de l'Underground, doivent-ils avertir Daniel et encourir la colère de Lazare ?

5) Deus leur envoie un document sommaire issu d'un cabinet d'avocats concernant une affaire mettant aux prises un procureur contre Robbins, un mécène énigmatique. Ils découvrent que Pierce Prescott fut assassiné, certainement par les hommes de Robbins, et qu'il n'est autre que le père de Bobby... Des éléments curieux et des témoignages « d'amis de Robbins » peuvent leur permettre de comprendre à qui ils ont affaire. S'ils le rencontrent, il les conviera à une soirée chez lui, et s'il les identifie comme des anges ou comme des personnes enquêtant sur lui, elle risque d'être mortelle...

6) Une jeune amie des personnages s'inquiète. Son frère, Denis, étudiant en première année à l'U.C.L.A., a disparu. Le voisin de chambre parle d'un type, habillé en noir, avec qui il avait fait connaissance.

Il leur indique également un ami de Denis. Ce dernier leur apprend que Denis a emménagé ailleurs, qu'il a abandonné ses études, et qu'il se drogue probablement. Il lui a parlé d'un bar, le Velvet Veil, et d'un ami « surprenant », appelé Andrew.

Andrew Hill sera charmé de rencontrer les personnages. Il se fait beaucoup de souci pour Denis. Il pense qu'il file un mauvais coton et probablement qu'il se drogue. Il est tombé amoureux d'une jeune fille, Gladlyth Mac Lean, et visiblement, leur relation serait douloureuse pour le jeune homme. Il dispose d'une photo prise pendant une soirée sur laquelle Denis, la jeune femme et lui-même apparaissent. Il la leur laisse, ainsi que sa carte de visite, « au cas où ils auraient des nouvelles de son jeune ami... ».

Une métempychose sur la photo sera surprenante : cette photo « n'existe pas ». En réalité, elle a été créée magiquement par le démon du bar, serviteur de Hill et espion des activités de ce dernier pour Robbins. Quant à la carte de visite, la métempychose révélera les pratiques de la *salle-arrière*.

Gladlyth est dans l'annuaire. Son appartement semble avoir été quitté dans la panique, un pull-over teinté de sang traîne dans la chambre. Une métempychose apprendra qu'il appartient à Denis, et révélera en quelques images

Nelson



© Elisabeth Thiery



chocs une soirée éprouvante. Gladys devait servir de victime à Andrew Hill. Denis s'est rebellé face à l'horreur de l'exécution du boy-friend de Gladys, et a libéré cette dernière profitant d'une diversion faite par un ami de Gladys tentant de s'échapper. Ils ont réussi à fuir en courant et en profitant du désordre...

Les joueurs perdent ici leur trace.

Gladys et Denis ont été rattrapés, et ils sont actuellement engagés au Velvet Veil, en attente de la prochaine soirée privée d'Andrew Hill.

Un élément quelconque au Velvet Veil – numéro de téléphone, courrier électronique... – pourra mettre les personnages sur la piste de Robbins. Mais Hill, imperturbable et cynique en toutes circonstances, restera muet comme une tombe.

Le surveiller rapportera : il sera bientôt *invité* par les hommes de Robbins dans sa propriété privée, de laquelle il ne sortira pas, ayant pour destiné de finir sur les toasts de la réception.

7) Une Machination dans laquelle les personnalités de L.A. sont des pions. Qui déchire les anges de L.A. ? Arielle, une puissance ancienne et étrangère à l'Ordre et à la Société, ancienne amante de Daniel, est décidée à se venger en faisant sombrer « sa » ville dans le chaos. Abandonnée et trahie par l'Ancien – selon sa version des choses –, elle est morte. Mais un rituel ancien lancé sur son corps par ses serviteurs lui permit de revenir de la mort et d'être immortelle. Elle manipule Lazare et exacerbe sa haine contre Daniel. De même, elle compte invoquer des Despérides et les lancer contre son ancien amour. Elle soupçonne Richard Barton de disposer de ce secret.

Les personnages sont entrés en relation avec Barton depuis une précédente aventure et sont en bon

rapport avec lui. Curieusement, Deus les avertit qu'un danger s'est posé sur lui. En surveillant Barton, ils pourront surprendre des individus s'introduisant dans sa demeure pour y voler quelque chose et pour attenter à sa vie. Ils ne tireront rien d'eux : Arielle a subtilisé une partie de leur mémoire, et ils agissent comme des pantins. Ils ne tireront d'eux qu'un nom étrange : *Le Scripturaire des Damnés*. Le « bibliothécaire » pourra leur indiquer qu'il s'agit d'un ouvrage aussi ancien que légendaire. En réalité, Barton n'en dispose pas. Mais voilà ce qui lance nos héros à la recherche de cette relique, et droit vers l'entité qui divise la Société locale...

Les intrus de la maison Barton avaient leurs papiers d'identité : il s'agissait d'un comptable et d'un peintre en bâtiment. En enquêtant auprès de leur entourage, ils découvriront qu'ils avaient adhéré à une secte, le Temple d'Arsinoë. Le dirigeant de la secte est un escroc employé par un mage immortel, lui-même serviteur d'Arielle. Certains adeptes « élus » participent à des cérémonies secrètes réellement très étranges. On parle d'un Déesse Vivante qui apporte la vie éternelle. Un temple dantesque et souterrain existerait au-dessous d'une propriété de Beverly Hills. On ignore à qui cette demeure monumentale appartient. Aucun document officiel ne l'indique, comme si elle n'existait pas. Peut-être le propriétaire est-il cette magnifique jeune femme blonde, habillée de noir qui en sort parfois dans une gigantesque limousine aussi sombre que sa parure ?

Les agents du temple s'intéressent à une nouvelle victime. Ce dernier appartient à la Prime Société. Ces derniers sont franchement moins tendres que Barton, et leurs alliés appartiennent à l'Ordre. Disposent-ils du *Scripturaire* ?

A réserver pour la fin de votre campagne !