

# ROUGE

## DELAWARE





# ROUGE

## DELAWARE





# SOMMAIRE ET CRÉDITS

TEXTES : BENOÎT ATTINOST

DIRECTION ÉDITORIALE : JÉRÔME BARTHAS ET FABIEN FERNANDEZ

RELECTURES : JÉRÔME BARTHAS, YANNICK LECLERC

DIRECTION ARTISTIQUE ET MISE EN PAGES : MAXIME PLASSE

## LE PITCH

Philadelphie et Camden sont deux villes sœurs de part et d'autre du fleuve Delaware. La première est un festival de lumières, d'or, de drogue, de stupre, alors que la seconde pourrit, remuée par la danse des gangs qui s'entretuent au milieu des ruines. Les deux ont en commun un lourd secret tapi au plus profond de leurs entrailles. Les personnages de *Rouge Delaware* vont jouer des flics travaillant à cheval sur les deux villes (et donc sur les deux États, ce qui complique la situation par rapport au FBI). Ils vont être confrontés à des affaires au mieux étranges, au pire indicibles.

Si vous souhaitez jouer de manière plus classique, les personnages des joueurs peuvent plutôt être des investigateurs de l'étrange, recrutés comme consultants au sein du service de Liaisons.

Rouge Delaware (C) 2019 est un livre de contexte édité par les XII Singes (C) 2006–2019. La marque Rouge Delaware, le logo Rouge Delaware, la marque Dark Monkeys, le logo Dark Monkeys, la marque Cthulhu Hack VF, le logo Cthulhu Hack VF, la marque Les XII Singes, le logo Les XII Singes sont la propriété de ReSpell (C). La marque Cthulhu Hack, le logo Cthulhu Hack, la marque Just Crunch Games, le logo Just Crunch Games sont la propriété de Just Crunch Games (C).

ISBN : 978-2-37441-075-3

[www.les12singes.com](http://www.les12singes.com)

Imprimé par Standartu Spaustuve (Dariaus ir Gir no g. 39, Vilnius 02189, Lituanie).



BIENVENUE AU SERVICE DES LIAISONS.....	4
PETIT RAPPEL DES FAITS.....	4
LE SERVICE «LIAISON».....	5
PHILADELPHIE, L' «EAST» VEGAS.....	11
CAMDEN, CHILDREN OF THE GHETTO.....	27
LES DOSSIERS EN COURS (OU PAS).....	39
LE SERVICE DES LIAISONS.....	42
CEUX QUI FOUISSENT DANS LES TÉNÉBRES.....	44
UNE RÉALITÉ DIFFÉRENTE.....	44
PERDS PAS LA GOULE !.....	45
ÉVÈNEMENTS.....	49
QUELQUES LIEUX ET PNJ IMPORTANTS.....	58
SCÉNARIO : PHILLY CHEESE STEACK.....	68
SCÉNARIO : DARK SKIES.....	86
INTRIGUES ET LIEUX EXPLOITABLES.....	102
LE CANYON.....	102
SÉVÈRES, MAIS JUSTES ?.....	106
LE SUPERPOLIS.....	109
REMERCIEMENTS.....	111
LICENCE.....	112



# BIENVENUE AU SERVICE DE LIAISONS

Chaque nouvelle recrue qui débarque au service des Liaisons doit en passer par un briefing avec le très chaleureux et pas du tout raciste (selon lui) sergent Pat. Certains disent qu'il devient plus sympathique avec le temps. C'est un mensonge...

## NOTE DE L'AUTEUR

Il va sans dire, mais disons-le tout de même, que le discours tenu par les différents PNJ de cet ouvrage ne reflète pas les idées de l'auteur ou de l'éditeur. C'est un ouvrage de fiction.

## PETIT RAPPEL DES FAITS

« T'es qui ? Bob quoi ? Machinblum ? C'est juif ? Tu m'as l'air bien bronzé pour un Juif, toi... Bah... Tu te fonderas mieux dans la masse des crasseux... Moi, c'est Pat. Tout le monde m'appelle Pat. Mais pas toi. Toi tu m'appelleras sergent. Et d'ailleurs, si tu dois m'adresser la parole, réfléchis bien à ce que vas me dire avant. J'ai pas de temps à perdre avec des rookies à peine capables de repasser leur uniforme parce que leur môman n'est pas là. Laisse-moi deviner... Tu viens de Baltimore et t'as choisi Phila parce que tu pensais que ça serait plus facile ? Peut-être même que tu pensais intégrer le service des Croupiers... Mouaich... Je me doutais. Pas de bol, tu es dans **le service Liaison**, bonhomme. Ça veut dire que tu vas bosser à cheval sur Phila et Camden. Tu es un « Liaison » maintenant. Ça veut dire aussi que tes collègues, ici, vont te regarder de haut et que ceux de Camden vont te considérer comme un snobinard. Dans les deux cas, tu peux faire une croix sur leur aide ou sur de l'avancement. Et puis, tant que tu y es, débranche le mouchard. On le branche

que lorsqu'on est dans la rue, pas dans les locaux. On préfère garder notre merde entre nous.

## LE MOUCHARD

Toutes les policières et tous les policiers en service doivent porter un petit appareil placé au niveau de leur col. C'est une caméra haute définition (avec le son), mais aussi une balise permettant de les localiser et qui donne des indications simples sur leur état de santé (vivant, variation de la température du corps, accélération du cœur, mort). Même dans les locaux, les fonctionnaires doivent les porter, mais les Liaisons passent outre cette obligation. Le mouchard fonctionne très mal dans les zones irradiées de la ville ou lorsque la Poisse (voir plus bas) se lève. Toutes les voitures de police ont un mouchard à l'avant et un à l'arrière.



La bonne nouvelle, c'est que t'auras pas à patrouiller dans la zone chaude de la ville. Oui, celle irradiée. Me regarde pas comme ça. Tant que des gens y habitent, on doit bien y envoyer des flics non ? Ils ne veulent pas partir et c'est leur droit constitutionnel. Mais en même temps, ils font des procès à la municipalité parce qu'ils crèvent du cancer. Donc, le quartier touché par la bombe sale des terroristes kurdes est toujours sous notre juridiction (en gros *Devil's Pocket* et la moitié nord de *Grays Ferry*, enfin, pour ce qu'il en reste). Honnêtement, je les comprends un peu les mecs de Kurdiland. Ils vont se faire massacrer pour nous en Syrie, en Libye et en Iraq, on leur promet leur indépendance et quand le ménage au sol est fait, on retourne notre veste en laissant la Turquie les bombarder... Me regarde pas comme ça, tu l'aurais mauvaise aussi, non ? Par contre, tu vois, ça m'aurait pas dérangé qu'ils fassent péter leur merde un peu

plus au nord, à New York ou un peu plus au sud, à DC, ça nous aurait évité quelques milliers de cadavres à ramasser en plein été. Je te raconte pas les mouches. Ils voulaient toucher un symbole de l'Indépendance, la *Liberty Bell*. Et même ça, ils ont été infoutus d'y arriver...

Enfin bon, tu devais te tirer le jonc sur un quelconque site porno quand c'est arrivé. T'as sans doute pas trop suivi. La conséquence, c'est que des budgets faramineux ont été débloqués pour assurer la sécurité du pays en général et de cette putain de ville en particulier. T'as grandi avec des militaires dans les rues, alors tu peux pas vraiment comprendre comment c'était avant. Et puis les conservateurs d'alors, même les ultras, tu les considérerais comme des Libéraux aujourd'hui. Mais on s'en branle un peu de la politique, nous. Enfin, on fait comme si.

## LE SERVICE « LIAISON »

C'est à cause de ça que le service des Liaisons a été créé. Tiens, voilà ton badge et ta carte.

La bombe qui a sauté en ville, elle a été montée et a transité par Camden. Toute leur petite opération a été possible parce que les polices de Camden et de Philadelphie ne communiquaient pas. Et le FBI ? Il

était trop occupé à chasser le « méchant musulman et l'affreux Mexicain ». Alors ils ont eu la riche idée de rassembler un tas de flics, issus de tous les services et départements, histoire qu'ils puissent bosser avec un peu tout le monde. Conclusion, personne ne veut bosser avec nous.





## KARL McNALLY

Effectivement, McNally est un junky. Suite à la disparition des produits dont il avait la responsabilité, il a été muté au service des Liaisons. C'est un incapable, un couard et un menteur. Ses anciens collègues refusent de lui parler et, malgré ses promesses, il n'apportera jamais son aide aux PJ. À moyen terme, il deviendra accroc au sang des Guédé (voir ci-après) et on le retrouvera dans les chiottes, une aiguille de trop à son compteur.



Je vais te faire un topo rapide sur tes nouveaux collègues. On a **Karl McNally**, là-bas, qui vient des Stups de Phila. Il s'y connaît bien dans le domaine, parce qu'il a sans doute tout essayé.

La nana à la machine à café, c'est **Olivia Wilson**. Elle vient de la Criminelle de Camden. Te fie pas à son joli minois, si elle a survécu à son passage là-bas, c'est qu'elle est capable d'étaler le plus baraqué d'entre nous.

Au sous-sol, on a deux toubibs. Le **Docteur Marshall** est légiste à la Criminelle de Phila,

## OLIVIA WILSON

Le soir, Wilson laisse son badge à la maison, se couvre de peintures de guerre et entre dans les arènes clandestines de la North Jungle pour défoncer tout ce qui se présente (avec les poings ou avec une lame). On la connaît sous le nom de « l'Amazone » et si les bookmakers savent très bien qu'elle est flic, personne n'en parle jamais, acceptant sa double vie (à la condition qu'elle ne mélange pas ses rôles). Elle évite tous les dossiers concernant les arènes. Les PJ doivent faire leurs preuves pour qu'elle les aide. Elle déteste les lâches et les plaisantins.



mais il bosse officiellement pour nous. Ce type me fout les jetons. Il donne l'impression de n'être heureux qu'au milieu des cadavres (et encore plus si le cadavre est féminin et/ou jeune).

Le **Docteur Savin**, lui, est notre scientifique pour les scènes de crime. Il se déplace rarement hors de son labo, mais il n'en a pas vraiment besoin. C'est un intello et j'arrive pas à comprendre la moitié de ses blagues. Il bosse en tandem avec **Carol Weeks**,



## DOCTEUR MARSHALL

Malgré sa réputation de nécrophile (qu'il entretient volontiers pour que ses collègues lui foutent la paix), ce brillant docteur peut être une précieuse source d'informations pour les PJ qui le respectent. Il a un secret, mais il faut vraiment qu'il fasse confiance pour le partager. Il y a un an, on lui a ramené un bras de grand singe. Sauf qu'il ne s'agissait pas d'un singe ou d'un gorille. Le problème, c'est que le membre a été volé une douzaine d'heures après son arrivée. Ce que Marshall n'a dit à personne, c'est qu'il a eu le temps de prendre des dizaines de photos du bras. À ce jour, il ignore toujours à quelle espèce il appartient, mais, encore plus étrange, on lui a fait comprendre, via sa hiérarchie, qu'il devait oublier toute l'affaire.



la spécialiste, sur le terrain. La grosse black, là-bas, oui. Celle qui doit acheter des parachutes en guise de culottes tellement son derche est énorme.

Dans le bureau fermé là-bas, il y a **Guy Moore**. C'est un détaché du FBI. Il est le cul entre deux

## GUY MOORE

C'est le Liaison des Liaisons. Quand la grande gueule du sergent n'est plus suffisante pour obtenir gain de cause, l'agent spécial Moore (c'est toujours son titre officiel) tire quelques ficelles, offre le resto à une grosse légume, rappelle un service rendu ou, plus rarement, menace implicitement son interlocuteur. C'est aussi lui qui s'occupe de parler aux médias et à la mairie. Dès le début, il aide les PJ, mais pas parce qu'il les apprécie. Au contraire, il notera le petit service qui leur aura rendu et leur rappellera lorsqu'il en aura besoin. À moyen terme, il révélera qu'il a toujours travaillé pour le FBI avant tout et que sa mission consistait à surveiller de l'intérieur le service Liaison.



chaises, puisqu'il bosse pour nous et pour le Bureau en même temps. Me demande pas comment c'est possible. Quand on lui pose la question, il répond en rigolant que c'est sur ordre spécial et direct du président. Je suis pas certain qu'il plaisante en fait. C'est lui qui règle les problèmes politiques avec les



## DOCTEUR SAVIN ET MISTER WEEKS

Ce duo improbable (un chimiste geek monomaniac et une grosse black lesbienne parlant essentiellement le slang local) est d'une efficacité incroyable. Weeks sait toujours exactement ce dont Savin a besoin et ce dernier lui fournit rapidement la preuve scientifique que son instinct de « renifleuse » était le bon. Plusieurs départements, dont le FBI, cherchent à les débaucher de force, faisant pression au-dessus du service Liaison, ce qui complique la tâche de ce dernier. À moyen terme, ça se transformera en chantage et si personne ne fait rien, le binôme pliera bagage contre son gré. Ça serait dommage, puisque Savin et Weeks possèdent des dons de divination presque magiques (c'est aussi pour cette raison qu'ils ont développé un lien si fort).



autres départements. Il arrondit les angles et tire les ficelles. Sans lui, ça ferait longtemps qu'on serait à la rue.

Tu vois le bureau en bordel là-bas ? Il appartient à **Paola Cruz**. Elle vient du Brésil. Ça fait un an qu'on coopère avec un service de police spécialisé dans la drogue et un autre truc, mais je t'en cause à la fin du topo. C'est Karl qui a eu l'idée de cette coopération après une augmentation du nombre de dossiers un peu zarbis. Ne te méprends pas là-dessus, petit. Les dossiers zarbis vont être ton quotidien. Mais ceux-là étaient... spéciaux...

Derrière la porte vitrée, là-bas, il y a le capitaine. Enfin, il devrait y avoir le capitaine. Le dernier en date **Joan Swift** a été mis en congé pour problèmes personnels. Comprends : il a mis son nez trop profondément dans la merde et quelqu'un a été assez sympa pour lui enfoncer la tête un peu plus dedans. Écoute pas les journalistes à propos de ces histoires de prostituées un peu trop jeunes. C'est des conneries. Le Cap' est l'un des rares flics honnêtes de ce service. On s'aime pas, mais on se respecte.

Et puis il y a moi, le **sergent Pat Walsh**, mais pour toi, comme je te disais, c'est sergent tout court. Je suis un sale con, j'aime personne et toi, jusqu'à nouvel



## PAOLA CRUZ

L'utilisation de la magie impie sous les villes (voir ci-après) a généré un grand nombre d'effets secondaires surnaturels (comme « la poisse », le brouillard empoisonné qui couvre les deux villes). Karl McNally, traîné de force à une conférence internationale de lutte contre les trafics de drogues, rencontra Paola Cruz. Incinérant « cigarettes » sur « cigarettes » avec elle, il évoqua quelques affaires tordues. Cruz partagea ses informations et les deux se rendirent compte que certains cas étaient similaires. Il fallut tirer des ficelles, mais Cruz fut intégrée officiellement au service Liaisons, via les Stups de Camden. Elle travaille le plus souvent avec ces derniers d'ailleurs... À moyen terme, ses enquêtes lui révéleront la présence des goules sous Camden et elle finira dans un nid (voir ci-après).



ordre, je te conchie. Mais c'est moi qui envoie les équipes sur le terrain et qui gueule sur les collègues des deux cités pour que vous puissiez avoir la main sur les dossiers qui nous concernent, c'est-à-dire

## CAPITAINE JOAN SWIFT

Arrivé il y a seulement un an dans un service complètement inutile et inutilisable, il a tout réorganisé pour que les Liaisons puissent enfin faire leur travail, provoquant la colère de tous les autres services des deux cités, bien contents qu'on les laisse tranquilles. Il n'aura fallu que quelques mois pour que de fausses affaires soient créées de toutes pièces contre lui. Son erreur a été de les ignorer pour se concentrer sur la direction de ses hommes (le service en compte à présent une cinquantaine alors qu'il n'y en avait plus qu'une quinzaine vaguement active à son arrivée). Lorsque les affaires se sont trop accumulées et que les journalistes ont été invités dans la danse, il était trop tard. À court terme, un capitaine intérimaire de la criminelle, **Alberto Striling**, remplacera Swift. À la botte de la mairie de Philadelphie, il va empêcher les Liaisons de travailler, sabotant leurs enquêtes et leur faisant porter le chapeau pour les échecs. Les PJ devront trouver un moyen de discrètement blanchir Swift et de se débarrasser de Striling en montant à leur tour des dossiers (vrais ou faux). Le sergent Pat Walsh sera d'une grande aide pour y parvenir.





## SERGENT WALSH

Ce gros Irlandais d'origine se déplace avec une canne. C'est un raciste, homophobe, gueulard et corrompu jusqu'à la trogne. Mais lorsqu'on touche à « son » service (il est là depuis sa création) ou à « ses » Liaisons, il se transforme en bête enragée prête à tout pour défendre « ses petits ». Il respecte aussi les collègues dont le comportement est professionnel (et déteste les plaisantins). Mais que les PJ ne s'y trompent pas, l'homme est une ordure capable de leur sauver la vie le soir et de les insulter le lendemain matin. S'il tombe, le service Liaison ne tiendra pas plus de six mois. Les PJ auront peut-être à lui sauver la vie à leur tour (pour n'obtenir qu'un flot d'injures en guise de remerciements).

À noter qu'Abbán et Brennan Walsh, qui dirigent la mafia irlandaise, ne sont autres que les grands frères du sergent. Ce n'est pas un secret, mais les frères évitent de parler travail lors des réunions de famille, la moitié faisant partie de la police (les bleus), l'autre moitié étant affiliée à la mafia ou aux abattoirs (les rouges).



ceux qui traversent le Delaware. Officiellement, ça devrait être le FBI qui s'en charge, puisque le délit passe du New Jersey à la Pennsylvanie, ce qui en fait un crime fédéral, mais les deux cités sont tellement complémentaires et physiquement proches qu'on a une dérogation spéciale comme pour d'autres métropoles à cheval sur deux États.

Comme je te disais, personne va t'aimer ou t'aider. Par contre, ton titre de Liaison te donne le droit de t'approprier n'importe quel dossier qui passe les ponts. C'est pour ça que les collègues nous détestent. Ils prennent ça pour une insulte et parfois ils préféreraient qu'on les laisse traiter leurs propres petites affaires discrètement. Il arrive souvent qu'on abandonne un cas pour leur rendre service. À Camden, deux bons tiers des affaires ne se règlent pas devant un juge, mais au détour d'une ruelle sombre. Alors ne va pas te précipiter sur tout ce qui traverse le Delaware. Plein de dossiers se traitent mieux localement et, de toute façon, il est extrêmement rare que les « copains » viennent d'eux-mêmes nous donner un truc, sauf s'il est pourri ou qu'il peut nous nuire.



## PHILADELPHIE, L'« EAST VEGAS »

Bon alors écoute bien, tu connais peut-être déjà Philadelphie, alors je vais pas jouer les guides touristiques. Si tu veux aller t'extasier devant la Liberty Bell, fais ça sur ton temps libre. Par contre, bleu bite, comme tu vas marcher sur des œufs, autant éviter la grosse omelette.

### CAPACITÉ SPÉCIALE : JOUEUR TALENTUEUX

Comme tous les flics de Philadelphie, vous avez suivi une formation rapide sur les jeux d'argent. Cet entraînement couvre les techniques de triche (depuis le tour de passe-passe au marquage des cartes à l'encre invisible), mais aussi les réseaux de jeux illégaux (bookmakers réels et virtuels). Lorsque vous jouez contre une personne qui ne dispose pas de cette capacité spéciale, vous obtenez un Avantage (ou l'adversaire obtient un Désavantage).

Les Croupiers (voir ci-après) possèdent tous cette Capacité spéciale.

## LES QUARTIERS

Pour faire rapide, tu arrives généralement en ville par l'autoroute 76 ou par les ponts qui enjambent le Delaware (la 95 a été fermée après l'explosion, ce qui explique les bouchons du matin et du soir). Dans les deux cas, mais surtout dans le second, t'as aucune chance de passer inaperçu. Il y a des dizaines de caméras, certaines infrarouges, qui vont suivre tes mouvements, lire ta plaque d'immatriculation, analyser ta tronche et rassembler tout ça au service du contrôle des routes (*Traffic Control* ou TC), un joli nom pour parler d'un mélange de *Big Brother* et de *Patrol Highway*. Tu comprends, on a autant de casinos qu'à Vegas, des hôtels à plus savoir qu'en foutre, les meilleurs restaurants de la côte et du fric, beaucoup

de fric. Alors on aime bien connaître nos invités. Si tu as un casier ou que tu es interdit de jeu, au premier carrefour, tu auras les mecs du TC pour t'accueillir avec des flingues. Bon, parfois, il y a des invités spéciaux et les grosses légumes demandent aux collègues de les laisser passer. Mais si tu veux filer quelqu'un en ville, leurs yeux électroniques, leurs satellites et leurs drones peuvent te faciliter la tâche. Par contre tu oublies lorsque la Poisse se lève. Là, comme tout le monde, ils sont aveugles. **Mary Snegireva** est notre contact chez eux. Sois poli avec elle, c'est la petite copine de Carol Weeks. Yep, la baleine noire. Mary nous a rendu de sacrés services, alors tu respectes. J'ai parlé de la surveillance quand tu arrives de l'autoroute, mais ce n'est rien en comparaison de ceux qui débarquent de Camden. Là, il y a des postes-frontière et les véhicules sont régulièrement fouillés. Bon, le matin et le soir, c'est pas trop possible de tout vérifier, ça bloquerait complètement la ville. Les mecs du TC n'ont pas le droit de bosser plus de deux jours par semaine sur les points de contrôle. La raison officielle, c'est qu'on veut éviter qu'ils s'acoquinent avec des passeurs. C'est des conneries. Il y a très peu de mules qui utilisent les ponts. Elles préfèrent faire le tour. La vraie raison, c'est qu'il y a tellement de radars et de détecteurs que c'est dangereux de rester trop proche et trop longtemps de ces machines. T'as pas mal de collègues qui développent des tumeurs et des cancers. Ah oui, et dans la zone chaude, tu oublies les caméras ou les drones. Les radiations brouillent tout. Enfin, nos radios fonctionnent et les téléphones portables captent un peu, mais bizarrement, les caméras grillent en quelques jours.

En parlant de la zone chaude, voici un tour du propriétaire.

En premier lieu, les Liaisons n'ont autorité que sur Phila et Camden. Rien d'autre. On s'occupe pas de la banlieue et on n'y a aucun pouvoir. C'est pas plus mal, parce que ça nous évite d'avoir à gérer ce putain



de centre commercial géant, King of Prussia. Rien qu'à l'idée d'y aller, ça me fout la gerbe. On a cédé la surveillance de l'aéroport à l'Homeland Security. Chaque ville autour de nous a sa propre police, ses shérifs et ses règles, dont la principale est qu'ils n'aiment pas les « bronzés » comme toi. Cherche même pas à négocier avec eux. Si un suspect arrive à sortir de la ville, tu le laisses. Il reviendra et tu pourras le choper intra-muros.

Ensuite, imagine Phila comme une grosse cacahuète dont les extrémités sont tournées vers

l'est. Les parties nord et sud sont industrielles. Dans les deux cas, il y a des docks. Au nord, c'est plutôt des abattoirs géants, alors qu'au sud c'est dans le béton et les raffineries qu'ils travaillent. Dans les deux cas, plus tu te rapproches du Delaware (et donc des docks), plus tu dois te méfier. Certaines zones sont abandonnées depuis des années et comme on ne tolère pas les gangs, tu trouveras plutôt des hordes de squatteurs, de clochards, de réfugiés et autres proscrits. On appelle ces coins les « jungles ». C'est pas très original, mais ça résume bien l'idée. North Jungle, qui descend jusqu'à la 73,

## LA POISSE

Phénomène qui n'existe qu'à Philadelphie et Camden, la Poisse n'a toujours pas été expliquée scientifiquement. Elle a commencé peu après l'explosion de la bombe, mais rien ne prouve que les deux sont liées. Il s'agit d'un brouillard très épais qui se lève sans raison apparente et qui couvre plusieurs blocs, avant de disparaître au bout d'une heure ou deux, tout aussi mystérieusement. La Poisse brouille les communications et les caméras, déforme les sons et les silhouettes et laisse une fine pellicule de cendre en partant. L'analyse de cette dernière a indiqué qu'il s'agissait de cendre issue de tissus animaux et végétaux. La CDC n'a pas publié tous les résultats et par animal, elle signifiait « en partie humain ». C'est l'un des secrets de polichinelle du gouvernement, puisque de nombreux laboratoires privés sont arrivés à la même conclusion et que leurs analyses ont fuité sur les sites conspirationnistes. Ce qui n'a pas fuité, c'est que certains ADN appartiennent à des espèces totalement inconnues.

Mais ce n'est pas l'aspect le plus effrayant de la Poisse. De nombreux témoins affirment y avoir entendu des « bruits » inhumains : entre un chant de baleine et un crissement, mais avec un martèlement de machines cyclopéennes en arrière-fond. D'autres disent avoir vu des formes immenses, des silhouettes gigantesques, se déplacer lentement, entourées d'arcs électriques violacés. Ces titans ne correspondent à aucun être (animal ou humain) connu et ont la taille d'immeubles d'une quinzaine d'étages. Il doit exister plusieurs spécimens, car les descriptions varient (insecte doté de membres élongés, calmar à longs bras flottant, raie manta géante...). Aucune trace ou preuve de l'existence de ces créatures n'a été trouvée. Par contre, leur signalement a fait converger vers les deux villes tout ce que la Terre compte de chasseurs d'extraterrestres, exorcistes, gurus... Plusieurs églises ou « centres d'études » ont ouvert dans les deux villes et les autorités surveillent la propagation de ces sectes (limitées par le droit fondamental américain à la liberté de religion).

Lorsque la Poisse est signalée dans un quartier, tous les services des deux villes interdisent d'y entrer et conseillent à la population prise dans le brouillard de rester chez elle ou dans les véhicules en attendant que le phénomène passe. Aussi effrayant que le brouillard puisse paraître, il ne semble pas dangereux et n'a tué personne directement (à part en provoquant des accidents de la route, puisque la visibilité est presque nulle). À noter que la Poisse peut apparaître aussi dans les quartiers irradiés. Des disparitions ont été attribuées au brouillard, mais sans preuve concrète.





est beaucoup plus craignos que South Jungle. C'est peut-être la proximité des abattoirs construits sur l'ancien aéroport qui explique ça, j'sais pas.

**Au sud**, sous la 76, mais surtout la 95 et jusqu'à l'aéroport, t'as des putes malades, des junkies et des clochards qui crèvent dans les friches industrielles. Il paraît qu'il y a aussi des trucs plus bizarres si tu te rapproches de la flotte, surtout dans les zones inondées, mais j'en sais pas beaucoup plus. J'ai entendu dire que des tarés avaient construit une sorte d'église recouverte d'algues en plastoc et qu'on peut y entrer qu'en plongeant. Pratique... Si tu veux en savoir plus, fais ça sur ton temps libre, on a d'autres chats à fouetter.

**Au nord**, c'est plutôt des malades mentaux. Personne n'y va seul chez nous, sauf cette tarée d'Olivia Wilson qui en revient de temps en temps avec quelques bleus. C'est pas officiel et je t'ai rien dit, mais c'est dans la North Jungle qu'ont lieu les

## LES LIAISONS EN CHIFFRES

Le service a six ans d'existence. Au plus bas, il n'a compté que dix agents, au plus haut, maintenant, une cinquantaine travaillant en équipes de deux à six agents. Il n'est pas rare qu'un service « confie » un fonctionnaire pour une période d'une à deux années (en général pour le punir). Certains Liaisons ne sont en fait que des consultants issus d'autres départements ou services. Ils apportent leur expertise sur un dossier ou un type de dossiers bien précis.

Officiellement, le service des Liaisons répond de ses actions devant une commission composée de représentants des mairies de Philadelphie et Camden (respectivement **Jarvis T. Berlin** et **Jack Weiss**, tous les deux adjoints au maire) et d'un sous-directeur du FBI, **Allan Fitzpatrick**, qui compte les points, puisque les deux précédents ne peuvent pas s'encadrer. Lorsque la commission se réunit, ça sent généralement le roussi pour les Liaisons.

combats en arène (animaux, humains et même des robots). Tu comprends pourquoi les bookmakers du centre-ville ont toujours des gars à eux qui y traînent.

**Entre North Jungle et le centre**, il y a la ville « normale », avec des bureaux. C'est ici qu'on se trouve, sur la fin de Levick street, juste en face du Tacony Palmyra Bridge. Dans le quartier, c'est actif en journée la semaine et mort le reste du temps. Au mieux tu choperas quelques dealers de coco pour des pontes en col blanc qui pensent pouvoir exploser leurs perfs en se poudrant le nez. C'est aussi là où se trouvent tous les confrères de Phila. Sauf qu'eux, ils sont tous regroupés au même endroit, sur Frankford, alors que nous, on est à part. Ça en dit long sur nos relations. Note que la morgue se trouve au cœur du « bloc policier », mais c'est pas la peine de chercher l'immeuble, elle est complètement souterraine. C'est un truc de science-fiction, creusé sur vingt étages, avec des laboratoires spéciaux qui font baver d'envie la CDC (l'agence chargée de la sécurité



sanitaire du pays). Même si les bâtiments les plus importants de l'état se trouvent au centre-ville touristique, encerclés par les casinos et les hôtels, la majorité des fonctionnaires bosse ici.

**L'ouest**, de l'autre côté de la Schuylkill River, nous intéresse peu. Il s'agit d'habitations, de petits commerces et de petites entreprises. Je ne dis pas qu'il n'y a pas de crime, mais ce dernier traverse rarement le Delaware. Donc, il ne nous concerne pas. Pas mal de gens qui bossent à East Vegas habitent ici, tout comme les collègues. C'est une zone particulièrement surveillée par la police et les mafias, puisque c'est dans un petit coin calme et sans enjeux comme celui-là que peuvent se développer des gangs (ce qui va à l'encontre de la politique menée par la ville et la pègre). Méfie-toi si tu intervies là-bas, les limites avec la banlieue sont floues, surtout lorsque tu poursuis un gus. Et tu peux rapidement te retrouver en « territoire étranger », ce qui n'est jamais bon pour un bronzé comme toi, même en uniforme. Les balles perdues ne le sont pas pour tout le monde. Personnellement, je laisse les flics locaux gérer les dossiers. Ils connaissent la population et savent où regarder.

### RACISME ? PIRE...

Malgré les beaux discours et même l'ouverture des mafias aux différentes couleurs de peaux, le racisme, surtout envers les Afro-Américains, est la norme à Philadelphie. Si un PJ est noir ou métis, ses tests de Bagou ou ses **Sauvegardes de personnalité** se feront avec un Désavantage avec des Caucasiens ou des Asiatiques (qu'il soit en uniforme ou brandisse un badge ne change rien). À Philadelphie, la population associe systématiquement les Afro-Américains aux gangs et elle ne veut plus en entendre parler.

À Camden, à l'inverse, les gangs ont beau s'entretenir, la couleur de peau ne fait aucune différence. Seules les couleurs du gang comptent.

**Le centre-ville** est entouré par l'autoroute 76. C'est là que se passe toute l'action, petit. Comme je te disais, je réduis le topo sur la zone touristique et les bâtiments historiques. On s'en branle. Il ne s'y passe jamais rien. Par contre, c'est cette zone qui rend célèbre Phila de nos jours. Ici, on compte plus d'une centaine de casinos-hôtels enfermés dans des tours géantes. Dans East Vegas, on ne dort jamais. On joue, on baise et on mange. Les plus grands chefs du monde travaillent ici. Les loteries les plus importantes sont organisées dans les tours. Il y a une trentaine de vedettes en concert chaque soir, un stade spécialement conçu pour recevoir les plus grandes compétitions. N'entre pas qui veut dans ce quartier et même nous, on est regardé de travers par le Gambling & Security Service (GSS) quand on arrive avec un mandat. T'as compris qu'on avait mauvaise réputation ici ? Bah comparé au GSS, on est considérés comme des frères de sang par les collègues. Personne, je dis bien personne, ne peut les encadrer.

Pour te donner une idée, l'agglomération compte trois millions d'âmes en pleine journée (c'est-à-dire avec tous ceux qui viennent bosser et repartent en banlieue le soir). Deux tiers se trouvent dans East Vegas. Sur ces deux millions, un dernier tiers enfreindra au moins une loi fédérale pendant son séjour. On parle ici de prostitution, de drogue, mais surtout de paris illégaux. Comme tu vois, la criminalité est rarement violente. Qui serait assez fou pour braquer un casino ? Tous les accès de la ville seraient immédiatement fermés. Sûr que des fois il y a des bagarres liées à la drogue et à l'alcool, mais rien que les Croupiers ne puissent calmer. La cause principale de mortalité dans le quartier, ce sont les suicides. On en compte un toutes les deux heures, le plus souvent en fin de nuit. Les fenêtres des tours ont beau être blindées, il y en a toujours un qui trouve le moyen de se balancer dans le vide. Dans la majorité des cas, il s'agit de joueurs ruinés. Parfois, c'est un type qui s'est endetté auprès des mafias et qu'on aide un peu à sauter. En général, ces « suicides » sont assez spectaculaires pour servir d'exemples aux mauvais payeurs. Encore une fois, les Croupiers se chargent de ramasser les morceaux.



## LES CROUPIERS DU GAMBLING & SECURITY SERVICE

Sous ce nom très vague se cache une milice légale, surarmée, chargée de la protection et de la surveillance des casinos. Comme les agents sont financés par les hôtels et les casinos qu'ils protègent, ils ont le meilleur matériel possible, les armes les plus sophistiquées et des droits dont ils abusent au quotidien pour mener leurs enquêtes rapidement et discrètement. Ils travaillent avec le Traffic Control (qui sert d'œil), mais refusent systématiquement de partager leurs informations avec les autres. Pire, ils couvrent notoirement les agissements criminels des mafias italiennes qui contrôlent le quartier. Mais leurs gadgets technologiques et leurs connexions avec la pègre ne sont rien en comparaison de leur arme principale : ils collaborent étroitement avec l'IRS (les impôts) et s'assurent que le gouvernement américain touche le gros lot (50 % de ce qu'il devrait toucher vraiment, mais il s'en contente). Et c'est aussi la raison pour laquelle le pays a laissé se développer ce nid de corruption : il rapporte énormément d'argent.

Les PJ devraient toujours avoir des relations tendues avec les « Croupiers » (surnom désobligeant donné aux agents du GSS). Paradoxalement, ces derniers peuvent être la raison indirecte de la collaboration avec un agent de la Crim' ou des Stups. S'il sait que l'enquête des PJ peut nuire au GSS, il oubliera son inimitié pour les Liaisons.

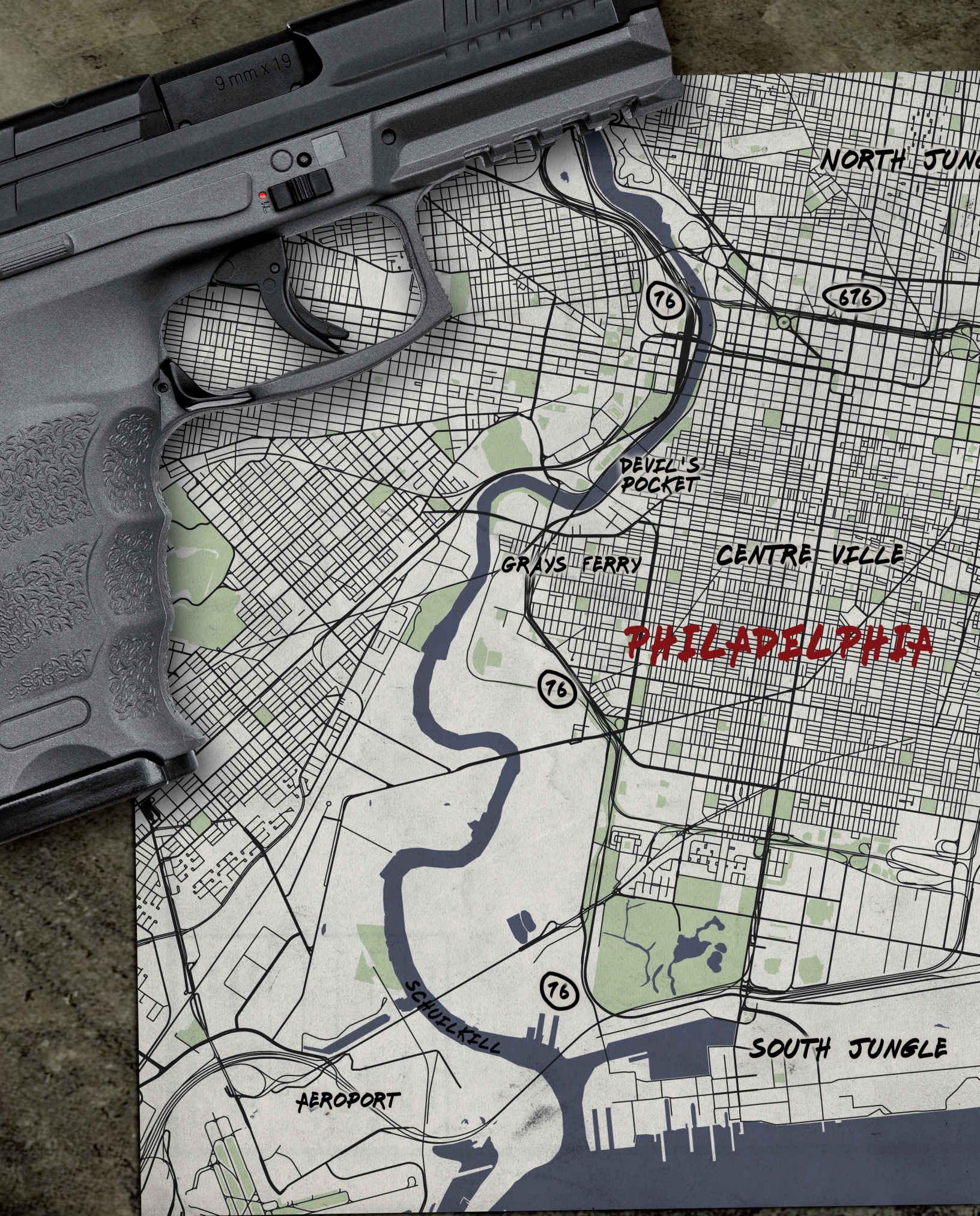


Au sud d'East Vegas, juste avant South Jungle, il y a le « **Block** » : la plus grosse prison de haute sécurité de l'État de Pennsylvanie. Elle est plus profonde qu'élevée, avec deux étages supérieurs et six enterrés. Bon, comme la prison de Camden est toujours pleine à craquer, on a des « invités ». C'est l'État du New Jersey qui paye pour leur présence de l'autre côté du Delaware et, en général, on nous confie que les plus cramés et les plus dangereux des criminels. Ceux-là, ils vont directement dans des petites cellules du sixième sous-sol et ne revoient que rarement le soleil ou même un visage humain. Je te dis pas le taux de suicide dans le Block et encore moins celui de morts violentes. Il y a même des bookmakers qui parient sur le temps que tiendra tel ou tel prisonnier avant de se retrouver avec une lame dans la gorge ou un manche à balai dans le cul. Note qu'un quart du Block est réservé aux femmes. Et va pas croire qu'elles se traitent mieux entre elles que les hommes. Les statistiques concernant la violence sont quasiment les mêmes. Bien entendu, contrairement à Phila, les gangs tiennent la prison.

Bon, ensuite, tu as **South Jungle et l'aéroport**, mais comme je te disais, on ne s'occupe pas de ce dernier, même si techniquement, il est intra-muros. Si tu dois descendre dans South Jungle, fais gaffe d'avoir tous tes vaccins à jour.

Et puis, bien entendu, je t'ai gardé la cerise sur le gâteau pour la fin : **la zone chaude**, Devil's Pocket et Grays Ferry. Si tu regardes la carte, ici, tu verras que ces deux quartiers sont à la limite occidentale d'East Vegas intra-muros, mais au beau milieu de la ville tout de même. Avant les explosions, cette zone pauvre résistait aux plans d'urbanisation mis en place de force (comprends : virer les pauvres et construire encore plus de casinos vers l'ouest). Elle était donc entourée de chantiers et, comme par hasard, les habitants se retrouvaient régulièrement sans eau potable ou sans électricité. J'bossais là-bas à l'époque et je peux te dire que si t'étais bronzé et que tu voulais aller t'acheter un paquet de chips, valait mieux traverser dans les clous et les mains levées. Même moi je trouvais que les collègues y allaient fort sur la gâchette. C'était









**LIAISON**

**CASE# 521-00**





un vrai stand de tir... Bien entendu, pour chaque gamin qui se faisait buter, il y avait des émeutes, qui entraînaient d'autres violences, etc. Le bon vieux temps quoi. Enfin pas pour moi. C'est là-bas que j'ai pris une balle (d'un copain en plus), ce qui m'oblige à marcher avec une canne depuis. Bref, une petite zone de guerre bien ennuyeuse pour tout le monde et puis... boum ! Des mecs venus d'un pays que personne n'est capable d'orthographier ou de mettre sur une carte font sauter une bombe et rebattent les cartes. La zone est gravement irradiée, malgré les efforts immédiats du pays entier pour nettoyer et, pire, les touristes fuient East Vegas. Bien entendu, plus personne ne veut acheter et construire ici. Alors, la mairie décide de cacher la poussière sous le tapis et fait construire ce que les autochtones appellent le mur de la honte. On aime bien les murs qui ne servent à rien aux États-Unis. Une immense palissade est levée, le long de la S25th Street et de Grays Ferry Avenue jusqu'à South Street. Officiellement, le mur est capable de protéger des radiations... mon cul... L'idée, c'est que les touristes ne voient plus ces quartiers et que les habitants se tirent (vers Forgotten Bottom, qui a jamais aussi bien porté son nom) ou crèvent. Par contre, écoute pas les histoires de mutants dans les égouts, c'est des conneries. C'est vrai qu'on a vu des trucs louches sur la zone touchée, mais on n'en est pas encore au lézard géant mutant qui casse les immeubles. Fais gaffe aux rats dans ce quartier. Ils étaient déjà nombreux avant la bombe, mais depuis, c'est la partouze générale chez les rongeurs. Même chose pour les blattes.

## LES MAFIAS

Bon, maintenant qu'on a fait le tour du propriétaire, on va parler vite fait « des propriétaires ». Alors déjà, ne te fais aucune illusion : la loi, c'est eux. Et là, je te parle des mafias qui contrôlent Phila. Dans le désordre, il s'agit des Italiens, des Géorgiens, des Irlandais et des Chinois. Toutes ces organisations ont un rôle précis dans la ville et même s'il y a des

accrochages ou des luttes intestines, elles arrivent à coexister. Je t'expliquerai à la fin comment on en est arrivé à ce petit miracle.

Ce que tu dois bien comprendre, comme je te le soulignais, c'est qu'il n'y a pas un seul gang actif en ville. Aucun. Et dès qu'un groupe de gosses qui se croient plus malins que les autres tente de monter un business, soit ils sont rappelés à l'ordre, soit ils prennent des cours de natation avec les pieds dans le béton. S'ils sont très bons ou très malins, on les embauche dans une des organisations et tout le monde est content, y compris nous. L'éradication totale des gangs dans les rues a été la condition *sine qua non* de l'installation des casinos à Phila. J'étais simple flic quand le grand nettoyage a eu lieu et je peux te dire que c'était pas beau à voir. On allait le plus vite possible pour éradiquer les gangs et si on n'était pas assez rapide, les mafias faisaient le ménage à notre place. C'est étrange de le dire, mais en bouclant tous ces gamins, on leur a sauvé la vie. Les chefs de gangs furent salement et publiquement exécutés (les vidéos tournaient partout sur Internet) et leurs lieutenants se soumièrent aux pontes du crime organisé, en fonction de leurs compétences. Alors t'étonne pas trop. Ces gangs étaient généralement noirs ou latinos et si tu dois interagir avec les Géorgiens, tu peux très bien te retrouver face à un Jackson ou un Pedro. Les motards, c'est une autre histoire. Les Pagans ont préféré se replier sur Camden où ils se foutent joyeusement sur la tronche avec les Bloods. Du moment qu'ils ne passent pas le pont, tout va bien ici.

## LES ITALIENS

Ils règnent en maître sur East Vegas. Ce sont eux qui ont investi dans la construction des hôtels et des casinos. Trois familles se partagent le gâteau et les responsabilités. Mais la dominante, c'est le clan Dovitelli. On les appelle les Loups et ils gèrent le jeu clandestin sous toutes ses formes, du simple pari aux arènes interdites de North Jungle. Bien entendu, ils s'occupent aussi du jeu légal. Leur chef s'appelle Joseph Dovitelli. C'est une ordure, mais une ordure organisée. Ensuite viennent les Genovese,



qui dominaient encore il y a quelques années. On les appelle les Fondateurs, puisque Frank Genovese, dit le Patriarche, fut celui qui proposa aux autres mafias de nettoyer la ville et d'investir dans le jeu. Le Patriarche est encore en vie, mais complètement gâteux. C'est sa sénilité qui l'a sauvé lors de la prise de pouvoir par les Dovitelli. Les Fondateurs s'occupent des

chantiers de la ville, mais aussi des cimenteries au sud. Ils rançonnent la plupart des petits commerces (légaux) de l'ouest. Les membres du troisième clan, les Sabella, sont surnommés les Vipères. Très discrets, on pense qu'ils servent de bras armé aux Dovitelli et que Hannah Sabella a des vues sur le marché de la prostitution, ce qui déplaît aux Géorgiens.

## JOSEPH DOVITELLI

Grand, baraqué, la mâchoire serrée, carrée et le cheveu gominé en arrière, il porte toujours des costumes à la coupe impeccable. Il est suivi en permanence par deux porte-flingues, montés comme des armoires à glace, qui lui servent aussi de domestiques et répondent au téléphone pour lui. Ses dons aux pauvres de Philadelphie et de Camden sont astronomiques, mais ils ne sont que marketing. L'homme a du sang sur les mains. Lorsqu'il a pris le pouvoir, il n'a pas hésité à tuer et torturer lui-même les enfants de la famille Genovese, pour mettre au pas les survivants. Son talon d'Achille, c'est que les exécutions ont été filmées et pourraient l'envoyer au Block pour quelques centaines d'années.

Si les PJ l'abordent, il feint de ne même pas connaître le nom de leur service et les renvoie à son secrétariat ou à ses avocats. S'ils insistent ou deviennent gênants pour ses affaires, il envoie les Croupiers (plus particulièrement l'IRS) pour leur pourrir la vie. S'ils ne comprennent pas, il les fait éliminer.

La seule chose qu'il craigne, ici, c'est la Noblesse (voir ci-après).



**Dés de Vie : 5**

**Points de Vie : 20**

**Malus au toucher : -5**

**Attaques : Poings (4 dégâts) x 2**

**Capacité spéciale :**

- Lorsqu'il parvient à blesser une cible avec ses poings, Joseph peut consacrer sa deuxième action à lui écraser la trachée. La cible doit réussir une **Sauvegarde de Constitution avec un Désavantage**. En cas d'échec, elle tombe inconsciente pour 3 rounds.

## PORTE-FLINGUES

**Dés de Vie : 3**

**Points de Vie : 12**

**Malus au toucher : -2**

**Attaque : Revolver (5 dégâts)**



## HANNAH SABELLA

La Donna du clan Sabella est une belle trentenaire (fausse) rousse, ressemblant à une femme d'affaires (ce qu'elle est). Contrairement à ce que prétend la rumeur, la prostitution ne l'intéresse pas. En revanche, le trafic d'organes, lui, est en pleine expansion et les Irlandais comme les Chinois ont commencé à investir sur ce marché. Comme Sabella cherche à acheter de la matière première, les Géorgiens pensent qu'elle veut monter un réseau de prostitution parallèle. Du coup, malgré les dénégations des Italiens, ils se préparent à frapper ce qu'ils pensent être de concurrence déloyale.

**Dés de Vie : 5**

**Points de Vie : 18**

**Malus au toucher : -4**

**Attaque : Verbe blessant (8 dégâts, ne permet pas de tuer, mais peut rendre Hors Jeu)**

**Capacité spéciale :**

- Lorsqu'une cible est Hors Jeu suite à ses paroles blessantes, Hannah sort une dague de sa botte droite et achève sa cible (sauf si on l'en empêche).



## LES GÉORGIENS

Si tu veux finir les pieds dans le béton, appelle-les les Russes. Ces mecs-là n'ont pas d'humour et même moi je ferme ma grande gueule lorsque j'en rencontre. Ce sont des mauvais. Ils s'occupent de tout ce qui a un rapport au sexe. Toutes les putes de Phila, j'ai bien dit toutes, travaillent pour eux d'une façon ou d'une autre. Avant East Vegas, la prostitution était sous la coupe des Ritals. En échange de l'aide des Géorgiens pour éliminer tous les gangs, ils ont laissé ce pan de marché. Alors on parle ici du sexe au sens large, de la production de films érotiques en 3D aux orgies pédophiles en passant par la vente de capotes et de costumes pour Furies. Me regarde pas comme ça. Je suis peut-être un gros con arriéré, mais j'ai vu des trucs bien plus bizarres que des cramés qui se déguisent en écureuils géants pour se faire sauter la rondelle. Mais attention, ça va encore plus loin que ça. Les Géorgiens contrôlent aussi le cybersexe et surtout les arènes clandestines. Ils travaillent avec les Italiens qui gèrent les paris et eux s'occupent d'organiser les combats. Là encore, c'est très varié. Il y a des courses de chiens, des matchs de catch avec de vieilles vedettes en manque de blé, mais aussi des combats bien plus violents avec tout ce qui peut lever une arme, griffer ou mordre. Tout est possible : affronter un ours, chasser une proie humaine à travers la ville, regarder deux putes s'écharper à coups de tronçonneuse et je t'épargne les trucs qui concernent les gamins. Les Géorgiens n'ont aucune limite, tout simplement parce que leurs clients n'en ont aucune. S'il n'y avait pas une demande pour ces trucs crades, ils ne les produiraient pas.

Le chef des Géorgiens se fait appeler Levan ou Monsieur Levan. Officiellement, c'est un spécialiste des prestations artistiques, ce qui est vrai puisque ses sociétés organisent les spectacles, les concerts, les expositions d'art et autres parades annuelles de la ville. À lui seul, il contrôle toutes les branches de son organisation, ce qui est assez impressionnant. Cela dit, il a une méthode de gestion assez simple : il n'admet qu'une seule erreur à ses subordonnés. À la seconde, non seulement il fait éliminer l'incapable,



## MONSIEUR LEVAN

La perception du sergent à propos de Levan est assez juste. Les activités de son organisation le dégoûtent. Il est marié, religieux et fidèle. Il évite tout contact direct avec les clients, sauf s'ils sont très importants. Amoral, il est prêt à tout pour de l'argent, à partir du moment où il y a une demande et des moyens. Ses hommes s'occupent de tout organiser et lui gère les comptes. Toutes les vies sacrifiées ne sont que des chiffres pour lui.

S'il rencontre les PJ, il les jauge et essaye de les embaucher s'il pense qu'ils peuvent lui apporter quelque chose. Sinon, il les avertit une seule fois avant d'envoyer ses tueurs. Si l'un des PJ semble savoir se battre, il le fera enlever et l'enverra dans une arène clandestine. Les combats impliquant des Liaisons ont toujours beaucoup de succès et les malfrats payent des fortunes pour voir un policier ou un consultant se faire massacrer.



**Dés de Vie : 5**

**Points de Vie : 19**

**Malus au toucher : -4**

**Attaques : Couteau (4 dégâts), Croix-stylet (2 dégâts)**

**Capacité spéciale :**

- Levan possède autour du cou une croix, dont l'extrémité peut s'enlever pour révéler une pointe. La pointe n'occasionne pas beaucoup de dégâts, mais elle est empoisonnée. Toute personne blessée par la pointe de la croix-stylet doit effectuer une **Sauvegarde de Constitution avec un Désavantage**, ou perdre 1 point de vie au début de chaque round, jusqu'à ce que mort s'ensuive ou qu'on lui administre l'antidote (contenu dans une petite fiole, dans la poche de Levan).

mais avant, il fait exécuter toute sa famille à titre d'exemple. Et attention : ne pas atteindre les quotas est considéré comme un échec. Alors tu vois, il a les employés les plus fidèles du coin.

Juste pour information, regarde par la fenêtre. Tu vois la grande tour avec les vitres noires qui domine notre bâtiment ? C'est le siège administratif de Levan. Alors, déconne pas trop avec les Géorgiens, on voudrait pas qu'ils nous rendent visite.

## LES IRLANDAIS

Les Irlandais étaient à la base un gang de cambrioleurs, puis de dealers, mais avant le grand nettoyage de Phila, ils étaient surtout actifs sur les docks, faisant entrer et sortir tout et n'importe quoi. Ils avaient aussi un contrôle total des syndicats portuaires, jouant de la carotte et du bâton. La présence des Chinois et des Géorgiens commençait à menacer leurs activités et, lorsque les Italiens leur proposèrent de s'associer au projet



d'East Vegas, ils acceptèrent pour se retrouver du bon côté du canon.

Officiellement, les Irlandais contrôlent les titanesques abattoirs au nord, le long du Delaware et même à Camden. Et quand je dis titanesques, c'est pas une vue de l'esprit. Lors de leur construction, l'État du Texas porta plainte auprès du gouvernement pour concurrence déloyale. Imagine : les deux villes traitent en une journée ce que le Texas traite en une semaine. Et on parle ici des toutes les barbaques possibles et imaginables, même humaine ! Pfff. Mais non, je déconne, me regarde pas comme ça. Enfin, bon, les histoires de cannibalisme ça existe, hein, mais si une organisation devait s'occuper de ça, ça serait les Géorgiens, pas les Irlandais. Bref, les abattoirs font déjà un fric fou légalement, mais le gros bénéfice vient essentiellement de l'importation illégale de viandes qui ne passeraient pas la moitié des contrôles sanitaires. Avoir la mainmise

sur les ports aide bien à faire entrer toute cette carne avariée.

Deux frères contrôlent la mafia irlandaise, Abbán et Brennan Walsh. Le premier, surnommé « le prêtre » à cause de ses manières posées et un début de calvitie, s'occupe des affaires légales. Il voyage pas mal à travers le monde, parle directement avec les plus grandes enseignes de l'agroalimentaire et dirige un petit restaurant pas dégueux dans le nord de la ville. On a déjà tenté de le tuer trois fois (des fermiers texans ruinés par les industries de Phila) et il a perdu une main durant la dernière tentative. Brennan, lui, officiellement, est un homme d'affaires spécialisé dans le traitement du cuir et des fourrures. Bien entendu, c'est une couverture. Il est chargé de la protection des docks, de l'importation de viande interdite, mais, surtout, de la contrebande d'armes (revendues pour l'essentiel aux gangs de Camden, via les entrepôts de la rive orientale du Delaware).





## ABBÁN ET BRENNAN WALSH

Les frères sont de la vieille école. Ils n'ont accepté le deal d'East Vegas que parce qu'ils se sentaient dépassés par les autres organisations criminelles (surtout concernant le trafic d'armes). En fait, c'est la peur qui les fait coopérer : la peur de disparaître et la peur de la Noblesse (voir ci-après). Les Chinois considèrent cette frayeur comme une faiblesse et, à court terme, ils vont passer à l'offensive en empoisonnant la viande qui sort des abattoirs, obligeant les autorités à agir, puis, profitant du chaos, ils vont brûler les réserves d'armes. Les Irlandais, incapables de savoir d'où viennent les coups, vont frapper un peu partout et un peu trop, se mettant les Géorgiens et les Italiens à dos. La Noblesse décidera alors de confier les abattoirs aux Géorgiens, les docks ainsi que les armes aux Chinois et tout le reste aux Italiens. Ces derniers auront la mission de chasser ou d'éradiquer les Irlandais (qui se replieront vers Boston et prépareront leur revanche, mais à très long terme). Abbán sera exécuté publiquement et Brennan disparaîtra mystérieusement.

**Dés de Vie : 5**

**Points de Vie : 15**

**Malus au toucher : -4**

**Attaque : Revolver (4 dégâts) ou Fusil (6 dégâts)**

**Capacité spéciale :**

- Une fois par combat, les frères ont de la chance : ils peuvent forcer un adversaire à relancer ses dés.



## LES CHINOIS

Ah, les Triades, les mythes des grandes mafias orientales... Ici, tu oublies. La plupart des Chinetiques sont au minimum de la quatrième génération, ils ont fait leurs études à Princeton ou Boston et le

cantonais qu'ils baragouinent, c'est plus pour le folklore qu'autre chose. Entre eux, les responsables parlent en anglais. J'dis pas qu'ils sont tous comme ça. Les petites mains sont de générations plus récentes, mais rares sont ceux qui ne parlent pas ou



au moins ne comprennent pas l'anglais, même dans les laboratoires les plus pouilleux.

Les Chinois, c'est bien simple, ils s'occupent de la drogue sous toutes ses formes : de la ligne de coco à contrefaçon de médicaments. D'ailleurs, c'est grâce à cette dernière industrie qu'ils se font le plus de blé. En général, les faux cachetons viennent du Canada. À Phila, on les produit directement sur place et on oublie tous les problèmes de passage de douane. Il y a bien des trucs qui arrivent par bateaux, et les Irlandais touchent un pourcentage dessus, mais la transformation se fait ici. Certains cachetons ne sont que des bouts de plâtre moulés et colorés, d'autres sont aussi efficaces que la pilule d'origine. Les labos sont disséminés un peu partout en ville, y compris dans la partie occidentale qui est plus calme. Il y a une sorte d'accord tacite avec les autres mafias : les Chinois produisent où ils veulent, mais



ils doivent faire ça sans bruit, éviter les accidents ou la pollution et ne pas laisser un truc empoisonné se balader dans les rues. C'est cette condition qui est la plus difficile à tenir. Il ne se passe pas un jour sans qu'un clochard ne bouffe la gueule de son voisin ou qu'un golden boy ne sorte une hache pour massacrer la famille d'à côté. C'est un véritable problème et tu dois toujours le garder à l'esprit lorsque tu intervien pour maîtriser un camé. À Camden, c'est encore pire. Il arrive que des gangs entiers deviennent tarés après une soirée pizza-fumette tout ce qu'il y a de plus ordinaire. Les Chinois assurent chaque fois qu'ils n'y sont pour rien et font tomber quelques têtes, mais ça recommence le lendemain. J'ai tendance à les croire. On ne bousille pas comme ça son propre marché. En parlant de marché, ils ont un accord avec les Italiens à propos des jeux d'argent chinois. Tant qu'il n'y a pas de grosses sommes qui circulent, ils ont l'autorisation de laisser les pépés jouer aux dominos ou à la roulette dans les arrière-salles des épiceries.

À Phila et à Camden, le trafic est dirigé par des Bridés aux ordres de la famille Fu. Les décisionnaires sont toujours Chinois d'origine. En revanche, la distribution est confiée à des particuliers ou des groupes locaux. Il n'est donc pas rare que des Blacks ou des Latinos refourguent la came sur leur quartier. Il y a en a même qui sont assez hauts dans la pyramide parce qu'ils ont la confiance de John Fu (oui, il s'appelle John, tu t'attendais à un truc plus exotique ?). Les Chinois travaillent directement avec les autres organisations criminelles, soit parce qu'ils vendent sur leur territoire, comme les casinos des Italiens, soit parce qu'ils fabriquent des produits complémentaires, comme toutes les merdes qu'ils foutent dans la viande des Irlandais.

Depuis que « Johnny quatre yeux » (il a des culs de bouteille en guise de lunettes) a pris le contrôle de la famille, les Chinois se spécialisent dans les hautes technologies. Même moi, j'ai vu le changement : il y a moins de malentendus quand tout est sur un écran et il y a moins de viande de dealer dans mes nems.



## JOHN FU

Trentenaire, propre sur lui, élevé dans le New Jersey et n'ayant passé que quelques vacances en Chine, il décida de moderniser son organisation dès qu'il en prit les rênes. Il investit des fortunes dans les nouvelles technologies et créa un réseau informatique complètement fermé, permettant de savoir immédiatement qui faisait quoi dans son organisation. Il existe un réseau secondaire, ouvert sur le Net, qui sert de paravent (la police s'est souvent cassé les dents, croyant tenir les listes des distributeurs des Chinois). Il sert aussi à explorer un nouveau marché, celui du Net. Les autres mafias ont des activités bien ancrées dans la réalité (même le cybersexe des Géorgiens n'en est qu'à ses balbutiements), mais Fu a compris qu'il y avait de l'argent à se faire dans le virtuel. À court et moyen terme, sans jamais se dévoiler, il va créer des casinos virtuels, mais aussi des virus-espions capables d'ouvrir des portes sur le système de surveillance de la ville. Conscient qu'il lui faut aussi des activités solides, il va passer à l'offensive contre les Irlandais. Très récemment, ses techniciens ont découvert l'existence de « trous » dans le réseau secret, mais sans indication d'une entrée. Deux ont décidé de voir ce qu'il y avait derrière ces portails et après quelques heures de navigation, ils se sont entretués. Impossible de savoir ce qu'ils ont vu.



**Dés de Vie : 5**

**Points de Vie : 21**

**Malus au toucher : -4**

**Attaque : Revolver (4 dégâts) ou Taser (4 dégâts)**

**Capacité spéciale :**

- Si une cible est touchée par le taser, elle doit effectuer une **Sauvegarde de Constitution**. En cas d'échec, elle a un malus de 2 à toutes ses actions physiques jusqu'à ce qu'elle puisse se reposer au moins quinze minutes.

## LA NOBLESSE

Tu as bien éteint ton mouchard ? Fais voir ? Va fermer la porte. Okay. Comme tu es du service Liaison, tu vas rapidement te rendre compte que cette alliance entre les mafias est contre-nature. Ces gars ne peuvent exister ou même survivre sur un tel statu

quo. Tu comprends, c'est une question d'image, de respect, mais aussi de réalité économique. Si on tape un grand coup sur les labos chinois, ils doivent bien générer de l'argent ailleurs pour en remonter d'autres. Et leur seul moyen, c'est de jouer dans le jardin des autres. Alors pourquoi ils ne le font pas ? La peur. Tu as sans doute remarqué que je n'ai pas



évoqué la mairie, les hommes d'affaires et autres puissances « légales ». J'ai parlé des flics et de leur impuissance, c'est tout. C'est parce qu'au-dessus des mafias, il y a un petit club très fermé qu'on appelle « la Noblesse ». C'est du français. Qui sont-ils ? Je peux te donner quelques noms comme John Levenda, notre estimé maire, mais on sait tous qu'il n'est qu'un membre mineur et qu'il quittera son siège avec un gros chèque lorsqu'il sera remplacé. Il y a Madame Fuhrmann, la veuve du sénateur, qui s'occupe de chapeauter toutes les associations caritatives. Si tu savais les histoires qui concernent la vieille... Si même une petite portion est vraie, elle mérite bien son surnom de Madame Dracula. Brookings, dit le Flambeur, lui, il perd des millions dans les casinos et pourtant, il semble toujours blindé de thune. Bref, tu vois, ces trois-là, dès qu'ils éternuent la ville s'enrhume et tous les parrains se précipitent avec des mouchoirs. Comment est-ce possible ? C'est assez simple : avant le projet d'East Vegas, Phila était rongée par la corruption et le crime. Il n'y avait pas de différence avec Camden. Et un jour, il y a eu un truc. J'étais tout juste sorti de l'académie lorsque c'est arrivé. Tu vois quand tous les animaux s'arrêtent parce qu'ils sentent un danger ? C'était la même chose. À l'inverse, à Camden, une sorte de folie furieuse a agité tous les gangs et la guerre a commencé (pour ne jamais s'arrêter complètement). Ici, les disparitions des éléments perturbateurs ont commencé. Les mafias les plus désorganisées, comme celle des Juifs et des Jamaïcains, ont préféré plier bagage. Les premiers sont montés sur New York et les autres ont plongé dans le chaos de Camden avec un certain succès, je dois avouer. Petit à petit, les mafias se sont purgées, jusqu'au jour où elles ont viré tous les gangs de la ville. Déjà à l'époque on parlait d'une force cachée. C'est lors de l'ouverture des casinos que le nom de Noblesse a fait son apparition, sans jamais désigner une personne en particulier. Mon conseil, gamin, c'est que si tu croises le chemin de ces notables, tu t'excuses patement et tu t'écroules en espérant qu'ils vont t'oublier. J'ai vu trop de « héros » finir les pieds dans le béton au fond du Delaware. Et si tu dois vraiment leur échapper, le seul

endroit au monde où ils ne peuvent pas t'atteindre, c'est Camden. Me demande pas pourquoi. J'ai des collègues un peu trop curieux qui se sont réfugiés dans cet enfer pour fuir celui-là.

## NOTES D'INTENTION ET D'AMBIANCE DE L'AUTEUR

Si la Camden décrite ici est malheureusement réaliste, la Philadelphie de Rouge Delaware est, en revanche, très loin de la réalité. Déjà, elle est légèrement dans le futur. Les casinos, les abattoirs, les mafias (quoi que...) et autres bombes kurdes (vous l'aurez deviné) sont complètement inventés. Phila est, en vrai, une ville assez quelconque, qu'on essaye de contourner le plus rapidement possible, à moins d'avoir quelque chose à y faire. Ce n'est pas Bar-le-Duc, mais presque. Vous présenter cette ville tristement réaliste n'aurait aucun intérêt.

Donc, oubliez la réalité et lâchez-vous sur Philadelphie, ou East Vegas. Sortez les paillettes, les strasses, la télé réalité, les steaks gonflés aux hormones, les loteries géantes, les putes de luxe, la corruption, la décadence, la drogue à gogo, la fête permanente et les zones radioactives qu'on essaye de faire oublier aux touristes. Tout est charnel ici. Tout transpire la sueur, le sperme et la folie. C'est le barouf d'honneur avant la grande apocalypse, tout le monde le sait.

À l'inverse, creusez la tombe de Camden en exagérant la misère, la crasse, la pollution et les quartiers abandonnés. Imaginez *Hill Street Blues* à Detroit avec l'ambiance de *Seven*. Les gangs sont tellement violents qu'il y a des impacts de balles sur tous les murs, deux tiers des maisons sont abandonnées et le centre-ville est quadrillé par les véhicules blindés de la police. Les gouvernants ne sont pas corrompus, puisqu'il n'y a plus rien à corrompre. Ce sont des asticots qui s'agitent au sommet d'une charogne.



## CAMDEN, CHILDREN OF THE GHETTO...

Bon, alors on va parler de Camden. Déjà, suite aux accords de 2017 visant à la destruction de Pennsauken au nord et Gloucester au sud pour bâtir plus d'abattoirs, Camden s'est agrandie et s'étend officiellement au-delà de la 90 et de la 76. Dans les faits, ça a toujours été le cas. Ces deux banlieues sont aussi touchées par les guerres des gangs que le reste de la ville. Même les services de police étaient communs avant la fusion. Par contre, Camden ne s'est pas trop étendue vers l'est, même si Woodlynne et Collingswood ne sont pas mieux lotis. Tu as quatre moyens d'y entrer. Passer par la 90 tout au nord ou la 676 en centre-ville. La 76 au sud te permet de quitter Phila par les ponts. Sinon, tu peux bifurquer quand tu veux de la NJ Turnpike et entrer par l'est. Ce qu'il faut que tu saches, c'est que, quelle que soit l'entrée, tu seras immédiatement

repéré par le gang dont tu traverses le territoire. Si tu passes par la 676, qui mène d'un centre-ville à l'autre, ce sont les collègues flics de Camden qui vont suivre le moindre de tes mouvements. Attention, ce sont de véritables bâtards qui ne se comportent pas mieux que les criminels. N'interviens jamais sans une autorisation écrite ou sans t'annoncer dans le centre-ville. Il y a eu des « accidents » et Liaison ou pas, tu peux finir entre quatre planches. Donc, comme je te disais, tous les quartiers sont surveillés. En général, les gangs plantent des gamins en faction. Note qu'ils ont toujours les mains dans les poches de leur pantalon trop large : dans la droite ils ont un flingue à peine caché, dans la gauche un téléphone portable avec lequel ils textent sans même regarder le clavier. Leurs lunettes de soleil sont connectées au





téléphone et ils voient défiler les messages de leurs potes en direct. Si tu chopes un morpion un jour, essaye les lunettes et lis un peu. Tu verras, ils utilisent une sorte d'argot, un mélange de plein de langues, c'est complètement incompréhensible si tu n'as pas un minimum d'entraînement (ce que tu vas avoir pendant ton premier mois dans le service, oublie pas de t'inscrire). De même, tu vois les grands classeurs, là-bas ? Ils contiennent des posters plastifiés qui recensent et expliquent la signification de tous les graffitis couvrant les murs de Camden. Nous on utilise des panneaux pour marquer les rues, eux des tags. Et c'est un « art » très sérieux. Les formes, les couleurs, les mots, bien entendu, ont un sens bien précis et tu dois pas te loucher en les lisant. Si tu es sur le domaine des Bloods et que tu vois un Jamaïcain, c'est qu'il y a quelque chose qui ne va pas (ou qui ne va pas aller). De plus, ces racailles te respectent plus si elles voient que tu sais de quoi tu parles. Note que les graffitis sont aussi pris très au sérieux ici, à Phila. Si un petit malin s'amuse à gribouiller sur un mur, les mafias cherchent aussitôt à savoir si un gang vient de marquer son territoire. Il y a eu de sales affaires de « nettoyage » ces dernières années.

### DECRYPTER L'ARGOT

Si un personnage tente de décrypter l'argot des gamins en faction, il doit effectuer une **Sauvegarde d'Intelligence**. En cas d'échec, le personnage se trompe sur quelques mots du message. Peut-être des mots cruciaux, peut-être des mots peu importants...



### BOYZ N THE HOOD

Bien que Camden se soit étendue administrativement, on reste très loin de la taille de Phila. On parle uniquement de soixante-dix mille pékins et pourtant, ils arrivent à foutre un tel bordel que si tu vas dans un moteur de recherches et que tu tapes « Camden, NJ » le premier résultat que tu obtiens, c'est « Camden, NJ crime ».

Contrairement à Phila, je vais te faire un topo sur les quartiers et sur les gangs en même temps, puisque les gangs se définissent ici par les quartiers qu'ils possèdent. Les mafias, elles, sont plus interconnectées et travaillent sur les mêmes zones, mais à des activités différentes. Les gangs, eux, ramassent tout l'argent qu'ils peuvent, par le racket, la drogue, les putes ou les trafics. Ils touchent à tout, mais leurs activités sont limitées par leur territoire. S'ils arrivent à agrandir leur domaine, ils font plus





d'argent. C'est aussi simple que ça. Autre différence avec les mafias, les gangs n'ont aucune activité légale. Ça veut pas dire que tu dois sauter sur le premier Blood ou le premier Jamaïcain que tu croises. De plus, certains habitants portent les couleurs d'un gang parfois par affiliation, pour montrer qu'ils sont protégés, sans pour autant participer activement aux crimes commis. 75 % des habitants de Camden sont liés à un gang. 40 % sont actifs dans un gang.

## DOWNTOWN

Si tu arrives par la 676, le Benjamin Franklin Bridge, tu entres directement dans ce que les autochtones appellent « Alamo ». C'est le seul quartier (avec les abattoirs protégés par les Irlandais) qui n'appartient pas à un gang. Et pour cause, il est sous le contrôle de nos chers collègues de la **Brigade Antigang de Camden**, une sorte de super police spécialisée dans la guerre urbaine. Ces mecs sont, pour la plupart, d'anciens militaires. Et autant les Croupiers cherchent la discrétion, autant les Brigadiers, eux, tirent dans le tas avant de poser les questions. Ils se baladent en armure, je te jure, ils conduisent des putains de tanks et le dildo de ta mère, c'est rien en comparaison du calibre des bastos qu'ils balancent. Bien entendu, **Joséphine Berlin**, la mairesse actuelle de Camden, couvre absolument tout ce qu'ils font, y compris le rançonnage des commerces d'Alamo. Si tu leur payes pas une taxe, ils marquent ta boutique comme « non protégée », ce qui est une invitation pour les gangs, même si tu te trouves sur Market Street, en face de leur QG. Les autres services de police s'écrasent devant eux. Les rares qui ont osé protester se sont retrouvés dans les commissariats des quartiers chauds.

Note que l'ancien aquarium géant, sur les quais, est hors du centre-ville et se trouve sous le contrôle des Bloods. Il est assez simple d'y arriver sans même s'en rendre compte. Si c'est le cas, tu fais demi-tour et tu pries pour que la vitre arrière de ta bagnole soit blindée. Là où on intervient assez souvent, c'est surtout sur Fédéral Street, à la sortie est du centre-ville. S'y trouve un énorme parking, plutôt

une gare d'échange qu'on appelle le « Central ». Il en a un autre dans la partie ouest de Phila, contrôlé par les Irlandais, d'où les travailleurs prennent le bus pour se rendre soit vers North Jungle, soit vers le Central de Camden. De là, les bus vont soit vers les abattoirs du sud de Camden en suivant la 676, soit ils remontent River Avenue et vont aux abattoirs géants de Petty Island (j'y reviendrais plus tard). Dans les deux cas, les bus traversent les territoires des gangs. Tu imagines bien qu'ils sont donc blindés et suivis électroniquement depuis Central Camden. Pour ce que j'en ai compris, les Irlandais ont bien tenté d'amener les travailleurs par les ponts au nord et au sud, mais non seulement ça coûte plus cher, mais en plus les convois ont été systématiquement attaqués par les gangs. Comme les bus passent le Delaware et qu'on n'était pas trop occupé avant l'arrivée du capitaine Swift, bah on s'est retrouvé à les escorter lorsque le niveau de guerre entre les gangs était élevé. Tu auras à te taper le trajet avec les bus une ou deux fois par semaine. Récemment, c'était plutôt calme, surtout la route sud, mais t'y fie pas, ça peut exploser à tous moments.

### « PLUIE DE BALLES ANNONCÉE POUR LA FIN D'APRÈS-MIDI »

Toutes les trois heures, les commissariats de quartier de Camden indiquent le niveau de violence dans la zone qu'ils couvrent. Si le niveau est blanc (ce qui n'arrive que très rarement), tout va bien. S'il est noir, c'est la guerre totale. Les niveaux sont : blanc, vert, jaune, rouge et noir. En général, les quartiers varient entre le jaune et le rouge. Suivant les indications des flics locaux, une fonctionnaire basée à Alamo annonce les conflits en cours, ainsi que les possibilités de conflits sur les deux jours à venir. Les flics l'appellent Miss Météo. Les Liaisons peuvent voir en direct les couleurs des quartiers et les zones de conflits sur leur téléphone ou l'écran de contrôle de leur véhicule.







## CENTRAL WATERFRONT (BLOODS) ET WATERFRONT SOUTH (PAGANS)

Ces deux quartiers sont complémentaires, car en guerre constante. Central Waterfront (CW dans le jargon) appartient aux **Bloods**. Oui, les mêmes Bloods qu'à Los Angeles. Ce sont principalement des Blacks, mais il n'est pas rare que quelques Latinos se joignent à eux. Par extension les quartiers à l'est de CW sont aussi sous contrôle des Bloods ou au moins protégés (de Lanning Square à Parkside) par eux. Bien entendu, tu reconnais ces mecs à leur couleur rouge et au chiffre 5 qu'ils collent partout. Le quartier est une zone de combat. En journée, il y a un peu d'activités, mais la nuit, c'est mort. Presque toutes les lumières publiques ont été détruites et s'il n'y avait pas celles d'East Vegas de l'autre côté du Delaware, on serait dans le noir total. Il n'y a presque pas de commerce ici et si tu n'es pas un Blood, tu es probablement un de leurs clients ou une de leurs victimes. Les Chinois de Phila fournissent ce coin au compte-gouttes parce qu'ils préfèrent travailler avec les voisins de l'étage en dessous, les **Pagans** de Waterfront South (WS), mais il y a toujours des camés venus de la banlieue ou de South Jungle pour quémander leur dose. Souvent, ils n'ont pas la patience de retourner chez eux (ou ils ont peur de se faire tirer leur drogue), alors ils s'envoient en l'air dans des maisons abandonnées surveillées par les Bloods (comprends, ils cognent ceux qui deviennent violents et ramassent les éventuels cadavres). Les putes qui traînent à CW sont des clientes (ou des clients) des Bloods et réciproquement. Elles se font sauter pour avoir leur dose, mais acceptent aussi les clients réguliers. Enfin, les armes sont fournies par les Irlandais dont les bateaux passent en douce le Delaware pour accoster au vieil aquarium (cf. ci-après). Une grosse part du business des gangs se trouve au Block, c'est-à-dire le centre de détention haute sécurité au sud de Phila. Le problème pour eux consiste à faire transiter des biens jusqu'à la prison, car les convois doivent franchir le Delaware et les territoires des autres gangs. Les Irlandais acceptent de temps en temps de prêter leurs bateaux, mais la

Noblesse réprouve et ces petits voyages sont donc très rares et très discrets.

### L'AQUARIUM ET LES BLOODS

Autrefois l'un des plus beaux aquariums de la côte est, Fantasy Aquarium a dû fermer ses portes faute de clients. Le propriétaire ayant refusé de payer la taxe à la Brigade Antigang d'Alamo, les Bloods entourèrent le complexe, provoquant sa ruine. On retrouva une partie des cadres dans le bassin à requins et les derniers employés plièrent bagage aussitôt, laissant crever tous les animaux. L'odeur était telle qu'elle indisposait les habitants de Philadelphie. La grande sœur de Camden paya donc pour la destruction et/ou le nettoyage des bassins. Les quelques bâtiments encore debout furent annexés par les Bloods avec l'accord des flics d'Alamo. Timothy Benfler, dit **Tim**, chef des Bloods, en fit son quartier général.

Il reste à présent de grandes cuves vides aux fenêtres sales, des couloirs sombres encombrés de déchets et des stands à l'extérieur, dont les décorations ont servi de cibles aux Bloods les soirs de beuverie. L'endroit sert parfois à de grandes fêtes (surtout lorsque les Bloods d'une autre ville rendent visite).

Tim est un gangsta vieillissant et il le sait. Il prétend gérer le quartier depuis la tour décrépite qui domine l'aquarium (un restaurant tournant), mais il sait que des « petits princes » contestent son autorité dans les rues. Certains ont déjà fait le grand saut depuis le sommet de la tour, mais il sait qu'un jour il plongera lui aussi. L'homme est incroyablement violent, même avec ses proches. Drogué la plupart du temps, il éructe des ordres en pointant un énorme revolver en or vers ses interlocuteurs. À court terme, il va se faire tuer par **Jeeb Marshal**, son jeune bras droit. Les Pagans de Waterfront South vont alors en profiter pour remonter d'une dizaine de blocs, provoquant une guerre sanglante entre les deux gangs.

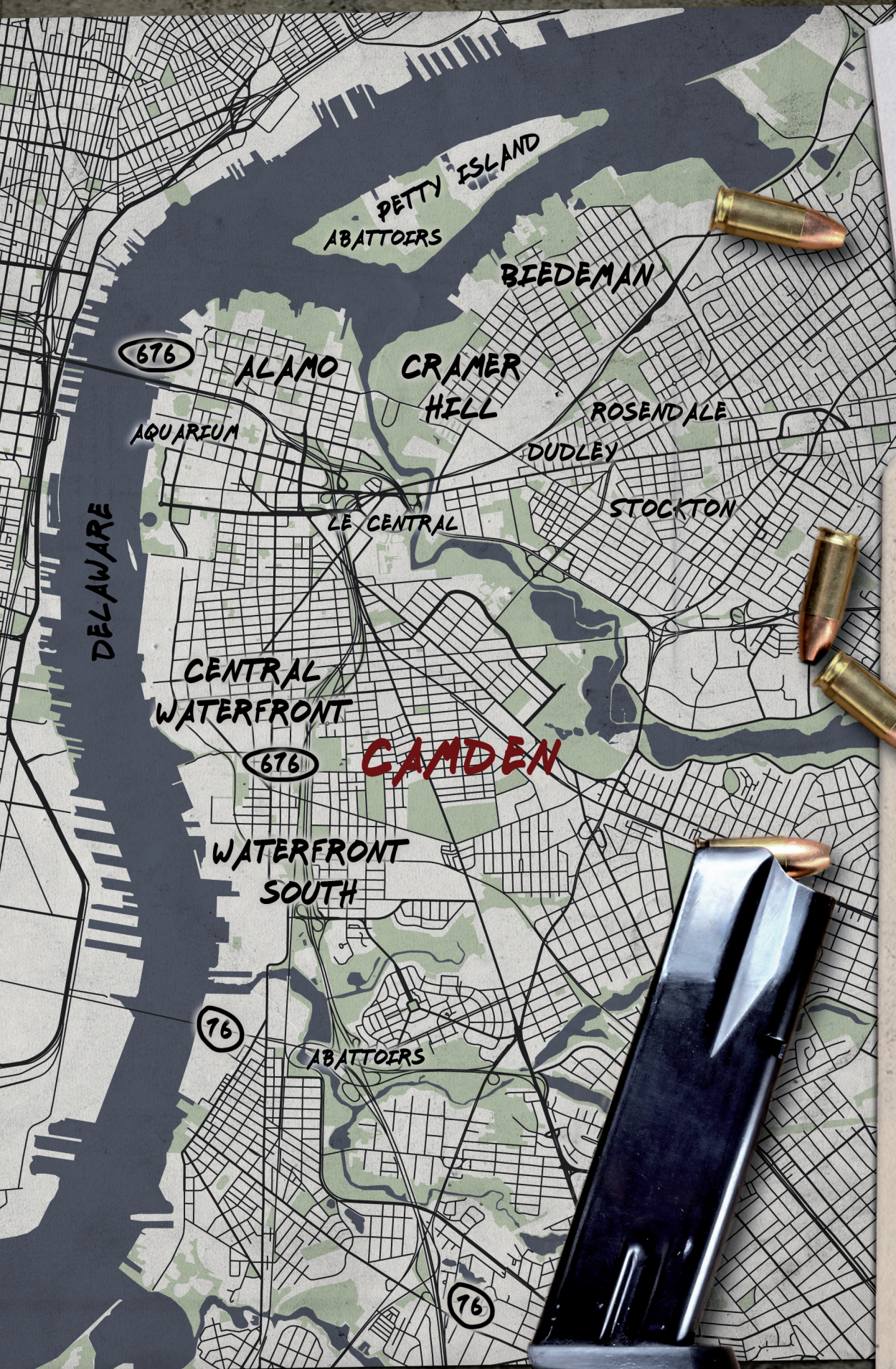




CASE # 32-5501987









Waterfront South appartient aux motards se faisant appeler les Pagans (reconnaissables à un géant nordique cousu sur leur veste). Liberty Park, Centerville, Morgan Village et Fairview, malgré les attaques des Angels, leur appartiennent. Le truc des Pagans, c'est le trafic de drogue. Ils travaillent



presque exclusivement avec les Chinois de Phila, refusant les offres des autres producteurs de la côte. Parfois, ils récupèrent des armes auprès des Irlandais, mais principalement pour leur utilisation personnelle. Les Pagans considèrent leur territoire comme une base arrière. Par groupe de douze, ils se lancent sur les autoroutes et écoulent la drogue des Chinois sur l'ensemble de la côte, évitant tout de même New York et Boston. Lorsqu'ils reviennent, ils aiment retrouver leur confort dans les bars où ils jouent au billard en buvant. Quand ils ne refourguent pas leur PCP sur toute la côte, ils ne dédaignent pas braquer une banque ou une station essence avant de se faire oublier à WS. Ce quartier, même s'il est délabré, est plus calme que celui tenu par les Bloods, sauf, bien entendu, sur la ligne de front (Atlantic Avenue). Rares sont les Pagans qui consomment la dope. En effet, ils doivent toujours être prêts à enfourcher leur moto et faire une course. Outre la guerre de territoire avec les Bloods, les Pagans ont un autre gros problème : la concurrence des Angels (un autre gang de motards). Ces dernières années, les Angels tendent des pièges dans les troquets où s'arrêtent les Pagans, tuant ces derniers et volant leur marchandise. Récemment, les attaques se sont de plus en plus rapprochées de Camden (et deux saloons intra-muros ont même explosé). La faiblesse des Bloods au nord (voir plus haut) est peut-être un bon moyen de renforcer le gang et de lancer une contre-attaque pour éliminer les Angels.

## LE FRONT PAGANS/BLOODS

Le front s'étend sur Atlantic Avenue depuis les docks (abandonnés) jusqu'à l'autoroute 676 (rarement après). De part et d'autre, il y a des terrains vagues, des friches industrielles, des entrepôts de briques (noircies par les flammes) et quelques rares maisons murées. Les combats ne se font généralement pas sur l'avenue même, mais au sein des blocs au nord et au sud, dans les bâtiments, et aussi sous les rues, dans le système d'évacuation des eaux. La proximité du Delaware et le fait d'être sur une zone inondable font qu'il existe un immense réseau sous Camden, capable de gérer les surplus d'eau (et la fonte des neiges). C'est un véritable labyrinthe sur plusieurs niveaux qui se complexifie à mesure que l'on s'approche des rives. Il existe un plan que les PJ peuvent consulter, mais il n'est pas à jour et certaines sections sont à présent effondrées ou bouchées.



**Cameron Riger** dirige les opérations des Pagans depuis un bowling sur Morgan Street et Broadway. L'homme se voit comme une sorte de Viking moderne et n'accepte que les « sangs purs » dans ses rangs. Il aime pavaner, torse nu, en exhibant ses cicatrices et ses tatouages racistes. Néanmoins, sous la brute se cache l'organisateur : il sait parfaitement comment gérer ses hommes et former des alliances. Le mépris qu'il a envers les Chinois est très réciproque, mais comme leurs affaires fonctionnent bien, ils travaillent main dans la main. À court terme, les Pagans vont tenter de prendre des blocs aux Bloods, mais les Angels vont profiter de leur effort de guerre pour attaquer toutes leurs positions sur la côte.

## CRAMER HILL (LES JAMAÏCAINS) ET BIEDEMAN (LES CAYOS)

Au nord d'Alamo, en face de Pitty Island, tu as Cramer Hill et Biedeman. Le quartier de Cramer Hill a été ravagé par un immense incendie il y a une dizaine d'années et tu peux voir les traces de suie sur les rares bâtiments encore debout. Les habitants, des Latinos pour la plupart, appellent ce coin de la ville l'Enfer. Le gang dominant sur l'Enfer, s'appelle les 3ni (Three-ni pour Trinitario) et vient de la République dominicaine. Il contrôle aussi Marlton, mais rien d'autre. Me demande pas pourquoi, on les appelle les Jamaïcains, c'est comme ça. Leur domaine est petit parce qu'ils se sont fait virer de Biendeman par un autre groupe de Latinos, les Cayos (je crois que leur fondateur voulait un diminutif de « coyote », mais ça a donné ce nom bizarre). Les Cayos sont liés aux Latin Kings, mais il y a aussi des rumeurs de rapprochement avec les 3ni par une série de mariages.

Les Jamaïcains sont des sauvages. De purs tarés. Ils sont couverts de tatouages et de scarifications, se font remplacer les dents par des mâchoires métalliques effilées, s'injectent des colorants dans les yeux pour les garder rouges. De véritables

cinglés. Leur chef se fait appeler Saint-David et loge dans la cave d'une église. J'y suis jamais allé, mais il paraît qu'il y a tout un bordel de bougies, de Christs, de crânes et autres pattes de poulet qui pendent au plafond. J'y connais rien, je suis un bon catholique : je sais pas si c'est sataniste ou vaudou (ou les deux), mais ceux qui en parlent en ont les chocottes. Les Jamaïcains trafiquent leurs propres drogues, mais les Chinois s'en foutent. Ils arrivent aussi à sortir des armes d'on ne sait où, ce qui, par contre, agace pas mal les Irlandais.





## SAINT-DAVID

Le chef des Jamaïcains est complètement fou, ultra-violent et il se prend pour un grand prêtre vaudou (ou même un Baron Samedi) parce qu'il a des visions prophétiques. Il croit parler aux dieux et démons alors qu'il ne fait qu'halluciner à cause de la drogue. Il est complètement accro au sang des Guédé (voir plus bas) et obéit aux « voix du dessous » en échange de doses qu'il trouve sur son autel. Ces fameuses voix lui donnent l'ordre d'oublier sa haine des Cayos pour former une alliance et prendre leur contrôle sur le long terme.

Cependant, il n'y aura pas de long terme pour Saint-David, car les Irlandais, mécontents du trafic d'armes des Jamaïcains, vont engager un tueur de la famille Sabella qui l'éliminera. Une guerre de succession s'ensuivra et les Cayos tenteront de prendre le contrôle de Cramer Hill.

**Dés de Vie : 5**

**Points de Vie : 20**

**Malus au toucher : -4**

**Attaque(s) : Couteau (6 dégâts) ou Poings (4 dégâts) x [spécial]**

**Capacité spéciale :**

- Si Saint-David parvient à toucher un adversaire avec son couteau, il a droit à une nouvelle attaque gratuite contre cet adversaire. Cet effet est cumulatif.



Les Cayos contrôlent Biendeman, mais aussi Stockton, Dudley et Rosendale. Eux, ils vendent leurs filles. Sans rire. Ils bossent pas mal avec les Géorgiens et le soir ou le petit matin, ce sont des bus entiers de putains qui passent les ponts. Bien entendu, les Cayos « recrutent » pas mal aussi. Les prostituées viennent souvent de New York, Boston ou Baltimore et sont tenues par la drogue. Les « mamans » locales les rendent présentables, s'occupent des « accidents de travail » et dressent les plus réfractaires. Note qu'on bosse pas mal sur des dossiers les concernant, puisque les filles ou les garçons passent d'un État à l'autre. Contrairement aux Jamaïcains, tu peux parler aux Cayos.

Ils ont le sens du commerce et comprennent leur intérêt. Si une de leurs filles se fait battre à mort à East Vegas, ils sont assez intelligents pour nous filer le nom du client (ou le filer aux Géorgiens, si on n'est pas assez rapides). Biendeman est un quartier « chaleureux » de l'extérieur, mais faut pas t'y fier. Ce qui se passe dans les pavillons (le dressage, la préparation, les avortements) n'est pas beau à voir. Les Cayos sont souriants, mais ils ont aussi toujours un flingue caché dans leur ceinture. Il paraît que ces deux dernières années, ils fournissent les Géorgiens avec de la matière encore plus « fraîche », voire pas mûre, ce qui n'est pas dans leurs habitudes. Nous n'avons pas de preuves ni de dossier ouvert, mais



tous les services de police des deux côtés (et donc nous en premier lieu) gardent un œil sur la question. Il n'est pas certain que les gangs de Camden acceptent d'avoir des trafiquants d'enfants comme voisins. Mais encore une fois, ce n'est qu'une rumeur.

### ABUELA

Prostituée depuis son enfance, puis mère maquerele, « Abuela » (Grand-mère) dirige d'une poigne d'acier les maisons de dressage des Cayos. Si elle ne règne pas sur le gang lui-même, sa parole est écoutée et obéie. La rumeur concernant le trafic d'enfants est vraie. Cependant les victimes ne sont pas destinées à la prostitution, mais au trafic d'organes que lance Hannah Sabella (voir l'encadré la concernant).

Si les Géorgiens apprennent que les Cayos travaillent en sous-main avec les Italiens, ils prendront ça pour une déclaration de guerre et un exemple sera fait avec les filles des Cayos. Comme eux aussi ont entendu parler de ces rumeurs concernant les enfants (et qu'ils ont leurs propres moyens pour en acquérir), ils enquêtent discrètement sur la question et risquent rapidement de découvrir le pot aux roses.



## LES ABATTOIRS ET PETTY ISLAND

Même si théoriquement les abattoirs au nord et au sud sont à Camden, ils appartiennent et sont contrôlés par les Irlandais. Tu te souviens de ce que je t'ai dit à propos des rouquins ? C'était un gang avant les grands travaux. Bah, ils ont gardé ça dans le sang et lorsqu'ils ont pris les terrains de l'autre côté de la rive pour y construire de nouveaux abattoirs, ils ont nettoyé le quartier à la façon d'un gang, puis sécurisé la zone.

Le premier, au sud, se trouve à l'intersection de la 76 et la 676. Il n'y avait que des entrepôts et des terrains vagues ici. C'était assez simple à raser et à protéger. Les chiffres officiels indiquent que plus de trois mille ouvriers y charcutent jours et nuits. Impressionnant non ? Alors, accroche-toi bien.

Le plus récent, sur Petty Island, est le plus grand abattoir du monde. Un jour, il y a eu une fuite et l'eau du Delaware a viré au rouge pendant trois semaines. Six mille bouchers travaillent ici, 24/24, sur une chaîne qui va de la réception des bêtes à la préparation de plats tout faits. Il n'y a qu'un bâtiment, mais il est haut de six étages, profond de trois. Les incinérateurs charrient des tonnes de cendres qui retombent le plus souvent sur Camden (ils appellent ça la neige et elle n'a rien à voir avec la cendre que laisse la Poisse, même si une grande partie de la population le pense). Il n'y a aucune fenêtre, sauf au sommet, là où sont les bureaux. Tout est ultra modernisé, propre, sécurisé. Ces usines à viande gèrent un incroyable turn-over. En effet, malgré toutes les précautions, la mort règne et tourne en bourrique même les esprits les plus stables. Il est rare qu'un ouvrier reste plus de deux ans là-bas. Et si c'est le cas, il est affecté au transport ou à toute autre tâche qui n'implique pas la vue du sang ou de la viande. Tu imagines pas le nombre de meurtres-suicides que les SWAT des deux villes doivent gérer. Les mecs, ils deviennent mabouls et trucident tout ce qui les entoure. Ces dossiers sont rarement beaux à voir, mais tu devras t'y faire, parce que nos gentils collègues aiment bien nous les refiler. Bien entendu, il n'y a pas de gang ici. Par contre, tu imagines qu'avec





tout ce monde, il y a de la criminalité. En premier lieu, sache qu'il y a des clans sur place et qu'ils ne suivent pas forcément l'organigramme officiel. C'est la fonction qui compte. Oublie les transporteurs, ils sont considérés comme des externes. Ils passent leur temps sur la route et généralement n'habitent même pas ici. Il y a les matadors (c'est le nom du bâton électrique qu'ils utilisent pour assommer les bestiaux). Même s'ils ne tuent pas eux-mêmes les bêtes, ils sont considérés comme les durs. Ils mangent entre eux et n'interagissent pas avec les autres. Les égorgeurs arrivent après. Mais même s'ils ont un certain prestige, comme ils ne restent pas longtemps (tu te souviens des meurtres-suicides ? C'est eux), les autres se contentent de les éviter. Ensuite viennent les équarrisseurs. Ce sont les véritables bouchers, des pro. Encore une fois, ils restent entre eux et considèrent les autres comme non qualifiés. Ils ont un matériel incroyable, notamment des couteaux qui feraient pâlir d'envie n'importe quel tueur en série. Ils sont

très jaloux de leurs outils et personne n'a le droit de les toucher (quelques doigts qui sautent aident les autres ouvriers à s'en rappeler). Les bouchers détestent les matadors. Si tu dois faire disparaître un corps un jour, gamin, demande à un boucher. Et puis il y a tout le reste, les petites mains. Qu'ils réceptionnent et nettoient, incinèrent les restes, broient les poussins non utilisables ou gavent les oies, ils grouillent de partout, anonymes, cherchant à ignorer les hurlements des animaux, l'odeur de mort, de merde et de sang. Ils arrivent, silencieux, en bus, travaillent silencieusement en se concentrant sur la pauvre musique New Age dégoulinant des haut-parleurs et repartent en bus, sans un autre mot, comme des robots. Parfois, quand tu escortes un de leurs putains de bus, tu as l'impression que c'est eux qui vont à l'abattoir. Mais même parmi eux il y a des clans. Ceux qui vont à l'abattoir du sud sont des inférieurs par rapport à ceux de Petty Island. Me demande pas pourquoi, je sais pas.



## LES DOSSIERS EN COURS (OU PAS)

Voilà. T'as fait le tour du propriétaire. Tu vas rapidement te rendre compte de la situation par toi-même, mais voici quelques dossiers sur lesquels on bosse, on a bossé ou on voudrait bien bosser. Tu as bien compris que tout ce que je te dis doit rester secret, okay ? Alors, écoute-moi bien.

Comme tu l'as constaté, les deux villes ont des relations, des connexions, mais sont bien séparées. L'une se vautre dans la luxure en attendant la fin du monde et l'autre se complaît dans la violence. C'est la situation de base et disons qu'on pourrait gérer s'il ne s'agissait que de ça. Mais depuis bien avant l'explosion de la bombe kurde, il se passait déjà des trucs louches dans les deux villes. Et je veux pas t'affoler, mais ça va en empirant. Vraiment. Et devine qui se retrouve en charge de ces dossiers pourris ? Oui. Toi. Je te l'ai dit, les collègues nous filent toutes leurs merdes, tous les trucs bizarres.

## LES DISPARITIONS

Bon, East Vegas, c'est un peu comme Las Vegas pour ça. Les disparitions sont légion. En général c'est un mec (ou une nana) ruiné qui veut se faire oublier ou qui fait le grand plongeon dans l'une des rivières locales. Mais à Phila, on a eu un cas assez particulier. T'es pas du coin, alors peut-être que tu sais pas, mais chaque jour des centaines de cars de petits vieux arrivent en ville, déversent les carcasses et les reprennent deux jours plus tard, lorsqu'ils ont claqué leur pension. C'est toujours mieux que de végéter dans la salle commune de leur maison de retraite. Il y a deux ans, le bus du foyer Bellecourt, entre Princeton et Bridgewater, traverse le Walt Whitman Bridge en direction de Phila. Les caméras le chopent à l'entrée du pont à 01:00 PM, au milieu du trafic et... plus rien. Walou. Disparu avec le chauffeur, deux infirmières, une aide sociale et vingt croulants. Impossible qu'il fasse demi-tour (et même, on l'aurait vu sur les caméras), impossible

de tomber dans la flotte sans casser une barrière. Pouf ! Plus rien. Comme c'était à la limite des deux États, on nous a gentiment reflé le bébé, mais bon... rien... J'ai mis plusieurs Liaisons sur l'affaire et des bons, mais sans succès. Si tu as une idée, le dossier est à toi.

## « MAIS VOUS ÊTES FOU ? OH OUI ! »

Un gros dossier qui concerne toutes les polices, c'est cette folie furieuse qui touche certains drogués. Tu me diras, ils ont pris les mauvaises amphétamines, mais ça concerne tous les consommateurs, du poudré du nez, en passant par l'accro au PCP et au petit fumeur du dimanche. D'un coup, ils pètent les plombs et sautent sur leur bourgeoise, leurs gosses ou les voisins pour leur arracher la tronche à coups de dents. Les Chinois font dans leur froc chaque fois que ça arrive, mais ça continue et ça s'accélère. Ça touche les deux villes aléatoirement et on a même vu des mecs qui prenaient de la drogue pour la première fois de leur vie se transformer en bête furieuse. Petit détail qui t'évitera de perdre un doigt ou plus : ne cherche même pas à les raisonner. Une fois qu'ils sont partis, leur cerveau est cramé et même si tu pointes un flingue sur eux, ils attaquent. Les rares qu'on a pu récupérer vivants ont terminé avec une camisole de force et n'ont pas vécu bien longtemps. Le cerveau semble intact, mais ils sont grillés, finis... Tous les services, avec l'aide des Chinois, cherchent à comprendre le phénomène qui ne touche que les deux villes et aucune des banlieues, même les plus proches.

## LES DISPARITIONS (BIS)

Le cas du bus de croulants est un peu à part, mais les disparitions frappent les deux cités et les



statistiques indiquent qu'il y a en moyenne vingt fois plus de disparitions sur Phila et Camden que sur les villes les plus criminogènes du pays. Il n'y a pas de profil particulier pour les victimes (à part les endettés dont je te parlais avant) et le truc, c'est qu'on ne retrouve que rarement les corps. Très rarement. Et dans ces cas, en général, on arrive à choper le coupable. Mais lorsque les victimes ne refont pas surface, les dossiers restent ouverts (et inexpliqués). Aucun lien apparent avec la Poisse. Par contre, je me rappelle d'un cas très particulier : le dossier Lellewen. Jason Lellewen était un comptable qui travaillait sur East Vegas, faisait ses heures, rentrait chez lui, ne jouait pas, payait ses factures et allait aux matchs de baseball de son fils. Le mec normal, sans aucune attache avec les mafias ou les gangs. Et puis, un jour, il disparaît. Sa voiture est retrouvée à sa place habituelle, la porte ouverte. Il y a sa mallette et les clés sur le contact. Les caméras du parking ne couvrent pas l'endroit où est le véhicule, donc on ne sait pas ce qui s'est passé et les Croupiers, incapables de trouver la moindre piste nous reflent le bébé. On ne fait pas mieux et deux mois passent avant que Lellewen refasse surface à South Jungle, complètement amnésique, fou et, surtout, avec le bras gauche en moins. On ne sait pas comment il a survécu en perdant autant de sang, mais les restes du bras qui pendent à l'épaule montrent qu'ils ont été mâchonnés. Les empreintes de dents prises indiquent que, probablement,

un singe lui a fait ça. Mais le plus étrange, gamin, ce sont toutes les scarifications qui couvraient le reste de son corps. On a toujours les photos dans le dossier si tu veux voir, mais à ce jour, aucun expert n'est d'accord sur la signification des symboles. On a même demandé aux Jamaïcains ce qu'ils en pensaient, mais ils ont refusé de parler. Le pauvre gars est toujours en vie, dans un hôpital de banlieue. Il bouge avec le soleil, remplit ses couches et a des crises de démence violentes sans prévenir.

## QUAND ON ARRIVE EN VILLE

Je ne sais pas pourquoi, mais dès qu'un nouveau gang pointe son nez à Camden, les mecs deviennent fous furieux et attaquent le gang le plus faible. Je me rappelle des Jamaïcains lorsqu'ils ont traversé le Delaware avec les mafias aux fesses, ils ont fait bien plus que chasser le gang de Vietnamiens qui créchait au nord de la ville (et qui avait lui-même fui le nettoyage de Phila) : ils l'ont éradiqué. Ça a été sauvage et les collègues ont dû ramasser les morceaux à la petite cuillère. Lorsque le gang est bien installé, ses membres restent violents, féroces, territoriaux, mais comme des bêtes qui défendent leur domaine. Leur colère est dormante et ils sortent les griffes pour racler un peu de pouvoir autour d'eux. Et s'ils s'affaiblissent, les autres le sentent et n'hésitent pas à les éliminer. C'est animal. Et ça





n'est pas que les gangs entre eux. Au sein d'une même bande, il y a un tas de luttes intestines et les filles comme les garçons attendent toujours le bon moment pour frapper et s'élever. Pas d'amitié, pas de famille, pas de parole. Ici, c'est exactement l'opposé des codes d'honneur des mafias. En un sens, comme on sait à quoi s'attendre et que les règles du jeu sont claires, il y a rarement des surprises.

Ce que tu dois bien retenir, c'est que cette violence concerne tout le monde à Camden. Et là, je te parle de nos collègues d'Alamo. Ces mecs sont de véritables bêtes et ne leur tourne jamais le dos, surtout si tu es en position de domination (par exemple si tu leur prends un dossier important). J'ai vu des chiens errants qui se comportaient mieux que ces types.

## LES JUSTICIERS DE DIEU

Ça, c'est un dossier récent. Il y a six mois, on a retrouvé sur le Walt Whitman Bridge deux cadavres attachés l'un à l'autre. Il y avait un membre des Bloods et un mafieux italien, tous les deux assez importants. Ils avaient été salement torturés et avaient une croix de Christ marquée au fer rouge sur le front. On a immédiatement hérité du dossier et même maintenant, on a une sale pression venant des deux côtés du Delaware pour savoir qui a fait ça. Parce que tu vois, ces deux-là, ce n'était que les premiers : toutes les semaines, on retrouve un couple mafieux/gangsta quelque part en ville, mais toujours dans un endroit voyant. On a chopé les mecs en film au moment où ils déposaient les cadavres et ils portaient des bures, ouaip, comme des moines, avec une grosse capuche. L'analyse fine des images montre qu'ils portaient aussi des gants en caoutchouc et probablement une tenue hermétique pour éviter de laisser la moindre trace. Des professionnels. Que veulent-ils ? Mystère. À part foutre en rogne les mafieux et les gangstas, ils n'ont pas obtenu grand-chose. Ils ne ciblent personne en particulier, juste des criminels notoires et parfois même extérieurs à un groupe comme ce tueur en série qu'on traquait depuis des années.

S'ils cherchaient à faire peur, c'est raté et s'ils cherchaient à nettoyer, c'est aussi raté. Au rythme où ils vont, dans deux ou trois siècles il n'y aura plus de malfrats dans les deux villes. Bref, le comité qui nous chapeaute nous met la pression pour qu'on retrouve ces tarés.

## WHO YOU GONNA CALL ?

On a un nouveau type de dossiers et je vais terminer le topo là-dessus. Comme je te disais, on a dans les locaux une flic du Brésil, Paola Cruz. Elle bosse avec les Stups pour l'essentiel, mais avec nous sur des cas très particuliers. Depuis l'explosion de la bombe kurde, on a recensé de plus en plus de plaintes de gens affirmant avoir vu des fantômes, des revenants, des spectres, des âmes de gens morts, etc. Rigole pas, je suis très sérieux. Et puis il y a la Poisse. Je ne dis pas que c'est lié à l'explosion, c'est peut-être un hasard et les deux villes, surtout Camden avec tous les bâtiments délabrés et les camés, ont toujours eu des histoires de maisons hantées. Je ne dis pas non plus que les radiations provoquent des hallucinations (ce qui est possible, si elles attaquent le cerveau). Je suis catholique, je ne crois pas en toutes ces conneries de fantômes, mais je dois dire que j'ai vu des trucs troublants. Et cette nana, elle est capable de sortir des réponses de son chapeau, comme ça. Parfois je me suis demandé si elle ne se foutait pas de nos gueules. Mais non, elle avait raison. Et en suivant ses indications, on a toujours trouvé les preuves matérielles. Sache un truc, bonhomme, les dernières recrues du service comme toi, celles qui ont été choisies par le capitaine avant qu'il parte en vacances, elles ont eu leur dossier qui est passé entre les mains de Paola. Et le cap' s'est toujours rangé à son avis. Alors quand elle sera là, je te conseille d'aller la voir. Elle pourra t'en dire plus sur les dossiers officieux qu'on traite dans le service. Bonne chance, petit. Essaie de pas te faire trouer trop rapidement, j'ai plus un rond dans le budget prévu pour les enterrements...



## LE SERVICE DES LIAISONS

Laissons notre brave sergent retourner à la lecture de son magazine porno mal caché dans un dossier et penchons-nous brièvement sur le service des Liaisons.

### COMMENT ARRIVE-T-ON DANS CETTE GALÈRE ?

Il est très rare qu'un fonctionnaire de Philadelphie ou Camden demande à entrer dans ce service mal-aimé. Soit il est du coin et il a été transféré en guise de punition, soit c'est un *rookie* (un bleu, une nouvelle recrue) et ses demandes pour entrer dans les autres services ont été refusées. Dans les deux cas, lors de la création du personnage, le MJ et le joueur doivent réfléchir à un passé peu glorieux. Le PJ a peut-être tué un innocent lors d'une descente (un gamin qui prenait la fuite et qui n'avait pas d'arme). Il est peut-être accro à la drogue ou à l'alcool. À l'inverse, c'est une tête brûlée qui a cherché trop loin la vérité malgré les menaces et qu'on a mise au placard en attendant qu'elle se calme. Si le PJ sort de l'académie, soit il a été très mauvais, soit son dossier indique qu'il s'agit d'une forte tête ou qu'avant d'emprunter le droit chemin il a commis des crimes. N'hésitez pas à inventer un ennemi personnel et un mentor pour équilibrer. Il est aussi possible que la « faute » du PJ ne soit pas connue (par exemple, il n'est que soupçonné de corruption, mais ça n'a jamais été prouvé) et que le Gardien l'utilise plus tard.

Bien entendu, sauf s'il sort de l'académie de police, il faut déterminer de quel service est transféré le PJ, pour combien de temps et inventer quelques PNJ (par exemple son ancien supérieur, son ancien collègue de patrouille, etc.). Il pourra faire appel à ces vieilles connaissances s'il est encore en bons termes avec elles et accéder plus facilement aux dossiers de son ancien service.

Bref, personne n'arrive « vierge » dans ce service et vous (MJ et joueur) aurez à construire l'historique du Liaison.

### LIAISONS DANGEREUSES : LES CONSULTANTS

Il existe aussi des consultants extérieurs (souvent d'anciens agents du FBI, de la police ou de l'armée), qui aident les Liaisons dans certains dossiers (par exemple en faisant le profil psychologique d'un tueur en série ou en conseillant sur une opération armée de grande envergure contre les gangs). Ces consultants peuvent tout à fait être interprétés par des joueurs, mais ils auront des moyens légaux plus limités que les Liaisons.

Si vous décidez d'avoir un groupe de consultants, il est presque obligatoire qu'un ou plusieurs PJ soient des Liaisons tout de même. En effet, avoir un badge va simplifier la vie de tout le monde. L'aspect positif de cette option, c'est que les personnages peuvent être bien plus variés (docteurs, prêtres, anciens militaires, profileurs, scientifiques...).





## LIAISONS ET ATTRAIT POUR LE SURNATUREL ?

Le sergent avait raison de prendre ses précautions : il n'a aucun rapport entre l'explosion de la bombe kurde et l'augmentation des apparitions étranges ou de la Poisse. C'est un hasard de calendrier (et une belle fausse piste). Mais la croissance est réelle et c'est (secrètement et officieusement) le service des Liaisons qui a récupéré la responsabilité de ces dossiers étranges. Les autres grosses villes de la côte est sont aussi touchées par le phénomène, mais pas encore trop celles de l'ouest (un peu Los Angeles). Pour le moment seules quelques pontes du FBI sont au courant, mais ils préfèrent observer et étudier avant de voir s'il y a quelque chose à faire. Ce que ces pontes ne réalisent pas, c'est que la planète entière est concernée, surtout les grandes villes. L'humanité connaît ses derniers instants et

une sorte d'instinct atavique fait qu'elle s'en rend compte, mais sans le comprendre. Cela se traduit par la folie des casinos et la violence incontrôlée des gangs (luxure et brutalité).

Le capitaine Swift, lui, réalisant qu'une catastrophe était imminente, a été bien plus proactif. Paola Cruz peut « sentir » si une personne est sensible au surnaturel ou pas (ce n'est pas une science exacte, loin de là) et les dernières recrues du service sont de véritables aimants à phénomènes étranges. Mais ils l'ignorent et les joueurs vont penser créer de simples flics, un peu plus malchanceux, corrompus ou losers que la moyenne. C'est au MJ de leur faire lentement comprendre qu'ils sont spéciaux. En parallèle, les PJ vont découvrir les secrets qui remuent les entrailles des deux villes et que nous allons vous révéler ici. Il y a donc deux quêtes : une quête personnelle pour comprendre la nature de l'investigateur et l'autre concernant l'horreur de la situation actuelle. À vous, MJ, de trouver un équilibre entre les deux.





# CEUX QUI FOUISSENT DANS LES TÉNÉBRES

Ici sont révélés les secrets les plus obscurs des villes jumelles. Les Liaisons ne devraient les découvrir qu'au terme de plusieurs campagnes.

## UNE RÉALITÉ DIFFÉRENTE

Les États-Unis présentés ici sont plus sombres, ruinés par une succession de crises économiques et politiques. Les tensions raciales sont exacerbées par des bavures policières presque quotidiennes et, au nom de la lutte contre le terrorisme, les libertés restreintes (ce qui provoque de violentes réactions de la part des milices antigouvernementales). Il pleut tout le temps. L'eau du Delaware est couverte de nappes de goudron ou d'îlots de plastique si denses que les enfants peuvent marcher dessus, les drogues qui circulent dans les rues sont empoisonnées ou rendent fou, les gamins vont à l'école avec des gilets pare-balles et la corruption est telle que les particuliers préfèrent faire justice eux-mêmes (encouragés par une série de films allant dans ce sens). Insistez aussi sur l'imminence d'une catastrophe. Tout le monde peut la sentir venir, mais personne ne sait d'où. Dans aucune autre ville du monde, les prédicateurs ne sont aussi actifs (lorsque les Croupiers ne les tabassent pas dans une ruelle sombre pour les faire taire).

La technologie, elle, est plus avancée, mais uniquement pour ceux qui peuvent se le permettre. Les prothèses bioniques existent,

mais le commun des mortels, lui, se traînera sur des béquilles réparées au chatterton. Les PJ, les Liaisons, ont accès à cette technologie lorsqu'il s'agit de faire avancer un scénario. Une analyse ADN qui prendrait des semaines dans la réalité ne prend qu'une petite heure dans les laboratoires de la police criminelle de Phila. Un simple téléphone portable leur donne accès aux archives de la police ou du FBI.

L'évolution de l'histoire est, elle aussi, plus avancée, puisque les guerres en Syrie et en Iraq sont officiellement terminées (même si les combats continuent en fait sur place), mais les alliés, craignant que les Kurdes en profitent pour créer un État autonome, ont laissé la Turquie copieusement bombarder les bases des indépendantistes qui ont fait le sale boulot des grandes puissances. Il y a bien eu quelques protestations outragées, mais dans les faits, personne n'a bougé le petit doigt. À part cet aspect et la montée en flèche des conservateurs partout dans le pays, dans les grandes lignes, tout est similaire, juste plus désespéré, plus sale, plus noir. Les paillettes de la télévision et de l'Internet n'arrivent plus à cacher la misère. Pire, la population, apathique, semble s'en moquer.



Le surnaturel n'est pas précisément nommé. On parle plutôt d'étrange et parfois à raison. Certains phénomènes trouvent leur explication dans une avancée technologique ou une mutation scientifiquement explicable. Les Liaisons ne sont donc pas des chasseurs de fantômes. Par contre l'horreur, elle, est bien présente : crasseuse et brutale. Une vingtaine de tueurs en série rôdent

autour et dans la ville. Le cannibalisme mondain est chose courante. Les milices organisent des descentes et le tout est filmé, relayé et commenté copieusement par une télévision qui n'existe plus que par le voyeurisme et le scandale (sans parler d'Internet qui se transforme en juge et bourreau en quelques secondes). Des milliers de vies sont passées à la broyeuse tous les jours, mais qui s'en soucie ?

## PERDS PAS LA GOULE !

Tous les événements qui secouent Philadelphie et Camden depuis des décennies sont liés à la présence, sous les deux villes, de **goules**. Ces créatures, vaguement humanoïdes, ont secrètement influencé la politique urbaine pour transformer les cités en garde-manger. Importées des Caraïbes dans les années 80 par un dealer qu'elles contrôlaient, elles s'installèrent de part et d'autre du Delaware, formant deux clans distincts (les **Barons** et les **Rongeurs**, en français dans le texte) qui alternent alliances et guerres ouvertes.

Ces grands humanoïdes, tout en nerfs et en muscles, sont d'une incroyable souplesse et capables de voir dans l'obscurité la plus totale (une lumière vive les aveugle presque). Ils peuvent se glisser dans les interstices les plus étroits. Leur peau est grise et résistante. Si leur visage est vaguement humain (on pourrait ne pas remarquer leur mâchoire surdimensionnée dans l'obscurité), ils sont glabres et leurs doigts se terminent par de longues griffes (et pas des ongles). Dans leurs domaines, ils se promènent nus. Lorsqu'ils sortent à la surface, ils adoptent de grands imperméables pour les Rongeurs et des costumes trois-pièces écriqués pour les Barons (ce qui a donné naissance à la légende des *Slender men*, ces géants en costume noir qui hantent les forêts). Ils sont nécrophages, mais préfèrent toujours de la viande fraîche. S'ils n'ont pas le choix, ils lèchent les champignons qui poussent sur les parois de leurs tanières.

Ils sont loin d'être stupides. Ils peuvent sentir les faiblesses humaines et jouer dessus pour obtenir ce qu'ils veulent. Ils peuvent chuchoter des mots, mais hululent lorsqu'ils communiquent entre eux. Ce sont des maîtres chanteurs implacables, sans aucune morale (selon les critères humains). Lorsqu'ils ont besoin de quelque chose qu'ils ne peuvent pas produire eux-mêmes, ils le demandent à un contact humain (un complice ou une victime). Même s'ils préfèrent attaquer avec leurs griffes ou leur mâchoire, ils peuvent utiliser toutes sortes d'objets. La technologie ne les intéresse pas (ils pourraient utiliser un téléphone, mais ils n'en comprennent pas l'intérêt).

Mammifères, ils peuvent aussi se croiser avec des humains ou de grands singes, mais les « bâtards » sont stériles, moins intelligents et considérés comme des inférieurs. Les femelles ne conservent pas les fœtus pendant toute la gestation. Les deux derniers mois, elles expulsent le « cocon » qui est placé dans une couveuse (une cave humide et chaude). Des prisonniers sont alors « englués » aux cocons et digérés vivants par la goule à l'intérieur, jusqu'à l'éclosion. Ce supplice peut durer un mois (et le restant de cadavre est remplacé par une autre victime pour le second mois). Il est rare de pouvoir sauver une victime ayant subi la digestion plus d'une semaine (elle est partiellement fondue et a fusionné avec le cocon). La couveuse est la pièce la plus importante pour les goules. Les créatures la défendront en se battant jusqu'à la mort.







Les goules sont des créatures chtoniennes venant d'Afrique (du Bénin plus précisément). Elles sont passées par les Caraïbes (à la frontière entre la République dominicaine et Haïti) où elles ont intégré des rites vaudous à leurs croyances (et les quelques noms en français). Elles construisent des temples où elles vénèrent des dieux indicibles. Les sacrifices d'animaux et d'humains y sont nombreux. Lors de folles cérémonies, ces créatures arrivent à communiquer avec l'âme des morts (humaines ou goules) pour leur voler leurs secrets. C'est en partie grâce à la nécromancie qu'elles dominent les humains.

Elles ne sont pas mauvaises ou bonnes (ces notions n'existent pas pour elles). Elles n'agissent que pour

les intérêts de leur clan (ou nid) ou les leurs (dans cet ordre).

**Les Rongeurs** sont une centaine et vivent sous Camden. Ils sont divisés en cinq groupes minés par des luttes intestines. La perpétuelle guerre des gangs (et dans les gangs) n'est que le contrecoup de ce qui se passe sous la ville. Les Barons, sous Philadelphie, sont moins nombreux (une trentaine), mais plus puissants, car plus unis. Les Rongeurs ont cinq dirigeants et la loi du plus fort règne. Il est rare qu'un chef de « nid » survive plus d'une dizaine d'années. Ils apprivoisent des rats monstrueux qu'ils contrôlent complètement par la pensée. Ils les utilisent pour surveiller leur domaine ou effrayer les curieux.

## LES RATS DE CAMDEN

Des légendes urbaines affirment que ces énormes rongeurs peuvent dévorer un être humain en quelques minutes. Ce ne sont pas des légendes. Pire, les rats sont entraînés pour traquer leurs proies, leurs maîtres organisant des chasses à courre dans les égouts. On distingue les rats apprivoisés des autres à cause des tatouages et scarifications qui couvrent leur fourrure. Pour comprendre les symboles, il faut être une goule.

Même seul, un de ces gros rats peut infliger des dégâts (certains ont la taille d'un chat), sans parler des maladies qu'une morsure ou une griffure peut transmettre.

**Dés de Vie : 3**

**Points de Vie : 15**

**Malus au toucher : -2**

**Attaque : Morsures et griffures (4 dégâts)**

**Capacité spéciale :**

- Toute cible blessée doit effectuer une **Sauvegarde de Constitution**. En cas d'échec, elle contracte une maladie. Elle perd 1 point dans une de ses **Sauvegardes physiques** chaque jour, tandis qu'elle est fiévreuse et tousse. Il faudra une journée complète de repos sous antibiotiques pour retrouver la forme, et regagner progressivement 1 point de **Sauvegarde** par jour.



**Les Barons**, eux, ont le même chef depuis plus d'un siècle (donc bien avant leur arrivée en Pennsylvanie). Il se fait appeler le « Vieux », sachant que le terme n'est pas un titre, mais une simple façon de le distinguer des autres. Comme le Vieux est plus âgé que toutes les autres goules, il est beaucoup plus grand. En effet, la croissance de ces créatures ne s'arrête pas à l'âge adulte (c'est-à-dire une trentaine d'années), mais continue jusqu'à leur mort. Le Vieux mesure plus de quatre mètres et est d'une force impressionnante. Cependant, sa taille lui interdit à présent de se faufiler dans les endroits exigus ou même de remonter à la surface. Il a tout de même une route de sortie secrète en cas d'urgence. Outre son rôle de chef, il est aussi grand prêtre du culte des goules et même les Rongeurs le respectent pour ça. Il est toujours grîmé et porte un costume de Baron Samedi en lambeaux.

Une goule vit en moyenne plus de trois siècles et peut mesurer jusqu'à six mètres. Si cela arrivait, une telle goule serait considérée comme un dieu ou une déesse. Le Vieux en est presque à ce stade.

Les « bâtards », mélanges disgracieux et stupides de la goule et de la race fécondée (humaine ou animale), eux, vivent une cinquantaine d'années et sont à peine plus intelligents que des bêtes sauvages. Notez que le cas est rare, mais certains mammifères (les dauphins, par exemple) ont été fécondés par des goules, donnant naissance à des hybrides aquatiques répugnants.

La présence même des goules sous les villes est une source de corruption. Les créatures font plus que dévorer les habitants, elles dévorent l'âme des deux cités et pourrissent les esprits. Les humains et les animaux sentent inconsciemment leur présence et sont plus violents, plus bestiaux, plus agressifs, plus racistes et moins raisonnés. Les goules, elles, sentent l'imminence d'une catastrophe, ce qui les affole et les fascine tout à la fois (un peu comme les Liaisons).

Certains humains les combattent (parfois sans savoir ce qu'elles sont), mais plus nombreux sont ceux qui les servent et se servent d'elles

pour leurs intérêts (typiquement, la Noblesse à Philadelphie et les gangs à Camden).

## LES CHEFS DES RONGEURS

Trois mâles et deux femelles dirigent les clans sous Camden. Leurs noms ne sont que des interprétations du langage des goules, puisque ces dernières ne nomment que rarement les choses ou les êtres.

« Cruel » est le plus fort des chefs actuels. Il pourrait réunir tous les clans sous sa coupe, mais ça ne l'intéresse pas. Il préfère combattre, capturer et torturer ses ennemis (ou des humains, lorsqu'il n'y a pas de guerre). Son clan a des relations très régulières avec les Bloods.

« Terre morte » tient son nom de sa stérilité. Son clan a des relations épisodiques avec les Bloods et plus fréquemment avec les Pagans. Son but est de tuer Cruel (qui l'a capturée et torturée avant qu'elle arrive à s'échapper), mais pour le moment toutes ses tentatives se sont soldées par de cuisantes défaites.

« Mangeur » est surnommé ainsi, car il dévore les goules que son clan capture (pour absorber l'âme de ses ennemis). Il travaille étroitement avec les Jamaïcains, cherchant à les transformer en créatures à son image.

« Silence » interdit aux membres de son clan de parler. Ils ne communiquent que par gestes ou sifflotements. Elle considère la parole comme un signe de dégénérescence, puisque c'est le mode de communication des humains (qu'elle méprise). Son clan est sous Marlton, mais n'entretient aucune relation avec les gangs.

« Fouisseur » fournit des drogues qui lavent le cerveau aux Cayos (ce qui permet de dompter les prostitué(e)s capturé(e)s). Il voudrait bien éliminer Mangeur, mais les Jamaïcains ont toujours violemment rejeté ses approches.



## UNE GOULE DE PHILADELPHIE/CAMDEN

Dés de Vie : 4

Points de Vie : 16

Malus au toucher : -3

Attaques : Griffes (4 dégâts) x 2 ou Morsure (10 dégâts)

Capacité spéciale :

- Leur visage est horrible, il est nécessaire de réussir une **Sauvegarde de Sagesse** à chaque Moment, afin d'éviter de subir un Choc. Combattre en se battant les yeux ou en détournant le regard est possible, mais cause un **Désavantage**.



## ÉVÉNEMENTS

Les indépendantistes kurdes n'ont jamais fait sauter une bombe sale et n'ont jamais organisé la moindre attaque contre les États-Unis. Cette histoire commence bien avant, en République dominicaine, du côté de Pedernales, à la frontière avec Haïti. Deux frères américains, Josh et Marlon Applebaum vivaient de la drogue et de la prostitution. Mais autant Josh (le dealer) était dans un petit nuage, autant Marlon (le proxénète) était violent et un peu détraqué. Tout le monde savait qu'il y avait des « choses » en dehors de Pedernales et qu'il ne fallait pas les déranger. Il y avait même un culte vaudou venu d'Haïti et quelques chapelles permettant d'apaiser les « démons de la terre », c'est-à-dire les goules.

## L'ARCHE DE NOAH

Une nuit, l'une des créatures brisa les traditions et pénétra dans la ville pour rencontrer Josh. Elle lui fit goûter un liquide « magique » (en grande

partie à base de sang humain) qui le fit planer comme jamais. La potion était hautement addictive et Josh devint l'esclave servile de la créature. Elle lui donna la substance, mais aussi les moyens de la produire sous une forme très diluée (mais déjà très puissante). Il ne s'agissait pas d'un cadeau gratuit. En échange, elle demanda à l'Américain de faire venir trois énormes cargos. Josh produisit la drogue pour la vendre aux touristes et hommes d'affaires de passage, tuant les filles de Marlon pour se procurer du sang. La police arrêta ce dernier, pensant qu'il était à l'origine des meurtres. Ayant assez d'argent, Josh fit venir les bateaux. Terrifié, il vit la colonie de goules embarquer une nuit sans lune et battue par une pluie d'une incroyable violence. Il y avait plusieurs centaines de créatures. Mais à peine le voyage commencé, la tempête se transforma en ouragan et deux des embarcations sombrèrent. Quelques goules réussirent à rejoindre le dernier cargo, mais les autres, terrifiées par les flots, se noyèrent. Les survivantes remontèrent



jusqu'à l'estuaire du Delaware, pour s'arrêter au niveau de Philadelphie. Celles qui avaient pris le bon cargo s'installèrent à Camden, une ville déjà rongée par la corruption, alors que les rescapées, dont « le Vieux » s'enfoncèrent sous Philadelphie avec l'aide servile de Josh. Toutes s'accordaient sur le fait que « quelque chose », dans ces villes, les attirait irrésistiblement. Quoi ? Même les goules les plus sages étaient incapables de le comprendre.

Pendant ce temps, un raz-de-marée s'abattit sur Pedernales et sa région, détruisant presque tout. Les goules avaient pressenti la catastrophe (une attaque surnaturelle venant d'un autre nid de goules plus dans les terres) et c'est pour y survivre qu'elles avaient organisé la migration avec Josh. Marlon, profitant du chaos, s'échappa et découvrit le laboratoire secret de son frère. Il réalisa qui était l'auteur des meurtres et se mit à sa recherche, convaincu qu'il n'avait pas été emporté par la vague géante. Il lui faudra plusieurs décennies pour le retrouver et se venger.

Les Rongeurs, sous Camden, limitèrent les contacts avec la surface et prospérèrent. Les Barons, à l'époque réduits au nombre de cinq, n'eurent pas cette chance. Ils durent compter sur Josh pour se procurer ce dont ils avaient besoin pour survivre. Rapidement, ils comprirent que si l'homme était riche et puissant, il aurait plus de moyens à sa disposition (donc à la leur). De même, pour survivre, ils devaient apporter de la stabilité à la ville. Faisant circuler de petites doses de leur drogue dans les milieux huppés, Josh monta un réseau et devint très rapidement millionnaire. Il changea de nom, Noah G. Figes, et, sous l'influence des Barons, quitta son rôle de baba cool gentil pour devenir un homme d'affaires lettré, rusé et implacable. Suivant les conseils des goules, il fit le tri dans les mafias et les gangs de Philadelphie, concluant qu'il faudrait se débarrasser rapidement de ces derniers. C'est lui, à travers la Noblesse, qui organisa la pègre de la ville, son nettoyage et la construction d'East Vegas, mais aussi des abattoirs. En quelques années, Josh/Noah devint la personne la plus importante de Philadelphie et peut-être même de cette

## RONGEURS VS BARONS ?

Les **Rongeurs** sont plus sauvages, plus impulsifs et plus nombreux. Ils interagissent presque uniquement avec les gangs de Camden et aiment montrer à leurs contacts qui a le dernier mot. Ils ne s'embêtent pas à demander de l'aide lorsqu'ils veulent de la viande humaine (pour manger ou se reproduire). S'ils restent généralement discrets, il leur arrive, sur un coup de colère, de se montrer. Dans ce cas, ils cherchent à faire disparaître les témoins et, s'ils ne peuvent pas, les Barons s'en occupent avec des moyens plus sophistiqués (en faisant disparaître un bus de petits vieux, par exemple).

Les **Barons**, eux, n'échangent qu'avec les quatre mafias présentes à Philadelphie (les Italiens, les Géorgiens, les Irlandais et les Chinois) et les notables (mairie, justice, police). Ils n'interviennent jamais directement, mais toujours en passant par trois ou quatre intermédiaires. Pour éviter que leurs ordres soient déformés, ils surveillent tout de même ce qui se passe (et interviennent pour corriger les erreurs, mais c'est très rare).

Les Barons et les Rongeurs n'interagissent que très peu, sauf en cas de danger commun. À intervalles réguliers, les seconds traversent le Delaware pour rendre hommage au Vieux, considéré comme leur grand prêtre, mais repartent sitôt les cérémonies terminées. Ils rappellent parfois à leurs cousins que sans leur bateau, ils seraient au fond de l'océan. Les Barons font tout pour que les Rongeurs restent à Camden, y compris les aider. Du coup, il n'y a pas de confrontation (les Rongeurs sont bien trop occupés à s'entretenir).

partie du pays. Il évita cependant d'être directement associé à la Noblesse, dont il ne fait que se servir (il se fait rançonner par les mafias, comme n'importe quel homme d'affaires, pour brouiller les pistes). Conscient du danger que pourrait représenter une



invasion de Rongeurs, il s'arrangea, en même temps, pour ruiner encore plus Camden, manipulant les maires corrompus et les chefs de la police, avant de s'en débarrasser et permettant ainsi aux Rongeurs de profiter du chaos à Camden, sans jamais penser à traverser le Delaware.

## BOUM, QUAND MA VILLE FAIT BOUM !

Les années passèrent et Camden sombra encore plus dans la crise et la misère, alors que Philadelphie, elle, choisit la voie de la décadence. Le crime monta en flèche dans les deux cités, principalement à cause des gangs dans la première et des mafias dans la seconde. Les rares policiers à vouloir résoudre des dossiers furent (et sont encore) éliminés par tous les moyens (mutation dans une autre ville, menace

sur leur famille ou simplement élimination assez visuelle afin de faire un exemple). Camden est, depuis l'arrivée des Rongeurs, la ville avec le plus de morts violentes de tout le pays. Philadelphie a enchaîné les scandales à une telle cadence que son rôle de lien entre New York et Washington DC migra vers Baltimore. Les pressions politiques disparues, on ouvrit des casinos en centre-ville et l'argent sale arriva de partout pour repartir blanchi. Bien entendu, les criminels de Camden franchirent le Delaware, mais les mafias les repoussèrent avec une telle violence qu'ils ne recommencèrent plus. Au contraire, les Irlandais, confiants de la puissance des mafias, installèrent des abattoirs dans le New Jersey, juste en face des territoires des gangs. Au final les deux cités étaient devenues partenaires dans la corruption et la violence.

## POURQUOI ICI ?

Les goules furent instinctivement attirées par la zone couvrant les deux villes. De même, les humains sentent qu'ils vivent ici leurs derniers moments (et brûlent la bougie par les deux bouts). Même les animaux sont plus agressifs et tendent à se reproduire plus vite.

C'est que la région est sous l'influence de Nyarlathotep, le Chaos Rampant, un Grand Ancien du Mythe de Cthulhu. Cette influence est due à un objet puissant du culte de Nyarlathotep, un disque de métal noir qui se trouve dans les sous-sols de la ville, découvert par une société secrète, le Cercle (voir plus loin). La présence de l'objet a fait de Philadelphie et Camden un pôle d'énergies surnaturelles chaotiques, ouvrant vers d'autres dimensions. Et ce pôle a toujours attiré les créatures sensibles à l'étrange (ou elles-mêmes étranges). Certaines (très rares) le savent et choisissent d'utiliser ce potentiel, d'autres s'en gorgent sans pour autant savoir de quoi il s'agit. Cependant, chacun sent que la frontière entre notre monde et les autres réalités est de plus en plus fine et poreuse. La Poisse, par exemple, permet de discerner des créatures issues d'autres dimensions. Elles-mêmes peuvent voir notre univers et, curieuses ou affamées, elles voudraient bien y pénétrer.

La bombe, par la peur et la souffrance qu'elle a provoquées, a un peu plus affaibli la frontière entre les réalités (d'où l'apparition de la Poisse après l'explosion).

Si personne n'intervient, des brèches vont s'ouvrir de plus en plus souvent, provoquer plus de peur et d'horreur, affaiblissant la membrane qui protège notre monde, jusqu'à ce qu'elle casse. Que vont déverser les univers voisins au nôtre ? Rien de bien sympathique. Pire, si la cassure n'est pas réparée (si c'est possible), elle va en provoquer d'autres partout dans le monde. Les zones envahies vont se répandre et notre Terre sera détruite lorsque les dernières poches de résistance humaines tomberont. Le Chaos de Nyarlathotep aura eu raison de notre réalité.



Marlon Applebaum, rendu fou par la trahison de son frère, erra un peu partout aux États-Unis, avant de s'écrouler, saoul, sur le parvis d'une église en banlieue de Dallas. Là, le père Matthew l'hébergea de force et décida de chasser les démons qui l'habitaient grâce à des méthodes d'exorcisme radicales (et impies, il faut bien le dire). Marlon fut ainsi torturé pendant des mois et transformé petit à petit en « Chasseur de Dieu ». Le prêtre, loin de lui faire oublier ses idées de vengeance, les utilisa pour le manipuler et le contrôler. Soumis, Marlon entra dans la congrégation des chasseurs de Dieu, un groupe de fanatiques faisant sauter les rares

centres d'avortement existant encore, bastonnant les clochards et brûlant vives les prostituées. Au fil des années, il passa de simple membre à chef de commando et finit par remplacer le père Matthew qui décéda lors d'une attaque par un rejeton de Shub-Niggurath, après avoir quasiment rasé un culte de ce dieu impie.

À la tête d'une milice surarmée, avec des liens à tous les niveaux et des fichiers sur les candidats conservateurs ayant laissé ses hommes faire leur sale boulot, son attention fut attirée par la cité de toutes les corruptions, la nouvelle Babylone :

## BUFFET FROID

Si l'expérience des bouchers de Petty Island est tellement traumatisante, c'est à cause de l'abattoir 17 (marqué XVII). Son accès est strictement réservé à une vingtaine de travailleurs triés sur le volet et bourrés de drogue (une version altérée du sang des Guédé rendant en partie amnésique, mais rongé le cerveau). Mais tous les employés savent ou devinent ce qui s'y passe. Une porte spéciale permet au camion qui le livre d'entrer. Lorsqu'il n'est pas utilisé, l'abattoir 17 est impeccablement propre, javellisé chaque soir (même s'il est inactif) et verrouillé. Il s'agit du petit secret honteux des Irlandais (qui ne se doutent pas que les Italiens trafiquent des organes et que les Géorgiens font trucher à loisir des gens pour le plaisir de leurs clients).

Les Barons se sont présentés directement aux frères Abbán et Brennan Walsh, sans se cacher, et leur ont expliqué qu'ils étaient des représentants du diable venus prendre leurs âmes. Quelques petits tours de magie et un peu de sang des Guédé ont convaincu les deux Irlandais que leurs interlocuteurs disaient la vérité. Cependant, ont expliqué les goules, leur « boss » avait un marché à proposer : une réduction de peine en enfer contre de la viande... humaine. En échange de cadavres frais, équarris et bien préparés, les Barons ont promis à leurs dupes qu'ils allaient intercéder avec Satan. C'est une goule du nom de Jamael qui sert de contact et qui réceptionne la viande conditionnée dans l'abattoir 17. Elle attend dans un entrepôt électroniquement surveillé de North Jungle. Le camion (non marqué) y entre. Le chauffeur sort et ne doit revenir le récupérer que dix heures plus tard. Entre temps, la goule (aidée de deux autres) a déchargé les carcasses et nettoyé l'intérieur du camion avec tellement de soin qu'il faut vraiment un expert pour repérer qu'il a contenu de la viande. Le chauffeur, toujours le même depuis cinq ans, s'appelle **Josh O'Malley**. Alcoolique et tourmenté par des cauchemars, il n'est pas impossible qu'il décide d'envoyer son camion à pleine vitesse dans un mur.

Pour le reste, ce sont les frères Walsh qui doivent s'occuper de l'enlèvement, du transport et de l'équarrissage des victimes (une vingtaine par mois, récupérée partout autour des deux villes depuis plus de dix ans). Ils ont tellement peur de la prétendue damnation d'un côté, mais des autorités de l'autre, qu'ils n'ont pas été pris et qu'ils ont développé de nombreuses techniques pour emporter leurs cibles sans être repérés.



Philadelphie. Rapidement, malgré les années et le changement de nom, il reconnut son frère parmi les notables. Au terme d'une première investigation, il comprit que son frère était l'éminence grise à la tête de la ville. Mais, il réalisa bien vite qu'il y avait autre chose. En creusant un peu plus, il découvrit un trafic de viande humaine (qu'il prit, au début, pour du trafic d'organes), puis, par hasard, la présence des goules (à Camden d'abord, puis à Philadelphie). Persuadé que le Diable en personne contrôlait la région, il décida que le seul moyen de

sauver cette dernière consistait à la détruire. Il fit importer une petite bombe nucléaire (dite bombe sale), afin de la faire sauter dans le centre-ville. Mais ses manigances avaient, depuis longtemps, attiré l'attention des goules et de son frère. Lorsque la bombe arriva à Philadelphie, les créatures tentèrent de récupérer l'engin, mais furent prises par surprise devant la détermination des chasseurs de Dieu. Ces derniers préférèrent se faire sauter plutôt que de laisser l'engin aux mains des démons.

## LE SANG DES GUÉDÉ

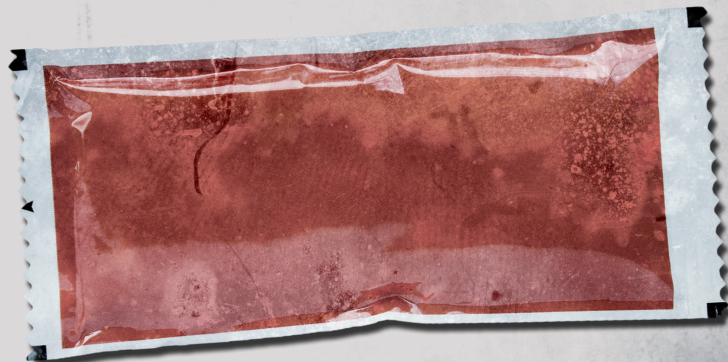
Les goules n'ont jamais trouvé d'intérêt à donner un nom à leur drogue, mais dans les rues de Camden et de Philadelphie, on l'appelle, entre autres, le sang des Guédé (sans « s » pour le pluriel), c'est-à-dire les esprits de la mort. La drogue est non seulement très rare (donc très chère, \$500 la dose), mais en plus très diluée. Trop pure, elle tuerait immédiatement le consommateur. Elle se boit et est vendue soit dans de petites fioles à Philadelphie, soit dans de petits sachets plastiques (comme ceux contenant du ketchup) à Camden.

Concrètement, elle permet de voir au-delà de la réalité. Mais, le cerveau ne peut supporter une telle vision et persuade le consommateur qu'il hallucine (et donc que ce qu'il observe est faux). Bien entendu, ce même cerveau ne peut subir un tel traitement sans conséquence. Il arrive que les drogués deviennent fous (même à la première prise) et s'en prennent au premier être vivant qu'ils croisent (un animal, s'ils ont de la chance). Voulant « déchirer le voile de la réalité », le plus souvent ils déchirent le visage de leur victime (avant de l'avaler, s'ils en ont le temps). Ceux qui en prennent régulièrement deviennent irascibles, puis violents. Ils développent un fort besoin pour le sexe et la viande (reproduction et nourriture), parfois ensemble.

Si le consommateur a conscience que ses visions sont réelles, le cerveau ne va pas chercher à compenser. Par contre, observer un monstre, même d'une autre dimension, peut rendre fou. Pire, si le sang est utilisé à escient, dans ce cas uniquement, les entités observées peuvent réciproquement apercevoir le drogué. Et à partir de ce moment, elles n'auront de repos que lorsqu'elles auront trouvé un moyen de mettre leurs griffes dessus.

Le sang est accessible dans les deux villes. Cependant, si les goules permettent aux humains d'y goûter, c'est qu'elles ont un objectif. Elles ne le vendent pas sans une idée derrière la tête (contrôler ou faire tomber quelqu'un, par exemple).

Pour un PJ, consommer du sang des Guédé oblige à effectuer un test de Santé mentale tandis que son esprit s'ouvre à d'autres réalités.





## PASSE-PASSE

L'explosion provoqua alors des milliers de morts immédiates et encore d'autres milliers à cause des radiations. Deux quartiers dans l'ouest de la ville furent détruits (*Devil's Pocket* et la moitié nord de *Grays Ferry*), mais les casinos et le centre touristique ne furent pas touchés. Rapidement, il fallut trouver un bouc émissaire et personne n'eut intérêt à ce que le FBI ou les services secrets fouillent dans les affaires locales (ou celles des chasseurs de Dieu). Trop de politiciens étaient mouillés dans les activités de Philadelphie. Personne ne voulait d'un scandale. Le mensonge arriva directement de la Maison-Blanche, qui avait besoin de ternir l'image des indépendantistes kurdes qu'elle venait de trahir. Une attaque terroriste kurde fut créée de toutes pièces (avec la Liberty Bell comme cible manquée, des actes héroïques de patriotes américains

retransmis en direct pour faire gonfler le torse dans les chaumières et le président qui pleure en parlant à la nation, la routine quoi...).

Le mensonge fut tellement énorme qu'il passa comme une lettre à la poste. Les Kurdes devinrent les nouveaux méchants, ce qui les empêcha d'obtenir l'indépendance de leur territoire et surtout l'exploitation des puits de pétrole se trouvant dessus. Hollywood enfonça le clou avec une série de films d'action dans lesquels les Kurdes étaient les méchants. Les dirigeants de Philadelphie, de leur côté, obtinrent de la Maison-Blanche la promesse que personne n'irait fouiller dans leur cloaque.

Mais pour donner le change, comme la bombe était officiellement passée par Camden (autre mensonge retenu par l'histoire) et qu'il y avait eu des problèmes de communication entre les autorités des deux villes et le FBI, une section spéciale fut créée : la section Liaison.

## CHRONOLOGIE CONCERNANT LES GOULES

L'univers décrit dans cet ouvrage se trouve dans un futur proche, ce qui explique quelques avancées technologiques et quelques grosses libertés avec l'histoire. Voici une chronologie très indicative vous permettant de placer l'action du jeu dans le temps. À vous d'ajuster en fonction de vos besoins.

**1991.** Josh Applebaum, contacté par des goules, commence la production du sang des Guédé en République dominicaine. Il tue les prostituées de son frère et ce dernier se fait arrêter à sa place.

**Janvier 1992.** Josh Applebaum fait venir trois cargos pour évacuer les goules avant que leur tanière soit détruite par un raz-de-marée. Deux des bateaux sombrent avec les goules à l'intérieur. Certaines arrivent à être sauvées. Marlon Applebaum profite de la tempête pour se libérer et découvre la trahison de son frère. Il part à sa recherche.

**27 février 1992.** Le cargo rescapé arrive à Philadelphie. Les goules survivantes (les Barons) s'enfoncent sous Philadelphie. Les goules les plus nombreuses et les moins sophistiquées (les Rongeurs) s'enfoncent sous Camden.

**1992-2002.** Josh Applebaum devient Noah G. Figes. Utilisant le sang des Guédé, il devient l'éminence grise et contrôle la ville. Il crée un groupe qu'il baptise la Noblesse et commence à organiser la pègre de Philadelphie en éliminant les éléments instables. À Camden, sous l'influence des Rongeurs, la guerre des gangs débute et ensanglante la ville. Pendant ce temps, Marlon Applebaum est recueilli et converti par les chasseurs de Dieu, une secte chrétienne radicale liée aux milices réactionnaires. Il prend la tête de l'organisation et étend son influence partout dans le pays.



**1<sup>er</sup> janvier 2003.** La police de Philadelphie, aidée du FBI, balaye la ville afin d'éliminer tous les gangs. Ceux qui échappent aux autorités sont nettoyés par les mafias. Certains prêtent allégeance à ces dernières, d'autres fuient, les résistants sont exécutés. L'arrivée de nouveaux gangs à Camden relance la guerre urbaine. La cité crée une brigade antigang, dont les membres se comportent rapidement eux-mêmes comme des gangstas. Les mafias italiennes, irlandaises, chinoises et géorgiennes prennent le contrôle de la ville sous la direction de la Noblesse. Les Italiens se lancent dans la construction d'East Vegas.

**2010.** Marlon Applebaum découvre que son frère dirige en sous-main la « Babylone de l'est ». Des années d'enquêtes minutieuses lui permettent d'en savoir plus sur la Noblesse, mais surtout les diables qui se cachent derrière. Il décide qu'il doit détruire ce nid de démons (et se venger de son frère par la même occasion). Tout comme les goules, il a l'intime conviction que cette zone est perméable au surnaturel (qu'il qualifie, bien entendu, de diabolique).

**2 juillet 2017.** Marlon met la main sur une « bombe sale » assez puissante. Son but est de la faire sauter sous East Vegas, attaquant ainsi le poumon financier de Philadelphie, avant de lancer une grosse opération de nettoyage des rues, mais surtout des souterrains. Ses mouvements sont surveillés depuis longtemps par la Noblesse, qui tente maladroitement de récupérer la bombe. Cette dernière explose dans un quartier pauvre. Marlon, brûlé et défiguré par les radiations, bat en retraite, mais se prépare à d'autres opérations. Sa foi semble le protéger contre la mort (mais il souffre en bon martyr, comme il se doit). Le gouvernement fait porter le chapeau de l'explosion aux indépendantistes kurdes, dont il veut ternir l'image. L'état d'urgence est déclaré à Philadelphie et Camden.

**2018.** Le service Liaison est créé pour pallier le manque de communication entre Philadelphie et Camden. Ce n'est qu'un enfumage pour rassurer les foules et les Liaisons n'ont pas vraiment d'impact sur la situation. On leur assigne des missions sans intérêt, comme escorter les bus vers les abattoirs.

**Environ 2025.** Le capitaine Swift, à la tête des Liaisons, se rend compte qu'il y a une augmentation des phénomènes étranges dans les deux villes. Il décide donc d'orienter les activités de son service vers ces dossiers spéciaux. Il prend aussi soin de recruter essentiellement des agents qui montrent une certaine sensibilité à l'étrange. Ils ne sont pas parfaits, loin de là, mais obtiennent de meilleurs résultats que les flics moyens. Gênant, il est mis au placard. Arrivée des PJ au service Liaison.

## « ET MAINTENANT, QUE VAIS-JE FAIRE ? »

Vous avez l'historique, les protagonistes sont en place, voici des indications sur le futur. À vous de voir si c'est dans cette direction que vous désirez aller. Il y a largement de quoi faire pour créer votre propre futur.

- **Marlon**, plus décidé que jamais, organise des enlèvements de criminels pour recueillir le plus possible d'informations sur les goules. Il a compris qu'une attaque frontale ne

fonctionnerait pas. Son nouveau plan consiste à monter les Rongeurs contre les Barons. Il pense (très justement) que les premiers, une fois qu'ils auront éliminé leurs cousins de Philadelphie, seront plus simples à éradiquer, car ils sont bien moins discrets et totalement désorganisés. Pour arriver à ses fins, il va réussir à éliminer tout un clan de Rongeurs (alliés avec les Bloods, ce qui va finir d'affaiblir ces derniers) en les empoisonnant. Le poison va aussi toucher les humains et les Liaisons seront chargés de l'enquête. Des preuves de l'implication des Barons (et plus particulièrement du Vieux) seront retrouvées





non loin de la source du poison et les Rongeurs profiteront d'un rassemblement religieux pour s'en prendre à leur doyen et essayer de le tuer (à vous de voir, surtout si les Liaisons sont impliquées dans l'affaire). Les relations entre les deux clans seront immédiatement rompues, tout comme celles entre les mafias et les gangs. Pire, les abattoirs de Camden seront détruits, ce qui affaiblira considérablement leurs propriétaires (qui vont devoir chercher un nouveau moyen de fournir de la viande humaine). Les gangs, poussés par les Rongeurs, vont attaquer massivement Philadelphie, provoquant un incendie titanesque à East Vegas (gens bloqués en haut des tours en feu, suicides, actes héroïques devant les caméras et sordides derrière). Les ordres de la Noblesse ne seront pas écoutés et les Rongeurs vont profiter de la panique générale pour attaquer les nids des Barons. Marlon, allié avec des milices, va attaquer Camden, encercler les deux villes et pousser tout ce petit monde à s'entretuer.

- **Noah G. Figes**, le frère de Marlon, sait très bien qui se cache derrière ces attaques (Marlon est venu le voir directement pour le lui dire). Il a donc mis la tête de sa Némésis à prix, mais pour le moment avec bien peu de succès (il reçoit régulièrement des bouts de chasseurs de primes qui ont échoué). Figes, complètement dépendant du sang des Guédé, gère de plus en plus mal le stress et va commettre des erreurs lorsqu'un clan de Rongeur sera empoisonné par son frère. Plutôt qu'unir les mafias, il va s'appuyer sur les Chinois (en bon camé, il pense que la drogue est une priorité), se privant ainsi de la force de frappe des Italiens et des Géorgiens (et des Irlandais s'ils sont encore là). Lorsqu'il prendra conscience de son erreur, il sera trop tard. Marlon le capturera, le fera parler et indiquera aux gangs (donc aux Rongeurs) où frapper les Barons au cœur. La Noblesse et les mafias seront balayées. Si la police et les Liaisons ne font rien, Philadelphie sera transformée en champ de bataille et personne dans le pays ne lèvera le petit doigt pour arrêter le désastre.



- **Côté Camden**, les Rongeurs sont de plus en plus vindicatifs et de moins en moins discrets. Et quand le Vieux le leur fait remarquer, leur colère éclate. L'empoisonnement d'un des clans sera vu par les Rongeurs comme une tentative des Barons pour se débarrasser des cousins gêneurs. C'est pour cette raison qu'ils tomberont directement dans le piège de Marlon. Sans intervention extérieure et avec les indications des chasseurs de Dieu, les Rongeurs vont réussir à massacrer tous les Barons, mais perdront plus des deux tiers de leur population. Les gangs, eux, seront impitoyablement exterminés par les mafias, même s'ils arriveront à incendier East Vegas et que les Italiens seront tellement affaiblis qu'ils devront quitter la ville. C'est là que les milices assiégeant les deux villes termineront le travail en empoisonnant tous les tunnels, massacrant les derniers représentants de la Noblesse et détruisant toutes traces des goules. En fait, si le gouvernement ne bouge pas, c'est que Marlon a passé un accord et qu'il a le champ libre pour tout nettoyer. Enfin, il tuera son frère, mais seulement après lui avoir montré la destruction de tout ce qu'il avait construit grâce à son pacte avec le diable (il ne réalise pas qu'en fait Noah Figes n'est plus qu'un pantin et qu'il n'a jamais considéré les villes comme lui appartenant).
- **La brèche et le Cercle**. Bien entendu, le Vieux peut réagir et changer le cours des événements. Comme indiqué plus haut, la zone est perméable à l'étrange depuis longtemps, et ce, bien avant l'arrivée des goules. Dès son arrivée sous Philadelphie, le Vieux a senti la présence d'autres pratiquants de la magie. Le Cercle est une sorte de club privé existant depuis la création du pays et qui se cache derrière une loge maçonnique tout ce qu'il y a de plus classique. Si cette dernière se trouve dans le centre historique de la ville (au croisement de N. Bread Street et Arch Street), le Cercle, lui, se réunit dans des locaux très discrets, derrière la loge (auxquels on accède en s'enfonçant dans les bas-fonds de Bread Street). Les membres, triés sur le

volet, sont des chercheurs ou des experts dans l'occulte et, avant que la ville se transforme en casino géant, venaient de partout dans le pays. Certains possèdent des Sortilèges du Mythe, mais les membres du Cercle ne sont pas inféodés à des dieux maléfiques. La bibliothèque du Cercle est l'une des plus fournies. Sous le bâtiment, accessibles uniquement par un ascenseur sécurisé, se trouvent les archives de l'organisation, qui contiennent de nombreux ouvrages, mais également des reliques magiques et maudites. Il a été plusieurs fois suggéré de déplacer le siège vers Baltimore ou même la capitale, mais le président a toujours refusé, expliquant que les énergies se concentraient ici, à Phila, pas ailleurs. Et il a raison. Ce qu'il ne réalise pas, c'est que l'une des reliques accumulées dans les archives, un disque de métal noir – qui était d'ailleurs la première relique trouvée par la société secrète, qui en a tiré son nom – est un puissant artefact de Nyarlathotep, un dieu du chaos. Le Vieux, lui, l'a bien compris et a creusé un repaire secret une cinquantaine de mètres sous la réserve. De là, il puise dans la relique (sans avoir à la toucher) et crée ses propres objets magiques, dont une épée à sa taille (trois mètres de lame) capable de déchirer le voile séparant les réalités. S'il se sent menacé, il n'hésitera pas à utiliser l'arme magique et à déclencher l'apocalypse.

- **Docteur Donald F. Pearson, président du Cercle**. Ce septuagénaire est un chirurgien mondialement connu. Il continue à pratiquer de temps en temps sur des opérations très compliquées du cerveau (ou alors il les supervise). Président du Cercle depuis une trentaine d'années, il n'y a pas plus sceptique et suspicieux que lui lorsque le surnaturel est suggéré. Il a vu et manipulé des objets magiques. Il a été témoin de phénomènes impossibles à expliquer scientifiquement. Cependant, il a rencontré tellement de charlatans et de fous qu'il cherche toujours à rationaliser avant de considérer l'aspect magique. Il a déjà rencontré le capitaine Joan Swift, du service des Liaisons et ont même collaboré sur plusieurs dossiers avant son éviction. Pour gagner



sa confiance, il faut soit une recommandation de Swift, soit des éléments tangibles à présenter (il déteste les plaisantins). Les membres du Cercle sont extrêmement discrets et ne vivent pas à Philadelphie (trop bruyante, trop décadente et trop sous les projecteurs), mais peuvent arriver

rapidement si Pearson a besoin de leur expertise. Le président est intéressé par les dossiers des Liaisons, mais aussi par les Liaisons eux-mêmes, puisqu'il sent bien qu'ils sont « spéciaux ». S'il doit les sacrifier pour observer le résultat, il n'hésite pas. Tout comme les PJ, il est sensible au surnaturel.

## QUELQUES LIEUX ET PNJ IMPORTANTS

Le sergent a évoqué les lieux et les personnes importants, mais il y en a d'autres que les PJ vont découvrir par eux-mêmes. Ces éléments de jeu peuvent servir à des scènes ou même à des scénarios complets.

### LES ARÈNES

Il existe des arènes légales dans East Vegas, où tous les types de combats sont organisés (depuis le très classique match de boxe jusqu'aux combats de drones). Les paris y sont légaux et si des « accidents » arrivent, ces activités ultramédiatisées ne devraient pas attirer l'attention des Liaisons (à part pour des cas de dopage, de chantage et de paris truqués). Par contre, il existe des arènes illégales à North Jungle. Là, c'est la nature des affrontements qui est un crime et il y a une classification bien précise. Les « grandes arènes » sont des rings grillagés, entourés de gradins et de loges privées. Des prostituées peu vêtues font couler la bière à flot, les drogues circulent et les tableaux géants affichent les cotations des combattants. Les règles des affrontements sont plus libres que dans les arènes officielles et les duels finissent souvent dans le sang. On y voit passer d'anciennes vedettes, des sportifs sur le retour ou des gladiateurs spécialisés dans ces affrontements. Les combats sont rarement mortels et la police descend peu dans les grandes arènes, sauf sur ordre des impôts, l'IRS (une sortie par an, généralement connue par les Géorgiens). Tout le monde peut accéder aux grandes arènes et il n'est pas rare de voir des policiers ou des officiels dans les gradins. Les « arènes privées », elles,



ne sont accessibles que sur invitation. Il y en a une dizaine dans la North Jungle, dont deux souterraines (l'une d'elles n'est qu'un parking abandonné où se retrouvent combattants et spectateurs à la lumière des véhicules). Dans les arènes privées, tout est plus violent, plus sale et plus interdit. Les deux spectacles les plus courants sont les combats armés (humains, animaux) et les combats se terminant par la domination sexuelle du vainqueur sur le perdant



(consentant par défaut). Les taux de mortalité sont beaucoup plus importants, surtout lorsque des animaux sont impliqués (les combats de chiens étant les plus classiques, mais les animaux plus gros ou exotiques sont assez courants, car très demandés). Enfin, il existe une organisation baptisée le « **Club** ».

**Le Club** utilise souvent les arènes privées pour ses activités, mais lorsqu'il les rend, elles sont complètement aseptisées. Il est impossible de savoir ce qui s'y est passé à moins d'être le meilleur des experts de scène de crime. Les spectacles du Club impliquent souvent la participation des clients. Les membres du Club sont toujours masqués lors des

réunions (certains savent très bien à qui ils parlent malgré les masques d'animaux qu'ils portent). Les activités vont du spectacle de torture, à la chasse à l'homme en ville, en passant par l'exécution publique de l'adversaire d'un membre ou même des festins mondains et cannibales où les plats sont choisis (vivants) et préparés devant les fins gourmets. Les membres du Club n'ayant pas de limite de budget, il n'y a pas de limite à leur dépravation. Bien entendu, les Barons surveillent tout ça et il arrive que l'un d'eux, masqué, pousse l'imprudence à se mêler aux invités. Les goules sont fascinées par la cruauté dont peuvent faire montre les humains.

### AXEL « CLAW » MERCER

Cette montagne de graisse fut, en son temps, une montagne de muscles. Mercer est un ancien catcheur, ancien gladiateur et maintenant, sous les ordres des Géorgiens, il gère des spectacles pour les grandes arènes et les arènes privées. Il tient son surnom « Claw » de son coup de grâce en combat (griffer l'adversaire au visage) et au fait que sa main droite a été remplacée par une prothèse acérée suite à une blessure mal soignée qui a nécessité l'amputation. Dans les grandes arènes, il se comporte en maître du spectacle (ce qu'il est), conseille les habitués sur les bons paris à prendre, assure le show durant les temps morts, veille à l'entraînement des combattants et, toujours d'un œil, sélectionne les éventuels clients pour les arènes privées. Débonnaire, il est apprécié par le public, mais pas par ceux qui travaillent dans les arènes (et subissent sa tyrannie). Dans les arènes privées qu'il gère (trois), il montre un visage plus dur pour indiquer qu'on ne rigole plus. Il se veut rassurant sur l'anonymat des spectateurs, fournit les meilleurs services (prostitué(e)s, drogues, alcool) et les combats les plus spectaculaires. Il n'est pas rare qu'il achève lui-même un combattant blessé sur vote du public. Même s'il n'a aucun contact avec le Club, il lui arrive d'indiquer aux pontes géorgiennes quel client pourrait y entrer.

Face aux PJ, il prétend ne rien savoir, mais souligne avoir des relations. S'ils insistent, il les fait bastonner, mais pas tuer, il ne veut pas s'aliéner la police.

**Dés de Vie : 6**

**Points de Vie : 24**

**Malus au toucher : -5**

**Attaque : Griffe (10 dégâts) ou Revolver (4 dégâts)**

**Capacité spéciale :**

- Si l'adversaire obtient 5 ou moins sur son test de combat, Claw le griffe au visage. L'adversaire a un Désavantage au prochain Moment.





## LES SOUTERRAINS DES GOULES

Les goules utilisent les égouts et autres déverseurs pour se déplacer sous terre. Avec la proximité de l'eau, les deux villes doivent avoir un très bon système d'évacuation pour éviter les inondations. Celui de Camden n'est plus entretenu (et même à l'abandon depuis plusieurs années dans certaines zones), mais celui de Philadelphie, sur plusieurs niveaux, est très performant. Les Barons ne marquent pas les tunnels (qu'ils connaissent), mais à cause de leur guerre de territoire, les Rongeurs laissent des marques pour indiquer où commence leur domaine. Ils utilisent des ossements d'animaux et d'humains, mais aussi, pour les plus imprudents, des crânes de goule. À noter qu'ils ont une telle influence sur les gangs, que les graffitis sur les murs de Camden sont bien plus tribaux et violents que dans les autres villes du pays (un PJ arrivant d'une autre cité le verra immédiatement).

Les habitations des goules sont en dessous des égouts (elles utilisent un système assez proche de celui des castors pour éviter les inondations). L'eau est une source de traumatismes chez les créatures depuis la fuite de République dominicaine (surtout les Barons). Avant, elles arrivaient à s'accoupler avec des dauphins. Maintenant, elles craignent la noyade plus que tout et peuvent même avoir du mal à poursuivre une proie qui fuit à la nage (même si elles ont pied). C'est comme ça que Jason Lellewen, enlevé et partiellement dévoré, a réussi à s'évader. Lors d'une confrontation avec les goules, arrangez-vous pour que les PJ découvrent cette peur.

Les habitations des Barons sont très élaborées (un véritable dédale sur plusieurs niveaux avec des pièges mécaniques, mais jamais électriques ou électroniques). Les salles elles-mêmes sont décorées avec des ossements agencés pour former des fresques indicibles. Certains murs ont été grattés pour donner l'impression qu'une goule est coincée

dedans (mais il ne s'agit que d'une statue). Il y a un temple, non loin du Delaware, sous le centre-ville, où le Vieux réside et officie. Les couloirs sont larges et les plafonds hauts pour accommoder la goule géante. Lorsque les Rongeurs viennent pour des événements religieux, ils passent obligatoirement par les ponts, car il n'existe aucun passage sous le Delaware. À côté de l'ancre du Vieux se trouve le nid des Barons et une salle où attendent des prisonniers drogués. Ces derniers sont destinés à fusionner avec les cocons des goules. L'autre concentration de Barons est sous les arènes de North Jungle. Les Barons descendent rarement au sud du centre-ville (ce qui explique son état de décrépitude). Ils ne s'approchent des casinos que lorsqu'ils n'ont pas le choix.

Les tunnels des Rongeurs sont primitifs et instables. Certains sont même à usage unique, la créature fouissant un passage dans la terre et le rebouchant derrière elle. Il n'y a pas de décorations à part les marquages des territoires. Les quatre clans possèdent leur propre nid (avec une salle pour les prisonniers à côté). Les concentrations se trouvent sous l'aquarium abandonné (contrôlé par les Bloods), sous un ancien stade de Centerville (contrôlé par les Pagans), sous l'église de Saint-David à Cramer Hill (contrôlé par les Jamaïcains) et le dernier, plus petit, à Marlton, mais ces goules n'ont pas de gang attiré et n'en veulent pas (elles sont dirigées par Silence). Les salles où nichent les créatures sont des cloaques puants, dont les murs sont couverts de champignons. Les goules n'étant pas matérialistes, elles laissent les éventuelles richesses de leurs victimes sur les cadavres (ainsi que les papiers d'identité ou les téléphones, ce qui permet parfois de les géolocaliser, puisqu'ils restent allumés). Elles produisent la matière brute du sang des Guédé, mais laissent aux gangs le soin de l'emballage. Contrairement au dédale des Barons, il n'y a qu'un niveau de tunnels sous Camden et s'y orienter est relativement simple avec une boussole.







### MIKA DOC, L'EMBALLEUR

Ce Blood évite de traîner trop du côté de l'aquarium, car il ne fait pas confiance à ses frères de gang lorsqu'il s'agit du sang des Guédé. On l'appelle « le Doc » à cause de sa blouse blanche toujours impeccable. Son rôle consiste à récupérer des bidons du produit à des lieux précis, à couper la drogue et à l'emballer dans de petits sachets avant de la faire transporter à l'aquarium. C'est lui qui signale son besoin aux goules en laissant une marque sur une poubelle. Il a déjà vu deux fois les créatures (dont une sans imperméable) et est terrifié chaque fois qu'il doit les contacter. Lorsqu'il ne travaille pas dans son « laboratoire » sur les docks, il s'envoie en l'air dans une « drug house », mais avec des substances plus classiques (il a vu les effets du sang et ne veut pas y toucher). Lui et ses confrères (de Philadelphie et Camden) sont les humains les plus proches des goules et donc un bon moyen d'approcher les créatures.

### NOBLESSE OBLIGE

La Noblesse est un club très fermé de notables de Philadelphie. Pour y entrer (sur invitation), il faut avoir le moins de relations possible avec une des mafias (et, bien entendu, les gangs), ce qui est compliqué, même pour un petit homme d'affaires. On y trouve donc des politiciens et de hauts fonctionnaires, de riches héritiers oisifs, des juges, des avocats et des figures religieuses ou mystiques. Souvent, les membres ont la réputation d'être des excentriques (gros joueurs, débauchés et autres flambeurs), mais dans les faits, lorsqu'il s'agit de travailler ou de défendre les intérêts de la Noblesse, ils se transforment en véritables requins. Le but de ce groupe est de faire passer les ordres de Noah G. Figes, sans que ce dernier soit impliqué directement (les membres ne connaissent pas l'identité du fondateur de la Noblesse). Pour donner le change et brouiller les pistes, il est notoire que Figes a postulé



plusieurs fois pour entrer dans la Noblesse, mais que ses demandes ont été systématiquement refusées. Il ne viendrait à personne l'idée que l'homme est derrière un club qui le rejette. Presque tous les Nobles sont dépendants au sang des Guédé et un bon nombre d'entre eux appartient au Club (voir la section sur les arènes), car la drogue développe rapidement leur besoin irrépressible de violence et de sexe.

Il n'existe aucune organisation officielle de la Noblesse. Par contre, au centre-ville, dans l'un des bâtiments historiques au pied des tours géantes abritant les casinos, il y a un club privé baptisé « Oblige » (pour imiter l'expression « Noblesse oblige »). Le public ne connaît de ce club que le rez-de-chaussée, où sont organisés des galas ou de ventes de charité, hautement médiatisés. Les étages supérieurs abritent un restaurant privé, des bureaux, des salles de conférence, une bibliothèque, une salle de sport, un sauna et une piscine. Il y a aussi des suites et, sur le toit, une serre. Pour atteindre les étages, il faut soit être membre, soit être invité, soit y travailler. Tout le monde possède un bracelet électronique qui permet d'accéder à certaines zones seulement (sinon une alarme se déclenche). Il est assez simple de savoir où on peut aller, puisque des petites lumières colorées indiquent dans quelle zone on se trouve. Les invités possèdent un bracelet vert et ne peuvent aller que dans les zones de cette couleur. Les gens qui travaillent ici (cuisiniers, femmes de ménage, etc.) possèdent un bracelet bleu (qui ouvre aussi aux zones vertes). Les membres possèdent un bracelet rouge (qui ouvre aux zones précédentes) et, enfin, des quartiers peuvent virer au violet lorsqu'un membre ne veut pas être dérangé. Il est possible de demander des dérogations aux trois majordomes pour accéder à des quartiers (par exemple si une femme de ménage veut nettoyer une suite privée occupée ou si un invité doit pouvoir accéder à un bureau pour une réunion), mais tous les mouvements sont surveillés et le service de sécurité prompt à intervenir (généralement d'anciens policiers).

Le troisième sous-sol (sous les parkings et les locaux techniques gérant les climatisations) est une zone constamment en violet. Elle n'est accessible que par un ascenseur verrouillé se trouvant dans le parking (et un passage secret seulement connu de Figes) et est divisée en deux sections complètement distinctes (l'ascenseur s'ouvre d'un côté ou de l'autre, jamais les deux en même temps). La partie nord est réservée au Club (voir la section sur les arènes clandestines) et s'appelle le Donjon. Nous vous laissons le détail de ce qu'elle contient (soyez classe et cruel tout à la fois, nous sommes chez la Noblesse). La partie sud contient trois salles de réunion coupées en leur centre par une vitre blindée et teintée. La Noblesse s'y rend pour recevoir les ordres de Figes, dont la voix est déformée électroniquement. Il se fait appeler le Maître. L'une des salles, sans aucun meuble sinon une chaise, est piégée et peut se remplir en quelques minutes d'un bain d'acide. Figes se sert de cette salle pour se débarrasser des mauvais Nobles, des traîtres ou des gêneurs. Cette salle sert aussi à retenir les prisonniers. Lorsque Figes a besoin de faire transférer un objet, une alcôve s'ouvre dans l'un des murs (mais en général, il le fait livrer, tout simplement).

## LE REFUGE DES CHASSEURS DE DIEU

Marlon Appelbaum est totalement paranoïaque. Il considère que la technologie est l'une des pires sources de corruption. Il évite donc, autant que possible, d'utiliser les téléphones portables, les ordinateurs et Internet en général. C'est peut-être pour ça que son refuge n'a jamais été trouvé, alors qu'il est dans la partie occidentale de Philadelphie intra-muros (Roxborough Manayunk).

Les chasseurs de Dieu ont trouvé, alors qu'ils enquêtaient en ville, qu'une frange de la population (blanche et conservatrice) était prête à aider quiconque pourrait nettoyer Philadelphie et Camden. Marlon et ses hommes se sont alors associés avec des milices locales, qu'ils ont organisées en bataillons



## CARPET PERFECT

Lorsque la Noblesse, le Club, une arène privée ou même une mafia veut nettoyer une scène de crime ou faire disparaître un corps, Carpet Perfect est la société idéale. Créée il y a cinq ans par **Derek Haynes**, elle est spécialisée dans le nettoyage « à fond ». Après le passage de Carpet Perfect, il est virtuellement impossible de savoir ce qui s'est passé dans un lieu précis. Haynes connaît bien son métier et pour cause, c'est un ancien spécialiste de la police scientifique et plus particulièrement de l'analyse des scènes de crime. Et comme le monde est petit, il a aussi été le mentor de Savin et Weeks du service des Liaisons. Il aimerait bien les recruter, mais ils ont encore trop d'illusions pour passer de son côté. Il dirige des équipes divisées en deux groupes. Le premier groupe ramasse les morceaux et les fait disparaître (corps, arme, mobilier, etc.). En général tout est incinéré. Ensuite vient le groupe de nettoyage, plus classique, qui efface toutes les traces de sang, d'ADN et autres. Dans ce groupe il y a des hommes et des femmes de ménage, mais surtout deux experts (anciens de la police aussi) qui passent plusieurs fois à la recherche du moindre indice. Très souvent, Haynes passe une troisième fois pour s'assurer de la qualité du travail.

L'homme est très bon, mais il est arrogant et cherche à prouver à ses anciens collègues qu'il sera toujours meilleur qu'eux. Cette morgue pourra, à terme, provoquer sa chute. Le premier scénario de ce livre concerne Carpet Perfect et Haynes.

prêts à frapper. Contrairement à des gangs (ce qu'ils sont dans les faits), ils ne réclament aucun territoire et ils sont les bienvenus lorsqu'ils arrivent dans la banlieue. Comme ils ne laissent aucune marque, les mafias ne les ont pas encore repérés. Tout le monde sait qu'il existe des Ultras à Philadelphie (et surtout dans la banlieue), mais dans une ville aussi raciste, comme ils ne sont pas noirs, personne ne dit rien.



Marlon utilise à ce jour trois planques. La plus vaste est un entrepôt où des véhicules blindés, du matériel et des armes lourdes sont stockés. Il y a de quoi équiper plus de trois cents miliciens pour une guerre urbaine (et si un spécialiste inspecte les stocks, il en déduira que tout le matériel, sauf les véhicules, est plutôt destiné à des affrontements en intérieur, voire souterrains). Si l'entrepôt devait être découvert, cela handicaperait sérieusement les chasseurs de Dieu, qui se tourneraient alors vers les Irlandais (surtout s'ils ont été chassés) pour former une alliance et nettoyer la ville en échange d'armes, le tout au nom de Dieu. Les Irlandais seraient éradiqués dans la bataille, mais ils auraient leur revanche contre les mafias de Philadelphie.





946

DEPARTMENT

CAN

KEEP



### SAINTE JUSTICE !!!!!

Rien n'interdit de jouer des chasseurs de Dieu. Après tout, ce qui se passe dans les deux villes va à l'encontre d'absolument tous les codes moraux de l'Amérique puritaine. Ceux qui combattent les goules, les tueurs en série, les dealers et autres monstres peuvent, d'un certain point de vue, être dans leur bon droit.

Le Gardien peut tout à fait aller dans cette direction et faire créer des PJ traumatisés par une rencontre infernale. À présent, ils veulent purifier le monde de cette fange, peu importe les moyens ou les sacrifices.

Dans ce cas, le surnaturel ou l'étrange devra être abordé de deux façons : soit il s'agit d'un miracle, soit il s'agit d'une manifestation satanique. Il n'y a absolument aucune zone de gris.

Un PJ motivé par une sainte croisade peut absolument infiltrer le service des Liaisons (et il y a sûrement déjà quelques PNJ dans cette situation) et pousser ses collègues à éradiquer le mal au lieu de le comprendre. Attention cependant, ces personnages sont amusants à jouer, mais ils ne durent pas bien longtemps.

La seconde planque se trouve sous l'université catholique de Saint Mary de Grace. Les miliciens se fondent parmi les étudiants et descendent par des passages discrets jusqu'à des dortoirs et des salles de travail. Comme indiqué plus haut, Marlon étant réfractaire à la technologie, aucun téléphone portable n'est autorisé ici. L'Internet utilisé est dévié de celui de la bibliothèque (lui-même n'étant pas protégé, le bibliothécaire, un complice, peut prétendre sans mentir que n'importe qui depuis la rue peut l'utiliser).

La dernière planque, sous l'église Miracle Mile, sert de QG aux chasseurs. Là, Marlon a dû se résoudre à utiliser la technologie et la crypte d'où il opère est

reliée à toutes sortes de réseaux. Heureusement pour les miliciens, Marlon a trouvé un petit génie repent (voir l'encadré *Henry*), qui a installé un tas de sécurités et contre-mesures physiques ou virtuelles capables de repousser n'importe quel curieux (même les meilleurs ingénieurs de la mafia chinoise). Sur place, il y a des armes, des plans, des explosifs, des fichiers répertoriant les amis et les ennemis, etc. Le véritable QG des miliciens est au Texas (ce sont eux qui envoient de temps en temps des fermiers énervés), mais avec les informations que celui-là cache, les PJ (ou les goules) peuvent porter un coup mortel à cette organisation (si c'est leur intérêt). S'il se sent en danger, Marlon montre une salle secrète où se trouve le cadavre d'une goule (un Rongeur). Il explique qu'il n'est pas l'ennemi et qu'il combat le démon. Les PJ peuvent tout à fait s'allier aux chasseurs et contrairement aux chefs des autres factions, Marlon sera un des rares à toujours tenir ses promesses. Par contre, si l'un des PJ est un peu « coloré », l'intégriste n'hésitera pas à l'envoyer au casse-pipe (mais ne le trahira pas).





## HENRY

Si Henry avait un nom, il l'a abandonné en se joignant aux chasseurs de Dieu. Ce jeune hacker, capturé par hasard par des miliciens, a eu le choix entre renoncer à ses activités sataniques sur Internet (à savoir pourchasser et dénoncer toutes les actions des chasseurs) ou une balle dans la tête. Il a choisi la première option et après un « exorcisme » il a mis ses dons au service du Bien et de Dieu.

Henry est un génie, mais il est souvent impossible à suivre ou même comprendre, parce qu'il a toujours trois phrases d'avance dans la conversation. Lorsqu'il ne travaille pas sous l'église de Miracle Mile, il traîne dans la bibliothèque de Saint Mary de Grace à étudier tous les livres de code qu'il peut (généralement en poussant des petits cris extatiques chaque fois qu'il apprend quelque chose). De fait, même s'ils ne viennent pas pour lui, les PJ devraient le repérer assez facilement. Henry est intelligent, mais pas bien malin. Si quelqu'un arrive à lui faire croire qu'il travaille pour Dieu, il lui fait confiance et peut même se vanter de faire la même chose (avant de lâcher tout ce qu'il sait pour se faire mousser). Marlon n'a pas compris que le jeune homme est en fait la pire faille de son système...



## NOAH G. FIGES ET SON REFUGE

Cet homme d'affaires a une réputation de médiocrité à Philadelphie. Ses entreprises ne durent pas longtemps, il est simple à duper et ses manières laissent à désirer en société. Cette image de perdant, Figes la travaille depuis des années pour brouiller les pistes. Quelques notables, juges et politiciens se doutent qu'il cache son véritable jeu. Ils sentent qu'il est bien plus puissant et cultivé que sa façon d'agir le laisse penser.

Si les Liaisons le rencontrent, il donne l'image d'un gaffeur désordonné. Il mélange les noms, les dossiers, arrive à peine à lire à travers ses grosses lunettes (dont il n'a en fait pas besoin) et propose volontiers son aide (sous la forme de plans rocambolesques). Il ponctue ses phrases d'un rire nasal affreux (hin hin hin). Pour les joueurs,

il s'agit d'un personnage amusant, vaguement chafouin, mais finalement assez inoffensif. Si, par contre, les Liaisons ont le malheur d'interagir avec le véritable Figes, ils découvrent un homme froid, cruel, sans humour, calculateur et extrêmement puissant. Sa nature se dévoile alors à travers sa façon de parler, de se voûter comme pour sauter sur une proie, sa dentition réelle et pointue qu'il ne dissimule plus sous un dentier. Même s'il travaille pour les goules (dont il a l'odeur à présent et qu'il cache sous des litres de parfum), elles ont tendance à le respecter et à écouter son avis (sans le suivre aveuglément). Il est le seul humain consommateur du sang des Guédé à pouvoir contrôler les visions et même à communiquer avec certaines entités indicibles de l'autre côté de la réalité. Ces créatures, en échange de services et de sacrifices, lui ont révélé certains secrets magiques. Cependant, cette magie n'est rien comparée à la foi qui protège et motive son frère.



Officiellement, Figes habite en bordure du centre-ville à la jonction de South Street et South 100th, dans un appartement propre avec une vingtaine de chats (sa seule véritable excentricité). Bien entendu, les félins sont spéciaux et peuvent facilement tuer n'importe quel rongeur aux ordres des goules de Camden. Ils observent toujours intensément les visiteurs, mais n'attaquent pas les humains. Les goules les détestent et ne s'en approchent jamais (elles peuvent, mais ne veulent pas). Figes peut parler avec eux et leur donne parfois une version très diluée du sang. Cela permet aux félins de communiquer avec leur maître de façon plus

élaborée et de repérer d'éventuelles menaces surnaturelles. À noter qu'en cherchant longtemps et aux bons endroits, on découvre que tout le quartier appartient à l'homme d'affaires via des sociétés-écrans.

En fait, Figes passe plus de temps sous la ville qu'à sa surface, à gérer les demandes des goules. Ses seuls plaisirs consistent à dominer ses interlocuteurs, à se droguer pour en apprendre toujours plus sur les autres mondes et à s'occuper de ses précieux chats. Si les animaux sont tués ou menacés, il peut perdre ses moyens et commettre des erreurs.





# PHILLY CHEESE STEAK

Ce petit scénario peut servir d'introduction à de nouvelles recrues. Il intègre quelques éléments importants de l'univers, sans pour autant en divulguer les secrets. Cependant, il devrait suffisamment titiller la curiosité de vos joueurs pour qu'ils cherchent à explorer les pistes ouvertes lors de sa conclusion. À vous de les exploiter comme bon vous semble.

## RIP MADAME PROPRE

Le FBI cherche depuis un moment à éliminer le Club. Bien entendu, il ne peut pas agir en prévenant les autorités de Philadelphie (qui s'empresseraient de prévenir les intéressés) et deux interventions frontales n'ont rien donné. Chaque fois que les agents sont arrivés sur un lieu de rendez-vous du Club, ils n'ont trouvé que des locaux parfaitement nettoyés et impossibles à analyser par leurs experts. Le sous-directeur Allan Fitzpatrick (membre du comité qui chapeaute les Liaisons) a donc décidé d'attaquer indirectement le Club en envoyant un agent sous couverture, Melany Raw. Cette dernière, sous le nom de Venice Geifman, a réussi à infiltrer Carpet Perfect, se faisant passer pour une ancienne stagiaire de la police scientifique de Pittsburgh, renvoyée suite à une amourette avec son supérieur (le dossier a été monté de toutes pièces pour rendre la couverture crédible). L'agent Raw est un flic exceptionnel, dont les intuitions s'avèrent souvent justes. Sur les scènes de crime, elle a des flashes durant lesquels elle adopte le point de vue de la victime. Ses nuits sont donc hantées par des cauchemars que toutes les petites pilules du monde ne peuvent empêcher. Infiltrer Carpet Perfect

n'a pas été compliqué, puisque Derek Haynes cherche à s'entourer d'anciens flics insatisfaits. Et comme dès son (faux) transfert à la police criminelle de Philadelphie, Raw a bruyamment fait connaître son mécontentement, s'est mise à dos tous ses nouveaux collègues, pour se faire virer avec violence par le chef du service, c'est Haynes qui l'a lui-même contactée pour lui offrir un poste « spécial ». Raw a toujours travaillé dans la seconde équipe de nettoyage, c'est-à-dire celle qui fait disparaître les preuves scientifiques (la première gérant les cadavres et le plus gros des indices). Elle n'a jamais vu les victimes ou les éventuelles armes, mais entre ses analyses professionnelles et ses visions, elle pouvait deviner les horreurs que Carpet Perfect couvrait. Traumatisée par les effets secondaires de sa mission, elle se mit à couvrir des carnets à dessins de notes et de croquis. Haynes commença à se méfier de sa nouvelle recrue, qui semblait parfois complètement ailleurs. Croyant qu'elle se droguait, il fit fouiller son appartement et découvrit les carnets et tous les détails que Raw n'aurait jamais pu ou dû connaître. Ne sachant pas s'il s'agissait d'une taupe ou d'une folle trop inspirée, Haynes décida de



s'en débarrasser. Mais le soir même, l'agent sous couverture trouva sa première et dernière preuve, à savoir la langue arrachée d'une victime, oubliée par la première équipe de nettoyage. Elle la cacha dans sa poche, termina sa mission et fut embarquée par les hommes de Haynes pour être exécutée devant

tous les employés à titre d'exemple. Son corps ne fut pas détruit, contrairement aux ordres de Haynes (vous verrez pourquoi plus tard), mais balancé dans le Delaware, avant d'être retrouvé sur les rives de Camden (toujours avec la langue dans la poche). Vous voulez en savoir plus ? Suivez le guide...

## LAISSE LES GONDOLES À VENICE...

Les PJ sont convoqués pour travailler sur leur première affaire un peu étrange. Le sergent Walsh leur indique d'aller à la morgue de Phila avec le docteur Marshall. Profitez-en pour leur décrire le bâtiment tout en profondeur, avec des cadavres qui attendent un peu partout dans des sacs noirs ou sous des bâches blanches, ignorés par les centaines de docteurs ou infirmiers qui courent partout, le nez dans leurs dossiers. Marshall salue ses collègues, mais rares sont ceux qui lui répondent. La plupart évitent même de croiser le regard des Liaisons. Une grosse infirmière qui s'occupe de la circulation et de l'affectation des corps indique sèchement au docteur où se trouve son « sujet » et qui s'en charge à la morgue en ce moment même. Dans le bloc où se rend le groupe, une légiste examine le cadavre bleuté et boursouflé d'une femme. Si les PJ ont déjà vu un corps resté immergé un moment, ils reconnaîtront les effets de l'eau sur les tissus. La légiste, la doctoresse Sedona Miller, explique brièvement la situation. Il s'agit d'une femme d'une bonne trentaine d'années, blonde naturelle, tuée d'une balle dans l'arrière de la tête (la balle est ressortie par le sommet du front et en a emporté une partie) avant d'être balancée dans les eaux du Delaware peu de temps après, où elle est restée au moins quatre jours. Aucune autre blessure, pas de trace de violence sexuelle ou de torture. La victime était habillée, pas maquillée et sans papier d'identité. Pour le docteur Miller, c'est une exécution tout ce qu'il y a de plus classique et le ou les tueurs voulaient qu'on retrouve le corps, sinon ils l'auraient fait disparaître ou l'auraient altéré. Mais cet examen préliminaire s'avère moins classique qu'il n'y paraît. Miller montre un bocal

contenant un morceau de viande noire et explique qu'il s'agit d'une langue arrachée. Elle ouvre la bouche de la victime et montre que cette dernière possède toujours la sienne. La langue noire, probablement humaine, a été retrouvée dans un sachet scellé, lui-même placé dans la culotte de la victime. La doctoresse n'y voit pas un message sexuel quelconque (et calmera sèchement les PJ qui sourient ou font des blagues vaseuses), mais pense plutôt que la femme avait elle-même dissimulé la langue dans ses sous-vêtements. Peut-être est-ce la raison de son exécution. Elle fait signer quelques documents à Marshall sur une tablette, lui confiant ainsi le corps (et aux Liaisons la suite de l'enquête), non sans demander à son collègue d'essayer, cette fois, de laisser un bloc en meilleur état. Ce dernier bafouille quelques excuses et enfle de longs gants avant de se mettre au travail, ponctuant ses trouvailles de petits « ah ! » ou « oh ! ». Les PJ, eux, se voient confier des paquets scellés contenant les vêtements de la victime. Ils pourront les examiner avec Savin et Weeks au labo des Liaisons.





Donnez graduellement les résultats de l'autopsie de Marshall (sur le cadavre et sur la langue), histoire que vos joueurs puissent explorer les pistes dans l'ordre que vous désirez, mais aussi pour créer des rebondissements. Voici ce que le docteur leur indiquera (dans le désordre). Inventez les détails si les joueurs posent des questions plus précises.

- L'analyse ADN du cadavre indique qu'il s'agissait de Venice Geifman. Elle est fichée, car il s'agissait d'une ancienne collègue de la police scientifique qui a travaillé ici même, à la morgue.
- L'analyse ADN de la langue indique que l'organe appartient à une certaine Amelie Griffith, fichée, car arrêtée pour prostitution il y a cinq ans et jamais inquiétée depuis.
- L'autopsie de Venice Geifman révèle que la balle utilisée pour l'abattre était un calibre .22 tout à fait classique. Elle est morte sur le coup. Des fragments de tissu mélangés au cerveau montrent qu'elle avait un sac en tissu sur la tête lors de son exécution. L'analyse des restes dans son estomac indique qu'elle avait mangé un burger quelques heures avant sa mort (dans un fast food, donc impossible à tracer). Par contre, l'analyse du sang indique que Geifman abusait de calmants et d'antidépresseurs. Marshall a noté la présence d'un très vieux tatouage en forme d'oiseau au sommet de la cuisse gauche.
- L'examen de la langue indique que l'organe a été d'abord longuement tiré avec une pince (multiples déchirures sur les côtés), avant d'être tranché assez profondément à l'intérieur de la bouche. Si Amelie Griffith était encore vivante à ce moment, la douleur devait être intolérable.

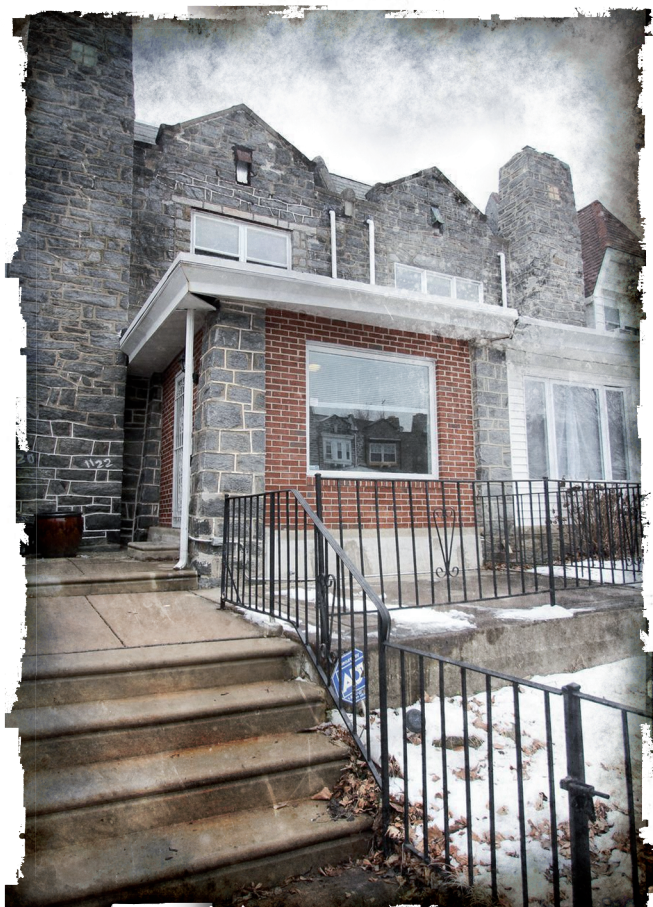
## LES VÊTEMENTS

Les PJ peuvent participer à l'examen des vêtements de la victime. Elle n'avait pas de papiers d'identité sur elle (ou ils ont été pris), mais en faisant très attention, il est possible de sortir un ticket de teinturerie gorgé d'eau et prêt à tomber en petits morceaux. La teinturerie en question se trouve au croisement de Lansdowne Avenue et Artwood road, c'est-à-dire dans un quartier résidentiel assez calme, mais pas très riche. Les maisons sont collées les unes contre les autres, certaines sont murées et il y a ici et là quelques carcasses de voitures qui attendent d'être ramassées par la municipalité. Venice Geifman habite à une rue de là (sur la N65th St) et son condo (un mélange entre un appartement et une maison) est décrit plus bas. À la teinturerie, tenue par des Latinos, sur présentation du ticket, on fournit quatre blouses blanches, lavées à fond et javellisées sur demande de la cliente. Maria, la patronne, ajoute que la cliente (elle décrit exactement la victime) lui confie des blouses immaculées, mais insiste toujours pour qu'elles soient nettoyées avec les savons les plus durs et de la javel. Autre point curieux, cette cliente a toujours payé en liquide. Il est donc impossible à la patronne de l'identifier grâce à une carte de paiement. Les blouses sont celles utilisées par les scientifiques en laboratoire et qu'on peut trouver un peu partout dans le commerce. Comme elles ont été toutes lavées, il est également impossible d'y repérer le moindre indice. Par contre, Maria est certaine que sa cliente vit dans le quartier, puisqu'elle a toujours porté ses blouses à pieds, même tard le soir. Les Liaisons peuvent tenter d'interroger le voisinage avec un test de Bagou (un Latino aura plus de chances d'obtenir des réponses et obtient un Avantage), car même s'il n'y a pas de gang, il y a quelques jeunes qui traînent ici et là. Ils savent très bien de qui parlent les PJ, puisqu'un jour, l'un d'eux a fait une remarque salace à la femme et cette dernière a entrouvert son blouson pour laisser apparaître un holster. Il faut une petite heure pour retrouver le bon condo.



## L'APPARTEMENT DE VENICE GEIFMAN

Que les PJ récupèrent le nom grâce à une enquête de proximité ou grâce à l'ADN du cadavre, ils arrivent au condo de Venice Geifman. C'est un appartement au premier étage (celui du dessous n'est pas occupé) et une observation minutieuse de la porte d'entrée permet de noter que le verrou a été forcé, mais probablement par un professionnel (les traces sont à peine visibles). À l'intérieur, tout semble normal. Il y a des cartons partout (après son renvoi de la police, Geifman a déménagé ici et n'a pas pris le temps de tout sortir). Mais là encore, un PJ observateur (**test de Torche**) peut deviner que quelqu'un a fouillé les lieux. Il n'y a rien ici qui sorte de l'ordinaire. L'arme éventuellement mentionnée par le voisinage se trouve sous l'oreiller dans la chambre à coucher. Une petite recherche permet de savoir que la victime



avait, bien entendu, un permis de port d'arme, mais que celle-là n'était pas déclarée. Par l'analyse balistique, il est possible d'apprendre que l'arme est répertoriée. Elle a été utilisée dans une attaque de banque, quelques années plus tôt à Miami, saisie par le bureau local du FBI et déclarée détruite. Si on appelle là-bas pour se renseigner, la sonnette d'alarme est tirée au FBI et le sous-directeur Allan Fitzpatrick fait discrètement surveiller les PJ par quelques « hommes en noir » (voir l'encadré *Les hommes en noir* p. 72).

Autre détail, dans la cuisine, il est possible de trouver (**test de Torche**) une trousse avec du matériel à dessin. Cependant, il n'y a ni carnets ni feuilles volantes dans l'appartement (Haynes a pris ce qu'il a pu trouver). En fouillant vraiment consciencieusement (nouveau **test de Torche**), il est possible de trouver un carnet à peine commencé. Tombé derrière un meuble, Geifman pensait l'avoir perdu et Haynes ne l'a jamais repéré. Les premières feuilles sont couvertes de croquis plus ou moins élaborés. Ils montrent un adolescent torturé (il a été lentement écorché). L'un des portraits, malgré les traits déformés par la douleur, peut être utilisé sur la base de données des disparus. Il faudra plusieurs heures de recherches (en gros, donnez le résultat lorsque cela vous arrange), mais le nom de Lucas Ferro, disparu il y a deux mois en Caroline du Nord, ressort. Le lycéen a un casier (enfant à problèmes) et a été trimbalé de foyers en maisons de correction. C'est la juge Meyer, chargée de le suivre, qui a donné l'alerte, personne ne s'étant inquiété de ne pas le voir revenir le soir (c'est un fugueur récidiviste). Cette piste s'arrête là. En fait, l'adolescent a été enlevé pour servir aux amusements du Club. Ensuite, son cadavre a été détruit, donc il n'y a aucun moyen de poursuivre les investigations de ce côté-là.

Dans un tiroir, il y a des liasses de billets, pour un total de dix mille dollars en coupures de vingt. Il s'agit de la paye de la victime pour son travail chez



Carpet Perfect. Une rapide vérification du compte en banque de Geifman indique qu'il n'y a pas beaucoup de mouvements. Il a été ouvert à son arrivée à Philadelphie et il n'existe aucun autre compte à son nom (même fermé) ailleurs dans le pays, comme si elle n'avait jamais existé financièrement avant son transfert (c'est un trou dans sa couverture). Par contre, si on fait une recherche par son numéro de sécurité sociale (**test de Torche**), il s'avère qu'elle a eu des crédits normaux (dont un pour payer ses études et un autre pour une voiture impossible à retrouver malgré un numéro de moteur). Il y a donc des incohérences qui devraient interpeller les Liaisons dans le passé de Geifman.

Dans le linge sale, les PJ peuvent trouver (**test de Torche**) une blouse blanche. À première vue, elle est propre, mais une analyse rapide en laboratoire permet de découvrir qu'elle est tachée avec le révélateur que la police scientifique utilise pour repérer des traces de sang à la lumière noire. Les tâches sont récentes (la veille de son meurtre, Geifman portait cette blouse). Les chaussures de ville dans le placard ont été couvertes plusieurs fois de ce produit. Le révélateur est fabriqué par la Chemco Corp, en Californie, une société affiliée à la pharmaceutique et spécialisée dans les nettoyeurs (depuis le savon classique aux détergents spéciaux utilisés dans les hôpitaux). Les polices scientifiques du continent ne sont qu'une petite part des clients de la Chemco Corp, mais les responsables sont coopératifs et indiquent que le révélateur est aussi vendu à des sociétés de nettoyage de luxe, celles chargées de remettre complètement à neuf des maisons de stars (et faire disparaître les traces de drogue). Une seule est cliente dans la région et elle s'appelle Carpet Perfect.

Enfin, dans la salle de bain, il y a un tas de tubes en plastique orange, contenant des pilules. Les étiquettes ont toutes été arrachées (l'agent ne pouvait pas avoir une prescription sous son faux nom). Une analyse rapide permet de savoir qu'il s'agit de calmants, d'antidépresseurs et de somnifères assez puissants. Ce sont bien les substances retrouvées dans le cadavre.

## LES HOMMES EN NOIR...

Dès qu'Allan Fitzpatrick sait qu'il y a eu un problème avec l'agent sous couverture (elle a déjà manqué deux rendez-vous pour donner de ses nouvelles), il charge deux agents (Wilker et Brown) de filer les Liaisons sans intervenir (sauf si les PJ sont vraiment en danger). Les deux hommes ne savent rien de la mission de Geifman (leur patron ne leur fait pas confiance) et ne peuvent que dire pour qui ils travaillent s'ils sont repérés et attrapés par les PJ. Leur capture peut être un moment d'action amusant pour les joueurs, puisque les deux hommes ont pour consigne de filer dès qu'ils se sentent repérés. Bien entendu, dès qu'ils n'ont plus le choix, ils montrent leurs cartes du FBI.

Ensuite, les PJ n'ont plus qu'à remonter jusqu'au sous-directeur Fitzpatrick avec suffisamment de billes et lui faire cracher le morceau (s'ils arrivent les mains vides, il les renvoie gentiment à leurs dossiers).

**Dés de Vie : 3**

**Points de Vie : 11**

**Malus au toucher : -2**

**Attaque : Revolver (4 dégâts)**





## LA VIE PASSÉE DE VENICE GEIFMAN

Les Liaisons vont se rendre compte qu'il y a de nombreux trous (ou incohérences) dans la vie de la victime. D'ailleurs, dans son appartement, ils ne trouveront pas de photos d'elle (à une remise de prix, enfant ou autre). Depuis son départ forcé de la police scientifique de Philadelphie, elle n'a déclaré aucun travail. En remontant dans le temps, voici ce que les PJ peuvent apprendre.

- La voiture de Geifman est garée devant chez elle. Elle aura disparu, emportée par les hommes en blanc (voir l'encart *Et les hommes en blanc* p. 74), si les PJ sont trop longs à chercher de ce côté. Dans le coffre, il y a une boîte de gants en latex, du chatterton, des masques pour protéger de la poussière (en fait, c'est l'inverse, c'est pour ne pas laisser la moindre trace de salive ou autre), des coiffes en plastique pour protéger les cheveux (comme celles portées dans les blocs opératoires) et un spray contenant du révélateur (identique à celui qui tache les blouses de Geifman). Ces indices ne sont pas tout. Les déplacements de la voiture peuvent être traqués par le service du contrôle des routes (Traffic Control), à condition d'y faire jouer quelques connaissances (parce que suivre quelqu'un en direct est assez simple, mais retrouver les déplacements d'une voiture une semaine après, c'est plus compliqué) avec un test de Bagou. Le résultat tombera au moment que vous voudrez et montrera que de façon assez irrégulière, Geifman se rendait au Casino De la Luna, y laissait sa voiture, traversait les salles de jeu et ressortait dans la rue pour monter dans une camionnette blanche sans marque et dont les caméras du casino n'auront pas pu noter la plaque, mais qui ressemble furieusement au modèle de camionnette utilisé par Carpet Perfect. En fait, chaque fois que les nettoyeurs spéciaux se rendent sur une scène de crime à effacer, ils se garent dans le parking du casino et sont ensuite

conduits par camionnette sur place afin de brouiller les pistes.

- À la morgue de Philadelphie, dans le service de la police scientifique, elle n'a laissé qu'un abominable souvenir (**test de Bagou**). Son travail était irréprochable, mais en quelques mots, dès les premiers jours, elle s'est mis tous ses collègues à dos. Personne n'a voulu travailler avec elle et même son chef de service, le docteur Mandrillon (pourtant un pépé bien gentil), l'a détestée. Malgré des réunions de conciliation, il a été impossible d'intégrer la nouvelle venue au service et elle a été renvoyée. L'affaire aurait pu être discrète, mais elle a créé un tel scandale que même la presse a écrit quelques articles quant à la « discrimination machiste de la police ». Lorsqu'elle n'a plus donné signe de vie, tout le monde a soufflé.
- À Pittsburgh, il est possible de parler avec l'ancien directeur (qui a supposément eu une amourette houleuse avec elle) avec un **test de Bagou**. L'homme a accepté de prêter son nom pour la couverture de l'agent (il s'en moque, il n'a pas de famille, donc pas de problème à prétendre avoir une maîtresse). Par contre, s'il a bien appris son script (toute l'histoire a été rédigée pour qu'il puisse la recracher), il ignore tout du tatouage de victime au sommet de la cuisse (qu'il devrait connaître s'il avait couché avec elle). Si on le piège, il bafouille une excuse et s'en va (ou raccroche le téléphone). Quoi qu'il en soit, il prévendra immédiatement le sous-directeur Fitzpatrick.
- Avant Pittsburgh, malgré le CV récupéré à la morgue, il est impossible de retrouver une quelconque Venice Geifman. L'école de police où elle a été formée n'existe plus, personne ne se souvient d'elle au lycée qu'elle a fréquenté, etc.



## ... ET LES HOMMES EN BLANC

Dès que Derek Haynes apprend que le corps de Venice Geifman a été retrouvé (alors qu'il avait donné l'ordre qu'il soit incinéré), il envoie ses propres hommes pour surveiller l'avancement de l'enquête des PJ et détruire tout ce qui pourrait mener les Liaisons à sa société (en général en faisant sauter les lieux importants). Bien entendu, les hommes en blanc risquent de croiser le chemin des hommes en noir du FBI. Dans ce cas, en guise de rebondissement, les employés de Haynes vont éliminer les agents et ce sont les PJ qui vont découvrir les cadavres (peut-être même être accusés du crime si les

hommes en blanc arrivent à placer de faux indices ici et là).

En même temps, le patron de Carpet Perfect demande des comptes aux deux hommes qui étaient chargés de faire disparaître le corps (voir plus bas).

**Dés de Vie : 4**

**Points de Vie : 15**

**Malus au toucher : -3**

**Attaque : Revolver (5 dégâts)**

## AMELIE GRIFFITH, MADEMOISELLE PAS DE BOL

La propriétaire de la langue est une ancienne prostituée de luxe qui, après une première arrestation (sur dénonciation), a gentiment rejoint le réseau des Géorgiens. Protégée, elle a essentiellement travaillé dans les salles de jeu privées du casino, le Pearl (casino à thème aquatique) où elle a rencontré Luigi Devito, fils cadet du propriétaire des lieux. Ils sont tombés amoureux, ce qui n'a pas plu à la famille et, alors que Luigi était en voyage d'affaires de l'autre côté du pays, Griffith a été enlevée et confiée aux bons soins du Club. À son retour, le tourtereau a trouvé une lettre de rupture et la chambre de sa petite amie vidée. Officiellement, elle a quitté sa vie de pécheresse pour en recommencer une autre « plus honnête » à l'étranger. Les Liaisons peuvent visiter la chambre (récupérée par une autre fille nouvellement arrivée, donc inutile pour l'enquête), visionner les dernières vidéos montrant Griffith quittant l'hôtel avec sa valise (elle croyait rejoindre son amoureux). Bien entendu, les autres filles restent silencieuses, car elles se doutaient que cette relation allait mal tourner. Au mieux, elles racontent ce qu'elles savent sur l'aventure du jeune mafieux et de la prostituée.

Devito, lui, s'il comprend que Griffith est

morte (et, pire, qu'elle a été assassinée et torturée), devient fou furieux. Devant les PJ, il tente de se maîtriser, confirme la relation et montre la lettre qu'il conserve toujours sur lui (il la confiera même pour que la police l'analyse et prouve qu'il s'agit d'un faux). Ensuite, furieux, il va s'armer et aller tuer tous les membres de sa famille qu'il peut, pour finir sur le toit du casino avec sa mère en otage. Les PJ vont être appelés sur place (sous une pluie battante, avec l'orage en prime) pour négocier et Devito va accuser sa famille du crime avant de loger une balle dans la tête de sa mère et sauter dans le vide. Cette dernière ne va pas mourir immédiatement (elle a bougé et la balle s'est logée dans sa nuque au lieu du crâne). Ses derniers mots seront pour les PJ et elle leur dira : « Cette petite pute arriviste n'a eu que ce qu'elle méritait. Le Club s'est bien occupé d'elle ».

Par la suite, les PJ seront officieusement accusés par les Italiens d'avoir provoqué la situation en révélant à Devito que sa maîtresse était morte. Lorsqu'ils auront des interactions avec cette mafia en particulier, leurs interlocuteurs ne se gêneront pas pour leur rappeler l'affaire.



## LE CLUB

Le Club est presque une légende urbaine au sein de la police. Le FBI le traque activement, mais dans les autres services, nombreux sont les fonctionnaires qui ne croient même pas à son existence. On évoque une association de pervers qui tournent des snuff movies, des mecs qui s'amuse à chasser les gens dans la rue avec leur caméra portée, des boîtes sado-masos, mais rien de très tangible.

Au FBI, par contre, on prend l'affaire très au sérieux et même si le Bureau n'a jamais rien révélé à la police de Philadelphie, il a des preuves tangibles de l'existence de ce Club (une proie qui a réussi à échapper à une chasse urbaine et à témoigner avant de disparaître mystérieusement avec les deux agents qui la protégeaient). Le problème, c'est que les polices de Camden et Philadelphie sont tellement corrompues que le FBI sait qu'il ne peut agir qu'en leur cachant ses opérations. Le sous-

directeur Allan Fitzpatrick chapeaute la traque du Club et ne révélera aux PJ ce qu'il en sait que s'ils ont assez d'éléments pour prouver que Geifman était un agent sous couverture. Sinon, il prétendra juste avoir vaguement entendu ce terme, mais qu'il ne s'agit que d'une légende urbaine. Si Fitzpatrick met les Liaisons dans la confiance, ils deviennent de facto à son service dans son opération et il explique sa tactique d'approche du Club par la société qui passe derrière les lieux de crime, Carpet Perfect. Les PJ ont peut-être déjà entendu ce nom ou vont trouver des indices menant à cette société. Quoi qu'il en soit, le sous-directeur Fitzpatrick pense qu'il y a une pièce dans le puzzle qui ne cadre pas : si Carpet Perfect est spécialisée dans le nettoyage des scènes de crime, alors pourquoi ne pas avoir fait disparaître Geifman ? Pourquoi la balancer à l'eau sans lestage et être quasiment certain qu'elle serait retrouvée ?

## MAIS ALORS QUOI ?

Geifman avait du mal à travailler, troublée qu'elle était par les visions horribles des crimes qu'elle couvrait. Arni, un ancien laborantin recruté bien avant elle, comprit que quelque chose n'allait pas et, désobéissant aux règles, la retrouva pour parler. À bout, elle se confia au jeune homme (sans dévoiler sa couverture) et évoqua les cauchemars, les visions, les flashs traumatisants. À la grande surprise de Geifman, Arni (les employés ne se connaissent jamais sous leur nom complet) lui avoua avoir lui aussi des visions. Ce qu'il ne lui dit pas, c'est que ces visions étaient le fait d'une drogue puissante connue sous le nom de « Blood ». En fait, il s'agit du sang des Guédé sous une de ses nombreuses appellations. Arni n'a pas de relation particulière au surnaturel, mais comme tous les accrocs à cette drogue, il pense l'avoir. Alors que Geifman partageait ses expériences et son désespoir d'une soirée à l'autre,

Arni tomba amoureux d'elle (le sentiment n'était pas réciproque). Lorsqu'elle fut abattue devant tout le monde, il décida de la venger et se proposa pour faire disparaître le corps. Un autre homme, José Punto, fut assigné à la tâche et Arni attendit que tout le monde soit parti pour l'assassiner sauvagement, faire disparaître son corps par crémation et abandonner le cadavre de Geifman aux bons soins du Delaware. Ensuite, il disparut à son tour, utilisant toutes les techniques apprises chez Carpet Perfect pour rester introuvable. Lorsque l'enquête commence, la famille de José Punto a signalé à l'entreprise de Derek Haynes la disparition. Arni, lui, ne répondant pas aux convocations, est juste considéré comme absent, mais son cas n'est pas prioritaire, car ce n'est pas la première fois que cela arrive (surtout après une prise de Blood). Lorsque la découverte du corps de Geifman est connue de Haynes, ce dernier se met



personnellement et activement à la recherche des deux hommes. Il pense que José est mort (il n'abandonnerait pas sa famille et sa femme est celle qui a donné l'alerte en premier lieu), mais il part en chasse d'Arni, dont le comportement ces derniers temps était de plus en plus erratique. Son enquête l'occupe beaucoup et les PJ vont probablement le rencontrer alors qu'il s'arrache les cheveux à retrouver Arni.

Ce dernier est toujours dans la région, à Camden, prêt à achever sa vengeance. Dès qu'il saura que les PJ sont chargés de l'affaire (le coup de folie de Devito les placera brièvement devant les caméras),

## CARPET PERFECT

La société est connue en ville pour ses services de nettoyage à fond. Elle travaille (tout à fait légalement) avec de nombreux casinos qui veulent remettre à neuf une suite, une salle de réunion, etc. Il y a même un département qui refait entièrement la décoration (avec les meilleurs designers du moment). Le siège de la société est sur Cecil B. Moor Ave et North American Street, une zone semi-industrielle en réaménagement. Les locaux où se trouvent le matériel et les camionnettes blanches sont situés juste derrière le siège, dans deux immenses entrepôts.

Sur place, les PJ sont invités à attendre en buvant du café froid et s'ils ne forcent pas un peu la main de la secrétaire à l'accueil (interprétez-la comme particulièrement agaçante) ils risquent de poireauter un bon moment. Enfin, Derek Haynes accepte de les rencontrer personnellement. Il se la joue « ancien collègue face à des bleus », s'inquiète de la santé de tel ou tel policier que les PJ pourraient connaître et ne se départit jamais de son sourire vainqueur. Voici ce qu'il a à dire.

- Sa société est parfaitement légale, connue et reconnue à Philadelphie comme à Camden. Elle travaille au quotidien avec les plus grands casinos et hôtels, mais aussi avec des bâtiments

il va les contacter anonymement et leur indiquer au moins deux locaux régulièrement utilisés par le Club (une arène et une salle de torture). Pour ce faire, il leur envoie des textos à partir de téléphones jetables, qu'il n'active que pour ça et qu'il détruit immédiatement après (en théorie). Son plan n'est pas parfait, car en traçant l'endroit d'où a été envoyé le premier message, on peut se rendre sur place et consulter les caméras de sécurité de la banque d'en face. Elles ont parfaitement filmé Arni et on peut commencer à se lancer à sa poursuite. À partir de là, la traque de Derek Haynes va croiser celle des PJ (voir plus bas).

publics (y compris la première chambre de justice où il a de nombreux amis, souligne-t-il innocemment). Il collabore avec des experts, anciens agents de la IRS (les impôts) pour que ses comptes soient translucides (impossible de l'attaquer de ce côté) et offre même aux PJ la possibilité de visiter ses entrepôts.

- Oui, ses employés utilisent du révélateur (identique à celui utilisé par la police criminelle), car certains clients d'hôtel sont un peu... sales... et il faut parfois vérifier que les suites qu'ils laissent sont parfaitement propres (le révélateur fonctionne aussi pour l'urine et le sperme). Il enfonce le clou en précisant qu'on peut trouver ce produit dans le commerce. Ce n'est pas simple, mais c'est possible.
- Venice Geifman ? Jamais entendu parler. Il se vante de connaître tous ses employés (une bonne soixantaine) et il est affirmatif quant à cette particulière : inconnue au bataillon.
- Le Club ? Oui. Bien entendu qu'il connaît cette légende urbaine. Mais son existence n'a jamais été prouvée. Il sait que certains directeurs du FBI pensent qu'il s'agit d'une réelle organisation criminelle (il ne précise pas la nature du crime), mais



pour lui, le Club est un fantasme malsain de gens qui n'aiment pas ce que Philadelphie est devenue.

- Si les PJ font la grossière erreur de préciser que Venice Geifman était un agent du FBI sous couverture, Haynes rit et suppose qu'elle a infiltré la mauvaise société, puisqu'encore une fois, il ne la connaît pas. Par contre, dès que les Liaisons quittent les lieux, il prévient son contact du Club. Ce dernier fait jouer ses relations pour obtenir le nom du responsable du dossier au FBI, le sous-directeur Fitzpatrick et fait enlever sa femme, ainsi que ses enfants. Il commence par envoyer au fonctionnaire une mèche de cheveux de chacun, avec l'ordre de clore l'affaire. Aussitôt, les PJ se voient retirer le dossier, qui passe sous le giron du FBI malgré tous les recours qu'ils tenteront. Fitzpatrick ne pourra jamais leur dire

pourquoi, par contre, lorsqu'il récupérera sa famille, il apprendra comment le Club a eu son nom (à cause de l'indiscrétion des PJ) et à partir de ce jour, il ne manquera jamais une occasion de leur mettre des bâtons dans les roues.

- Mentionner Arnold Sommers (Arni) le prend par surprise. Comme pour Venice, il prétend ne pas le connaître, mais redouble d'efforts pour retrouver son employé en fuite.

Dans les deux derniers cas (mentionner que Venice était un agent ou simplement nommer Arni), les hommes en blanc vont mettre les bouchées doubles pour respectivement effacer tous les indices concernant la première et retrouver le plus rapidement le second (avec Haynes pour diriger la meute).

## DEREK HAYNES

La cinquantaine, le sourire vainqueur et agaçant, paternaliste avec les flics et vieux beau avec les femmes, il aime écraser ses interlocuteurs. Les joueurs devraient le détester dès la première seconde et faire de son arrestation/élimination une priorité. S'ils se débrouillent bien, offrez-leur ce plaisir.

**Dés de Vie : 5**

**Points de Vie : 19**

**Malus au toucher : -4**

**Attaques : Revolver (4 dégâts) x 2**

**Capacité spéciale :**

- En plus de savoir tirer avec deux revolvers à la fois (un dans chaque main), Derek utilise des balles fousseuses. Ces merveilles de technologie continuent à s'enfouir dans la chair sans cesse. Toute personne blessée par une de ces balles perd 1 point de vie par balle chaque round. Le seul moyen d'arrêter est soit de se faire taser (ce qui « éteint » la balle) soit d'extraire la balle (**Sauvegarde de Dextérité** qui en cas d'échec cause 2 dégâts).





## VOUS AVEZ UN MESSAGE

Arni envoie aux PJ les coordonnées de deux lieux de rassemblement du Club. Ses messages sont très simples : « Club : 6 E Eyre St » et « Club : 124 Glendale Ave ». Son but n'est pas de faire tomber le Club (il sait qu'il n'aura presque aucune chance), mais que les organisateurs du Club se retournent contre Haynes, parce qu'il est incapable de contrôler ses employés. Certes, il a des chances de finir entre les mains des tortionnaires, mais il sait que son patron risque d'y passer avant lui (et c'est ce qu'il veut, plutôt que de le dénoncer tout simplement et qu'il finisse en prison dans le meilleur des cas). Et le plus longtemps il pourra jouer à ce petit jeu, plus les membres du Club seront en colère.

Cependant, comme indiqué plus haut, son plan a des failles. La première, c'est qu'il a été filmé en train d'envoyer son texto. Il faut quelques heures pour que les ordinateurs le retrouvent. Son vrai nom est Arnold Sommers, ancien laborantin d'une société privée, la Chemtrack, travaillant au quotidien pour les polices scientifiques de la côte est. Il a été renvoyé, car il utilisait certains produits pour un usage privé (en gros, il se shootait avec). Il n'a aucun casier, mais, comme tous les privés qui travaillent avec la police, il a un dossier prouvant qu'il n'a pas commis de crime. Après son renvoi, il disparaît administrativement et l'adresse qu'il indique n'existe même plus (l'immeuble a été détruit). Sa disparition, trois ans avant ce scénario, correspond à son entrée chez Carpet Perfect. Les PJ peuvent tenter d'exploiter son addiction en cherchant du côté des dealers. Bien entendu, cela revient à chercher une aiguille dans une botte de foin, mais en fait, les mafias chinoises connaissent bien cet Arni. Et même qu'elles voudraient bien lui mettre la main dessus. Le laborantin n'avait pas assez d'argent pour se payer du Blood, alors en parallèle de son activité de nettoyeur, il a synthétisé de la drogue, qu'il a refluée en cassant les prix (et les pieds des Chinois). Sa tête a été mise à prix depuis six bons mois et donc les contacts des PJ qui fourguent de la drogue savent à qui

s'adresser chez les mafieux pour en savoir plus. Bien entendu, entourez de mystère et d'exotisme cette rencontre avec les patrons chinois (entre les dragons en porcelaines et les écrans géants faisant défiler des algorithmes financiers). Le fait que les PJ cherchent Arni les arrange. Si la police met légalement ce cancrelat sous les verrous, il sera bien plus simple à trouver et à tuer. Ils donnent donc l'adresse de la dernière planque connue du gêneur : un condo au 5792 Langdon St. Si les Liaisons ont été trop lents à trouver cette adresse, les hommes de Haynes seront déjà passés et l'appartement aura complètement brûlé (officiellement, fuite de gaz). S'ils sont assez rapides, ils se rendent compte que le propriétaire des lieux a soigneusement nettoyé l'appartement pour qu'il soit impossible de suivre sa piste. Un expert des





scènes de crime sera impressionné par le travail qu'il qualifiera de « celui d'un collègue expérimenté ». Mais une fois encore, Arni n'a pas pensé à tout. Rôdant non loin de son condo, il y a Lisa : une gamine camée qu'il fournit en drogue contre des faveurs sexuelles. Et ces derniers temps, histoire qu'elle accepte tout et n'importe quoi et se taise (elle a moins de quinze ans), il l'a rendue dépendante à la Blood. En manque, elle rôde non loin, espérant un retour d'Arni. Si elle est repérée, elle prend la fuite (organisez une belle course-poursuite entre les palissades de petits jardins et à travers les ruelles). Rattrapée, contre une dose de n'importe quoi, elle raconte son histoire, y compris ses expériences liées à la Blood (qui devraient rappeler les croquis de Geifman puisque la gamine a l'esprit tellement abîmé que la drogue a l'effet inverse sur elle et provoque des mélanges de plaisirs et de cauchemars). Ce dont elle est certaine, par contre, c'est que la Blood rend violent et qu'Arni

est complètement sous son emprise. Si Lisa est envoyée en cure et que les PJ s'occupent activement de sa réhabilitation, elle pourra devenir une alliée précieuse. S'ils l'envoient juste en prison, elle se pend deux jours après. Donc, pour retrouver Arni, il faut suivre la piste de la Blood.

Bien entendu, il y a les deux adresses que le fuyard a indiquées. Pour les visiter, les Liaisons peuvent fouiller sans autorisation légale ou obtenir (très difficilement) l'ordre d'un juge. La seconde option tire la sonnette d'alarme au Club, qui va abandonner les lieux. Le premier ne sera plus jamais utilisé et le second sera piégé avec une bombe incendiaire pour que les Liaisons, s'ils survivent, comprennent le message.

Le premier lieu est une ancienne salle de boxe aux fenêtres couvertes de journaux collés. Officiellement, l'établissement est fermé depuis des années. Si les PJ entrent, une alarme silencieuse





se met en marche et ce local est compromis pour le Club (personne ne l'utilisera plus jamais et il brûlera mystérieusement quelques mois plus tard). À l'intérieur, contrairement à ce que l'extérieur laisse à penser, tout est immaculé. Le ring a été remplacé par une cage avec une lourde porte. Des chaises sont placées tout autour pour les spectateurs. Il y a une forte odeur de javel et il est impossible de trouver le moindre indice ici (une fouille révèle la présence de l'alarme silencieuse avec une caméra, mais il est impossible de savoir où elle envoie son signal et ses images). Dans le quartier, on sait que la salle de boxe est parfois utilisée pour des matchs privés, mais il a été clairement demandé aux voisins de s'occuper de leurs affaires (ce qu'ils ont fait).

Le second lieu est un petit salon de massage asiatique tout ce qu'il a de plus normal. L'hôtesse est une charmante petite vieille qui accepte de faire visiter les locaux aux policiers. S'ils ont un ordre du juge ou entrent par effraction, ils peuvent fouiller et découvrir l'existence d'une porte secrète qui mène à une autre salle de « massage ». Mais au lieu d'un lit, il s'agit d'une table de torture ultra moderne, faisant face à une rangée de sièges. Entre les deux, il y a un miroir sans tain, qui fait que la victime ne voit jamais les spectateurs (en revanche elle se voit se faire découper petit à petit). Sur les murs, il y a des outils variés (laissez l'imagination de vos joueurs travailler en indiquant qu'il a une ventouse pour déboucher les toilettes, un tire-bouchon, du coton, etc.). Comme pour le premier lieu, tout est immaculé ici. Impossible de trouver la moindre trace de sang. Si la petite vieille est présente ou surprend les PJ, elle sort une arme à feu et tire (après tout, il y a peu de chances qu'ils soient chez elle légalement). Si elle est capturée, elle avale une capsule de cyanure et meurt en roulant des yeux fous. Une porte, au fond de la salle de torture, donne sur une ruelle arrière. En cas d'explosion, c'est la seule chance de sortie des PJ.

Mais, après leur première visite, les Liaisons peuvent se la jouer malin et attendre que le Club se réunisse ici. C'est un plan de longue haleine qui va au-delà de ce scénario et qui va nécessiter

le plus grand secret. Il est impossible de surveiller le salon de massage en permanence. Par contre, le FBI, avec l'aide de Fitzpatrick, peut placer deux petites caméras (une devant et l'autre dans la ruelle), reliées aux téléphones des PJ et qui se mettront en marche dès qu'un client entrera (et comme le salon est une couverture, il n'y en a pas des tonnes). Alors, seulement, les PJ ont une petite chance de surprendre le Club. Mais si leur plan est révélé, il échouera immédiatement (et le salon sera détruit par le feu).

## LE CLUB, UNE ORGANISATION TENTACULAIRE

Le Club est une secte dédiée à Shub-Niggurath, un Grand Ancien. Leurs rituels les transforment petit à petit et ils développent des caractéristiques physiques qu'ils cherchent à cacher (mais dont ils sont fiers pendant les réunions). Il peut s'agir de dents pointues, d'yeux jaunâtres, de pseudopodes ou de tumeurs malignes qui les transforment peu à peu en entités de cauchemar. Les Liaisons peuvent tomber sur le cadavre d'une de ces anomalies et s'intéresser au Club.

Le Club est un culte moderne. Ses membres ont leurs codes secrets, leur vocabulaire... Les documents qu'ils s'échangent et leurs communications peuvent utiliser des symboles ésotériques.





## RENIFLER LE SANG

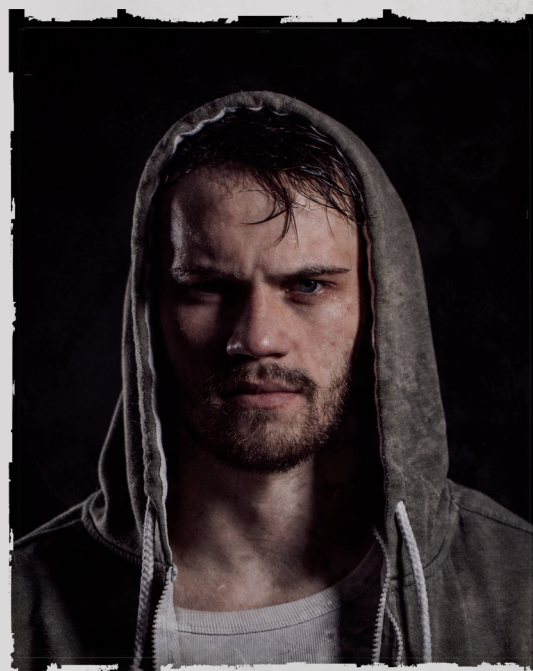
Arni se cache à Camden (d'où il a envoyé son second texto). Il a trouvé refuge dans une maison de shoot des Bloods, à l'angle de West Street et de Benson (non loin de l'ancien palais de justice à présent abandonné et squatté par le gang). Les Bloods, en échange de la Blood (c'est voulu, c'est fait pour mélanger les pistes), utilisent les compétences de chimiste du fuyard. Il passe son temps au premier étage à couper toutes les drogues imaginables. Il sait que le Club et son ancien patron ne peuvent que difficilement intervenir à Camden. Cependant, la drogue et le fait de se trouver au-dessus du territoire des Rongeurs le rendent irascible, voire violent. Les gangstas commencent à se méfier. Cette fureur lui a fait commettre une grossière erreur. Au lieu de détruire le téléphone portable après avoir envoyé le second message, il l'a juste balancé non loin de la maison de shoot. Et comme tout le monde observe tout le monde, Franck, un junky local, a récupéré l'appareil. Il compte le vendre quelques dollars et s'acheter sa dose. Deux jours après avoir récupéré le téléphone, il va se balader avec, utiliser les crédits de la puce prépayée en appelant des amis (les appels devraient complètement perdre les joueurs, puisqu'ils n'ont rien à voir avec l'histoire).

De son côté, Haynes va faire jouer ses anciennes relations (complicités) dans la police et espionner les mouvements des PJ grâce à ses « hommes en blanc ». Nos héros peuvent se rendre compte qu'ils sont suivis et soit tenter d'attraper les hommes de main (ils sont armés et n'hésitent pas ouvrir le feu), soit les semer (pour éventuellement les espionner à leur tour et remonter jusqu'à Carpet Perfect). Cette dernière option est la plus difficile, mais elle permet d'avoir la confirmation que l'ancien flic est bien derrière tout ça. Si les Liaisons ont été vraiment très bons, ils peuvent même surprendre une conversation entre Haynes et ses hommes. Il leur hurle dessus qu'ils doivent retrouver Arni, mort ou vif, mais de préférence mort. Et s'ils n'y arrivent pas, ils seront les invités spéciaux du Club. Il ne précise

pas qu'il fera partie du lot des torturés, mais il est clairement nerveux.

### ARNI

Junky ultra nerveux, lunatique, pris de crises de violence, qui se croit très malin et qui passe son temps à s'essuyer le nez du revers du bras (insistez sur le bruit répugnant). Il charge son patron le plus possible s'il se fait arrêter. Il prédit sa mort aux Liaisons, s'il a de la chance.



La traque de Franck, le junky, mais surtout du téléphone, est un bon moyen de montrer l'autre ville de ce contexte de jeu. D'autant que le camé bouge tout le temps (tout comme l'autre drogué à qui il va vendre le téléphone au bout de deux jours). Plus ennuyeux, il est assez souvent au pays des éléphants roses (il ne prend pas de la Blood, il est trop pauvre pour ça, mais il connaît cette drogue de réputation).







S'il voit les Liaisons débarquer, il tente de fuir d'abord par les caves, puis par les égouts. Profitez-en pour signaler l'existence des décorations tribales des goules, sans pour autant les expliquer. Au terme d'une course-poursuite plus ou moins longue (en fonction de l'état de Franck ou de son receleur), il est possible de sauver le fuyard au moment où il manque de tomber dans une cuve. En le menaçant ou en lui proposant une contrepartie, il explique d'où vient le téléphone et comment il l'a trouvé.

Pour accéder à Arni à l'étage de la maison de shoot, il faut passer les deux gardiens Bloods et ne pas leur laisser le temps de donner l'alerte (elle sera donnée au bout de quelques minutes de toute façon). Ensuite, en enjambant tous les junkies écrasés par les drogues, il faut monter au labo (la

porte est gardée par un autre Blood), forcer Arni à venir et prendre la fuite au plus vite. Si les PJ ont été de véritables ninjas (**Sauvegarde de Dextérité avec un Désavantage**), les Bloods n'arrivent pas tout de suite et ne les prennent en chasse qu'à mi-parcours. S'ils ont été bruyants, les Bloods les attendent tout autour du pavillon et il faut soit tenter une sortie en force, soit négocier directement avec le chef du gang. Arni, trop instable, ne l'intéresse pas. Il veut que les flics dégagent de son domaine, ne touchent pas à la drogue à l'étage et oublient ce qu'ils ont vu ici. S'ils acceptent, il prétend les laisser partir. Mais à la première intersection, les Bloods tentent de faire exploser leur voiture au lance-roquettes. Si les Liaisons en réchappent, une poursuite s'ensuit jusqu'à la sortie du domaine. Dans tous les cas, malheureusement, Arni se prend une balle.

## CONCLUSIONS

Arni, agonisant, explique qu'il était comme Venice et qu'il avait des « visions ». Il dit avoir voulu se venger de Haynes qui a exécuté sa collègue, parce qu'elle mettait en danger son business. Il donne un sachet de Blood aux Liaisons en leur disant qu'il s'agit du sang des esprits.

Bien entendu, ce qu'il a raconté ne peut tenir devant un juge. Son autopsie montera qu'il était sous l'emprise de différentes drogues. De plus, son petit laïus sur les esprits qui communiquent décrédibilise complètement son témoignage.

Voilà nos Liaisons bloqués avec un Club mécontent d'avoir perdu un ou plusieurs lieux de rencontre,

Haynes qui a peut-être terminé sa carrière sur une table de torture en guise d'exemple (le Club s'arrangera pour qu'on retrouve facilement son corps... à plusieurs endroits de la ville), les mafias italiennes fâchées du fiasco de la famille Devito et les mafias chinoises plutôt contentes qu'un gêneur soit éliminé.

L'affaire peut en rester là, mais il reste tout de même pas mal de questions en suspens et de pistes à explorer : la drogue baptisée « Blood », le Club et ses activités, le carnet de Geifman et ses visions (le même genre de visions que peuvent avoir certains personnages). Bref, ami MJ, à vous de jouer !









# LIAISON

1. APPARTEMENT DE VENICE GEIFMAN
2. CASINO DE LA LUNA
3. CASINO "LE PEARL"
4. HÔTEL DE LA PROSTITUÉE
5. SIÈGE DE CARPET PERFECT
6. ANCIENNE SALLE DE BOXE
7. SALON DE MASSAGE
8. CONDO D'ARNI
9. MAISON DE SHOOT DES BLOODS

CAMDEN





# DARK SKIES

Ce scénario nécessite un peu de finesse, mais aussi une bonne force de frappe. Il est très simple (voire simpliste) et donc idéal pour initier une table ou jouer en convention. Si les PJ ne sont pas des Liaisons, ils peuvent être des investigateurs appelés à la rescousse (des « spécialistes »), des mercenaires (décrits comme des « experts en protection ») ou des membres du SWAT rattachés spécialement au service malaimé (parce qu'ils ont fait une bourde ou se sont opposés à leur hiérarchie). Le Gardien ne doit pas hésiter, surtout à la fin, à fournir des armes conséquentes aux Liaisons. En effet, l'histoire se termine par la traque et l'élimination d'un nid de Maigres bêtes de la nuit laissées sans maître pour les contrôler.

## L'HISTOIRE EN QUELQUES MORTS

Lester Parker est un sorcier banni du Cercle depuis de nombreuses années. C'est aussi un arrogant et un idiot. Il décide donc, un soir, d'invoquer non pas une, mais plusieurs Maigres bêtes de la nuit. Et il y parvient facilement, puisque la frontière entre notre réalité et la leur est très fragile. Huit de ces créatures infernales s'engouffrent dans la brèche et, puisqu'il est incapable d'en contrôler autant, elles attaquent Parker, le démembrant et balancent

ses bouts de corps de part et d'autre du Delaware. Elles ne conservent que la tête du sorcier (tout comme celles de leurs victimes suivantes). Les deux villes faisant le rapprochement entre les morceaux de cadavre retrouvés ici et là, les Liaisons se voient chargés du dossier.

Leur but va consister à éliminer les fausses pistes avant de s'attaquer au réel problème.

## PLURCH !

L'affaire commence une bonne semaine avant que les Liaisons récupèrent le dossier. C'est assez commun, puisque les polices des deux villes doivent comparer les cas avant de décider s'ils enjambent le Delaware. Cela signifie aussi que, souvent, les pistes sont froides.

C'est un été orageux comme rarement. Les Liaisons naviguent entre la chaleur poisseuse et les climatisations poussées au maximum. C'est le capitaine intérimaire Striling (cf. p. 9) qui

convoque lui-même les PJ et qui leur fait un topo. Le 10 août dernier, pendant la nuit, quatre morceaux de corps (deux jambes, un bras droit et un torse) sont tombés du ciel à Philadelphie, à Camden et dans le Delaware pour le bras.

Le détective Norbert Longman de la Criminelle de Phila et la détective Paula Harris de Camden ont commencé à travailler sur leurs dossiers respectifs, avant que les systèmes informatiques croisent les cas et les mettent en contact. Les



deux se connaissant de vue, ils ont rapproché leurs éléments et ont complété les morceaux du puzzle, conclut Striling en riant. Il reprend son sérieux. L'affaire a été tenue loin des médias, parce que la nuit du 10 août, la Poisse est apparue trois fois à différents endroits de Phila, exactement au moment où certains morceaux sont tombés du ciel. Les bouts n'ont pas été retrouvés là où la Poisse est passée, mais les services de police ont préféré rester discrets pour éviter que les journalistes fassent des rapports de cause à effet hasardeux.

### LA POISSE ET LES MAIGRES BÊTES DE LA NUIT

Les créatures évitent absolument tout contact avec le brouillard. Elles sentent qu'il dissimule des entités bien plus puissantes et dangereuses qu'elles. Si les PJ sont poursuivis par les bêtes et qu'ils entrent dans la Poisse, ils s'aperçoivent immédiatement qu'elles en ont une peur panique.

## JE T'AIME. MOI NON PLUS...

Le corps a été identifié immédiatement grâce aux empreintes du seul bras retrouvé. Ils s'agit d'un certain docteur Lester Parker, professeur universitaire à la retraite, mais surtout collectionneur fortuné. Longman et Harris se sont empressés de boucler leurs rapports respectifs, d'envoyer le corps à la morgue et de retourner à leurs petites affaires. Pour la suite de l'enquête, les Liaisons peuvent demander leur aide (par exemple en montrant les lieux où les morceaux ont été retrouvés), mais les deux flics coopéreront au minimum, ne cachant pas leur mépris pour le service des PJ. Si le MJ a le temps,

il peut créer des moyens de pression que les PJ vont devoir utiliser pour obtenir l'aide de leurs collègues. Par exemple, Longman n'aime pas les Liaisons parce que leur service est responsable de la mise à la retraite d'un collègue (qui était corrompu). Si les PJ consultent le dossier en question, ils s'aperçoivent que Longman était mêlé à cette affaire et, qu'en fait, il a fait porter le chapeau à son collègue pour reprendre sa petite affaire (du chantage à la protection sur des magasins de quartier). Une simple surveillance permet de s'en rendre compte.

## TOMBÉ DU CIEL...

Dans les dossiers remis par Harris et Longman, il y a l'emplacement exact où ont été retrouvés les bouts de corps. Dans l'univers de Rouge Delaware, tout est accessible électroniquement. Les déclarations des témoins sont enregistrées et conservées en mode écrit et audio et les photos des spécialistes des scènes de crime consultables directement. Les Liaisons vont peut-être tout de même vouloir aller sur place pour comprendre comment des morceaux de cadavre peuvent tomber du ciel.

### JAMBE DROITE

Elle a été trouvée le 11 au petit matin par un dénommé Josh Love, prostitué de son état, qui rentrait après une nuit complète avec le même client. Il a repéré le membre en hauteur, sur un escalier de secours, dans une ruelle perpendiculaire à Mercy Street à Philadelphie. Il a tenté de prévenir la police anonymement... avec son propre téléphone portable. Il n'a rien à se reprocher, mais veut



juste éviter les ennuis à cause de son activité. En escaladant les escaliers métalliques et branlants, il est possible de voir une trace sur le mur (prise en photo et déjà dans le dossier). D'après les experts des scènes de crime, la jambe a été lancée depuis le toit de l'immeuble d'en face ou depuis le ciel, bien plus haut. Au sommet du bâtiment en question, il n'y a aucune trace de sang (même avec du révélateur), d'où l'hypothèse que le membre a bien été lancé depuis le ciel.

## JAMBE GAUCHE

Elle a été directement signalée à la police de Camden, puisqu'elle a traversé le plafond en verre d'une boîte de nuit pour jeunes riches de Phila qui veulent se donner le frisson « dans une ville de pauvres ». Le *Drift*, est un club à la mode dans le quartier le plus protégé de Camden, où la drogue circule de façon contrôlée et où les prostitué(e)s sont trié(e)s sur le volet. Quelques amuseurs se faisant passer pour des membres des gangs locaux tirent du fric aux gosses de riches et l'ambiance reste bon enfant. Sauf quand une jambe tombe du ciel et manque de tuer le DJ... Plusieurs clients ont été blessés par les débris de verre, principalement parce qu'ils n'ont pas réalisé ce qui se passait et ont continué à danser pieds nus au milieu des morceaux coupant. Les bâtiments de Camden, même dans cette partie de la ville, sont très bas et aucun ne surplombe le *Drift*. Le morceau de corps est donc bien

tombé du ciel à exactement 23h34, le 10 août. Une bâche a été placée pour protéger le club contre les orages estivaux et il n'y a rien à trouver ici (à part un patron, furieux parce qu'il a perdu sa licence).

## TORSE

Aller là où le torse a été retrouvé est un peu plus problématique. Il s'est écrasé en plein milieu d'une zone de combat entre les Bloods et les Pagans. Encore une fois, il n'a pas pu être lancé d'un bâtiment haut, puisqu'il n'y en a pas. Contrairement aux autres morceaux, le torse n'a rencontré aucun obstacle avant de percuter le goudron d'une rue assez large. Les experts ont donc pu déterminer qu'il a été lâché depuis une altitude de 400 mètres. Si les Liaisons se rendent sur place, profitez-en pour leur faire découvrir les (dé)plaisirs d'une zone de guerre entre gangs.

## BRAS

Le bras a été repêché par un plaisancier du côté du Washington Avenue Green. Il a prévenu la police fluviale, qui a déterminé que le membre était proche des rives de Phila. L'eau a légèrement endommagé la peau. Repêcher des corps ou des morceaux de corps est le quotidien de la police fluviale, surtout aux abords des ponts (à cause des suicides). Il n'y a rien à trouver de ce côté.





## DANS NOS CORPS À CORPS\*

*\* Pardon aux familles, tout ça...*

Les bouts de cadavre ont été envoyés à la grande morgue de Philadelphie et ont été analysés par le docteur Mira Lopez, qui n'a rien contre les Liaisons, ce qui change un peu. Ce qu'elle peut dire aux PJ est assez troublant. Les vêtements semblent avoir été arrachés rapidement de la victime et le torse en particulier a des traces de griffures assez profondes là où le tissu a été saisi et tiré. Lopez a fait appel à plusieurs spécialistes dans tout le pays et en Europe, mais aucun n'a été capable d'identifier la ou les bêtes pouvant laisser de telles marques. Certains ont suggéré un primate doté de griffes très longues ou artificielles. L'analyse des plaies n'a pourtant pas indiqué de trace de métal (comme le ferait un couteau). Si les griffes sont artificielles, elles sont faites en corne.

- Il n'y a aucune trace de viol (le sexe n'a pas été arraché) et la victime n'avait rien dans le ventre à part du liquide (du café et des boissons énergétiques). Elle devait avoir particulièrement faim lors de sa mort.
- Les membres, eux, ont été arrachés du torse, ce qui n'est pas humainement possible. Il faut utiliser un treuil, des véhicules, une grue ou quelque chose de mécanique. À la rigueur, un animal très fort peut y arriver, mais dans ce cas, il y en a plusieurs, car l'arrachage a été simultané. Un bout de la colonne vertébrale est parti avec la tête. Au niveau des poignets et des chevilles, des marques indiquent qu'il y a eu pression et il y a quelques traces de griffes identiques à celles retrouvées sur le torse, mais plus légères.

## LA VICTIME

Le bras a permis d'identifier la victime comme étant le docteur Lester Parker habitant à Philadelphie au croisement de Taker Street et la 7<sup>ème</sup> Sud, un quartier plutôt tranquille. Il est assez simple de se renseigner sur ce particulier à la vie plutôt retirée. 71 ans, caucasien, fils d'immigrés britanniques et possesseur d'une petite collection d'art africain, lui permettant de vivre en vendant une pièce de temps en temps. Avant de prendre sa retraite, il a enseigné l'anthropologie dans différentes universités du pays, a rédigé quelques livres très techniques sur ses études sur le terrain (Afrique noire, Asie), mais n'a pas laissé un souvenir impérissable, au point d'apparaître dans les journaux pour avoir perdu plusieurs fois son poste d'enseignant, suite à des conflits avec ses supérieurs (en gros, il les insultait et les traitait d'incapables corrompus).

## ANCIENS COLLÈGUES

Son dernier poste a été à Philadelphie (**test de Torche**), où il a été prié de prendre sa retraite (le doyen n'hésite pas à dire tout le mal qu'il pense de Parker, même s'il apprend qu'il est décédé) : méprisant, hautain, flemmard et incapable de travailler en équipe. Malgré les rappels et les menaces, il n'a pas rapporté de nombreux ouvrages empruntés à la bibliothèque et a perdu le privilège de l'utiliser. Les livres traitaient uniquement de la sorcellerie occidentale, ce qui semblait être le hobby du docteur.

## CHEZ PARKER

Parker vivait dans un loft confortable en haut d'un petit immeuble. Dès que les Liaisons reçoivent le dossier, il est signalé que l'appartement a été



détruit par le feu dans la nuit du 10 août, mais qu'aucune victime n'a été à déplorer, car le rez-de-chaussée et le premier étage sont occupés par un magasin d'électronique usagé, fermé au moment de l'incendie (cf. *Oncle Sam* plus loin). Le capitaine des pompiers, dans son rapport, déclare qu'il y avait une forte odeur d'alcool, mais que comme ses hommes ont trouvé des spécimens (animaux) dans des bocaux de chloroforme, il pense que c'est la source du feu (une étincelle, peut-être). Il note tout de même que la porte-fenêtre donnant sur le balcon a été pulvérisée de l'intérieur (comme si on avait donné un coup de masse) et qu'il y avait des bouts de verre partout, à des dizaines de mètres à la ronde dans la rue.

L'intérieur est, sans surprise, dévasté. Les livres, les statuettes (en bois), les masques, tout a pris feu immédiatement. En fait, voyant qu'il ne pouvait pas contrôler les Maigres bêtes de la nuit, le sorcier a tenté de lancer un bocal dans leur direction, ce qui a provoqué l'incendie. Malgré tout, si les Liaisons cherchent spécifiquement les vêtements que Parker portait

(**test de Torche**), ils en retrouvent des bouts encore intacts, avec les traces de griffes correspondantes. S'ils utilisent un révélateur, ils ne trouvent par contre aucune trace de sang. Le sorcier a été démembré dans les airs au-dessus du Delaware, pas dans son appartement. Il a aussi été emporté avant d'être brûlé. Il n'y a pas grand-chose d'autre à trouver ici.

## SUR LE NET

La vie électronique de Parker était assez pauvre. Il n'utilisait pas Internet, payait en liquide sauf pour les factures, ne conduisait pas et téléphonait peu. Son répondeur a été détruit, mais les Liaisons peuvent accéder aux noms des appelés et des appelants. Comme indiqué, le docteur appelait peu. Il n'avait pas de famille (sauf une vieille tante gâteuse qui le détestait) et pas d'amis. Par contre, il avait bloqué un seul numéro, celui d'un certain Tobias Orozco, lui aussi ancien professeur universitaire (mais de maths) et qui l'a appelé vainement une centaine de fois sur les trois derniers mois.

## ONCLE SAM

Si les Liaisons vont interroger le propriétaire du magasin d'électronique, ils peuvent récupérer de précieuses informations. Jacob Wiern est un jeune chevelu crépu (genre Bob Ross), qui connaît ses droits et déteste les flics. Arrogant, il peut donner des cours de droit aux Liaisons et citer toutes les lois qui lui permettent de ne pas leur parler du « vieux con qui créchait au-dessus de sa boutique ». Les deux avaient porté plainte l'un contre l'autre, Parker à cause de la musique trop forte (le premier étage est une salle de jeux en réseau assez peu fréquentée) et Wiern à cause de l'odeur méphitique dans leur cage d'escalier commune qui faisait fuir les clients. Aucune des plaintes n'avait donné suite.

## AMADOUER WIERN

Les Liaisons doivent donc trouver un moyen d'obtenir l'aide de Wiern. La violence n'est pas une bonne idée. Comme il le signale lui-même, il y a de nombreuses caméras pointées partout à l'extérieur et dans la boutique – et ce qu'elles renferment peut aider les PJ. En regardant un peu partout dans le magasin, on s'aperçoit que le propriétaire est un nerd de la paranoïa facile. Il y a des posters pour dénoncer les conspirations reptiliennes, des avertissements contre les Illuminati et une carte indiquant là où la Poisse est apparue le plus souvent (une carte qui peut être très utile contre les Maigres bêtes ou pour des aventures ultérieures). Il ne croit pas trop à ces théories, mais les Liaisons peuvent sans doute titiller sa curiosité en évoquant les



dossiers un peu étranges sur lesquels ils travaillent (y compris le présent). Si les PJ débutent, incitez les joueurs à inventer des cas farfelus et mystérieux en s'inspirant des classiques de la télévision. L'erreur à ne pas commettre est de le contredire ou, pire, lui prouver qu'il a tort. Dans ce cas, il considère son interlocuteur comme un ennemi.

## AUTRES POSSIBILITÉS

Plus dur, il est possible de pirater son réseau. Mais Wiern est bon, très bon. Il peut contre-attaquer assez rapidement. Ce faisant, il se met hors-la-loi comme son hacker et peut se piéger lui-même. Tenter de cambrioler sa boutique ou accéder à son arrière-boutique est impossible.

Enfin, les Liaisons un peu observateurs peuvent simplement remarquer que certaines caméras extérieures ne sont pas pointées vers la boutique, mais vers d'autres bâtiments (y compris l'appartement d'une charmante jeune étudiante qui ne ferme jamais ses rideaux) ou que d'autres ont été installées illégalement sur les poteaux ou autres immeubles (« pour se protéger des cambriolages », protestera vainement Wiern).

**Note :** *Jacob Wiern peut, s'il a été approché de la bonne façon, devenir un allié pour les Liaisons. Ses connaissances encyclopédiques de l'informatique, de la surveillance et des complots à la petite semaine peuvent s'avérer utiles.*

## LES VIDÉOS DE LA BOUTIQUE

Si les Liaisons arrivent enfin à consulter les vidéos, ils apprennent plusieurs choses.

- Parker est entré dans son appartement le 5 août, chargé de sacs plastiques qui semblent contenir des canettes (des boissons énergisantes). Il n'est pas ressorti depuis et cette porte est le seul moyen d'accéder à son loft (pas d'escalier de secours).
- Les rideaux du loft de Parker sont fermés, mais le soir du 10 août, de nombreux flashes éclairent

l'intérieur, juste avant l'incendie (de 22h40 jusqu'à 23h18).

- Une seule caméra est dotée du son, mais ne pointe pas vers l'appartement. À exactement 23h20 on peut discerner un grand fracas de verre, suivi d'un hurlement vaguement humain (il s'agit du docteur, mais la qualité est très mauvaise et insister sur l'étrangeté du son fera jouer un peu l'imagination de votre table).





## LES FAUSSES PISTES

Découper ses ennemis en petits morceaux pour les éparpiller en ville est du déjà vu dans le monde des gangs, surtout latinos, comme dans le monde des mafias. Si les médias ont évoqué l'affaire, mais ont été tenus à l'écart des détails, la pègre, elle, se demande pourquoi un vieux quidam a mérité un tel sort et s'il y a quelque chose de plus gros derrière le meurtre.

### MAFIAS

Si les Liaisons ne contactent pas l'une des mafias, ce sont les Italiens qui prennent l'initiative de les appeler. Ils seraient contents d'être mis au courant des progrès de l'enquête. Ils envoient, comme émissaire, Moretti, qui invite les PJ à déguster un espresso serré dans un café fleuri, entouré de tous ses petit-enfants qui l'appellent « papy ». Le vieux mafieux se souvient avec une certaine tendresse du temps où l'on poussait les concurrents du haut d'un hélicoptère. Il arrivait aussi qu'on envoie la tête d'un ennemi à sa femme, avec un bouquet de fleurs. Mais tout se perd, regrette-t-il. Il a lui-même contacté les autres organisations de la ville (en d'autres termes, les autres mafias) et personne ne semble au courant. Par contre, plus sérieusement, Moretti explique que disperser un corps, de cette façon, de part et d'autre du Delaware, c'est un message fort visant à la fois les mafias de Phila et les gangs de Camden. Et il ne connaît personne capable ou assez fou pour défier les deux frontalement.

### GANGS

Du côté de Camden, après la surprise, les gangs sont rapidement passés à autre chose. Le docteur n'ayant jamais mis les pieds jusque-là dans cette ville (techniquement un seul pied), personne ne sait rien et personne n'est même curieux. S'il s'agit d'un avertissement ou d'un signal, c'est raté

parce qu'il n'a été revendiqué par personne. Lorsque d'autres corps vont commencer à pleuvoir (voir plus bas), les gangs vont être plus vigilants, s'accuser les uns les autres et régler le problème de la façon habituelle : en se tirant dessus.

## HÉLICOPTÈRES, DRONES ET DIRIGEABLES

Le trafic aérien est très dense au-dessus de Philadelphie, mais quasi absent au-dessus de Camden. En effet, plusieurs hélicoptères ont été abattus au lance-roquettes par les gangs, même s'ils restaient à haute altitude. Les télévisions et la police préfèrent donc envoyer des drones, parfois armés pour la seconde.

Tous les casinos sont dotés d'une plateforme pour hélicoptère, les vedettes et les clients les plus riches évitant ainsi les bouchons. Des services de taxis volants assurent des transports rapides depuis l'aéroport, mais aussi depuis New York, Baltimore ou Washington DC. Tout est très contrôlé par le *Traffic Control* qui peut affirmer aux Liaisons qu'il n'y avait aucun hélicoptère (identifié ou non) dans les zones où les bouts de corps ont été lâchés.

Le ciel de Phila est aussi encombré de dirigeables publicitaires. Ces énormes ballons flottent généralement au-dessus du reste du trafic, sauf pour des occasions exceptionnelles (comme survoler un stade pendant un match). Ils braquent de titanesques projecteurs sur la ville et surtout sur les casinos. Certains projettent même des lasers publicitaires. Mais comme les hélicoptères, leurs vols sont très contrôlés et aucun ne se risquerait, de toute façon, au-dessus de Camden.

Les drones, eux, sont considérés comme des véhicules et leurs propriétaires doivent les déclarer. Les plus performants appartiennent aux télévisions,



à la police, aux services de livraison ou aux casinos qui les utilisent pour hurler de la publicité. Les zones de vol sont très restreintes et contrôlées pour éviter les accidents. Le *Traffic Control* a cependant plus de mal à repérer tous les engins et ne peut assurer qu'il y en avait, ou pas, dans les zones de largage.

Cependant, cette piste n'est pas totalement fermée. En effet, les Maigres bêtes de la nuit détestent les drones et ont tendance à les détruire à vue lorsqu'ils s'approchent de leur nid (voir plus bas). Ceux dotés de caméras ont même enregistré les silhouettes des créatures avant d'être pulvérisés.

## TOBIAS OROZCO ET LE CERCLE

Le docteur Orozco est un mathématicien à la retraite et membre du Cercle. La magie vulgaire l'intéresse peu. Il préfère l'étude des conjonctions et des pentagrammes (des maths, quoi...). Il a accepté de rencontrer Parker plusieurs mois avant l'affaire, même si le sorcier avait été exclu du Cercle après avoir été pris en train de tenter de voler une relique mineure (un malentendu, a-t-il vainement tenté de plaider). Après leur rencontre, Orozco s'est rendu compte que plusieurs ouvrages qu'il avait empruntés dans la bibliothèque du Cercle avaient disparu. Parker avait profité de sa crédulité pour les voler. Cela explique les nombreux appels du docteur.

### RENCONTRE AVEC OROZCO

Le vieil homme ne sait pas que Parker est mort. Si les Liaisons le contactent, il est aimable et ouvert jusqu'à ce qu'ils annoncent le décès. Aussitôt, il blêmit et écourte la conversation. Il explique qu'il voulait simplement harceler son ancien collègue, jusqu'à ce qu'il rende des livres qu'il lui avait empruntés (ainsi que les livres de la bibliothèque universitaire).

Après l'entretien avec les PJ, l'homme est tellement affolé qu'il ne réfléchit pas et se rend directement au siège du Cercle. À partir de là, les Liaisons peuvent essayer de creuser dans cette direction et rencontrer les responsables de l'organisation. Ces derniers n'ont qu'une piètre opinion de Parker et ne savent pas vraiment ce qu'il a fait pour finir ainsi. Par contre, dès que la menace est identifiée, ils peuvent proposer aux PJ des protections magiques plus ou moins efficaces, mais rien qui puisse détruire les créatures (il faut les tuer pour qu'elles repartent dans leur dimension). Il s'agit de talismans couverts de symboles, dont celui des Anciens. Au MJ de voir s'ils fonctionnent ou pas.

C'est une bonne occasion pour les Liaisons de rencontrer et éventuellement sympathiser avec les membres du Cercle de Philadelphie.







W. HARGROVE  
DEMOLITION  
CALL 963-5286



## CHRONOLOGIE

Ceci n'est qu'une chronologie indicative. En tant que meneur de jeu, n'hésitez pas à la modifier, au fur et à mesure que vous semez les indices pour les joueurs. Ces derniers peuvent essayer de comprendre ce qui se passe et où se trouvent les créatures, pour arriver à la scène finale.

**10 août.** Invocation des Maigres bêtes et démembrement du docteur. Les créatures prennent plusieurs jours avant de trouver un nid (le 17 août). Entre temps, elles dorment sur les toits, couvertes par leurs grandes ailes noires, ce qui les dissimule des hélicoptères (elles se confondent avec le goudron).

**15 août.** Mallory Rich, qui rentre de boîte de nuit, est emportée dans les cieux, décapitée et son corps tombe sur le toit d'un immeuble de Phila (424 Wolf Street). Elle n'est retrouvée que le 23 par des gamins qui voulaient y faire un barbecue.

**17 août.** Les créatures s'installent dans un immeuble en construction. Elles ne s'en prennent qu'aux drones publicitaires qui circulent dans le quartier.

**18 août.** Les Liaisons récupèrent le dossier.

**20 août.** José Lima, qui s'éloigne de son chantier nocturne pour griller une cigarette, est emporté et démembré en altitude. Les morceaux de corps ne sont pas retrouvés, par contre une énorme flaque de sang, emportée par le vent, s'écrase sur les vitres d'un restaurant de luxe d'un casino. L'ADN prélevé permet d'identifier la victime rapidement (il a un dossier criminel de petit délinquant).

**21 août.** Le détective David Wallen patrouille seul dans les rues de Phila. Il est à la recherche de petites frappes de Camden venues discrètement dépouiller quelques touristes avant de retourner dans leur trou à rats (ce qui n'est pas toléré). Il retrouve ses cibles dans une ruelle attenante à South Philips Street, mais ces dernières sont aux prises avec

deux bêtes. Le flic n'a que le temps de tirer une fois, avant que sa tête soit arrachée. Un seul jeune survit à la rencontre. Il est complètement traumatisé par ce qu'il a vu (et pourtant, son dossier criminel le présente comme un dur) et se contente de hurler que le Diable est en ville. Il meurt d'un arrêt du cœur le 23.

**22 août.** Une vidéo circule sur les sites conspirationnistes. Elle montre la silhouette d'une bête, juste avant la destruction du drone qui la filme. Les Liaisons peuvent apercevoir que l'ombre possède des griffes qui pourraient correspondre à celles qui ont laissé des marques sur Parker, le détective Wallen et les membres des gangs. La peur s'installe rapidement sur les deux villes et les mafias demandent à la municipalité d'agir. Cette affaire n'est pas bonne pour les casinos.

**Ensuite.** Continuez à enchaîner les cas identiques (un ou deux par nuit), jusqu'à ce que les Liaisons localisent le nid. Le deux septembre, cependant, tout s'arrête naturellement. En effet, la Poisse apparaît exactement là où se trouve le nid et emporte les bêtes terrifiées. On retrouvera les têtes de leurs victimes lorsque le chantier reprendra, mais personne ne sera capable d'expliquer l'affaire.

### GOOGLE MAP FU

Ne vous embêtez pas à aller voir à quoi ressemblent les emplacements cités dans ce scénario. Si les noms de rues sont exacts, la Philadelphie de Rouge Delaware est imaginaire. Là où nous avons placé des casinos géants, il n'y a généralement que des alignements de petites maisons de brique. Les noms que nous vous indiquons sont plus là pour situer l'action que pour être réalistes.



## SOLUTIONS

Une fois que les Liaisons ont éliminé les fausses pistes, il faut qu'ils localisent le nid. Les bêtes sont assez territoriales et s'en éloignent peu.

Il y a plusieurs solutions.

### TRIANGULER LES ATTAQUES

Entre les meurtres et les attaques de drones, il faut recouper les informations et patrouiller dans le quartier à la recherche d'une cachette idéale pour des créatures volantes. Jacob Wiern peut alors être d'une aide précieuse. Son intervention va faire gagner du temps et sauver des vies. Il peut déterminer plus précisément où les bêtes se trouvent et éviter un fastidieux travail de recherche aux PJ. Une fois en vue du chantier, ils ne devraient avoir aucun doute.

### PIÉGER LES CRÉATURES

Depuis leur arrivée, les bêtes ont massacré plus d'une trentaine de drones publicitaires, de la police, de la météo, de la circulation... Les Liaisons peuvent en lancer dans le quartier où ils pensent que les créatures se cachent et attendre. Ils peuvent aussi déambuler seuls dans ledit quartier en espérant être attaqués, mais comment dire...

### INVOQUER LES CRÉATURES

Là, c'est une option plus qu'une solution. Le Cercle peut, s'il est certain de la nature des bêtes, aider les PJ à appeler ces dernières. Elles n'ont pas d'autre choix que de répondre. Cependant, cela signifie que la campagne du MJ prend une tournure magique importante. Les joueurs (et leurs personnages) savent qu'il y a des puissances à l'œuvre en ville, que le surnaturel existe, etc. C'est une possibilité si cette aventure n'est pas la première pour les Liaisons.

### NOTE DE L'AUTEUR : NOMMER LES MONSTRES ?

Personnellement, je ne nomme jamais les créatures du Mythe lorsque je joue. Dans la rédaction d'un scénario, oui, toujours, pour que le MJ sache de quoi on parle. Le problème, c'est que ces monstres sont connus de nombreux joueurs et qu'ils perdent de leur « charme » si on les nomme. Et rien ne vous interdit de les modifier légèrement pour perdre les vieux la vieille qui pourraient les reconnaître grâce à une simple description. Tous les humains ne se ressemblent pas, alors pourquoi tous les monstres seraient identiques ? Le livre *Nuées* vous permet de varier les plaisirs concernant les monstres du Mythe et leurs variations.

### FAIRE APPEL À DES « AMIS »

Si on indique aux mafias la zone de chasse des créatures, elles peuvent faire passer le mot et organiser une « battue nocturne » qui va mal se terminer pour quelques malfrats, mais qui permettra de localiser le nid. Dès lors, les organisations illégales peuvent aider les Liaisons en termes d'armes lourdes et de mercenaires.





## SCÈNE FINALE

Les créatures se sont installées au sommet d'un immeuble de six étages dont la construction a été arrêtée faute de moyens. Il se trouve en bordure du quartier des casinos, au croisement de Ritner et la Seconde Sud. Le bâtiment n'est pas à l'abandon. Le chantier a juste été arrêté en attendant un repreneur.

Pour ne pas être repérées depuis le ciel, les bêtes ont établi leur nid au dernier étage, pas sur le toit, protégées par de grandes bâches qui claquent au moindre vent. Là, elles ont ramené les têtes de leurs victimes et les ont arrangées comme pour former une chapelle indicible. Lorsqu'elles ne chassent pas, elles restent immobiles devant leurs trophées, comme des gargouilles. Elles ne sortent que la nuit et restent proches de leur nid. Leur technique de chasse est toujours la même. Elles fondent sur une cible isolée, l'emportent dans les cieux et la démembrant pour ne conserver que la tête. Elles lancent les morceaux restant avec une force prodigieuse, ce qui explique leur éparpillement. Lorsqu'elles tuent une victime, cela produit aussi une pluie de sang qui va le plus souvent s'écraser contre un bâtiment.

L'odeur que les créatures dégagent est pestilentielle, même dans un bâtiment aéré comme celui-ci (il n'y a presque pas de cloisons intérieures, que des bâches).

### L'ARRIVÉE AU NID

En tant que MJ, soignez particulièrement la description du nid. Alors que les Liaisons montent au dernier étage, le sixième, il ne faut pas hésiter à en ajouter. Un orage se lève, le vent fait claquer les bâches, des silhouettes imaginaires apparaissent derrière le plastique, l'odeur est infernale et, parfois, on entend comme le cri de chauves-souris. Ce n'est pas une illusion. Des milliers de chiroptères ont été attirés par la présence des bêtes et sont agressifs

si on les dérange. Une nuée peut attaquer un PNJ et le griffer jusqu'à ce qu'il tombe du bâtiment en construction et aille s'empaler sur des tiges d'acier en contrebas.

Au sommet, les bêtes sont soit prosternées devant les têtes empilées (et dont les yeux semblent suivre les PJ), soit elles attendent pour attaquer (elles ne sont pas particulièrement intelligentes). Les créatures sont nocturnes, mais ne sont nullement gênées par la lumière du jour si la scène finale est diurne.

Les créatures n'ont pas vraiment le sens du danger face aux armes à feu. Elles attaquent sans se soucier des blessures (ce qui est leur point faible, puisqu'elles peuvent être abattues). Seule la plus grande semble avoir un peu de jugeote et peut contourner des cibles occupées avec les plus petites.

**Notez bien :** lorsqu'une bête est tuée dans notre monde, elle retourne simplement dans le sien, avec l'image précise de son assassin en mémoire. Il n'y a donc aucun moyen (à part si les Liaisons ont leur caméra branchée) de récupérer des preuves.

Par contre, elles détestent les drones, qu'elles détruisent à vue et ont peur de la Poisse et des hélicoptères (qu'elles considèrent comme des drones adultes). Elles ont été plusieurs fois filmées par les drones avant leur destruction et plus l'histoire traîne, plus les médias (d'abord indépendants, puis plus officiels) évoquent ces curieuses silhouettes.

Les protections magiques du Cercle les dérangent, sans pour autant les repousser totalement (comme un vampire face à une croix). Elles attaquent les cibles non protégées en priorité, les emportant dans les cieux avant de les lâcher dans le vide. Les cibles protégées bénéficient d'un Avantage contre les bêtes.

Faites varier le nombre de bêtes en fonction du nombre d'attaquants (2 bêtes de plus que le nombre d'attaquants en incluant les PJ, au maximum 8 bêtes) et trichez allègrement pour éliminer les PNJ







mineurs de façon sanglante. Cela ne signifie pas que les Liaisons ne sont pas en danger. Les bêtes peuvent arracher une tête sans trop d'effort ou emporter un adversaire et le jeter du haut de l'immeuble. Si les PJ sont montés sans arme ou seulement avec

des petits calibres, transformez l'expédition en cauchemar. Si vous jouez en convention ou une seule partie, n'hésitez pas à faire tomber les têtes les plus brûlées avec un maximum d'effets (les trucages sont gratuits en jeu de rôle, ne vous privez pas).

## LES MAIGRES BÊTES DE LA NUIT

Dés de Vie : 5

Points de Vie : 20

Points d'Armure : 4

Malus au toucher : -4

Attaques : Piquer (3 dégâts), Cornes (3 dégâts)

Capacités spéciales :

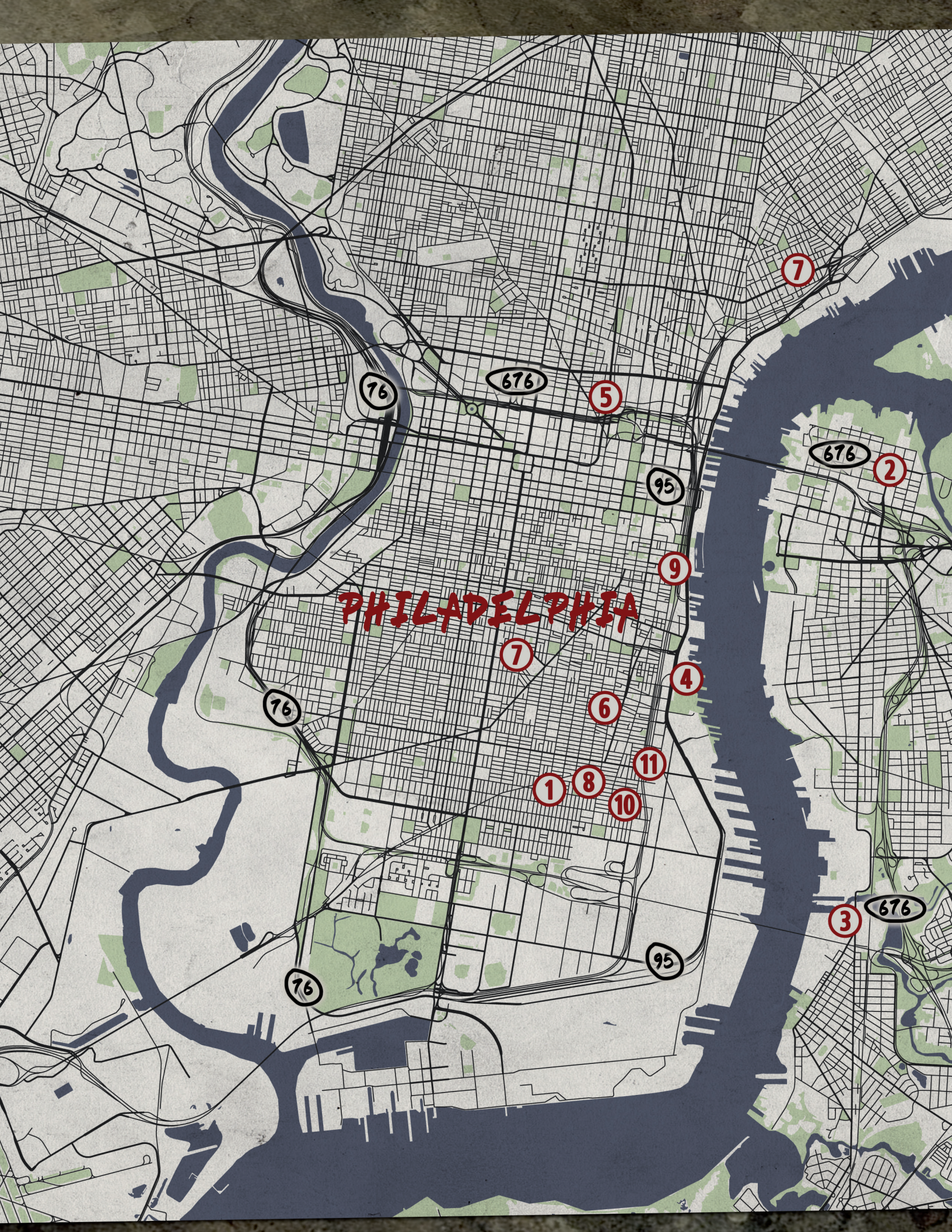
- Voler.
- Chaque adversaire qui échoue son attaque contre la créature doit réussir une **Sauvegarde de Force**, ou être emporté dans les airs par la créature, ce qui occasionne un **Désavantage** pour agir. La victime peut tenter de s'échapper avec une **Sauvegarde de Dextérité**. En cas d'échec, elle est emportée sur le côté de l'immeuble et lâchée du haut de l'immeuble, elle s'écrase au sol.
- La Maigre bête de la nuit la plus grande a une attaque Cornes (3 dégâts) supplémentaire.

Une fois les créatures abattues – y compris la plus grande qui apparaît par surprise et en conclusion du combat – il ne reste rien. L'orage s'arrête, le vent aussi et les sirènes de la police hurlent dans le lointain. Les Liaisons ont arrêté le carnage, mais

personne ne voudra entendre parler de créatures volantes, ni la mairie ni les mafias. En guise de remerciement, nos « héros » recevront un autre dossier urgent à régler dans la journée... bande de feignasses...









# LIAISON

1. LIEU DE CHUTE DE LA JAMBE DROITE
2. LIEU DE CHUTE DE LA JAMBE GAUCHE
3. LIEU DE CHUTE DU BRAS
5. GRANDE MORGUE

6. DOMICILE DE PARKER/MAGASIN DE WIERN

7. DOMICILE D'OROZCO

8. LIEU DE CHUTE DU CORPS DE MALLORY RICH

9. SANG DE JOSÉ LIMA

10. LIEU DE DÉCÈS DE DAVID WALLEN

11. NID CIMMEUBLE EN CONSTRUCTION

CAMDEN





# INTRIGUES — ET LIEUX EXPLOITABLES —

## LE CANYON

Le Canyon est l'un des quatre « centres de distribution de drogue » des Bloods sur Camden.

### GÉOGRAPHIE

Le nom vient de la proximité de deux barres d'immeubles de cinq étages, qui forment un goulet s'allongeant sur deux cents mètres. Les lignes de bâtiments sont tellement proches que les habitants tendent leur linge d'une fenêtre à l'autre et ont passé des planches reliant les toits. Tout le monde se connaît à l'intérieur du Canyon et un étranger sera immédiatement repéré. Les enfants y grandissent ensemble, s'y marient et y meurent. Il y a même une école fondée et tenue par les adultes lorsque les gamins ont été renvoyés de toutes les écoles publiques. Si une famille est dans le besoin (plus que les autres), elle peut envoyer ses morpions à la cantine commune. Au centre se trouve une chapelle où des messes (catholiques, mélangées de vaudou) se déroulent tous les dimanches.

Bien entendu, cette solidarité implique aussi que les habitants aident aux activités illégales des Bloods. Il n'y a pas de code strict, comme dans une mafia, mais des règles d'entraide implicites.

Même si le Canyon est fréquemment inondé (noyant les caves de part et d'autre), il reste assez simple à surveiller pour un gang un peu

organisé. Des guetteurs sont postés aux extrémités, mais aussi aux six appartements qui permettent de passer à travers l'une des lignes de bâtiments (trois pour chaque barre). Si la police voulait bloquer le Canyon, elle devrait connaître tous les accès, y compris ceux des caves et assiéger tout un quartier (de part et d'autre de la ligne d'immeubles), ce qui est presque impossible vu son manque de moyens.

### HIÉRARCHIE

Il existe une échelle sociale informelle dans le Canyon.

Outre les habitants, tous affiliés aux Bloods, il y a les clients. Ils sont tout en bas de l'échelle et sont traités comme du bétail. Réguliers ou pas, ils ne sont rien. Ils sont assez variés, car le Canyon se trouve dans la partie nord du territoire des Bloods et donc certains viennent d'Alamo ou de Philadelphie. Il y a des junkies classiques, mais aussi des cols blancs, des étudiants et pas mal de petites mains travaillant dans les abattoirs. Peu importe la condition sociale de l'acheteur, tout le monde doit suivre les mêmes règles : ne jamais consommer sur place et ne pas perturber le quotidien des autochtones. Enfreindre ces règles est passible d'un bannissement plus ou moins long du Canyon ou devra aller « nettoyer les caves », à savoir se faire tabasser sous l'une des lignes d'habitations. Ceux qui insistent sont simplement



signalés à la police qui ne veut pas, elle non plus, que les habitants subissent les camés. Il ne s'agit pas de complicité, mais d'un accord tacite. De même, les Bloods sont invités à « canaliser » leurs clients vers des maisons ou entrepôts où ils peuvent consommer sans déranger personne. Ce service est payant (quelques dollars) et encadré par des gangstas qui savent comment réagir en cas d'overdose ou de trip violent. Si la situation tourne mal, le cadavre se retrouve dans les égouts. Les Bloods ne s'embêtent pas à masquer son identité : ils savent qu'une simple analyse ADN permettra de la découvrir.

Les habitants du Canyon les plus jeunes (à partir de dix ans) servent de sentinelles. Ils sont à peine mieux considérés que les clients et doivent faire leurs preuves. Dès que la police arrive, les deux barres résonnent de leurs messages codés et tout le monde disparaît dans les appartements. Dès l'âge de quinze ans, les ados, filles et garçons, prennent en grade et sont répartis en trois groupes fluctuants. Le premier accueille les clients par groupe et prend leur argent. Ils s'assurent que personne n'essaye de les entourlouter avec de fausses promesses ou des billets contrefaits. Les bijoux ou objets de valeur ne sont jamais acceptés. Le second groupe s'assure de la sécurité du Canyon. Ce sont les seuls à avoir des armes à portée de main (mais jamais sur eux, car s'ils sont arrêtés, cela peut les envoyer en prison). Le troisième groupe, à part, gère le stock de drogue et la distribution. Le stock change tous les jours de cachette et seuls les membres de ce groupe savent où il se trouve. Ils préféreraient mourir plutôt que de divulguer cette information. La distribution se fait le plus rapidement possible, généralement sous un porche, entre des poubelles... Si les clients sont trop lents entre le paiement et la refourgue, tant pis pour eux. Les membres du troisième groupe, prenant tous les risques, deviennent généralement les dirigeants du Canyon lorsqu'il y a une place à prendre.

Enfin, il y a les dirigeants du Canyon, des adultes nommés et répondant uniquement à Lord Malcom (c'est son nom de DJ). Ils décident de qui fait quoi, qui récompenser ou qui punir. Ils ne touchent jamais à la drogue ou aux armes et leur casier est souvent

vide ou presque. Par contre, ce sont eux qui sortent l'argent du Canyon et le confient à un passeur. Ensuite, ce n'est plus leur problème. Il y a cinq dirigeants en tout :

- Anissa X, officiellement barmaid, qui impose ses vues aux machos en sortant sa lame et en visant les testicules. Grande gueule, elle a pas mal d'ennemis dans le Canyon qui n'ont pas apprécié de se faire humilier. Toutes les gamines rêvent de devenir une Anissa. Elle s'occupe de trier et compter les billets.
- Dan Black est le chimiste chargé d'estimer la drogue et de la couper. Son rôle est primordial et personne ne veut prendre sa place. En effet, en cas d'empoisonnement, c'est vers lui qu'on se tournera. C'est un véritable spécialiste qui pourrait travailler dans l'industrie chimique ou pharmaceutique.
- Ryder et Josh Simmons sont frères. Ils gèrent la sécurité du Canyon, placent les sentinelles, décident de la cachette de la drogue et du lieu de la distribution. Ils sont dangereux même sans armes. Leur oreillette est toujours branchée et un petit appareil électronique s'assure que leur téléphone n'est pas sur écoute. Eux seuls peuvent décider d'annuler une vente ou même d'abandonner le stock de drogue. Ils s'occupent aussi de calmer les clients virulents (ce sont deux armoires).
- Lynn Jackson n'est que rarement au Canyon et, pourtant, elle en fait partie. Elle a la mission peu enviable d'aller chercher la drogue et de la ramener le plus discrètement possible. Comme ses prédécesseurs, elle ne restera pas longtemps à ce poste, puisque la police va la repérer au bout d'un moment. Mais Lynn est incroyablement intelligente. Elle prépare ses convois longtemps à l'avance, poste des sentinelles, y compris le long des routes qu'elle ne compte pas utiliser et arrive toujours à fournir Dan Black dans les temps.



Enfin, tout en haut de l'échelle, il y a Lord Malcom. Propriétaire du club le Diva, il aime faire tourner les platines, mixer et aider les petits jeunes qui veulent se lancer dans la musique. C'est un stéréotype du parvenu : costumes de marque, bijoux extravagants, jeunes pépées qui se pâment devant lui, manteau léopard et cigare. C'est un paravent. Lord Malcom sait toujours tout sur tout le monde, écrase ses ennemis lui-même si le besoin s'en fait sentir et ne fait aucun cadeau. D'un autre côté, à sa façon, il est honnête et tient toujours parole. Il ne supporte pas les menteurs ou les tricheurs et peut même collaborer ouvertement avec la police s'il s'agit de faire tomber quelqu'un qui l'a trahi. À la tête du Canyon depuis une dizaine d'années, il sent que la violence augmente partout dans sa ville et que la corruption gangrène Phila de plus en plus rapidement. Il est l'un de ces rares dirigeants qui ont une vue globale de la situation et qui s'inquiètent.

## QUELQUES PISTES

### LES CAVES « SPÉCIALES »

Tous les gamins le savent, il y a certaines caves qu'il vaut mieux éviter. Elles n'ont pas de nom particulier, mais, instinctivement, les visiteurs sentent la présence d'un danger. Il y a une dizaine d'années, un camé a réussi à pénétrer dans le Canyon et s'est caché dans l'une de ces caves pour consommer. Il a été retrouvé éparpillé sur les murs, comme si son corps avait littéralement explosé. Les habitants, terrifiés, ont demandé à un prêtre d'exorciser l'endroit, avant de murer la cave. Il paraît qu'on peut parfois entendre quelqu'un gémir de l'autre côté des parpaings.

### PÈRE LEONARD

Personnage unique du Canyon, l'homme est un prêtre catholique qui n'hésite pas à utiliser le vaudou lorsqu'il pense que la situation le demande. Il fait aussi office de garant moral et de juge lorsqu'il y a un conflit interne. Sa voix de baryton impose le silence et sa sagesse (réelle) permet de trouver

## LORD MALCOLM

Dés de Vie : 5

Points de Vie : 21

Malus au toucher : -4

Attaques : Revolver (4 dégâts) x 2

Capacité spéciale :

- Lord Malcolm est difficile à blesser pour quelqu'un de brutal. La **Sauvegarde** pour l'atteindre est **Intelligence** et non **Dextérité** ou **Force**.



des solutions généralement acceptées par tous. Ce n'est pas un saint. À deux occasions, il a conseillé à Lord Malcom d'exécuter des Bloods parce qu'ils avaient commis des crimes contre leur propre gang. S'il est confronté à la police, il invoquera le droit au secret de la confession. Son point faible : la peur. Il entend de plus en plus d'histoires horribles et sent lui-même qu'il pourrait être emporté par cette violence. Il prie, médite et boit, mais la peur est toujours là.



## LES « LÉGUMES »

Ryder et Josh Simmons ont été témoins du phénomène deux fois, mais il semblerait qu'il soit de plus en plus courant. Dans les maisons ou entrepôts utilisés pour la consommation de la drogue, il arrive que tous les utilisateurs sous l'emprise de stupéfiants se relèvent d'un coup et se tournent tous dans la même direction, les yeux dans le vide. Le phénomène dure quelques secondes et les camés retournent à leurs seringues comme si de rien n'était. Personne ne l'a réalisé encore, mais les drogués s'orientent toujours dans la direction, même lointaine, de la Puisse.

## « QUE D'EAU ! »

Un violent orage nocturne fait déborder le Delaware et le Canyon se retrouve inondé. Rien de nouveau pour les habitants, si ce n'est qu'au matin, des dizaines de cadavres humains et animaux flottent un peu partout. Pour une fois, la police est invitée entre les deux barres et récupère les corps. Il ne s'agit pas d'autochtones, mais tous semblent être morts noyés depuis un jour ou plus. Petit détail, tous sont sur des listes de disparus (un peu partout sur le continent), dont certains depuis plusieurs dizaines d'années. Encore plus étrange... ils n'ont pas vieilli depuis le moment de leur disparition.





## SÉVÈRES, MAIS JUSTES ?

Voici une accroche de scénario qui mêle crime et politique.

### LA SITUATION

Le juge Andrew, qui officie à la première cour de Philadelphie, est connu pour être le magistrat le plus sévère, surtout avec les jeunes délinquants. Il assume sa réputation et rétorque à ses détracteurs que sans son action, les gangs seraient déjà de retour en ville. De ce point de vue, il n'a pas tort. Mais sa dureté peut s'expliquer autrement. Le public ne le sait pas ou n'y prête pas vraiment attention, mais les maisons de correction en grande banlieue de Phila sont gérées par des sociétés privées et non par l'État (ce qui est très commun dans le pays et parfaitement légal). Or, plus ces établissements sont remplis, plus l'État, client unique, les paye. Maintenant, lorsque l'on sait que ces mêmes établissements financent les campagnes électorales des magistrats de la ville et celle d'Andrew en particulier, on aura du mal à ne pas faire un lien. Pire, trois maisons de correction mettent de l'argent sur un compte secret qui appartient en fait au juge (il n'y touche pas tant qu'il est en fonction). Un jour, l'une des victimes de cette « justice » viendra demander des comptes à Andrew et ses collègues et il risque d'y avoir du sang... Beaucoup de sang.

### L'INTRIGUE

Le service des Liaisons est au courant de l'affaire, car ils ont eux-mêmes arrêté certains des jeunes envoyés pour de trop longues années dans ces centres. Mais, pour le moment, il est impossible de prouver la corruption du juge, d'autant que ce dernier a rendu quelques services en alourdissant les peines de certains condamnés que la police des deux villes voulait mettre hors-jeu.

Un jour, Sonia Wallen se plante devant Andrew et lui tire deux balles dans le ventre, avant d'être elle-même abattue par la sécurité

du palais de justice. Le magistrat, entre la vie et la mort, est plongé dans un coma artificiel en attendant que les chirurgiens l'opèrent. Les Liaisons sont directement concernés par l'affaire. Ils ont arrêté Justin Wallen l'année précédente pour trafic d'objets volés dans son école (il n'avait que treize ans et refourguait les téléphones portables piqués dans les sacs de l'autre côté du fleuve). L'ado avait été condamné à aller en maison de correction, puis à de la prison à ses seize ans, si son comportement n'était pas impeccable. Sonia Wallen a envoyé des emails aux médias pour expliquer son geste. Une semaine après son arrivée dans une « ferme éducative » en grande banlieue de Phila, son fils a eu un accident avec du « matériel agricole lourd » et sa mère n'a même pas été capable de reconnaître le corps. Le rapport sur la mort de Justin indique que l'ado n'a pas suivi les consignes de sécurité et que les enseignants sur place n'ont rien à se reprocher. Wallen accuse Andrew d'avoir livré son fils à une secte paramilitaire qui l'a torturé et sacrifié. Avant sa mort, Justin lui a envoyé des textes grâce au téléphone qu'il avait réussi à cacher, dans lesquels il évoquait des messes nocturnes, des bûchers et des hurlements. Il a même pris une photo d'un feu au milieu d'un champ, dont les flammes semblent tourbillonner de façon artificielle.

### LES OUBLIÉS

Le juge Andrew n'est qu'un escroc qui profite de sa situation. Il envoie les condamnés en prison et ne s'inquiète jamais de savoir ce qu'ils deviennent. La ferme éducative est tenue par un ancien militaire, le capitaine Arthur R. Mayer, qui a découvert des secrets indicibles lors de la seconde campagne en Iraq. Héros de guerre, plusieurs fois décoré, il a été discrètement mis à la retraite lorsqu'il a commencé à déclarer que certains combattants ennemis étaient dans leur bon droit (en luttant contre des horreurs cosmiques) et qu'il s'est radicalisé dans ses



croyances chrétiennes, ce qui n'était pas un crime, mais inquiétait ses supérieurs.

Mayer, en s'impliquant dans le combat contre les créatures impies, est simplement devenu lui-même un adorateur d'une des puissances indicibles, pas mieux ou pas pire que les autres. Il sacrifie les prisonniers lorsqu'il pense que personne ne va s'intéresser à leur devenir (les accidents agricoles) et a fait éliminer Justin parce que l'ado en savait trop et communiquait avec l'extérieur.

Techniquement, l'affaire n'est pas entre les mains des Liaisons, mais du département de la justice qui gère les prisons. De plus, le shérif qui s'occupe de la zone couverte par la ferme éducative a une très haute opinion de l'ancien militaire (il change d'avis si on lui prouve qu'il s'agit d'un tueur sanguinaire) et aura tendance à entraver une enquête personnelle. Cependant, la multiplicité des accidents (surtout ces derniers temps) et le manque de communication des responsables peuvent pousser les Liaisons à enquêter sur leur temps libre. La situation peut se compliquer un peu lorsque certains gangs vont se rendre compte, avec le scandale de l'affaire Wallen/Andrew, que certains de leurs frères et sœurs n'ont pas connu des morts si « accidentelles » que ça et vont vouloir des réponses.

## LA FERME ÉDUCATIVE

### GÉOGRAPHIE

La « Pig Farm », puisque c'est le surnom du centre (Centre Jonathan R. Pence, de son nom administratif) est à vingt bonnes minutes en voiture de la première agglomération, c'est-à-dire deux cahutes et une station essence. À pied, il faut compter six heures à travers forêts et champs accidentés. Malgré cet isolement, elle est tout de même entourée d'un grillage et dotée d'un système de surveillance contrôlant aussi bien ce qui entre que ce qui sort.

Il y a une seule entrée avec une cabane occupée en permanence par un garde. Pour passer, il faut une autorisation du juge ou avoir de la famille parmi les détenus (une visite surveillée par mois).

### CAPITAINE ARTHUR R. MAYER

**Dés de Vie : 6**

**Points de Vie : 30**

**Malus au toucher : -5**

**Attaques : Fusil (6 dégâts) x 3**

**Capacités spéciales :**

- Une fois par jour, peut lancer le Sortilège Appel du vide : une sphère de ténèbres absolues apparaît autour d'une cible (personne ou objet) englobant tout ce qui est Proche pendant une heure. L'expérience est traumatisante et donne lieu à un test de Santé mentale pour toute personne à l'intérieur, et il est impossible de voir ce qui se passe dans la sphère.
- Une fois par jour, peut lancer le Sortilège Aversion : 2d3 cibles Proches les unes des autres subissent un **Désavantage** sur toutes leurs **Sauvegardes** pendant une Minute.
- Une fois par jour, peut lancer le Sortilège Protection : le personnage gagne 2 points d'Armure pendant une Minute.





Ensuite, il faut conduire sur une route de terre décorée de larges panneaux avec des mots comme « respect », « obéissance », « discipline »...

Des adolescents (13 à 16 ans, tous mâles) en tenues orange et blanches, travaillent dans les champs, surveillant d'un œil les nouveaux arrivants. Tous les prisonniers ont un bracelet électronique à la cheville. Seuls le capitaine et le docteur du centre peuvent le retirer sans déclencher l'alarme. Il permet de localiser tout le monde en temps réel. Il y a en moyenne trois cents « élèves » pour une cinquantaine de gardiens et administratifs. Les cours, de médiocre qualité, sont assurés par le personnel et le capitaine.

Il y a quatre sections et une annexe. La section centrale comprend les dortoirs, les salles de classe, le réfectoire, les salles de douche et un gymnase qui sert pour le culte. Elle est entourée d'un haut grillage et surveillée (même dans les salles de bains et les dortoirs, même si les élèves savent très bien où se trouvent les endroits non couverts par les caméras). Ensuite, il y a l'administration et l'infirmerie. Le personnel y gare ses véhicules et un bus de prison y attend. Il y a aussi une piste d'atterrissage pour hélicoptère. Éloignée du reste, se trouve « la ferme » avec ses cochons, ses hangars, ses outils, ses silos et son abattoir. La dernière section est constituée des champs et forêts. Un visiteur peut s'étonner de la présence d'un abattoir et de tous les couteaux. La sécurité est assurée par Isaac Sun, dit le Boucher, un géant couturé de partout qui terrifie littéralement tout le monde, même le capitaine. Paradoxalement, Isaac est l'une des rares personnes honnêtes du centre et ne participe à aucune cérémonie. Il peut aider les Liaisons qui se trouveraient dans une mauvaise situation.

L'annexe est la prison. Il s'agit d'un minuscule bâtiment contenant une dizaine de cellules de confinement, sans air conditionné, avec un bloc de béton en guise de lit, une toilette et un évier (incrustés dans le mur et métalliques). L'usage de l'eau est limité. Les cellules sont isolées (impossible de communiquer, même en frappant) et une musique joue en continu, jour et nuit. Si les

prisonniers chahutent ou salissent leur cellule, l'eau est coupée et ils ne reçoivent qu'un repas par jour.

## ACTIVITÉS ET PERSONNAGES

Les élèves se lèvent à quatre heures du matin pour la messe obligatoire au gymnase. Ensuite, ils vont préparer le petit déjeuner qu'ils doivent consommer avant six heures. Puis, ils vont travailler dans les champs, la forêt et dans la ferme elle-même ou vont en classe jusqu'à six heures du soir. Douche, messe et trente minutes de temps libre pour les autorisés. Les autres sont de corvée. Dîner, une heure de lecture de la bible obligatoire ou nettoyage de la cantine. Huit heures du soir, extinction des feux. Des patrouilles avec des chiens passent dans les dortoirs toutes les trente minutes au début, puis, à partir de onze heures, toutes les heures.

C'est Andreas Muller, bras droit du capitaine, qui s'occupe de gérer la sécurité. Il a longtemps travaillé dans le domaine de la protection rapprochée, avant de prendre une balle qui l'oblige à se déplacer avec une canne. Son respect pour son supérieur est total et il est dans le secret des cérémonies purificatrices spéciales.

Le détenu le plus influent s'appelle Dale Johnson. 15 ans, de Camden, membre des Bloods, impliqué dans plusieurs meurtres. Il coopère avec Muller pour que l'ordre règne dans le centre et, en échange, domine le reste des élèves. Il ne sait rien de ce qui se passe ici, mais a ses doutes sur les « accidents ». Il pense plutôt à des chasses à l'homme organisées par le capitaine.

Le docteur du centre s'appelle Ethan Miller. Gentil en apparence, c'est probablement le plus ravagé des fidèles du capitaine. Xénophobe, il pense que l'humanité est gangrénée par des races inférieures, créées par des forces cosmiques et qu'il faut éliminer. Il choisit lui-même qui peut être sacrifié sans attirer trop l'attention.

## LES RITUELS

Le capitaine sacrifie une ou deux personnes tous les six mois et pas obligatoirement des prisonniers.



Quelques gardiens partent incognito à travers la campagne pennsylvanienne et récupèrent des autostoppeurs ou des vagabonds. Ses rituels sont un mélange de sorcellerie et de rites typiques du KKK, avec capuches et grands bûchers. Tout se passe à l'écart de la ferme, sur un champ en lisière de la forêt. C'est là où les débris agricoles sont brûlés dans une grande fosse, donc même si quelqu'un voyait de la fumée ou des flammes, il y aurait une explication totalement logique.

De plus, les sacrifiés ne sont pas brûlés, mais égorgés devant le feu. Leur âme, elle, est consumée par une entité de flammes que le capitaine considère comme purificatrice. En échange de ces vies, l'officier obtient des informations sur des lieux « poreux », c'est-à-dire où des horreurs cosmiques peuvent entrer dans notre monde et, surtout, comment les boucher. En gros, si les méthodes du capitaine sont douteuses (au mieux), son but n'est pas obligatoirement mauvais.

## LE SUPERPOLIS

Le Superpolis est l'un des casinos parmi les plus récents d'East Vegas. Comme la plupart des établissements de ce type, il a été conçu autour d'une thématique, celle des super héros dans ce cas précis. Les décorations, les machines, les restaurants, les tables de jeu, le personnel et les chambres d'hôtel renvoient tous à ce sujet.

### CADRE

Construit au sommet de la plus haute tour de Philadelphie (il utilise les cinquante derniers étages) le Superpolis est doté de deux salles de spectacles (toujours remplies), dix restaurants, autant de salles de jeux géantes, d'un centre commercial, de salles de cinéma (qui ne passent, bien entendu, que des films de super héros), de milliers de chambres et de suites. Tout est en mouvement constant, des figurants cabriolent du haut des balcons, des explosions et des étincelles aveuglent les clients heureux et il y a même des pans de murs qui s'écroulent pour faire apparaître des monstres géants. Les deux grands univers de super héros ont accepté de collaborer avec le Superpolis et il y a au moins trois acteurs connus qui viennent saluer les joueurs ou les invités spéciaux, le tout sous l'œil vigilant et peu discret des Croupiers.

### DERRIÈRE LE CADRE

La construction de Superpolis n'est pas aussi reluisante que les super héros qui l'animent.

Premièrement la structure ajoutée à l'immeuble d'origine est bien plus lourde qu'elle le devrait. L'architecte qui a voulu alerter les autorités sur le problème a été coulé, vivant, dans l'un des planchers. S'il y a un tremblement de terre, une bombe ou simplement un incendie, le sommet de la tour risque de basculer sur l'immeuble voisin (entraînant un effet domino).

Ensuite, le contrôle du casino a été un enjeu qui a failli déclencher une guerre interne entre les mafias italiennes. L'idée d'origine venait de la famille Dovitelli. Elle s'allia avec les Genovese, les Fondateurs, seul clan capable d'assurer un chantier de cette ampleur. Juno Dovitelli, petit caïd montant, travailla main dans la main avec Arni Genovese, plus âgé et plus respectueux des règles familiales (potentiellement le prochain parrain de cette famille) et franchement opposé au clan Sabella. Cette alliance déplut aux Vipères et Hannah Sabella donna l'ordre de faire éliminer Genovese, mais de faire porter le chapeau aux Dovitelli. Problème, la tentative d'assassinat échoua et l'homme de main capturé avoua travailler pour les Sabella. Immédiatement, Hannah Sabella, prise la main dans le sac, nia, mais envoya trois de ses cousins qui furent exécutés en guise de réparation. Diminué, Arni Genovese perdit le contrôle du projet au profit de Juno Dovitelli et la tension déjà bien haute continua à grimper. Arni n'était plus certain d'être le prochain dirigeant de son clan et les ambitieux se voyaient déjà prendre la place.



Lorsque le casino fut terminé et inauguré, aucun Genovese ne fut invité à siéger au conseil d'administration et Juno prit le contrôle total de Superpolis, payant juste pour les travaux et oubliant les promesses de partage de pouvoir. Les Sabella se retirèrent discrètement de l'embrouille, réalisant que les deux autres familles n'avaient pas besoin d'eux pour se chercher des histoires. La situation en est là au moment du jeu.

## QUELQUES PISTES

### LES VRAIS HÉROS

Il existe, partout dans le pays, des frappés qui pensent avoir des superpouvoirs. Soyons très clairs, ils n'en ont aucun. Du coup, ils compensent avec des armes. Après tout, de nombreux personnages de bande-dessinée sont juste bien équipés. Un groupe de quatre adolescents, qui se sont connus sur internet, a décidé que le Superpolis était en fait un repaire de super méchants. Techniquement, ils n'ont pas tort. Se montant la tête les uns les autres, ils se sont armés, ont créé leurs costumes (histoire de bien semer la confusion avec les figurants du casino) et, après avoir laissé un manifeste sur la Toile, ils vont attaquer Superpolis, avec pour but de tuer Juno Dovitelli. Les Liaisons vont être appelés en renfort pour aider les Croupiers et le SWAT à arrêter ces malades mentaux. Petit détail, l'un d'entre eux va découvrir l'existence d'une suite fraîchement utilisée par le Club (et qui devait être nettoyée immédiatement si l'attaque n'avait pas eu lieu).

### FONDATIONS

Si la tour qui a été rénovée pour créer le casino a été achetée à si bas prix, c'est que le consortium propriétaire (représenté par des avocats, avec un client qui n'est qu'une boîte postale dans les Caraïbes) voulait s'en débarrasser. Construite dans les années quarante, elle a été à plusieurs reprises le lieu de crimes. Des étudiants accusés d'être des communistes y ont été battus à mort. Les pères ayant tué leur famille avant de se suicider ne

se comptent plus. Il y a eu plusieurs incendies, dont un qui a fragilisé la structure (voir plus haut). Les suicides étaient presque mensuels au point que des filets, parfaitement inutiles, furent installés. Le bâtiment, comme une entité, attire naturellement le drame et s'en gorge. La tension liée au jeu, depuis que le casino a été ouvert, a réveillé la bâtisse qui en veut toujours plus. L'effet secondaire, c'est que les clients misent plus pour frissonner encore plus. Mais leur chute est d'autant plus cruelle et jouissive pour l'entité qui se régale de leur souffrance aussi. Juno Dovitelli n'échappe pas à cette influence néfaste et est prêt à tout risquer pour gagner plus (y compris une guerre des mafias). Les Liaisons un peu sensibles aux forces surnaturelles devraient être étourdis par ce vortex d'émotions.

### JUNO DOVITELLI

**Dés de Vie :** 4

**Points de Vie :** 18

**Malus au toucher :** -3

**Attaques :** Revolver (4 dégâts), Couteau (3 dégâts)





# MERCI AUX SOUSCRIPTEURS QUI ONT PERMIS L'ÉDITION DES LIBRI MONSTRORUM ET DE ROUGE DELAWARE !

Patrick ABITBOL, Malik ALLAOUA, Jeff-clyde ANDERS, Gilles AVIGNON, Vincent BECKER, Paul BERNARD, Aymeric BESSET, Pierre-Antoine BIGGIO, Serge BILLARANT, Ivan BIZOUARN, Xavier BONNEAU, Michael BONNIER, Timothée BOSSIN, Christophe BOURCET, Laurent BOURMAUD, David BURTIN, Philippe CANITROT, Jean CARLES, Laurent CATINAUD, Jacques CHARLET, Florent CHEVALIER, Michel CHEVALIER, Pierre CHIMY, Jean-Marc CHOSEROT, Edouard CONTESSE, Matthieu COTTINET, Florent CRAYSSAC, Jean-François DABOMPRES, Hervé DAIRE, Olivier DE BROU, ECHO DE L'ORANIE, Olivier DEBUIRE, Stéphane DELAFOSSE, Jean DESCARPENTRIE, Nicolas DOBIN, Hadrien DOMINAULT, Maxime DROUOT, Benoît DUBOSCQ, Eric DUBOURG, Alexis DUFRENOY, Arnaud DUROY, Jean-pierre DUVIGNEAU, Salive ERIC, Florian ERZAR, Guillaume ESCRIVANT, Laurent FERREBOEUF, Claude FÉRY, Dominique FORESTIER, Antoine GANDILHON, Yoann GARDIE, Franck GARNIER, Olivier GATHIER, Fabrice GATILLE, Pierre GAVARD-COLENNY, Stéphane GELGOOT, Aimery GIRAUD, Bruno GOMIERO, Axel GOTTELAND, Jean-paul GOURDANT, Yann GOUZIL, Laurent GRIMBERT, Sébastien GUEISSAZ, Etienne GUERRY, Jérémy GUILBON, Pierre-Yves HAINAUX, Guillaume HATT, Sébastien HAUGUEL, Ludovic HEINRICH, Julien HÉLIX, Gaël HENRY, Reynald HERITIER, Laura HOFFMANN, Denis HUNEAU, Sébastien JEANNE-BROU, Frédéric JOLY, Mohamed KAF, David KAHN, Yann KERNEN, Philippe KLEIN, Sabrina LACOMBE, Morgan LATERRADE, Nicolas LAUB, Maxence LE PEUCH, Guillaume LE SEACH, David LEAL DOMÍNGUEZ, Antoine LEBIODA, Stéphane LEBONNOIS, Romain LECLERCQ, Arnaud LECOINTRE, Vincent LELAVECHEF, Mickael LETERTRE, Jean-françois LOQUEN, Rémi MANTOVANI, Christophe MARINIER, Freddy MARTINEZ, Thomas MARY, Laurent MASSOTTE, Laurent MENU, Benjamin MEQUIGNON, Patrice MERMOUD, Thomas MICHELIN, Marc MILEUR LE PLAINE, Fabien MODESTE, Emmanuel MONTECOT, Eric MOREL, Eric MORICEAU, Eddy NAZET, Eric-Olivier PALLU, Olivier PERRONNY, René PINSON, Frédéric POCHARD, François RAYMOND, Félix REINMANN, Thomas RENAUDIER, Quentin RICARD, Brice RIGOT, Olivier RIO, Olivier ROISIN, Nicolas RONVEL, Christophe ROSSIGNOL, Stéphane ROY, Florent RUARD-DUMAINE, Jérémie RUEFF, Philippe SALLERIN, Stéphane SAR, Stéphane SAUGOULT, Séverin SCHAEFER, Eric SCHALLER, Eric SCHMID, Claude-nathanael SCIBOZ, Frank SERRA, Thierry SILHOL, Yves STEVENS, Samuel SZYMANSKI, Jérôme TOUSSAINT, David TRIREGNO, Jean-baptiste TYLCZ, Simon VALLEE, André VAN MALDER, Guillaume VASSEUR, Frédéric VELASCO, David VIAL, Alban VILLANI, François ZUNSHEIM.

## BOUTIQUES

Bazar du Bizarre, Boutique Casus-Belli, Dédale, Jeux Descartes, Librairie Martelle, L'Oeuf Cube, Philibert.



## OPEN GAMING LICENCE

**DESIGNATION OF PRODUCT IDENTITY:** The following items are hereby identified as Product Identity, as defined in the Open Game License version 1.0a, Section 1(e), and are not Open Content: The Cthulhu Hack logo, The Cthulhu Hack and Just Crunch Games are all trademarks of Paul Baldowski. All trademarks, artwork, logos and layout are product identity. All text not related to game mechanics descriptions is Product

Identity, including Mythos 101. Elements specifically in the public domain or previously designated Open Game Content are not included in this declaration.

**DESIGNATION OF OPEN GAME CONTENT:** Except for material designated as Product Identity, the game mechanics of this product are Open Game Content.

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content;

(b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted;

(c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute;

(d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity.

(e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artefacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content;

(f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor

to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor.

(g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content.

(h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open

Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a chYYYYge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10 Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12 Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13 Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14 Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

### 15 COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. THE BLACK HACK, Copyright 2016, Gold Piece Publications;

Author: David Black.

ADDITIONAL THINGS, Copyright 2016, Author: David Black

THE CTHULHU HACK, Copyright 2016, Just Crunch Games; Author: Paul Baldowski.