

# EastenWest

## Dans l'Ombre et la Peur

Un scénario pour Kult  
par Pascal Rivière

Illustrations : Ghislain Thiery

Notre temps est au plus profond de la nuit du monde  
et de la pénurie.

M. Heidegger

Erst wenn die Wolken schlafen gehen  
kann man uns am Himmel sehen  
wir haben Angst und sind allein  
Gott weiss ich will kein Engel sein

Rammstein

Ce scénario pourra de préférence servir d'initiation à des joueurs débutants et dotera leur personnage de leur sombre secret. Ces derniers auront, à partir de la moitié de ce scénario, l'originale et "réjouissante" alternative de jouer des esprits possédant malgré eux une enveloppe charnelle étrangère.

Disposer des suppléments Métropolis et Les légions des Ténèbres est utile, mais guère indispensable. Les explications nécessaires vous seront fournies.

Aussi, Métropolis fournit une liste d'incidents croustillants projetant les p.j.s par-delà l'Illusion, dans la Cité Originelle... et c'est bien ce par quoi débute ce scénario. En tout, une quarantaine. Yeah !!! Choisissez votre préféré !

Si vous ne disposez pas de ce supplément, ... délirez ! La réalité se corrompt, se transfor-

me. Les objets, les véhicules, ou l'environnement deviennent étranges et menaçants. Leurs propriétés se dérobent, au gré des craintes irrationnelles que nous fixons en eux, et ils rejettent les personnages hors de leur réalité illusoire mais sécurisante.

Ou encore, assistant à un événement horrible, le traumatisme altère la réalité, et le p.j. est pourchassé par des malfaiteurs qui ont de moins en moins l'aspect humain, en un lieu qui n'est subitement, ou progressivement et insidieusement, plus celui en lequel ils se trouvaient.

Les p.j.s ne se connaissent pas, par contre ils sont tous trois originaires des U.S.A., quel que soit l'état et la ville.

Faites jouer les joueurs séparément. Ils vivent une de leur journée "ordinaire", puis, saisissez le moment opportun pour les faire basculer dans l'horreur ou dans l'étrange. Ces séquences devront s'achever par l'éva-



Pascal RIVIERE  
"Analyste" du comportement des joueurs, spécialiste du genre humain...  
Expert dans les campagnes sans fin...

nouissement ( un choc, un étouffement, une chute interminable, etc. ).

Ils se réveillent ensemble à Métropolis dans un entrepôt vétuste et abandonné. A l'extérieur, des bruits de pas étranges approchent... Des créatures de Métropolis (allez.... vos préférées !) prennent d'assaut l'endroit. Laissez une possibilité d'évasion aux joueurs : leur fuite vient de les précipiter dans les taudis de la Cité Vivante (Métropolis, p.36 ).



Que la visite commence. ( ce passage est mêlé d'extraits de Métropolis, entre " " ).

Les p.j.s sont dans une rue aux bâtiments gris, sales et délabrés. Une odeur d'égouts s'y impose. La peinture des volets est écaillée, nombre d'entre eux pendent de travers, retenus par un seul gond, d'autres manquent. Des carreaux brisés sont calfeutrés de papier journal pourri. Les murs maculés de suie et de crasse sont fréquemment criblés d'impacts de balles. Certains laissent place à des trous béants offrant la vue de rez-de-chaussée dégradés, au sol couvert de gravats et de déchets, aux murs surchargés de graffitis laids et obscènes. De petites formes rapides glissent insidieusement sous la brume qui

révèle, parfois, des rats difformes et obèses. L'un d'eux tenait quelque chose de petit et de sanguinolent dans la gueule.

Des bruits, semblant émaner de rues proches, ricochent sur les façades malades et sinistres Klaxons hystériques, rumeur d'une foule, cris d'enfants... Et bientôt, des formes humaines glissent silencieusement, d'une démarche lente, émergeant de l'ombre des bâtisses...

...le regard vide, les épaules basses, les habits défraîchis, humides, gris, ils semblent des pauvres d'esprit abattus par le poids de souffrances quotidiennes. Leur teint pâle, leur silhouette maigre, leurs yeux creusés, tout en eux renvoie à la maladie, à la faim et à la souffrance.

Indifférents, ils s'écartent mécaniquement de votre trajectoire et vous dépassent comme s'ils ne vous voyaient pas.

Vous découvrez " bientôt que les bruits et les odeurs semblent toujours provenir de l'autre côté de la rue ou de l'angle de celle-ci. Leur environnement

immédiat est fade et silencieux, comme s'ils étaient dans l'oeil d'un cyclone où ne peuvent être perçus que certains sons devenant ensuite d'une clarté douloureuse. Des grincements provenant de l'autre bout de la rue, des piétons piétinant un mendiant allongé peuvent par moment masquer des fusillades " lointaines.

Et, doucement, un souffle putride repousse le brouillard, qui s'écarte comme une amibe dérangée. Votre regard porte au loin, et rien ne l'arrête. Vous êtes à un carrefour. Des rues infinies s'élançant de part en part, parcourues de passants, gris et affligés, aux yeux las, avançant au milieu de mendiants morts ou à l'agonie. Au loin, à une distance considérable, des édifices gigantesques, à l'architecture démente, reliés par un amas chaotique de ponts suspendus, s'élèvent à une distance vertigineuse vers le ciel.

Et brusquement, de l'autre côté de la rue, trois jeunes hommes surgissent, arme au poing, arrosant de balles des poursuivants indiscernables. Alors qu'ils reprennent la course, l'un

d'eux, un adolescent portoricain vigoureux, est frappé en plein dos par un impact : il tombe au sol, il hurle et se tord de douleur. Ses compagnons s'éloignent. Un nouveau gang, leurs poursuivants, émerge. Cinq hommes. Ils cessent la poursuite, entourent le jeune à terre qui lance des regards terrorisés. Un sourire sardonique se fige sur leurs visages, ils sortent des couteaux et s'abaissent vers lui. De sa forme révoltée, désormais difficile à distinguer entre les poursuivants qui l'encerclent, émerge des hurlements longs, atroces, insupportables. Les badauds s'écartent un peu, machinalement. Les hurlements montent à l'apogée de leur intensité,... puis cessent brusquement dans un bref gargouillis épais. Les hommes s'écartent et s'éloignent, se fondant dans la foule, laissant au sol une carcasse ensanglantée, mutilée et égorgée... Un clochard au regard avide sort de l'ombre, agrippe le corps, et le tire lentement, avec difficulté, bousculé par les passants, de nouveau dans l'ombre, laissant une traînée de sang incroyable...

" Ils vivent dans des taudis pathétiques où les rats se nourrissent de leurs enfants et les métiers qu'ils exercent sont stupides et dégradants. Ils mènent des existences absolument sans espoir et tombent raides morts par poignées chaque matin aux arrêts de bus et stations de métro sur-peuplés. Leur vie est d'une telle platitude qu'ils n'auront rien d'intéressant à raconter aux PJ. La circulation dense des principales artères est enveloppée dans un épais rideau de fumées d'échappements suffocantes alors que les ruelles sombres et lugubres empestent les immondices entassés pêle-mêle contre les façades. Si les habitants de ces petites rues semblent être un peu plus avenants que ceux qui vivent dans les grandes avenues, c'est simplement parce que vous êtes encore à une distance respectable. Chaque Personnage représente facilement quelques jours de nourriture pour une famille... "

Ici, vous allez devoir faire preuve de capacité d'improvisation. Que vont faire les p.j.s ? Quel que soit le cas, ils vont devoir rencontrer un nouvel habitant, un homme venu de l'Elysée, plus précisément de Chicago. Il s'appelle Jeremiah Martin, les tirera d'un mauvais pas, intervenant armé et disposant d'un véhicule et d'un repaire sûr, et leur proposera en échange d'un service de leur indi-

quer un passage pour l'Elysée. Il s'agira de faire une course au bazar, et de rapporter un objet à quelqu'un vivant à Chicago, une jeune femme appelée Patricia Cornley. Nous y reviendrons.

Quant au mauvais pas, si vous disposez de Métropolis, celui-ci en regorge ("le pub", p.39 - mon préféré... - "Trench Town", p.37, "les Symbiotes", p.39, "un bain de sang", p.40, etc.)

Sinon, plus généralement, les habitants sont affamés... et une rue quelconque pourra servir de coupe-gorge au bénéfice de la population, dont le comportement va devenir subitement moins amorphe. A moins que d'horribles transformations laissent à présager qu'il ne s'agissait pas de résidents ordinaires...

L'objet convoité par Martin s'appelle la coupelle de Del Velcaza. Elle est en vente chez un commerçant, du bazar ( p.37 ) , appelé Salim.

Rappelons ce qu'est le bazar de Métropolis : " La Cité Vivante ne se résume pas simplement à un mélange de quartiers représentatifs des pires aspects de nos villes occidentales, elle comporte aussi de nombreux bazars douteux, donnant une atmosphère orientale à ce lieu. Ici, avec un peu de chance, les PJ pourront mettre la main sur d'étranges artefacts ou obtenir des renseignements très utiles. Les bazars sont radicalement différents du reste de la Cité Vivante, les sirènes mugissantes des voitures de police et les détonations des pistolets-mitrailleurs s'estompent peu à peu pour laisser la place aux exclamations passionnées du crieur public, au brouhaha d'une foule en plein marchandage ou en train de se rassembler autour d'un mime ou d'un jongleur. De temps en temps, vous croirez même surprendre des sourires, mais il s'agira certainement de rictus faux ou cupides. Les PJ n'ont pas à se soucier de la manière adéquate avec laquelle établir un contact, leur problème consistera plutôt à savoir comment parler tranquillement à quelqu'un... "

Hors de question que Jeremiah fasse l'acquisition de l'objet lui-même : il s'est déjà présenté comme acquéreur chez Salim, mais le comportement méfiant du commerçant a fait craquer Martin, ( qui comme on l'imagine était au bout du rouleau ) et celui-ci a copieusement insulté et menacé Salim. Ce

dernier, pour s'en venger, avec un sourire cynique, a déclaré qu'il possédait bien cet " article ", mais qu'il jurait bien de ne jamais le lui céder.

Jeremiah en parle les yeux luisants de colère. " Il me le faut... absolument ! ". Il donne aux p.j.s une mallette contenant 10000 dollars et les conduira aux abords du quartier du bazar et les y attendra.

### **Le bazar de Salim :**

**L**es p.j.s sont accueillis à leur entrée par un bruit de clochettes. La boutique orientale est dans la pénombre et une odeur entêtante d'encens sature l'air de voiles de fumée. Il y a au fond un comptoir de bois pâli et poussiéreux. Le mur de gauche est couvert d'étagères présentant une collection de parchemins jaunis et poussiéreux cachetés, de tablettes d'argile ou de grès couvertes de caractères cunéiformes, des livres de cuir épais en latin et en grec ( une anthologie en trois volumes de la torture, " Les nouveaux chants de Maldoror ", un livre de cuisine sud-africaine, une très vieille édition des " Cahiers de Malte Laurids Brigge " de Rilke... )

Des présentoirs fermés par des plaques de verre poussiéreux exposent des objets hétéroclites : une carafe en cristal aux reflets colorés variés, une horloge en verre aux mécanismes d'argent figés, un coffret en nacre élimé décoré de personnages chinois, une statuette de marbre représentant un ange accroupi et replié sur lui-même, une dague recourbée arabe, une théière en argile, une paire de menottes rouillées, une trousse de cuir noir ouverte présentant une série de scalpels, un jouet mécanique représentant un singe poussiéreux tenant un gobelet empli de jetons dorés, deux baguettes de cuivre, une cassette audio, une vieille machine à écrire, un bocal de formol opaque, un monocle, un stylo à encre au capuchon finement ornementé en forme de serpent, un vieil appareil photographique, des tasses ébréchées en porcelaine ...

Salim apparaît. C'est un oriental au teint jaune et cuivré. Son visage est maigre et ridé. Ses cheveux sombres, courts et luisants sont plaqués sur son crâne. Son demi sourire est ambigu et ses yeux petits et profonds scrutent les p.j.s de haut en bas. Son accent anglais est parfait :

" Bonjours messieurs. Que désirez-vous ? "

A l'évocation de la coupelle, Salim se méfie. S'agit-il de Razides voilés, d'agents de l'enfer ou de Licteurs ? Il reconnaît toutefois aisément des habitants de l'Elysée. Il répondra d'abord :

" Je suis désolé, je ne dispose pas de cette marchandise. "

Si on insiste, il répliquera selon la réponse des p.j.s quelque chose comme :

" Non. Je ne l'ai jamais eu et je ne l'ai pas vendu. "

Puis :

" Je suis désolé... Vous avez dû venir de loin n'est-ce pas ? Ne seriez-vous pas intéressés par ce service de tasses ? Elles ont appartenu au Marquis de Sade en personne. "

" Peut être préféreriez-vous cette dague ? De nombreux princes du désert l'ont convoitée... et leurs amantes aussi. J'en ignore les propriétés ou les vertus, comme pour la plupart des objets ici présents. "

Il se saisit du monocle et le porte à son oeil. Celui-ci, fixé sur les p.j.s, grossit son oeil de manière grotesque. Puis il le repose, s'étant assuré par cet objet magique décelant la véritable nature des personnes observées qu'il ne s'agissait pas de Razides ou d'agents au service d'une puissance. De même, grâce au monocle, il apprend à qui il a affaire, et quelle somme ces derniers ont à disposition. Il est disposé à se débarrasser de la coupelle, même au profit de Martin ; cet objet convoité, et donc dangereux, est sans doute resté trop longtemps dans ses mains.

" La coupelle de Del Velcaza, donc... Cela coûtera cher. "

Il en veut douze mille dollars. Il " sait " que les p.j.s n'ont pas cette somme ; il veut qu'ils contractent une dette à son égard, en leur faisant signer une lettre. Ce faisant, une goutte de sang coulera de leur doigt et tombera sur le papier, les liant magiquement à leur promesse... A vous d'en déterminer les effets. Si les p.j.s refusent obstinément, ...soit ! Il le leur cédera pour... 10000 dollars.

**J**eremiah va tenir sa parole. Comment ? J'ai bien envie de ne rien en dire : à vous de l'imaginer !

Rappelez-vous que tout événement traumatisant se produisant dans l'Elysée à une répercussion à Métropolis, et inversement. De même, il peut produire une faille dans la réalité. Pour ma part, Jeremiah pourrait bien donner une boussole aux p.j.s, qui les conduirait vers un immeuble en flammes dans les deux plans. Et les mains accrochant les p.j.s dans leur dos pourraient bien ne plus être celles de monstres ou d'assassins, mais d'héroïques pompiers.

Ou encore, Jeremiah pourrait "convier" un "passeur". Quel en serait pour lui le prix ? Celui-ci témoignerait de la force du désir qu'il a à voir la coupelle arrivée à bon port. Le "passeur" aura-t-il l'apparence d'un personnage et/ou d'un véhicule pouvant se fondre dans les deux mondes, comme un taxi, ou le wagon déserté d'un train ou d'un tramway où le contrôleur ne demande jamais de billet de transport, sans toutefois ne pas accorder aux p.j.s un regard ambigu. S'agira-t-il au contraire d'un personnage étrange, voire, inhumain ?

Toutefois, ne soyez pas trop longs. Peut-être l'impact de l'horreur commence-t-elle à se dissiper, peut-être les joueurs sont-ils blasés de Métropolis ?

La rentrée dans l'Elysée, à Chicago, se fera au début de la nuit, le lendemain de leur "disparition".

Il reste aux joueurs à satisfaire à leur promesse.

Et s'ils gardaient la coupelle ? C'est une autre histoire, mais il est certain que les Licteurs s'en mêleront au plus tôt, et vous pourriez "rattraper" le scénario, plus loin, au commissariat, comme les p.j.s sont arrêtés, et au bord d'un long voyage...

En attendant, qui est Patricia Cornley ?

**C**'est une universitaire, chercheuse en Histoire médiévale,... et un peu mage aussi. Jeremiah Martin, était son amant, disparu depuis leur rupture, il y a deux mois : il est parti à Métropolis chercher

par amour l'objet qu'il lui avait promis et s'y est exilé par désespoir. Elle taira ses pratiques occultes, sa connaissance de Métropolis, ou de leur mystérieux interlocuteur, et se présentera comme une jeune femme charmante, dynamique, chaleureuse, et de surcroît folle de joie d'avoir cet objet historique. Bien sûr, pour plus de crédibilité, elle leur demandera comment il est arrivé en leurs mains, pensant qu'ils vont mentir, et n'insistera pas.

" Il s'agit de la coupelle de Rodrigo Del Velcaza... ", fera-t-elle émue.

Si on la questionne sur la coupelle :

" Le peu que l'on sache de cet objet est lié à l'histoire moyenâgeuse de l'Espagne, plus précisément à



celle de la cohabitation - plus que la tolérance... - de l'Espagne des trois religions. En chaque territoire, il y eut en fait des persécutions sporadiques. Mais sous l'orthodoxie musulmane subsistent particulièrement libres penseurs et philosophes qui, issus des trois cultures, échangent connaissances et expérimentations scientifiques. Aussi, en Espagne musulmane, plus précisément à Saragosse, au 11e s., un jeune commerçant chrétien, nommé Rodrigo Del Velcaza, est influencé par les travaux d'Avicenne, (980-1037) médecin et philosophe iranien. Les méthodes de guérison suivent des procédures chirurgicales, mais aussi alchimiques. Mais l'aspect médical a pour but réel et occulté d'amadouer les religieux en vue de convaincre ceux-ci de tolérer une oeuvre alchimique plus ou moins secrètement vouée à des recherches sulfureuses.

Saragosse passe aux chrétiens au courant du siècle et une institution secrète du Vatican qui sera à l'origine de l'Inquisition traque clandestinement les Alchimistes et certains philosophes. Aussi, l'histoire académique ne trouve-t-elle aucune trace de Del Velcaza qui fut un des noms de la science alchimique. Ce

dernier se cache, et aujourd'hui, seuls quelques érudits ont connaissance d'un écrit, ou d'un autre. Son existence est réfutée, mais des annales du Vatican lui attribuent la conception d'un instrument, une coupelle, dont la description est très fidèlement transcrite dans les annales. Mais l'instrument n'ayant jamais été retrouvé, de nombreux historiens doutent de l'existence de ce personnage mystérieux. Moi, je crois en son existence... et cet objet pourrait la valider. "

Il est certainement temps pour les p.j.s de la quitter.

Malheureusement, l'histoire ne fait que débiter.

Le lendemain, un massacre ignoble est commis dans l'immeuble de Patricia. Il n'y a aucun survivant.

Un système de surveillance, une caméra à l'entrée, a vu le passage des p.j.s, seuls étrangers à l'immeuble ce soir-là. Leur photo est diffusée, les journaux affirment que "la police cherche leur identité". Les pjs se retrouveront d'une manière ou d'une autre au commissariat, "ramassés" au lendemain matin de leur expérience traumatisante par des policiers armés et "speedés".

Les Lictes savent qu'il s'est passé quelque chose. Ils se moquent du massacre, ce qui les inquiète, bien évidemment, c'est ces mortels qui ont peut-être découvert une rupture de l'illusion.

**I**ls sont emportés dans un commissariat, et interrogés. A partir de là, leur destin funeste commence à se laisser entrevoir : on refuse de leur accorder un coup de téléphone et un avocat, le ton des agents, de sec et insultant, devient cynique et sardonique. Un homme en costume portant au revers de sa veste une plaque de la police des polices observe la scène, d'abord sans s'exprimer, puis clôt l'interrogatoire, commandant de les conduire " en bas ".

Porte, escaliers, deux étages en sous-sol, et... (Métropolis, p.37) : " Ils marchent à travers des couloirs interminables d'une blancheur aseptisée et passent devant de vieilles portes d'acier massives aux fenêtres munies de barreaux. Quelques-unes sont éraflées et bosselées, d'autres sont tapissées de sang séché. Les cris inhumains des captifs résonnent dans les couloirs, certains hurlent comme des bêtes, d'autres se jettent contre les portes au passage du groupe provoquant un bruit retentissant. Certaines ouvertures laissent entre-

voir des silhouettes difformes se contorsionnant de façon grotesque. Plus loin, des mains noueuses aux griffes effilées surgissent à travers les barreaux essayant de griffer le visage des Personnages... " pour arriver, en bout, à une salle de torture. Ils sont assis sur des fauteuils métalliques, sortes de chaises électriques. L'homme au costume les interroge cette fois lui-même, mais le massacre n'est plus le sujet de mise. Cet agent des Lictes de Geburah sait qu'ils sont allés à Métropolis : il en voudra confirmation, et voudra surtout savoir ce qu'ils y ont vu, ce qu'ils ont appris, qui ils ont rencontré... Ce massacre consécutif de leur intrusion dans la Cité Originelle et de leur retour ne peut être un " hasard ".

Puis, ils vont être emportés dans une banlieue lointaine, de nuit, (étrangement, quelques heures seulement se sont écoulées depuis leur arrestation, au matin...) dans une maison abandonnée. Les joueurs y découvrent trois matelas, des affaires leur appartenant, un sac de voyage rempli d'armes à feu, des armes blanches maculées de sang dans l'évier d'un lavabo...

Sans doute les p.j.s comprennent-il : on est en train de mettre en scène leur découverte, dans " leur repaire ", par des forces de police, l'assaut, leur résistance, et leur mort.

**E**t les p.j.s sont exécutés, méticuleusement, soigneusement, les uns après les autres, l'un au milieu de la pièce, l'autre, déshabillé, en sortant de son lit, un autre, dans la salle de bain, tentant de s'enfuir. Ils meurent...

...pour se retrouver dans un bureau étrange. La pièce est carrée et ressemble à un donjon médiéval. Les murs sont faits de gros blocs de pierre taillée. Paradoxalement, un bureau " design " en bois précieux occupe le centre de la salle. Il supporte un ordinateur, des documents méticuleusement rangés et quelques stylos et bibelots de prix. Les p.j.s sont assis sur de confortables fauteuils en cuir noir. Un personnage siège sur un fauteuil semblable derrière le bureau.

Il s'agit de Léonard Sakhil ( Les Légions des Ténèbres, p. 12), le second de Thaumiel, et ils sont à la marge de l'Enfer et du repaire de Thaumiel à Beyrouth. Kazhil ne se présentera pas, et ne donnera aucune indication sur son rôle et sur son camp, ou sur leur localisa-

tion. Tout juste concédera-t-il que, par rapport à leurs exécuteurs, les siens " font partie de la concurrence ".

Sakhil est présenté ainsi dans Les légions des Ténèbres :

**Historique** : second de Kazhour (note : Ambassadeur de Thaumiel), ce puissant Razide dirige une armée de cinq mille hommes et légionnaires, à quelques kilomètres au sud de Beyrouth. Il est le bras armé de son chef, mettant sa volonté à exécution, terrorisant ses subordonnés. Il est l'un des seuls en qui Kazour ait confiance.

**Personnalité** : comme tous les Razides, il prend plaisir à la souffrance d'autrui. Il sert volontiers son maître tant qu'il peut torturer des humains. Ses subalternes le haïssent.

Apparence : sous sa forme humaine, Sakhil est un homme châtain d'une trentaine d'années portant une petite barbe noire.

Les p.j.s sont nus et portent les stigmates, même pas coagulés, de leur assassinat.

Sakhil, aussi diplomate qu'il peut l'être, leur promet la vie, à nouveau, en échange d'un service : il s'agit de retrouver la coupelle, puis de le remettre à un certain Kowalschek, dont il donne l'adresse (entrepôt 13, docks de Chicago).

" Je vous ai choisi des corps très adaptés à la situation ".

Ils réapparaissent avec lui dans une geôle ignoble et surchauffée, face à trois corps athlétiques, torses nus, portant un pantalon de treillis camouflage et des rangers. Ils ont manifestement été battus, leur corps et leurs visages sont parcourus de marques de coups tuméfiés (ce sont des commandos employés par les lictes de la CIA pour localiser et trouver le repaire de Adnan Kazour, l'Ambassadeur de Thaumiel. Ces derniers et les p.j.s sont dans les souterrains du repaire de l'Ange de la Mort, le Hilton de Beyrouth.)

Sakhil lâche : " Ne me trahissez pas, n'échouez pas. Il serait détestable de passer une éternité dans un cercueil enterré occupant un corps en décomposition croissante. "

L'instant d'après, les p.j.s possèdent les corps. Une vague de douleur les submerge, embrassant " leur " corps malmené et ils sont frappés, avant de sombrer dans l'inconscient, par la terreur qui aliène encore ces hommes par-delà leur évanouissement : des souvenirs de tortures et des visages de leurs tortionnai-

res mi-hommes mi-démoniaques, de chevaliers et d'yeux sadiques et rouges, de nerfs de boeufs et de scalpels.

Ils se retrouvent dans une maison abandonnée de la banlieue de Chicago et sont dans le dénuement le plus complet. Nous sommes en hiver, et la cité est couverte d'une épaisse couche de neige sale. Ils sont torse nu, ils ont froid et ont mal. Leur visage est tuméfié. Ils sont affamés, assoiffés et choqués, dans un corps étranger. (seul avantage : haussez leurs attributs physiques. Ils ont désormais le corps de militaires surentraînés et endurants, ce qui peut-être rigolo si le p.j. était un intellectuel souffreteux, un pacifiste ou... une femme. Leur visage porte également les attributs de leurs anciennes fonctions : carré et martial. Leurs cheveux sont sans doute plutôt courts... De plus, voici activé leur sombre secret, " expérience occulte ". Gratifiez-les d'une perte de vingt-cinq bons points d'équilibre mental pour tout ce qui est survenu).

Que vont-ils faire ? A eux d'improviser.

En attendant, nous sommes au lendemain de leur exécution. Les journaux titrent l'intervention musclée de la police dans le repaire de dangereux serial killer coupables du massacre de l'immeuble de Patricia. L'arrestation s'est terminée en fusillade, les criminels et un policier (indésirable pour les Lictes) ont trouvé la mort. Les proches des tueurs sont effondrés. Les preuves sont indiscutables, mais ils ne soupçonnaient pas la folie qui les habitait. Un psychiatre est interrogé...

Au demeurant, un objet est apparu avec eux : une bande vidéo des caméras qui se trouvaient à l'entrée de l'immeuble leur fera voir l'arrivée, peu de temps après eux ( ou plus tard si alors les p.j.s surveillaient l'immeuble) de huit Riot Boys ( Métropolis, p.29). Puis, étrangement, le film devient flou, puis laisse place à de la neige. Le compteur de l'horloge numérique au coin de l'écran se fige... L'horreur de ce qu'ils pratiquent à fait glisser les habitants à Métropolis. Nul n'entendra les hurlements des victimes.

**Les Riot Boys (extrait du supplément Métropolis) :**

" Ce nom est redouté dans les bas quartiers de nombreuses grandes villes occidentales. En 1959, les Riot Boys n'étaient qu'un gang de jeunes américains originaires de la paisible ville de Coulton Creek dans le Midwest. En écoutant du rock'n'roll, en ayant les cheveux longs et une attitude méprisante, ils choquèrent les habitants de leur ville natale, à tel point, que le curé de la paroisse fit un pacte avec un démon pour les anéantir. ( bonjour

les poncifs)

M a i s



lorsque les Riot Boys furent livrés au démon, celui-ci trompa le prêtre et engagea le gang à son service. Ce démon est attiré par les pires aspects de la vie des grandes villes, encourageant la petite criminalité, la prostitution, le trafic de drogue et la violence gratuite qui hantent nos métropoles (mazette...les vilains jeunes). Les Riot Boys exécutent ses plans en provoquant des guerres entre les divers gangs, ( 2 Pac, c'est eux ?) en vendant de la drogue et des armes aux enfants et en forçant les démunis à se prostituer ou à voler. De

prime abord, ils ressemblent à un gang classique, ils portent des blousons de cuir et arborent des coiffures extravagantes. ( ça fait pas très gangsta rap, quand même... Il date ce jeu ! ) Mais ils puent comme des cadavres, leurs T-shirts sont souillés de sang et leurs lunettes de soleil bon marché cachent des orbites vides depuis longtemps. Ils se servent des cimetières des grandes villes, ils y trouvent des passages entre l'Elysée et la crypte de leur Reine située dans la Cité des Morts. "

J'ignore qui est cette Reine, mais cela ne nous concerne sans doute pas. Aucune caractéristique n'étant donnée pour les Riot Boys, utilisez celles du Suppôt de Satan, p. 220 des règles, en améliorant leurs scores de Corps à corps et Armes à feu. Rajoutez quelques transformations physiques en situation de stress et servez glacé.

Revenons aux p.j.s.

**K**owalschek a été averti par Thaumiel de leur existence et de leur mission, mais il ne

les attend que pour prendre réception de l'objet, et certainement pas pour les " assister " .

S'ils vont le voir à ce dessein, ils découvriront devant un entrepôt où se trouvent ses bureaux, en train de fumer avec ses hommes, un chef de gang très violent et injurieux, qui, s'ils se présentent et sont convaincants, leur donnera de l'argent et des armes. Toutefois, si les p.j.s " se couchent " devant lui, il les traitera comme des chiens. S'ils réagissent de manière " virile " ( c'est à dire violente), nullement impressionné, il explosera de rire et leur proposera une ligne de coke ou / un whisky... Il sera même curieux d'apprendre qui ils sont, et ce qui leur est arrivé. Etrangement, ils trouveront peut-être ainsi un unique soutien moral auprès de ce criminel, guère fiable plus longtemps que ce petit entretien réconfortant dans son bureau. C'est un humain dont le psychisme a été perverti par l'Ange de la Mort. Il aime à satisfaire ses pulsions de violence au service de Thaumiel. Il ne connaît aucun autre acteur du Grand Mensonge, et s'en fiche éperdument. Il n'a jamais vu L'Ange de la Mort ou son ambassadeur, n'ayant traité qu'avec son second, Kazhil, ( il pourrait lâcher le nom) qui malgré sa nature dissimulée de Razide n'a pas réussi à l'inquiéter ( cela, il le tait...).

En attendant, il acceptera de leur donner suffisamment d'argent pour acheter ce dont ils ont besoin, et, peut-être des armes, s'ils le demandent.

Une investigation permettra de retrouver le repaire des Riot Boys. Le look veste en cuir metal ou punk n'est pas d'usage dans la banlieue noire et hispanique. Les traits des personnes interrogées exprimeront la peur et ils refuseront de parler sans contrainte ou sans compensation financière. Ils citeront une boîte de nuit clandestine, dans le vieux quartier industriel abandonné, le Night Ship.

**L**e Night Ship est un night club " underground " situé dans une ancienne usine . La salle est vaste. Le béton des murs est couvert de tags aux couleurs vives et fluorescentes et parcouru de cursives métalliques. Des carcasses de machines s'égrènent de part et d'autres, parmi des épaves de voitures, des sièges éventrés, des tables basses, des gobelets de plastiques, des flyers pour des manifestations rock et quelques seringues. Il y a un bar improvisé contre un mur et une piste de danse au milieu de la salle. Les clients sont des punks marginaux mêlés à des étudiants " gothic " ou " métal ". Des haut-parleurs massifs diffusent Skinny Puppy, Rammstein, Marilyn Manson, The exploited et autres... ( enfin... c'qu' vous aimez qui bouge quoi...). De petites salles obscures donnent sur la pièce centrale. C'est le repaire privé de différents gangs ou des lieux plus intimes pour des pratiques nécessitant la discrétion... Les Riot Boys occupent l'une d'entre elle. Comparés aux autres consommateurs, ils ont un comportement des plus calmes : ils se contentent d'observer les ténèbres, immobiles et en silence, fixant le mur (en réalité, ils voient " au-delà " des ténèbres, admirant les charniers de Métropolis... Ce mur est un passage où l'illusion est très fragile. Si les p.j.s découvrent ses propriétés, ils pourront selon la volonté du M.J. l'employer à l'avenir pour rejoindre la Cité Originelle.).

Les p.j.s pourront suivre les Riot Boys à leur départ, vers leur repaire, un immeuble squatté de la banlieue. Puis, soit ils repartent vers leur cimetièrè préféré, soit, ils attendent la nuit suivante, non sans laisser, si vous le désirez, quelques gardes.

Dans le repaire miné et gore des Riot Boys, Patricia, torturée et agonisante, lâche avant de s'évanouir et de mourir quelques heures

plus tard un nom : celui de l'Alchimiste.

L'objet y est, un papier est à côté. Ce dernier est un extrait d'une lettre déchirée au papier jauni :

" Pour certains, le disciple d'Avicenne repoussa les limites de l'Oeuvre de son Maître et réussit à conjurer une entité supérieure, à la lier et à l'emprisonner dans l'objet, ou à avoir un empire sur elle. Ou encore, il en tira le secret de l'immortalité. L'objet permettait-il d'évoquer et d'emprisonner une incarnation de Thaumiel ainsi que Crowley le pensait ? Seul un Eveillé peut l'utiliser. D'autres pensent que l'objet retient l'un des Archontes disparus, interprétation justifiant l'intérêt particulier des Licteurs. Pour d'autres, parfois, l'objet est l'une des Sept Clés, et son pouvoir anime la convoitise de toutes les Puissances."

En sortant du repaire des Riot Boys, immédiatement, s'ils abandonnent Patricia, ou plus tard, s'ils sont occupés à essayer de la sauver (la scène de cette rencontre peut être très étrange si elle a lieu dans les couloirs d'un hôpital) les p.j.s sont rejoints par l'Alchimiste éveillé.

C'est un homme habillé avec goût et en noir. Il porte des cheveux sombres, courts, aux tempes grises. Ses yeux ténébreux sont profonds et brillent d'intelligence. Un bouc impeccablement taillé souligne un visage aux traits aristocratiques et séduisants.

Dans la Réalité, il est auréolé d'une aura de lumière sombre et ses yeux sont perçants. Il porte une chaîne d'argent et un médaillon représentant un entrelacs de minuscules caractères runiques ou ésotériques.

R. Del Velcaza a suivi la Voie des Ténèbres. Sa régression à l'état bestial l'a aidé à échapper et à survivre aux Licteurs de l'Eglise mais ne lui a pas permis de conserver une collection personnelle impressionnante d'ouvrages, d'instruments et de créations alchimiques. Il a fondé une secte dont le dessein est de récupérer "objets magiques" et écrits. Il n'a pas la vocation de De Vinci d'aider l'humanité à sortir de sa geôle, seuls ses intérêts comptent. Toutefois, il se montrera généreux à l'égard des p.j.s s'ils parviennent à lui rendre la coupelle.

Tels sont ses propos :

"Ne rendez pas cet objet à la puissance qui vous en a chargé. Quel que soit le prix à payer il ne vaut pas la perte d'une arme qui peut se tourner contre des forces qui mena-

cent l'humanité. Qui plus est, ces êtres n'ont aucune parole et, bien plus, sont menteurs. Retournez auprès d'eux, et ils vous feront disparaître en se délectant de la cruauté qu'ils mettront à l'oeuvre. "

Il plonge la main dans une poche de son grand manteau en laine et en sort une carte de visite. "Ces gens vous aideront à recommencer une nouvelle vie ". Puis, il tend sa main libre vers eux : "Rendez le moi ".

S'ils n'acceptent pas, une volonté implacable les contraint à le faire, mais il gardera la carte face aux p.j.s frappés de mutisme et d'immobilité :

"Il fallait faire le bon choix. Tant pis pour vous. Vous vivrez dans l'ombre et la peur. "

Sinon, ils ont une adresse d'accueil, et un nouvel ennemi en Thaumiel. L'adresse est celle d'un représentant de la secte au service de Del Velcaza vivant à Chicago. Il se nomme Edmond Cooper. Il les logera chez lui et leur fournira des papiers d'identité. Plus généralement, ces agents se font appeler les Collecteurs. Ce sont en majorité des érudits et des amateurs d'occultisme. Ils ont de nombreux soutiens parmi les pouvoirs ou le milieu criminel, d'où les faux papiers. Patricia Cornley et Jeremiah Martin faisaient parti de la secte. Les Collecteurs pourront trouver aux p.j.s une activité professionnelle en échange de services à accomplir, un jour. Ce qui sera évidemment sujet à de nouvelles "expériences "...

Mais qu'est-ce que la coupelle ? Les p.j.s ne le sauront jamais. A moins d'un prochain scénario ?

**S**i les p.j.s ont fui avant que ne débute un dialogue, improvisez. Del Velcaza pourra revenir s'ils tardent à rendre la coupelle. Sinon, s'ils la remettent à Kowalschek... que se passera-t-il ?

L'Alchimiste avait-il raison ? Certes, mais les puissances des Ténèbres ont peut-être encore besoin d'agents. Peut-être, Kowalschek, s'il a apprécié les p.j.s, les défendra-t-il "à sa manière", prétextant le besoin de sang frais ?

Peut-être les Licteurs intercepteront-ils les p.j.s, reprenant l'objet. La conclusion sera dramatique pour eux, à moins qu'ils ne parviennent à s'échapper.

*Mais reste-t-on jamais seul dans les Ténèbres ?*



Les Compagnons  
d'Élendil