

Voilà un scénario TRES éprouvant pour les pauvres PJ qui s'y retrouveront mêlés. Un couteau maya redonne vie à un dieu terrifiant, un occultiste à l'ego démesuré, des chamans Navajos et des pauvres PJ. Tout ça, sur un fond de guerre des gangs, de meurtres abominables au cœur d'un New-York sombre et glauque. La fin du monde est proche... Y a t'il encore un espoir ?

## New-York, New-York !!

Les PJ ont entendu parler d'un certain sombre antiquaire dans le Bronx, Richmond Blum (ridicule comme nom, mais on les choisit pas...) possédant des "livres anciens" susceptibles de les intéresser. Arrivés à la boutique, vieille et sombre, située au milieu d'un quartier assez pauvre, ils rencontrent Blum. Il est très excité, car il attend un colis urgent, et propose aux PJ de revenir dans la soirée, après la fermeture du magasin, pour effectuer la transaction tranquillement, et puis de toute façon, les ouvrages ne sont pas ici. En partant du magasin, ils croisent un livreur apportant une grosse malle recouverte d'étiquettes de voyages. Visiblement, c'est le colis attendu...

Dans la soirée, les PJ reviennent. Quartier semble plus glauque. Nuages lourds, il pleut. Silence. Il n'y a pas de lumières dans la boutique. Une belle voiture, vide, est garée devant. La porte de la boutique est entrouverte. Dans l'arrière-boutique, Blum est retrouvé ligoté à une chaise, baignant dans une mare de sang! (perte 1D10 de SAN) Il a été roué de coups et porte de nombreuses coupures affreuses. Les yeux sont crevés, une tête de chat noir est enfoncée dans la gorge, sa cage thoracique est défoncée, le cœur arraché!

A peine les PJ commencent-ils à se demander ce qui s'est passé, qu'ils entendent quelqu'un pénétrer dans la boutique. Il s'agit de la fille de Blum, Virginia, jeune et jolie. Elle s'évanouit dès qu'elle voit le corps. Elle se réveille au bout d'un moment en les suppliants de ne pas la tuer... C'est une fille forte et intelligente. Elle reprend rapidement ses esprits. Bien que choquée, elle commence à inspecter la boutique pour essayer de comprendre pourquoi son père a été tué. Caisse pleine (200\$). Jet TOC facile: petite cache sous le parquet pleine de billets (1500\$). Tout semble normal, excepté une grande mallette dont le contenu gît éparpillé par terre. La mallette vient d'Espagne. Elle contient de nombreux objets ayant rapports avec l'époque des conquistadors: statuettes et bijoux mayas, armes et monnaies espagnoles, etc. Mais les pièces les plus importantes sont: un petit coffret vide (on semble discerner l'empreinte d'une forme ressemblant vaguement à un poignard) et un vieux et épais livre. Le livre intitulé "Récits des Amériques par Pedro de Alvarez"

est écrit en espagnol. La traduction et la lecture des pattes de mouches sera longue (au moins 2 jours) mais apprendra l'histoire ci-dessous.

## L'Histoire

L'an 1525, en pleine époque des conquistadors. Cortès explore le Honduras. La Cour Espagnole soucieuse des ses agissements envoie de nombreux chargés de mission. L'un d'eux, Fernando Moralès, commandant une troupe d'une centaine d'espagnoles traquent des indigènes féroces dans la jungle. Là, ils entendent parler de légendes au sujet d'un temple caché haut dans les montagnes, et où habite un Dieu terrible, Xocco, auquel on effectue des sacrifices terrifiants. Les conquistadors s'y rendent et tuent tout le monde. Une partie des troupes devient folle. Moralès interroge seul à seul le Grand-Prêtre pendant toute la nuit. Au matin, le Grand-Prêtre est mort, cœur arraché. Moralès raconte qu'habité par le démon, le Grand-Prêtre s'est lui-même arraché le cœur!! Après avoir fait main basse sur tout l'or et après avoir fait sauté le plus possible de temple, les conquistadors plient bagages. Moralès prend comme seul trésor le couteau sacrificiel en obsidienne du Grand-Prêtre. Quelques jours plus tard, alors qu'ils traversent la jungle, des soldats meurent le cœur arraché! Rapidement, Moralès est accusé est fait prisonnier par ses hommes. Etant de haute naissance, il doit être jugé en Espagne. La veille du départ, il est sacrifié par le soldat qui gardait sa cellule. D'autres gardes arrivent alertées par les cris et abattent aussitôt le meurtrier. Plus personne n'ose toucher aux cadavres, et encore moins au "Couteau du Diable". Pedro de Alvarez, qui dirigeait la troupe depuis les accusations sur Moralès, se rend en Espagne pour rendre compte des terribles événements qui se sont déroulés aux Amériques. Il a placé le couteau dans un coffret scellé. Durant la traversé, son navire est pris dans une tempête effroyable. Malgré de nombreuses avaries, le navire s'en sort. Pedro est persuadé qu'il a été sauvé par la Grâce de Dieu, lui donnant ainsi l'occasion de racheter tous les péchés qu'il a put commettre. Il se fait moine et disparaît aussitôt dans une abbaye...

## Et après...

Cette même abbaye est victime, envi-

ron 150 ans plus tard d'une vague de meurtres effroyables. La Très Sainte Inquisition fera le ménage à grands coups de bûchers. Plus tard, l'abbaye devient la propriété d'un noble, Norantes, qui décide d'y créer un musée. Il meurt en France durant la 1ère Guerre Mondiale. Son fils décide de vendre l'abbaye et la collection qu'elle abrite. Une partie est achetée par Blum, dont le fameux couteau en obsidienne qui a regagné son coffret...

Blum, déjà passablement affaibli par sa connaissance du Mythe, succombe immédiatement au pouvoir de Xocco. Xocco est content, voilà plusieurs siècles qu'il croupit dans ce coffret. De plus, il est pressé, car les astres sont dans une position favorable à sa venue sur Terre, ce qui signifierait la fin du Monde. Il lui faut rapidement faire succomber le maximum d'âmes sous son pouvoir, et avoir des sacrifices en nombre!

Problème: un occultiste et riche banquier de Chicago, Edmund Fiske, a appris l'existence de Xocco. Il entend bien participer à sa venue sur Terre et être son bras droit et ainsi devenir l'homme le plus puissant du monde. Pour arriver à ses fins, il dispose d'invocations qu'il a été recueillir au Mexique, après une séance de torture éprouvante sur un vieux sorcier. Malheureusement, il n'est pas totalement sûr de l'efficacité du sort. Il est vrai que le sorcier était hystérique et ne semblait guère digne de confiance. Néanmoins, Fiske veut tenter sa chance. Il échoue de peu pour l'achat du lot contenant le couteau, mais il retrouve sa trace chez Blum. Il arrive juste à temps, Xocco vient à peine d'émerger. Le sort fonctionne!! Xocco est sous son contrôle!! Après une discussion houleuse, Fiske obtient de Xocco d'être son "Ministre". Fiske jette un nouveau sort censé tenir Xocco en état de veille, et part pour effectuer les préparatifs de la cérémonie qui permettra le passage de Xocco. Mais bon, Xocco c'est quand même un Dieu et le sort n'est pas encore tout à fait au point. Il se réveille mais ne peut tuer personne. Solution: tuer le corps où il habite et prendre possession d'un nouveau corps qui ne sera pas sous l'emprise du sortilège. Blum, alias Xocco, attend un dernier client providentiel.

Justement, se présente Sergio Marcone, fils du patron de la mafia qui règne sur le quartier, et qui vient justement chercher la "taxe de protection"



que Blum n'avait pas encore payée. Rapidement, Sergio commence à faire comprendre à Blum qu'il est imprudent de ne pas payer. Entre 2 coups de poings, il repère un couteau d'obsidienne qui l'attire inexorablement. Et voilà, Xocco vient de changer de corps et aide Sergio à sacrifier Blum. Un peu plus tard, Sergio sort dans la rue à la recherche de nouvelles victimes, oubliant de prendre sa voiture.

## La Police

Le commissariat du 2ème district conclut sur un crime mafieux. Evident: la voiture de Sergio Marcone, des témoins l'ont vu récolter la taxe dans d'autres magasins, la tête de chat noir qui est sa signature, et l'agitation qui semble actuellement remuer le Milieu. Mais franchement, l'inspecteur a bien d'autres chats à fouetter cette nuit: un juge vient d'être retrouvé mort avec une pute dans sa voiture (avec le cœur arraché), une guerre des gangs vient inexplicablement mettre fin à 5 semaines de trêves, et on signale la disparition de nombreux matelots étrangers sur le port !!!

### Le Juge et sa pute

Alors que le juge J.J.Ronaldson se faisait faire une petite gâterie, il s'est fait surprendre par Sergio, qui passait malencontreusement par là. Xocco rôde dans les quartiers de Sergio. Le juge était de mèche avec la famille Marcone...

### La Guerre des Gangs

Le clan des Leone n'est pas content du tout. Il est inacceptable que des hommes du clan des Marcone viennent empiéter sur leur territoire, et qui plus est lorsqu'il assassine le neveu et 2 hommes de main du patriarche Leone. Toujours Xocco/Sergio dans ses oeuvres... Evidemment, le papa Marcone ne comprend pas mais décide de prendre parti pour son fils en attendant de le retrouver et de tirer ça au clair. Ah, les liens du sang... Les règlements de comptes commencent à avoir lieu un peu partout. Il serait d'ailleurs intéressant de placer les PJ au beau milieu d'un particulièrement sanglant! Hé hé!

### Les disparitions de matelots

Pour cette fois, Xocco/Sergio n'est pas le responsable, du moins, pas directement. Il s'agit de Fiske qui commence à faire le plein de chair fraîche à sacrifier pour la cérémonie. Les pauvres matelots sont amenés par camion jusqu'au siège de la banque de Fiske à New-York, sur la 4ème Avenue, près de l'Union Square, au sud de Manhattan. Les marins sont drogués et gardés dans des pièces secrètes du sous-sol. Les en-

lèvements s'intensifieront dès que les meurtres sacrificiels commenceront à être connu du public (clodos, passants, tout est bon à prendre...). Fiske se rend compte que Xocco est en train d'essayer de le prendre de vitesse, et s'il veut encore avoir le moindre contrôle sur lui, il doit organiser lui-même sa venue sur Terre. Le temps et les victimes à sacrifier manquent...

Les médecins légistes sont formels: le prélèvement du coeur est effectué de main experte, digne du meilleur chirurgien. L'arme du crime est de la taille d'un poignard et a les bords tranchants et irréguliers.

## Et les PJ dans tout ça ?

Virginia craint pour sa sécurité et veut absolument savoir pourquoi son père est mort. Elle ne quitte pas les PJ d'une semelle. Ils ne devraient pas avoir le coeur de se séparer d'une aussi charmante compagnie. Et puis après tout, elle pourra peut-être leur fournir les ouvrages occultes pour lesquels ils s'étaient déplacés, et peut-être même plus?...

D'autre part, si les PJ ont une certaine réputation dans la police ou si l'un d'eux connaît bien les autorités, ils seront invités à aider les forces de l'ordre, à titre non-officiel bien entendu. Ils peuvent s'attendre à de bons honoraires. Les amis du juge et les mafieux n'ont pas tellement envie de voir leurs marchés mis à jours par la presse ou par un homme de loi incorruptible. C'est pourquoi ils font pression sur un inspecteur sans vergogne qui se fera un plaisir d'engager les PJ et de les manipuler à sa guise: fausses preuves accusant un autre clan, etc.

Au cours de leur probable enquête, les PJ seront suivis par des hommes basanés insaisissables (voir "Les Indiens").

## Serial Killer(s) ?

Les meurtres sacrificiels continuent, mais il se passe un tournant qui va surprendre tout le monde excepté Fiske. Sergio Marcone est retrouvé mort, le cœur arraché! Y aurait-il plusieurs meurtriers procédant de la même façon? Seul le témoignage d'un clodo permettra d'en savoir plus.

Alors qu'il cherchait de quoi subsister dans des poubelles, le clodo aperçut Sergio s'avancer lentement dans une sombre ruelle, suivi de près par un autre homme. Curieux, il décide de le suivre. Là, il assiste à une scène terrifiante. Sergio, à genoux devant l'inconnu, lui tend un couteau, ouvre sa chemise et hurle "Xocco" alors que l'homme lui perce la poitrine, puis lui extirpe le cœur encore tout palpitant. A

ce stade, le clodo s'est évanoui...

Pourtant, les crimes continuent de la même manière, et il semble bien que ce soit le même homme qui les commette!! Totalelement incompréhensible...

En fait, Xocco avait tout simplement fini de ronger l'âme de Sergio, et il désirait un nouveau corps. C'était aussi un moyen de passer plus inaperçu, en se mettant dans la peau d'un inconnu, car il commence à sentir un danger potentiel: les indiens.

Si les PJ ne se sentent pas vraiment concernés par cette affaire, faites donc venir Xocco dans leur immeuble ou hôtel, ou faites leur assister impuissant à un sacrifice du haut d'un pont. Mais, dans tous les cas. Xocco doit pouvoir s'échapper (mortellement blessé ne pose aucun problème, il lui suffira de changer à nouveau de corps...).

## Les indiens

Dans le désert du Nouveau-Mexique, vit une petite communauté de chamans Navajos. Nourris au Peyotl depuis leur plus jeune âge, ils vont et viennent au Pays des Rêves à leur guise. Et justement, Xocco vit en partie dans le Pays des Rêves. Il y est connu depuis toujours, mais il s'est toujours tenu aux lointaines frontières. Les Navajos connaissaient le culte voué à Xocco par des peuplades mayas, et ils s'en étaient inquiétés. Après de nombreuses années d'errances, ils ont réussi à trouver (semble t'il) un moyen de le contrer. Mais ils n'ont jamais été mis à l'épreuve, et ce savoir s'est perdu au fil des siècles. Perdu, sauf pour cette petite communauté chamannique qui surveille depuis longtemps l'arrivée de Xocco.

Il y a quelques temps, alors que 2 chamans rôdaient dans un lieu terrifiant et sombre du Pays des Rêves, le chemin qu'ils suivaient se divisa en deux. Malgré les hésitations du plus âgé, les 2 chamans se séparèrent. Et au bout d'un des chemins, Xocco était là. Il s'empara du plus jeune des chamans. Le plus vieux sentit immédiatement la présence du Dieu et réussit à s'enfuir d'extrême justesse.

De retour dans le monde réel, il était clair que Xocco avait à nouveau été réveillé par les hommes. Puis, le doute ne fut plus permis: Xocco allait venir sur Terre. L'heure de la confrontation et sans doute de leur mort avait sonné. Les chamans réussirent à découvrir l'endroit où Xocco devait apparaître pour notre malheur à tous: New-York ! Ils se mirent aussitôt en route. Durant leur traque de Xocco à travers la mégalopole, ils rencontrent à plusieurs reprises les PJ. Ils sentent aussitôt que ceux-ci peuvent leur être d'un bon secours. Ils les surveillent un moment puis décident de prendre contact.



## Révélation !

Si les PJ n'ont pas encore appris beaucoup de choses sur Xocco, il est temps de les mettre au parfum. Les chamans s'en chargent, en insistant bien sur le côté urgent et désespéré. Ils sont résignés, et savent que combattre Xocco sera pour eux synonyme de mort. Ils s'y sont préparés depuis des générations. Mais les PJ le sont-ils ?

Les chamans leur détaillent aussi les signes qui annonceront l'arrivée imminente de Xocco. Il y aura tout d'abord un climat légèrement détraqué, suivi de mini-secousses sismiques. Ensuite, viendra "l'Homme de Feu", l'âme damné et le serviteur de Xocco. Puis enfin, Xocco lui-même apparaîtra dans une pluie de feu et il sèmera la terreur et la désolation, puis ce sera la fin du monde.... Joyeux programme en perspective !!

Les chamans décident de laisser l'un des leurs, un jeune un peu plus habitué à la civilisation, Geniro, avec les PJ. Son but est principalement de maintenir un lien entre les investigateurs et les chamans, durant leur recherche de Xocco, et aussi de les aider, car on ne sait jamais...

## Le Rêve

Virginia fait de plus en plus souvent d'horribles cauchemars où elle voit son père l'inviter à le retrouver. Il est seul au milieu d'une gigantesque pièce aux murs noirs. Au fond, dans une obscurité encore plus grande réside une présence diabolique innommable. Puis, le corps de Richmond Blum est étiré à l'infini alors qu'il hurle de douleur puis tout est aspiré au fond. Xocco parle alors avec la voix de son père et lui annonce que son tour est proche!

Virginia sort de ces cauchemars chaque fois un peu plus affaiblie, d'autant plus que la présence diabolique est à chaque fois plus proche et menaçante.

Les PJ ne tarderont à avoir le même cauchemar. Au réveil, perte 1D4 de SAN.

## Le Rendez-Vous

Grâce à un coup de bol magnifique, le flair, ou tout simplement parce que Xocco le voulait, la police arrive à mettre la main sur le meurtrier. En fait, il s'agit plutôt de l'inspecteur James Colton. Un flic brutal qui a eu le bonheur (malheur ?) de patrouiller au bon endroit et au bon moment. Une nouvelle fois Xocco le contrôle, mais il sent la menace des PJ et des chamans un peu plus nette. Colton fait donc savoir à Virginia qu'il dispose de révélations importantes sur son père. Il lui donne rendez-vous à minuit dans une zone du port. Pourquoi Virginia? Son père est

celui qui a libéré Xocco, est son supplice sera encore plus terrible quand il sentira l'âme de sa fille chérie déchirée à côté de la sienne...

Bien entendu, Virginia fera part aux PJ de ce message. La nouvelle de l'arrestation du meurtrier n'a pas été ébruitée, et seul des PJ bien implantés dans la police pourront apprendre la nouvelle et peut-être ainsi prévoir le piège qui leur est tendu.

Le lieu du rendez-vous est désert et mal famé. Un sombre entrepôt délabré. Odeur de pourriture. James Colton est seul au milieu de l'entrepôt (en fait, il est venu avec 3 autres flics, armés et planqués dans l'entrepôt. Ils croient qu'ils viennent arrêter de dangereux espions à la solde de l'Allemagne!). Colton ne semble pas surpris de la présence des PJ et du jeune chaman. Il demande à parler seul à seul à Virginia. A peine les PJ se sont-ils éloignés qu'il se jette sur la jeune femme, le couteau à la main, la bave aux lèvres.

Ensuite, tout va très vite. Les PJ et Geniro attaquent, Virginia se défend, Colton essaie de trucidier tout le monde (mu par une force hors du commun!), les flics ne savent plus vraiment qui ils doivent défendre et tirent un peu au hasard !!

Les PJ, Geniro et Virginia devraient s'en sortir (blessés éventuellement, mais pas trop, car ils ont encore du pain sur la planche!). Le couteau est par terre. Geniro s'en empare en évitant soigneusement tout contact direct.

Il communique par pensée avec les autres chamans en se retrouvant au Pays des Rêves. Dans les heures qui suivent, tout le monde se retrouve réuni pour une cérémonie destinée à chasser Xocco du couteau d'obsidienne. Elle sera longue, et en langue Navajo. Tout le monde participe et perd des points de pouvoirs ainsi que 1D4 de SAN, tant le pouvoir de Xocco dans le couteau est maléfique! Finalement, Xocco est chassé. Le couteau est vide, mais il garde encore la trace de son pouvoir. Seule cette arme est capable de blesser (voir tuer?) le Dieu. Mais qui sera assez téméraire pour s'en servir le moment venu ?...

Pourtant, tout n'est pas terminé. Quelqu'un d'autre cherche à faire venir Xocco. Pour s'en assurer, il suffit de jeter un œil dehors: pluie glacée en été ou hausse sensible de la température en hiver, premier signe annonçant la venue imminente de Xocco...

## Fiske, le retour !

Pendant tout ce temps, Edmund Fiske n'a pas chômé. Les astres ne seront favorables que pendant 2 ou 3 jours. Lui aussi a perçu la présence des chamans. Le temps presse. Les dispari-

tions et enlèvements se multiplient. N'ayant plus rien à perdre, il utilise même ses employés! Au total, il dispose d'environ 200 personnes droguées prêtes à être sacrifiées !! Evidemment, toutes ces disparitions ne passent pas inaperçues, mais les PJ feront-ils le lien? Fiske a reconstitué un petit temple maya au sommet de son immeuble, sous une grande verrière. Il ne lui manque plus que le couteau sacrificiel !

Il apprend rapidement l'arrestation du meurtrier puis la mort de Colton dans l'entrepôt. Il sait maintenant que les PJ détiennent l'arme. Il cambriole leurs chambres ou appartements et tentera plusieurs embuscades. Finalement, voyant qu'il ne peut prendre le couteau, et que celui-ci n'a plus de pouvoir, et surtout parce qu'il n'a plus le temps, il décide de s'en passer. Il devra utiliser une grande partie de son pouvoir durant la cérémonie, au risque de ne plus être assez fort pour pouvoir contrôler Xocco à son arrivée...

## L'Homme de Feu

Alors que les PJ préparaient leurs plans de bataille, ou dormaient, le sol tremble puis ils s'évanouissent tous ensemble. Lorsqu'ils reprennent conscience, ils baignent dans une lumière lactée parsemée d'étoiles. Au milieu de la pièce, flotte dans les airs une grande forme humaine, semblable à un amas de lumière, d'où rayonne une puissance impressionnante: l'Homme de Feu. Dans le fond de la pièce, Geniro, terrifié, marmonne sans arrêt une prière en Navajo. L'Homme de Feu va tenter de corrompre les PJ, qui ne peuvent plus bouger ni parler. Il les guérit de toutes leurs blessures (vu ce qui attend les PJ, ce n'est pas cher payé...) et leur insuffle une partie de sa puissance. Il essaie en quelque sorte de les faire tomber dans le côté obscur de la Force... Les PJ doivent réussir un jet POU contre POU ou perdre 1 point de SAN. Au bout de 4 points perdus, les chamans arrivent à la rescousse ! Ils entonnent un champ qui fait cesser l'attaque. L'Homme de Feu s'esclaffe et toise les chamans en les traitant de petits bouseux fils de chiens de prairies, apprentis sorciers, etc. Il annonce l'arrivée de Xocco, et part en hurlant dans un grand éclair de lumière. Juste après, tous les objets de la pièce volent dans tous les sens avant de tomber par terre.

## Xocco arrive !!!

L'arrivée de l'homme de feu n'aura pas été totalement inutile. Les chamans sentent sa puissance et ont maintenant localisé l'endroit exact où va avoir lieu la cérémonie. Elle a d'ailleurs déjà commencé. Fiske vient de terminer



sa première dizaine de sacrifices, tout en hurlant comme des chants blasphématoires un hystérique. Dehors, de lourds nuages noirs traversés d'éclairs s'accablent au-dessus de l'immeuble de Fiske. Pas de chance pour les PJ, il se trouve au nord de Manhattan, et ils n'auront jamais le temps de s'y rendre à temps.

Les chamans ont une solution. Il leur faut juste un lieu sacré indien! Où peut-on en trouver, en plein cœur de la civilisation? Un jet d'IDEE permettra de se souvenir que l'île de Manhattan fut habitée durant de nombreux siècles par les Iroquois. Direction Central Park!! Là, les chamans inviteront les PJ à se joindre à un rite étrange. Après avoir ingurgité une pâte brune et chanté quelques minutes, un corbeau vient atterrir aux pieds de chaque participant. Alors s'effectue une métamorphose, un peu comme une fusion. Les PJ deviennent corbeaux!!! Guidés par les chamans, ils s'envolent en direction de l'immeuble. Pas difficile à repérer, il rougeoit au loin, et autour semble tournoyer une forme blanche...l'homme de feu!

Deux des chamans partent essayer de distraire l'homme de feu pour permettre aux autres d'interrompre la cérémonie. Entrer dans la verrière n'est pas très compliqué. Casser une vitre passe complètement inaperçu, car un sourd grondement couvre tous les sons. A l'intérieur, spectacle d'apocalypse!

Un temple maya a été reconstitué, éclairé par des milliers de bougies noires. Au sommet se trouve un autel en pierre. Les marches qui y conduisent, les pierres, tout est recouvert de sang! Edmund Fiske, vêtu d'une robe noire charcutée à tout va de pauvres formes humaines droguées et fanatisées. Un énorme tas de cadavres repose de part et d'autre. 3 hommes de mains, drogués eux aussi, et armés de fusils gardent le troupeau de condamnés et tirent sur ceux qui tentent de s'échapper. Mais le plus impressionnant, c'est l'énorme tourbillon de feu qui flotte dans l'air, à plusieurs mètres à la verticale de l'autel. Le sourd grondement vient de là. Le tourbillon pulse sur un rythme diabolique, et par instants, quand les flammes s'écartent, on peut distinguer une sorte d'immense tunnel donnant sur un maelström grouillant et malsain. La cérémonie touche à sa fin!

Les PJ et les chamans n'ont pas de mal à se cacher. Comment stopper la cérémonie? Tuer immédiatement Fiske ou affronter Xocco en personne... Un des chamans sortira un énorme fusil de sous son manteau et mettra en joue Fiske. PAN !! La tête du chaman explose en envoyant des bouts de cervelles sur les PJ. Un garde, les yeux exorbités se tient derrière. Les PJ ont à

peine le temps de réagir qu'ils voient son visage se transformer en un masque de frayeur abominable. Au même moment, des éclairs se répandent partout dans la verrière et une explosion retentit: Xocco est là!

## L'Apocalypse

Une masse gigantesque, informe et malsaine, l'incarnation de toutes les horreurs et peurs des PJ, le Mal, franchit le tunnel. Aussitôt, tous les chamans s'accroupissent et se mettent à prier. De gigantesques tentacules commencent à lécher les pierres enduites de sang. Le feu et les tentacules semblent buter sur un dôme invisible qui protège les chamans. Mais à chaque instant, le dôme diminue de volume.

Fiske, pétrifié, hurle frénétiquement: "N'oubliez pas que c'est moi qui t'es fait venir! J'ai réalisé ce que même tes prêtres n'avaient jamais espérés dans leurs rêves les plus fous. N'oubliez pas notre marché !!!". Pour seule réponse, et en guise de remerciement, un gigantesque tentacule s'abat sur lui. Son corps brûle et se décompose immédiatement.

Le sommet de la verrière éclate et l'homme de feu s'agenouille devant Xocco. Mais là encore, un tentacule fonce sur lui. L'homme de feu hurle alors un "NOOOONNNNNNN!!!!!!!" terrible et s'envole en un éclair. Mais les tentacules sont plus rapides encore et s'emparent de lui 30 mètres plus haut! Xocco n'a de compte à rendre à personne. Il est libre et sans pitié, c'est la fin du monde!!!

(Pour les pertes de points de SAN: 1D100 !! Mais n'appliquez pas les règles de folie, car vos PJ reçoivent une sacrée dose d'adrénaline. S'ils survivent, ils devraient récupérer pas mal de SAN. En tout cas, cette perte de SAN leur montrera mieux qu'un long discours que la situation est pratiquement désespérée, et qu'il est temps de faire des gestes héroïques!)

Seul espoir: le COUTEAU! Priez pour que l'un de vos PJ ait l'idée de s'emparer du couteau et d'aller planter le Dieu! Si aucun d'eux ne réagit, un des chamans le fera. Faites de cette scène un instant grandiose! La courageuse personne armée d'un couteau qui court en slalomant entre les langues de feu et les tentacules immondes, se dirigeant vers une puissance maléfique défiant toute pensée!! Dès le coup porté, Xocco émet un cri strident de douleur et de colère! Les mains, les bras puis le visage du porteur de couteau, commencent à brûler et à se dessécher! Si cette personne est un PJ, Geniro, se précipitera pour prendre sa place et mourir en accomplissant sa destinée. Après tout, il a été élevé pour ça, et puis le PJ a peut-être

envie de vivre encore... Si cette personne est un chaman, il se consume sur place en hurlant, mais son sacrifice n'est pas vain. La masse énorme retourne rapidement dans le tunnel de feu et rejoint son maelström grouillant. Le tunnel se referme en une grande explosion. Xocco est parti.

## Epilogue

La verrière s'écroule, des éclairs pleuvent, tout prend feu. Les pauvres PJ se traînent lamentablement et essaient de fuir l'incendie. C'est à ce moment que la police et les pompiers arrivent. Mieux vaut tard que jamais. Ils les sauvent in extremis!

Ils seront soignés et resteront 2 bonnes semaines à l'hôpital. Devant l'ampleur des massacres qui se sont produits sous la verrière, la police est désarmée. Pour la presse, les explosions et lueurs au sommet de l'immeuble seront le résultat de la foudre qui s'est abattu à plusieurs reprises sur la verrière, et où était entreposé des stocks de matières volatiles, dont de l'alcool. Ce qui expliquerait en partie cette guerre des gangs, ces disparitions et les agissements étranges de ce riche homme d'affaire de Chicago sur qui on commence à enquêter...

Chaque PJ récupère 2D10 de SAN! Ce n'est pas tous les jours qu'on fout une branlée à un dieu du chaos.

Le courageux qui a frappé Xocco récupère 1D10 de SAN en plus. Ses caractéristiques de POU, et CHANCE augmentent de 2 points, FO diminue de 1 point, et APP diminue de 2 points. Il gardera à jamais les séquelles de ce geste haut combien héroïque: les bras brûlés et desséchés, cicatrices de brûlures sur le visage, peur irraisonnée du feu, et d'affreux cauchemars qui reviendront régulièrement le hanter, et où il verra Xocco dévorer son âme....

