

Intrigue principale

Un peu d'histoire, avant de commencer...

En 1888 Alister Maintows membre de la Golden Dawn découvre une traduction manuscrite Allemande du Culte des Goules (en fait les notes de travail d'une publication qui ne se fit jamais), la lecture de celles-ci perturbe son équilibre mental et c'est alors que commence sa lente transformation en Goule. Il entre alors en contact avec une colonie de goule londonienne. Au cours de l'année 1890 sa femme lui annonce qu'elle est enceinte ! A cette nouvelle il panique : si elles l'apprennent ; les goules vont venir pour enlever son enfant et sûrement tuer sa femme. Il organise donc la fuite de sa famille en Amérique et rejoint la colonie de goules londonienne.

Le 24 février 1891 le petit Oliver naît à l'hôpital de Détroit, sa mère l'élève seule et Oliver grandit et connaît une enfance normale jusqu'au jour de ces 15 ans ! En effet depuis quelques mois Oliver rêve d'une créature étrange qui l'appel et lui ordonne de rejoindre les siens ! Dans la nuit du 14 Août 1905 il est réveillé par de violentes douleurs musculaires et osseuses. Il allume la lumière et réalise que son corps est en pleine transformation : ses chairs bouillonnent, ses os craquent et se tordent, la douleur est vraiment insupportable. Quand il découvre son visage déformé dans le miroir il s'évanouit, à son réveil tout est redevenu normal. Pendant ce temps sa mère est resté enfermée dans sa chambre, paralysé par la peur.

Mme Maintows décide donc de consulter les notes par lesquels le malheur s'est abattu sur leur famille, la lecture de celles-ci lui fait comprendre que son fils n'est pas humain. Malgré cela elle essay d'élever son fils le plus normalement du monde. L'enfant ne connaît plus de métamorphose, mais les cauchemars continuent : il rêve certaines nuits qu'il est dans un cimetière et qu'il se nourrit de cadavres ! Etrange coïncidence car depuis peu des profanations sont signalées dans le cimetière proche de la demeure familiale. Une enquête sera menée mais n'aboutira jamais, par contre les agissements d'Oliver ont attirés l'attention d'un groupe de goules qui décide d'observer cet homme.

En 1926 il épouse Virginia Warren malheureusement le couple n'arrivant pas à avoir d'enfants, la tension au sein de celui-ci grandit et un soir au cours d'une dispute Oliver se transforme en Goule sous les yeux de sa femme qui s'enfuit terrorisée (elle sera capturée et dévorée par les goules qui surveillent la demeure d'Oliver). Bloqué dans cet état, il trouve refuge chez sa mère qui le cache. Un matin, à son réveil il se retrouve entouré de créatures monstrueuses : celles-ci essaient de lui faire admettre qu'il est une goule même si elles semblent ne pas comprendre comment il a put se transformer si rapidement Oliver comprend que ses rêves étaient réels et décide de rejoindre la communauté, au grand désespoir de sa mère qui sombre définitivement dans la démence et sera interné. Parfaitement intégré Oliver découvre un jour qu'il est en fait capable de reprendre apparence humaine quand il le désire (la transformation est toujours douloureuse mais supportable). Il décide alors de réintégrer la société humaine mais pour mieux servir son peuple et le retour de Mordiggian.

Nous sommes en 1977 quand il réintègre la société humaine, il parcourt alors le monde à la recherche d'explication sur sa condition de goule mutante. Sa réponse il l'a trouvera dans la biogénétique : un domaine dans lequel il s'investira énormément jusqu'à devenir une référence dans celui-ci sous le nom de Adam Payne. Très rapidement il envisage de corrompre le génome humain afin d'accélérer le processus de transformation d'un humain en goule.

En 1985 il publie un article sur l'hybridation : dans celui-ci il déclare qu'il est tout à fait envisageable de modifier le code génétique humain en insérant dans celui-ci des séquences de gènes provenant d'autres espèces ; on pourrait ainsi concevoir des hybrides hommes-poissons pour pouvoir explorer les fonds marins. Cette théorie est très mal reçue par le reste de la communauté scientifique : comment peut-on envisager de modifier le code génétique humain pour créer de nouvelles espèces ! Conspué par le reste de ses confrères, il se retire de la vie publique, car il se rend compte que l'humanité n'est pas encore prête à envisager la corruption de sa chair.

Afin de mener ses recherches il reprend contact avec les goules qui l'avaient « adopté » et sous son véritable nom s'installe dans la petite ville de Wetfield en Louisiane où il fonde l'Eglise de la Nouvelle Arche une secte qui annonce l'arrivée d'un nouveau déluge et qui construit une nouvelle arche de NOE. Grâce à l'argent des adeptes et sous le prétexte de construire une arche PAYNE fait installer un gigantesque laboratoire souterrain afin d'y mener ses expériences. Les membres de la secte soutiennent les expériences de PAYNE car ils pensent que celles-ci permettront de survivre au déluge si l'arche n'est pas terminée à temps. Bien sur ils ignorent le véritable projet d'Oliver Maintows alias le docteur Payne.

C'est au cours de l'année 1992 qu'il est contacté par le sénateur Gabriel DREW qui lui propose la direction du Dossier H (voir Projet Leviathan). Payne accepte : son projet stagnant et son équipe principalement constitué d'adepte arrive à combiner l'ADN humain et celui des goules mais seulement au niveau cellulaire, la proposition du sénateur est une occasion à ne pas louper. Ce que Payne cherche à mettre au point c'est un sérum qui une fois injecté dans le sang du sujet amorcerait le processus de mutation en goule. Un sérum M(ordiggian)¹ existe mais pour l'instant l'injection provoque une réaction étrange : la mutation ne se stabilise pas et le sujet devient petit à petit un amas de chair bouillonnante d'où il émerge des membres difformes et inutiles en constante mutation. Payne voit dans l'offre du sénateur la possibilité d'accéder à des installations plus performantes et d'une importante base de données.

Nous sommes en 1993 quand le professeur Payne prend la direction du dossier H, celui-ci alors sous la responsabilité du docteur Alan Mac Ewen commence à obtenir ces premiers résultats mais l'hybride ainsi créé est souvent difforme et rarement viable : il y a beaucoup de mort né. Le dossier H travaille principalement sur l'hybridation des fœtus et la fécondation in vitro d'embryon humain. Payne crée un nouveau groupe de travail : celui-ci travaillera sur la fabrication d'un sérum pouvant re-combiner les gènes d'un être humain adulte (Payne espère ainsi pouvoir mettre rapidement au point son Sérum M). Payne utilise les ressources du CENTRE et transmet toutes les dé-



couvertes à son groupe de travail de Wetfield tout en s'arrangeant pour que les travaux du dossier H n'avance pas tant que les siens ne progressent pas.

Fin Juillet 1999 le sérum dans sa version finale Mo est enfin prêt et Payne désire lancer rapidement le programme de conversion des membres de la secte puis du village de Wetfield puis de la région, etc.

Depuis qu'il a pris sa place à la tête du dossier H le professeur Mac Ewen soupçonne Payne de détourner les moyens mis à disposition du dossier H pour mener à bien un projet secret.

Le 02 Août 1999 Mac Ewen réussit à pirater l'ordinateur de Payne découvrant ainsi l'existence du laboratoire de Wetfield et que depuis 6 ans les expériences n'avancent à cause de Payne. Mac Ewen s'apprête à tout révéler au sénateur mais Payne l'intercepte avant et l'emmène dans sa base de Wetfield. Payne lui révèle alors sa vraie nature et son grand projet : il lui annonce qu'il aura l'honneur d'être le premier de ses enfants et lui injecte le sérum Mo puis le met en observation. Le processus de conversion est lent (environ 5 jours) et douloureux mais rapidement les premiers effets peuvent s'observer : Mac Ewen n'est plus paraplégique !

Dans la nuit du 4 au 5 Août Mac Ewen réussit à s'évader : sa force s'étant accrue. Il vole un véhicule de la secte et part en direction de la Nouvelle Orléans. Trois hommes se lancent à ces trousses.

05 Août Mac Ewen arrive à la Nouvelle Orléans, il trouve dans la voiture les clefs de l'appartement du membre de la secte et s'y cache : la transformation continue et l'empêche de réfléchir clairement. Pendant ce temps à Wetfield Payne désire lancer la conversion mais son bras droit préférerait connaître le résultat de l'expérience sur Mac Ewen même si les premiers tests sur les animaux sont concluants ! Payne renouvelle alors l'expérience sur un membre volontaire de la secte.

Au cours de la nuit du 07 la mutation de Mac Ewen s'achève, il ressent un besoin pressent de chair humaine et sort en ville où il tue quelqu'un pour se nourrir. Quand il se réveille le matin il n'a que quelques vagues souvenirs de la nuit, son visage à garder quelques stigmates caractéristiques des goules, même s'il a repris un aspect humain (il ne maîtrise pas encore la transformation). La petite Emily Abrahams assiste à la transformation de Mac Ewen, terrorisée, elle devient catatonique.

10 Août Mac Ewen ne peut plus contenir sa faim et fait une nouvelle victime, il en fera deux autres les 12 et 14. Les trois adeptes sont à la Nouvelle Orléans et poursuivent leur enquête afin de retrouver Mac Ewen qu'ils savent être responsable des récents crimes.

11 Août le résultat de l'expérience sur le volontaire est concluant.

Le 12 Août Payne lance le programme de conversion de la secte puis de la ville de Wetfield.

13 Août : Sur tous les journaux de la Nouvelle Orléans on peut lire le gros titre suivant : Un cannibale à la Nouvelle Orléans !

Le 15 Août Mac Ewen désespéré se rend dans la boutique Voodoo Child et demande conseil à Maman Brigitte. Malheureusement pour lui Maman Brigitte appartient à une secte Vaudou dédié au culte de Damballah Vedo. Maman Brigitte accepte de l'aider à contrôler la bête ; elle lui donne une poudre à diluer et à consommer quand la faim se fait sentir. En fait cette poudre va permettre à Maman Brigitte de prendre le contrôle de Mac Ewen et de s'en servir pour se débarrasser des membres d'une secte concurrente : Les Petits frères de Papa Legba.

16 Août Mac Ewen tue deux membres de la secte mais n'en garde aucun souvenir et se croit enfin guéri.

17 Août toujours sous l'influence de Maman Brigitte Mac Ewen tue 2 nouveaux sectataires.

18 Août Mac Ewen comprend en lisant le New-Orleans Tribune qu'il a été dupé par Maman Brigitte et qu'il continue de tuer. Il prend rendez-vous avec la journaliste Chantille Boudousquet responsable des articles sur le cannibale. Les trois membres de la secte l'ont enfin retrouvé, 2 membres pénètrent dans l'appartement, tue Mac Ewen avec un silencieux et commence à maquiller le meurtre en suicide : ils inscrivent c'est moi sur le mur, enlève le silencieux de leur arme et tire dans la bouche de Mac Ewen. L'arrivée de la journaliste provoque leur fuite par l'escalier de secours ou ils seront vus par Alabama Collins et Clarence Avery. La journaliste découvre le corps et prévient la police, étant sans papier une prise d'empreintes est faite ; mais déformées par la métamorphose elles sont transmises au FBI. Un technicien membre de Delta Green est très vite intéressé par le côté inhabituel des empreintes, après analyse il découvre qu'il possède un

dossier sur cet homme, que celui-ci est mort il y a 7 ans dans un accident d'avion et qu'il est peut-être lié à la mort d'un agent. Une demande d'exhumation est faite par le FBI (Delta Green) qui prend désormais l'enquête en main. Mais le NOSCI du Capitaine Carter intéressé par le caractère inhabituel des empreintes prend en charge l'enquête à la Nouvelle-Orléans, il s'oppose à cette décision et fait savoir qu'il n'apportera pas sa coopération au FBI.

Alan Mac Ewen

Né le 28 Juillet 1940 à Rhode Island de l'union de Jim Mac Ewen et Gladys Dantrey. Brillant étudiant : intelligent et sportif, il pratique le Soccer, le Hockey et après avoir obtenu son diplôme de biochimiste commence à travailler sur l'étude des plantes.

En septembre 1965 il s'engage et part pour le Vietnam. Il y est capturé par des Vietcongs et reste prisonnier durant une année avant de réussir à s'évader, c'est au cours de sa fuite qu'il est blessé et deviendra paraplégique.

Rapatrifier en 67 il militera contre la guerre et se fera arrêter en 1968 lors d'une manifestation anti-Vietnam, il sera arrêté la même année pour consommation, fabrication et vente de LSD.

Il enseignera ensuite à la faculté jusqu'en 1983, année où il crée avec 2 étudiants : Denys Heimann et Nemias De Velasco la société ADN : spécialisé dans la fabrication de crème de beauté à base de plante provenant d'Asie et du Vietnam entre autres.

1990 la société ADN est soupçonnée d'utiliser des produits nocifs et toxiques dans la fabrication de leur crème de soins. On parle même d'extrait de cocaïne qui rendrait les utilisateurs accrocs !

1991 Après un long procès la société ADN s'en sort sans accroc.

Il décède en 1992 dans un accident d'avion avec ses deux associés alors qu'ils se rendaient en Asie.

Les renseignements ci dessus sont assez faciles à obtenir par contre pour ceux qui suivent ce sera beaucoup plus compliqué (voir impossible).

En réalité Mac Ewen fut capturé par une tribu Tcho-Tcho, il ne fut pas sacrifié mais initié à leurs rituels, avant d'être libéré. Ce n'est pas en s'évadant



qu'il fut blessé mais alors qu'il rejoignait un campement militaire Américain en tombant dans un piège Vietcong.

En 1968 ce que la police pris pour du LSD était un puissant narcotique permettant de rejoindre les contrées du rêve.

Avec ces deux élèves : les deux seuls à avoir compris que certaines parties de ces cours étaient des prières à Chagnar Faugn, il crée une ligne de produit de beauté, utilisant des rituels Tchosh-tchos. Ces crèmes de soins ont le même effet que les soi-disant LSD : l'utilisateur rejoint les contrées du rêve et tombe ainsi sous la domination de Mac Ewen et de ses deux disciples, désormais prisonnier du monde des rêves les victimes travaillent à la construction d'un temple gigantesque dédié à l'adoration de Chagnar Faugn. Les agissements et surtout les voyages répétés de Mac Ewen au Vietnam, au Laos attirèrent l'attention de Jason Hope un agent de Delta Green, celui-ci va donc mener son enquête et être à l'origine du scandale sur la société quand il comprend les agissements des individus (les journalistes et les autorités croient plus facilement à des produits avec de la drogue qu'à des filtres de sorciers). Malheureusement ce scandale attira l'attention de M. WHITE (Voir le Projet Leviathan), celui-ci propose à nos trois hommes de rejoindre l'organisation. Mac Ewen et De Velasco acceptent mais rongé par les remords Denys Heimann refuse : M. White le kidnappe et l'enferme au Metropolis Psychiatric Hospital puis organise l'accident d'avion....

Le Sérum M

Payne à conserver différentes versions du sérum, cela peut toujours servir.

Version Mo :

Version définitive du produit, après injection du sérum le sujet connaît une phase de transformation (son ADN se recombine) de 5 jours assez douloureuse au terme de laquelle il aura la possibilité de se transformer à loisir en goule ou en être humain (le passage d'un état à l'autre étant très douloureux au début puis ensuite avec le temps cela devient supportable).

Version M1 :

L'injection provoque une mutation non stable et le sujet devient petit à petit un amas de chair bouillonnante d'où il émerge des membres difformes et inutiles, il garde pleinement conscience de son état et ne meurt pas.

Version M2 :

La victime du sérum M2 se dissout littéralement de l'intérieur dans d'atroce douleur, il ne restera de lui plus qu'une flaque visqueuse et fumante. L'action du sérum est rapide : dans les minutes (1D6) suivants l'absorption. Mac Ewen a mis au point un antidote qu'il faut s'injecter rapidement avant de sentir les premiers effets du sérum.

Version M3 :

Les organes de la victime deviennent autonomes et se retournent contre le reste du corps : les intestins, les cordes vocales explosent et sortent du corps dans un déluge de sang

Intrigue secondaire

Les deux intrigues qui suivent n'ont pas vraiment de rapport avec la machination de PAYNE mais s'y trouve liée par hasard et pourront ou non être résolue par nos agents.

N.O.S.C.I.

NOSCI est la contraction de New Orleans Spécial Crime Investigation. Créée par la volonté du capitaine Christian Carter suite aux événements étranges qui ont eu lieu à la Nouvelle-Orléans en 1998 (voir l'héritage Greenberg). Le NOSCI s'intéresse donc à toutes les affaires plus ou moins étranges de la Nouvelle-Orléans : principalement celles impliquant des meurtres rituels liés au Vaudou. C'est aussi pour Carter le moyen de poursuivre le travail de son grand-père : la chasse aux anciens Nazis. Il est actuellement sur la piste de Heinrich REHMER (Voir Programme Leviathan) et du Neo-Genesis Group car suite aux événements décrits dans l'héritage Greenberg le Neo-Genesis Group a racheté la Hemobank. Le docteur Rehmer a ainsi découvert l'existence de la Karotechia, il est donc venu régulièrement à la Nouvelle-Orléans afin d'en apprendre plus et essayer de prendre contact avec l'organisation. Le NOSCI se retrouve impliqué dans cette enquête parce qu'un homme mort il y a 7 ans qui réapparaît et présente de nombreuses malformations cela n'est pas sans rappeler le cas du docteur Rehmer ! Convaincu que Heinrich Rehmer et le Neo-Genesis Group est derrière tout cela Carter a décidé de lancer le NOSCI sur l'enquête. Carter se méfiant des institutions gouvernementales tel que la CIA, le FBI (l'intervention des PJs ne fait que renforcer celle-ci) il ne collaborera pas avec nos agents.

Voodoo CHILD

Derrière cette boutique typique de produit Vaudou pour touriste se cache une terrible secte : Les enfants de Damballah Vedo. En fait cette secte a été corrompue par une créature du mythe : Une concubine de Yg. Cachée dans les sous-sols de la boutique Voodoo Child la créature a complètement perverti la secte et de nombreuses autres sectes de la Nouvelle-Orléans. Seule la secte Les Petits Frères de Papa Legba n'a pas été perverti, c'est une secte blanche qui ne pratique plus les sacrifices humains. En effet les membres de la secte Les enfants de Damballah Vedo pratique des sacrifices humains en honneur de la concubine de Damballah, ils sont à l'origine des nombreuses disparitions d'enfant qui sont destinés à devenir les enfants de Yg (voir description de la concubine au chapitre Créatures et PNJs). La grande prêtresse de la secte n'est autre que maman Brigitte : la propriétaire de la boutique Voodoo Child.



Première Partie : La Nouvelle Orléans

Calendrier des Evènements

Ce scénario d'enquête ne proposant pas une trame linéaire, cette section décrit donc les événements sur lesquels les agents ne peuvent pas avoir une influence.

Les PJs font déjà parti de Delta Green et viennent d'intégrer la cellule de la Nouvelle Orléans : il n'est pas obligatoire qu'ils aient joué L'héritage Greenberg l'aventure n'ayant aucun rapport avec celle-ci mais se déroulant un an après les événements relater dans celui-ci.

Début de l'enquête : 19 Août 1999

Nouvelle Orléans -11h00 AM

Nos agents sont convoqués par leur supérieur Marcus Questor dans son bureau :

Messieurs cette nuit les bureaux de Washington ont reçu une demande d'identification d'empreinte digitale du New Orléans Police Department (NOPD), les doigts de la victime étant déformés par une cause inconnue il leur était impossible d'identifier l'individu. Celles-ci ont intriguées un de nos technicien qui après de nombreux recoupements, extrapolations a réussi à identifier l'homme : Alan Mac Ewen ! Or cet homme est mort il y a sept ans dans un accident d'avion avec ses deux associés, rien qui ne nous concerne vraiment si ce n'est que peut de temps avant de disparaître il faisait l'objet d'une enquête et que l'agent Jason Hope chargé du dossier a été assassiné quelques jours après l'accident, sa réapparition nous intéresse et nous permettra peut-être de résoudre le mystère entourant la mort de notre collègue. Une demande d'exhumation a été faite pour les trois hommes, les résultats nous seront faxés dès que possible. Officiellement le FBI est en charge de l'enquête et devrait avoir toute la coopération du NOPD, mais le NOSCI a fait savoir qu'il mènerait sa propre enquête et n'apporterait pas son soutien. Je vous demande donc en plus d'enquêter sur ce groupe.

(Fournir aux joueurs les aides de jeux : Rapport sur Mac Ewen avec annotations de Hope)

Relevé d'empreinte de Mac Ewen

Rapport des officiers

Dossier de DG sur l'agent Jason Hope)

Pour bien commencer l'enquête les agents devraient se rendre au NOPD,

puis sur les lieux du crime pour interroger les témoins (voir la rubrique lieux pour avoir tous les indices, et témoignages disponibles).

Au même moment M. White (voir le Programme Léviathan) reçoit une copie de la demande d'exhumation de Mac Ewen et de ses anciens associés. Rapidement il envoie quatre nettoyeurs à la Nouvelle Orléans pour enquêter. Les hommes en noir débarquent à la Nouvelle Orléans vers 02h00 PM et prennent leur quartier dans les sous-sols du restaurant : Le Dragon de Jade.

L'immeuble où Mac Ewen est mort est sous la surveillance des trois adeptes de la secte.

Actualités du jour :

Voici les résumés d'articles susceptibles d'intéresser les agents :

- ❖ Article de Chantille Boudousquet du N.O Tribune

Dans cet article Chantille raconte comment après l'avoir contacté pour lui faire des révélations sur le tueur en série connu désormais sous le nom du Loup-Garou (suite à une mauvaise plaisanterie d'un agent du NOPD), il se serait finalement suicidé.

- ❖ Article de David Lewis du Louisiana Herald

Le journaliste accuse le Neo-Genesis Group d'être responsable des nombreuses disparitions d'enfants dans les quartiers pauvres de la Nouvelle-Orléans. Les enfants serviraient de cobayes pour des expérimentations génétiques sur les humains.

Deuxième jour : 20 Août 1999

Dans l'après-midi l'un des hommes de White fouille l'appartement des agents juste après leur départ de ceux-ci.

Dans le but d'animer la partie faites revenir un agent sous prétexte qu'il a oublié quelque chose de manière qu'il surprenne l'homme dans sa chambre ! Une course poursuite à pied dans les rues de la Nouvelle-Orléans peut commencer (Revoyez celle du film Point Break). L'homme ne se laissera pas capturer et finira tué : renversé par une voiture ! Aucun moyen de l'identifier.

Les trois autres vont s'occuper de l'immeuble et des témoins (au moment le plus opportun : quand les PJs n'y sont plus), après avoir copieusement tabassé le gardien de l'immeuble les nettoyeurs comprennent que Maman Brigitte sait probablement des choses, il

faut la nettoyer elle aussi ! Ils tuent donc le gardien, sa femme et mettent le feu à l'immeuble. Avant de passer à la boutique Voodoo Child nos trois hommes s'occupent des adeptes de la secte restés sur place pour suivre la suite des événements et qu'ils avaient repéré. Après un interrogatoire musclé ils sont convaincus qu'il se passe des choses étranges dans le petit village de Wetfield et en informe M. WHITE, celui-ci décide que l'un d'eux doit se rendre sur place pour enquêter. Les deux hommes restants rendent visite à Maman Brigitte mais la rencontre ne tourne pas à leur avantage et les deux hommes en noir se retrouvent transformés en Zombies. Suite à l'incendie il ne reste presque plus rien de l'immeuble (dommage pour les joueurs qui n'auraient pas relevés tous les indices). Désormais sous l'emprise de Maman Brigitte nos deux zombies vont se rendre à la morgue durant la nuit et voler le corps de Mac Ewen, Maman Brigitte a des projets pour lui. Malheureusement nos Zombies seront surpris par le médecin légiste et filmé par les caméras de surveillances. Ils laisseront le légiste pour mort, mais seront interceptés par les membres de la secte Les Petits frères de Papa Legba dont fait partie le lieutenant de police Theresa Walt et seront tués et leurs corps placés dans leur voiture qui sera jeté dans un trou d'eau. Le corps de Mac Ewen afin de rompre le sort de possession lancé par Maman Brigitte est soumis à une cérémonie Vaudou au cours de laquelle des vèvés sont peints sur le corps et son cœur arraché puis brûlé. Le corps de Mac Ewen sera déposé devant le Tombeau d'un certain Richard de Morlay dans le vieux cimetière abandonné du quartier Français (Après des recherches en bibliothèque dans le domaine du Vaudou on peut apprendre que Richard de Morlay est le fondateur de la Secte Les enfants de Damballah Vedo).

Au cours de cette même soirée l'officier Carter du NOSCI retrouve son indic Roger sous la statue de Lafayette dans le parc du même Nom. Il lui apprend que Morrison (homme de confiance de Heinrich Rehmer) devrait arriver demain en ville seul ce bon vieux Clayton pourra le renseigner : s'il veut le rencontrer il doit se rendre au Twilight Club et demander Ruby.

Actualités du jour :

- ❖ Article de David Lewis du Louisiana Herald

Nouvel article sur une disparition d'enfant...



Troisième jour : 21 Août 1999

Arrivée en ville de Gilles Morrison le garde du corps personnel de Heinrich Rehmer en général sa venue précède celle de son patron. Il descend à l'hôtel Jackson Inn. C'est l'effervescence au sein du NOPD qui laisse en plan l'enquête sur Mac Ewen.

10:40 AM : Un touriste découvre la voiture des deux nettoyeurs de White, les hommes ne possèdent aucun élément permettant de les identifier une prise d'empreinte est faite et envoyé au FBI. Quand M White reçoit celle-ci, il comprend que quelque chose ne tourne pas rond à la Nouvelle-Orléans et décide d'intervenir lui même, il a aussi l'intention d'utiliser les agents de Delta Green pour se débarrasser du NOSCI (Depuis sa création il ne cesse d'enquêter sur le Neo Genesis Group...).

Nos agents reçoivent par fax le rapport concernant leur trois demande d'exhumations :

FAX

Dossier dentaire militaire confirme que le corps est bien celui de Mac Ewen.

Identité de De Velasco confirmé aussi.

Le dossier de Heimann pose un problème en effet l'empreinte dentaire du corps dans le cercueil donne l'identité d'un certain Le Drumm !

(Petite explication pour le MJ : en fait Mr White avait prévu que les autorités lors de l'accident d'avion mènerait une enquête, découvrant que Heimann n'était pas mort, il l'accuserait du meurtre de ses associés. Ils auraient ensuite retrouvés Heimann pendu dans une propriété Colombienne mais avec la mort de l'agent Hope l'enquête fut vite conclue. A l'heure actuel le docteur HEIMANN est un résident permanent (chambre capitonnée) du Metropolis Psychiatric Hospital.

Dans la journée, les agents reçoivent un coup de fil (de M. WHITE) qui les prévient que leurs vies sont désormais en danger parce qu'ils sont sur le point de découvrir des vérités que certaines personnes haut placées veulent garder secrètes ! S'ils désirent en savoir plus : rendez-vous au Twillight Club vers 09:00 PM.

Un fois que nos agents sont installés à une table, une serveuse vient prendre leur commande et laisse le double de celle-ci sur la table. Sur celui-ci leur commande n'est pas inscrite mais le texte suivant : Dans 10 min ruelle de derrière - Mr W.

Une fois dans la ruelle sombre et surtout mal éclairé, un homme en blanc leur parle, il leur sera difficile de voir son visage celui-ci restant toujours dans l'ombre. M White commence alors son discours :

Il existe dans notre pays une société secrète appelée le Consortium, très bien infiltré au sein du gouvernement et des

agences gouvernementales. Le but de ce groupe est de s'enrichir par n'importe quels moyens, Mac Ewen travaillait pour un de leur programme secret mais il y a eu un accident et il s'est retrouvé contaminé par un agent biologique inconnu qui a eut les effets que vous avez pu constater ! Il a fui et s'est réfugié à la Nouvelle Orléans, hélas pour lui le Consortium a lâché ses chiens de chasses dont le lieutenant Carter et le NOSCI font partie. Mais si vous le désirez il y a peut-être le moyen de leur porter préjudice. Je vais essayer de vous obtenir un rendez-vous avec mon informateur, je vous contacterai en temps voulu.

Dans la même soirée le détective Carter se rend au Twillight Club, il discute avec Ruby (la même serveuse qui a laissé un mot aux Pjs) et attend la fin de son service à 10:30 PM. Elle le conduira dans un théâtre laissé à l'abandon pour qu'il y rencontre un certain Clayton, celui-ci lui apprend que Morrison l'homme de confiance du docteur Rehmer est en ville et s'appête à rencontrer des représentants de la Karotechia : une branche méconnue d'ODESSA, Clayton lui donne le lieu du rendez-vous Parking souterrain de la White Star.

En fait Clayton travaille régulièrement pour Mr. White et il a accepté de tendre un piège à Carter afin de s'en débarrasser en utilisant nos agents de Delta Green et aussi pour faire passer un message au docteur REHMER en tuant son homme de confiance.

Au cours de la soirée, les membres de la secte Les enfants de Damballah se réunissent dans la boutique Voodoo Child afin d'y célébrer une cérémonie. Nos agents seront contacter par l'agent Walt qui les briefera sur la situation et leur demandera de l'aider à mettre un terme aux agissements de cette secte maudite (nos agents ne devraient lui refuser ce coup de main voir pourquoi plus loin).

La Cérémonie

Quand les joueurs arrivent à la boutique la cérémonie commence et il est bientôt 11 :00 PM ...

Une fois dans la boutique il faut descendre dans la réserve et déplacer un tableau en pied représentant Damballah Vedo pour découvrir une porte et commencer à suivre un long et étroit couloir humide percé de nombreuses cavités abritant des larves blanches animés de mouvement lent et régulier (il y a environ un millier de cavité qui ne sont pas toutes pleines). Leur progression se fait au rythme des tambours

et chant vaudou qui semblent s'accélérer....

Au bout de ce couloir nos agents découvrent un rideau derrière lequel se trouve le hounfo où a lieu la cérémonie. Quand ils arrivent Maman Brigitte vient de sacrifier un poulet et rempli un bol avec le sang qu'elle offre à la concubine de Damballah; tandis que la petite fille repose à ses pieds endormie. Après avoir bu, la concubine commence alors sa transformation en un Anaconda Albinos (Rappelez-vous la cérémonie dans le film Conan le barbare) qui gèrera la petite si nos agents n'interviennent pas ! Il y a en tout une trentaine d'adeptes mais seulement 5 sont vraiment dangereux dont Le Baron Samedi, Mark Pariss et The Bird ainsi que la concubine qui reprendra sa forme humaine au second round ; les autres paniqueront et essaieront de s'enfuir rendant la zone d'affrontement chaotique.

Le Rêve

Après tous les événements de cette nuit et les multiples hallucinations du à l'envoûtement Vaudou de Maman Brigitte, l'un des agents va faire un rêve plutôt étrange :

L'agent est réveillé par quelqu'un qui frappe à la porte de sa chambre, quand il ouvre, il se retrouve nez à nez avec le petit Chaperon Rouge. Celui-ci lui fait signe de le suivre dans le couloir au plancher qui craque, au bout du couloir le Chaperon Rouge l'invite à franchir une porte étanche de bateau. Dès qu'il franchit celle-ci il se retrouve dans une pièce embrumée au mur rouge, après un temps d'adaptation il se rend compte qu'il est dans un bar aux clients plutôt étranges : un homme qui perd ses cheveux dans sa baignoire (Mac Ewen), un nain en tenue de facteur qui tamponne des enveloppes (tous les tampons sont de la Nouvelle Orléans sauf un de la ville de Wetfield). Alors qu'il observe cela, il est invité par un paraplégique (encore Mac Ewen) à sa table ! Le petit Chaperon Rouge fait le service et sert à l'agent un verre, Mac Ewen lui tend un livre écrit par Adam Payne ! Pendant ce temps un chien à tête humaine chante alors que sa choriste chauve danse sur le mur ou est peint l'arche de Noe sur lequel embarquent des hommes en toge blanche.

S'il essaie de leur adresser la parole les clients du bar lui répondront dans une langue incompréhensible, en fait ils parlent à l'envers !

Au joueur d'interpréter les indices du rêve.

Quatrième jour : 22 Août 1999

Nos agents sont couchés depuis peu, lorsque le téléphone portable de l'un des agents sonne vers 03h30 : c'est M. WHITE. Son contact est près à les rencontrer : il les attend à 5h00 dans le parking souterrain de la société White Star.

Nos agents vont rencontrer Morrison qui lui pense rencontrer des agents de la Karotechia ; ils ont à peine le temps de s'adresser la parole que Carter et ses hommes débarquent

Après quelques échange verbal les hommes du N.O.S.C.I. ouvrent le feu



et tire sur tout ce qui bouge, cette fusillade doit être digne de celle du film True Romance ; au cours de celle-ci Morrisson doit être tué ainsi que Carter.

Nos agents ne pourront plus désormais consulter les dossiers du N.O.S.C.I. car avant même qu'ils y arrivent la NSA (En fait des hommes de M. WHITE) aura prise possession des lieux et dossier du département.

A ce stade de l'aventure nos agents devraient avoir tous les éléments nécessaires pour comprendre que la suite de leur enquête devrait se poursuivre dans la petite ville de Wetfield. Dans le cas contraire M. White peut très bien intervenir et leur communiqué quelques indices pour les orientés vers Wetfield sous la forme d'un prospectus d'un article de journal annonçant l'implantation de la secte de la nouvelle Arche à Wetfield ...

Lieux Principaux

Voici un descriptif de tous les lieux que les agents peuvent être amené à visiter, ils pourront y rencontrer des PNJs ou non en fonction du déroulement du scénario (voir Chronologie des événements). Dans certains lieux, la venue des PJs déclenchera des événements non prévu dans la chronologie, au MJ d'en tenir compte dans le déroulement du scénario.

New Orleans Police Department

Voici les personnages principaux que nos agents sont susceptibles de rencontrer au NOPD.

Capitaine Douglas Birch

Il ne veut pas entendre parler du FBI (on leur demande un renseignement et ils débarquent pour s'occuper d'une affaire déjà résolue) ni du NOSCI qui mène ses enquêtes en parallèle et ne partage pas ses infos.

Lt Thomas DEWART

Chargé de l'enquête avec le lieutenant Walt il ne se montrera pas très coopératif, essentiellement parce qu'il est dépassé par cette histoire.

Lt Theresa WALT

La charmante Theresa WALT se montrera plus coopérative que son collègue principalement parce qu'elle appartient à la secte Les Petits Frères de Papa Legba concurrente des Enfants de Damballah Vedo ; elle espère retirer de cette coopération des renseignements sur ces adversaires qu'elle soupçonne d'être responsable des meurtres ainsi que des disparitions d'enfants qui ont lieu à la Nouvelle Orléans. Après leur première rencontre elle ou l'un des membres de la secte prendra les agents en filature. Elle sera donc rapidement informé des problèmes que pourraient rencontrer les agents avec Les enfants de Damballah Vedo (voir le passage sur la Boutique Voodoo Child).

Information disponible :

Rapport d'intervention du 18/08.

New Orleans Special Crime Investigation

Les locaux du NOSCI se trouvent au dernier étage de l'immeuble occupé par le NOPD. Créé par le détective Carter après l'enquête qu'il mena sur Hemo-bank (Suites aux événements relatés dans l'héritage Greenberg). Petit fils de déportés il pense avoir découvert une branche secrète d'Odessa lié au milieu des sectes ainsi que le bourreau de ses grands parents : Heinrich Rehmer.

Capitaine Franck CARTER

Il est impossible à joindre, il n'acceptera jamais de rendez-vous avec les agents et ne les autorisera pas à consulter les dossiers du NOSCI (Il utilise son poste et l'argent des contribuables afin de retrouver d'ancien NAZI comme son père et son grand-père).

Lt Jason MYERS

Homme de confiance de CARTER il loge dans les locaux du NOSCI (Et oui il dort dans les bureaux tous les soirs) et accueillera les petits fouineurs armés de son fusil à pompe....

Autres agents du Nosci

L'effectif complet du NOSCI compte 5 agents dont CARTER et ZYERS, les 3 autres agents sont :

Michael Krueger
Frederic Robitaille
Daniel Voorhees

Tous les membres du NOSCI poursuivent le même but (C'est CARTER qui les a recruté) : retrouver d'ancien NAZI et les faire juger.

Information disponible :

Le bureau de CARTER renferme une importante quantité d'information.

Coffre

Dans celui-ci on peut trouver :

- ❖ Des photos de camp de concentration sur lesquels on a entouré le visage du même homme : Heinrich Rehmer.
- ❖ Une photo récente prise à la Nouvelle Orléans dans les bureaux de Hemo-bank avec Rehmer et Morrison.
- ❖ De nombreux articles et photos concernant sont père, son grand-père et leur chasse aux anciens criminels Nazi.

Meuble à tiroir

Dossiers :

- ❖ Disparitions : Ce dossier concerne les nombreuses disparitions d'enfant à et dans la région de la Nouvelle Orléans.
- ❖ Meurtres : Ce dossier regroupe tous les meurtres rituels perpétrés à la Nouvelle Orléans.
- ❖ Incendies : Inventaire des nombreux incendies notamment sur le champ de foire et les docks, toujours des locaux appartenant à Mark « Full Moon » Pariss.
- ❖ Sectes : Ce dossier regroupe toutes les informations disponibles sur l'activité des sectes Vaudou de la Nouvelle Orléans et principalement celle des Adorateurs de Damballah Vedo dont fait partie Maman Brigitte et Mark Paris. On peut aussi découvrir que le charmant lieutenant Walt appartient à une Secte Blanche : Les petits frères de Papa Legba et que ces deux sectes se livrent une guerre.



- ❖ Le Loup-Garou : Regroupe les autopsies des huit victimes et autres éléments concernant l'enquête sur le cannibale. Il y est fait mention d'un témoin Charlie Grisham au meurtre de Beatrice di Campani. Dans le dossier on trouve une facture pour la chambre 15 de l'Hôtel White Wolf.
- ❖ Rehmer : Un important dossier sur Heinrich Rehmer et ses liens avec le Neo-Genesis Group.
- ❖ Karotechia : Suivant l'avancement de votre campagne vous pouvez livrer à vos joueurs quelques infos sur cette organisation que Carter considère comme une branche occulte d'Odessa.
- ❖ Les muscles de la mâchoire peuvent anormalement s'étirer comme les serpents.
- ❖ Une analyse de son ADN confirme les résultats fait sur les prélèvements de salive trouvés sur les victimes. Sa structure est identique à la forme stabilisée : un croisement improbable d'ADN humain et de lombric (ou quelque chose s'en rapprochant !).
- ❖ Dans son estomac on peut retrouver des restes de Veronica Plenwood.
- ❖ Il n'y a aucune lésion de la moelle osseuse : cet homme pouvait marcher, sa guérison est un vrai miracle.
- ❖ Deux balles ont été utilisées : la première a été tirée de derrière la tête au niveau de la nuque pour ressortir par la bouche, la suivante a utilisé le chemin inverse sûrement pour que l'on retrouve des traces de poudre au niveau de la bouche. Trace que l'on retrouve aussi sur la nuque même si le tueur a pris soin de les nettoyer.

Répondeur téléphonique

Sur celui-ci il y a un message qui invite le capitaine Carter à se rendre le 21 à 10h30 au Twillight Club.

Morgue

Elle se situe au sous-sol du NOPD.

Jim HERDLING Médecin Légal

Médecin légiste black, c'est lui qui a pratiqué les autopsies sur les victimes du cannibale. Il écoute du Hendrix ou du Bob Marley à fond dans le labo et ne crache pas sur un petit Joint. Il sera rapidement amical avec les agents surtout s'ils sont accompagnés par le Lt Walt.

Information disponible :

Anciennes autopsies

Il ressort des premières autopsies les éléments suivants :

- ❖ La victime porte des traces de griffes et de morsures : sans doute un animal sauvage.
- ❖ Entre chaque victime l'empreinte de la morsure a évolué : comme si l'animal avait grandi !
- ❖ L'analyse de la salive trouvée sur les victimes a donné des résultats étranges : la structure ADN rappelle celle de l'être humain mais l'alternance des gènes semble être anarchique et n'est pas la même sur chaque victime comme si les gènes se combinaient pour aboutir à une nouvelle structure. Celle-ci est identique depuis les deux dernières.

Dernière Victime

Nom : Veronica PLENWOOD

Corps de Mac Ewen :

- ❖ L'individu est plus grand que dans son dossier militaire (1m89 au lieu de 1m73).
- ❖ Il est devenu imberbe
- ❖ Son squelette est déformé : canine plus longue, mâchoire plus avancée, phalange plus longue avec présence de griffe.

Immeuble Jefferson

Situé au 18 Napoléon Street, c'est une ancienne maison bourgeoise (mais qui n'en a plus l'aspect, aujourd'hui elle fait plutôt taudis) qui a été divisée en plusieurs appartements.

Didier et Brigitte POIVRE - Concierge

Dire que ce type est gros est un euphémisme, c'est la grosseur incarnée, en plus il sue à grosse goutte en permanence sur son sempiternel T-shirt blanc maculé de tache de graisse douteuse et empesté l'atmosphère avec son cigare bon marché visé à la bouche. Sa femme ne vaut pas mieux (ah si ses cheveux sont toujours gras). Tous deux essaieront de savoir s'il y a une récompense pour toutes infos qu'ils pourront donner.

Information disponible :

Il l'a croisé en compagnie de Maman Brigitte alors qu'il rentrait dans la maison. Il pensait alors qu'il venait rendre visite à un ami pas qu'il logeait dans l'immeuble puisqu'il ne connaissait pas sa tête.

1er Etage

Elliot Rothrock

Visage émacié et ravagé par l'alcool, bien dégarni et environ 50 ans (quoique peut-être plus jeune). C'est un inventeur raté dont peu d'invention fonctionne, il essaiera d'en refiler aux agents mais ne fournira aucune information ou indice.

Mme Sonia (Jennifer Blake)

Cette femme a dû être superbe dans sa jeunesse : c'est une ancienne actrice reconverti dans la voyance (Elle possède un réel don de voyance). Durant sa carrière elle servait de doublure à Claudia Cardinale et ne pourra pas s'empêcher de le faire savoir, elle proposera une séance de voyance aux agents. Elle n'a aucune information sur la mort de Mac Ewen ou sur ses activités mais si les agents acceptent la séance de voyance ou lorsqu'elle serre la main d'un agent elle aura une vision du « cauchemar de Wetfield » qu'elle appellera Les Champs humides ; elle le mettra en garde : Méfiez-vous des Champs Humides la mort y rode !

(Pour la séance de voyance Mme Sonia sera à même de révéler certaines choses sur le passé de l'agent !)

Jeffrey THEM

Il ressemble à Peter Weller avec les cheveux très courts et ne quitte jamais son bonnet. Un rapide coup d'œil permet de remarquer sur le meuble de l'entrée un nombre impressionnant de boîtes de médicaments (un agent possédant des connaissances médicales reconnaîtra les traitements utilisés dans le cadre d'une trithérapie et pour les troubles mentaux). Son appartement étant situé juste sous celui squatté par Mac Ewen il a entendu beaucoup de choses malheureusement avec les traitements qu'il suit et ses délires psychotiques (il ne prend plus ses médicaments) il ne sera pas évident de faire le tri.

Information disponible :

Voici ce qu'il pourra dire aux agents mais il le dira comme si c'était lui qui parlait ou qui avait vécu les événements.

- ❖ Vous m'avez retrouvé !
- ❖ Allez-y tuez moi, je suis devenu une monstruosité !
- ❖ Tous ces gens que j'ai tués ...
- ❖ La douleur, la faim, c'est insupportable.
- ❖ Allez viens, Père te pardonnera tout cela.

Lucy LEE et Cynthia RAND

Deux prostituées plutôt jolies, l'une Black et l'une Asiatique, elles essaieront de négocier le peu de renseignements qu'elles possèdent.



Information disponible :

Le type sortait tard le soir et avait une démarche étrange.

Depuis son arrivée, il n'y avait plus de rat dans l'immeuble.

Le soir du suicide elle ont vu 2 hommes en robe blanche fouillés une voiture, celle avec laquelle est arrivé Mac Ewen. Après les deux types sont entrés dans l'immeuble.

2eme Etage

Famille Abrahams

C'est une famille noire avec trois enfants, leur appartement est l'appartement voisin de celui squatté par Mac Ewen, ils n'ont pas grand chose à apprendre à nos agents car ils ont d'autre soucis : depuis la nuit du 7 Août leur petite est devenu catatonique (Nuit du premier meurtre du Cannibale)

Information disponible :

Derrière un poster d'Eddy Murphy à coté du lit de la petite Emily il y a un trou qui permet d'espionner dans l'appartement voisin. La nuit du 07 Août, la petite a assisté à la transformation de Mac Ewen.

Alabama Collins et Clarence Avery

L'appartement d'en face est occupé par deux Junkies qui dealent pas mal dans le quartier, depuis cet histoire de meurtre dans l'immeuble et les nombreuses allés et venus des forces de l'ordre ils sont sur les nerfs et pourraient bien dégainer leurs automatiques et accueillir les agents avec du plomb surtout s'ils sont en pleine transaction !

Information disponible :

Ils ne savent pas se qu'il prenait comme dope mais certains soir en aurait cru qu'il y avait une bête fauve dans son appartement.

Ils pensent qu'il a du se faire descendre par l'homme de main de Mark « Full Moon » Pariss : The Bird. Le soir du « suicide » ils étaient à leur balcon : ils ont entendu la détonation puis ensuite ils ont vu deux types sauter par la le balcon et atterrir comme des chats au sol puis rejoindre une voiture ou les attendais un autre homme. L'un d'eux étaient chauve comme The Bird (ils n'ont pas bien vu le deuxième).

Appartement d'Elias Mulroney Squatté par Alan Mac Ewen.

C'est un véritable foutoir, il y règne une odeur de fauve ; les murs sont couverts de symbole Vaudous (vévés) et de nombreux objets jonchent le sol.

Information disponible :

Fenêtre arrachée avec trace de griffes dans le bois.

Dans le bois il y a un bout de griffe avec du sang ; ce n'est pas le sang de Mac Ewen mais il présente les mêmes anomalies génétiques.

Publicité pour la boutique Voodoo Child.

Dans un verre une drôle de mixture à base de plante de Haïti.

Un prospectus pour une séance de dédicaces du Professeur PAYNE.

Nombreux livre du docteur PAYNE qui traite principalement de l'altération du génome humain, par mis ceux-ci un livre dédié à l'intention d'Elias Mulroney et qui l'invite à s'intéresser aux livres d'un certains Oliver Maintows.

Voiture d'Elias Mulroney volé par Alan Mac Ewen.

Elle est en piteuse état : carrosserie taguée, roues volées et vitres explosées.

Information disponible :

Ayant glissé sous le fauteuil du passager on trouve un tract annonçant un nouveau déluge et appelant à la construction d'une nouvelle Arche, sur le tract un dessin simplifié représente un bateau devant un soleil.

La boutique VOODOO CHILD.

Situé au 15 de la Rue Georges (perpendiculaire à la Napoléon Street), cette rue est aussi plus connu sous le nom de la rue des Guédés. Cette charmante boutique abrite la plus perverse des sectes Vaudou de la Nouvelle Orléans. En effet la propriétaire qui se fait appeler Maman Brigitte est une puissante Mambo (sorcière vaudou) vénère une créature mi-humaine mi-serpent qui se fait passer pour une concubine de Damballah Vedo . Sous l'emprise de cette créature du mythe (voir Créatures et PNJs), la secte pratique l'enlèvement et le sacrifice d'enfant. Maman Brigitte n'apprécie pas vraiment la venue de tous ces hommes de lois (agents du FBI, Flics et hommes en Noirs) et va donc essayer de dissuader ceux-ci de trop fouiller dans ses affaires (pour les hommes de M. WHITE voir la chronologie des événements).

Pour les agents ces petits maléfices interviendront après leur première visite. Voici entre autre ce que va tenter Maman Brigitte :

Utiliser la phobie d'un agent pour qu'il blesse ses coéquipiers. -1D4 SAN

Hallucination : membre pourrissant, blessure purulente et envahie de vers blanc, visage en décomposition, vieillissement de l'environnement, la chambre de l'agent est envahie de serpent ou animaux, insectes liés à sa phobie. -1D4 SAN

Leur nuit est perturbée par d'atroce cauchemar : ils sont enterrés vivants, etc. -1D4 SAN

Violentes douleurs et nausées ; blessures instantanées grâce à une poupée vaudou.

Faire vomir des insectes, des serpents...

Dans leur petit déjeuner ; elle fera mettre de la poudre zombie, l'agent victime tombera raide mort victime d'une malaise cardiaque. Un examen médicale le donnera pour mort alors qu'il est parfaitement vivant : une bonne piqûre d'adrénaline saura le ramener à la vie.

Pour ses petits envoûtements il suffit d'un effet personnel de la cible, des cheveux et la chambre de nos agents sera donc visitée pour cela. Heureusement pour eux l'agent Walt les fait constamment suivre par un membre de la secte et sera rapidement informé de leurs mésaventures ; elle prendra donc l'initiative de les conduire au bokor de la secte des Petits Frères de Papa Legba : qui leur remettra des Gads pour les protégés des maléfices de Maman Brigitte.

Information disponible :

Mac Ewen est venu la consulter pour un problème de possession. Elle lui a pratiqué un désenvoûtement et vendu quelques Gads.

Dans l'arrière boutique on peut apercevoir un grand type en tenu de Baron Samedi (Comme dans le film Vivre et Laisser Mourir).

Hôtel White Wolf – Chambre 15

Dowman Street

Cette chambre abrite le témoin du dernier enlèvement d'enfant. Charlie Grisham est sous la protection de deux agents du NOSCI.

Information disponible :

L'homme étant un alcoolique patenté son témoignage est plutôt vague. La nuit du 07 il sortait d'un bar, il ne sait plus trop lequel quand il a entendu une gamine appelé au secours ! N'écoutant que son courage il a fui dans la direction des cris pour tombé sur ce grand black tout endimanché de son costard blanc avec son haut de forme sur la tête et sur le visage une tête de mort dessinée (en fait il décrit le Baron Samedi), le type portait une gamine sur l'épaule et semblait sortir d'une maison (celle de Pariss que Grisham reconnaîtra si on lui en présente une photo). En le voyant il a ricané et puis trou noir. Charlie s'est ensuite réveillé au milieu des poubelles...



Chantille Boudousquet

Adresse : Royal Street – Gov. Nicholls.

Charmante journaliste indépendante de 30 ans, blonde aux yeux bleu et plutôt intelligente. Elle essaiera d'user de son charme pour obtenir un scoop de la part des agents, c'est aussi le témoin du suicide du cannibale. C'est elle qui a fait le rapprochement entre les premiers meurtres et a compris qu'il y avait un tueur en série à la Nouvelle Orléans

Information disponible :

Quand elle a reçu ce coup de fil, elle a cru à un canular : il n'y a que dans les mauvaises séries B que le tueur appelle un journaliste pour tous lui raconter ! Mais en écoutant le type son flair a senti qu'il y avait du potentiel...

Le 18 au soir elle se présente sur les lieux et entend un coup de feu juste au moment où elle voulait sonner, la suite il la connaît sûrement : elle rentre, découvre le corps et prévient la police.

Après ce qu'elle a vu dans la chambre elle s'est beaucoup renseigné sur le vaudou et est arrivé à la conclusion qu'un seul des vécus était vrai, les autres sont folkloriques ... Le vrai vécu sert à la création d'un loup garou (dans la tradition vaudou : un être humain qui se transforme en créature assoiffé de sang sous le contrôle du bokor qui a jeté le sort). Bizarrement la plupart des victimes appartiennent à la secte des Petits Frères de Papa Legba dont fait partie le Lieutenant Theresa Walt ! Tous ces meurtres sont liés à une guerre que se livre deux sectes de la nouvelle Orléans : Les Petits Frères de Papa Legba et Les enfants de Damballah Vedo ; elle n'a pas encore réussi à identifier les leaders de chaque clan.

Evènement :

Après le passage des agents et surtout parce que son enquête dans le milieu du vaudou commence vraiment à devenir gênante pour Maman Brigitte et ses cultistes, Chantille va être victime de la fameuse poudre zombie. Elle tentera d'appeler les agents au secours avant de sombrer dans une pseudo mort que l'on pourra découvrir au moment de l'autopsie (sauf si les agents ont des soupçons et pratique des examens toxicologiques poussés) : quand le légiste commencera à attaquer la trachée au scalpel ! Elle va ouvrir grand les yeux et pousser un effroyable cri de douleur (survivra-t-elle ? Au Mj de faire son choix !).

David Lewis

Adresse : Tchoupitoulas.

Vieux journaliste minable, atteint d'un cancer en phase terminal il souhaiterait partir sur un coup d'éclat. Il est persuadé que le Néo-Genesis Group ca-

che des activités illégales et il a raison même s'il se trompe sur la nature de celles-ci ; il pense entre autre que le Neo-Genesis group est responsable des nombreuses disparitions d'enfants des quartiers pauvres.

Information disponible :

Il dispose de nombreuses photos concernant le Neo-Genesis Group qui peuvent intéresser nos agents. On peut notamment suivre le parcours d'un livreur du restaurant La Maison du Dragon de Jade jusqu'au Neo-Genesis, le livreur y rentre avec une sacoche pleine et ressort avec une valise thermo réfrigérée ; plus tard il confie celle-ci à un inconnu en moto, Lewis a ensuite perdu sa trace.

Sur d'autres photos on assiste aux nombreuses livraisons de la Pentroc Frozen Food. Sur ces photos on peut assister à l'arrivée des 4 hommes en Noir le 20 Août (suivant le jour ils pourront reconnaître les deux hommes découverts par le touriste le 21 Août).

Evènement :

Le jour où il arrive, M. White tombe sur un article de Lewis, passablement énervé par cette affaire qui commence vraiment à traîner il décide d'appliquer la technique de la terre brûlée : 1ère victime David Lewis. Il ne restera plus rien du pauvre journaliste mort dans l'incendie de sa petite maison. Dans les décombres encore fumante on pourra retrouver une petite boîte métallique dans laquelle on pourra retrouver une partie des précieuses photos de David Lewis.

Le Twillight Club et Mark « Full Moon » Pariss.

Adresse : Richard Morlay Road.

Le Twillight Club est le club branché de la nouvelle Orléans, son propriétaire Mark Pariss (il doit son surnom au fait qu'on ne le voit que la nuit) est aussi propriétaire de la compagnie d'import export Pariss Freeway. Il réside dans les quartiers chics de la nouvelle Orléans, dans une ancienne maison coloniale. Il n'apprendra rien au joueur et il est impossible de le mettre en défaut sur ses activités illégales (Trafic d'esclave et de stupéfiant en provenance d'Haïti). Il est par ailleurs membre de la secte des enfants de Damballah Vedo.

Le Twillight club est le club privé de la Nouvelle Orléans, sa décoration est clairement inspirée par la culture Vaudou, tous les mythes et croyances de cette religion. Les clients fréquentant le club font partie de la bourgeoisie de la Nouvelle Orléans et depuis la disparition du Cajun Club le Twillight Club a pris le relais : nombreux membre du

club font partie de la secte des enfants de Damballah Vedo.

Information disponible :

Aucune info disponible sur l'affaire, Monsieur Pariss est difficile à rencontrer et reste très prudent dans ces déplacements. Après leur visite à Monsieur Pariss ils seront pris en filature par deux hommes de Pariss.

La Maison du Dragon de Jade

Adresse : 21 Washington Avenue.

Il y a une chose qui peut amener nos agents à se rendre au Dragon de la Maison de Jade : leur rencontre avec le journaliste David Lewis

Cette chaîne de restaurant chinois qui possède une succursale dans toute les grandes villes des Etats-Unis fait partie des structures de soutien du projet Leviathan. Ces restaurants chinois cachent essentiellement des bases d'opération pour les agents de sécurité (nettoyeur) du centre quand ceux doivent intervenir quelque part. Il peut arriver que certains restaurants dissimulent des petits laboratoires de recherche ou le stockage de cobaye (embryon humain ...).

L'autre spécificité de la chaîne de restaurant est que chaque agence possède un serveur informatique en liaison constante avec le centre, tous les matins à 01:00 AM le serveur central fait une sauvegarde générale des données du centre qu'il crypte et morcelle en autant de parties que de restaurants.

Quand des agents arrivent en ville, la Pentroc Frozen Food appelle le restaurant pour annoncer que leur livraison va bientôt être faite et que les chauffeurs mangeront avant de repartir et commande pour ceux-ci. La commande sert en fait à donner quatre nombres à la signification bien précise :

- ❖ Le premier donne le nombre d'agents qui arrivent
- ❖ Le second annonce le Jour d'arrivée
- ❖ Le troisième : donne le numéro de la semaine
- ❖ Le quatrième donne l'heure
- ❖ Le cinquième est le code d'intervention :
 - 1 : Enquête simple
 - 2 : Enquête avec possibilité de nettoyage.
 - 3 : Enquête et petit Nettoyage.
 - 4 : Petit nettoyage (1 à 5 Personnes).
 - 5 : Code rouge signifiant un grand nettoyage avec politique de la terre brûlée.

Quand les nombres sont à deux chiffres ils sont subdivisés. Par exemple,



nos 4 hommes en noir sont arrivés le 19 août à 02:00 PM ; cela donne la commande suivante :

- 4 Ha Cao
- 1 Soupe Hu Tieu et 9 Salade au Poulet
- 3 Crevettes à l'ail et 3 Poulet Chop Suey
- 2 Riz Cantonnais
- 3 Vermicelles Sauté

Ce qui se traduit par 4 hommes arriveront le 19 de la semaine 33 à 02 :00 PM pour une mission de Code 3.

Le grand avantage de ces agences locales sous couvert d'un restaurant est que les victimes des nettoyeurs sont stockées en chambre froide pour être écoulés sous forme de plats chinois. Les plats du Dragon de Jade sont très réputés et attirent beaucoup de monde rapportant ainsi d'importante somme d'argent servant au financement du projet Leviathan.

Information disponible :

Il faut être clair les agents ne trouveront aucune information concernant leur enquête mais plutôt des éléments pouvant intriguer leur curiosité naturelle, comme la présence d'une chambre froide secrète avec deux corps des trois membres de la secte proprement dépecé le troisième encore entier ; un local secret pouvant accueillir des agents ainsi qu'un serveur informatique. Tous ces locaux ne sont accessibles que par des digicodes savamment dissimulés !

Tous ceci ne pourra être découvert que si les agents insistent vraiment en ils ne doivent pas profiter longtemps de leur découverte !!! Pour accéder aux pièces secrètes les hommes du restaurant leur donnerons les codes du mois précédant déclenchant l'ouverture des locaux et une alarme silencieuse avec destruction des locaux dans la minute qui suit.

Le Neo-Genesis Group – Siège Social.

Old Spanish Trail.

Ce qui suit est la description d'une deuxième structure de soutien du programme Leviathan, il y a fort peu de chance que les agents s'y intéressent.

Fondé en 1918 par Samuel Haight à la fin de la 1ère Guerre Mondiale le Neo-Genesis Group encore appelé Second Life Group avait pour principale activité la fabrication de membres artificiels pour les survivants du conflit. Sous l'impulsion de Simon Haight petit fils du fondateur le Group s'appel désormais le Neo-Genesis Group et a su élargir ses domaines de compétences entre autre à la cybernétique avec entre autre

la création de prothèse nouvelle génération, la nanotechnologie (le NGG travail sur des puces informatiques pouvant être greffé sur le cerveau humain afin de guérir les lésions cérébrales) et sur de nouvelle technique de fécondation grâce à laquelle le group a acquis sa renommée Nationale. Le Neo Genesis Group a intégré la structure du programme quand il fut racheté par la Pentroc Biochemical (société appartenant au consortium géré par le sénateur) et que le Sénateur découvrit que le Group travaillait entre autre sur le clonage humain. Simon Haight ne fut difficile à convaincre ; chaque responsable de clinique et de laboratoire de recherche sur le territoire des Etats-Unis est en fait un de ses clones.

Le Neo-Genesis-Group possède de nombreuses Cliniques de fécondation et de laboratoire de recherche dans tous les Etats-Unis dirigé par un clone de Simon Haight. Ce que les nombreux couples qui font appel aux techniques avancées du Group en matière de lutte contre l'infertilité ignorent c'est que la majorité des embryons viables sont expédiés via La Pentroc Frozen Food au centre pour servir de matériel génétique au différent dossier du programme Leviathan.

Depuis le rachat de la Hemobank suite au scandale de l'affaire Greenberg, le NGG reçoit les visites régulières du professeur qui essaie de prendre contact avec des membres de la Karotechia dont il a découvert l'existence au sein de la Hemobank. Si ce n'est pas lui c'est son aide de laboratoire : Gilles Morrisson qui vient rendre au Neo Genesis Group.

Gilles Morrisson est un clone instable du docteur Lazarus : à cause du sérum S il est actuellement impossible d'obtenir des clones viables plus d'un mois (d'où les régulières visites de Morrisson et du Professeur Lazarus à la Nouvelle Orléans), au terme de leur existence les clones de Lazarus ont tendance à fondre et à se transformé en une flaque visqueuse et spongieuse de matière cérébrale !!!

Information disponible :

Aucune, que des interrogations !!!

Deuxième Partie :

WETFIELD

Cette deuxième partie de notre enquête en constitue aussi la conclusion. Son déroulement contrairement à la première partie se déroulant à la Nouvelle Orléans est complètement linéaire et surtout beaucoup plus courte.

Quatrième jour : 22 Août 1999

Disposant désormais de tous les éléments nécessaires les agents devraient prendre la direction de la petite ville de Wetfield : il devient évident que l'explication à toutes cette histoire réside dans cette petite ville du fin fond de la Louisiane. A bord de leur voiture ils arrivent à la nuit tombante et viennent juste de franchir le panneau de la ville duquel une chouette s'est envolée passant devant leur voiture détournant ainsi l'attention du chauffeur obligeant celui-ci à effectuer un freinage d'urgence pour éviter la fillette surgie des bois bordant la route. Elle est grelottante et simplement vêtue d'une chemise de nuit déchirée et maculée de sang frais ; elle ne prononce aucun mot et se contente juste de montrer un chemin forestier du doigt.

Ce chemin privatif qui s'enfonce dans la forêt mène à la demeure de la famille Johnson. La curiosité ne nos agents devraient les y conduire ; devant celle-ci il y a deux véhicules et toutes les lumières sont éteintes mais la porte d'entrée est ouverte et claque au vent. Il est préférable que l'un des agents reste dans la voiture tandis que ses collègues pénètrent dans la maison. Les agents qui vont entrer dans la maison comprennent très facilement que la maison a été le lieu d'un terrible affrontement : nombreux impacts de balles, meubles renversés et traces de sang conduisant jusque dans le salon...

Quand ils arrivent dans le salon, les agents découvrent un véritable carnage : les deux parents de la petite fille ont été massacrés par une bête sauvage ! Leurs blessures font très nettement penser à celle infligé par Mac Ewen à ses victimes en plus petite. Ils entendent ensuite une respiration hachée provenant de derrière le canapé : c'est le quatrième homme de M. White en train d'agoniser. Il tient dans une main un revolver encore fumant et de l'autre son téléphone cellulaire (il vient d'alerter M. White pour lui annoncer qu'il y a un Code 5 à Wetfield). Quand il voit nos agents il les prends pour des secours et essaient de les mettre en garde et leur confie la clef de sa chambre à l'hôtel Cy-



rus. Ils essaiera de leur murmurer : Pour m....oic'est fini.....le film surm.....on PC.....Toutela vil confiance p..ers.....onne.....laaaaa fill-ll.....ette.c'....est elle qui.....et rend son dernier souffle.

Pendant ce temps dans la voiture la compagnie de la fillette rend l'agent mal à l'aise surtout son étrange ! Puis quand elle se décide finalement à parler d'une voix caverneuse (à la Joe Cocker) c'est pour dire :

- Ils sont tous mort.....leur chair était si tendre !!!

La petite se transforme alors en goule et saute sur notre agent qui à juste le tend de dégainer son arme et de tirer. (Petit conseil d'ambiance, utilisez la piste 9 de la Bo du Dracula de Coppola et coordonnée la révélation de l'homme en noir et l'attaque de la fillette).

Après ce dramatique épisode nos agents comprennent qu'ils approchent de la vérité. Ils arrivent finalement à Wetfield aux environs de 11:00 PM. La ville semble déserte, à ce stade du scénario sur les 4721 habitants de la ville il en reste 495 de non convertis ; bien sur tous les notables de la ville (médecin, maire, shérif,...) sont convertis. A l'hôtel Cyrus ils arrivent (il est préférable d'éviter le type de l'accueil) dans la chambre de l'homme en noir de White pour découvrir que celle-ci a été saccagée ; ils peuvent néanmoins retrouver l'ordinateur portable de l'agent et une caméra numérique : un passionné d'informatique pour récupérer certaines infos et aussi visionné le film de la caméra.

Le Film

L'agent a filmé ceci de la fenêtre de sa chambre ; on y voit la voiture du shérif (l'horodatage indique 07:00 PM) qui se gare devant le bâtiment en face, lui et

Son adjoint accompagne un médecin (Payne). Ils frappent à la porte de la maison, celle-ci s'ouvre et le propriétaire les fait entrer. La porte se referme et quelques minutes plus tard la lumière de la chambre conjugale s'allume : le shérif, son adjoint et le mari ceinture la femme tandis que Payne lui injecte un produit rose fluo... C'est alors qu'ils se rendent que l'enfant à assister à toute la scène : son père se jette sur lui le plaquant au sol ; Payne s'approche alors avec une nouvelle seringue. Après cette scène l'adjoint s'approche de la fenêtre, regarde dans la direction de l'homme avec insistance puis tire le rideau. L'instant qui suit les mouvements de la caméra deviennent brusque puis la caméra tombe au sol ne filmant plus que les pieds et montre l'agent fuyant par la fenêtre de l'hôtel et l'arrivée de deux hommes dans la chambre ; l'un d'eux poursuit l'homme en noir l'autre se retourne vers la caméra et lui fou un coup de pied.....FIN du film !

Nota :

Si aucun des agents n'est doué en informatique, faites leur vivre cette scène en direct !! Avec pour suite, fuite dans les bayous environnant et arrestation par les forces de l'ordre, tentative d'injection du sérum M1 après démonstration de ces effets sur un clochard.

Après avoir visionné le film (ou l'avoir vécu), les forces de l'ordre frappent à la porte de la chambre : il n'y a pas 36 solutions que fuir. Voilà nos agents pris en chasse dans les bayous de Louisiane (faites leur vivre une chasse éprouvante : les convertis sont de fin limier) avant qu'ils ne puissent trouver refuge dans une vieille bâtisse abandonnée, laissez leur le temps de se barricader : le siège peut alors commencer !!! (Il ne faut pas les ménager et pour cela revoir des films de sièges tel que Prince des Ténèbres ou Zombie etc.). L'issue du siège est laissée au choix du MJ :

- ❖ Les PJs arrivent à tenir assez longtemps et sont sauvés in extremis par l'intervention de Militaire (voir la suite).
- ❖ Ils finissent par céder et se faire déborder par le surnombre et sont capturés par les goutes. Ils sont ensuite conduits en prison ou ils vont subir une injection du sérum M1 après démonstration de ces effets sur le clochard de la cellule voisine. La aussi ils sont sauvés in extremis par l'intervention de l'armée.

En effet suite à l'appel de l'homme de White celui-ci fait intervenir l'armée et celle-ci ne lésine pas sur les moyens : Hélicoptère, engin blindés, unités médicales d'urgences...

Tous les villageois qui ont pu être capturés sont conduits jusqu'à l'unité médicale mobile pour y subir une prise de sang avec analyse afin de déterminer s'ils sont (les joueurs aussi) ; toutes personnes contaminées sont enfermées et sera envoyés au centre pour étude.

Après que leur identité soit confirmée, nos agents rencontreront le Général Robards (il travaille pour le programme Leviathan) et donnera l'explication suivante :

Nous pensons que les membres de la secte de la Nouvelle Arche sont en possession d'un agent bactériologique mortel et qu'il se prépare à le répandre sur le continent américain. Un de nos hommes étaient chargés de surveiller les agissements de ceux-ci ; il y a quelques heures il nous a envoyé un message confirmant nos soupçons. Vous avez de la chance que nous soyons intervenu et maintenant laissez nous faire car les membres de la secte sont actuellement retranchés dans le bâtiment principal de leur domaine et nous allons mener l'assaut (En clair l'intervention est un code 5 pour le programme Leviathan). Le général Robards invite donc nos agents à rester en compagnie de deux de ses hommes et à laisser les grands gérer la situation (bien sur nos

joueurs n'aurons de difficultés à fausser compagnie à leur Nounou).

Cette partie constitue la fin de l'histoire et surtout l'assaut final, l'improvisation est donc de mise pour faire vivre cet épisode particulièrement violent du scénario. Il ne faut pas oublier que les militaires travaillent pour le programme Leviathan et qu'ils sont ici pour nettoyer toute trace reliant cette dérive du docteur Payne au Programme Leviathan ; autant dire qu'ils ne sera pas facile pour nos agents de s'emparer de quelques documents révélateurs surtout dans les laboratoires souterrains de la secte. Les documents sur lequel ils pourront mettre la main sont : un avis de réunion avec en-tête de Projet Leviathan annonçant une réunion pour faire un bilan de l'avancé des trois dossiers.

L'assaut connaîtra deux phases :

- ❖ Durant la première phase les troupes sont en extérieurs et attaqueront le bâtiment principal avant de pénétrer à l'intérieur.
- ❖ La deuxième phase se déroule dans le laboratoire souterrain. Là les sectataires goutes emploieront tous les moyens pour permettre à leur maître de fuir... Ces moyens sont entre autre la libération des cobayes animaux de leur expérimentation, pistolet à seringue contenant les différentes variantes du sérum.

Toujours est-il que le docteur Payne arrivera à fuir.....

FIN.....PROVISOIRE de l'histoire



PNJS et créatures

Lieutenant de Police Walt

FOR 13	DEX 12	INT 11
CON 11	APP 10	POU 09
TAI 12	SAN 80	
EDU 12	PdV 12	B/M Dom : 0

Compétences : Baratin 55%, Conduite 40%, Discrétion 30%, Droit 55%, TOC 35%, Créole 45%, Armes à feu 40%, Connaissance du Vaudou 55%.

Capitaine Franck CARTER

FOR 13	DEX 15	INT 17
CON 13	APP 14	POU 15
TAI 12	SAN 70	
EDU 14	PdV 13	
B/M DOM : + 1d4		

Compétences : Baratin 40% Bibliothèque 35%, Conduite 60%, Discrétion 55%, Discussion 40%, Droit 65%, Esquiver 55%, Mythe de Cthulhu 29%, Premiers soins 30%, Se cachet 55%, TOC 65%, Français 35%, Créole 30%, Espagnol 35%, Armes de poing 55%.

Agents du NOSCI

FOR 13	DEX 12	INT 11
CON 12	APP 11	POU 10
TAI 11	SAN 90	
EDU 09	PdV 12	
B/M Dom : 0		

Compétences : Baratin 35%, Camouflage 45%, Conduite 35%, Discrétion 40%, Esquiver 40%, Se cacher 45%, TOC 35%, Combat (armes diverses) 45%.

Homme en Noir

FOR 15	DEX 14	INT 15
CON 14	APP 10	POU 12
TAI 11	SAN 60	
EDU 17	PdV 13	
B/M Dom : + 1d4		

Compétences : Arts martiaux 55 %, Baratin 35%, Camouflage 45%, Conduite 60%, Discrétion 50%, Dissimulation 55%, Ecouter 45%, Esquiver 40%, Se cacher 45%, TOC 65%, Combat (armes diverses) 45%.

Attaques : Coup de Pied 55%, Coup de poing 60%, Coup de Tête 40%

M.WHITE

FOR 12	DEX 12	INT 13
CON 14	APP 11	POU 16
TAI 14	SAN 65	
EDU 15	PdV 14	
B/M Dom : + 1d4		

Compétences : Origami 70%, Close Combat 50%, Jujitsu 75%, Conduire Auto 70%, Discrétion 60%, Dissimulation 70%, Explosif 65%, Anglais 90%, Allemand 65%, Arabe 80%, Japonais 65%, Nager 55%, Mythe de Cthulhu 10%, Arme de poing 70%, Fusil 60%, Mitrailleur 75%

Petit Background et Grosses révélations :

William M. Murdock est né en 1833 à Redstone en Caroline du Sud. Il participe à la guerre de sécession et rejoint le

camp des rebelles (en fait une bande de braqueur de banque) après la défaite du Sud. Au cours d'un hold-up raté (tous ses complices sont tués) il se réfugie dans une mine abandonnée qui à la réputation d'être hantée. Afin de fuir ses poursuivants il s'enfonce plus profondément dans la mine et découvre que celle-ci est occupé par d'étrange créature : des Mi-Gos. Impossible de leur échapper et Murdock est capturé pour servir de cobaye aux diverses expériences que mène que les créatures. Une fois leur diverses expérimentations faites ils jettent le corps dans le bac à déchet ou une réaction inattendue se produit : présent dans le bac une matière protogénétique vivante et flasque entre en contact avec le corps de Murdock ; elle s'infiltre dans le corps et le parasite entamant un processus de régénération des tissus lui redonnant vie ! Le parasite s'éveille à une conscience humaine et découvre un mode de raisonnement organisé et logique. Les deux cobayes réalisent rapidement qu'ensemble ils ont plus de chance de réussir à s'évader et de trouver le moyen de se venger de leur tortionnaire. Une fois sortie de leur prison nos évadés réintègrent la société humaine et vivent désormais en symbiose, en effet chacun apportant quelque chose à l'autre : l'humain, un corps avec un cerveau logique et le symbiote une espérance de vie très longue (Petite contrepartie le symbiote a besoin de beaucoup d'eau : 7l par jour et ne se nourrit que d'insecte). Quelques années plus tard après avoir parcouru le monde à la recherche d'info sur les Mi-Gos ils finissent par rencontrer Stephen Alzis qui les convainc de travailler pour la Destinée : Ils deviennent alors Le Seigneur de la Justice et occupent de nombreux poste au sein de l'administration de la Justice Américaine (il a aussi pour mission de punir les éventuels membres dissidents de la destinée). Désormais connu sous le nom de M. WHITE, William M. Murdock a intégré le programme Leviathan parce qu'il y voit un moyen de contrecarrer les projets des Mi-Gos.

Ses connaissances du mythe s'appliquent essentiellement sur la connaissance des Mi-Gos

Contrôle : WHITE a la possibilité de « vomir » une partie de son parasite (qui se régénérera) sur quelqu'un pour qu'il le parasite et en prenne le contrôle ; malheureusement pour la victime elle finira par mourir au bout de 2D10 Heures. Le corps de WHITE supporte le parasite grâce aux manipulations des Mi-Gos (voir ci-dessous).

Maman Brigitte

Grande Prêtresse de Manon la Concubine de Yg

FOR 12	DEX 12	INT 15
CON 15	APP 10	POU 20
TAI 11	SAN 60	
EDU 17	PdV 13	
B/M Dom : + 0		

Compétences : Baratin 35%, Camouflage 45%, Connaissances du Vaudou 90%, Discrétion 50%, Dissimulation 55%, Ecouter 90%, Esquiver 40%, Se cacher 45%, TOC 65%, Pratiques Vaudou 45%.

Le Vaudou

Avant tout je vous conseille de lire l'excellent topo sur le Vaudou de l'héritage Greenberg

Petites précisions sur le Vaudou :

Deux nouvelles compétences :

Connaissances du Vaudou : représente les connaissances des coutumes et légendes qui se rattachent au VAUDOU. Elle permet d'utiliser tous les objets magiques (wagas, Gads) passif et actif.

Pratiques Vaudou : Permet de pratiquer les rituels, les cérémonies et la magie Blanche et Noire du Vaudou.

Pour créer une poupée vaudou le sorcier dépense un nombre de point de magie (ils peuvent provenir d'adepte et être prélevé lors d'une cérémonie) qui correspondront au Point de Vie de la Poupée et à chaque utilisation celle-ci en perdra une partie jusqu'à destruction totale de la poupée. Ensuite le sorcier oppose son Pouvoir à celui de sa victime pour savoir si l'effet marche ; s'il désire lui infliger des dommages appliquez le barème suivant 1 Point de Magie = Point de dommage ; pour les cauchemars ou hallucinations pas de dépense supplémentaire.

Wanga : objet magique qui peut avoir des effets sur une personne ou pour se protéger de certains éléments.

Gads : (Garde en Créole) wagas protégé des méfaits du Vaudou.

Vévés : Sortilège particulier qui est représenté par un dessin au sol et que seul un sorcier Vaudou peut dessiner.

Papa Legba : Loa protecteur.

Damballah Vedo : Loa serpent, dieu de la fortune et du commerce.

Adepte de Manon

FOR 12	DEX 17	INT 11
CON 15	APP 10	POU 10
TAI 12	SAN 90	EDU 09
PdV 14	B/M Dom : 0	

Compétences : Connaissance Vaudou 35%, Camouflage 45%, Conduite 35%, Discrétion 40%, Esquiver 40%, Se ca-



cher 45%, Créole 65%, Combat (armes diverses) 45%.

Manon Concubine de Dambalah Vedo (YG)

Extrait du Livre de Leland Mac Elroy Mythe et Croyances sur le Roi Serpent publié en 1919 à compte d'auteur :

« Car il fallait assurer sa descendance KUKULCAN pris 5 épouses qui devaient lui donner 1001 enfants... »

Manon est donc l'une des 5 épouses de Yg et elle lui donne des enfants : pour cela elle avale des enfants humains à chaque pleine lune et recrache des larves blanches qui éclosent quand il y aura les 1001.

FOR	15	DEX	15	INT	20
CON	30	APP	18	POU	25
TAI	10	SAN	-	EDU	17
PdV	13	B/M Dom	: + 0		

Sorts :

Transformation : En 2 Rounds Manon se transforme en un gigantesque serpent Albinos.

Armes : Morsure (sous ses deux formes) 75 % 1D8 + Venin (TOX = 9)

Griffes (forme humaine) 80% 1D6.

Armure : 2 Point d'écaille sous sa forme de serpent.

Militaire

FOR	16	DEX	16	INT	14
CON	17	APP	11	POU	14
TAI	16	SAN	90	EDU	09
PdV	12	B/M Dom	: +1D4		

Compétences : Arts martiaux 55 %, Camouflage 45%, Conduite 60%, Discrétion 50%, Dissimulation 55%, Ecouter 45%, Esquiver 40%, Se cacher 45%, TOC 65%, Combat (armes diverses) 45%, Premiers soins 60%

Attaques : Coup de Pied 55%, Coup de poing 60%, Coup de Tête 40%, Fusil d'assaut 75%, Pistolet Automatique 80%.

Nu Goule (Goule V 2.0)

Il s'agit de la nouvelle génération de Goule créée par le professeur Adam Payne

FOR	16	DEX	16	INT	10
CON	16	APP	--	POU	11
TAI	9	SAN	90	EDU	09
PdV	13	B/M Dom	: +1D4		

Compétences : Creuser 55 %, Discrétion 80%, Grimper 85%, Esquiver 40%, Se cacher 60%, TOC 50%, Combat (armes diverses) 45%.

Attaques : Griffes 40% :+ 1D6+1, Morsures 30 % +1D6

Transformation : en 4 rounds les Nu-Goules peuvent reprendre forme humaine et inversement (non sans poussé d'horrible cri de douleur), durant cette transformation elles sont complètement sans défense.

Adam PAYNE

Pas de caractéristique pour le professeur les PJs ne devant pas encore le rencontrer.

