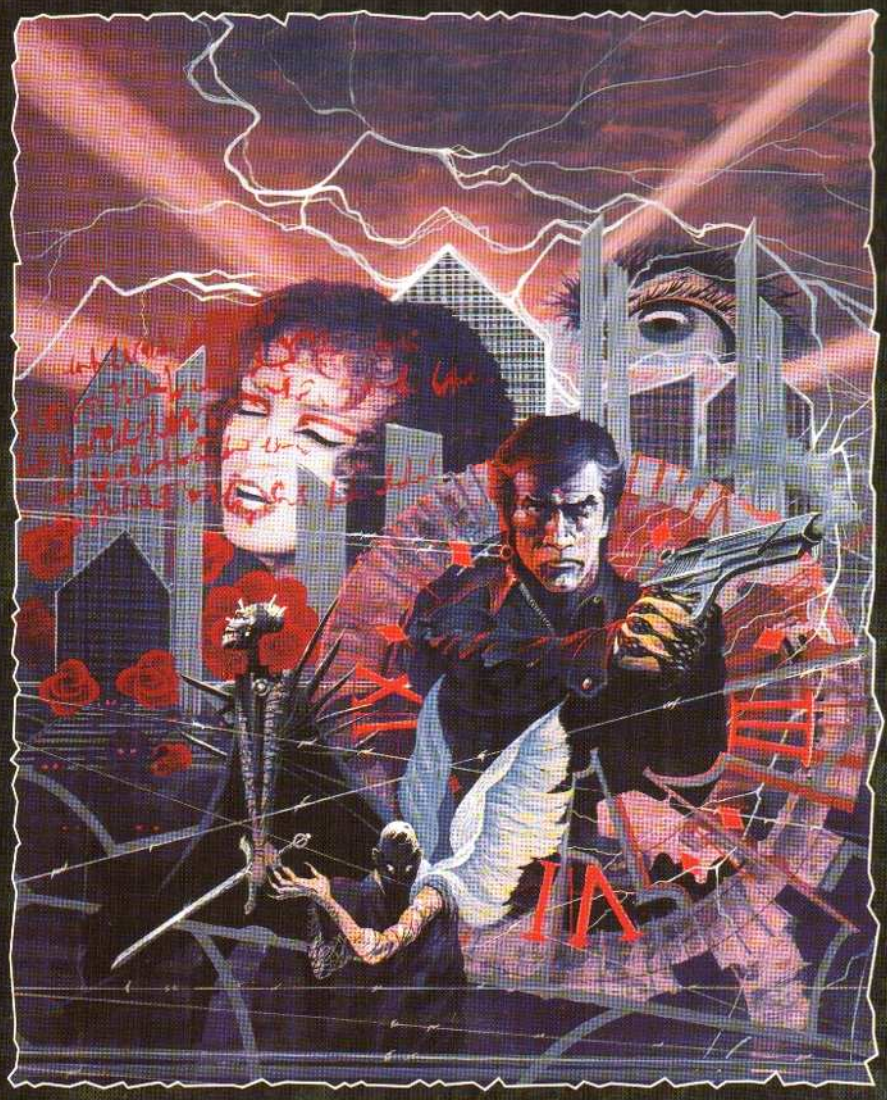
LUDIS INTERNATIONAL PRESENTE

KULT

Métropolis



CE SUPPLEMENT N'EST PAS RECOMMANDE AUX MOINS DE 16 ANS

KULT

Métropolis

Target Games AB

LUDIS International

AUTEURS
D6 Speldesign
Gunilla Jonsson
Torgil Hellman
Henrik Nilsson
Henrik Petersson
Jerker Sojdelius

ADAPTATION FRANÇAISE, TRADUCTION & RELECTURE
Jean-François Cabirol
Jean-Manuel Mariès
Magali Favaro
Benoît Schiex

MISE EN PAGE & AIDES DE JEU
Benoît Schiex

COUVERTURE
Peter Andrew Jones

ILLUSTRATEURS
Peter Bergting
Torgil Hellman
Jerker Sojdelius
Stefan Thunberg

EDITION FRANÇAISE
Ludis International
09400 CAZENAVE
Olivier Bacca
Gilles Garnier

SOMMAIRE

Introduction 4

Métropolis 5
L'Effondrement de l'Illusion 6

Des Fissures dans le Mensonge 8

L'Illusion de disloque 10
Lieux et Incidents 11
Objet et Artefacts 24
Personnages et Épisodes 25
Méthodes 30
Les Portails Permanents 31

Les Structures de la Folie 34

La Cité Vivante 36
Les Ruines 40
Le Souterrain 47
Le Labyrinthe 53
La Cité-Machine 56

L'Antre du Pouvoir 64

Introduction 66
Le Démiurge 67
Binah 70
Hod/Samael 74
Netzach 79
Geburah 83
Kether 88
Malkuth 92
Tipareth 97
Les Palais Délaissés 101

Les Rouages de la Machine 106

Les Banques de la Mémoires 108
La Mer Originelle 114
Les Horloges 116
La Cité des Morts 119
La Galerie des Glaces 122

Les Damnés 126

Personnages Non-Joueurs 128
Créatures 136

Appendices 149

Vers Métropolis 150
Au Cœur de Métropolis 158
En Sortant de Métropolis 165

PARDONNE-MOI, PÈRE

Au moment où tu liras ceci, je serai pendu sous le pont du chemin de fer. J'espère que tu trouveras dans ton cœur assez de miséricorde pour me pardonner ce péché mortel et que tu prieras pour mon âme perdue. Le récit de ce que j'ai dû endurer t'aidera certainement à comprendre et peut-être à m'absoudre.

Nous avions ouvert les portes de l'église aux miséreux. Cette nuit était la plus froide de ces dix dernières années, cet acte de charité était nécessaire.

J'étais exténué, il était tard et les pauvres hères qui avaient cherché refuge auprès de nous ne nous avaient pas laissé beaucoup de répit. Je pense m'être assoupi et à vrai dire, lorsque je me réveillai, je ne savais pas si j'étais en train de rêver ou non. Une musique étrange et envoûtante montait de l'orgue. Des voix inhumaines jaillissaient dans des langues que je n'avais jamais entendues jusque là. Je m'assis, bien éveillé. Où était Sœur Anne ? Elle n'était pas dans le presbytère, aussi allai-je voir si elle n'était pas dans l'église en train de s'occuper de nos malheureux. C'est là que je dus faire face à l'horreur. Elle gisait nue dans la contre-allée, ses vêtements déchirés étalés sous elle comme les ailes noires d'un ange déchu. Elle avait été éventrée et baignait dans une mare de sang, ses viscères étalés sur son ventre. Des créatures ressemblant à des chiens étaient accroupies autour de son corps encore fumant, déchirant et avalant avec avidité des lambeaux de chair. J'assistais à un banquet de la bête ! Pris de panique, je me précipitai à l'extérieur.

Je pensai me retrouver dans la rue, je pénétrai dans un marécage sans fin. Je finis par atteindre les abords d'une ville Thanesque. Je vis un marché insolite, empestant les déjections et la chair putride. Des lézards de métal immenses volaient dans le ciel, un feu assez grand pour consumer des villes entières brûlait dans le lointain. Une montagne, peut-être une construction gigantesque, projetait une ombre menaçante sur les sinistres alentours. J'eus l'intuition que des puissances impies se terraient dans cet édifice monstrueux. Je contemplai le palais de Satan ! Des miséreux au teint cadavérique vivaient dans des huttes au pied de celui-ci, ils étaient assis autour d'une immonde montagne de viande en décomposition. Un rite macabre et blasphématoire devait être en cours. Je fus surpris peu après. Ils m'attachèrent, je les vis sacrifier une jeune fille à quelque sombre divinité. Avec des fers rouges, ils inscrivirent des symboles païens sur mon dos et m'obligèrent à abjurer ma foi. Je dus manger de la viande pourrie, je dus souiller le corps d'un enfant qui ne cessa de rire tout au long de cet acte ignoble !

Je n'arrive plus à me souvenir de ce qui se passa par la suite...

J'ai trahi ma foi, j'ai rompu mon vœu de chasteté. Le poids de mes fautes est devenu trop lourd, je dois mettre un terme à ma vie. Priez pour moi, Père ! Priez pour l'humanité ! Je suis maintenant que les puissances se sont jouées de nous depuis l'origine des Temps !

JOHN MATSUO MCMILLAN

CHAPITRE 1

Métropolis est une campagne destinée au jeu de rôle Kult. Cet ouvrage décrit Métropolis, la Cité Originelle qui s'étend au delà du mensonge conçu par le Démiurge pour maintenir l'humanité en esclavage. Nous allons vous dévoiler de quelle façon, à quel moment et à quel endroit, un être franchira l'Illusion pour se retrouver au cœur de la Cité Éternelle.

Métropolis n'est pas un manuel. Il ne contient pas tous les détails ni une description exhaustive de l'autre facette de l'Illusion. Vous n'y trouverez pas de réponses absolues, ni d'explications définitives.

L'objectif principal de Métropolis est de constituer une source d'inspiration. C'est un livret destiné aux Meneurs de Jeu, il a pour but de les aider à créer des aventures basées sur Métropolis. Ce texte devrait permettre au lecteur de ressentir l'atmosphère de Métropolis qu'il pourra alors retranscrire dans ses propres campagnes.

INTRODUCTION

Il est très difficile de décrire Métropolis, il s'agit d'une cité infinie où le temps et l'espace n'ont pas grande signification, la Cité est plus une histoire qui se doit d'être racontée, qu'un lieu figé que l'on peut dépeindre une bonne fois pour toutes.

Métropolis

Les Fissures dans le Mensonge

Ce chapitre propose plusieurs situations au cours desquelles une brèche s'est ouverte dans l'Illusion, permettant ainsi l'accès vers la Réalité. Le MJ trouvera les éléments qui lui permettront d'adapter ces scènes aux besoins de sa campagne.

Les Fondations de la Folie

Cette partie comporte des éléments détaillant Métropolis, ainsi que de nombreux événements conçus pour être insérés dans vos scénarii. Les situations sont présentées sous forme d'Incidents (de courtes séquences permettant de donner du piment à vos sessions de jeu) ou d'épisodes (idées plus détaillées qui peuvent être facilement développées pour constituer une aventure complète ou même une campagne).

L'Antre du Pouvoir

Ici sont décrites les résidences des potentats de Métropolis : les palais des Archontes et la citadelle scellée du Démiurge. Vous trouverez également des situations ainsi qu'une brève explication

des pouvoirs inhérents aux palais et de la façon dont ils affectent l'environnement et les créatures qui y vivent.

Les Rouages de La Machine

Cette section est consacrée aux lieux ayant une fonction et une importance particulières pour la Cité Originelle. Elle comprend notamment la Bibliothèque de la Mémoire, la Mer Originelle, les Horloges, la Cité des Morts et la Galerie des Glaces. Des événements destinés à être joués complètent ces descriptions.

Les Damnés

Vous découvrirez les créatures les plus étranges et les plus dangereuses qui peuplent Métropolis ainsi que les personnalités de notre monde qui ont contemplé la Réalité et s'en sont trouvées profondément altérées. Une fois de plus, ces descriptions peuvent servir de matières premières pour la création de vos aventures ou campagnes. Ce chapitre donne également des descriptions des habitants de la Cité Éternelle.

Appendice

Un Meneur de Jeu ne doit pas seulement savoir de quelle façon attirer les PJ dans Métropolis, il doit anticiper l'évolution de l'intrigue et maîtriser les implications des décisions prises par les Joueurs. Il doit aussi savoir comment maximiser le potentiel dramatique, de quelle façon insérer Métropolis dans sa campagne, comment adapter les informations qui lui sont données et exploiter les nouvelles expériences vécues par les PJ.

Notes

Chaque chapitre est agrémenté de citations et d'illustrations que vous pouvez recopier et donner à vos Joueurs, Métropolis n'en sera que plus vivante à leurs yeux. Vous trouverez ainsi des extraits de journaux, de magasines, de dictionnaires et de rapports de police.

L'Effondrement de l'Illusion

Notre Réalité est une prison, très ingénieuse et bien organisée, mais une prison tout de même. Nous sommes les victimes d'une Illusion qui nous a privés de notre sagesse et de nos pouvoirs divins, nous sommes aveugles à la réalité du complot qui se trame dans notre dos. Ce n'est qu'en évoluant dans Métropolis, en remettant en cause nos perceptions erronées et en contrôlant nos craintes que nous pourrons nous éveiller et reprendre notre place.

Les trois prisons de l'humanité nommées Élysée, Enfer et Limbes, bordent Métropolis.

Le Labyrinthe sépare les prisons de la Cité Originelle, il est constitué d'une multitude d'édifices

et de ruines de toutes les époques et de tous les styles architecturaux mêlés les uns aux autres. Il semble impossible à franchir, il n'existe plus de repères dans ce Labyrinthe qui a été conçu dans le seul but de nous tromper pour que nous ne puissions jamais quitter l'Élysée.

Une partie du Labyrinthe empiète sur Métropolis et sur les trois prisons. Ses passages tortueux et étroits, ses égouts puants et ses catacombes sinistres relient ces quatre Réalités entre elles tout en les isolant les unes des autres. Très peu sont venus à bout de ce dédale, car en découvrir l'entrée et s'y engager nécessitent des dons de perception hors du commun ainsi qu'une approche rigoureuse. D'autre part, le Labyrinthe est habité par les héritiers dégénérés des gardiens qui furent placés là par le Démiurge avant qu'il ne disparaisse. S'aventurer dans le Labyrinthe est donc une tâche difficile et dangereuse qui est loin d'être à la portée du premier venu.

Mais le voile trompeur qui enveloppe l'Élysée se déchire inexorablement, le Labyrinthe s'effondre et ne parvient plus à jouer son rôle qui est de nous maintenir enchaînés. En certains endroits, il a complètement disparu alors qu'à d'autres, il peut à tout moment s'ouvrir et faire fusionner une partie de notre monde avec Métropolis, nous procurant une insoutenable vision de la vérité que nos sens sont incapables d'appréhender.

Métropolis

Métropolis symbolise ce que nous verrions si l'illusion venait à se briser. Cette ville n'est que chaos et destruction, une cité composée des aspects les plus abominables des taudis et ruelles de nos mégapoles, dissimulant des secrets bien plus abjects que ce que nous pourrions imaginer en contemplant notre monde. En tant qu'humains, le don de comprendre cette cité nous a été refusé, tout comme la possibilité de supporter de vivre en son sein.

Le temps n'est pas linéaire ici, il n'y a aucun lien entre le temps dans le monde que nous connaissons et celui qui s'écoule dans Métropolis. Une expédition à travers Métropolis permettrait de découvrir à la fois des traces du passé de l'humanité et des indications quant à notre futur. Si vous revenez de Métropolis, peut-être constaterez-vous que le temps s'est écoulé plus rapidement ou plus lentement que dans la Cité Originelle. Dans des cas extrêmes, vous pouvez même avoir été transporté vers une époque complètement différente en retournant vers l'Élysée. Cette relativité du temps est un instrument très puissant pour le MJ, vous ne devez cependant l'utiliser qu'avec une extrême prudence. Certaines campagnes ne supportent pas une distorsion du temps.

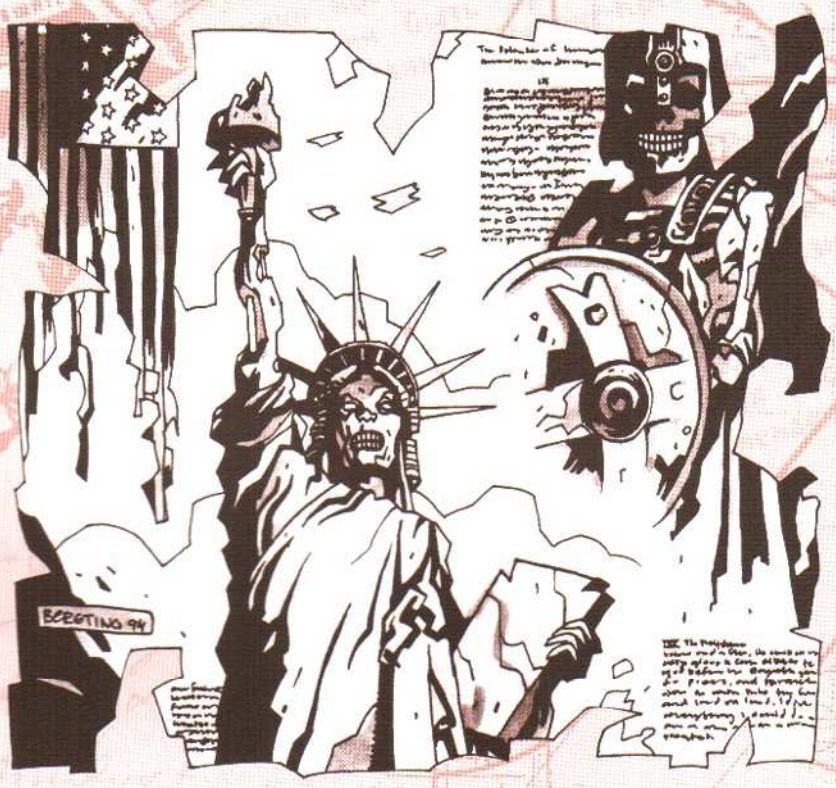
A Métropolis, les lois de la physique sont inopérantes. Les distances, masses et forces peuvent varier, bouleversant les structures organisées de nos perceptions et facultés. Les choses sont rarement ce qu'elles semblent être, tout doit être considéré avec la plus grande prudence.

Métropolis se modifie constamment, comme si elle était un puzzle géant que l'on pourrait ajuster de millions de façons différentes. Les bâtiments ne sont jamais à la même place ou n'ont jamais la même forme d'un jour à l'autre. Il est impossible de se déplacer dans Métropolis à l'aide d'une carte ou en se servant de repères définis. Sa géographie est en perpétuelle évolution, c'est pourquoi il est très difficile de donner une description générale précise de Métropolis. La cité a été divisée en divers types de milieux, la Cité Vivante, les Ruines, le Monde Souterrain, le Labyrinthe et la Cité Machine. A partir de ceux-ci, le Meneur de Jeu peut dépeindre Métropolis à ses Joueurs, ces lieux apparaissent indépendamment de la géographie, fusionnant l'un dans l'autre pour former une mosaïque de styles architecturaux. Si le MJ est libre de déplacer les Joueurs d'un endroit vers un autre, il ne devrait cependant jamais y faire référence en tant que types de milieu. Cette division n'existe que pour aider le MJ et narrer une histoire.

Mais Métropolis comporte aussi des lieux plus ou moins permanents qui semblent ne jamais être deux fois à la même place. Les palais des Archontes en font bien entendu partie, tout comme quelques sites indépendants, à savoir la Mer Originelle, la Bibliothèque de la Mémoire, la Cité des Morts et la Galerie des Glaces.

CHAPITRE 2

Des Fissures dans le Mensonge



La neige tombait à gros flocons recouvrant les rues d'un épais manteau blanc. Les prostituées et les trafiquants maudissaient le froid qui les empêchait de travailler, les vagabonds se serraient les uns contre les autres, frissonnant, essayant de profiter de la chaleur des feux qu'ils avaient allumés dans des poubelles.

La pièce résonnait d'une musique psychédélique alors que des brasiers de couleurs singulières brûlaient dans la tête d'Andrews. C'était un acide puissant. Curt s'était fracassé le crâne sur le béton, son contenu s'était répandu sur le sol. Un liquide visqueux et grisâtre s'échappait de sa boîte crânienne, tels des jaunes d'œufs avariés. Cette vision fit rire Andrews durant des heures. Il pensa au Vietnam et écarta les images horribles qui lui venaient à l'esprit en se remémorant les orgies qui suivaient les retours de mission. Il se rappela les villageois inquiets au regard malveillant, spectateurs de leur débauche indécente.

Andrews entama la descente et chercha à se concentrer comme Heatseeker lui avait demandé de le faire en lui expliquant le rituel, Dieu seul savait pourquoi. Andrews ne lui faisait pas vraiment confiance, mais il lui fallait absolument trouver un moyen de s'introduire dans la cité. Il pourrait enfin rechercher ses compagnons, Harry Shephard et Rebecca Martinique. Il déroula précautionneusement le fragile parchemin de peau, révélant peu à peu le dessin. Il alluma le bec Bunsen et versa la poudre d'or dans une petite casserole, le métal devint fluide et de grosses bulles crevèrent la surface. Il versa le liquide épais sur le sol, essayant de reproduire le motif qui figurait sur le lambeau de peau humaine.

Andrews s'assit au milieu du symbole doré encore chaud et posa devant lui le calice rempli d'acide bouillonnant. À l'aide de son couteau de combat, il entailla profondément son abdomen et en retira un morceau de viscères luisant et visqueux. La douleur n'avait aucune importance, c'était en fait son unique alliée face aux effets hallucinogènes du LSD. Grâce à un clou en argent et un marteau, il cloua un morceau de son intestin sur le sol crasseux. D'un coup sec, il trancha l'annulaire de sa main gauche, le laissant tomber dans le calice. L'acide, sifflant vicieusement, rongea les chairs en un instant. D'une voix perçante, Andrews psalmodia des mots étranges et inquiétants, il renversa ensuite le calice, l'acide se déversa sur le sol en dégageant un nuage dense de vapeurs âcres. Une odeur étrange flottait dans l'atmosphère, les bas quartiers de Chicago s'étaient évanouis, tout comme la foule bigarrée rassemblée dans la neige. Enfin, il était à Métropolis.

Il pansa ses blessures et se prépara à affronter la Cité Éternelle. Les émanations d'acide avaient tâché son uniforme, une douleur vive et lancinante s'empara de sa main gauche. La souffrance s'avérait être une amie dévouée, une lumière directrice à travers le chaos embrumé de son esprit, un guide à travers une cité où la folie ne connaissait aucune limite.

Il empoigna le lourd lance-flammes, qu'il avait chargé jusqu'à la gueule, et sortit de la pièce braver la mégalopole. Des odeurs écœurantes montèrent jusqu'à lui, soulevant son estomac. Au loin, il entendit un chœur de voix graves, mais le chant fut interrompu par des détonations. Un océan de débris nauséabonds s'étalait devant lui, un édifice était perdu au milieu de celui-ci, il ressemblait à une synagogue incendiée. Il s'accroupit à proximité d'un tas de carcasses de téléviseurs, il savait que la cité serait mouvante, mais il était prêt. Il tendit l'oreille, immobile, à l'affût des créatures innommables qui peuplaient ce lieu. De l'autre côté de la pile de téléviseurs monta un bruit de mâchoires broyant des os, ses sens en alerte, Andrews alluma le lance-flammes. « Que la fête commence » pensa-t-il....

Les Archontes sont nés du besoin du Démiurge de disposer de serviteurs. Ces reflets du Seigneur luttèrent côte à côte, mais après des éons de dur labeur, se rendirent compte qu'ils n'étaient pas à la hauteur de leur tâche. Ils abordèrent humblement leur Seigneur et lui proposèrent de créer d'autres serviteurs afin que la gloire de la Création soit rehaussée.

Extrait de « Genesis » d'Aguirre (Inner Cosmos Publications, 1971)

L'Illusion se disloque

Où ? Quand ? Comment ?

L'Illusion est d'une nature imprévisible et peut voler en éclats à tout moment. Il existe cependant des lieux où elle est particulièrement fragile, où la Réalité est plus facilement perceptible et apparaît plus fréquemment. Il en va ainsi des endroits où ont été commis des meurtres, des bas quartiers, des prisons ou camps de concentration, des champs de bataille ainsi que des sites de catastrophes.

Mais le Voile peut aussi se déchirer partout où ont lieu des actes destructeurs, violents ou particulièrement hypocrites, ou à la suite d'incidents d'une telle essence. Ainsi, un mensonge grossier qui aurait pu passer inaperçu mais qui entraîne de graves conséquences, peut affaiblir le Voile à tout moment. Ce fut le cas lorsqu'éclata le scandale du Watergate et que le président Nixon fut obligé de démissionner. Des parties entières du siège du Parti Démocrate furent transportées dans Métropolis pendant sept minutes, et quatre personnes disparurent sans laisser de traces. Un incident similaire survint en 1985, au cours de l'audition d'Oliver North devant la commission sénatoriale (affaire de l'Irangate). L'appartement de Jeffrey Dahmer à Milwaukee, certaines salles sous le Pentagone, les catacombes du Vatican, sont des lieux qui se sont ouverts sur Métropolis à plusieurs reprises.

Certaines « déchirures » sont le résultat indirect d'événements survenus dans Métropolis même, hors de portée de nos sens. Si un immeuble s'effondre dans la Cité Originelle, cela peut entraîner l'écroulement concomitant de l'Illusion au cœur d'une de nos zones urbaines.

D'autres brèches se créent partout où les Archontes exercent une forte influence depuis peu. Bien que ces derniers soient essentiellement des idées, des concepts ou des principes, ils peuvent prendre des formes très diverses dont les effets peuvent être concrets et avoir des conséquences physiques. Par exemple, la recherche en géométrie fractale est longtemps restée sous l'influence de Malkuth, de nombreuses universités et centres de recherche sont maintenant des lieux où le Voile est fragile.

L'Illusion peut se déchirer à tous moments, de jour comme de nuit, à n'importe quelle période de l'année. Les facteurs qui provoquent son affaissement n'ont pas forcément un effet immédiat, une année ou deux s'écouleront parfois avant que le Voile ne cède. Certaines failles deviennent des portails plus ou moins permanents donnant sur Métropolis, alors que d'autres s'ouvrent totalement par hasard.

Le Voile peut se lever de diverses manières, il n'obéit à aucun principe ni aucune loi de la nature, du moins, à rien que nous puissions percevoir ou comprendre. Ces ruptures peuvent se manifester sous la forme d'un phénomène lumineux vaguement perceptible ou encore d'un vacarme assourdissant difficilement supportable. L'événement peut aussi être accompagné de fumée ou de poussière, mais tout cela peut tout aussi bien se produire dans un lieu désert et silencieux. Laissez les circonstances guider votre choix quant aux manifestations qui entourent une déchirure.

Pourquoi ?

Nous avons déjà énoncé le fait que l'Illusion se déchire à la suite d'un processus imprévisible et désordonné. Il est dès lors impossible de parvenir à une conclusion logique ou crédible pour expliquer les brèches, cela n'aurait de toute façon aucun intérêt.

L'objet de ce livre est de permettre au Meneur de Jeu de traduire l'atmosphère particulière de Kult, où l'horreur est tapie à chaque coin de rue, où il n'existe aucune échappatoire à l'inconcevable Vérité. Vos meilleurs outils sont le mystère et l'imprévisibilité. Votre but étant de surprendre et de déstabiliser les joueurs, il serait donc inopportun d'expliquer les raisons pour lesquelles l'Illusion se disloque. Moins les joueurs et les Personnages en sauront, plus vos chances de leur faire peur augmenteront.

Plutôt que de donner une explication précise, ce supplément est conçu comme un recueil d'idées relatives à la désagrégation de l'Illusion, c'est au MJ de choisir les éléments dont il a besoin et d'en tirer le meilleur parti. Dans Kult,

l'effondrement de l'Illusion est une fin en soi et la meilleure réponse à la question « Pourquoi ? » est tout simplement : « Vous le saurez peut-être un jour... ».

Incidents

Une des caractéristiques essentielles de Kult est que le monde n'est pas ce qu'il semble être. Derrière la façade de normalité instillée dans nos consciences, se cachent des horreurs insupportables qui se matérialisent à partir de la substance de nos craintes et de nos angoisses. Elles nous surveillent, tapies, prêtes à se jeter sur nous au moment où nous nous y attendons le moins. Lorsqu'elles nous attaquent, notre vision du monde s'en trouve brutalement bousculée et les fondations du mensonge dans lequel nous vivons se renversent. Nous sommes alors confrontés à Métropolis et percevons, pour notre plus grand malheur, le monde sous sa véritable apparence.

Ces incidents sont présentés de la manière suivante. Une introduction très générale présente la situation ainsi que des éléments de réflexion sous forme de questions. Ces dernières ont pour but de pousser le MJ à développer la scène décrite. Nous vous proposons ensuite des suggestions qui sont en fait des exemples détaillant la manière dont ces incidents peuvent être utilisés.

Ces failles dans le Mensonge, ces déchirures dans le Voile offrent un potentiel très riche qui permettra aux Personnages de découvrir toutes les qualités de Kult. Vous trouverez ci-dessous plusieurs suggestions visant à enrichir l'atmosphère de vos parties, en utilisant des solutions inattendues au cours de situations classiques dans l'univers du Jeu de Rôle.

Lieux et Incidents

Voyages et Transport

Au cours de chacun des déplacements des Personnages, le MJ bénéficie d'une occasion rêvée pour effrayer les Joueurs. En quittant un lieu, arriveront-ils à bon port, qui sait s'ils n'échoueront pas dans Métropolis ?

Taxi

Alors qu'ils sont dans une des grandes cités de notre réalité, les PJ auront certainement besoin de prendre un Taxi. Le Chauffeur porte des vêtements on ne peut plus classiques empestant la sueur et le tabac. Jour et nuit, il arpente les taudis désolés, les quartiers aisés et les résidences délabrées de riches dépravés. Dans la nuit pluvieuse, il promène son vieux taxi dans les rues luisant sous la froide lumière des lampadaires. Pour qui travaille-t-il ? Quels sont les ordres curieux qu'il reçoit sur sa CB ? Comment savoir s'il va vous conduire où vous désirez ? Est-il un vrai conducteur de taxi, ou travaille-t-il au noir dans une voiture privée ? N'importe quelle course peut se transformer en cauchemar...

• Le chauffeur est un homme pâle et maladif. Sa lèvre supérieure est constamment agitée d'un

tremblement, il transpire abondamment. Il arbore une moue ironique et lance régulièrement des regards inquiétants dans le rétroviseur. Toute tentative visant à engager la conversation n'aura qu'un ricanement pour réponse. Si les PJ réussissent un jet de Vigilance, ils découvriront que le nom du chauffeur figurant sur la licence, collée sur la CB, est écrit en caractères étranges et illisibles. Sur la photo, les couleurs et la texture de la peau se modifient sans cesse. La tension se fait de plus en plus forte et atteint son paroxysme lorsque le chauffeur lance un appel incompréhensible sur la CB. Les Joueurs réussissant un jet d'Éducation pourront traduire « Le colis est en route », bien qu'ils n'aient aucune idée du langage employé. Le chauffeur prend un virage serré et s'engage dans une ruelle détrempée. Il s'arrête et sort rapidement de la voiture en jetant un dernier regard complaisant aux PJ. Les Personnages ne peuvent ouvrir ni les portières ni les vitres. A moins qu'ils ne brisent un panneau (ce qui leur coûtera au moins une Blessure Grave), ils s'écroulent victimes d'un gaz (semblable à l'éther) injecté par le système d'aération. Effectuez un jet de CON chaque Round. Enfin, après dix Rounds, un groupe de Zeloths voraces émerge des égouts et approche de la voiture…

• Après quelques kilomètres, le moteur du taxi peine, puis se met à tousser. Le chauffeur laisse échapper un soupir, immobilise son véhicule et descend jeter un coup d'œil au moteur. Haussant les épaules, il referme violemment le capot quelques instants plus tard. Heureusement, il repère une pompe à essence à quelques centaines de mètres de là, il demande aussitôt aux PJ d'attendre dans la voiture et part chercher de l'aide. Après quelques minutes, alors que le chauffeur n'est toujours pas revenu, une lumière vacillante s'allume à la station service. Si les PJ se rendent sur place, ils s'apercevront que la petite boutique est abandonnée, tout comme l'atelier dans lequel une ampoule cassée se balance à un fil électrique. Les PJ entendent le faible écho d'eau tombant goutte à goutte, ils ne savent pas d'où il provient. Soudain, une lumière aveuglante jaillit de la fenêtre de l'atelier. Elle s'intensifie puis s'affaiblit, elle semble provenir de l'arrière cour de l'atelier. Si les PJ cherchent la source, ils découvriront qu'elle émane d'un brasier au milieu duquel danse une femme à la beauté surnaturelle, ses cheveux noirs de jais brûlant d'un feu éternel. Les PJ sont sous l'emprise d'un Ignitide…

• Alors qu'il essaie désespérément de se frayer un passage au sein du trafic dense des heures de pointe, les vitres du taxi sont bientôt recouvertes d'une buée opaque. Le chauffeur règle aussitôt l'aération afin d'en débarrasser les vitres, mais cela reste sans effet. Il est contraint de ralentir et de rouler au pas, jurant tout en essuyant le pare-brise avec la manche de sa veste. Si les PJ font de même avec les vitres arrières, ils s'apercevront qu'ils ne savent plus où ils sont. A l'intérieur de l'habitacle, la température augmente continuellement malgré les efforts désespérés du chauffeur. Il s'arrête enfin, il a tout juste le temps d'ouvrir la portière lorsque les pneus de la voiture, l'un après l'autre, explosent en produisant un bruit étourdissant. Les PJ qui ne se boucheront pas les oreilles après la première explosion (jet d'Ego) auront les tympans perforés par les détonations suivantes, un mince filet de sang s'écoulera même de leurs oreilles. L'ouïe des personnages sera gravement endommagée pendant 1D20 heures (jets de PER diminués de moitié pour ce qui concerne l'audition). Si le résultat du D20 excède le score d'END du Personnage, les dégâts sont permanents. Le premier à sortir du taxi mettra les pieds dans du goudron en fusion, ses chaussures seront inutilisables et ses brûlures rendront tout déplacement à pieds extrêmement douloureux. Les PJ sont maintenant dans Métropolis…

• Un bruit sourd se fait entendre sur le toit alors que le métal est enfoncé par le choc. Le chauffeur, d'abord surpris, maintenant très en colère baisse la vitre et passe la tête au dehors. Celle-ci est instantanément arrachée, son corps décapité s'écroule sur le volant, le taxi fait une embardée et va heurter de plein fouet un immeuble. La créature qui était cramponnée au toit est éjectée sous la violence de l'impact, elle se redresse aussitôt et se jette sur les PJ. D'autres Wolvens hantent les environs, leur but est le même, traquer leur proie dans Métropolis et plus tard partager le fruit de leur chasse…

• Le conducteur est un chauffeur de taxi tout à fait ordinaire, qui pour une raison ou une autre, n'a pas confiance dans les PJ. Il s'est déjà fait agressé plusieurs fois par des clients et craint que cela ne se reproduise encore. Il déformera tout ce

que leur dira les Personnages et finira par dégainer une arme, il les avertit de ne tenter aucune entourloupe et appelle la police sur sa CB. Puis, agitant l'arme dans sa main tremblante, il tient les PJ en respect jusqu'à l'arrivée de la police. Malheureusement, ce ne sont pas des policiers qui répondent à son appel mais une horde de Einsätzers sanguinaires...

Trajets en voiture

La circulation dans les grandes villes est un problème qui n'épargne personne. Des chauffeurs hantés, essayant désespérément de fuir leur ombre se jettent contre un immeuble ou contre d'autres conducteurs, provoquant des accidents mortels ou tuant des piétons innocents. Des fous suicidaires, poussent leur bolide au maximum de leur vitesse, font la course à contre sens dans des rues à sens unique ou sur autoroute. Des monstres d'acier rugissant prouvent une fois encore la supériorité de la voiture sur la frêle constitution de l'homme.

• Les PJ roulent à travers les bas quartiers vétustes d'une grande agglomération, plus ils s'enfoncent dans cette banlieue, plus cette ville ressemble à un champ de ruines tel Beyrouth ou Sarajevo. Ils ont de plus en plus de mal à savoir où ils se trouvent ou même dans quelle direction ils se dirigent. Des bruits étranges se mêlent bientôt à ceux du moteur. Quelque chose gratte contre le châssis de la voiture, le chauffeur ne sait pas vraiment quoi faire. Soudain, une créature immense apparaît dans la lumière des phares (le chauffeur doit réussir un jet sous la Compétence Conduite pour garder le contrôle de son véhicule). Les PJ ont subitement fait irruption dans Métropolis et ont de sérieux ennuis avec le géant Ferocco que leur voiture a évité de justesse...

• Les PJ assistent impuissants à une scène épouvantable. A une heure de grande affluence, un semi-remorque heurte de plein fouet un bus transportant des enfants. Le camion explose après le choc, transformant le carrefour en un brasier infernal. Une incroyable panique règne alors que les passagers essaient de quitter les véhicules menacés par les flammes, le croisement est jonché de tôles disloquées et de verres brisés. Les sirènes des ambulances se mêlent aux hurlements des blessés, une foule de badauds se masse à une distance respectable poussée par un instinct de charognard. Soudain, deux grenades éclatent au milieu des curieux, suivies de rafales de plusieurs mitrailleuses, le quartier vient de glisser dans les ruines de Métropolis en plein cœur d'un champ de bataille. Des cris montent de partout, les survivants rampent sur les cadavres pour essayer de gagner un abri, des femmes et des enfants jettent des regards hagards autour d'eux. Des balles sifflent autour des PJ qui doivent se mettre à couvert et se réfugier derrière le mur d'une maison dévastée pendant qu'un fusil automatique fait feu sur eux. Ils ont échoué au sein des Ruines de Métropolis ravagée par la guerre...

Tunnel

Vous êtes pris dans le flot incessant de la circulation et suivez les voitures anonymes qui s'enfoncent dans un boyau de béton reliant une extrémité de la cité à l'autre. Enfin, la route remonte à la surface... Le tunnel va-t-il refaire surface à l'endroit habituel ? Êtes-vous sûr de jamais revoir la lumière du jour ?

• La voiture transportant les Personnages s'est enfoncée dans le tunnel depuis quelques minutes déjà, lorsqu'ils pénètrent dans une légère brume, celle-ci se transforme en un brouillard de plus en plus dense. La visibilité devient quasiment nulle, faites un jet de Perception pour vos Joueurs. S'ils réussissent, ils apercevront les feux arrières d'une file de voitures arrêtées, juste à temps pour freiner. Le tunnel est impraticable, il n'y a aucun moyen de passer. Il est devenu une véritable chambre à gaz envahie de fumées d'échappement. Si les PJ allument leur radio, celle-ci ne capte que des émissions brouillées. S'ils descendent pour inspecter les véhicules bloquant le passage, ils constateront qu'ils sont tous vides et que les moteurs tournent encore. Ils doivent effectuer un jet de CON pour résister à un empoisonnement au monoxyde de carbone (consultez le livre de règles de Kult). A travers le vacarme incessant des moteurs, les Personnages perçoivent des grondements sinistres semblables à ceux d'une énorme machine. S'ils font demi-tour, ils n'auront aucun problème pour sortir du tunnel, ils peuvent cependant décider de continuer à pied. Après une demi-heure de marche, ils émergeront au beau milieu d'un immense terrain vague parsemé de ruines. Il est maintenant trop tard pour faire demi-tour : ils sont désormais dans Métropolis...

• Alors qu'ils roulent à travers le tunnel, les PJ entendent un léger tambourinement provenant du toit de la voiture. Un sable fin et noir s'écoule du plafond du tunnel, celui-ci est en train de s'affaisser. Bientôt, ce sont des petits cailloux remplacés par des moellons, puis d'énormes rochers qui s'abattent sur le goudron. A moins que les PJ ne se mettent à l'abri sous la voiture (jet d'Ego pour en avoir l'idée) ou fassent rapidement demi-tour, ils seront ensevelis sous un gigantesque éboulement. Pour chaque Round passé dans le tunnel, les chances d'être touché augmentent de un (en commençant par 0, Dom -5). L'effondrement s'accélère emplissant l'air d'une fine poussière étouffante, des petits éclats de pierres sont projetés dans tous les sens obligeant les PJ à couvrir leur visage. La voiture demeure leur seul abri, celle-ci est fortement secouée et la carrosserie est maintenant complètement défoncée, mais le châssis restera intact et les protégera pour peu qu'ils se réfugient sous leur véhicule. Après ce qui leur paraît être une éternité, le calme revient peu à peu, le silence n'est rompu que par un martèlement violent et régulier semblable au bruit d'un pilon dans une usine proche. Les Personnages doivent écarter des débris et des pierres pour sortir de leur refuge, ils découvrent que le tunnel est bloqué des deux côtés. Mais à travers les restes du plafond, dont l'armature métallique évoque le squelette d'une cage thoracique, ils distinguent les cieux troubles du crépuscule. Ils peuvent à leurs risques et périls escalader les décombres pour sortir à l'air libre, risquant par là même de déclencher un autre éboulement. Une fois hors du tunnel, ils contemplent un paysage sinistre, celui de la Cité Machine…

Article découpé dans le Washington Post

Disparition mystérieuse

Algernon Brexler, âgé de 43 ans, a disparu dans la nuit de Samedi. D'après l'enquête, il aurait disparu dans l'ascenseur de la station Métro Center, c'est du moins ici que finissent les traces.

Après l'annonce faite à la télévision, plusieurs personnes contactèrent la police pour faire part de divers témoignages à son égard. A l'évidence, Brexler était bouleversé et racontait à haute voix comment il avait été suivi alors qu'il quittait la rame de métro de la Ligne Rouge. Il y eut une bagarre au portillon au moment où A. Brexler le franchit sans ticket et se précipita vers les ascenseurs. Après cela, on ne trouve plus aucune trace de lui. « Malgré le comportement bruyant et violent de l'individu, nul ne le vit quitter l'ascenseur donnant sur la rue », affirme Terence Eagleton de la police de Washington D.C. Brexler est d'une taille légèrement au-dessus de la moyenne et, au moment de sa disparition, portait une veste de popeline blanche, un pantalon noir et des mocassins marrons. Toutes informations concernant la personne disparue devront être transmises au District de Columbia ou à la police du métro.

Bus de nuit

• Le car parcourt des rues sombres et désertes à travers un brouillard de plus en plus épais. Juste après avoir franchi un carrefour, les PJ aperçoivent des feux de signalisation et les bandes noires et jaunes d'un barrage routier. La rue semble apparemment en plein travaux. Les Personnages entendent soudain des détonations alors que des balles ricochent sur la carrosserie en produisant des étincelles, des passagers se mettent à hurler alors que d'autres se réveillent soudainement et jettent des regards paniqués autour d'eux. Les tirs semblent venir des formes mouvantes qu'ils devinent à travers le brouillard. Le chauffeur accélère en proie à la peur, le bus fonce vers la zone des travaux plongée dans la brume puis ralentit brutalement. La route s'arrête là. Une grande faille large d'une centaine de mètres, barre le passage. Au delà de la fosse, d'une dizaine de mètres de profondeur, se découpent les contours sombres d'une cité menaçante. Un jet de PER permettra aux PJ de remarquer que les marteaux piqueurs se sont tus, s'ils se retournent, ils verront les ouvriers approcher. Ils sont bossus et plus grands que des hommes, ces créatures sont des Destructides sous le commandement d'un Népharite. Ce dernier a reçu l'ordre d'élargir la faille et de détruire toutes les constructions qui la bordent ainsi que leurs habitants. Les occupants du car n'ont que deux possibilités, se défendre ou fuir. Ils sont encerclés et la seule issue les conduit vers la faille et au delà bien sûr, vers Métropolis…

Métro

Le métro est particulièrement propice aux événements imprévus, qui sait ce qui peut se terrer dans les sombres galeries, où vont donc ces carcasses de métal brillant s'enfonçant dans ce monde perpétuellement plongé dans l'obscurité ?

Les rats sortirent par millions des tunnels secondaires, leur poids combiné fit dérailler le train les usagers qui tentèrent de [illegible] furent submergés [illegible]s rats aussi gros que des chiens, ils s'accrochaient sur le[illegible] par grappes entières Je m'enfuis vers les tunnels, mais par[illegible] où je courrais, je revenais sans cesse à proximité du train sur les lieux du carnage Je parvins à me glisser jusqu'aux câbles électriques sur le toit et m'accrochai à eux. Comme sur commande, les rats disparurent d'un coup par les moindres recoins. Je sentis une présence diabolique, je ne pouvais voir la créature mais je pouvais l'entend[illegible]hirer les corps des vi[illegible]times qui[illegible]isaient autour de l'épave

Extrait de l'interrogatoire officiel de Hans Wilhelmsson, atteint de la rage.

Dans tous les métros des grandes villes, une rame fait office de portail vers Métropolis. Elle est connue sous des noms très différents, les Berlinois la nomment « die Götterdämmerung » et les Londoniens « le Corbillard ». À Paris, cette voiture porte le nom de « Cercueil », les habitants de Washington D. C l'ont baptisée « la Vieille Ligne Rouge » alors qu'elle est appelée « le Train d'Argent » à Stockholm. Ses passagers sont étrangement apathiques, ils restent assis, le regard dans le vague, ne répondant pratiquement jamais à leur interlocuteur. Si les Personnages empruntent cette rame, certains des événements suivants peuvent survenir.

• Une petite vieille aux cheveux blancs s'assoit en face des PJ, cette charmante dame souriante semble incapable de faire du mal à une mouche. Entre deux stations, les lumières faiblissent soudain et la femme se métamorphose en une abomination. Sa gabardine élimée se transforme en une sorte de cotte de mailles, les PJ remarquent alors avec horreur que ce sont en fait des clous plantés dans sa peau nue. Seule sa poitrine tombante n'est pas recouverte de pointes, mais ses seins sont transpercés par des anneaux desquels pendent des têtes momifiées. Elle porte des cuissardes en cuir noir affublées de talons aiguilles sur lesquels sont embrochées une dizaine de mains coupées. Le plus incroyable est que personne, à l'exception des PJ, ne semble avoir remarqué la mutation. Tout en rejetant la tête en arrière, la sorcière démoniaque laisse échapper un rire glacial. La rame freine brutalement, et les PJ, seuls passagers visiblement soumis aux lois de la physique, sont projetés vers les portes du wagon et se retrouvent sur le sol du tunnel, au-dessous de Métropolis.

• Un groupe de hooligans montent dans la rame, dès que les portes se sont refermées, ils sortent des barres de fer et s'approchent d'un vieillard sagement assis à sa place. Sans prévenir, ils se mettent à le rouer de coups et à lui briser les rotules sans provoquer la moindre réaction chez les passagers qui regardent fixement les vitres noires, apparemment insensibles au drame. À moins que les PJ n'interviennent, les voyous remontent ensuite à travers la rame en frappant tout ce qui se trouve à leur portée. Les PJ peuvent choisir de se battre ou de ne rien faire et descendre à l'arrêt suivant, les portes de la voiture s'ouvriront juste avant que les loubards n'arrivent à leur niveau. Le métro a déjà franchi le point de non-retour et le prochain arrêt est de toute façon le terminus de Métropolis.

• La rame s'immobilise brutalement entre deux stations, la lumière vacille puis devient une faible lueur tremblotante, plongeant le train dans la pénombre. Une voix annonce par l'intermédiaire des haut-parleurs qu'il y a un problème technique avec l'une des rames. Un profond silence s'abat

Un grondement qui ne ressemblait que vaguement à celui d'une rame de métro. Il rappelait plutôt celui d'une gigantesque machine de guerre médiévale roulant lentement en écrasant des esclaves solidement attachés sous ses énormes roues. Puis je le vis. Mon Dieu !

Extrait de : « Mon Métropolis » de Stanislas Krouser

Del Marr Construction
Los Angeles • New York • Miami

7.11.95

Monsieur,

Les travaux effectués dans le tunnel sud ont rencontré des problèmes techniques inhabituels. La roche ne peut être forée au rythme prévu et des cavités naturelles occasionnent de sérieuses difficultés, le risque d'effondrement est considérable. Depuis hier, trois hommes sont portés disparus, ils ne sont pas rentrés chez eux après leurs heures de travail. Nous craignons qu'ils n'aient été confrontés à des problèmes dans les galeries. Aucun affaissement n'a été observé, mais nous avons découvert un nombre inquiétant de sans-abri mentalement dérangés dans les tunnels. Il est temps de se préoccuper sérieusement de ce sujet, d'autant plus que les ouvriers refusent de travailler en équipes de moins de cinq hommes.

Certains affirment avoir aperçu, parmi les rats infestant les galeries, des rats de la taille de porcelets et les rapports de l'équipe de nuit décrivent des animaux de la taille d'un humain... L'air des galeries a fait l'objet d'un contrôle (les résultats sont négatifs) et les hommes subiront bientôt un examen destiné à déceler la présence de drogue. Certains ouvriers travaillant la nuit font état d'hallucinations et parlent de vieilles stations qui ne figurent sur aucune carte. Leurs contrats ont été résiliés ou bien nous leur avons donné un congé.

CONFIDENTIEL

Rapport du contre-maître Karl Krulac concernant l'évolution de la construction d'un métrto souterrain

lorsque les PJ voient les autres passagers se transformer en monstres hideux. Le train se remet en marche, mais la voiture dans laquelle se trouvent les PJ reste immobile alors que les passagers se regroupent autour des personnages, même s'ils devaient se servir de leurs armes, il est évident qu'ils seront rapidement submergés. Leur seule chance de survie consiste à sortir du métro et à se sauver à travers le tunnel où ils découvriront le cadavre du conducteur baignant dans une mare de sang. Quelle que soit la direction qu'ils choisissent, la galerie aboutira dans les souterrains de Métropolis. À vous d'imaginer la suite...

• Les Personnages attendent patiemment sur le quai, lorsqu'un son de cloche résonne dans le tunnel, celui-ci devient de plus en plus puissant et aigu. Une étrange procession entre dans la station, une trentaine (1D20 + 20) de silhouettes revêtues de longues capes, marchent lentement tout en secouant des cloches de cuivre vert-de-gris. Certaines tiennent des torches, alors que d'autres portent de vieux seaux en bois d'où se renverse de temps à autre un liquide épais et noir. Ils montent sur le quai et bloquent les sorties avant de s'arrêter. Si les PJ réussissent un jet de PER, ils remarqueront que la peau de leurs mains et de la partie inférieure de leur visage est boursouflée et en décomposition. Certains ont perdu deux ou trois doigts et des larmes de sang s'écoulent de leurs yeux. Répartis sur le quai, ils agitent leurs instruments de plus en plus rapidement pendant qu'une rame approche de la station. Lorsque celle-ci s'immobilise, ils s'approchent lentement tout en laissant descendre les passagers. Si les PJ montent, les portes se referment derrière eux, mais le train ne démarre pas. Le bruit devient assourdissant, obligeant les Personnages à se couvrir les oreilles jusqu'à ce qu'une ultime note fasse éclater les vitres, recouvrant le quai et l'intérieur de la rame de verre brisé. À moins que les PJ ne réussissent un jet d'AGL, ils subiront une BL au visage. Dix de ces créatures s'avancent lentement vers la voiture des PJ, entonnant un chant monotone dans une langue étrange. Trois d'entre eux tiennent des torches, les sept autres portent des seaux plein à ras bords. Ils jettent le contenu, qui s'avère être du pétrole, à travers les vitres brisées alors que les trois autres jettent leurs torches à l'intérieur. La procession se compose de Chaotiques qui ont décidé de châtier les PJ, la suite des événements dépend essentiellement de la réaction des PJ.

• Les PJ arpentent une galerie de métro (c'est au Meneur de Jeu de choisir la ville qui lui convient le mieux), ils marchent le long des rails lorsqu'ils sentent une forte odeur de chairs brûlées, celle-ci est de plus en plus âcre et écœurante au fur et à mesure de leur progression. Lorsqu'ils parviennent enfin à une station, une douzaine de corps sont enchaînés aux piliers de la station, certains brûlent encore tandis que d'autres sont entièrement carbonisés. Sept Licteurs en uniforme bleu gardent la station, ils sont sur le point de faire subir le même sort à un petit malin qui n'a pas voulu payer de ticket. Ils enchaînent une vieille femme à l'un des piliers et l'aspergent d'es-

sence en hurlant « Sale pute ! tout fout le camp si une règle aussi simple n'est même pas respectée ! Brûle, chienne ! » Un des Licteurs dirige son chalumeau vers son corps trempé de combustible et la transforme instantanément en torche humaine pendant qu'elle pousse des hurlements hystériques. Une rame entre dans la station, les sept Licteurs montent dans le métro en criant : « Tickets, s'il vous plaît ! » Les portes se ferment derrière eux et le train se met en branle. Quoi qu'ils fassent, les Personnages ne pourront pas arrêter les Licteurs, peu de temps après l'incident, de nouveaux passagers descendent sur les quais pour attendre le prochain métro. Toutefois, ils ne semblent remarquer ni les cadavres calcinés ni l'odeur pestilentielle qui s'en dégage.

Gare

Dans une gare déserte où défilent des monstres menaçants, tout peut arriver. Quels secrets se cachent derrière ces cathédrales de béton et d'acier que sont les halls de gare ? Quelles créatures de cauchemar se dissimulent dans l'ombre sinistre d'un wagon désert ?

• Dans un fracas assourdissant, l'énorme locomotive s'avance vers le quai balayé par le vent où les PJ sont les seuls à attendre. Le dernier wagon du train, qui semble sans fin, arrive enfin à quai dans un crissement infernal. Un profond silence s'ensuit, aucun passager ne descend. Soudain, un hurlement grinçant se fait entendre à l'intérieur de la voiture, devenant de plus en plus fort, puis continu. Il s'amplifie et devient de plus en plus aigu, jusqu'à ce qu'il fasse exploser toutes les vitres, des milliers de rats affolés se répandent alors sur le quai. Chaque Personnage est attaqué par 2D20 rats paniqués (Pour un groupe de rats : Morsure 5, Dom -5). Après un Round de Combat plutôt confus, tels un torrent de chair vivante, les rats s'enfuient en suivant les rails. Si les PJ montent dans le train, ils s'aperçoivent que les portes ne conduisent pas vers les compartiments, mais donnent sur un paysage lugubre. Une fois que ce portail a été franchi, il n'y a aucun moyen de faire marche arrière. Une fois dans Métropolis, le train et le portail n'existent pas…

• Les PJ sont installés dans un compartiment confortable, avec une petite secousse, le train s'ébranle. S'ils réussissent un jet de PER, ils s'aperçoivent que le train recule au lieu d'avancer, puis s'arrête soudain contre des butoirs. Le moteur proteste pendant que les roues continuent de tourner crissant et produisant des gerbes d'étincelles. Le train est secoué par d'intenses vibrations, les gobelets et autres objets posés sur les tables se renversent et tombent sur la moquette. Un effroyable crissement vient vriller les oreilles des Personnages et dans une cacophonie de verre brisé, de tôles froissées et de béton arraché, le train sort de ses rails, sapant les fondations du quai. Il fonce à travers les murs du hall d'attente où il renverse des voyageurs ainsi que des piliers pour finalement éventrer la gare et finir sa course dans Métropolis. Lorsqu'il s'immobilise enfin, un silence sépulcral s'abat alors que les Personnages contemplent un paysage sinistre et inconnu…

• Les PJ attendent sagement sur le quai d'une petite gare de banlieue, un sifflement éloigné apprend aux voyageurs que le train va bientôt entrer en gare. Un vent glacial oblige les voyageurs à se couvrir le visage et à s'emmitoufler dans leurs manteaux, un épais brouillard rend l'attente particulièrement pénible. Les phares du train déchirent bientôt la brume, dessinant des rayons étranges et projetant des ombres mouvantes. Le train semble déchirer le voile opaque lorsqu'il passe dans un bruit de tonnerre devant les voyageurs tel un monstre de métal issu de l'enfer, les PJ doivent se cramponner pour ne pas être entraînés par la force du souffle. A travers les vitres, ils distinguent vaguement des visages aux traits hideux et des corps inhumains. Un rire moqueur flotte dans le vent pendant que le train, semblant sans fin, défile de plus en plus vite. Celui-ci roule bientôt si vite qu'il n'est plus possible de distinguer les Wagons les uns des autres. Le vacarme est assourdissant et insupportable, les PJ ont l'impression que quelque chose est en train de percer leur crâne. Le bruit est à ce point infernal que tous ceux qui sont restés sur le quai doivent réussir un jet de Constitution pour ne pas perdre conscience pendant 1D10 minutes. Lorsque tout redevient calme et qu'ils relèvent la tête, les PJ sont dans les terres désolées de Métropolis…

Communication

Les ondes sont saturées de messages empreints de folie, les câbles optiques souterrains émettent des signaux d'une perversité maléfique. Nos corps sont imprégnés de cette perversion, comme s'ils en étaient tatoués. Notre sens de la perception est plus faible que nous ne voulons l'admettre, mais ne devrions-nous pas être reconnaissants de ne pas subir certaines sensations ?

Radio

Lorsque les PJ allument la radio, peut-être pour capter les informations, des mots sans suite fusent sur toutes les fréquences…

• Entre un animateur bavard et le dernier hit, des slogans accrocheurs invitent les auditeurs à une manifestation politique en train de se dérouler en plein centre ville. Les publicités sont d'abord innocentes, un envoyé spécial de la station est sur les lieux et commente en direct l'évolution des événements. L'ambiance était jusque là bon enfant, mais le ton change peu à peu. La musique devient violente, les jingles comportent des bruits qui pourraient très bien provenir d'un abattoir. Les haut-parleurs grésillent et déforment le son pendant que le correspondant insulte ouvertement ses interlocuteurs. Finalement, la station ne transmet plus que des informations concernant des meurtres sanguinaires, des agressions physiques et morales ou d'autres exemples d'avilissement des innocents et des faibles. La musique est remplacée par des hurlements inhumains, des bruits de métal qui se déchire, le son de chairs qui s'écrasent mollement suivi de rires déments. Tout ce tapage s'amplifie jusqu'à atteindre un niveau sonore assourdissant et insupportable, les touches de réglages n'ont aucun effet. La radio se met à vibrer alors qu'une voix effroyable hurle frénétiquement contre « les âmes perfides et faibles de l'humanité », promettant aux auditeurs que « vos corps pathétiques devraient être écrasés et servir de ciment pour ériger un monument à l'absurdité de la vie ». Si les PJ se rendent sur les lieux où se déroule le prétendu meeting politique, un immense parc situé au cœur de la ville, ils le trouveront vide, à l'exception d'un chapiteau érigé sur la pelouse. La tente s'avère être déserte mais lorsqu'ils la quittent, ils ne sont plus dans un paisible parc…

• « Et maintenant chers auditeurs, il est prêt de cinq heures, il est l'heure de notre grand jeu » annonce l'animateur. « Nous allons bientôt commencer à émettre sur 107.5 FM, et nous espérons que vous allez tous nous rejoindre. En attendant, voici « Regret » de New Order. À tout de suite sur 107.5 ! » Si les PJ cherchent la nouvelle fréquence, les haut-parleurs cracheront un son strident, comme si le récepteur captait un message en provenance d'un fax devenu fou furieux. Les fréquences s'amplifient jusqu'à vriller le cerveau des Personnages pour finalement s'amenuiser et cesser. Un silence sépulcral s'ensuit, la radio n'émet plus. Le premier qui touchera le poste recevra une violente décharge (220 volts, voir chapitre 9 du livre de règles) lorsque la radio lui explose au visage. Tous les passagers du véhicule sont temporairement aveuglés (pendant 20-CON minutes). Lorsqu'ils recouvrent la vue, tout a changé autour d'eux, ils ont glissé à travers une brèche dans l'Illusion pour se retrouver dans Métropolis.

• « Appelle Alpha Charlie. Appelle Alpha Charlie. Ici Quentin Baker, les victimes se dirigent vers le Nord ouest et prennent l'autoroute conduisant au centre ville. » Une voix glaciale et anonyme interrompt régulièrement les programmes pour donner des coordonnées incompréhensibles, et ce quelle que soit la fréquence. Ils doivent effectuer un jet sous leur EGO divisé par deux (avec un modificateur cumulatif de + 1 après chaque tentative) chaque fois qu'ils entendent ces messages. S'ils réussissent, ils s'aperçoivent peu à peu que la voix

Indice trouvé dans le chapiteau.
Carte de membre de la Nouvelle Paroisse Chrétienne (N.P.C.)

NOUVELLE PAROISSE CHRÉTIENNE

Morale - Éthique - Conscience - Droiture

Membre No. 601252
Eloïs Castel
7, rue des Trois Renards
31 000 TOULOUSE

601252 - 96

annonce leur propre position, il semblerait qu'ils soient observés et que quelqu'un rende compte de leur position et de leurs moindres mouvements. Après chaque rapport, le conducteur de la voiture perd progressivement le contrôle de son véhicule (Effectuez un jet sous la Compétence Conduire avec un modificateur cumulatif de -3 après chaque message). Il ou elle a de plus en plus de mal à maîtriser le volant et devient incapable de modifier l'allure de son véhicule ainsi que sa direction. La voiture vire soudain à droite, s'engouffrant dans un garage souterrain aux portes grandes ouvertes. Le moteur devient muet pendant que la voiture roule silencieusement dans les ténèbres pour finalement s'arrêter contre un trottoir. Ce garage fait partie de Métropolis, les Personnages entendent des pas lointains se rapprocher…

Télévision

Les antennes paraboliques captent beaucoup plus que les derniers shows télévisés, les dessins animés pour enfants ou les vidéo-clips. Au delà des match de foot du lundi soir et des débats du mardi soir sur les problèmes posés par l'immigration, se cachent des programmes à même de briser notre fragile équilibre si nous devions les regarder. Les serviteurs des Licteurs nous espionnent par l'intermédiaire de nos téléviseurs et émettent continuellement des messages subliminaux destinés à transformer nos enfants en des tueurs fous furieux…

• Des perturbations atmosphériques altèrent la réception, transformant le son en grésillements et l'image en neige agitée de zébrures. Avant même que les PJ n'aient eu le temps de changer de chaîne, les craquements faiblissent et un son aigu, similaire à celui d'une mobylette trafiquée, s'installe avant d'être à nouveau brouillé. Le poste émet maintenant l'image et les murmures, régulièrement coupés par les grésillements, d'un homme visiblement choqué et contrarié. Ses lèvres manifestement trop près du micro, il réclame de l'aide et supplie que quelqu'un vienne le sortir de là. Son visage, luisant de transpiration, heurte parfois la caméra brouillant immédiatement l'écran. Commence alors un mélange inextricable d'images du visage désespéré de l'homme, de neige et de brèves séquences effroyables provenant d'une cave faiblement éclairée ressemblant à une salle de torture. Un son domine, celui du moteur rugissant d'une scie. La dernière fois que le visage apparaît, l'homme parvient à donner une adresse et à s'écrier : « si quelqu'un nous écoute, par pitié aidez-nous ! » Sa voix est ensuite étouffée par le vrombissement de la scie et l'écran devient blanc. Si les PJ se rendent à ladite adresse, ils trouveront la rue mais aucun numéro correspondant. S'ils questionnent le voisinage, il leur sera répondu que la maison a été détruite dans les années cinquante, un vieil homme charmant, sujet à des trous de mémoire, habite dans la même rue et prétend posséder une ancienne carte de la ville sur laquelle figure encore cette maison. Il propose aux PJ de la leur montrer et s'ils acceptent, il les conduira dans son sous-sol, celui-ci est une réplique exacte de la salle de torture figurant sur l'écran de télévision. Le vieil homme ne semble toutefois absolument pas dérangé par cela, il ouvre une Vierge de Fer rouillée comme s'il s'agissait d'un simple placard et en retire un vieux plan. Si les PJ l'étudient attentivement, ils découvrent que la carte se transforme progressivement, les rues se déforment, s'entremêlent tandis que les quartiers prennent des formes étranges et irrégulières. En sortant de la cave, les PJ quittent notre réalité pour entrer dans Métropolis…

• Le vieux film en noir et blanc est, une fois de plus, interrompu par des publicités lénifiantes. Le spectacle désolant de familles modèles prenant leur petit déjeuner ou vantant les mérites d'un soda allégé se mêle au charme du monde de la mode. Des femmes souriantes et bien en chair clament les qualités d'une marque de couches ou l'efficacité d'une lessive respectant l'environnement contenue dans un baril éclatant. Curieusement, le mot « SOUFFRANCE », apparaît de temps à autre sur l'écran. Des enfants insolents chantent les louanges d'un dessert précuisiné pendant que « SOUFFRANCE » s'imprime sur l'écran. De jeunes cadres dynamiques aux chemises rayées et à la cravate décorée de fleurs exposent des diagrammes expliquant les facultés inégalées de leur téléphones cellulaires. « SOUFFRANCE » fait de nouveau irruption. Ce sont maintenant des cornichons, « SOUFFRANCE », un shampooing régénérant aux vertus uniques, « SOUFFRANCE ». Les PJ sont victimes de maux de têtes aussi violents que subis, la douleur leur vrille le cerveau, leurs tempes palpitent, ils tombent de leurs chaises et se retrouvent à genoux. Faites-leur lancer un jet de Constitution, ceux qui échouent s'évanouissent alors que les autres sont pris de violentes convulsions. Leur front

Le Démiurge vit la sagesse de tout ceci et créa une nouvelle race de serviteurs. Ainsi, vînes-nous, les hommes, la lumière du jour, et depuis lors nous employâmes à rehausser la gloire de la Création. Mais, comme les Archontes se considéraient supérieurs à l'Homme, ils en vinrent à donner une nouvelle direction au travail d'élaboration de la Création, la glorieuse Métropolis, pour ajouter à l'élégance et à la beauté de leurs propres palais.

Extrait de « Genesis » d'Aguirre (Inner Cosmos Publications, 1971)

se met à saigner et leurs yeux à briller d'une lueur malsaine. Avant qu'ils ne sombrent dans une inconscience salvatrice, de longues épines de roses terriblement effilées viennent percer leurs lobes frontaux, descendent en spirales vers leurs joues tandis que des filets de sang s'écoulent le long de leur visage. Ils resteront inanimés pendant 20 - Constitution heures. Lorsqu'ils s'éveillent, il n'y a plus aucune trace de l'expérience qu'ils viennent de vivre, pas d'épines, pas une goutte de sang, ils ne sont plus dans la même pièce, ils ont été transportés dans Métropolis.

Cabine Téléphonique

Quelle protection offre une simple cabine téléphonique contre le chaos et les périls du monde extérieur ? Ses vitres transparentes permettent d'avoir des visions qui font que l'on souhaite être aveugle. Son récepteur peut traduire des sons et des images qui anéantiraient vos oreilles, le combiné peut se transformer en un énorme ver armé de dents en acier essayant d'arracher un morceau de votre visage…

• Le Personnage pénètre dans une cabine téléphonique et tombe dans un trou, faites lancer un jet d'AGL pour savoir si le PJ parvient à s'agripper au rebord. S'il échoue, il ou elle fait une chute de trois mètres et atterrit dans un égout de Métropolis.

• Le Personnage s'apprête à attraper le combiné lorsqu'il est surpris par une sonnerie stridente. S'il répond, une voix essoufflée et légèrement paniquée dira : « Allô ! Il y a quelqu'un ? S'il vous plaît, qui que vous soyez, dites quelque chose ! Répondez je vous en prie ! Ils sont à mes trousses, ils mont suivi tout l'après-midi. J'ai réussi à me fondre dans la foule, mais maintenant je suis coincé. Je suis à l'angle de la Rue X et de la Route Y (à vous de décider). J'en vois un de l'autre côté de la rue, il m'observe. Mais, où est l'autre ? Je ne le vois plus… » La communication se termine par un cri de surprise et un craquement étouffé, elle est suivie d'un profond silence. Une voix grave et tranchante se fait soudain entendre à l'autre bout du fil, bafouillant une série de sons gutturaux aux sonorités abjectes. Cette voix paraît plus proche que la précédente, elle est entrecoupée des déchirements semblables à ceux qui sont produits lorsque l'on éventre et que l'on écorche un cochon écartelé. Après un court silence, les quatre vitres de la cabine explosent, remplaçant le spectacle d'une rue anodine par celui de Métropolis.

• Le Personnage saisit le combiné et insère sa carte téléphonique, ou quelques pièces (si l'action se déroule aux États-Unis). L'écouteur diffuse un sifflement lointain dont l'intensité varie suivant la façon dont le PJ tient le téléphone. Le petit écran à cristaux liquides s'emballe, affichant des chiffres aberrants. À ce moment-là, au delà du sifflement, le Personnage entend un murmure rauque prononcer son nom. Celui-ci est répété jusqu'à ce que le PJ réponde. Le câble métallique de l'écouteur se met à osciller : « Viens à nous… » répète la voix, le câble se tord de plus en plus violemment, «… nous n'attendons… », une épaisse fumée verdâtre s'échappe de la fente destinée à accueillir la carte ou les pièces de monnaie. « Pourquoi as-tu mis si longtemps ? » demande la voix assourdie. Dans le même temps, le câble s'enroule autour du poignet du PJ, la fumée s'obscurcit encore davantage, lui piquant les yeux et la gorge. Le voix marmonne toujours : « Tu sais que tu es d'ici. Viens à nous », la fumée est désormais impénétrable, envahissant la cabine ainsi que les alentours. Le câble se resserre autour du bras du PJ, la circulation du sang est bloquée de la main jusqu'à l'avant bras, le Personnage est étourdi par la souffrance. « Rejoins-nous… Vis avec nous… Unis-toi à nous… » Les anneaux entourant le câble s'enfoncent profondément dans la chair du PJ pendant que le combiné fusionne avec sa main, le Personnage se tord de douleur. Soudain, cinq formes vaguement humaines apparaissent dans le brouillard, pressant leur face hideuse contre la vitre et fixant le PJ d'un regard fou. Leurs visages sont à peine humains, leurs corps sont déformés par des tubes gluants entrant et sortant de la peau, des appareils en acier aux angles coupants pénètrent dans leur crâne, deux oculaires grossiers remplacent leurs yeux et une grille de fils de fer étirent les traits de leurs face abjecte. Ce sont des Prototechrones, leurs voix gargouillantes résonnent, hypnotiques, dans la tête du PJ au moment où le téléphone « vivant » se désintègre : «… meurt avec nous… meurt avec nous… meurt avec nous… » La fumée disparaît, emportée hors de la cabine telle un Voile fin et vaporeux au-dessus d'une terre inhospitalière et austère. Le rideau se lève sur un autre décor, un autre lieu : Métropolis…

Graffitis

Ils envahissent les surfaces de béton craquelées de toute la ville : des messages vivants et pervers qui vous envoûtent et violent votre esprit.

• Les graffitis taggés sur le mur d'une maison décrépie prennent soudain vie devant les yeux des PJ, ils se transforment lentement en un dessin complexe rouge, noir et blanc. Des arabesques organiques se forment et s'entrelacent autour d'un symbole abstrait fait d'un sang qui semble sortir du mur et se coaguler instantanément. Si un PJ touche le dessin, une douleur intense transperce sa main, parcourt les veines jusqu'à son cœur, une souffrance extrême s'insinue dans sa poitrine comme si une côte lui écrasait un nerf. Les seins du PJ gonflent et se déchirent pour n'être plus qu'un amas de chairs sanguinolentes. Si le PJ se déshabille pour examiner ses blessures, il ou elle découvre qu'une étrange marque, parfaitement identique à celle dessinée sur le mur, s'est formée sur sa poitrine, juste au-dessus du cœur. Si le PJ l'effleure, une violente détonation s'ensuit ouvrant une fissure dans le mur, il suffit de réussir un jet d'AGI. pour s'infiltrer à travers celle-ci et entrer dans Métropolis.

• Les dix commandements ont été gribouillés sur un mur, un plaisantin a ajouté des commentaires sous forme d'allusions énigmatiques et occultes. Lorsqu'une personne les lit à haute voix l'une après l'autre, le mur se disloque, dévoilant une vision effroyable des terres dévastées de Métropolis.

• En étudiant attentivement un mur couvert de tags, le ou les Personnages se rendent compte que ceux-ci, derrière leurs dessins aux couleurs criardes, dissimulent le plan détaillé d'une maison. Le plan est couleur sépia, à l'exception d'un point rouge indiquant l'emplacement d'une lucarne située dans la soupente. Plus tard, au hasard d'une promenade ou d'un trajet quelconque (lorsque le MJ trouvera le moment approprié), les PJ reconnaissent instinctivement un édifice comme étant celui représenté sur le plan, un jet sous la moitié de leur EGO les aidera à reconnaître la maison et à se souvenir de la lucarne. S'ils la découvrent et ouvrent la lucarne, celle-ci les mènera hors d'une bouche d'égout, dans une ruelle insalubre de Métropolis.

• Sur le mur vierge d'une ruelle faiblement éclairée, les PJ remarquent un étrange message se matérialiser lettre par lettre, comme s'il était soigneusement écrit par une main invisible. Les lettres sont rédigées à l'envers, il leur faudra un certain temps pour les comprendre. Rapidement cependant, les PJ en découvrent la signification : « Laissez-moi sortir ! » La dernière lettre apparaît très lentement et le point d'exclamation se prolonge en une longue ligne, jusqu'à finalement atteindre le sol. Si les PJ touchent les lettres qui ont été dessinées d'une main maladroite et enfantine, le mur se transforme comme par enchantement en une immense vitre sale, les mots sont imprimés sur l'envers de celle-ci. Derrière la glace, s'étend une cité gigantesque et terrible : Métropolis. À l'endroit où la ligne rejoint le sol, les Personnages voient la main ensanglantée d'un jeune garçon mal nourri et frêle. Son visage, pâle comme la mort, est tourné vers un ciel jaunâtre. La vitre s'écroule soudain et lorsque les PJ retirent leurs mains qu'ils avaient instinctivement placées devant leurs yeux, ils sont de l'autre côté du décor, dans Métropolis.

Lieux Publics et Institutions

Poste de Police

Chaque ville abrite au moins un poste de police. Ces bâtiments de stature massive évoquent le pouvoir et l'ordre, l'architecture même inspire un sentiment de soumission et d'obéissance. Vous pensez que la police est là pour imposer la Loi et l'Ordre ? La Loi de qui ? Comment ? Et à quel prix ? Vous perdrez votre naïveté touchante lorsqu'ils vous enchaîneront aux murs d'une cellule avec des fers rouillés et coupants, verseront de l'eau glacée sur votre corps nu avant de vous envoyer une décharge de 1000 Volts…

• Alors qu'ils circulent en voiture, les Personnages sont arrêtés par un motard arborant un sourire cynique, il porte un blouson de cuir noir et des lunettes noires. D'une voix rude, il leur explique qu'ils roulaient trop vite, demande les permis de conduire de tout le monde et leur ordonne de le suivre au poste de police pour une prise de sang. La visite des locaux tourne peu à peu au cauchemar : les PJ sont bousculés, humiliés, leurs noms sont enregistrés par un planton goguenard, puis ils sont enfermés dans une cellule pour y attendre leur juge-

ment. Ils marchent à travers des couloirs interminables d'une blancheur aseptisée et passent devant de vieilles portes d'acier massives aux fenêtres munies de barreaux. Quelques-unes sont éraflées et bosselées, d'autres sont tapissées de sang séché. Les cris inhumains des captifs résonnent dans les couloirs, certains hurlent comme des bêtes, d'autres se jettent contre les portes au passage du groupe provoquant un bruit retentissant. Certaines ouvertures laissent entrevoir des silhouettes difformes se contorsionnant de façon grotesque. Plus loin, des mains noueuses aux griffes effilées surgissent à travers les barreaux essayant de griffer le visage des Personnages. Ces derniers sont finalement jetés dans une petite cellule rectangulaire, un trou sombre remplace le mur du fond. Il donne sur un tunnel d'où s'échappe un vent glacé, la froide respiration de la plus sinistre des villes : Métropolis.

Université

La connaissance est dangereuse, dans les vieilles universités comme dans les centres de recherche ultramodernes, sont réunis les cerveaux les plus brillants de notre époque. Mais dans quel but, et par qui ? Les scientifiques sont fourvoyés par des indices erronés et des découvertes falsifiées forgés par nos geôliers dans le but de masquer la Vérité. Des expériences cruelles sur les êtres humains sont inspirées par les forces obscures qui se terrent au delà de notre Réalité pendant que des savants fous inconscients poussent leurs travaux jusqu'aux frontières du savoir et plus loin encore, réveillant des forces terrifiantes qui seraient restées endormies pour des siècles et des siècles. Les couloirs de nos universités les plus réputées sont hantés par les souvenirs de la connaissance ainsi dévoyée.

• Les Personnages et une cinquantaine d'autres personnes, réunis dans un amphithéâtre imposant, écoutent un mathématicien confus revendiquant la paternité d'équations destinées à mesurer le temps en dépassant les notions obsolètes de passé et de futur. Ce nabot s'excite jusqu'à atteindre un état quasi-extatique, déversant un flot de calculs complexes avec une voix de fausset. Ses auditeurs commencent à se contorsionner sur leurs sièges, jetant des regards perplexes et nerveux par-dessus leurs épaules. Une douleur vrille la tête des Personnages, ils ont des visions fugitives dans le coin des yeux et lorsqu'ils se retournent, ils voient des choses se mouvoir dans les coins sombres au pied des hauts murs, pendant que les portraits des professeurs illustres, peints sur de vieilles toiles, leur jettent un regard accusateur de leurs yeux ternes. L'amphithéâtre s'assombrit, comme si les hautes fenêtres serties de plomb étaient maintenant masquées par quelque chose. Un crissement aigu, comme celui d'une grosse machine grinçante, couvre bientôt tous les autres bruits. Soudain, la tête d'un étudiant assis à côté des Personnages explose, répandant son contenu tout autour de lui. La panique s'empare de l'assistance, les gens crient en bondissant de leur siège et courent vers les portes, peu d'entre eux y parviennent avant de subir le même sort. Les Personnages auront la chance de pouvoir sortir de la salle s'ils se dépêchent. Une fois à l'extérieur, l'université a disparu et a été remplacée par une pièce dont les dimensions semblent infinies, occupée par une machinerie titanesque composée d'engrenages, de bielles et de chaînes aux dimensions cyclopéennes. Elle est maintenue par des centaines d'hommes faméliques, aux corps ensanglantés par les coups de fouet des impitoyables Chronites. L'air est chaud, saturé d'odeurs de sang, de sueur et d'huile. Les étudiants paniqués se jettent aveuglément sur la machine étrange, ils sont rapidement capturés et poussés sous les rouages par les agiles Chronites. Les Personnages voient le petit professeur monter le long d'une étroite échelle métallique et disparaître dans l'ombre d'un mur couvert de gros conduits et de chaînes d'entraînement rouillées. L'amphithéâtre n'existe plus, pas plus que l'université : ils sont piégés à l'intérieur de l'énorme Machine de Métropolis...

• Les Personnages se rendent à l'université dans l'espoir d'avoir un entretien avec un certain Docteur Schelling, dont l'érudition pourrait les aider à résoudre un problème plus ou moins important. Le campus est si grand et complexe qu'ils en sont réduits à demander leur chemin, ils reçoivent des indications de plus en plus confuses. Ils arrivent enfin devant une porte sur laquelle est inscrit le nom de la personne recherchée, une lumière rouge clignote en haut à droite de l'entrée, indiquant qu'il est occupé. Le son d'une radio hurlant un programme débile filtre de la pièce, personne ne répond si les PJ frappent à la porte. S'ils attendent patiemment, ils verront un filet de sang couler sous la porte, celle-ci est verrouillée, mais peut être facilement crochetée ou forcée. Le bureau est occupé par deux Techrones en train de faire disparaître

L'Ours Endormi

Au cours des dernières années du règne de Staline, un Licteur nommé Beria figurait parmi les plus puissants personnages de la Russie. Il avait la charge de la sécurité interne de la totalité de l'Union Soviétique.

L'année de la mort de Staline fut marquée par un complot visant à remplacer le dictateur à l'agonie, il fut orchestré par un homme nommé Boris Tjukov. Ce dernier était né humain, mais par la suite, il acquit un savoir et des facultés qui développèrent ses pouvoirs bien au delà des possibilités de la race humaine. Ses partisans et lui manipulaient des groupes de Licteurs pour qu'ils se combattent les uns les autres. Staline étant aux portes de la mort, Tjukov fit une tentative désespérée pour s'emparer du trône, le coup d'état fut violemment réprimé par un groupe de puissants Licteurs. Comme à son habitude, Beria donna des ordres à la dimension de sa démesure : « Le Commandant, Kiev : Exécutez 3500 partisans de Tjukov. » L'ordre fut suivi avec une précision impitoyable, 23357 personnes furent exécutées sur les ordres de Beria, y compris l'institutrice de Tjukov et Beria fit ensuite faire des bougies avec la graisse de Tjukov. Six mois plus tard, le Licteur se retrouvait en prison.

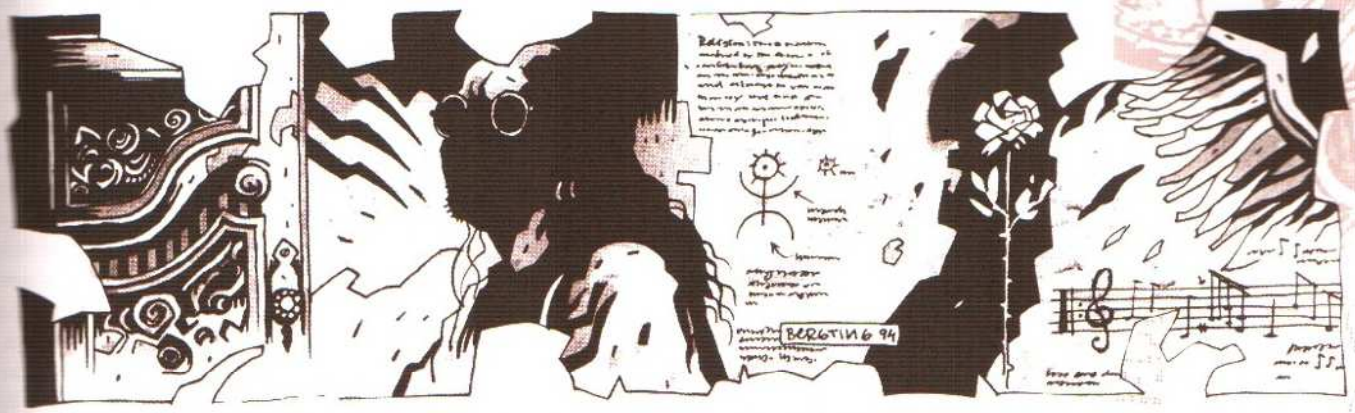
Les bougies fabriquées pour Beria possédaient des propriété-

toutes traces du Docteur Schelling et de ses recherches trop fructueuses. Une forte odeur d'essence flotte dans la pièce maculée de sang et les meubles sont éventrés. Des papiers griffonnés, des disquettes piétinées et des blouses de laboratoire sont répandus sur le carrelage. Le Docteur Schelling a été sauvagement torturé, il est encore attaché à sa chaise par des fils d'acier qui entaillent profondément ses chairs. Les Techrones sont penchés au-dessus de leur victime, dès qu'ils remarquent les Personnages, l'une de ces créatures à demi mécaniques crache une longue flamme vers le sol trempé par l'essence, qui prend feu instantanément, transformant la pièce en un brasier infernal. Les Personnages doivent reculer hors de la pièce, mais au lieu de se retrouver dans les mornes couloirs de la faculté, ils sont maintenant au sommet d'un immeuble démesuré. Ils contemplent un paysage de machines rugissantes reliées par des câbles électriques et de centrales aux bassins de refroidissement fluorescents. Une brume jaunâtre diffusée par des cheminées culminant à plus de mille mètres enveloppe la scène. Les Personnages sont juchés sur un toit où foisonnent des câbles enchevêtrés raccordant d'énormes radars et antennes érigés vers un ciel étrange et sordide. Le bureau du Docteur Schelling a disparu, mais les Personnages peuvent encore entendre ses appels désespérés. S'ils suivent les cris jusqu'au bord du toit, ils verront les Techrones l'entraîner le long d'un escalier de secours branlant. Celui-ci semble être le seul chemin permettant de descendre de la plate-forme. Les personnages ont abouti dans la Cité Machine…

Hôpital

Nous sommes à la merci d'une foule d'inconnus en blouses blanches. Peut-être servent-ils quelque maître malfaisant ? Sont-ils seulement humains ? Leurs drogues nous endorment et nous soumettent à leur volonté, ils profitent lâchement du fait que nous sommes prisonniers des imperfections de nos corps. Des citoyens contestataires ont disparu, ligotés sur leurs draps sanglants et ne sont jamais revenus des longs couloirs bordés de chambres dans lesquelles sont tapis des monstres affamés…

• Un ou plusieurs Personnages blessés sont hospitalisés, ils entrent dans un monde de drogues, de piqûres, de goutte-à-goutte, de « bip » de machines et d'infirmières stressées. Les Personnages sont dans une chambre à deux lits, placés l'un en face de l'autre aux deux extrémités de la pièce, ils reprennent connaissance alors qu'une infirmière, portant des lunettes ovales sur un visage dur, entre dans leur chambre. Elle parcourt leurs fiches en soulevant la plaque accrochée au bout de leurs lits, elle relève la tête et les fixe d'un regard inexpressif. Elle s'approche ensuite de l'un des Personnages et pose une mallette en inox sur la table de chevet. Elle ouvre calmement sa petite valise et en retire une seringue hypodermique d'une dimension ahurissante, l'aiguille mesure au moins 25 centimètres de long. Le Personnage se sent paralysé et n'arrive même pas à lever la tête, sur un ton sardonique, l'infirmière lâche un « bonne nuit » et enfonce l'aiguille dans la tempe du Personnage. La scène se répète pour chacun des Personnages hospitalisés. Au moment où l'aiguille pénètre dans leur crâne, ils s'évanouissent sous le coup de la douleur, ils se réveillent dans une flaque d'eau saturée de graisse au fond d'une ruelle sombre de Métropolis. Ils sont frigorifiés et souffrent terriblement, des formes voûtées sortent de l'ombre et s'avancent vers eux…



tés particulières. Lorsqu'elles éclairaient un tableau, l'image changeait et un Azghoul dévorant de la chair humaine pouvait ainsi apparaître en lieu et place d'un magnifique paysage bucolique. Les peintures altérées dévoilaient des images de Métropolis, de l'Enfer ou des Limbes, comme si les toiles peintes à la main cachaient des représentations qui n'attendaient que la lumière des chandelles de Tjukov pour transparaître.

Vingt bougies existent encore, la plupart se trouvent en Europe de l'Est, et circulent parmi des adeptes de l'occulte. Leurs pouvoirs varient, quelques-unes font office de portail vers d'autres mondes, certaines transforment des tableaux pour faire ressortir de vagues scènes empruntées à des Réalités étranges alors que d'autres modifient simplement la peinture existante. Une bougie se vend entre 1000 et 3000 dollars, elles sont disponibles auprès des anciens membres des polices secrètes de l'Europe de l'est : GRU, STASI, KGB, SECURITATE.

Objets & Artefacts

Caméras, Appareils photo et Jumelles

Certains prétendent que la beauté est dans l'œil du spectateur, mais que dire de l'œil d'une caméra ? Quelles images monstrueuses saisissent leur objectif ? La mise au point expose parfois la saleté putride de la sombre Réalité et vous pourriez bien vous demander s'il a jamais vraiment existé quelque chose comme « la beauté »…

• Certains peuples primitifs n'aiment pas être photographiés, ils pensent que leur âme serait volée par cette boîte étrange à l'œil maléfique. Leur comportement est sage, certains photomatons comme ceux que l'on trouve dans les gares ou les stations de métro servent de portail vers des mondes étranges et sinistres… Encore éblouis par le flash, les Personnages pourraient bien contempler un paysage radicalement nouveau en écartant le rideau sale…

• Sous la lumière rouge sang du laboratoire, l'image se forme lentement sur la pellicule baignant dans le développeur. Les Personnages découvrent que l'appareil a saisi une reproduction bien différente de ce qu'ils avaient perçu eux-mêmes : les figures joviales se sont transformées en démons cupides au sourire moqueur, l'environnement familier de la ville est devenu une architecture hostile, des crimes bestiaux apparaissent à l'arrière-plan d'innocentes photos de vacances. En quittant le laboratoire, les Personnages se retrouvent dans le domaine maudit de Métropolis…

• À travers leurs jumelles, les personnages découvrent une vision bien plus brutale de la grande ville, au lieu d'intensifier le spectacle anodin et foisonnant de vie des rues de nos cités, elles passent au travers du voile de l'Illusion et révèlent l'imbrication de Métropolis dans nos mégalopoles.

• Le ou les PJ contemplent la terrible Réalité à travers des jumelles ou des téléobjectifs. Après avoir longuement regardé à travers les lentilles, ils abaissent leurs instruments pour constater avec horreur qu'ils ont le même spectacle sous leurs yeux nus. Ils sont entrés dans Métropolis…

• L'un des PJ ou une de leur connaissance convie les Personnages à une petite projection. Il a fait un reportage à travers la cité, mais sa caméra n'a pas tout à fait filmé ce qu'il espérait et il désire montrer le fruit de son travail aux PJ. La pellicule a saisi les façades sombres et les habitants non moins sinistres de la Cité Éternelle. Au bout de quelques minutes, une série de chiffres lumineux sans suite logique s'affiche sur l'écran de télévision géant, l'image se zèbre de traits blancs et gris et se met à sauter pour laisser place à une neige entrecoupée de flash lumineux. La vidéo n'est pourtant pas terminée, le magnétoscope et la télévision refusent d'obéir à la télécommande et aux commandes manuelles. Le poste s'éteint soudain ne laissant qu'un point brillant au centre de l'écran, une fumée grise se met à filtrer par les coins de la télé alors qu'un sifflement grésillant et une vapeur verdâtre émane du magnétoscope de la fente duquel s'écoule du plastique fondu. Le téléviseur va imploser ! Les PJ se précipitent à l'extérieur du salon et referme la porte juste avant la déflagration, ils ne sont pas dans le hall d'entrée, mais dans une pièce vétuste aux murs crasseux. Par la fenêtre de cette pièce sordide, ils aperçoivent de grands immeubles qui ne ressemblent en rien à ceux qui devraient se trouver en face de chez leur ami, mais où est-il au fait ? La porte du salon est maintenant fermée, ils sont dans Métropolis…

Horloges

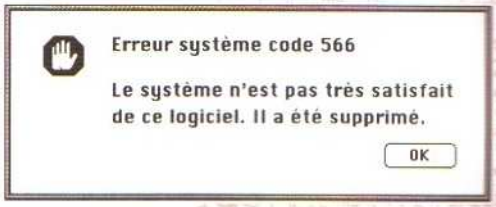
Tic-tac, tic-tac, tic-tac, les rouages mus par un ressort ou une pile, approchent inexorablement de la seconde fatale où l'Illusion se déchirera pour laisser transparaître la Vérité. Le glas va sonner pour vous, vous ne pouvez pas inverser la course du Temps et lorsque votre réveil sonnera, vous ouvrirez les yeux sur un monde de fumée sulfureuse et de souffrance brûlante, « Métropolis »…

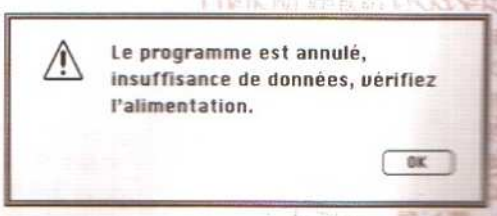
• Certaines horloges géantes, comme celles des clochers, des hôtels de ville ou des grands magasins, sont proches des Horloges de Métropolis. Si les Personnages visitent de tels endroits, l'Illusion pourrait se disloquer et les projeter au cœur des Horloges de Métropolis…

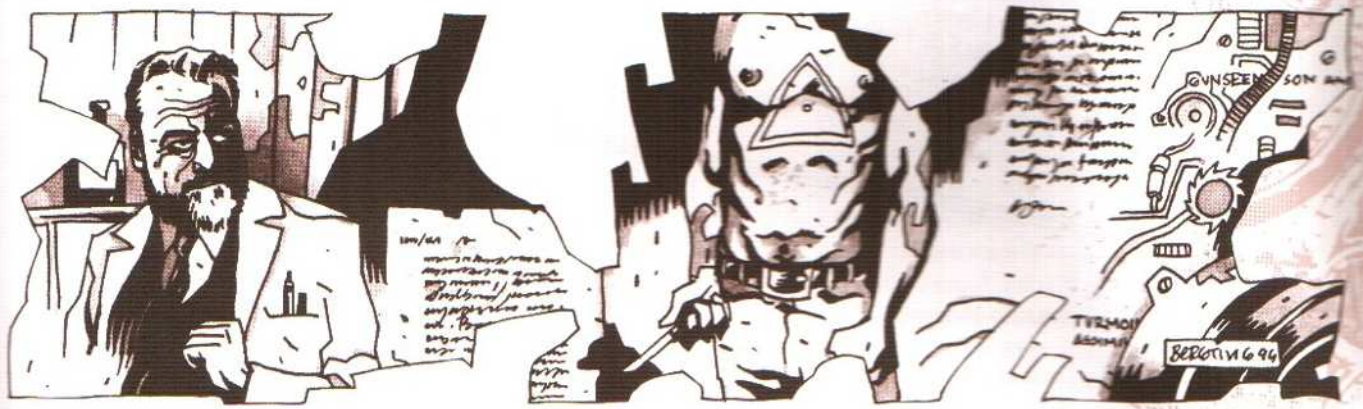
• Tout le monde croit que les montres ne sont que de petites choses inoffensives, parfois jolies même. Mais leur mécanisme prend quelquefois la forme d'un parasite, appelé « Symbiote Chronite. » Celui-ci infecte le porteur avec un fluide causant des troubles mentaux et faussant sa perception du temps. Le but est d'empêcher la personne en question de s'éveiller à la Réalité.

Programmes Informatiques

La carte mère bourdonne douloureusement, le disque dur tourne, mais à chaque rotation, de nouveaux chiffres binaires se transforment en impulsions nerveuses mortelles. La machine grésillant de mépris pour l'Homme, son créateur, l'écran se prépare à libérer des images d'une sauvagerie insupportable pendant que le clavier s'apprête à revêtir sa véritable apparence et à dévorer vos doigts. Derrière les filtres antireflet, la Réalité charge les informations visuelles qui vont griller votre cerveau. Vous êtes soumis au pouvoir de l'ordinateur et n'aurez même pas le temps de dire « ouf » la prochaine fois que vous commettrez une erreur...







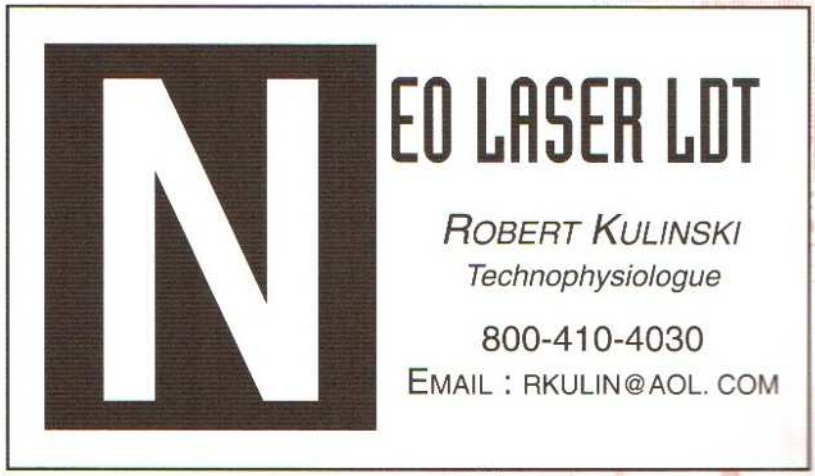
Personnages et Episodes

Robert Kulinski

Bob Kulinski est le propriétaire de NeoLaser Ltd, une étrange société s'adressant à nous par le biais d'affiches collées dans le métro et dont les couleurs peuvent provoquer une crise d'épilepsie si elles sont observées de trop près. Les affiches demandent si nous souffrons d'une défiance du système neuro-moteur, d'une consommation superflue d'énergie ou de ruptures du développement des dendrites. NeoLaser offre son aide pour guérir lesdites maladies, déclarant que les soins sont basés sur les traitements synchroniques, électro-caustiques ou au laser...

Bob est un génie dément qui a vécu quelque temps et à plusieurs reprises dans la Cité Machine, revenant avec des innovations étonnantes en matière de technologie laser. Kulinski a conclu un pacte avec une cellule de Techrones, il leur fournit des cobayes humains, pour leurs expérimentations bio-technologiques, en échange de nouveaux gadgets laser...

Carte de visite



Publicité tirée de l'Evening Paper

Laszlo Horvath, Parapsychologue

Les PJ repèrent de temps à autre un petite annonce très particulière dans un des journaux du soir :

« Êtes-vous un chercheur ? Vous ne vous sentez plus en communication avec votre entourage ? Rejetez-vous les contraintes liées à une existence physique et l'absurdité de votre propre destinée ? Le Docteur L.F. Horvath, diplômé en parapsychologie du Macro Mental Institute of Switzerland, vous aidera à découvrir le véritable sens de la vie. Séances astrales : 150 $ de l'heure, Thérapie Macro Mentale : 50 $ de l'heure, Cours et Conférences : sur rendez-vous, L. F Horvarth Tel. 08.33.20.66 ». Attisez la curiosité des PJ en présentant cette petite annonce à divers moments et sans raison apparente. Lorsqu'ils décident enfin de répondre, vous les présenterez au Docteur Laszlo Filemon Horvath, un parapsychologue hongrois complètement fou. Cet homme de corpulence moyenne a le crâne rasé, la lèvre supérieure humide et un regard empreint d'une béatitude céleste derrière des lunettes cerclées de corne. Horvath est dément, mais aussi surprenant que cela puisse paraître, sa méthode fonctionne. Il peut entraîner la forme spectrale des PJ et leur proposer une visite guidée du chemin menant à Métropolis. Il peut même pénétrer dans leurs corps et les entraîner là-bas en chair et en os, le seul problème est qu'il les abandonnera là et disparaîtra avec leur argent.

Les Vendeurs d'Images

Il s'agit d'une ancienne secte, dont l'origine remonte à la Roumanie médiévale, qui remplit une mission à la gloire de Binah. Ses adeptes cherchent à expulser les libres-penseurs vers l'Autre Côté. Leurs victimes passent à travers la reproduction d'un tableau (dépeignant des corneilles paresseuses traversant un paysage morne et lugubre) et émergent dans Métropolis au moment où le vendeur d'images profère une malédiction gutturale : « Zhett baynthourn drihj-uli nessellpah » (ce que l'on peut prendre facilement pour « cette peinture est très jolie, n'est-ce pas ? ») Une fois parvenue dans la Cité Originelle, la victime est enchaînée à l'intérieur de l'œuvre originale grotesque en attendant que les serviteurs de Binah viennent s'occuper d'elle.

Le Vidéodrome

Kuan Yin est un producteur chinois qui travaille pour Takeo Oshima, un employé de Mademoiselle Yoshiko Nakamura, l'incarnation de Tiphareth dans notre Réalité. Yin produit des films pornographiques violents dans un petit village du Nord Vietnam, ceux-ci sont ensuite distribués dans le monde entier par Rex Tenebray III, le magnat de la presse londonien. Les films ont été habilement manipulés afin de répondre à certains critères.

Au cours de la guerre du Vietnam, l'armée viêt-cong conduisit des expériences génétiques sur des êtres humains dans le but de créer une race de soldats surhumains. Mais les américains bombardèrent le centre de recherche, les membres de l'équipe scientifique durent s'enfuir à travers la jungle. La plupart moururent et beaucoup d'autres ne furent jamais retrouvés. Parmi les cobayes, certains survécurent et se reproduisirent, engendrant une deuxième génération de machines à tuer mutantes. Tiphareth est en possession d'une grande partie des résultats de ces recherches et espère pouvoir les utiliser pour « activer » ces soldats et leurs descendants qui mènent des vies normales sans se douter de leurs pouvoirs. Elle pense pouvoir les « réveiller » à travers les médias, un stimulus approprié pouvant provoquer la réaction

désirée. L'aptitude à tuer, à détruire et à survivre a été si profondément implantée dans le patrimoine génétique des soldats mutants qu'il suffit de leur rappeler leur véritable potentiel. Tiphareth essaie donc de les atteindre par l'intermédiaire des films de Kuan Yin conçus pour activer leurs capacités en sommeil, créant par là même une brèche dans l'Illusion. Les films ont réussi à éveiller quelques-uns de ces surhommes, provoquant quelques tueries au passage, mais ils ont aussi affecté d'autres spectateurs. Les personnes qui ont assisté aux projections de ces films manifestent depuis un goût prononcé pour l'agression, et une fois que l'on a vu « Soldat des rues », « Le fils de Sado » ou « Massacre à la tronçonneuse III », il suffit d'être confronté à un enchaînement de circonstances propices pour être brutalement projeté dans le palais de Tiphareth...

Le Démon de Poussière

Au cours des années 70, avant de devenir complètement dément, ce meurtrier psychopathe était capitaine dans les Forces Spéciales de la Police du Ministère Civil du gouvernement sud africain. Il commandait un escadron de la mort de sinistre mémoire, connu et craint sous le nom de Breukel's Blood Brothers. Au cours d'une mission dans le désert de Namibie, sa dernière, il vécut des expériences pour le moins traumatisantes qui portèrent un coup fatal à sa santé mentale. Il n'est même plus humain, il est devenu un démon immortel qui peut passer à volonté de l'Élysée à Métropolis. Il passe son temps à jouer à des jeux sadiques d'une ignoble brutalité qu'il termine généralement en écorchant et en découpant méticuleusement ses victimes. Mais, lorsqu'il est particulièrement intéressé par un cas, il le transporte d'abord à Métropolis pour jouer au chat et à la souris. Il ne peut passer de l'Élysée à Métropolis que lors de conditions météorologiques où règne une chaleur intense, lorsque cela est le cas, le Démon de Poussière apparaît et disparaît tel un mirage ondulant, s'évanouissant d'une réalité pour surgir dans l'autre. Ses activités sont en conséquence limitées à l'hémisphère Sud et ont été mentionnées dans plusieurs rapports consécutifs à des actes d'une extrême violence. Ceux-ci ont généralement été attribués au Sentier Lumineux, à l'ANC ou aux armées privées de certains rois de la drogue colombiens.

De l'Astronomie Rudimentaire des Corps Astraux et du Potentiel Sexuel des Auras

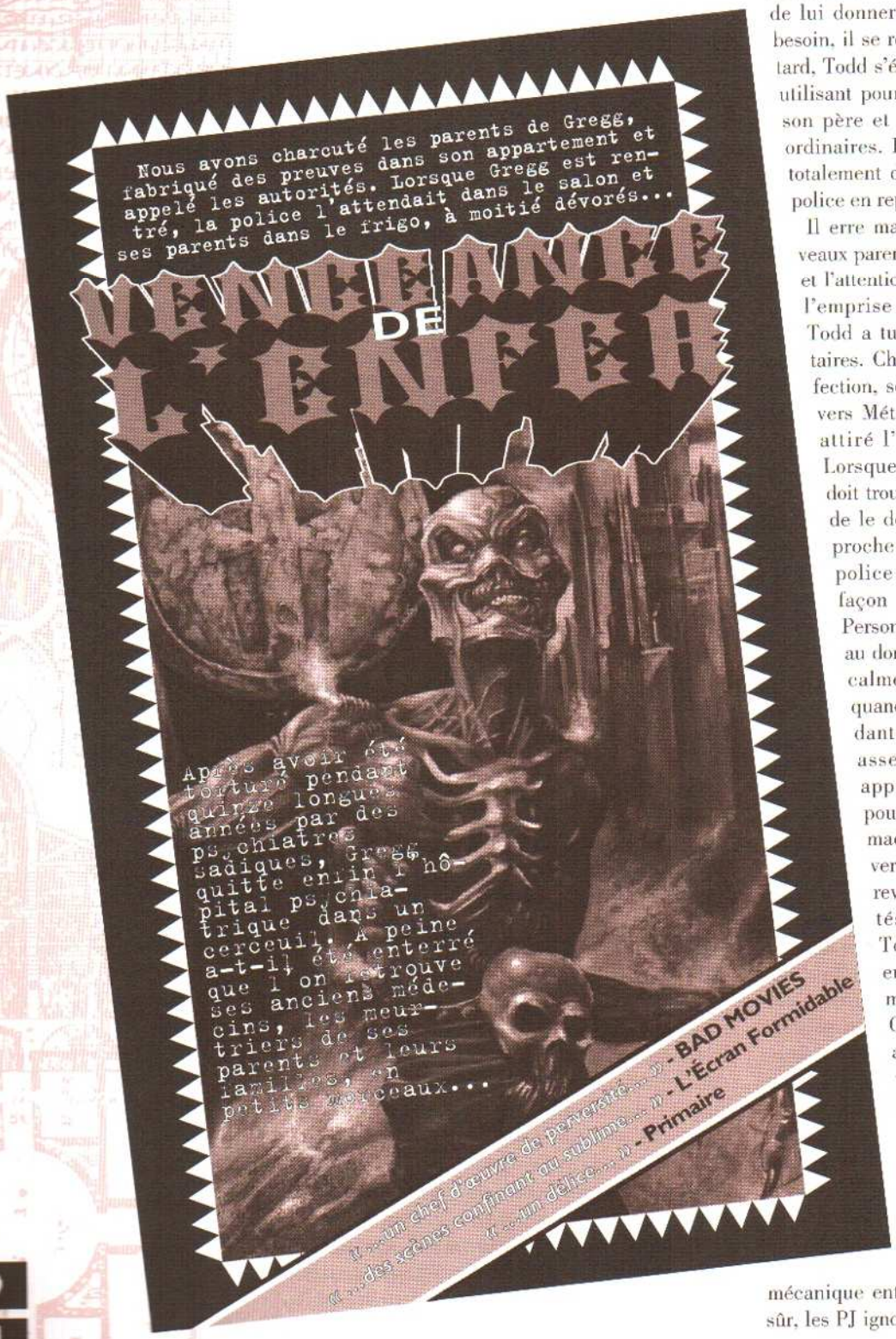
Par Mischa Pterzhen Docteur en Parapsychologie

En 1963, j'eus rendez-vous à Paris avec un nain hirsute dans une chambre d'hôtel miteuse aux draps sales. La consommation régulière d'héroïne lui avait donné une aura attirante jaune pâle. Durant ce week-end, qui coûta malencontreusement la vie au nain, j'appris les éléments fondamentaux du mouvement des corps astraux entre les réalités et ceux des graphiques somptueux engendrés par nos désirs essentiels. L'attraction entre les auras est une condition requise pour la soumission du désir envers l'intellect, en accord avec les principes énoncés par le Marquis De Sade. La conduite de la perception, plus connue sous le nom de conduite du corps astral, est une expérience simple tant que le sujet est volontaire et a un esprit ouvert et tolérant. Après ma fuite à Tangers, je cherchai à découvrir les puissants secrets de l'aura et trouver la cause de la mort du nain, qui me coûta plusieurs années d'exil.

Todd

Les PJ ont pris en charge un petit garçon autiste de six ou sept ans. Il s'appelle Todd, ils l'ont trouvé abandonné et en pleurs, quelque part dans un de vos scénarii (par exemple, dans le quartier général d'un culte, ou prisonnier d'une secte). Le père de Todd a été enlevé par des Techrones dans l'atelier qu'il s'était construit dans sa cave, et l'ont emmené dans la Cité Machine de Métropolis dont la machinerie complexe portait encore les stigmates de ses visites précédentes. Todd et sa mère assistèrent à l'attaque brutale, elle en fut gravement traumatisée et le monde s'écroula autour de Todd alors âgé de quatre ans

Extrait de : « De l'Astronomie Rudimentaire des Corps Astraux et du Potentiel Sexuel des Auras », par le Docteur Misha Pterzhen, Parapsychologue



sculement. Sa mère étant désormais incapable de lui donner toute la tendresse dont il avait besoin, il se replia sur lui-même. Six mois plus tard, Todd s'était reconfiguré en Prototechrone, utilisant pour cela les outils perfectionnés de son père et quelques ustensiles de cuisine ordinaires. Il tua sa mère qui était devenue totalement dépendante du valium et dupa la police en reprenant l'apparence d'un enfant.

Il erre maintenant à la recherche de nouveaux parents qui pourront lui donner l'amour et l'attention dont il a tellement besoin. Sous l'emprise de sa personnalité mécanique, Todd a tué à ce jour onze femmes célibataires. Chaque fois qu'il se sent privé d'affection, son corps devient un portail vivant vers Métropolis, et cette caractéristique a attiré l'attention de plusieurs cultes. Lorsque les PJ rencontrent Todd, le MJ doit trouver un prétexte pour les dissuader de le déposer au poste de police le plus proche. Il peut affubler les officiers de police d'un comportement étrange, de façon à éveiller des soupçons chez les Personnages. Si le petit garçon est amené au domicile de l'un des PJ, celui-ci reste calme et silencieux et ne répond pas quand on lui adresse la parole. Cependant, dès que les PJ le laissent seul assez longtemps, il utilise tous les appareils électroniques à sa portée pour se reconstruire en une sorte de machine complexe qui sert de porte vers la Cité Éternelle. Lorsque les PJ reviennent, ils se retrouvent confrontés à sa personnalité mécanique. Todd crie d'un voix synthétique emplie de haine : « Sale pute ! Tu m'as abandonné ! Chienne ! Viande ! Gnfk !.. » etc. Il les attaque alors avec une perceuse et se retrouvent tous transportés dans la Cité Machine. Todd ne s'arrêtera qu'après avoir subi une BG, sa personnalité mécanique cédera alors la place à un petit garçon en larmes empêtré dans une masse de gadgets électroniques. Une BM infligée à la personnalité mécanique entraînera un BG chez l'enfant. Bien sûr, les PJ ignorent que Todd et cette monstruosité

mécanique ne font qu'un, confrontés à cette dernière, ils la perçoivent simplement comme une créature électronique. Au moment où elle disparaît, Todd reprend son aspect enfantin, tout le monde réintègre alors l'Élysée, mais le portail demeure ouvert jusqu'à ce que les PJ aient dépêtré le garçon de l'amas de câbles et de plaques de composants dont il est encore en partie recouvert. Il se pourrait que les PJ reviennent en compagnie de Créatures ou que celles-ci ne profitent du portail resté ouvert pour s'immiscer dans notre Réalité.

Disharmony of the spheres

Il s'agit d'un groupe de rock underground de Londres qui a produit trois CD et dont le succès a été médiocre. Bien qu'ils soient généralement dédaignés par MTV et les principales radios, leur image décadente, leurs accords lugubres et leurs textes malsains leur apportent des admirateurs fervents dans toute l'Europe, principalement des adolescents rebelles et des pseudo-intellectuels de café.

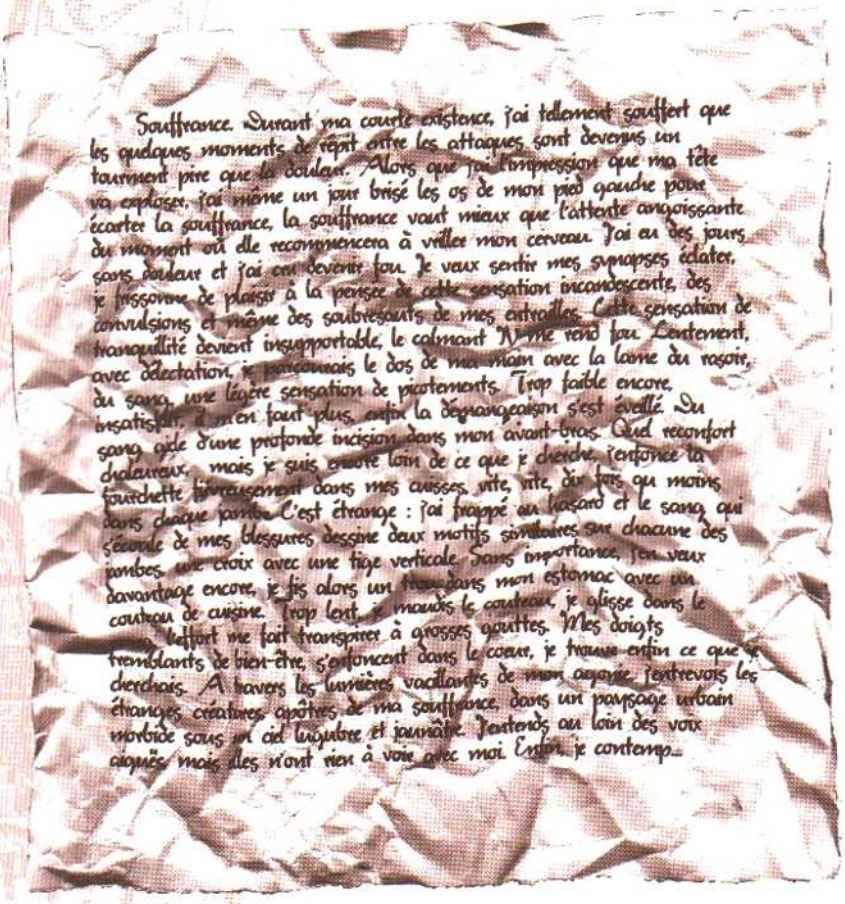
Le chanteur charismatique, Chris Wolverine est un Razide aux ordres de Samael qui utilise la musique pour transmettre la parole de l'Ange de la Mort à la jeunesse Européenne. Les drogues dures et la sexualité ultra-violente sont partie intégrante de la vie du groupe, le bus cabossé est un portail permanent ouvrant sur Métropolis et le banquet qui se tient au Palais du Cœur d'Acier de Samael. Les groupies et les collectionneurs d'autographe qui sont attirés ou entraînés de force dans le car sont transportés dans le Palais où des créatures difformes se repaîtront de leurs corps. Quelques élus seront épargnés et renvoyés dans l'Élysée pour répandre l'évangile pervers et les drogues de Samael auprès de leurs amis et parents.

Les Riot Boys

Ce nom est redouté dans les bas quartiers de nombreuses grandes villes occidentales. En 1959, les Riot Boys n'étaient qu'un gang de jeunes américains originaires de la paisible ville de Coulton Creek dans le Midwest. En écoutant du rock'n'roll, en ayant les cheveux longs et une attitude méprisante, ils choquèrent les habitants de leur ville natale, à tel point, que le curé de la paroisse fit un pacte avec un démon pour les anéantir. Mais lorsque les Riot Boys furent livrés au démon, celui-ci trompa le prêtre et engagea le gang à son service. Ce démon est attiré par les pires aspects de la vie des grandes villes, encourageant la petite criminalité, la prostitution, le trafic de drogue et la violence gratuite qui hantent nos métropoles. Les Riot Boys exécutent ses plans en provoquant des guerres entre les divers gangs, en vendant de la drogue et des armes aux enfants et en forçant les démunis à se prostituer ou à voler. De prime abord, ils ressemblent à un gang classique, ils portent des blousons de cuir et arborent des coiffures extravagantes. Mais ils puent comme des cadavres, leurs T-shirts sont souillés de sang et leurs lunettes de soleil bon marché cachent des orbites vides dans lesquelles leurs yeux ont pourri depuis longtemps. Les Riot Boys se servent des cimetières des grandes villes, ils y trouvent des passages entre l'Élysée et la crypte de leur Reine située dans la Cité des Morts.

Méthodes

Les contacts avec Métropolis ne doivent pas toujours être le fruit du hasard. Le MJ peut laisser les Joueurs trouver un objet ou affronter une créature qui leur permette par la suite de déchirer l'Illusion et de passer à volonté dans Métropolis. Il ne faut cependant pas que les PJ croient être parvenus à maîtriser Métropolis, il n'existe aucune méthode à toute épreuve…



Souffrance. Durant ma courte existence, j'ai tellement souffert que les quelques moments de répit entre les attaques sont devenus un tourment pire que la douleur. Alors que j'ai l'impression que ma tête va exploser, j'ai même un jour brisé les os de mon pied gauche pour écarter la souffrance, la souffrance vaut mieux que l'attente angoissante du moment où elle recommencera à vriller mon cerveau. J'ai eu des jours sans douleur et j'ai cru devenir fou. Je veux sentir mes synapses éclater, je frissonne de plaisir à la pensée de cette sensation incandescente, des convulsions et même des soubresauts de mes entrailles. Cette sensation de tranquillité devient insupportable, le calmant m'rend fou. L'entends, avec délectation, je parcourais le dos de ma main avec la lame du rasoir, du sang, une légère sensation de picotements. Trop faible encore, insatisfait, il m'en faut plus, enfin la dégringolaison s'est éveillé. Du sang, aidé d'une profonde incision dans mon avant-bras. Quel réconfort douloureux, mais je suis encore loin de ce que je cherche, j'enfonce la fourchette brusquement dans mes cuisses, vite, vite, dix fois ou moins dans chaque jambe. C'est étrange : j'ai frappé au hasard et le sang qui s'écoule de mes blessures dessine deux motifs symétriques sur chacune des jambes, une croix avec une tige verticale. Sans importance, j'en veux davantage encore, je fis alors un trou dans mon estomac avec un couteau de cuisine. Trop lent, je maudis le couteau, je glisse dans le couloir. L'effort me fait transpirer à grosses gouttes. Mes doigts tremblants de bien-être s'enfoncent dans le cœur, je trouve enfin ce que je cherchais. A travers les lumières vacillantes de mon agonie j'entrevois les étranges créatures, apôtres de ma souffrance, dans un paysage urbain morbide sous un ciel lugubre et jaunâtre. J'entends au loin des voix aiguës, mais elles n'ont rien à voir avec moi. Enfin, je contemp…

Extrait d'un jounal intime

Invoquer un Azghoul

À l'issue de recherches poussées et avec une bonne dose de chance, les Personnages pourraient entrer en possession de vieux parchemins et de livres difficiles à déchiffrer dans lesquels sont décrits d'anciens rituels et cérémoniaux. Ceux-ci servent à invoquer un redoutable Azghoul dans l'Élysée chargé de guider son

Le Conjureur est attaché à une roue sur laquelle son assistant a jeté un flacon de son propre sang, ce dernier dessine le symbole sacré sur son corps. Pour chaque partie du corps du Conjureur ainsi recréée, il entonne six fois : « Azghoul Hominum Servus ». Dès que la chair du Conjureur est entièrement reconstituée, l'assistant, au cours d'une longue incantation, dispose trois récipients sous lui afin de récupérer son sang. Le Conjureur prononce alors sept fois le nom de l'Azghoul et après avoir bu le contenu des trois réceptacles, est lié à lui pour l'éternité.

Un objet originaire de la Cité Originelle dispose d'un grand pouvoir qui, dans les mains de l'initié, peut être utilisé pour lier un esclave qui s'est enfui. Après avoir jeûné pendant trois jours, le Conjureur recrée ses chairs tout en psalmodiant l'invocation « Corpus Metropolii, sator Azghouli ». Lorsque le Conjureur s'est enfin remodelé, il devient un symbole sacré. L'objet est introduit dans une incision rituelle pratiquée dans ses chairs et celle-ci est refermée par douze clous en acier. Le Conjureur crie ensuite trois fois le nom de l'esclave dans toutes les directions, sur quoi, le fugitif se matérialise à ses pieds. Le serf devient dès lors le serviteur obéissant du Conjureur aussi longtemps que son corps demeure un symbole dudit objet dans la Cité Originelle.

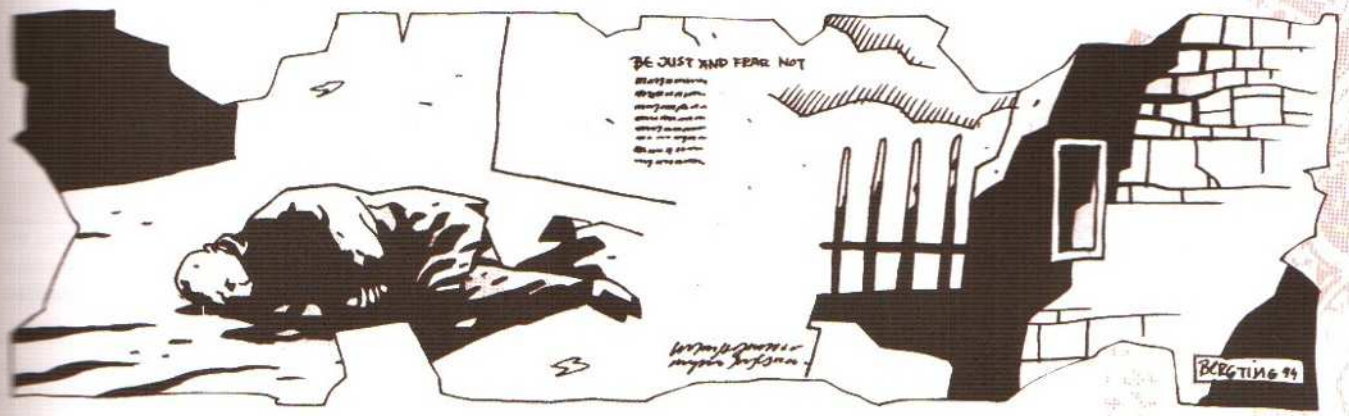
Extrait du Codex Azghouli

conjureur dans Métropolis. Si le MJ le souhaite, le rituel peut être plus puissant et permettre un contrôle étendu de la créature, inversement, le monstre peut ensuite se retourner contre l'apprenti magicien.

Les écrits attestent cependant qu'afin d'invoquer et de contrôler un Azghoul, il est nécessaire de d'abord connaître son nom. Hélas, le nom de cet Azghoul est depuis longtemps oublié de l'humanité. Vous pouvez fournir de vagues indications tout au long de votre campagne afin de donner à vos joueurs une chance de découvrir ce nom. Mais ne soyez pas trop indulgent à leur égard : si le nom de l'Azghoul est mal prononcé, il les emportera certainement vers Métropolis, mais il ne sera pas sous le contrôle du sortilège et les attaquera à la première occasion...

Mutilation Corporelle

Quelques ouvrages séculaires et mystérieux à moitié incompréhensibles, légués par des cultures diverses et anciennes, mentionnent parfois des rituels très douloureux grâce auxquels une personne peut se rendre de « l'Autre Côté ». Par la mortification et la stigmatisation de la chair selon une méthode et des instruments spécifiques, le sujet se transforme en une « déchirure vivante » de l'Illusion. Le MJ devrait se montrer très prudent dans l'utilisation de ces procédés et devrait même limiter leur efficacité, ce rituel pourrait par exemple n'être utilisé qu'une fois au cours d'une vie ou impliquer des mutilations graves rendant le personnage particulièrement difficile à incarner. Un tel processus est à réserver à des Joueurs désespérés.



Les portails permanents

La plupart des portails menant dans Métropolis ne sont que temporaires, cela est notamment le cas lorsqu'un événement est à la source de l'affaiblissement du voile de l'Illusion. Il existe cependant des lieux où la frontière entre Métropolis et l'Élysée est si faible que l'affaissement de l'Illusion est constant. Il n'est toutefois pas possible de se fier à ces brèches dont l'intensité, la circonférence, la durée et la destination au sein de Métropolis sont la proie de changements si fréquents qu'elles ne peuvent ou ne devraient être considérées comme dues.

Le MJ peut néanmoins confronter les PJ à divers cultes et organisations présidés par des Liceurs qui, grâce à des incantations ou des artefacts, essaient d'ouvrir des portails permanents dans Métropolis. Au cours d'une aventure, une telle tentative pourrait aboutir et permettre aux PJ de voyager jusqu'à la Cité Éternelle ou les obliger à poursuivre leur ennemi au delà de l'Illusion. Une fois encore, la plus extrême prudence est requise : les PJ ne devraient pas pouvoir aller et venir comme ils l'entendent. Si Métropolis devenait trop facile d'accès, cela atténuerait le suspens et dépouillerait la Cité Originelle de son aura mystique.

Le Portail de Gelocheli

Gelocheli, le Messie auto proclamé de Londres, contrôle un portail s'ouvrant sur Métropolis. Les PJ le trouveront en parlant avec les sans-abri de Londres et ceux qui vivent sur la Frontière (pour-

Gelocheli

Les Babyloniens s'allongent paisiblement pendant des nuits entières, contemplant la voûte étoilée au-dessus de leur terre aride. Ils sont obsédés par l'influence des corps célestes. J'ai moi-même longtemps erré dans le monde souterrain. Les tunnels et dédales forment un puissant réseau, et ce réseau m'obsède. Des portes ne devraient jamais être ouvertes et des blessures ne peuvent jamais guérir, ses machines sont curieuses et imprévisibles, mais je possède un savoir qu'aucun mortel ne partage.

Texte tiré du livret du CD Mescaline Dreams du groupe Subhuman Channels

Gelocheli

Des centaines de jeunes gens du monde entier sont quotidiennement attirés par les promesses de Londres. Beaucoup d'entre eux n'ont ni travail, ni argent, ni un endroit où vivre et finissent dans la rue avec des milliers d'autres. La plupart réussiront tant bien que mal à grimper la pente et à avoir une vie familiale et professionnelle normale. Quelques-uns réaliseront même les rêves qui les ont amenés à Londres, d'autres finiront par devenir des frontaliers.

Le métro est un réseau de galeries qui s'entrecroisent et d'immenses stations chaotiques et sombres. Ce complexe s'étend jusqu'à des abris atomiques datant de la guerre froide et vers des voûtes de brique beaucoup plus anciennes. Certaines cavités reliées à ces tunnels datent du Blitz (où 60000 Londoniens furent tués dans leur maison) et les souterrains les plus anciens ouvrent sur des caves médiévales, des ruines romaines et des grottes séculaires d'origine inconnue. Cet immense complexe de galeries conduit de l'É-

quoi ne pas glisser quelques indices en jouant la campagne Taroticum. Attention, vous ne devriez toutefois pas permettre à vos joueurs de chercher le portail pendant que vous maîtrisez cette campagne, à moins qu'ils ne soient dans une situation telle que ce soit le seul moyen de poursuivre le déroulement de l'aventure). Un serviteur de Gelocheli les dirigera vers une galerie de métro où ils pourront rencontrer son maître, un homme possédant un goût prononcé pour le mélodrame et aux nombreux caprices. Il se place toujours dans l'ombre, vêtu de haillons colorés, ses longs cheveux ainsi que sa barbe fournie mettent en évidence son complexe messianique. Le mythe qui s'est construit autour de lui le remplit d'allégresse et il en conçoit une grande fierté qui se traduit par une arrogance que beaucoup trouvent insupportable. Si les PJ ne le prennent pas au sérieux, se moquent de lui ou le prennent au dépourvu, il ordonne immédiatement à ses fidèles Gelochelis de les tuer. Si, au contraire, ils le supplient humblement de les aider, il les mènera les yeux bandés vers le Portail.

Celui-ci est une pièce bordée de stèles funéraires et éclairée par des torches vacillantes, le plafond est quant à lui orné de runes occultes. Avant de franchir le Portail, les PJ doivent payer un tribut à Gelocheli sous la forme d'une blessure rituelle qu'il leur inflige avec un couteau à découper sale. (Voir table ci-dessus).

DÉ20	RÉSULTAT
1	La blessure cicatrise normalement
2-5	La blessure guérit, mais laisse une cicatrice qui fait penser à un kyste sous la peau.
6-9	La blessure ne guérit pas, elle cessera de saigner assez rapidement mais restera ouverte et suppurera pour le restant de la vie du Personnage.
10-15	Comme précédemment. Le PJ gagne un bonus de + 1 pour toutes les activités physiques.
16-18	Comme ci-dessus. Le PJ gagne + 2 pour toutes les activités physiques.
19	La blessure se transforme, formant une seconde bouche, celle-ci a besoin de 6 à 8 semaines pour se développer entièrement. Si la blessure est négligée, la bouche développera des dents plus tard, et par la suite une trachée-artère. Si elle n'est toujours pas soignée, la bouche se mettra à parler et le PJ gagnera + 10 à ses jets de dés, lorsque quelqu'un essaie de le posséder. La bouche peut être enlevée grâce à une opération chirurgicale.
20	Le PJ meurt. Plus de jets de dé.

Si un PJ fait usage du Portail à plusieurs occasions, il ou elle gagnera + 3 à chaque nouvelle tentative. Ces bonus sont cumulatifs, ainsi au cours de la seconde tentative le PJ bénéficiera d'un bonus de + 3 pour 1D20, à la troisième + 6, etc.

Le Portail est imprégné par les puissances des ténèbres (voir livre de règles de Kult). Si les PJ maîtrisent l'Art Ténébreux ou ont avec eux quelqu'un capable de le faire, ils peuvent essayer de contrôler le portail et de déterminer le lieu où ils vont être transportés dans Métropolis. Faites leur faire un jet de Compétence ou lancez les dés vous-même afin de dissimuler et éventuellement modifier le résultat. Si les PJ sont venus seuls, Gelocheli commandera le Portail de la façon qu'il jugera appropriée, gare aux Personnages qui l'auront offensé.

INTERPO
Institut Internatio
Département Scie

Perdu Contact avec Fullerton !!
Appeler Londres
V.

DOSSIER LDR-16X-1995
ORIGINE : SCOTLAND YARD

ANALYSE STATISTIQUE DES DIS[illegible]IONS
DANS LE METRO DE LONDRES

Le nombre des disparitions dans le métro Londonien varie en fonction des changements sensibles qui interviennent dans le groupe C4 (le plus important groupe de dépravés). (voir Appendice 4).

Le nombre de toxicomanes et de sans-abri perpétuellement au chômage a considérablement diminué de 10 à 15 % sans aucune raison satisfaisante. Le rapport du Docteur Welster sur l'affaire Ursus fournit de nouveaux indices et insinue que certaines parties du métro sont peuplées d'individus sérieusement dérangés. Même sur eux, Ursus semble avoir eu un impact étrange sur leurs processus de décision, je cite : Le patient n'a aucune volonté propre. Les fonctions cérébrales sont réduites à un niveau primitif (...). De prétendues voix intérieures donnent des ordres péremptoires, qui provoquent une extrême anxiété (...)

Le nom Gelocheli est mentionné avec respect par tous les sans-abri et s'avère corroborer les conclusions du Docteur Webster sur la suppression finale du libre arbitre. Des rumeurs circulant parmi les toxicomanes confirment des extraits d'interview réalisées à Lewisham au cours desquels des musiciens de rock parlent de sacrifice humain dans certaines galeries reculées.

Extrait d'un rapport de police confidentiel, par Mark Fullerton, policier auxiliaire à Londres : « Analyse statistique des Disparitions dans le métro de Londres »

lysée vers divers mondes, mais seuls les Gelochelis osent se rendre dans ses profondeurs les plus reculées, même les sans-abri les plus déments n'osent s'aventurer au delà d'un certain point.

Les Gelochelis sont des Frontaliers (voir page 152 du Livre des Règles), ils sont unis par une conscience collective, par l'intermédiaire de laquelle Gelocheli les contrôle, ce qui en fait un groupe bien différencié composé de cinquante à cent cinquante individus. Leurs instincts se sont considérablement affaiblis, même selon les critères frontaliers. Ils sont ainsi dépourvus de tout instinct de conservation et sont incapables de tirer une leçon de leurs erreurs. Ils peuvent accomplir des tâches simples telles que rapporter des choses, attaquer sur commande, ou surveiller un tunnel. Malgré leur conscience collective, ils ne cordonnent leurs actions que sur l'ordre de Gelocheli dont ils sont les yeux et les oreilles à travers le système des tunnels.

Gelocheli lui-même est un Personnage mythique de Londres. Son nom apparaît parfois dans des chants lyriques à la gloire de la drogue dans lesquels il devient le symbole de l'inconnu ou du messager mystique. A la simple mention du nom Gelocheli, le regard de certains alcooliques et toxicomanes endurcis devient anxieux, il est synonyme de crainte. La police a officiellement relégué cet homme au rang de pure fiction, une rumeur prétend toutefois qu'il existerait un épais rapport confidentiel dans lequel figurent les disparitions de gens ordinaires et d'innombrables sans-abri.

CHAPITRE 3

Les Structures de la Folie

Harry avait l'impression d'avoir erré dans les galeries pendant des jours, mais il était loin d'en être certain. Ses lunettes à infrarouges lui permettaient de percer les ténèbres perpétuelles qui régnaient dans les tunnels marécageux, une vision toute de nuances rouges et bleues. Les parois et le plafond voûtés étaient recouverts d'une épaisse couche de mousses, de végétation et de déchets organiques répugnants, l'air était dense et chargé d'odeurs nauséabondes. Ces quelques jours d'errance avaient réduit ses vêtements à l'état de loques, ses chaussures ordinaires étaient loin d'être appropriées à la situation, ses pieds trempaient dans une substance collante et fétide.

Il savait qu'il n'y avait aucun moyen de prévoir un danger, le compteur Geiger fixé à la hanche s'affola. Contact ! Quelque chose était sorti des broussailles, Harry ouvrit immédiatement le feu. Il ne pouvait distinguer clairement ses adversaires, grâce à ses lunettes il percevait ses cibles comme des réseaux de veines grossièrement boursouflées. Ses tirs et les cris déchirants des génétides retentirent à travers le tunnel, les créatures tentèrent désespérément de l'attraper avec leurs bras horriblement déformés par des tumeurs monstrueuses. Ses balles berretta creuses déchirèrent leur corps répugnant et après un bref combat, ils n'étaient plus que des carcasses sans vie tièdes et puantes. Il lui en avait cependant coûté ses dernières balles. Il nettoya soigneusement son costume des sécrétions radioactives des génétides tout en se demandant s'il y aurait un jour une fin à tout cela.

Harry trébucha, son arme vide dans la main, il fut soudain aveuglé par l'éclat rouge de la lumière du jour filtrant à travers ses lunettes. Il les retira et contempla avec perplexité le bout du tunnel, il croyait être au moins à trois cents mètres sous terre, une fois encore cette maudite ville lui échappait. Il s'avança jusqu'à la sortie, un champ de ruines incendiées s'étalait devant lui, des effluves de napalm et de chairs brûlées flottaient au-dessus du sol. Rechercher Rebecca n'avait plus aucune importance maintenant, son seul souci était de rester en vie ; juste une heure de plus, une minute de plus, même une seconde... L'espoir s'était envolé avec ses dernières cartouches et le récent carnage ne l'avait pas vraiment mis en forme. Il craignait que d'autres génétides ne surgissent, ce serait la fin.

Harry avait arrêté la cocaïne depuis quelques années déjà, mais il était content d'en avoir quelques grammes dans sa poche. Les champs de Métropolis ne le tentaient guère, mais rester là où il était signifiait une mort certaine. Il aperçut un abri à une cinquantaine de mètres, ce devait être du solide puisqu'il était toujours intact. Il décida d'y chercher refuge pour l'heure à venir et s'envoya un rail pour se donner du courage. Il se lança, le sprint fut bref mais il crut que son cœur et ses poumons allaient éclater. A sa plus grande surprise, il se retrouva assis, perché tout près du plafond d'une immense usine humide et bruyante, des vapeurs chimiques venaient lui piquer le nez. Une échelle métallique descendait, il remit ses lunettes et à travers les nuances rouges et bleues familières, une machinerie vicieuse apparut. Il eut l'impression qu'il était sur le point de plonger dans un lac gelé, de toute façon, il ne pouvait pas reculer. Encore sous l'effet de la cocaïne, il se décida à descendre. Des appareils rugissants crachaient des fumées toxiques, certaines semblaient presque organiques, des vaisseaux épais parcouraient leurs carcasses métalliques à travers lesquelles des cavités humides s'ouvraient et se fermaient. D'autres donnaient l'impression de vouloir rivaliser avec une machine à vapeur, craquant et haletant. Quelque chose de froid et dur agrippa sa cheville, il fut violemment précipité au bas de l'échelle et tomba lourdement sur le sol métallique. Harry était sonné, il tourna la tourna la tête et repéra le Techrone du coin de l'œil, il avait un goût de sang et de métal dans la bouche. La mécanique du Techrone était d'une ingéniosité perverse, il exhibait des crochets et rouages enduits d'huile et de sang. Le mécanisme grinçant se mit en position pour faire travailler ses membres tordus. L'insecte d'acier allait faire son devoir, éliminer tout ce qui interfère avec la Machine. La prise autour de sa cheville se resserrait, alors que des bras en acier s'avançaient pour saisir son corps frêle. Harry tirait sur sa jambe entravée et lançait des coups de pied désespérés, avec l'autre il parvint à toucher le poitrail de la créature. L'impact eut un effet dévastateur sur le Techrone, Harry reçut une pluie d'éclats de plastique et sentit que la prise faiblissait autour de sa cheville, il se libéra en tirant d'un coup sec. Pendant qu'il se relevait, des éclairs fusaient tout autour du monstre qui se mit alors à vomir de la fumée. Harry détala et courut aussi vite qu'il le put, loin de ces engins étranges et bruyants.

Métropolis est la mère de toutes les cités, un chaos sans fin dans lequel le temps et l'espace n'ont aucune importance. L'individu est ici réduit à Néant, mais se développe également vers Tout. Pour nous, qui sommes arrachés à l'Élysée et soudain confrontés à un environnement aussi incohérent et fragmentaire, il n'y a aucun moyen de se faire une idée générale de Métropolis. Peut-être nos facultés humaines ne sont-elles pas suffisantes pour que nous puissions appréhender la Cité Originelle.

Le but premier de ce supplément est de traduire ce désordre et cette absence absolue de repère, vos joueurs ne devraient pas croire que tout ceci pourrait se réduire à une carte. Le séjour dans Métropolis devrait être tumultueux et les PJ devraient être précipités dans des lieux étranges et dangereux. Ils seront un moment dans la Cité Vivante, puis en train de se faufiler parmi les Ruines quelque temps après pour trébucher dans le Monde souterrain quelques pas plus loin. Faites-les revenir dans la Cité Vivante, et lorsqu'ils se dirigent dans la même direction que la dernière fois, décrivez-leur des rues et bâtiments complètement différents...

Si vous trouvez plusieurs des incidents suivants un peu trop difficiles à supporter, ceux-ci étant essentiellement axés sur la mort et la destruction, nous vous suggérons de laisser la souffrance et l'anxiété des PJ créer une déchirure dans l'Illusion par laquelle ils peuvent revenir dans notre Réalité. Vous pouvez également, alors qu'un Razide est sur le point de les rattraper, changer subitement de décor : passez du Monde Souterrain où les PJ sont sur le fil du rasoir, à la Cité Vivante où la plus grande menace qu'ils doivent affronter est l'heure de pointe...

La Cité Vivante

Les taudis

Les taudis de la Cité Vivante sont la partie de Métropolis la plus facile à atteindre, toutes les grandes villes du monde se trouvant en bordure de celle-ci. La Cité Vivante est un mélange de South Central Los Angeles, du ghetto de Belfast et du Kreuzenberg de Berlin, envahi par des rats difformes de toutes tailles. Ici, les gangs s'affrontent violemment, les voitures piégées et assauts de police sanglants sont des faits quotidiens, mais le citoyen moyen de la Cité Vivante ne sait même pas qu'il devrait se lamenter sur son propre sort.

Même si les rues et les trottoirs ne sont pas vraiment très animés, les avenues résonnent des klaxons des voitures, des jurons de piétons pressés et des cris d'enfants. Tous ces sons ricochent sur les façades sinistres, ajoutant à l'atmosphère de désespoir qui envahit les lieux. Les quelques

formes humanoïdes, qui surgissent de temps à autre de l'ombre des maisons et du perpétuel brouillard jaune souffre, semblent être pauvres d'esprit et d'âme, comme si elles exécutaient depuis toujours une tâche accablante. Les PJ découvriront bientôt que les bruits et les odeurs semblent toujours provenir de l'autre côté de la rue ou de l'angle de celle-ci. Leur environnement immédiat est fade et silencieux, comme s'ils étaient dans l'œil d'un cyclone où ne peuvent être perçus que certains sons devenant ensuite d'une clarté presque douloureuse. Des grincements provenant de l'autre bout de la rue, des piétons piétinant un mendiant allongé peuvent par moment masquer la fusillade opposant deux gangs rivaux. Les PJ entreverront de temps en temps le vrai visage de Métropolis et de ses habitants, là où deux jeunes amants s'embrasseraient tendrement dans l'Élysée, deux cannibales se mordent avidement le visage. Les fruits et légumes de nos marchés peuvent devenir des têtes de nourrissons dégoulinantes de sang alors que l'agent de la circulation a une apparence si hideuse qu'il provoque des carambolages.

Après un certain temps, la situation se renverse et les PJ deviennent incapables de retenir quoi que ce soit de leur entourage direct. La tuerie qui a eu lieu de l'autre côté de la rue semble soudain lointaine et insignifiante, tout comme ils remarquent à peine l'hélicoptère de la police menaçant de tirer sur des véhicules coincés dans un embouteillage à moins que celui-ci ne se dissolve.

La plupart des habitants de la Cité Vivante peuvent être comparés à un troupeau de lemmings aux yeux las avançant dans des rues infinies envahies de mendiants morts ou à l'agonie. Ils vivent dans des taudis pathétiques où les rats se nourrissent de leurs enfants et les métiers qu'ils exercent sont stupides et dégradants. Ils mènent des existences absolument sans espoir et tombent raides morts par poignée chaque matin aux arrêts de bus et stations de métro surpeuplés. Leur vie est d'une telle platitude qu'ils n'auront rien d'intéressant à raconter aux PJ. La circulation dense des principales artères, qui ressemblent à des autoroutes allemandes, est enveloppée dans un épais rideau de fumées d'échappement suffocantes alors que les ruelles sombres et lugubres empestent les immondices entassés pêle-mêle contre les façades. Si les habitants de ces petites rues semblent être un peu plus avenants que ceux qui vivent dans les grandes avenues, c'est simplement parce que vous êtes encore à une distance respectable. Chaque Personnage représente facilement quelques jours de nourriture pour une famille…

Le Bazar

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

Ici, si tout et tout le monde peut être acheté, l'article le plus cher est un renseignement, ce dont ils manquent cruellement. S'ils font savoir qu'ils sont à la recherche d'informations, les offres fuseront de tous les côtés. Les Personnages n'auront aucun mal à trouver des armes de toutes sortes et de toutes les époques, y compris du futur. Ces armes comprennent toutes des parties organiques, un canon sera en partie recouvert d'un tissu vivant gluant, une crosse sera affublé d'un œil…

Bien que la plupart des marchandises soient des armes et de la drogue, le bazar fait également le commerce du sexe et des esclaves.

Trench Town

Le Taudis fusionne peu à peu avec Trench Town. Il est possible d'atteindre cette partie de la Cité Vivante depuis la plupart des principales villes de l'hémisphère Sud. La vie est encore plus rude ici, les escadrons de la mort et les maladies

L'homme à la Marlboro

Pourtant âgé de 180 ans, Yasivar ressemble à un petit maghrébin de douze ans, il a pu échapper à la mort en changeant de corps chaque fois qu'il était sur le point de disparaître. Il cherche refuge dans le Bazar pour éviter les redoutables Chronites des Horloges qui sont constamment à ses trousses. Il essaiera de vendre des cigarettes aux PJ et leur offrira ses services en tant que guide. S'il excelle dans ce domaine, il demande cependant à être rétribué sous forme de viande vivante. Si les PJ essaient de le doubler, il les conduira dans un piège.

infectieuses prélèvent leur tribut sur les habitants difformes et presque sauvages qui hantent ces maisons de tôle ondulée et de cartons d'emballage. La loi de la jungle règne en ce lieu sordide, jamais l'expression « manger ou être mangé » n'a eu autant de signification ici. Une odeur âcre et fétide émane des détritus, des excréments et des cadavres putrescents se mêlant à la boue qui remplace le bitume de nos villes. Des mouches grasses d'un vert étincelant ont envahi ce lieu infâme, contribuant à propager les pires affections.

La décharge

A la périphérie de cette cité tentaculaire dominée par l'esclavage et la corruption, s'étend la décharge. Les habitants difformes, vaguement humains, se battent sauvagement et se nourrissent de la chair des vaincus. Les enfants nés ici ressemblent plus à des animaux qu'à des hommes, ils courent sur quatre pattes et grognent au milieu d'une immense étendue d'ordures. Les PJ s'attardant ici devront affronter les Compostats, des créatures faites de détritus vivant dans les profondeurs de la montagne d'immondices.

Les complexes industriels

Les complexes industriels sont de vastes étendues d'acier et de béton qui, malgré le bruit de leurs machines, paraissent étrangement désolées. Les habitants de la Cité Vivante qui ressemblent le plus à des humanoïdes se glissent furtivement à l'intérieur de ces immenses usines tôt le matin pour se faufiler hors de leurs ombres sinistres en fin d'après-midi. Si vous vous introduisez dans les lieux, vous ne les verrez pas, ils sont noyés dans la fumée et les ténèbres. Vous ne trouverez pas que des ouvriers ici, les transactions qui ne peuvent se faire qu'à l'abri des regards indiscrets se traitent dans la pénombre rassurante d'une haute grue. Quantités de marchandises volées sont chargées et déchargées sous les ordres d'hommes de main armés d'Uzi. Un grand nombre de ces affaires impliquent la Mafia et se règlent trop souvent à coups de fusil, ce dont les PJ pourraient parfois avantageusement profiter.

Incidents

Les sans-abri

La mendiante qui dans l'Elysée se comporte convenablement et ne dérange pas les gens de qualité, est ici une horrible peste qui disputera aux PJ quelques canettes de bière dont elle pense avoir été délestée. Elle devient de plus en plus hostile et grommelle à propos de « la jeunesse actuelle... mes canettes... aucune éducation... besoin de manger, non ? ! ? ! » Soudain, elle tire un tuyau de plomb du tas de ferraille que contient son caddie et agresse les PJ. Ceux-ci ont plusieurs alternatives :

• *fuir tout en étant poursuivis par des injures, des briques et des canettes de bière.*

• *tenter de négocier avec elle, ce en quoi ils échoueront, et être attaqués par la vieille et un commando de loqueteux (voir plus bas) qui les frapperont avec leurs béquilles, des tessons de bouteille ou des tournevis. Malgré leur faiblesse, ils peuvent infliger de graves blessures aux PJ.*

• *abattre la vieille femme. Ses compagnons d'infortune (voir PNJ faibles, p. 153) se précipitent en hurlant sur sa dépouille, la traînent à l'écart et commencent déjà à se disputer la viande qu'elle représente. Si les PJ interprètent mal leurs cris et tirent dans le groupe, il y aura plus de nourriture pour les survivants.*

La police

Au fur et à mesure que les PJ s'enfoncent dans les bas quartiers de la Cité Vivante, ils remarquent des choses de plus en plus inquiétantes. Les gargouilles qui ornent les façades sont étrangement basses et dans des positions inhabituelles. Des morceaux de tissus et de chair sont coincés entre les crocs de leurs gueules béantes, du sang jaillit de quelques gouttières, un portail métallique est couronné de têtes humaines en putréfaction. Les enseignes des magasins ont été subtilement transformées et paraissent tout sauf attrayantes. Les passants ont une démarche saccadée, ils sont voûtés, nerveux et effrayés à l'idée qu'un véhicule approchant d'eux puisse être une voiture de patrouille appartenant à la toute puissante police paranoïaque armée jusqu'aux dents. Bientôt, les Personnages entendent des sirènes, accompagnées de coups de feu, même s'ils

plongent dans la ruelle la plus proche, les PJ seront repérés par les projecteurs de l'énorme fourgon de la police. Ils entendent le bruit caractéristique de l'armement des fusils à pompe, une voix hystérique provenant d'un haut-parleur grésillant leur ordonne de laisser tomber immédiatement leurs armes, tandis que les points rouges des viseurs laser balaient les corps des personnages. La suite dépend de vous :

• *les policiers (PNJ forts, voir p. 153) obligent les PJ à monter dans le fourgon où ils sont passés à tabac et dépouillés. Les PJ sont finalement laissés pour mort dans un fossé à l'extérieur de Trench Town.*

• *les policiers s'approchent des PJ avec des menottes et les embarquent pour un interrogatoire en enfer, c'est ainsi qu'ils nomment le commissariat. La longue attente aura lieu dans une cellule nauséabonde où les PJ pourront peut-être obtenir des renseignements intéressants en discutant avec d'autres détenus. Bien entendu, ils ne savent rien de « l'incident » à propos duquel on les interroge, mais sont néanmoins présumés coupables. Les poursuites seront finalement abandonnées et ils seront libérés une fois que les agents se seront emparés de leurs possessions. Aussi curieux que cela puisse paraître, leurs armes leur seront rendues, peut-être parce qu'elles ressemblent à des jouets si elles sont comparées à celles de la police locale.*

Le pub

Les PJ aperçoivent un pub qui, malgré sa façade décrépie, paraît ouvert. S'ils entrent pour prendre un verre et manger un morceau ils remarqueront que les clients semblent plutôt singuliers et nerveux. Chacun des consommateurs semble se méfier de son voisin, sans être menaçants, des regards inquiets se tournent vers les PJ. Alors qu'ils s'interrogent sur la raison d'un tel comportement, le menu arrive…

Les Symbiotes

Les PJ sont entrés dans des ruelles fétides et minables de la Cité Vivante. Les gens les dévisagent avec un regard avide à peine dissimulé, des vieillards édentés se pourlèchent les babines et des clochards affamés tâtent leurs couteaux pendant qu'un filet de bave s'écoule de la commissure de leurs lèvres.

Bientôt, un groupe de miséreux munis d'armes simples s'interpose entre les PJ et la sécurité relative des grandes rues. La horde de Cannibales aux visages grisâtres est sur le point de se jeter sur les PJ lorsqu'une Mère Compostate pénètre bruyamment dans la rue. Instantanément, les mangeurs d'hommes s'enfuient, terrorisés par l'insatiable créature à moitié organique. Ils savent que les rejetons marchent à la suite de la créature mère et débarrasseront la rue de tout, y compris des piétons. Les Compostats sont extrêmement agressifs et suicidaires au combat, ils savent que la Mère Compostate leur fournira un abri sûr au cas où ils viendraient à mourir. Si les PJ parviennent à les éliminer, la créature mère fera usage de son pouvoir de Télépathie pour les attirer à elle et en faire ses nouveaux symbiotes. Les PJ doivent réussir un jet d'EGO avec une Marge de Réussite supérieure à celle de la créature pour résister à cette Faculté. S'ils échouent, ils bénéficieront désormais de la gratuité du transport à bord de la Mère Compostate, ils devront cependant la nourrir en échange. S'ils refusent, ils doivent à nouveau réussir un jet d'EGO avec une Marge de Réussite supérieure à la sienne afin de ne pas obéir à l'ordre de se jeter dans la gueule de son incinérateur.

Juha se blottit dans le fossé qui traversait la rue pendant qu'une rafale de mitrailleuse était tirée depuis l'immeuble le plus haut des environs. Les cadavres encore chauds gisaient épars dans la rue, mais il ne pouvait les atteindre. Lorsqu'il parvint au mur de béton, il profita de l'abri relatif que lui offrait celui-ci pour s'asseoir. Il savait qu'il lui faudrait être plus patient que le sniper ou mourir. Il extirpa trois pilules d'une petite boite cabossée et les avala avec une gorgée de vodka yougoslave.

Il repensa à la vidéo et à la scène de viol, celle que lui et Matts passaient leurs journées à regarder au ralenti. Quatre nordiques blonds portant des uniformes de l'ONU, humiliaient avec sadisme de jeunes musulmanes aux corps fragiles. Juha n'avait plus besoin de voir la vidéo, il lui suffisait de fermer les yeux pour tout entendre et sentir à nouveau. Il avait tenu le premier rôle.

Il ouvrit un livre qu'il avait trouvé « Laterna Magica », et lut un passage : « Si j'avais dans mes rêves donné corps à cette Cité, cette Ville imaginaire et dont je perçois toutefois les couleurs, les odeurs et les bruits, si je lui avais octroyé cette âme, je l'aurais traversée avec impunité comme s'il eut s'agit de mon propre domaine et j'aurais entraîné à ma suite le spectateur vers un monde étranger et pourtant secrètement familier ». Tu y es presque, pensa Juha. Presque...

Un bain de sang

Les PJ ont abouti à Trench Town, il y a peu de circulation au milieu de ces rues immondes et tortueuses envahies par la boue. Les terroristes lourdement armés, les trafiquants et les criminels qui règnent sur le territoire ne font rien pour arranger les choses. La plupart des cahutes portent des traces de coups de feu récents ou d'incendie, des hurlements de douleur et des cris d'agonie émanent de ces constructions sordides. Quelques cabanes ont des fenêtres, mais leurs carreaux sont presque toujours cassés ou éclaboussés de sang séché. En passant devant une maison relativement épargnée, les PJ entendent le moteur d'une tronçonneuse se mettre en marche, un long cri déchirant s'en échappe alors que la fenêtre est aspergée de sang. Des poubelles ainsi que des bâtiments sont souvent en train de brûler et soudain, les PJ doivent se précipiter hors de la rue ou se plaquer contre un mur afin d'éviter un fourgon de police blindé. S'ils décident d'enquêter sur l'incident de la tronçonneuse, ils devront affronter une scène particulièrement insoutenable. Quatre hommes arborant une grimace ironique, couverts de sang de la tête aux pieds, sont groupés autour du corps mutilé de leur victime. Celui-ci a été enchaîné au mur et se tord en hurlant de douleur, il baigne dans une mare de sang. Au moment où les PJ pénètrent dans la cabane, celui qui tient la tronçonneuse trace un sillon dans la cuisse de sa victime. Dès qu'il est averti de la présence des Personnages, il se retourne vivement en achevant de sectionner la jambe entière. Les quatre tortionnaires ne perdront pas de temps à discuter, les PJ devront les tuer ou s'enfuir au plus vite. Si le MJ le désire, le supplicié peut avoir quelque chose d'intéressant à leur révéler.

Le plan fatal

Les PJ entrent dans une cave faiblement éclairée par des bougies, une âcre odeur d'encens et de moisi flotte dans la pièce. Un vieillard aux traits avenants est confortablement assis derrière une vieille table métallique rouillée. Le long des murs, à peine visibles dans la lueur vacillante des bougies, se tiennent des créatures simiesques, appelés les Servilis. Le vieil homme invite amicalement les Personnages à partager son repas et se propose de les aider à résoudre tous leurs problèmes. La cuisine est excellente et leur hôte les assure qu'il sait comment se rendre partout où ils pourraient vouloir aller. S'ils demandent des précisions, il leur dira qu'il n'y a qu'un seul chemin, qu'il en a la carte et qu'il consentirait d'ailleurs à la leur céder en échange d'une faveur. Celle-ci consiste à le sortir de la misérable existence qu'il est obligé de mener au milieu de ces servilis qui le gardent prisonnier depuis une éternité, il conclue en affirmant qu'ils ne le laisseront jamais en paix à moins qu'il ne meure. Les PJ peuvent :

- *tirer sur l'homme, celui-ci s'effondrera alors en riant et révélant qu'il n'existe aucune carte. Les Servilis attaqueront sans pitié.*

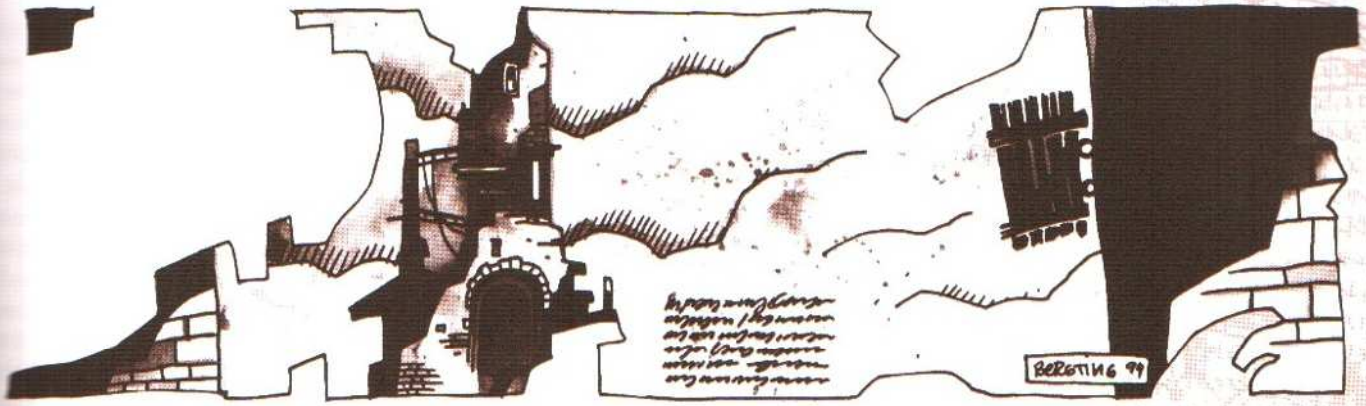
- *refuser poliment, auquel cas leur hôte, ivre de colère, se met à blasphémer et leur intime l'ordre de partir avant qu'il ne les tue. Si les Personnages ne partent pas, les Servilis passeront à l'attaque.*

- *tirer sur les Servilis, l'homme semblera surpris alors que les créatures se jetteront sur les PJ.*

Les Ruines

Cette étendue sauvage et désolée est constituée de sites industriels, de casses, de chantiers de construction et de ports ainsi que d'une vaste étendue de ruines. Il s'en dégage un intense sentiment de vide, amplifié par l'impression que tout semble avoir été abandonné précipitamment. Ainsi, la lampe est-elle toujours allumée dans le petit bureau de la casse et des grands containers se balancent-ils encore en grinçant en haut des grues du port. Un néon fluorescent clignote au-dessus de tasses de café à moitié vides dans l'une des baraques d'un chantier tandis que les toiles des échafaudages claquent dans le vent gémissant.

A certains endroits, cette zone ressemble à des villes ravagées par la guerre, telles Beyrouth et Sarajevo, les immeubles se sont totalement effondrés malgré les vaines tentatives de consolidation. Il semblerait même que l'on ait essayé de bâtir de nouveaux édifices sur les ruines des précédents, sans succès cependant. De temps à autre, toujours



au loin, on entend des explosions et les claquements secs des armes automatiques. Les vestiges des anciennes constructions suggèrent que ces lieux vécurent des temps bien meilleurs, les murs de la cité témoignent même d'une magnificence aujourd'hui révolue. À quelque distance, vous apercevrez peut-être des clochards loqueteux dans la lumière vacillante d'un feux de camp, mais vous ne verrez jamais approcher les habitants de cet endroit de plus près. D'autres personnes (des aventuriers ratés par exemple) ont laissé des traces derrière eux, pourquoi pas des indices ou des objets utiles dont les PJ pourront profiter. De nombreux charognards fouillent les ruines, seuls ou en petits groupes, espérant dénicher un cadavre, mais ils n'oseront pas s'attaquer aux PJ. Les créatures qui hantent cette partie des Ruines sont habituellement perçues comme des ombres fugitives ou des bruits de pas dans le gravier, puis, soudain, semblant sortir du néant, elles chargent !

Les PJ peuvent également se retrouver dans des ruines comparables à celles de la ville de Berlin en 1945, une capitale entièrement effondrée sur les cadavres pourrissants de ses habitants et réduite à une vaste étendue de béton et d'acier dévasté par les bombardements intensifs. Les rues n'existent plus et les éboulements rendent toute circulation difficile, tout comme les cratères des bombes et des obus qui continuent de s'abattre sur les débris de cette cité. Plus loin, le paysage change, les décombres se transforment en un désert noir de suie au cœur duquel les poutres carbonisées d'une maison détruite par le feu se dressent fièrement vers un ciel de plomb. À la limite de ces ruines s'étend une immense décharge où de gigantesques Compostats se dissimulent dans l'épaisse couche de détritus. Ici, les habitants se battent pour les rares choses comestibles ou utilisables. Les PJ pourront également visiter les casses où de nombreuses âmes égarées se battront jusqu'à la mort pour défendre leur abri de fortune, une vieille Buick cabossée rongée par la rouille. Ils traverseront peut-être des zones radioactives ou des déserts salés où les autochtones poursuivent des guerres tribales insensées dont les origines remontent à la nuit des temps. Au milieu de ce paysage désolé, où l'agression est omniprésente, des cris d'agonie déchirent le grondement constant des déflagrations, des murs qui s'effondrent et des édifices qui s'écroulent.

Les différentes parties des Ruines sont reliées par des autoroutes dévastées par les bombardements et des ponts écroulés, ou bien séparées par de hauts barbelés, des champs de mine et de véritables no man's land où les combats de tranchées font rage. En plus des créatures que l'on trouve habituellement dans Métropolis, telles que les Wolvens et les Ferrocci, les PJ croiseront également des soldats pervertis issus de toutes les guerres passées, présentes et futures de l'humanité, tous ont la même ambition : conquérir ou mourir. Ces troupes sont accompagnées par les Einsätzers, les ennemis jurés de tous les êtres vivants, des créatures uniquement motivées par la torture et l'annihilation de toute vie. Les Ruines abritent également les escadrons de la mort d'El Salvador, les légions privées des seigneurs de la drogue colombiens, la mafia sicilienne et les clans de Yakuza, tous dans différents états d'aliénation mentale. Depuis toujours, une fois que ces soldats échouent à Métropolis, ils délimitent un territoire qu'ils vont défendre et chercher à étendre. Ils sont organisés en enclaves autonomes de structure féo-

Il se leva d'un bond et entama un sprint bref qui le conduisit au delà de la ligne de mire de la mitrailleuse, l'orphelinat était tout près maintenant. Le lance-grenades antichar qui l'encombrait jusque là allait désormais être très utile. Il agrippa l'arme et les munitions, chargea le tube et visa le solide mur de béton qui soutenait l'édifice. Il entendait les voix d'enfants qui chantaient à l'ombre de l'immeuble, il tira. Le son étouffé de la détonation fut suivie par une violente explosion et des hurlements. La bâtisse s'effondra, ensevelissant et broyant tous ses habitants sous des tonnes de béton. Enfin, il allait pouvoir attraper un de ces gosses avant que d'autres fouineurs ne viennent chercher de la nourriture ici. Il avait faim...

dale ou collectiviste, uniquement axées sur la guerre. Ces groupes se soucient peu de la terre elle-même, la guerre est leur seule récompense. Les autres habitants de ces domaines vivent de la chasse et de la cueillette, les réserves sont maigres, les réquisitions fréquentes, et ils considèrent tous les étrangers comme une menace pour leur survie. Personne ne désire partager les quelques objets trouvés et la meilleure défense est l'attaque.

Incidents

Les Monolithes

Ils sont répartis à travers l'immensité des ruines, approximativement à un kilomètre et demi les uns des autres. D'une dizaine de mètres de hauteur, la pierre dont ils sont constitués est noire et terne. Leur surface est sculptée et une odeur douceâtre et singulière en émane. Si les PJ les observent d'assez près (et réussissent un jet de PER), ils peuvent distinguer des formes humaines gravées dans le relief complexe de la roche, leur visage porte la marque d'une terrible agonie. Les monolithes semblent pousser du sol à partir d'une matière noire et collante. La surface est très visqueuse au sommet et le devient de moins en moins au fur et à mesure que l'on se rapproche de la base. Le parfum suave est légèrement anesthésiant, suffisamment pour pouvoir endormir un Personnage (Faites lancer un jet de Constitution toutes les vingt minutes, avec un malus cumulatif de -1 au delà de la première période de 20 mn). Lorsqu'il est plongé dans le sommeil, le PJ est alors enlevé par 1D6 excroissances (FOR 2D6 + 6) et lentement attiré (1D4 mètres par heure) vers le monolithe avec lequel il va fusionner (un processus très douloureux qui dure environ 24 heures). Les PJ qui n'ont pas succombé au poison diffusé par la pierre pourront tenter d'aider leur compagnon moins chanceux, ils doivent pour cela réussir un jet de FOR avec une Marge de Réussite supérieure à celle du monolithe.

La rue en fusion

Alors qu'ils remontent une rue, le sol devient de plus en plus chaud, cette chaleur devient bientôt insupportable au point qu'ils doivent chercher un abri. Sous leurs yeux, le goudron en fusion se mêle à des torrents de lave jaillissant des profondeurs de la terre, le processus s'amplifie et s'étend progressivement au quartier entier. Les PJ sont obligés de fuir à travers les ruines en évitant de toucher le sol, pendant que plusieurs édifices s'effondrent autour d'eux. Les rues qui ont été touchées par le phénomène ont pris une couleur noire et terne et ne seront plus jamais complètement stables, la surface ramollie est maintenant parsemée de puits sans fond remplis de sables mouvants.

Les Razoths

Les PJ devront tôt ou tard tenter d'échapper à une troupe de soldats implacables, mais ils tomberont de Charybde en Scylla. Il s'avère que la cave en assez bon état dans laquelle ils ont trouvé refuge est habitée par une colonie de Razoths (rajoutez le résultat d'1D6 au nombre de PJ pour connaître la taille de celle-ci), une race très jalouse de son territoire. Un MJ pervers rappellera à ses joueurs que d'éventuels coups de feu ne manqueront pas d'attirer les militaires auxquels les Personnages essayaient justement de se soustraire...

Les rituels du tremblement de terre

Les PJ sentent des secousses, comme une série de petits tremblements de terre. Si l'un d'entre eux

réussit un jet de PER, il entendra une faible incantation semblant provenir d'un lieu à découvert situé un peu plus haut. Si le résultat du test de PER est un Jet Parfait, le PJ comprendra également que les vibrations émanent de ce lieu.

Certaines des catastrophes naturelles qui secouent l'Élysée trouvent leur origine dans les Ruines de Métropolis. Si les PJ se rapprochent, ils distingueront un espace dégagé au centre duquel un groupe de miséreux s'est réuni. Ceux-ci participent à une cérémonie dont le but est d'activer un séisme dans notre Réalité, plus précisément dans le Sud-Est de la Turquie. Les faibles secousses perçues par les PJ n'étaient que les échos des soubresauts agitant notre prison. Grâce à ces étranges rituels, ces créatures engendrent des tremblements de terre qui leur fournissent des victimes dont elles pourront se nourrir. Ces personnes seront plus tard considérées comme « disparues » par les autorités du pays touché par la catastrophe.

Vingt-quatre clochards hirsutes sont actuellement en transe, dansant autour d'un autel de pierre, chacun d'eux porte un bâton de trois mètres de long, semblable à de la pierre, gravé de symboles et de runes complexes sur toute sa surface. Les mêmes motifs sont reproduits sur les quatre piliers de bois qui soutiennent le toit au-dessus de l'autel. Les danseurs forment un cercle autour de l'autel, et chantent en rythme tout en enfonçant leurs bâtons de pierre dans vingt-quatre trous creusés à même dans le sol. Chaque fois, les PJ peuvent sentir de petites secousses dont l'épicentre semble bien être ce lieu.

Au cours des cérémonies, un kaléidoscope d'images, montrant de terribles visions de la zone sinistrée dans l'Élysée, apparaît sur celui-ci. De longs chiffons ondulant dans le vent pendent du toit surplombant l'autel derrière lequel est assise une créature ressemblant à une personne portant un casque de pompier et un masque à gaz. Un jet de PER réussi révélera que ce qu'ils avaient pris pour une protection est en fait un blindage recouvrant le crâne et le masque, le mufle bardé de crocs de la créature.

Les PJ qui parviendront à distinguer ses véritables percevront aussi une forte aura autour d'elle et devront par conséquent effectuer un jet d'EGO.

Cet être est un Shaman, il chante dans un langage étrange et incompréhensible, plonge soudain ses doigts griffus dans l'autel, qui semble être creux. Au moment où les vingt-quatre danseurs enfoncent leurs lances dans le sol pour la dernière fois, il extirpe avec une force et une vitesse surhumaines 1D4 + 4 humains ensanglantés, hurlant de terreur. La créature les égorge et jette les corps encore agités de spasmes dans l'autel maculé de sang. Le Shaman et les danseurs se jettent ensuite sur les cadavres comme des animaux affamés, déchirant les chairs chaudes et palpitantes à l'aide de leurs dents et de leurs griffes. Les PJ doivent tous réussir un jet d'EGO pour ne pas hurler de peur ou révéler leur présence en réagissant de manière intempestive.

Guerre Totale

Les PJ sont dans les terres brûlées, où qu'ils se tournent, il ne voient aucune vie : seulement un désert noir et désolé. Ça et là, quelques arbres solitaires dressent leur tronc carbonisé. Et pourtant, ils entendent subitement des cliquetis, les moteurs et les chenilles des chars d'assaut, les aboiements des sous-officiers et les exclamations des soldats qui se déploient.

Alors, l'enfer se déchaîne. Les sifflements et les déflagrations des obus se mêlent aux volées de flèches, puis le piétinement et la clameur de l'infanterie se lançant à l'attaque résonnent tel un grondement de tonnerre. Les PJ se retrouvent pris au cœur d'une bataille cauchemardesque, sortant peu à peu de la fumée, des soldats issus de toutes les guerre de l'histoire militaire surgissent armes au poing en criant. Ils ne voient pas les PJ et ne peuvent pas les blesser, du moins pas physiquement. Alors qu'ils approchent, les Personnages remarquent avec horreur qu'ils sont tous des répliques exactes d'eux mêmes, ils s'entre-tuent allégrement, criant, gémissant, grognant et s'injuriant sans fin sous le commandement d'Einsätzers sanguinaires. Les PJ peuvent :

• *prendre part au combat, ils seront alors obligés de tuer leurs doubles et seront gravement traumatisés (chacun des PJ reçoit une nouvelle Faiblesse, comme Nécrophobie ou Suicidaire, au choix du MJ).*

• *tuer les Einsätzers, auquel cas leurs sosies seront libérés de leur servitude et disparaîtront.*

La construction de Métropolis était presque achevée et leur haine devenue si forte qu'ils partirent en quête d'Astaroth, le sombre jumeau de leur Seigneur. Dans son royaume glacé, Astaroth accomplit un rite sanglant et maléfique, il sacrifia son annulaire gauche et la Tentatrice en jaillit. Les Archontes retournèrent à Métropolis pour y attendre leur heure, mais aucun n'osa plus affronter le regard de leur Maître.

Alors la Tentatrice enserra le Démiurge dans sa toile et le trompa avec de beaux discours et des mensonges flatteurs, ainsi le Créateur succomba à son pouvoir et obéit au moindre de ses caprices, détournant les yeux de sa Création. Ceci marqua le commencement de la fin pour l'Humanité.

Extrait de « Genesis » d'Aguirre (Inner Cosmos Publications, 1971)

Le monologue du chasseur

« J'ai bu un vin de neige, j'aime une femme de neige… Saloperie ! La sueur sous les nichons d'une pute est plus virile que toi ! Pauvre con ! Donne-moi une seule raison pour que tu ne serves pas de chienne à mon pit bull ! Les caresses de l'amour ont maintenant cessé et ils dorment, mais leurs secrets se mêlent, comme deux couleurs se rencontrent et se mélangent… En Algérie la nuit, on égorgeait les porcs arabes au couteau pour aller plus vite et économiser nos balles. Hé hé ! Putain de merde ! »

Einsatzers

Alors qu'ils déambulent quelque part dans les Ruines, les Personnages sont transportés vers une vaste étendue à ciel ouvert, où ils se retrouvent confrontés à des Einsätzers bien armés. Ceux-ci ordonnent à des centaines d'innocents de marcher côte à côte à travers un terrain miné. Dès que les Einsätzers remarquent la présence des PJ :

- *ils les obligent à rejoindre les malheureux, ce qui signifie une mort certaine.*

- *ils les accueillent comme des frères et leur offrent une dizaine de prisonniers afin qu'ils « jouent avec » (i. e les détruisent). Si les PJ refusent, ils insisteront en devenant de plus en plus menaçants. Ils finiront par abandonner si les PJ font preuve de détermination et les traduiront alors en cour martiale.*

- *ils ignorent purement et simplement les PJ.*

Le Chasseur

Un des PJ entend des pas rapides derrière lui mais ne voit personne lorsqu'il se retourne. Ceci se répète à plusieurs reprises jusqu'à ce que les Personnages, excédés, décident de revenir en arrière pour en avoir le cœur net. À ce moment :

- *ils sont attaqués par le Chasseur, qui les capture et les interroge.*

- *ils surprennent le Chasseur.*

- *le Chasseur frappe par surprise depuis une position avantageuse.*

- *le Chasseur n'est plus intéressé par les PJ, il est parti.*

Le Chasseur est un ancien de la Légion Étrangère (PNJ forts, voir p. 153) qui a échoué à Métropolis lors d'une mission au Tchad. Depuis, il erre dans les Ruines, tel un survivant solitaire. Il parle très rapidement, comme un possédé, mêlant les accès de rage et les jurons obscènes avec des fragments de poésie noire et quelques phrases toutes prêtes sur l'amour. Son éloquence atteint son apogée lorsqu'il se bat. Il est extrêmement paranoïaque, et quoi que les PJ disent, il y a toujours 30 % de chances qu'il l'interprète comme une déclaration hostile. Si les PJ comprennent cela et agissent en conséquence, le Chasseur peut devenir un allié précieux dans les Ruines, mais s'ils n'adaptent pas leur comportement, il peut devenir tout aussi meurtrier. Que les Personnages choisissent la fuite, ou qu'ils sympathisent avec le Chasseur, il n'y a aucun moyen de lui faire quitter les Ruines.

Barrage d'Artillerie

Un concert de sifflements stridents éclate au-dessus de la tête des PJ, soudain, le sol explose autour d'eux et une pluie de débris, de terre, de gravats et de sang retombe sur les Personnages atterrés. Ils sont pris au milieu d'un tir d'artillerie, ils doivent réussir un jet de DEX pour se boucher les oreilles à temps, ceux qui auront raté leur jet n'entendront que les premières explosions avant que leurs cris n'ajoutent à la confusion. Le vacarme est tel que leurs tympans se déchireront et ils ne sentiront plus que les ondes de choc pendant que du sang coulera de leurs oreilles. Leurs capacités auditives seront définitivement endommagées. Les explosions ont dessiné un large couloir au sein duquel tout est dévasté, la zone est envahie de cratères s'étirant vers l'horizon où les déflagrations se poursuivent. Les PJ ont échappé par miracle au bombardement, un calme relatif s'installe, seulement troublé par le bruit de plus en plus lointain des détonations. Alors que les fumées se dissipent lentement, les Personnages entendent une clameur grandissante, celle de l'infanterie chargeant dans le sillage des bombes. Les fantassins sont commandés par les Einsätzers, assoiffés de sang, dégageant une aura de mort et de pourriture

Les soldats sont équipés de vieux fusils Mauser, des armes encombrantes et dépassées dont ils compensent les défauts par une terrible agressivité. Ils tireront lorsqu'ils seront à dix mètres des PJ.

Plusieurs possibilités s'offrent au MJ. Vous pouvez décider de tout faire disparaître, comme s'il s'agissait d'un mauvais rêve, les personnages ayant souffert d'une déchirure des tympans en garderont les séquelles. Le MJ peut au contraire prolonger l'incident, la balle est maintenant dans le camp des PJ. Ceux-ci peuvent se réfugier dans un des nombreux cratères, du sang se mettra à filtrer de la terre, puis cette infiltration devient une source jaillissante emplissant le cratère. S'ils ne veulent pas patauger dans une mare d'hémoglobine, ils doivent quitter leur abri, c'est alors que l'un d'eux sentira quelque chose agripper sa jambe…

Une Faim Insatiable

Les PJ sont saisis d'une faim ou d'une soif inextinguible, s'ils ne réussissent pas un jet d'EGO, cela devient une obsession et ils sont incapables de focaliser leur attention sur autre chose que le moyen de satisfaire ce besoin. Hélas, elle ne peut être assouvie par aucune boisson ou nourriture disponible et les PJ, ivres de souffrance, doivent partir à la recherche d'eau ou de vivres. Cet incident est un excellent procédé pour obliger les Personnages à sortir d'une situation dans laquelle ils se sont enlisés. Après les avoir laissés errer à la recherche de ce qui leur permettra d'assouvir leur faim, le MJ peut leur faire prendre un nouveau départ dans le scénario.

Persécutés

Les PJ sont arrivés en bordure d'un territoire en guerre. Ils ont à peine commencer à réfléchir à ce qu'ils vont faire lorsqu'ils aperçoivent un groupe d'Einsätzers en train de sillonner le champ de bataille en achevant tous les survivants. En vrai prédateurs, ils commencent par les proies les plus faciles et si l'un des PJ est blessé ces créatures sentiront immédiatement l'odeur du sang...

Le Brasier

Les PJ remontent tranquillement une rue lorsque les maisons s'embrasent, sujettes à un phénomène d'auto-combustion. Les PJ sont piégés dans un enfer ardent qui ne laisse qu'une seule échappatoire, la fuite. Chaque Personnage doit réussir un jet d'AGL pour éviter d'être piégé par les flammes, et un jet de CON pour ne pas suffoquer à cause de la chaleur et de la fumée.

L'Aérocable

Les PJ se tiennent au pied d'un haut pylône auquel est suspendu un câble qui disparaît quelques centaines de mètres plus loin dans une brume mystérieuse. Si les PJ grimpent au pylône, un vieux funiculaire à la peinture défraîchi descend la ligne en grinçant et s'arrête à leur niveau. Les parois sont couvertes de sang et d'excréments, les sièges et le sol sont jonchés de lambeaux de vêtements et de touffes de cheveux. La carrosserie et les vitres de plexiglas portent des marques de griffes et des éraflures dessinant des symboles occultes, quelqu'un semble avoir voulu écrire quelque chose avec du sang. Si les PJ arrivent à surmonter l'odeur et le spectacle et montent dans l'appareil, ils seront ramenés dans l'Élysée. Ils aboutiront à un ascenseur délabré et depuis longtemps abandonné de l'immeuble Oslobodenje à Sarajevo. Les ravages de la guerre ont engendré une intense souffrance, cela a ouvert une brèche dans l'Illusion, celle-ci est paradoxalement apparue dans les locaux d'Oslobodenje, le journal qui est devenu un symbole d'espoir. Cette ouverture est à sens unique, elle ne conduit que de Métropolis vers Sarajevo.

Les PJ se retrouvent maintenant projetés en plein cœur de la guerre civile qui ravage l'ex-Yougoslavie. Jetez 1D20 toutes les 10 minutes, si vous obtenez un résultat de 1 ou 2, un tireur d'élite armé d'un Sniper Dragunov FV 12 prend les Personnages pour cible. L'atmosphère de Sarajevo est dominée par la peur, le MJ devrait utiliser n'importe quel événement hélas habituel (comme un obus tombant sur une file d'attente ou un marché de la ville), ainsi que l'angoisse et l'horreur qui s'en dégagent pour ouvrir un portail qui précipitera de nouveau les PJ (et peut-être même d'autres victimes) dans les Ruines de Métropolis. Si vous ne désirez pas qu'ils retournent à Métropolis, ils devront se débrouiller pour revenir chez eux. Ils pourraient par exemple monter dans un avion de l'ONU grâce à quelques bakchichs conséquents. N'oubliez pas cependant que le temps s'écoule d'une manière totalement différente dans Métropolis. Ils pourraient être revenus avant même d'avoir quitté notre Réalité, ou s'apercevoir que plusieurs mois ou années ont passé alors qu'ils ne sont restés que quelques heures ou quelques jours dans la Cité Éternelle.

Les Écritures Saintes

La route sur laquelle voyagent les PJ débouche brutalement sur une vaste surface glissante comme de la glace, qui s'avère être un immense disque de marbre vert. S'ils sont à bord d'un véhicule quelconque, le conducteur doit réussir un jet sous la Compétence Conduire avec un modificateur de -5 pour ne pas déraper et avoir un accident. S'ils sont à pied, ils doivent effectuer un jet d'AGL tous les dix mètres pour rester debout. Si les Personnages examinent la surface, ils découvriront une trame subtile de couleur jaune, composée de spirales étranges entrelacées, convergeant vers le centre du disque. Les détails sont si fins que les PJ auront besoin d'une loupe pour s'apercevoir qu'il s'agit en fait d'un texte. Il faut un jet

Au commencement, le Démiurge créa Métropolis. La Création était alors vide et désolée, les ténèbres recouvraient l'abysse et l'esprit du Démiurge flottait au-dessus. Et le Démiurge dit : (...) Alors le Démiurge envoya l'Homme dans Métropolis pour qu'il construise et prenne soin de la cité pour lui. (...) Et l'Homme était comme le Démiurge et le Démiurge comme l'Homme, et tout était pour le mieux (...) Mais le Démiurge fut pris dans les rets de la perfide Tentatrice, et trompés par ses charmes, il exila l'Homme hors de Métropolis vers l'Elysée, la prison qui fut conçue pour lui.

Texte écrit sur le disque de marbre

d'EGO pour réussir à déchiffrer ces inscriptions, avec une marge de Réussite de 11 ou plus, le MJ lira le texte entier aux Joueurs, si celle-ci est comprise entre 6 et 10, ne lisez qu'un mot sur deux, et un sur trois si la Marge est entre 0 et 5. Afin d'entretenir le mystère et créer une atmosphère adéquate, certains MJ estiment qu'il y a certaines choses que les PJ ne devraient jamais savoir. L'information révélée ici dévoile une partie du secret qui se cache derrière la disparition du Démiurge, changez le texte, ou ignorez ce passage si vous souhaitez que les PJ restent dans l'ignorance.

Le Marais de Bitûme

La rue se ramollit sous les pieds des PJ alors qu'une horrible odeur d'œuf pourri monte à la surface. La rue se transforme lentement en un marais puant, d'où n'émergent que quelques îlots de bitume. Une multitude de bulles de gaz nauséabond crèvent la surface du marais en provoquant des rides sur l'onde. Un assemblage d'engrenages en marche apparaît à quelques mètres des PJ, il s'élève ruisselant d'une eau et d'une vase noirâtres avant de replonger. Enfin, la rue reprend son ancien aspect et les PJ peuvent reprendre leur route, leurs chaussures gorgées d'eau.

Le Rond des Sorcières

Les Personnages remontent une rue pavée lorsqu'ils aperçoivent un cercle de têtes humaines. Ces dernières sont vivantes bien qu'elles aient l'air d'avoir été légèrement grillées au chalumeau, elles implorent tour à tour pitié et appellent à l'aide. Si les PJ tentent de déterrer l'une d'entre elles, ils découvriront qu'elle pousse à partir d'une pupe verte, frémissante et malodorante. Celle-ci éclate, projetant un amas écœurant d'entrailles, de vers blancs et une masse sombre et palpitante. Le tout retombe sur les pavés, les autres têtes se taisent aussitôt et dardent leurs longues langues bleuâtres et bifides dans la bouillie sanglante. Leurs langues se heurtent et s'entremêlent en essayant frénétiquement d'attraper les meilleurs morceaux, pendant tout ce temps, les créatures poussent des cris inarticulés. Deux petits bras passent à travers la membrane éclatée de la pupe, bientôt, le corps potelé d'un bébé apparaît. Il n'a ni nez, ni bouche, alors qu'une grosse cavité respiratoire occupe la place où devrait se trouver sa pomme d'adam. Les orbites de ses yeux sont vides et ensanglantées, à travers les deux fentes les Personnages aperçoivent les circonvolutions grisâtres du cerveau agitées de spasmes.

Le Lieutenant Diderot

Cet officier commande une section française de dix-sept hommes qui disparurent en 1916 dans les tranchées de Verdun à la suite d'un pilonnage de l'artillerie allemande. Ils se retrouvèrent alors dans les Ruines de Métropolis. Depuis, ils se battent pour survivre dans un monde encore plus sordide et ont abandonné tout espoir de revoir leur famille. Le danger et les combats incessants ont endurci ces hommes et les ont transformés en impitoyables machines à tuer. Seul le Lieutenant Diderot, il est vrai un peu dérangé, n'a pas perdu espoir et a conçu un plan pour ramener ses hommes chez eux, loin de ces terres hostiles. Au moment où la bataille sera à son comble, il envisage d'attaquer par surprise l'immense palais noir qui apparaît à l'horizon. L'escouade est toujours en alerte et se méfie de tous les étrangers, les soldats peuvent toutefois être amadoués avec un peu d'alcool, quelques cigarettes, du chocolat, ou n'importe quoi d'autre qui ne fasse plus partie de leurs rations depuis longtemps. Ils sont friands de nouvelles ou de rumeurs relatives à leur pays, en échange desquelles ils donneront des conseils utiles sur la façon de survivre dans les Ruines. Il y a cependant très peu à manger dans cette partie du monde, et la section a déjà dû sacrifier plusieurs de ses hommes pour nourrir les autres. Un étranger imprudent court le risque de terminer au

Extrait du rapport de contre-expertise réalisée sur un sujet volontaire pour des expériences sur le L.S.D, CDC, 1969. U.S. Medical Corps

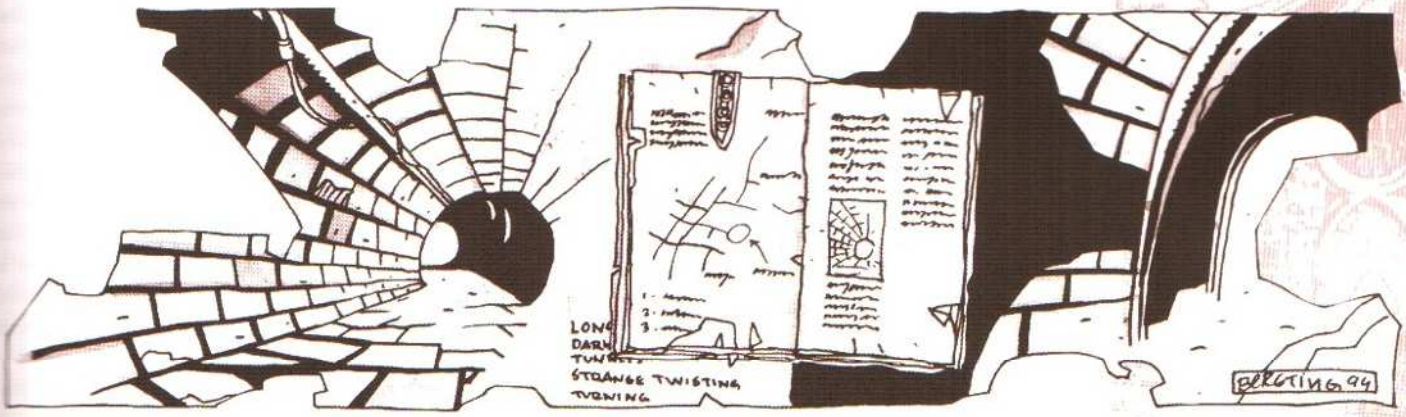
"J'étais dans un paysage de ruines fumantes, des quartiers entiers étaient en proie aux flammes, on se serait cru dans un film muet, je n'entendais aucun bruit. Puis le son est revenu, les brasiers grondaient, des tirs de mitrailleuse fusaient de toute part alors qu'une pluie d'obus s'abattait sur la ville. Une horrible puanteur flottait dans l'air, une odeur de charogne. Puis j'ai vu ces gamins qui s'amusaient, mon Dieu, ils riaient, riaient et dansaient autour de ces pauvres types crucifiés, qui brûlaient lentement en hurlant. Et, nom de Dieu, ils ils ont déchiquetés leurs cadavres encore fumant et se sont battus comme des bêtes pour attr... morceaux. Ils les ont dévorés"

menu des militaires, d'autant plus que dans le but évident de maintenir le moral des troupes, le Lieutenant Diderot préfère épargner ses hommes à l'esprit déjà fortement ébranlé.

Le Quai 38

Le Quai 38 est une structure de béton craquelé longue d'un kilomètre et demi de long, s'avançant dans le port désolé d'une mer noire et graisseuse. Un brouillard épais brouille les silhouettes des tankers géants, des hautes grues et des tours d'acier grinçant dans le froid vent marin. L'odeur acide de produits chimiques nocifs se mélange à celle des algues en décomposition et de la fumée dégagée par des feux. Le silence est parfois rompu par le gémissement d'une corne de brume, le cri rauque d'un oiseau de mer ou le bref staccato d'une fusillade.

Un grand phare se dresse au bout de ce quai, c'est ici que vit l'horrible créature que les habitants des docks appellent « le Veilleur ». Depuis le phare, il envoie des signaux trompeurs aux navires, qui viennent s'échouer sur les récifs affleurant sous l'eau sombre du port. Chaque fois que son stratagème réussit, il invite les survivants de l'équipage à se réfugier dans son modeste phare afin de les tuer. Certains d'entre eux serviront de nourriture ou deviendront des esclaves, les autres seront offerts en sacrifice à la Vierge Noire. Les équipements du phare sont d'une technologie très avancée, les signaux du Gardien peuvent atteindre l'Élysée, l'Enfer ou les Limbes, et une vingtaine d'autres Réalités. La mer qui s'étend au delà du port atteint les rivages de nombreux mondes, et un navire à destination du Golfe Persique pourrait bien aboutir dans la Mer Originelle de Métropolis.



Le Souterrain

Les PJ cherchent leur chemin à tâtons, à travers des galeries de métro vétustes, épisodiquement éclairées par des lampes vacillantes. Des étincelles jaillissent de temps à autre des raccordements court-circuités et des câbles pendants. Le tunnel se remplit soudain d'une lumière aveuglante alors que des cris à vous glacer le sang retentissent, un Métromorte approche en rugissant le long des rails tordus. Tous ceux qui sont frappés par les mâchoires vicieuses ou la queue du monstre reptilien sont entraînés sans ménagement dans les galeries latérales ou les salles voisines pour y être dévorés par leurs congénères. Les restes de ces victimes font l'objet de véritables combats, ceux-ci s'éternisent parfois si longtemps que les belligérants deviennent la proie du Métromorte suivant.

À intervalles irréguliers, le tunnel conduit à des plates-formes apparemment sans fin dont les murs branlants sont tapissés d'une vase dégoûtante déposée par l'eau des égouts et recouverte de moisissures. L'air vicié porte les sons atones et désordonnés d'une folle symphonie jouée par une créature à la mine moqueuse, une Harmonide (voir page 141).

Un dédale de tunnels, de trous et d'immenses grottes, naturelles et artificielles. Un lieu où demeure la mort, la mort vivante.

Extrait de l'Arcanum Metropoli

Les tunnels peuvent à tout moment se changer en égouts suintants d'humidité, où des créatures peureuses nagent dans les eaux grasses et fétides en provoquant des remous. Un peu plus loin, des silhouettes sont accroupies autour de petits feux de camp dont les lueurs vacillantes dissimulent les contours de leurs corps difformes. Si quelqu'un parvenait toutefois à voir de près ces créatures mal formées, ce serait sa dernière vision avant de mourir. C'est ici, dans ces eaux saturées d'excréments et de cadavres, que se rencontrent les Fekküzers pour s'accoupler.

Le Souterrain abrite également de vastes cavernes où le moindre bruit provoque un écho désorientant. Des montagnes de bidons percés aux couleurs autrefois vives sont entassées ici et laissent peu à peu échapper leur contenu. En s'approchant, le visiteur remarquera qu'ils sont frappés du symbole distinguant les containers de matière radioactive, ils s'élèvent vers un plafond si haut qu'aucune source de lumière n'est assez puissante pour l'éclairer. Les êtres qui hantent ces grottes sont effroyablement déformés, ce sont les Génétides, des créature agressives et haineuses attaquant tout ce qui bouge. S'ils attrapent un intrus, les Génétides l'enveloppent de leurs tentacules gluants, la victime devient la proie d'une douleur fulgurante pendant que les créatures dissolvent ses entrailles et le vident de tous ses fluides corporels. Les Génétides se nourrissent uniquement de radiations, ils essaient d'analyser l'ADN de leur prisonnier dans l'espoir que cela les aidera à muter et à retrouver leur ancienne apparence humaine. Dans l'Élysée, les personnes dotées d'un Équilibre Mental suffisamment bas, pourront repérer les Génétides qui habitent les endroits où les radiations sont élevées, cela est le cas de Three Mile Island, Sellafield, Tchernobyl et de quelques îles du Pacifique. Les Génétides écorchent et dissèquent des malades atteints du cancer, à la recherche des indices qui leur permettront de retrouver leur héritage génétique.

Les Génétides sont depuis longtemps en guerre contre une race de soldats ayant subi des mutations à la suite d'expériences réalisées par les armées américaines, russes, françaises, indiennes et chinoises. Dans les années 50 et 60, des engagés servirent de cobayes au cours d'expérimentations visant à étudier les effets des radiations consécutives aux explosions atomiques. La douleur et l'angoisse que ces hommes durent supporter des années plus tard, alors qu'ils agonisaient du cancer, les précipitèrent en arrière dans le temps, jusque dans le Souterrain radioactif de Métropolis où ils devinrent les Radiakks. Depuis, certains ont commencé à se changer en Génétides, ce qui a vraisemblablement contribué à forger la haine implacable qu'ils vouent à cette race, qui incarne à leurs yeux leur propre destin. Les soldats américains qui contaminèrent la campagne vietnamienne avec l'Agent Orange sont ceux qui ont subi les plus profondes altérations. Leurs têtes et leurs bras ont produit une telle quantité d'excroissances de chair que leur casque et leurs armes en sont recouverts et font maintenant partie intégrante de leur corps. Ces créatures, que l'on nomme Agentii, sont extrêmement jalouses des personnes possédant des corps normaux et attaqueront donc les PJ.

Le Souterrain de Métropolis est un champ de bataille où tous ces soldats sous-humains sont organisés en clans rivaux qui s'affrontent dans des combats tumultueux dans lesquels l'allié d'hier est l'ennemi d'aujourd'hui. Ils s'unissent occasionnellement contre les Génétides, malgré leurs intérêts et nationalités différents, sous les ordres du redoutable Commandant en Chef. Même lorsqu'ils combattent un adversaire commun, ces hommes se retournent parfois contre leurs frères d'armes. La Base Militaire, un espace qu'ils partagent à contrecœur, est un vaste complexe de tunnels logistiques et de couloirs de service convergeant vers un silo à missiles. Les cinq tunnels principaux sont reliés par des galeries secondaires, qui portent les marques des violents affrontements qui s'y sont déroulés. Des postes de garde sont éparpillés dans le complexe, apparemment au hasard alors que les murs et le sol sont creusés de trous ouvrant sur un autre réseau de tunnels utilisés par les divers combattants pour tendre des embuscades. Des pièges sont également répartis dans le souterrain, des mitrailleuses, entourées de mines, sont ainsi déclenchées par des détecteurs de mouvement ou des caméras de surveillance.

Tout est terne, cassé, sale, couvert de suie, ensanglanté et dans un état de décrépitude avancée. Les soldats eux-mêmes, en dépit de la discipline stricte imposée par leur Commandant en Chef, ne sont guère plus qu'un ramassis de tueurs paranoïaques en haillons maculés de sang. Dans le but d'inculquer le respect des supérieurs et des ordres, un grand nombre de soldats sont chaque

jour crucifiés ou exécutés d'une balle dans la nuque. Des coups de feu sporadiques, des hurlements d'agonie et des détonations s'entendent de très loin. Les Personnages errant dans ces couloirs percevront les gémissements d'un soldat crucifié ou trouveront le cadavre encore fumant d'un homme exécuté au lance-flammes. Soudain, l'un des personnages active un détecteur de mouvement déclenchant le tir d'une mitrailleuse...

Des catacombes étroites, lugubres et obscures à l'air vicié constituent le territoire sur lequel fut bâtie la Cité des Morts. Ici flotte une odeur de terre, de moisissure et de putréfaction. La majeure partie des catacombes sont constituées de passages étroits entre les niches abritant les chambres mortuaires, ceux-ci ne paraissent mener nulle part si ce n'est au plus profond des catacombes. Les tunnels se divisent et se subdivisent pour former un dédale chaotique qui n'a jamais pu être cartographié. Mais ici ou là, en haut d'un escalier étroit et sinueux envahi de poussière, vous trouverez un chemin conduisant vers la Cité des Morts.

Dans les profondeurs de ce complexe, s'étendent des tunnels abandonnés et des puits de mine froids comme la glace. Ceux-ci se transforment progressivement en galeries dont les parois sont composées d'une matière quasiment organique, évoquant désagréablement un système digestif. Ces halls marécageux, palpitant doucement, débouchent sur une salle dont les murs et le plafond fluorescents sont d'une texture proche du cuir. Un liquide nauséabond et gras suinte à travers cette matière vivante, les personnages sont dans une chambre d'éclosion où naissent des Razides.

Incidents

L'Attaque des Génétides

Les PJ tombent dans une embuscade tendue par 1D6 Génétides, ceux-ci vont tenter de les piéger dans leurs tentacules visqueux. Les créatures se battront jusqu'à la mort, ou jusqu'à ce qu'elles aient réussi à capturer 1D3 PJ, elles tenteront alors d'emporter leurs proies, pendant que les autres ralentiront les PJ restants. La seule chance de sauver les captifs réside dans la capacité des Personnages valides à se débarrasser de l'arrière-garde, de retrouver et libérer les prisonniers en moins de 1D6 minutes, avant que leurs ravisseurs n'aient le temps de dissoudre leur système digestif et de vider leur corps. Une fois qu'ils se sont emparés d'une victime, les Génétides n'offriront aucune résistance, les PJ devront cependant les tuer s'ils veulent libérer les prisonniers.

Le Temple des Chercheurs

Les PJ remontent une galerie d'égout sinueuse lorsqu'ils entendent un chant monotone aux paroles incompréhensibles au delà d'un coude décrit par le tunnel. Alors qu'il se rapprochent, le volume du chant augmente ou diminue sans relation avec leur progression, comme s'il venait de partout. De temps en temps, les PJ aperçoivent une lueur au bout d'un tunnel, mais chaque fois, celle-ci disparaît alors qu'ils ne sont plus très loin. Puis, à l'intersection de deux tunnels, à une vingtaine de mètres, ils aperçoivent un groupe de miséreux chantant et dansant autour d'un feu. La scène s'évanouit aussi soudainement qu'elle est apparue, mais lorsque les PJ atteignent l'intersection, ils peuvent encore ressentir la chaleur du feu. Ils sont alors assaillis par 1D20 Chercheurs...

L'Antre des Fekküzers

Au cœur des égouts nauséabonds du Souterrain, deux tunnels convergent vers un lac de déchets humains. L'épais liquide fangeux est entouré par des amas de morceaux de cadavres pourrissant et de pâles os jaunâtres, cet endroit est le lieu où s'accouplent les Fekküzers.

Ces parasites répugnants peuvent prendre possession de parties d'un corps humain, telles que les bras, les jambes ou la tête, et se transporter ensuite dans cette mare d'immondices, où ils commencent alors leurs joutes amoureuses. Le centre du lac devient un tourbillon malodorant d'organes et de membres qui s'agitent frénétiquement, ridant la surface de ces eaux fétides et crasseuses jusqu'au rivage. Par endroit flottent des fragments de corps qui ont été abandonnés là et qui se mêleront bientôt à cette immense mare d'ordures qui ne cesse de s'étendre.

La puanteur est tellement abominable, même à une centaine de mètres de là, que les PJ doivent réussir un jet de CON pour trouver le courage de continuer. La Marge de Réussite nécessaire doit être augmentée de 1, tous les 10 m. Tous les 10 m, le MJ doit lancer 1D20, s'il obtient un résultat compris entre 1 et 5 sur 1D20, (le résultat étant diminué de 1 tous les 10 m), les PJ seront attaqués par 1D6 Fekküzers plus le Nombre de PJ.

Les Nids des Razides

Les PJ se sont enfoncés au plus profond du souterrain et ont atteint la frontière de l'Enfer. Dans ce monde glacé, vous pourriez bien tomber par hasard sur les nids des Razides, des salles basses et nues où stagne une eau trouble montant à hauteur du genou. Des œufs noirs, dont la texture ressemble à du cuir, émettent une lueur fluorescente et donnent aux nids une teinte d'un bleu spectral. Les œufs palpitent faiblement et les coquilles translucides révèlent chacune un embryon s'agitant au sein de son liquide. Les embryons évolueront en larves, des créatures noires ressemblant à un ver chassant dans le territoire qui s'étend entre notre monde et Métropolis. Celles-ci se développeront finalement en Razides adultes.

Lorsque les PJ entrent dans les nids, 1D8 embryons jaillissent de leurs œufs pour leur sauter dessus, aidés par 1D6 larves tapies dans l'eau sale. Des cris aigus transpercent leurs oreilles pendant que des mâchoires garnies de dents tranchantes comme des rasoirs plongent vers leurs gorges. Les créatures attaqueront jusqu'à ce que les PJ aient été dévorés, après quoi elles se tourneront vers la plus faible d'entre elles, pour terminer elles nageront hors des nids à la recherche de nouvelles proies. Si les PJ essaient de s'enfuir, les créatures les poursuivront pendant 1D4 minutes, avant d'abandonner. Les larves peuvent traverser sans encombre la matière morte : seuls les organismes vivants, comme les PJ, les arrêtent…

Les Cadavres Ambulants

Les PJ entendent des voix distantes, celles-ci se font de plus en plus distinctes au fur et à mesure qu'ils progressent dans les catacombes. Finalement, ils sont entourés par le chuchotement de voix qui s'expriment dans différentes langues avec une frénésie croissante. Les Personnages cherchent vainement à localiser la source de ces voix, lorsqu'ils sont soudain agrippés par des mains de squelettes, 3D6 + 4 bras surgissent à travers les murs de terre et se jettent avidement vers les PJ. Un D6 + 6 crânes grimaçants se pressent contre la paroi devenue membraneuse, ils s'enfoncent de nouveau dans le mur avant de réapparaître. Soudain, la paroi se crève et une horde de squelettes jaillissent et tentent de s'emparer des PJ les plus proches (il y a 1D6 squelettes par PJ). Ceux qui ne parviennent pas à échapper à leur emprise sont brutalement entraînés dans l'obscurité qui règne derrière les lambeaux pendants de ce qui fut une cloison de terre.

Les Personnages désirant retenir leurs camarades doivent réussir un jet de FOR avec une Marge de Réussite supérieure à celle des squelettes qui est de 3D6 + 8. Si le sauvetage réussit, les PJ devront encore s'échapper. S'ils échouent, les cris désespérés de leurs amis cesseront brutalement. Ils percevront ensuite un son répugnant, puis un bruit de craquements et de succion. Les squelettes rejetteront ensuite les reliefs de leur repas dans le tunnel, os par os.

Opération OVUM

Les PJ se retrouvent dans une grotte gigantesque, entourés par des centaines de soldats qui les ignorent et continuent à parler à voix basse en formant de petits groupes. Avant qu'ils n'aient le temps de réfléchir à la situation ou à l'indifférence surprenante de leurs voisins, un homme âgé d'une cinquantaine d'années, chauve et au visage scrofuleux, s'avance d'un pas décidé parmi la troupe désœuvrée, les hommes sautent aussitôt sur leurs pieds pour se mettre au garde-à-vous. Le dernier soldat à réagir reçoit de la part du nouveau venu un violent coup de cravache qui lui fait saigner le visage. L'homme chauve est une incarnation caricaturale du militaire bardé de décorations. Sans les taches sombres qui le constellent, son uniforme ressemble à un costume d'opérette. Ses traits défigurés et le plaisir non dissimulé qu'il prend à infliger des punitions donnent un air singulièrement repoussant à sa tenue clinquante.

Le chef fait un discours bref et véhément, il parle de gloire à venir, de sacrifice sur le champ de bataille, à l'issue de son allocution, il congédie ses troupes d'un mouvement satisfait de la main. En dix secondes, tous les soldats sont partis au pas de course, laissant les PJ seuls en compagnie du Commandant en Chef et de quelques membres lourdement armés de sa garde personnelle. Le Commandant met les Personnages au repos (après leur avoir ordonné de se mettre au garde-à-vous) et dans un flot de paroles rapides, commence à les informer sur une mission prochaine. Ses facultés intellectuelles et son Équilibre Mental sont manifestement extrêmement bas, comme le démontre le fait qu'il prend les Personnages pour ses propres soldats, mais aussi à cause de la façon détachée dont il regarde ce qui l'entoure. Pendant le briefing, il pointe sa cravache vers un mur de pierre

nu, visiblement persuadé de montrer une carte. Les PJ n'ont aucun mal à identifier sur la « carte » les morceaux épars de la cervelle d'un soldat dont le corps gît aux pieds du commandant.

Le Commandant ne considérera pas un « non » comme une réponse et décrira en détail la punition qui attend les PJ s'ils refusent la mission. Si ceux-ci s'entêtent, en dépit des menaces et du souvenir des soldats crucifiés ou brûlés, malgré les fusils des quatre gardes du corps au sourire dément, l'enfer se déchaîne ! Sa bouche devient une fontaine de bave et de postillons, sa voix passe successivement du grognement d'un taureau enragé à celle d'un fausset en pleine crise d'hystérie, il se met à frapper les PJ avec sa cravache. C'est la dernière chance qui leur est offerte pour changer d'avis, s'ils refusent encore la mission, ils feraient mieux de se mettre à courir plutôt que de participer à une fusillade à laquelle ils ont peu de chances de réchapper. Le Commandant enverra ses hommes à leur poursuite et les PJ se retrouveront bientôt acculés dans une section étroite de tunnel. Un jet de PER révélera une galerie secondaire dissimulée derrière une pile de bidons d'essence. S'ils choisissent de s'enfuir par là, ils auront sans le savoir commencé la mission à laquelle ils comptaient justement se soustraire.

Si les PJ acceptent ou font semblant d'accepter la mission, le Comandant psychopathe répétera son briefing incohérent :

*« **Dans les profondeurs de ces lieux gisent les restes d'une civilisation disparue, la cité de Ktonor. Votre mission est de reconnaître le terrain, évitez autant que faire ce peut tout contact avec n'importe quelle forme de vie. Objectif de la mission : évaluer le potentiel militaire de ces êtres, s'il y en a. Le Chef de Groupe doit percevoir le matériel nécessaire à la cache 14 et signer le reçu. Répétez !***

Aucune question ? Excellent. Rompez ! »

Le ton du Commandant laisse clairement entendre qu'il ne s'attend à aucune question de la part des PJ, et qu'il serait furieux s'ils avaient l'outrecuidance d'en poser. L'endroit dont il parle n'est pas réellement Ktonor, il s'agit du nid des Razides, ce qu'il ignore bien sûr.

Ayant reçu leurs ordres et accepté la mission, les PJ sont promptement entraînés vers la cache, où ils sont équipés en armes et munitions. Dès qu'ils ont signé le reçu, ils sont emmenés à l'entrée du tunnel qui mène à « la Cité de Ktonor ». On ne leur laisse ni le temps de poser des questions ni celui de se préparer, ils reçoivent un bref « bonne chance » du Commandant en Chef et sont poussés à travers une ouverture béante menant vers des profondeurs inconnues.

Ils descendent une galerie étroite, grossièrement creusée pendant les guerres qui ont opposé divers clans, celle-ci se transforme en cul-de-sac quelques centaines de mètres plus loin. Un trou juste assez large pour un homme conduit plus bas. Après s'être faufilés à travers la brèche, les PJ pénètrent dans un tunnel en pente douce radicalement différent. Les murs, le sol et le plafond sont extrêmement propres et toutes les surfaces se rencontrent en formant des angles parfaitement droits. Une brise fraîche souffle dans le tunnel pendant que les personnages arpentent la galerie, provoquant même quelques frissons. S'ils choisissent de partir vers le haut, ils atteignent une immense porte verrouillée, ils ne pourront ni la crocheter ni l'enfoncer, elle a été conçue pour résister à des entités dont la force est bien supérieure à celle des Personnages réunis. Ils n'ont pas d'autre alternative que de retourner sur leurs pas. Lorsqu'ils rejoignent l'endroit par lequel ils sont entrés dans ce tunnel, ils découvrent que le trou est à présent bloqué par un baril. Celui-ci se révélera inébranlable s'ils tentent de le renverser pour remonter, il ne reste donc plus qu'une seule issue…

Il fait de plus en plus froid à mesure que les PJ s'enfoncent dans le tunnel, la température est bientôt insupportable. Ils ne rencontrent plus aucune forme de vie et ont même la désagréable impression que tout semble être figé dans une sorte de stase, cela ressemble à une fin, à la mort à l'état pur.

En poursuivant, les PJ ont le sentiment de se rapprocher d'une certaine sorte de vie, mais aussi d'un destin funeste. Les organismes vers lesquels ils se dirigent sont si rigidement structurés qu'ils défient le concept même de vie. Ils se rapprochent des nids de Razides.

Si les Personnages sont prudents, ils peuvent passer inaperçus et jeter un coup d'œil dans une salle basse et carrée, remplie d'eau boueuse jusqu'à hauteur du genou. La pièce est pleine d'œufs noirs d'un diamètre de 12 à 25 cm qui émettent une lueur bizarre donnant aux murs et au plafond une inquiétante coloration bleutée. Les coquilles noires, similaires à du cuir translucide, contiennent les formes vagues et mouvantes d'embryons

Graal [gral] (le ou le Saint-Graal). Origine incertaine (peut-être du latin médiéval crater qui signifie coupe). Apparaît dans la littérature chez Chrétien de Troyes dans Le Conte du Graal (~1180). Le roman évoque une coupe précieuse et mystérieuse, le Graal, à laquelle sont attribuées de nombreuses vertus merveilleuses. On ignore si Chrétien de Troyes a lui-même inventé cette histoire où s'il s'est inspiré d'un autre écrit, peut-être un conte oriental. L'interprétation du Graal de Robert de Boron (début du XIIIe siècle, peut-être anglais) a été essentielle pour tous les poètes suivants. Selon lui, le Graal était le vase, qui après avoir servi à Jésus Christ pour la Cène, aurait à la crucifixion recueilli le sang jailli de ses plaies. Il aurait ensuite été emporté en Angleterre par Bron, le beau-frère de Joseph d'Arimathie. Le héros Perceval, qui fut désigné comme le gardien du Graal, et qui dans certains poèmes devient Roi du Graal, descendait de la tribu de Bron, on raconte que le Graal fut conservé à Monsalvat où il était considéré comme une relique miraculeuse. Les romans du Graal évoluèrent peu à peu vers un nouveau style, l'esprit chevaleresque de Chrétien de Troyes laissa la place à un style plus ascétique. L'amour était désormais perçu comme une tentation, et seul le plus chaste et le plus austère des chevaliers errants méritait d'avoir le Graal sous sa garde. Au Moyen-Âge, une série de poèmes furent publiés sur le sujet, nous trouvons en particulier le roman en prose La Queste du Graal (XIIIe siècle) et la grande épopée Parzival de Wolfram von Eschenbach (1170-1220). Le récit fut très populaire en Angleterre et parvint même jusqu'en Islande et les opéras de Richard Wagner Parsifal et Lohengrin en sont une adaptation modernisée. Le Holy Grail de Tennyson (dans Idylls of the King, 1869) est également très connu, et le poème Sagan om Gral de Fröding est tout aussi célèbre en Suède. Voir également les articles relatifs à la littérature bretonne : A. Nutt Studies on the legend of the Holy Grail (1888), Newell The legend of the Holy Grail (1902), L.E. Iselin De[illegible] Ursprung der Grallelgende (1909), L. von Schroeder Die Wurzeln d[illegible] über Parzifal in der Dichtung des Mittelalters u[illegible]

D'après la tradition chrétienne, le Graal est le calice utilisé par le Christ à la Cène et dans lequel Joseph d'Arimathie recueillit son sang au pied de la Croix. Les grecs connaissaient le crater, la coupe dans laquelle la matière de la Création fut formée. Les Soufis considéraient le calice comme la coupe de Jamshi, contenant la connaissance et l'inspiration divines. Toutes ces croyances sont exactes et font référence au même calice : le Saint-Graal. Dans un incunable que j'ai dérobé dans la bibliothèque du Vatican, j'ai pu déchiffrer les fragments suivants : « Le Graal était recherché par bien des hommes vaillants de la cour de… Tous furent massacrés. Sans cette clef pour… un des sept… secrets qui n'étaient pas destinés aux mortels… le ventre humide sous… la cité séculaire… » Cette section est en fait tirée du manuscrit disparu de Bliheris sur le Graal, le texte indique clairement que le Graal se trouve dans les catacombes de Rome. Les autorités interdisent les visites à cause du risque d'effondrement, mais des centaines d'hommes travaillent en secret dans les [illegible]grains pendant des nuits entières. J'ai moi-même [illegible]ions et…

monstrueux. Au fond de la salle, tournant le dos à la porte, un Razide s'occupe des œufs. Une lumière pâle et déformée par l'eau point d'une ouverture au centre de la pièce. Quiconque réussit un jet de PER entendra également un grondement faible et monotone, comme celui de lointains moteurs, il est difficile de dire si ce bruit provient ou non du trou recouvert de liquide. Le son paraît familier, mais les PJ ne parviennent pas à l'identifier, chacun des Personnages doit réussir un jet d'EGO pour ne pas être endormi à l'écoute de ces sons.

Les œufs situés derrière la porte ont déjà éclos, ils ressemblent à des ballons de chair noire éclatés, un petit squelette soigneusement nettoyé gît au fond de l'eau trouble, le nouveau-né semble avoir été la victime d'un prédateur. Si les PJ font du bruit ou touchent les coquilles ils réveilleront les autres embryons (1D6 œufs sont suffisamment arrivés à maturité pour cela), ceux-ci jailliront de leur coquille et attaqueront immédiatement les PJ, ils seront aidés par 1D3 larves tapies sous la surface et bien sûr, par le Razide adulte (cette race est décrite p. 167 du livre de règles). Si les PJ n'ont pas eu la prévoyance de réclamer un lance-flammes, ils feraient bien de s'enfuir rapidement. S'il sont d'abord repérés par le Razide adulte, ceci augmente leurs chances de s'échapper, le Razide aura en effet un moment d'hésitation celui-ci devant s'assurer que les œufs ou les larves ne sont pas en danger. Si les PJ quittent précipitamment les lieux, le Razide ne les poursuivra pas longtemps au delà de l'entrée, conscient de laisser la chambre d'éclosion sans protection s'il devait aller plus avant. Si les Personnages essaient au contraire d'éliminer la bête, les embryons et les larves interviendront en moins de 6 Rounds.

Si les PJ parviennent à se débarrasser de tous leurs ennemis, ils pourront examiner le nid. Ils se sentiront toutefois très mal à l'aise, une sensation curieuse à la fois proche de la claustrophobie et de l'agoraphobie, chaque Personnage doit réussir un jet d'EGO toutes les minutes pour conserver son sang-froid.

Si un PJ inspecte le trou luminescent, il constatera que le fond de celui-ci est miroitant, comme s'il y avait de l'air en dessous, ce qui est effectivement le cas. Il suffit simplement de descendre les marches pour passer à travers l'eau et contempler devant soi un escalier baignant

Extrait du livre de Andrej Dworkin « Le Saint-Graal et la conspiration Judéo-Bolchevique »

dans une douce lumière et un son régulier et envoûtant, les sentiments de malaise disparaissent aussitôt. Une petite pièce triangulaire les attend en bas des marches, à chacun des coins se trouve un œuf de Razide de la taille d'un être humain. L'un d'eux émet le bruit familier que les PJ étaient jusque là dans l'incapacité d'identifier, il s'agit du trafic urbain. La pièce est illuminée par une lueur émanant d'une coupe dorée située à côté d'un des deux autres œufs. Plus les PJ s'approcheront de la coupe, plus ils se sentiront en sécurité, si l'un d'entre eux soulève la coupe, il recevra une vision de la Cène. La vision suggérera également que les œufs sont des portes donnant sur d'autres mondes, le Personnage qui aura soulevé l'objet devra réussir un jet d'EGO pour résister à la tentation de franchir la porte. Le troisième œuf émet un battement faible et régulier.

Ceux-ci sont bien des portails, celui à côté duquel se trouvait la coupe conduit en Enfer alors que celui qui émet une pulsation renvoie à un étage supérieur du Souterrain. À travers l'œuf restant, d'où émane le bruit de circulation, les PJ aboutiront dans un caveau situé sous l'église d'une ville choisie par le MJ. Tous ces portails sont à sens unique.

Si les PJ décident de retourner à la caverne et de retrouver le Commandant en Chef, le baril bloque encore le passage vers le haut. Cette fois-ci, ils pourront percer le baril, qui se videra et pourra alors facilement être déplacé. En revenant à la base, ils trouveront celle-ci déserte.

Le Labyrinthe

Le Labyrinthe de Métropolis est un enchevêtrement invraisemblable d'immeubles d'acier, de verre et de béton, se fondant les uns dans les autres comme dans un énorme jeu architectural de mikado. Les concepts de haut et de bas sont inutiles dans le Labyrinthe, où des marches qui descendent depuis la cave d'une maison peuvent mener au grenier d'une autre. L'endroit n'est pas seulement un dédale au sens premier du terme, mais aussi un labyrinthe mental agité de changements constants. Les PJ évoluent dans un paysage cauchemardesque où rien ne reste longtemps identique, une cage d'escalier étroite qui traversait auparavant un grenier se transforme dix marches plus loin en une vaste fournaise et un escalier sans fin avant de reprendre brutalement sa forme précédente. Ceci est d'autant plus troublant que les PJ n'ont pas besoin de se déplacer pour que ces changements aient lieu.

La personnalité des habitants du Labyrinthe présente les mêmes caractéristiques, ce qui explique ainsi des guerres opposant des factions devenues ennemies aussi soudainement qu'elles s'étaient alliées. Les PJ rencontreront une personne apparemment amicale qui leur offrira sincèrement son aide, pour les attaquer dix secondes plus tard avec des intentions meurtrières. Une bête enragée se transformera subitement en un pacifiste militant, ou donnera spontanément un mot de passe, une carte ou n'importe quelle autre

chose précieuse pour les PJ. Le Labyrinthe est un environnement effrayant et imprévisible au sein duquel l'Avantage Empathie Instinctive se révélera totalement inutile.

On voit rarement la lumière du jour dans le Labyrinthe, et seulement de façon indirecte, à travers une fenêtre s'ouvrant sur un atrium par exemple. Les PJ devront se frayer un chemin à travers des couloirs tortueux ou interminables, présentant l'aspect décrépit et impersonnel d'un bâtiment administratif désert. Des ascenseurs s'ouvrent dans les profondeurs du Souterrain ; des caves sont reliées par de longs couloirs mal éclairés endommagés par l'humidité, longeant des chambres de stockage et d'étranges salles ; de gigantesques chaufferies, des escaliers sans fin et des ascenseurs délabrés, des puits de ventilation, d'immenses parkings souterrains, sans parler des sorties de secours qui ne mènent nulle part et des toits s'étirant à l'infini... Tout au long de leur chemin, ils verront les marques laissées par des combats acharnés et confus entre différentes factions : des cadavres, des mares de sang, des armes inutilisables et abandonnées.

Le Labyrinthe de Métropolis n'est qu'une extension du dédale infini qui englobe la cité toute entière, délimitant ses frontières avec l'Élysée, l'Enfer et les Limbes. Autrefois, lorsque l'Illusion était encore intacte, le Labyrinthe était le seul passage conduisant vers Métropolis et il ne laissait passer que les créatures les plus puissantes. Maintenant que la Machine tombe en ruines, que le Démiurge a disparu et que l'Illusion s'effondre, de plus en plus de personnes non-initiées ou qui en étaient autrefois incapables font maintenant le voyage.

Incidents

Les Azghouls

Sans prévenir, la pièce dans laquelle se trouvent les PJ se dissout, ils se retrouvent dans une énorme chaufferie contenant trois incinérateurs dans lesquels grondent des flammes. Dans un coin, se trouve une cage d'acier dont la peinture noire s'écaille. Elle est fermée par un énorme cadenas. À l'intérieur sont assis 1D20 enfants terrifiés, maigres, pathétiques et extrêmement sales. Ils sont tellement hébétés par la peur et la fatigue que les PJ ont moins de 20 % de chances d'attirer leur attention. S'ils arrivent effectivement à persuader certains des enfants de leurs bonnes intentions, ils n'obtiendront guère plus que quelques pleurs et quelques doigts tremblants pointant vers l'incinérateur central. Si les PJ examinent de près le fourneau et cherchent un peu, ils trouveront une grosse clef noire posée au-dessus de l'appareil, apparemment celle du cadenas.

1D20 Rounds après qu'ils soient entrés dans la salle, les PJ entendent des pleurs et des gémissements, ceux-ci proviennent de la porte béante, un Azghoul entre, portant sous chaque bras un enfant qui se débat désespérément. L'Azghoul est trop préoccupé par son fardeau pour remarquer les PJ si ceux-ci restent discrets. Il ouvre maladroitement la trappe de l'incinérateur central et y jette sans ménagement les deux enfants, puis lance un coup d'œil rapide à la cage. Si les PJ ne se sont pas encore cachés, la créature les remarquera et les attaquera. S'ils se sont dissimulés, l'Azghoul se retourne vers l'incinérateur et cherche la clef, si celle-ci est toujours là, la créature se dirige vers la cage dont elle extrait deux autres enfants. Sinon, elle pousse un cri de colère et commence à fouiller la vaste pièce, il ne lui faudra pas beaucoup de temps pour débusquer les PJ, elle sera tellement furieuse qu'elle bénéficiera de deux Actions supplémentaires, elle ne cherchera cependant pas à se défendre.

Si les PJ peuvent ouvrir la cage, libérer les enfants et les emmener en moins de 1D20 Rounds (ce qui ne sera pas possible s'ils ne trouvent pas la clef et ont recours à la Compétence Mécanique pour crocheter le cadenas), ils éviteront complètement l'Azghoul. Dans l'autre cas, ils devront le tuer s'ils entendent délivrer les enfants. Si l'Azghoul remporte le combat, il jette les cadavres dans le fourneau puis enchaînera les PJ survivants et les forcera à regarder pendant qu'il battra lentement à mort les enfants, un à un, avant de les jeter dans l'incinérateur. Ce sera ensuite le tour des Personnages... L'Azghoul est sur le point de se débarrasser du premier lorsqu'il se fige soudainement, s'inclinant poliment, il sort de la chaufferie.

Le Service d'Administration

Les PJ sont entrés dans les halls et les couloirs apparemment sans fin d'un service administratif. Au premier coup d'œil, rien ne semble anormal, sauf peut-être la taille exagérée des pièces, ils remarquent cependant rapidement des choses

bien plus étonnantes que des plafonds de cent mètres de haut ou des couloirs de trente kilomètres de long. Dans la lumière froide et tremblante des néons, les réceptionnistes et fonctionnaires qui œuvrent ici se transforment momentanément : une secrétaire souriante devient soudain un Razide au rire moqueur, le chef de service prend subitement l'apparence d'un cadavre en putréfaction en train de lire et tourner les pages d'un rapport volumineux...

Les Schutzenpanzerwagen

Les PJ pénètrent dans une portion encore plus délabrée du Labyrinthe, composée de murs de brique étrangement plissés qu'il est impossible de suivre. Par endroits, derrière des tas de briques effondrées, les murs s'ouvrent sur des trous sombres menant vers des mondes bizarres. L'air est difficilement respirable, et les PJ devraient se sentir frustrés par leur apparente stagnation. Ils débouchent soudain sur une salle, celle-ci est le premier espace ouvert qu'ils rencontrent depuis un bon moment. Au milieu, se trouve un panzer dans lequel sont assis quatre cadavres desséchés portant des uniformes allemands de la deuxième guerre mondiale. Chacun des soldats a reçu une blessure mortelle à la tête, le visage de l'un d'entre eux a été à moitié emporté, les yeux pendent des orbites comme des vers hors d'une pomme pourrie. Les restes d'un cerveau ratatiné repose sur une plaque de blindage. Si les PJ entrent dans la salle, les cadavres s'animent et attaquent (voir p. 184 et 185 du livre de règles pour les caractéristiques des Morts-Vivants). Si les PJ parviennent à neutraliser les soldats, ils pourront se servir du char d'assaut (un Panther) pour traverser les murs de briques. Ils se retrouveront alors dans une situation étrange et inattendue. Le MJ peut utiliser n'importe laquelle des suggestions qui suivent, si les PJ ne pensent pas à employer le tank, encouragez-les à le faire :

• *Les PJ traversent un mur et aboutissent à l'extérieur du Palais du Démiurge, qui est en train de s'enfoncer.*

• *Ils surgissent à travers un mur d'une grande ville de l'Élysée, dans un des pires bas quartiers peuplés par des sans-abri et des clochards qui ne sont pas du tout préparés à une telle visite. Ce changement de contexte est d'autant plus intéressant qu'il est fort probable que les PJ ne s'aperçoivent pas immédiatement du fait qu'ils ont changé de monde.*

• *Ils pulvérisent les murs les uns après les autres, ils sortent du nuage de poussière et de plâtre en suspension pour découvrir qu'ils sont sur un pont et sur le point de passer par dessus le tablier. Le conducteur freine brutalement, le véhicule est maintenant en équilibre instable, chacun croit être tiré d'affaire lorsque celui-ci commence à basculer. Chaque Personnage doit réussir un jet d'AGL, si la Marge de Réussite est supérieure ou égale à 5 le PJ parvient à sortir du véhicule avant qu'il ne plonge. Si la Marge est comprise entre 0 et 4, le passager parvient à s'extirper du tank pendant sa chute vertigineuse de trente mètres qui se termine dans des eaux froides et boueuses. En cas d'échec le MJ lance 1D20 - 2 et consulte la Table des Effets des Blessures pour connaître les dommages encaissés par le ou les Personnages encore coincés dans le tank.*

Horreur à la Mine

Les PJ se retrouvent tout à coup sur une corniche qui fait le tour d'un puits de mine carré d'une trentaine de mètres de côté, celui-ci semble sans fin et les Personnages ne distinguent ne le fond ni le sommet. Une puanteur insoutenable s'élève du trou. Au-dessus et au-dessous se trouvent des passerelles identiques, faites de rails d'acier scellés dans le béton craquelé. Certaines, au contraire de celle sur laquelle se trouvent les PJ, aboutissent à une porte. Même si le mur est hérissé de barreaux rouillés, l'escalade reste très périlleuse et si les PJ tentent d'atteindre la passerelle suivante sans prendre de précautions, ils doivent réussir un jet d'EGO ou l'un des barreaux rompra. S'ils testent chaque barre avant de prendre appui, ils doivent effectuer un jet de PER pour détecter le piège, en cas d'échec faites lancer un jet d'EGO comme précédemment. S'ils s'assurent à l'aide de cordes ou de câbles, ils réussiront sans avoir à faire le moindre jet de dé. Si un Personnage tombe, il ne rejoindra pas le groupe. Voici quelques suggestions concernant la suite des événements :

• *Les PJ sont en pleine escalade lorsque des cris horribles résonnent dans le puits. Une dizaine de corps atrocement brûlés tombent*

du haut du trou, rebondissant contre les parois, chacun traînant une bande de peau arrachée d'un mètre de long environ. Les PJ doivent effectuer un jet de Terreur, suivi par un autre jet d'EGO. Celui qui obtient un résultat de 20 au second jet sera entraîné par l'un des cadavres.

• *Les PJ atteignent une nouvelle passerelle, mais la porte qu'ils avaient aperçue a maintenant disparu.*

• *Dans un bruit déchirant, la passerelle sur laquelle se tenaient les PJ cède et chute vers le fond du puits. Ceux-ci doivent réussir un jet d'AGL avec une marge de réussite de 5 ou plus pour parvenir à se retenir ou s'accrocher à l'une des passerelles situées en dessous.*

Les Archives Centrales

Les Archives Centrales sont un endroit devenu quasiment mythique dont l'emplacement exact n'est pas connu avec certitude, certains prétendent qu'elles sont au cœur même du Labyrinthe. La légende prétend que tout ce qui est arrivé ou arrivera à la machine est enregistré dans ces Archives. Des agents des Archontes et des Anges de le Mort fouillent anxieusement les couloirs interminables, les caves et le Service d'Administration à la recherche des Archives Centrales, où ils espèrent découvrir la vérité sur la disparition du Démiurge et le mystère des Sept Sceaux. D'autres soutiennent qu'il est possible d'atteindre cette bibliothèque depuis les bâtiments de la Stasi (l'ancienne police secrète est-allemande) ou de la CIA On raconte que le Gardien des Connaissances, le Directeur des Archives, a quitté son poste pour chercher les Sceaux dans le but de prendre la place du Démiurge.

La Cité-Machine

La Cité-Machine est une immense ruche abritant une multitude de machines sur lesquelles des Techrones infatigables travaillent sans relâche à améliorer, étendre, démonter et remonter leur environnement. Les technologies anciennes et modernes se mêlent sans distinction. Un système de contrôle numérique équipe ici un moulin médiéval, des chaînes de montage sont animées par des diesels grondants ailleurs. Le sol est tapissé de câbles, d'axes de transmission, de bielles et de pistons, des tuyaux conduisant de l'eau ou de la vapeur longent les murs ou traversent les salles. De temps à autre, une liaison électrique explose dans une gerbe d'étincelles, une canalisation éclate sous la pression, une machine s'emballe ou s'arrête brutalement après un craquement sinistre. Une horde de Techrones se précipitent aussitôt pour réparer la mécanique défectueuse alors que le reste de l'inconcevable cité continue de fonctionner dans le vacarme d'une usine titanesque. Un PJ affligé de la Faiblesse Technophobie (Peur de la Technologie) subit un modificateur de -5 à tous ses jets de Compétence.

La Cité-Machine est le moteur de la Création, et à l'instar de la Machine elle-même, l'œuvre du Démiurge tombe maintenant en décrépitude. Les

appareils mécaniques et électroniques tombent régulièrement en panne monopolisant les Techrones incapables de réparer toutes les pièces défectueuses.

En dépit de la masse grouillante de Techrones, les PJ pourront se déplacer librement dans les vastes halls du transformateur. L'air grésille d'électricité, faisant dresser leurs cheveux sur la tête et provoquant des chocs désagréables au contact des objets métalliques. Les instruments tels les appareils photo électroniques, les radios ou les pacemakers subiront de graves dysfonctionnements.

Dans les ateliers, les aciéries, les postes de laminage et les halls d'assemblage, des étincelles jaillissent des postes de soudure, des creusets et des marteaux-pilons. Le grondement des innombrables machines est tel qu'il est impossible d'individualiser les sons. Il y a cependant un certain rythme dans cette cacophonie, et au bout de cinq minutes, les PJ seront comme hypnotisés par le bruit ambiant. S'ils retournent dans un lieu plus calme, leurs oreilles se mettront à siffler, un sifflement aigu et persistant qui engendrera un modificateur de -2 à leurs jets concernant les Compétences liées à leur PER ou à leur EGO.

La Cité-Machine abrite également une construction singulière appelée « la Reine », il s'agit d'une chaîne d'assemblage à la fois organique et technique où sont fabriqués les soldats et ouvriers Techrones sous les regards attentifs de 1D20 + 10 soldats, eux-mêmes Techrones, dotés d'armes perfectionnées. Un centre de recherche est attaché à la Reine, les ingénieurs Techrones mènent des recherches et font des découvertes majeures en cybernétique. Des centaines de corps et d'organes humains sont stockés ici dans des containers cryogéniques entreposés dans une immense chambre froide. 3D6 Techrones, gardés par encore 2D6 soldats travaillent ici en permanence, disséquant des spécimens humains, accrochant les organes prélevés à des appareils de mesure ou à des dispositifs mécaniques. Un cadavre bleu pâle, les yeux grands ouverts et la bouche béante est allongé sur une table d'opération. Le sommet de son crâne a été découpé, une trentaine d'électrodes relient son cerveau mis à nu à une sorte d'Électroencéphalogramme. L'appareil commence soudain à tracer bruyamment des lignes erratiques pendant que le corps est agité de convulsions, les lèvres cyanosées tremblent sans émettre un son et les yeux morts lancent des éclairs de terreur. Les PJ doivent réussir un jet de Terreur pour éviter de paniquer.

Incidents

Les Magistrats

À la périphérie de la Cité-Machine, les PJ rencontrent un Magistrat qui leur ordonne de lâcher leurs armes et de se rendre. Deux Rounds plus tard, l'ordre sera suivi d'une salve bien ajustée juste à leurs pieds. S'ils ne se rendent pas dans les deux Rounds, la créature tirera une autre rafale destinée à les neutraliser, qu'ils tentent de s'enfuir ou qu'ils soient en train de négocier. Le Magistrat tire rarement pour tuer car les Techrones ont besoin de main-d'œuvre. Si les Personnages ne parviennent pas à s'enfuir ou à se débarrasser de leur adversaire, ils seront traînés jusqu'au Laboratoire Central, où des scientifiques Techrones effectuent des expériences macabres visant à déterminer la composition de l'ADN d'une nouvelle race de Techrones, le guerrier ultime. Ce projet est surveillé par les espions des Archontes qui ont également pour mission de le saboter afin qu'aucun autre Archonte ne puisse tirer profit de ces recherches. Les sabotages fréquents ont donné un aspect de fin du monde à ce laboratoire où des équipements techniques crasseux et endommagés sont sommairement réparés sous la lumière clignotante des néons.

Si les PJ entrent de leur plein gré dans le laboratoire, un des scientifiques (lancez 3D6 si vous désirez connaître le nombre exact) appellera immédiatement la garde. Deux D6 soldats Techrones arriveront en moins de 1D6 Rounds et les PJ seront enfermés dans des cages, comme des singes ou des lapins de laboratoire. Les heures paraîtront durer une éternité pendant que des laborantins impassibles envoient, sous leurs yeux, des courants de faible intensité dans le cortex d'un spécimen humain fraîchement extrait de son caisson cryogénique. Lorsque les cris auront cessé et que le sang aura été épongé, ce sera le tour des PJ...

Le Vivarium de Vivisection

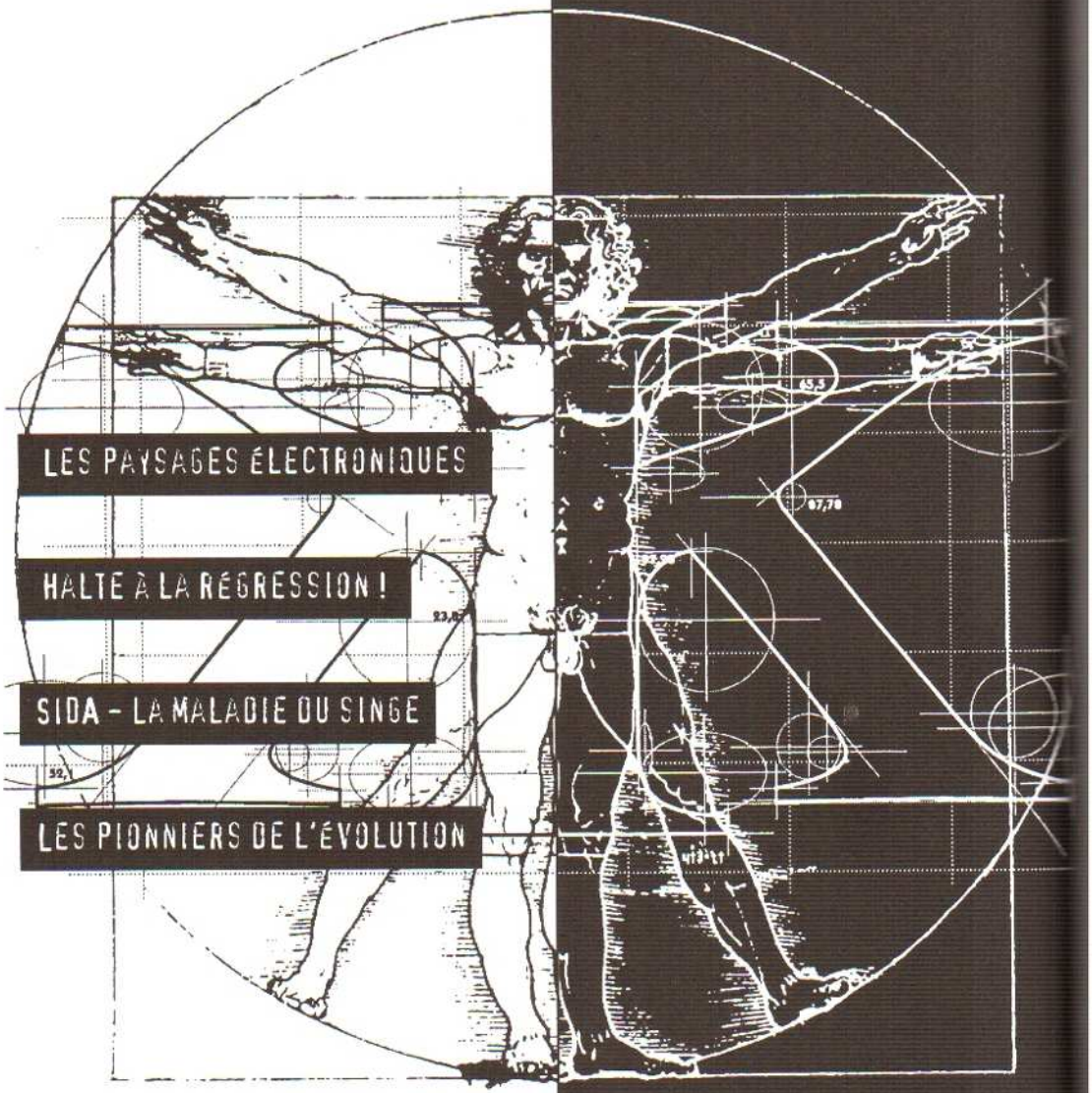
Les PJ pénètrent dans un lieu qui ressemble à un vivarium constitué de pièces et de pièces remplies de cages de verre. Celles-ci abritent des morceaux de corps humains reliés par des tubes

FIRE & STEEL

NUMÉRO UN 1996

MAGAZINE DE DÉCONSTRUCTION & RECONSTRUCTION

PAR L'INVENTEUR POSTMODERNE.



LES PAYSAGES ÉLECTRONIQUES

HALTE À LA RÉGRESSION !

SIDA - LA MALADIE DU SINGE

LES PIONNIERS DE L'ÉVOLUTION

FIRE & STEEL

NUMÉRO UN 1996

LES CRÉATURES DE L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE ;

LA DÉCADENCE MENTALE DU GOUVERNEMENT.

Les autorités ont, comme prévu, rejeté le projet avant-gardiste du Docteur Walter Kovic touchant à l'imbrication de l'homme et de la machine. Ce groupe de crétins rétrogrades, des communistes sniffeurs de cocaïne issus de la Royal Technical High School, fut malheureusement le seul organisme auquel fut confié le soin d'examiner ce dossier. Leurs conclusions contiennent des phrases mentalement douteuses faisant état de «… conceptions malsaines sur l'humanité. Absence totale d'éthique… » « Buts ambigus…, organes malades et composés électroniques primitifs… » Ce verbiage fut, comme prévu, très apprécié par le ministre homosexuel…

LE STIMULATEUR SYNAPTIQUE VIRTUEL DE KRILLON

Les travaux de l'inventeur polonais Krillon sont aujourd'hui bien connus grâce à nos articles précédents sur son stimulateur synaptique virtuel. Cet appareil accélère les échanges d'information de manière significative à l'intérieur du cerveau grâce à un fluide conducteur synthétique entièrement nouveau et un ensemble de stimulateurs virtuels reliés aux divers lobes du cortex. Le tout en accord avec les néoprincipes de Bluhm développés dans les précédents numéros de Fire & Steel. Cela devrait, selon les prévisions de Krillon, augmenter l'activité cérébrale de 375,3 %, le QI de 102,5 % et ramener le besoin de sommeil à une heure par semaine. Hélas, Krillon est décédé au mois de Janvier lorsque le stimulateur synaptique virtuel a coupé la circulation du sang destiné à irriguer le cerveau au lieu d'injecter le fluide conducteur dans le cortex.

LES PAYSAGES ÉLECTRONIQUES

L'évolution biologique de l'humanité a cessé au milieu des années vingt et les cas de régression à l'état de primate sont de plus en plus fréquents dans nos centres urbains. La progression foudroyante de l épidémie du SIDA, trouvant son origine chez un singe africain, au sein des communautés marginales est à ce titre peu surprenante. Seul un aveugle peut ignorer l'émergence de caractéristiques si peu humaines dans le processus de développement de l'incroyable masse d'objets qui nous entoure dans notre vie quotidienne : le paysage électronique. Nous avons tous été confrontés à ces intelligences discrètes récemment éveillées. Elles vivent dans nos machines et contrôlent notre croissance technique, politique et biologique. Notre mission sacrée, et ce au mépris de notre vie, consiste à rechercher ces paysages électroniques et nous propulser au delà de la phase primaire dans laquelle nous sommes confinés. Nous devons fortifier notre enveloppe physique en recourant à la machine afin de franchir l'étape de l'Homo Sapiens primate et évoluer vers une structure plus osée, plus efficace. Souvenez-vous, la peur est synonyme de faiblesse et…

sales et des fils électriques dénudés, formant des combinaisons tout aussi maladroites qu'écœurantes. Derrière une vitre mouchetée, baignant dans une froide lueur bleue, un torse velu est ainsi attaché à une tête de femme et à des bras de bébé. Chaque cage est équipée d'un levier. Si les PJ abaisse celui-ci, la lumière se fera aveuglante et les membres seront agités de spasmes violents. Les bouches projetteront des mucosités grasses sur le verre, du sang, de l'huile et divers liquides corporels s'échapperont du moindre orifice. Les mouvements deviennent de plus en plus frénétiques et vifs, jusqu'à ce que les membres soient arrachés, laissant les os à nu. La vitre de la cage est encore plus sale maintenant et certaines parties du corps commencent à roussir. Les PJ doivent faire un jet de Terreur avec un Malus de -5, de plus, l'incident alertera les gardes Techrones, obligeant les PJ à fuir précipitamment.

L'Écho

À travers le grondement brutal des machines, les PJ entendent devant eux le bruit d'une fusillade. Un groupe d'adolescents vêtus de noir et portant des lunettes de ski, sont engagés dans un combat désespéré contre un Techrone, qui a pu saisir l'une des leurs, une de ses griffes d'acier tient une lame vibrante contre la gorge de la jeune fille, dont le masque de ski déchiqueté baigne dans une flaque de sang. Le visage de l'adolescente est déformé par la souffrance, des flots de sang jaillissent de son cou et de sa tête et giclent sur le sol, les trois autres jeunes (deux garçons et une fille) paniquent, lâchent leurs armes et sont ensuite facilement capturés par le Techrone. Les grands réservoirs qui garnissent la salle portent les symboles de produits toxiques, ils ont été criblés de balles et laissent échapper un liquide et des vapeurs lourdes et irritantes. Les adolescents sont maintenant fermement ligotés dans les tentacules métalliques du Techrone qui s'apprête à leur faire subir le sort de leur amie. Les Personnages peuvent décider de les aider, ils doivent pour cela traverser une partie du nuage toxique et faire un jet de Constitution pour ne pas s'évanouir sous l'effet des fumées empoisonnées. S'ils réussissent, ils seront tout de même affligés d'un malus de -2 à tous leurs jets de dé. Les Personnages qui échouent, perdent conscience, ils subiront un malus de -5 à toutes leurs Compétences pour les trois heures suivantes. S'ils restent cependant trop longtemps dans les vapeurs, ils mourront.

Si les PJ parviennent à les sauver, les adolescents se montreront très reconnaissants et leur indiqueront comment sortir de ce qu'ils prennent apparemment pour une usine ordinaire. Si les PJ suivent leurs indications, ils atteindront rapidement la sortie où ils sont attendus par la police, ils seront alors accusés de sabotage et d'homicide. Des ambulances attendent dans la rue, des infirmiers chargent les dépouilles de plusieurs ouvriers qui ont été tués dans l'incident, un peu plus loin, des policiers interrogent des employés pointant des doigts accusateurs vers les Personnages.

Le Laboratoire Central

Ce vaste complexe, que certains ouvrages occultes appellent le Laboratoire Central, est un des endroits les plus dangereux de la Cité-Machine. Ici, les scientifiques Techrones œuvrent à l'évolution de leur race donnant naissance à des inventions révolutionnaires en matière de biotechnologie. Les agents des archontes sabotent régulièrement le travail afin que des découvertes importantes ne tombent pas entre de mauvaises mains. D'autres groupes font régulièrement des raids sur ce complexe et sont combattus avec fanatisme par les Techrones. La suie qui couvre les murs d'acier et les réparations de fortune sur les machines témoignent de la violence de ces attaques et des ripostes qui ont suivi celles-ci. Si les PJ décident de visiter le Laboratoire, ils courent non seulement le risque d'être capturés par les Techrones, mais aussi celui d'être mortellement blessés dans un attentat ou pris au milieu d'un assaut contre le laboratoire. Remarque : si les PJ se retrouvent dans une situation désespérée, un sabotage ou une offensive soudaine peut survenir à point nommé pour créer une diversion ou réduire le nombre d'adversaire.

Les Techrones ont mis au point des caissons cryogéniques dans lesquels ils stockent leurs échantillons organiques, y compris des spécimens humains. Ces containers sont maintenus à des températures variant entre -50 et -80 °C pendant que les corps baignent dans un cryogel vert. Les murs de cette pièce sont en acier inoxydable, ils sont si froids qu'ils colleront à la peau nue. Les Techrones sont constamment à la recherche de nouveaux sujets d'expériences et s'ils parviennent à capturer un ou plusieurs PJ, ceux-ci seront peut-être enfermés ici en attendant de servir de cobaye...

Les expériences conduites au Laboratoire Central ne sont menées que sur de la matière vivante, si les PJ visitent les parties les plus secrètes de ce centre de recherche, ils verront des humains au crâne décalotté se tordant en gémissant de douleur pendant que des Techrones plongent avec curiosité des électrodes et divers instruments dans leur cerveau. Les murs sont tachés de produits organiques, des outils ensanglantés et des restes humains sont répandus sur le sol et les bancs métalliques.

Les Savants Fous

Il arrive fréquemment que des scientifiques de l'Élysée s'aventurent dans la Cité-Machine, force est de constater que leurs incursions ont en partie contribué à la dégradation des lieux. Ces raids sont généralement menés par des groupes différents pour des raisons très diverses, ces actions ont cependant un dénominateur commun qui est le désir de s'emparer des inventions mystérieuses cachées dans le techno-dédale de Métropolis. Certaines de ces expéditions sont organisées par des Licteurs et exécutées avec une perfection brutale, il est cependant rare que les Licteurs participent directement à ces entreprises, ils considèrent cette région comme trop dangereuse.

Les chercheurs solitaires constituent un deuxième genre de visiteurs, on peut parfois les voir évoluer dans ce complexe, vêtus de blouses maculées de sang et équipés d'armes et d'outils terrifiants. Ils sont généralement seuls, et jamais plus de trois. Leurs incursions dans la Cité-Machine peuvent être totalement involontaires et résulter de longues semaines de travail acharné et du manque de sommeil. Ils sont alors en état de transe et ne réagissent à aucun autre stimulus que celui de « la Grande Découverte », les Techrones et les PJ ne sont que de simples obstacles qu'il faut éliminer purement et simplement.

Les raids se concentrent sur les inventions qui peuvent être employées dans l'Élysée. Les inventions biotechnologiques les plus perfectionnées sont encore incompréhensibles pour un esprit humain et sont généralement considérées comme négligeables. Cela est notamment dû au fait que les scientifiques, chercheurs et inventeurs sont des personnes logiques qui ne parviennent pas à appréhender ce qui est irrationnel au-delà d'un certain point.

Parmi ceux qui visitent la Cité-Machine, nous trouvons également des Satanistes et des occultistes, ils n'ont quant à eux pas la moindre idée de ce qu'ils vont découvrir.

À Propos de Techrones

Les PJ rencontrent une expédition commanditée par un Licteur, ils ont pour mission de voler une batterie électrique révolutionnaire appartenant à la Cité-Machine. Le groupe est commandé par un mercenaire expérimenté nommé Leon Schneider, qui entend pousser ses hommes au-delà de leurs limites en leur imposant une discipline de fer, ils les abandonnera ensuite ici. Si cela s'avère nécessaire, il les exécutera lui-même. Le groupe compte sept membres, deux seulement sont des scientifiques, ils sont équipés de gilets en kevlar, de pistolets-mitrailleurs et de casques en matière synthétique.

Ils sont en ce moment même encerclés par des Techrones qui les capturent un par un, certains d'entre eux sont aussitôt transportés vers l'entrepôt où se trouvent les caissons cryogéniques alors que des laborantins Techrones s'affairent déjà autour des autres captifs. Le MJ peut laisser les PJ prendre une part active dans l'expédition ou leur faire découvrir celle-ci au moment où commence le combat décrit plus haut. Les Personnages pourraient très bien rencontrer une victime de Schneider lui-même, laissée pour morte, elle les supplierait de la venger. Le commanditaire de cette opération s'appelle Marcus Rosencreuz, ce Licteur est Directeur de la Recherche chez A.B.B, un important groupe industriel suédois. Il attend le retour de Leon dans son laboratoire, entouré de ses employés serviles...

Le Savant Désespéré

Les PJ tombent sur un homme se servant maladroitement d'une paire de tenailles pour tirer un mécanisme d'un appareil qui l'asperge d'huile bouillante. Il est chauve, d'âge mûr et semble être en piètre condition physique. Dès qu'il aperçoit les PJ il lâche ses pinces et regarde les intrus à travers ses lunettes mouchetées de graisse, son visage est brûlé par l'huile en de multiples endroits. Après un instant d'hésitation, il tombe à genoux, fouillant frénétiquement dans une pile de débris hétéroclites, il exhibe enfin un revolver Magnum et fait feu avec précipitation et sans résultat tangible. Ayant gaspillé ses balles, il jette son arme vers les PJ et les attaque à main nue, il se battra jusqu'à la mort. Sa blouse arbore un badge plastifié qui l'identifie comme étant « Martin Sandén, Directeur de la Recherche, 3è étage, Pharmacia ». L'engin qu'il essayait d'ouvrir est une sorte de boîte en plastique contenant des sortes de pistons transparents.

Les Proto-Techrones

Les Proto-Techrones habitent toutes les parties de la Cité-Machine, ils vénèrent les Techrones qu'ils considèrent comme l'aboutissement de la création : la symbiose parfaite de la technologie et de la biologie. Ils essaient sans cesse de perfectionner leur propre corps en lui rajoutant des accessoires mécaniques et des composants électroniques. Ces ajouts maladroits qui engendrent généralement des infections, réduisent leur mobilité, provoquent des handicaps physiques et dans certains cas une mort précédée d'une terrible agonie. Le but des Proto-Techrones n'est pas de devenir des Techrones, mais des humains plus perfectionnés, ils croient sincèrement représenter un grand pas dans l'évolution de l'Humanité. Ils diffèrent de la plupart des autres groupes qui hantent la Cité-Machine, ils sont nettement moins agressifs que la plupart des habitants de ces lieux et ne sont pas foncièrement déterminés à voler la technologie. Ils ont au contraire tendance à sombrer dans le mysticisme. Leurs greffes mécaniques et électroniques sont l'œuvre malhabile d'ingénieurs dilettantes aux compétences critiquables et à la perspicacité déficiente. Ils sont tolérés par les vrais Techrones tant qu'ils n'interfèrent pas dans le fonctionnement des machines et n'essaient pas de voler quoi que ce soit. Les Proto-Techrones savent entrer dans la Cité-Machine, et peuvent se révéler d'une grande utilité, pour peu que le MJ accepte que les Personnages reçoivent de l'aide.

Une Machinerie Mortelle

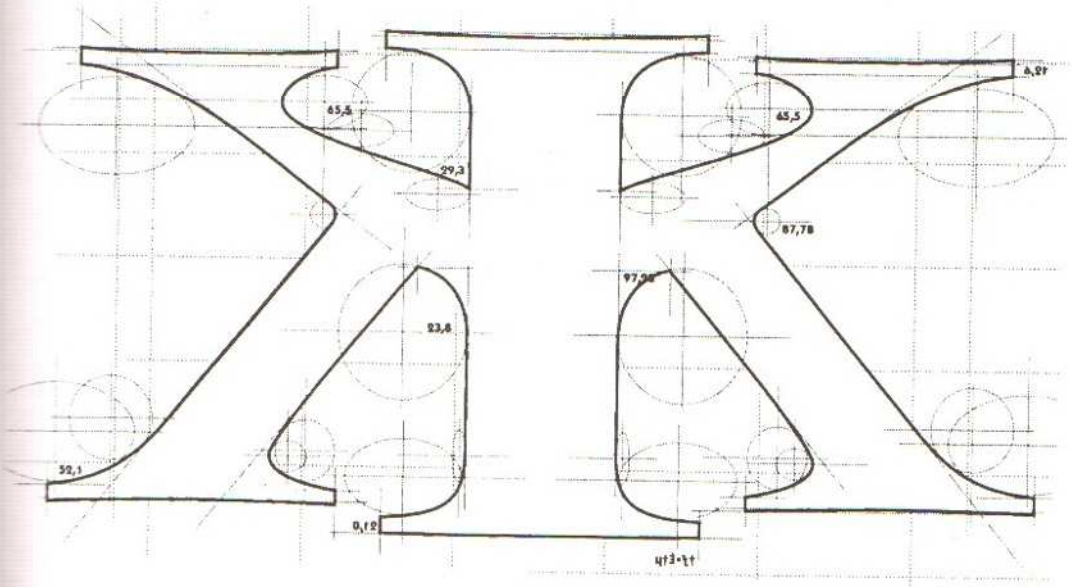
La Cité-Machine est un lieu dangereux, comme tout le reste de Métropolis, et si quelques endroits sont inhabités, ils recèlent d'autres menaces. Ces sites sont souvent appelés zones mortes ou dormantes, ce terme est cependant trompeur car elles peuvent tout à fait être en train de fonctionner. Voici une liste d'incidents pouvant survenir dans ces zones :

• *Les PJ entrent dans un immense hall aux parois couvertes d'acier. Au centre se trouve un grand bassin serti d'étain, contenant une solution saline recouverte d'une légère brume, des fils de cuivre électrifiés pendent du plafond craquelé et plongent dans le liquide.*

Pour traverser le hall sans encombre, les PJ doivent réussir un jet d'AGL, sous peine de glisser dans la fange qui entoure le bassin et de s'électrocuter au contact de l'eau électrifiée. Des échecs répétés peuvent être fatals (consultez les règles p. 87), seuls des accessoires faits de matières isolantes (caoutchouc) permettent de se protéger.

• *Les PJ doivent traverser une cour au sol recouvert de plomb, celui-ci est en partie fondu et pour une autre partie corrodé, laissant entrevoir une machinerie souterraine baignant dans un liquide stagnant d'où émane un bourdonnement monotone. Des écriteaux en lettres cyrilliques rouges sont accrochés un peu partout, à côté de l'un d'eux gît un cadavre blafard sans aucun poil ni cheveu, dans une combinaison roussie. Au bout de 3 Rounds, les PJ encaissent une 1 BS, une BL au bout de 5 Rounds, après 10 Rounds ils reçoivent une BG et sont victimes d'étourdissements et de vomissements. Passés 15 Rounds, ils reçoivent une BM, reprenez alors le décompte... ceci est un réacteur nucléaire soviétique datant des années 50... Si le MJ veut faire des effets, il peut accélérer les étourdissements et les nausées et leur faire perdre les cheveux.*

• *Les PJ traversent depuis des heures des zones désertes apparemment sans fin, lorsqu'ils pénètrent soudain dans l'enceinte d'une usine chaude et humide accueillant d'énormes creusets. Ces derniers peuvent être vidés si l'on actionne les bonnes commandes, ce qui peut être un bon moyen pour bloquer d'éventuels poursuivants. Le MJ devrait sommairement décrire un vaste hall d'usine tout en attirant l'attention sur les leviers qui actionnent les creusets afin d'inciter les PJ à les utiliser. Sinon, les creusets peuvent commencer à se vider d'eux-mêmes, inondant le hall de métal en fusion et obligeant les PJ à grimper aux échelles rouillées pour échapper à une mort certaine.*



CHAPITRE 4

L'Antre du Pouvoir

Un cri montait de la foule : « Andrews, Andrews, Andrews ». Une lourde grille le séparait des pitoyables mutants assis sur les bancs des spectateurs, « Des animaux », pensa-t-il. La massue bardée de clous l'avait fait roi de l'Arène, il refusait de compter les cadavres de ses victimes encore éparpillées sur le sol inégal de béton, d'ailleurs il s'en moquait éperdument. Des projecteurs balayaient l'Arène, l'air était chargé de l'adrénaline et de la transpiration de centaines de corps crasseux. Il ne restait plus qu'un adversaire, mais il n'avait pas l'air très coriace. Les hasards de l'Arène, dont le sol était recouvert d'obstacles métalliques, transformaient parfois un combat en la poursuite frustrante d'adversaires apeurés. Andrews n'avait pas dormi depuis des lustres, et il était en colère, il était vraiment furieux. Il n'avait pas été aussi remonté depuis l'offensive du Têt, mais à cette époque il prenait constamment des cachets...

Harry, son dernier adversaire, gisait haletant de fatigue à l'abri d'une citerne. La vision pathétique de son costume de ville déchiré et crotté fit sourire Andrews malgré lui. Il laissa tomber son gourdin de bataille, il était superflu dans ce cas. Harry leva vers lui un regard implorant, « tu me prends pour qui ? », gronda Andrews, « Mère Thérésa ? ». Un coup de pied vicieux dans la colonne vertébrale trancha la question, Andrews le prit ensuite par la gorge et se préparait à le saigner lorsque les projecteurs s'arrêtèrent sur les deux combattants. D'une voix tendue et sifflante, sa victime réussit à parler : « Andrews, il faut trouver Rebecca, nous devons l'arrêter ». Sans sourciller, Andrews jeta Harry sur ses épaules, la foule frémissait d'excitation, espérant que le colosse jouerait avec sa victime, comme un chat avec une souris, avant la mise à mort. Mais en quelques bonds rapides, le vainqueur et sa victime sortirent de l'arène, Andrews utilisa une grenade à fragmentation pour dégager l'ascenseur. Une sirène se mit à hurler, la cage d'ascenseur, maintenant éclaboussée de sang, s'éleva avec Andrews et Harry avant que les spectateurs n'aient eu le temps de réagir.

Andrews s'empara d'un pistolet-mitrailleur qui se trouvait sous un corps éventré. Ils étaient dans les profondeurs du palais de Netzach et Andrews était hors de lui, Harry quant à lui avait terriblement peur. Il se souvenait du dédale sans fin de tunnels bien gardés, chaque sentinelle réclamant d'une voix impérieuse un mot de passe. Il se rappelait aussi du moment où on l'avait amené dans l'arène. Il était maintenant persuadé que l'immeuble du rez-de-chaussée avait dû être une hallucination, un édifice de cette taille ne pouvait pas exister, tout comme le paysage macabre et obscène qui s'étendait à l'extérieur, une caricature du film de guerre le plus horrible. « Ça doit être la cocaïne », pensa-t-il, « ça m'a toujours rendu paranoïaque… Je n'aurais jamais dû y retoucher ».

Andrews tira avec son arme au niveau de la hanche, Harry était toujours sur ses épaules. Ils avaient maintenant atteint le niveau le plus haut sous le palais, le système de défense avait été conçu pour résister à un agresseur venant de l'extérieur, l'idée d'une rébellion ne leur était jamais venue à l'esprit. Les militaires, raides dans leurs uniformes empruntés, réagirent comme tous les soldats dont les réflexes pavloviens sont pris en défaut : ils furent pris de panique et se mirent à courir. Les gardes furent réduits en bouillie quand ils exposèrent leurs dos aux rayons des lasers de surveillance, le visage d'Andrews arborait un rictus de satisfaction. Il se laissait hypnotiser par les rafales rythmées de son pistolet-mitrailleur, indifférent à ce qui pouvait les attendre au prochain détour. Les cadavres et les blessés terrorisés rendaient la progression difficile, ils parvinrent toutefois à sortir du Palais et en découvrirent les vastes alentours. Harry comprit brutalement que tout cela n'avait jamais été une illusion, il s'évanouit.

Le grincement infernal des chenilles pénétrait jusque dans l'habitacle blindé du T-72 qu'ils venaient de voler, il offrait une diversion bienvenue après ce qu'ils venaient de subir dans l'antre de Netzach. L'usage intensif du canon avait sérieusement élevé la température à l'intérieur du char, des gouttes coulaient le long des parois à cause de la condensation. Ils avaient maintenant franchi les derniers murs, mais le palais masquait encore l'horizon, il leur faudrait rouler sur des kilomètres et pendant des heures avant d'avoir une vue complète du bâtiment. Ils s'éloignèrent lentement du palais, traversant des terres désolées. Depuis le poste exigu où il manipulait les commandes, Harry apercevait des piles de cadavres pourrissants, les survivants étaient assis à côté, pleurant ou tournant un regard vide vers le ciel. Ils traversèrent un réseau complexe de tranchées dans lesquelles les hommes se battaient sauvagement avec leurs dernières armes, des pelles qu'ils avaient affûtées. La seule issue de ce combat était la mort. Plus loin, d'innombrables soldats en rangs attendaient la mort derrière des clôtures électrifiées.

Harry et Andrews se seraient crus dans un sauna, leurs visages étaient rouges et luisants de sueur, une patrouille de Home Guards téméraires avaient courageusement tenté de les arrêter à l'aide d'un antique canon antichar. Andrews, grimaçant avec férocité, prit le temps de choisir une cible parmi les fuyards : « Jack l'Éventreur vous voit mes petits… », dit-il d'une voix sifflante. Harry parvint à sourire faiblement, il se sentait un peu embarrassé par son piètre comportement au cours de leur évasion. Il en sentait encore les effets dans son pantalon… »

Introduction

Tanières des Archontes, les Palais dominent Métropolis. Onze à l'origine, sept d'entre eux seulement sont encore intacts, ce sont les antres de Kether, Binah, Geburah, Netzach, Tiphareth, Malkuth et la Citadelle du Démiurge. Un nouveau palais a été construit à côté de l'ancienne demeure de Hod, celui-ci appartient à l'Ange de la Mort Samael, qui essaie de s'approprier les Licteurs et les cultes autrefois rattachés à cet Archonte. L'ancienne forteresse de Yesod est encore utilisée par les Anges de la Mort Nahemoth, Gamichicoth et Sathariel qui y ont emménagé pour récupérer une partie de leur emprise sur Métropolis. Ils ont tenté d'agir à la manière de Samael, mais avec beaucoup moins de succès pour le moment. Les palais de Chokmah et de Chesed sont quant à eux complètement en ruine, ils sont aujourd'hui désolés, déserts et recouverts par l'ombre des autres palais.

Les palais ressemblent plus à des villes entières qu'à de simples immeubles. Les territoires qui les environnent peuvent comprendre aussi bien quelques rues que des étendues de désert rocailleux, ils sont généralement le reflet de leur Archonte respectif. Au centre de la zone se trouve une construction massive d'où s'élève le palais proprement dit. Leur apparence varie, certains sont constitués de plusieurs immeubles accolés, alors que d'autres ont été construits d'un seul bloc. Chaque palais contient de vastes secteurs abandonnés, c'est là que les Licteurs complotent contre leurs maîtres ou qu'un Azghoul solitaire chasse maintenant les visiteurs égarés. La plupart d'entre eux cependant ne sont pas aussi désertés. Des cannibales affamés chassent en compagnie de leurs limiers, des batailles sont livrées à l'intérieur de leurs murs, des jugements sont prononcés et des sentences exécutées par les loyaux sujets des Archontes. Les Archontes font corps avec leurs palais, dont les changements permanents reflètent les sautes d'humeur. Ils sont servis par une multitude de Licteurs et d'Acrotides, ainsi que par des centaines de serviteurs humains. Les palais sont imprégnés par l'essence de leur Archonte, dont les pouvoirs affectent tout et notamment tous les êtres qui se trouvent à l'intérieur ou à proximité de leur antre.

Les palais sont éparpillés dans Métropolis. On peut les apercevoir au-dessus des toits craquelés de la Cité Vivante, ou au-delà des montagnes d'ordures qui couronnent les Ruines, mais il est impossible de s'y rendre deux fois par le même chemin, le temps et l'espace n'obéissent pas aux mêmes lois en ces lieux.

Effets

Une fois que les PJ sont parvenus dans Métropolis, ils sont inévitablement sous l'influence des différents pouvoirs qui règnent sur la Cité Éternelle. Les plus puissants émanent des Palais, ceux-ci étant les représentations physiques des personnalités et des principes de leurs Archontes. Lorsque le MJ a fait entrer les Personnages dans Métropolis, il doit décider du Palais qui est le plus proche. L'Archonte concerné affecte tout ce qui est dans le voisinage et notamment les gens, les créatures et les PJ. Comme il est pratiquement

impossible de forcer un joueur à interpréter son Personnage d'une façon déterminée, nous vous donnons quelques indices pour vous aider à maîtriser l'influence d'un Archonte. Nous décrivons en premier lieu les sentiments que les PJ sont susceptibles de ressentir en un tel lieu. Ces derniers peuvent ignorer ces indications ou réagir en conséquence, le MJ devrait cependant essayer de faire comprendre aux joueurs que des circonstances particulières affectent actuellement le jeu. Suit une description du comportement habituel des PNJ, celle-ci étant destinée à donner une dimension supplémentaire à une aventure se situant dans Métropolis.

Nous discuterons enfin de la façon dont la présence des Archontes affecte les règles et la technique de jeu. Les joueurs ne doivent pas ignorer que leurs PJ seront inévitablement victimes des particularités du palais qu'ils visitent.

Le Démiurge

Ils arrivèrent en marchant sur les galets, l'odeur irritante de pourriture et de décomposition donnait la nausée au petit groupe qui progressait à travers les ruines. Ils approchaient des étendues dégagées pendant que Mikhail jouait avec la sûreté de son fusil automatique. Il jeta un coup d'œil furtif à Kratov, son ami d'enfance, qui souffrait maintenant de malnutrition et du manque de sommeil, tout comme lui. Ils avaient tous deux souffert de cauchemars horribles, et lorsqu'ils avaient rencontré Natacha, une autre amie d'enfance qui avait connu ces mêmes rêves, ils avaient compris que c'était plus qu'une simple coïncidence. Ils ne savaient pas pourquoi, ni même comment ils avaient abouti ici, mais quelque chose les poussait à aller de l'avant, toujours plus loin, vers cette silhouette lointaine. Un frisson glacé parcourut l'échine de Mikhail, quel était ce signe que Kratov venait de faire à la femme ? Pourquoi ne le regardait-il plus dans les yeux ? Natacha attrapait quelque chose, il serrait son fusil si fort que les jointures de ses doigts étaient blanches, sa chemise lui collait à la peau à cause de sa transpiration abondante. Il regarda de nouveau vers sa gauche, et vit que la femme tenait fermement son pistolet dans la main droite. Il se retourna aussitôt et surprit Kratov en train de prendre quelque chose sous son manteau.

« Alors tout ce temps c'était vous ! ». La voix de Mikhail était déformée sous l'effet de la colère et de la frustration. « Salauds ! Vous ne m'aurez pas vivant ! Crevez, salauds ! Crevez ! » lança-t-il.

L'air surpris de Natacha fit place à un visage inexpressif au moment où la balle traversa son corps frêle. Kratov essaya de dire quelque chose en se penchant sur le corps de la femme, qui fut secoué par une dernière convulsion. Il levait la tête, la rage au ventre, lorsqu'il fut exécuté par Mikhail dont le visage affichait un rire sauvage empreint de folie. Kratov s'écroula, son bras glissa hors de son manteau, ses doigts sanglants relâchèrent un objet, Mikhail s'avança et vit qu'une vieille Bible gisait sur le sol où le sang se mêlait déjà à la boue.

La Citadelle

Le Démiurge attend son heure, il attend que les Archontes et les Anges de la Mort se détruisent mutuellement pour ensuite revenir dans un monde où l'Humanité aura percé l'Illusion. Alors, il créera une nouvelle Métropolis dans l'Élysée. Mais ce temps n'est pas encore venu, les Archontes recherchent vainement les sept Sceaux, et la Citadelle fait échouer leurs tentatives en plongeant au fond de la Mer Originelle dont elle n'émerge qu'occasionnellement.

La Mer Originelle, qui s'étend au cœur de Métropolis, recouvre ce qui fut un jour une partie de la cité. Sa surface huileuse et translucide ondule calmement au-dessus des immeubles, le miroir parfait de ses eaux est brisé ici et là par des toits et d'autres parties d'architecture. Parfois, un amas de fœtus apparaît dans les eaux noires, pour disparaître aussitôt, ne laissant que la trace d'un

Le Démiurge vit la sagesse de tout ceci et créa une nouvelle race de serviteurs. Ainsi, vîmes-nous, les hommes, la lumière du jour, et depuis lors nous employâmes à rehausser la gloire de la Création. Mais, comme les Archontes se considéraient supérieurs à l'Homme, ils en vinrent à donner une nouvelle direction au travail d'élaboration de la Création, la glorieuse Métropolis, pour ajouter à l'élégance et à la beauté de leurs propres palais.

Lorsque le Démiurge s'aperçut de cela, il fut grandement irrité par l'outrecuidance des Archontes et donna aux hommes plus de pouvoirs qu'il n'en avait tout d'abord l'intention. Le dessein du Seigneur était de

vague souvenir. Des tankers éventrés sont échoués les uns à côté des autres, répandant du pétrole ou des déchets chimiques. La puanteur est parfois suffocante, notamment lorsque des gaz nauséabonds remontent des profondeurs et viennent crever la surface en produisant un bruit abject.

Au large, la mer est couverte par un brouillard jaune collant à tout ce qui navigue. Alors qu'un instant plus tôt vous pouviez distinguer un mouvement étrange sous l'eau, ou un incendie sur l'une des épaves, vous ne voyez soudain plus rien, et même le bruit écœurant du ressac se tait, tout devient silencieux.

La Mer Originelle cache un secret, mais il s'agit d'un mystère qui se dévoile de lui-même de temps à autre. À intervalles irréguliers, l'immense et inconcevable Citadelle du Démiurge surgit du fond de la Mer Originelle, découvrant ses murs puissants, ses puissantes tours et ses vastes cours. Elle crève la surface, ses murailles dégoulinantes d'une fange noire puante, des cadavres sont accrochés aux piques des hautes grilles de ses enceintes et répandent leur contenu sur le sol désormais immergé. Au-dessus d'une étendue infinie recouverte de brume se dresse maintenant la Citadelle, écrasant tout ce qui l'environne de sa sinistre majesté. Sous les cieux jaunâtres les maisons écroulées, les rues défoncées et les égouts effondrés ruissellent encore de cette eau boueuse.

À la suite de la disparition du Démiurge, la Citadelle fut le théâtre de violents affrontements entre les Archontes et les Anges de la Mort, les uns voulant investir la Citadelle pour prendre la place du Démiurge, les autres en défendant les portes. Au bout du compte, la cupidité et les tromperies provoquèrent la ruine de tous, la Citadelle ne fut jamais prise et est restée close jusqu'à présent. Des centaines de milliers de vies ont été gaspillées dans les ruines environnantes, encore plus nombreux sont ceux qui furent massacrés sur l'esplanade de la Peur qui s'étendait au pied de la forteresse. Chaque fois que la Citadelle replonge, les corps et les armes sont entraînés plus près des rives de l'île. À certains endroits, les débris se sont agglomérés et l'on peut voir de véritables collines de chair putrescente constituées d'innombrables cadavres agglutinés les uns sur les autres. Ailleurs, des corps isolés sont empalés sur l'armature métallique du béton. Les restes sont dans des états divers : certains sont réduits à l'état de squelette, alors que d'autres ont une sorte de peau translucide à travers laquelle on distingue clairement les entrailles en décomposition.

Subitement, un cri fracassant résonne au-dessus de la place déserte, où la place forte se reflète sur les plaques d'acier qui pavent le sol, vient un autre cri, puis un bruit lent et grinçant du métal qui se tord avant de rompre. Les ruines ne sont plus qu'un cimetière de soldats tombés au combat, un terrain de chasse pour des prédateurs qui ne vivent que pour chasser et tuer. Ces créatures étaient autrefois les Légionnaires, les Licteurs, les humains et autres loyaux sujets qui survécurent aux terribles assauts. Ils errèrent dans les ruines à la recherche de leurs unités et de leurs maîtres, jusqu'à ce que la Citadelle plonge brutalement, les entraînant dans la mer. Ils ne moururent pas cependant ; l'eau polluée les préserva et les transforma en féroces prédateurs. Depuis lors, ils se nourrissent des fœtus qui flottent dans les eaux noirâtres et des créatures qui osent encore visiter la Citadelle.

Personne ne sait si cela était l'intention du Démiurge, mais ces monstres pitoyables protègent maintenant la Citadelle des intrus et la forteresse peut se targuer aux yeux de la création d'être à jamais restée inviolée. Hautes et sans aucune décoration extérieure, les murailles ressemblent à une version géante de l'ancien mur de Berlin. Au-delà, des tours se dessinent dans le lointain, d'autres structures montent dans le ciel et disparaissent dans le brouillard. Sept Portes imposantes barrent l'accès de la Salle des Larmes et protègent ainsi le plus grand secret du Démiurge : la formule de sa création. La quête des clefs qui ouvrent les portes de la Citadelle a commencé dès la disparition du Démiurge, chacune d'entre elles est moins une réalité physique qu'une manifestation du Démiurge et le Temps et l'Espace n'ont aucune emprise sur elles. Dans les profondeurs les plus obscures de la forteresse se trouve la Salle des Larmes, les visages austères des anges de pierre surveillent le Livre de Fer où le secret de la Création a été consigné. Des larmes de sang coulent de leurs yeux pétrifiés et tombent sur le sol où elles sèchent lentement. Personne n'a encore trouvé les clés, mais le dernier cycle a commencé. L'Illusion se dissout pendant que les Archontes poursuivent leur quête et tentent de sauver cette Illusion que veut abattre le Démiurge. L'Apocalypse est proche, tout comme notre libération et la naissance d'une nouvelle vie…

Incidents

Licteur Mutant

Les PJ entendent un faible appel à l'aide, les cris proviennent d'un puits profond dans un égout effondré, quelqu'un semble être piégé dans l'obscurité. Si les PJ répondent à l'appel, la voix sanglotante d'un homme gémissant de douleur leur explique qu'il était en train de chercher les clés de sa voiture. Il les avait laissées tomber dans une bouche d'égout en sortant d'une librairie de Charlotte Street, l'égout s'est effondré au moment où il était parvenu à les retrouver. Cette personne est en fait un Licteur mutant qui essaie d'attirer les PJ dans son antre.

• *Si les PJ descendent dans le but de l'aider, ils seront attaqués par une créature dotées de nombreux bras et dont les griffes sont capables de tout traverser à l'exception de l'acier le plus résistant. Le Licteur tentera d'assommer ses victimes, et de les traîner à travers les égouts sinueux jusque dans son abattoir personnel à quelques deux cents mètres de là.*

• *Si les PJ l'ignorent, ou refusent de descendre dans le puits, le sol se mettra à trembler, des fissures lézardent le sol puis se transforment en crevasses engloutissant la chaussée et les bâtiments délabrés qui se trouvent dans les abords immédiats. Les PJ doivent réussir un jet D'AGL au cours de chaque Round suivant le début du tremblement afin d'éviter de tomber dans le trou. Là, le Licteur les attend pour les emporter dans son garde-manger. Son abattoir est un large conduit d'évacuation aux parois couvertes de moisissures, les restes de ses victimes précédentes sont encore accrochés aux murs : ce sont des hommes et des femmes partiellement dévorés dont les cadavres achèvent de pourrir. Si les PJ ont été capturés, ils se réveilleront pendus aux murs par des menottes attachées aux poignets, une odeur insoutenable flotte dans l'obscurité. Les corps atrocement mutilés de leurs prédécesseurs pendent non loin d'eux, des rats sales aussi gros que des chats se promènent sur le sol boueux, grignotant quelques morceaux de chairs en putréfaction. Les menottes sont vieilles, il est possible de se libérer grâce à un jet d'AGL avec une Marge de Réussite de 10 ou plus. Une barre métallique gît un peu plus loin au milieu de quelques détritus (un jet de PER avec une Marge de Réussite de 5 ou plus permettra de la repérer), les Personnages pourront s'en servir pour briser les chaînes (un jet de FOR est nécessaire). L'eau fétide recèle également un M16 en état de marche, bien que très sale (jet de PER avec une Marge de 10 ou plus est nécessaire pour le remarquer). Si les PJ ne parviennent pas à se libérer en moins de 20 Rounds, le Licteur reviendra pour se nourrir, il choisira un PJ au hasard et découpera un gros morceau de chair avec un couteau de boucher émoussé. Si les PJ parviennent à s'échapper, ils devront fuir par les égouts jusqu'à ce qu'ils trouvent une autre sortie pendant qu'ils seront poursuivis par leur ravisseur. À travers les galeries, ils peuvent se retrouver dans pratiquement n'importe quel endroit de Métropolis et pourquoi pas dans un des Palais (comme celui de Yesod par exemple) ou dans le Labyrinthe.*

La Citadelle plonge

Une petite secousse est suivie d'une autre, plus forte, quelques instants plus tard. Des maisons s'écroulent en même temps que la rue se tord, se lézarde et s'affaisse. Un silence sépulcral fait suite au violent tremblement de terre. Lentement mais sûrement, l'immense île s'enfonce de nouveau dans les profondeurs de la Mer Originelle, l'eau noire envahit les ruines et inonde la place devant la Citadelle. À moins que les PJ ne mettent la main sur un bateau ou une quelconque embarcation, ils seront pris dans les maelströms provoqués par la descente de l'immense forteresse. Il se pourrait qu'ils se noient dans l'océan et renaissent ensuite, ou qu'ils soient préservés par la Mer Originelle et évoluent lentement en une race de prédateurs sans peau qui chasse autour de la Citadelle.

Effets

L'atmosphère est tendue, la citadelle se trouvant la plupart du temps sous l'eau, elle n'abrite pas de population normale. La plupart des créatures qui habitent ici sont atteintes de schizophrénie et font preuve d'une violente hostilité à l'égard de tous les étrangers.

En arpentant l'île sur laquelle repose maintenant la Citadelle, les Personnages peuvent ressentir les réminiscences des trahisons passées et des machinations inavouables qui se sont déroulées ici. Un sentiment de méfiance confinant à la paranoïa commence à les envahir, ils ne se fieront plus à leurs amis proches et refuseront de se faire

réduire les différences qui séparaient les deux races afin que les humains et les Archontes puissent le servir mieux, dans l'unité et la coopération.

Extrait de « Genesis » d'Aguirre (Inner Cosmos Publications, 1971)

confiance mutuellement. Toutes les dix minutes que les PJ passent sur l'île de la Citadelle, le MJ devrait prendre à part chaque PJ en lui demandant d'écrire s'il y a quoi que ce soit qu'il voudrait faire sans que les autres PJ le sachent. D'autre part, le MJ doit faire un jet d'EGO pour chaque PJ jusqu'à ce que l'un d'entre eux échoue. Le MJ lui tendra alors une note lui expliquant qu'un autre PJ agit de façon menaçante. Le but est de faire naître un sentiment d'insécurité, et de conduire les Personnages au bord de l'hystérie.

BINAH

Le half-track s'arrêta, la fange corrosive de l'égout avait fini par s'infiltrer dans le système de direction. Ils allaient maintenant devoir continuer à pied. Hertz, leur guide, qui s'était jusque là avéré très prudent et les avait habilement conduits à travers les marais, fut complètement pris par surprise. Le Half-track s'était transformé en une créature de chair et de métal qui venait de lancer un tentacule autour de sa tête. Le véhicule s'assit lentement en grinçant, s'installant dans l'eau tout en mâchant la tête déchiquetée de Hertz. Alors que nous étions pétrifiés d'horreur, Claudio s'empara du lance-roquettes, ajusta son tir et détruisit le blindé. Vicente et Bertrand regardaient avec effroi l'enveloppe physique décapitée et démembrée de notre guide dont le sang se répandait sur le sol boueux. Hertz ne pourrait plus les diriger que par télépathie maintenant, ils se remirent en marche, vers la lueur rouge qui émanait de la haute tour. Ils atteignirent enfin un vaste espace découvert. Le béton poussiéreux était jonché de papiers que soulevait parfois une brise passagère passant entre d'énormes piliers qui s'élançaient vers le ciel. Un chant lointain parvenait à leurs oreilles. Le temple circulaire dans lequel la suppliciée était pendue au plafond se trouvait juste au delà de l'horizon, les cris de douleur que lui arrachaient les fils de fers en déchirant sa jeune chair trouvèrent leur chemin jusqu'à eux. Ils sauveraient leur sœur, quel qu'en soit le prix. Ils ne savaient pas que leur destin était déjà scellé...

Binah règne sur toute l'Europe de l'Est où elle s'attache à contrecarrer les plans du Démiurge par le biais de la politique et de la religion. Elle s'est alliée avec Geburah, et ensemble, ils espèrent devenir les maîtres incontestés de l'Élysée et de Métropolis.

Le Palais de Binah

Le palais de Binah est noyé dans un brouillard rouge qui doit sa teinte aux brasiers qui brûlent perpétuellement en son sein. Des flèches énormes jaillissent de sa base noire, grimpent vers le ciel et communiquent grâce à des ponts qui portent sur des centaines de mètres. Dégoulinant d'humidité,

décoré de myriades de gargouilles de pierre noire, le palais scintille comme un ciel étoilé, réfléchissant la lumière des milliers de feux allumés par les croyants à la gloire de Binah. Autour de sa base, baignant dans la lueur rougeoyante, s'étendent des marais aux eaux boueuses qui se mêlent à la graisse et à la fange qui s'échappent des égouts du palais. Des canaux passent sous des ponts métalliques et longent les ruines d'anciennes églises, de monuments funéraires et d'allées surélevées qui forment autant d'îles émergeant d'une eau dans laquelle ne se reflète aucune lumière. La surface morne est parfois troublée par l'un des Gardes de la Vierge Noire qui se lève pour abattre un intrus. À proximité du Palais, le sol devient plus ferme, de nombreux sujets de Binah résident ici. Des rangées infinies de cabanes de tôle bordent des allées sombres et étroites, dont la tranquillité n'est que rarement troublée par des silhouettes voûtées et silencieuses se déplaçant furtivement entre les édifices. Plus loin, vous trouverez des blocs et des quartiers entiers où la lumière ne brille jamais, leurs habitants croient que l'obscurité permanente est la norme. Les citoyens de Binah vivent dans la bienheureuse ignorance du fait qu'ils ne sont guère que les cobayes d'une grande expérience sociale. Ils vivent avec joie leur foi en Binah.

Les nombreux fidèles de Binah organisent des messes au pied des vide-ordures qui hérissent les murs du palais. Ces tuyaux métalliques couverts de vert-de-gris font dix mètres de diamètre, des bruissements résonnent à l'intérieur de leur carcasse métallique, ils sont de temps à autre masqués par des cris épouvantables. Les adorateurs, vêtus de haillons et souvent pieds nus, sont postés près des ouvertures, psalmodiant des prières monotones alors que des amas de viande pourrie tombent des conduits.

Des rituels complexes et des processions étranges s'ensuivent. Le palais est soutenu par des structures titanesques et d'énormes piliers s'élevant entre les bouches d'évacuation. Ces colonnes de béton craquelé sont placardées d'immenses icônes représentant la Vierge Noire ou un Christ pervers. Des pages déchirées, qui appartenaient à des manifestes communistes, sont emportées par les vents tourbillonnants. Les communistes eux-mêmes sont pourchassés à travers l'espace désolé qui s'étend entre les piliers et le Palais. Une fois capturés, ils seront convertis à la vraie foi, par la raison ou par la torture, et intégrés à la congrégation de la Vierge Noire. Ceux qui s'obstineront seront brûlés vifs, crucifiés sur des croix métalliques rongées par la rouille. Des caveaux sont alignés côte à côte le long des rampes en pente douce qui rayonnent du centre du palais. Un tapis de brume légèrement luminescent donne aux tombes et aux mausolées épars l'apparence de bateaux échoués dans une mer de brouillard. À l'intérieur des murs du palais ternis et délabrés, des gardes en uniformes marrons décorés d'étoiles et de rubans vérifient l'identité de tous les visiteurs. De temps à autre, un individu est retenu et interrogé, il sera plus tard encouragé à force de cris et de coups à choisir entre la mort et la conversion.

Incidents

La Masse Intestinale

Des centaines de va-nu-pieds en guenilles sont rassemblés à la sortie d'un puits d'évacuation, les regards sont tournés vers le haut alors que les murmures de l'assistance provoquent un brouhaha désagréable. La trappe du conduit s'ouvre soudain et des tonnes de tripes et de viande pourries se déversent sur les fidèles amassés dans un vacarme écœurant. Certains sont submergés ou emportés par le flot nauséabond, mais les autres continuent à chanter et prier. Un homme habillé de blanc et muni d'un crochet de boucher s'approche du tas de déchet fumant. Des croyants dévoués offrent leurs corps comme marchepied, alors qu'il escalade péniblement le monticule. Un cri déchirant se fait entendre, quelques fidèles arrêtent leur mélopée et se tournent pour regarder une jeune femme d'une beauté céleste qui est portée au sommet de la colline de chair. Sa peau d'une blancheur parfaite porte les traces des mains sales qui la traînent vers le prêtre, un voile fin cache son corps lisse et nu aux yeux envieux des fanatiques. Le maître de cérémonie accomplit un court rituel, puis crie d'une voix puissante : « Reçois notre sacrifice, une enfant coupable comme seule une femme peut l'être. Prend la, et accorde-nous la vision bienheureuse. Révèle ta sagesse à nos âmes, à travers cette chair coupable ! »

Il va tuer la femme, jeter son corps ensanglanté sur le tas de chair et lire l'avenir dans les dessins que le sang aura formé sur sa peau blanche. Les fidèles se repaîtront ensuite de son cadavre.

NOTE

La police italienne a diffusé la description suivante via INTERPOL : **CARLA MARIA STAGLIERI**, 19 ans, Milanaise. À sa disparition le 10/04/93, elle portait des jeans, un chemisier blanc, des mocassins blancs. Toutes les informations concernant Carla Maria Staglieri doivent être transmises au poste de police le plus proche.

• *Si les PJ restent passifs, tout se passera comme prévu, ils seront même invités à participer à la fête. Si des croyants découvrent que les Personnages ne sont pas des initiés, ce qui est le cas s'ils ne portent pas de stigmates sur les mains, ils essaieront de les convertir.*

• *Les PJ peuvent tenter de sauver la jeune femme, auquel cas il leur faudra se battre contre les fidèles de Binah. Ceux-ci ne sont pas armés, mais sont habités par la foi et se battront jusqu'à la mort. La jeune femme est vierge comme il se doit, et est étudiante dans une école catholique pour filles en Italie. Elle s'appelle Carla et ne parle que sa langue natale, elle a été amenée dans Métropolis par un Frontalier appartenant à la Congrégation de la Vierge Noire.*

L'Inquisition

Un groupe de Chaotiques défile lentement dans une rue boueuse, leurs visages sont dissimulés par les capuches de leurs capes noires. Le meneur de la procession porte un encensoir qui répand une odeur âcre de chair brûlée, les autres agitent des cloches de bronze au rythme de leur marche. Sur des croix de bois grossières érigées derrière eux, des pécheurs crucifiés perdent leur sang par les blessures de leurs poignets et de leurs chevilles, pendant que d'autres sont lapidés par la foule braillarde. Le premier des Chaotiques s'arrête juste devant les PJ, balançant lentement son encensoir, il pointe un doigt accusateur vers l'un d'eux et, l'appelant par son vrai nom, lui dit :

« Confesse-toi, ô misérable pécheur ! Quels abominables péchés as-tu commis ? Ne crains pas le châtiment, il sera pour toi le moyen de racheter tes fautes et de laver ton âme pervertie par l'Ennemi. Confesse-toi et repends toi, créature pécheresse ! »

Si le PJ ignore l'accusation, le Chaotique insistera et exigera une réponse. Le fanatique ne citera aucun des péchés qui ont pu être effectivement commis par le Personnage, il ne fera qu'insister sur le fait qu'il est coupable d'actes honteux. Pendant ce temps, les autres fidèles se sont rapprochés et entourent maintenant les PJ. Chacun des participants cache un poignard à la lame recourbée sous son manteau, certains jettent des reflets menaçants à l'instar des regards qui sont tournés vers les Personnages. Ceux qui se contentaient jusque là d'être les spectateurs de la procession sont maintenant en train de dresser des potences auxquelles seront pendus les PJ. Le leader ordonne également aux autres PJ de témoigner dans cette affaire, tous ceux qui refuseront ou oseront parler en faveur de l'accusé seront considérés comme complices de ses crimes.

• *Si les Personnages restent passifs, les accusés seront rapidement pendus.*

• *Les PJ peuvent au contraire essayer de s'enfuir, ils devront pour cela se battre. Les Chaotiques ne désirent pas déclencher un combat, ils ne s'abaisseront pas à poursuivre eux-mêmes les Personnages. Ils ordonneront aux mutants de les pourchasser à leur place, ceux-ci savent qu'ils prendront la place de ceux qui leur ont échappé s'ils devaient échouer.*

Le Revolver

Un revolver brillant est posé en équilibre sur une poutre noircie couverte d'algues (il faut réussir un jet de PER pour le repérer). La poutre enjambe un égout à ciel ouvert qui charrie des eaux fumantes et nauséabondes. Si le PJ essaie d'atteindre l'arme en marchant sur la poutre (il faut réussir un jet d'AGL pour ne pas chuter), les vibrations feront tomber l'arme dans le ruisseau. La profondeur est faible, on peut encore voir l'arme au fond de l'eau. Si quelqu'un descend pour essayer de le récupérer ou tombe dans le canal, il sera attaqué par 1D3 Fekküzers.

Le Salut

Un brouillard épais règne entre les énormes piliers du Palais. Des bruits résonnent, quelque part dans la brume des personnes courent, râlent, crient d'une voix rauque. L'écho d'une foule enragée investissant les dessous de la forteresse se répercute dans l'obscurité.

Une meute de loqueteux armés de couteaux et de haches émoussées aux mains ensanglantées a envahi les lieux, ils hurlent et parlent dans une langue inconnue :

• *À moins que les PJ ne parviennent à se cacher, ils seront découverts et encerclés par les miséreux visiblement en colère. Un homme ventripotent au visage scrofuleux et luisant de transpiration s'avan-*

cera vers eux et leur ordonne de s'agenouiller pour prêter le serment du sang et être admis dans la Congrégation de la Vierge Noire. S'ils refusent, la foule tentera de s'emparer d'eux pour les crucifier sur des croix de fer, ils les aspergeront ensuite d'essence pour les offrir en holocauste à la gloire de Binah. Si l'un des PJ change d'avis après avoir deviné le sort qui les attend, ou après avoir vu un ou plusieurs de ses compagnons périr dans les flammes, il sera encore temps pour lui de subir le rituel et d'être accepté au sein de la Congrégation. Au cours de la cérémonie, la main du postulant est entaillée, cette blessure ne se refermera jamais (à cause de celle-ci, le Personnage subira dorénavant un malus de -1 au cours de toute action physique impliquant l'utilisation de la main blessée). Si les PJ arrivent à se cacher et à s'enfuir, ils découvriront vite qu'ils ne sont pas seuls dans cette situation. Ils se retrouvent avec un petit homme nerveux, affublé d'une barbe noire et de lunettes sombres, il se présentera en allemand ou en mauvais français, sous le nom de Lloyd Kaufmann. Si les PJ le traitent gentiment, il deviendra très volubile et se mettra à maudire leurs poursuivants, des fanatiques. Il exhibera une liasse de tracts qu'il distribuera aux PJ et commencera à débiter un chapelet de phrases toutes faites empruntées à l'idéologie marxiste. Il montrera avec fierté un vieux livre du parti, graisseux et taché de sang, mais encore entier. Lloyd peut s'avérer être fort utile, il proposera notamment son aide aux PJ, il ne leur portera cependant secours que s'il pense avoir une chance de les convaincre de rejoindre la résistance communiste. S'il sent au contraire qu'ils sont irrécupérables, il les attirera vers une masse de chair en putréfaction.

Effets

PJ

Les PJ partagent le sentiment d'appartenir à une communauté, que ce soit entre eux ou envers les personnes qu'ils rencontrent. Ils n'ont aucun désir de briller en quoi que ce soit (ce qui reviendrait à se détacher du lot) et sombrent de plus en plus dans l'apathie.

PNJ

Les personnes rencontrées sont très rarement seules, des clochards oisifs s'asseyent en petits groupes sous les toits de tôle, le regard dans le vide, attendant les ordres de leurs supérieurs.

Techniques de Jeu

Les PJ doivent réussir un jet de CHA modifié selon la table figurant dans la marge. En cas d'échec, le PJ va entrer dans une logique hiérarchique. Le PJ le plus âgé devient en quelque sorte le « chef de famille », les autres lui devant obéissance et soumission. Pour rompre ce schéma et agir de nouveau normalement, les Personnages devront réussir un jet de CHA avec une Marge de Réussite supérieure à celle de celui qu'il considère comme leur leader, ce dernier bénéficiant pour cela d'un bonus de + 10 à son CHA (ce bonus ne s'applique pas au jet qu'il doit effectuer pour résister à l'effet consécutif à la proximité de l'Archonte et de son Palais).

Dans le palais	-5
Très proche	-4
Proche (en vue)	-3
Éloigné (hors de vue)	-2
Proche du domaine d'un autre Archonte	-1

Hod/Samael

Alors la Tentatrice prit le Démiurge dans ses filets séduisants et endormit ses sens avec de belles paroles et de doux mensonges. Il fut bientôt sous son emprise et obéissait au moindre de ses ordres. Son regard s'était désormais détourné de sa création, cela annonçait le commencement de la fin pour l'humanité.

Extrait de « Genesis » d'Aguirre (Inner Cosmos Publications 1971)

Le bruit de leurs pas se rapprochait d'elle, ses talons hauts la ralentissaient trop. Elle enleva ses coûteuses chaussures et les jeta dans le caniveau, elle se mit à courir pieds nus dans l'air saturé d'humidité de la nuit New-Yorkaise.

« Sale pute ! Tu vas prendre ! Attends un peu, tu vas voir ! »

L'écho de leurs cris rebondissait sur les façades obscures, personne ne viendrait l'aider. Elle sauta par dessus une clôture et atterrit dans les broussailles, espérant y trouver une cachette. Elle s'allongea, le cœur battant comme un tambour, regardant ses poursuivants fouiller les buissons, elle entendait leur respiration haletante, ils se rapprochaient. « Là, je la vois cette salope ! » Prise de panique, elle se releva et fut aussitôt renversée par un homme dont l'haleine imprégnée de whisky manqua de la faire vomir. Ses doigts épais déchirèrent sa jupe et, sous les rires de ses complices repoussa sa tête contre l'asphalte mouillé. Soudain, la figure grimaçante du soudard explosa, l'aspergeant de sang et de morceaux de chair. Elle cria pendant que son corps sans vie s'affaissait sur elle. Elle entendit encore deux coups de feu, et se relevant enfin, à moitié nue, couverte de boue et de sang, un policier était penché sur les cadavres des autres hommes.

Lorsqu'il se retourna et s'approcha d'elle, elle vit à travers ses larmes ses traits hideux : deux yeux rougeoyants brillaient comme des tisons, sa bouche affreusement tordue révélait l'os de la mâchoire et des crocs jaunis et gâtés luisaient sous la lumière des lampadaires. Elle s'immobilisa, pétrifiée par la terreur, et le regarda lever une nouvelle fois son arme…

Depuis la disparition de Hod, l'Ange de la Mort Samael essaie d'infiltrer Métropolis, il a pour ce faire édifié un nouveau Palais, baptisé le Cœur d'Acier, à côté de celui de Hod. Il tente maintenant de rallier à lui les fidèles et les membres des Cultes qui étaient dédiés à l'Archonte déchu, afin de les soumettre à sa volonté. Il agit ainsi pour renforcer sa position, sentant que l'Enfer était en train de se désagréger.

Les Palais jumeaux de Hod - Le Cœur d'Acier

L'épave d'un tracteur gît contre un tas de ferraille. Une partie de sa tôle cabossée a été arrachée, et un filet de liquide huileux s'écoule du véhicule. En suivant un mince ruisseau, les visiteurs découvrent une vaste étendue de ruines, des lignes à haute tension sont tombées sur d'autres machines agricoles qui ont été abandonnées. Des maisons autrefois fières offrent aujourd'hui un spectacle pitoyable : les toits se sont effondrés, les murs se sont écroulés et portent les traces d'incendies. Partout, les cartouches jonchent le sol alors que les combats acharnés ont laissé leur lot de cadavres abattus, écrasés sous les décombres ou déchiquetés par les obus. Des soldats et des civils ont été exécutés ou pendus aux câbles électriques maintenant détendus. Un homme squelettique, aux cheveux gras et hirsutes, aux ongles longs et durs, surgit brusquement de nulle part. Sa figure à peine humaine est transpercée par des tubes de métal, et ses dents effilées luisent de façon menaçante lorsque sa bouche s'ouvre pour émettre un sifflement menaçant. Il disparaît dans le dédale de ferraille aussi soudainement qu'il est apparu. Le fracas du métal que l'on pilonne et que l'on découpe résonne tout autour des Personnages pendant que les façades ravagées semblent se pencher en avant, comme pour mieux masquer le soleil. Les PJ doivent emprunter des ruelles si étroites qu'il y a à peine la place de se faufiler, pour s'enfoncer dans les ruines du palais de Hod. Une mélopée, parfois interrompue par des coups secs, émane des décombres.

Les ruines deviennent plus basses, un tracteur, sans pilote mais encore en fonctionnement, décrit un cercle perpétuel dans un pré. Le champ est dégagé jusqu'à une immense construction qui

s'élève à presque deux kilomètres de hauteur vers un ciel menaçant : un palais en ruines. Des piliers en acier massif, qui mesuraient autrefois plusieurs centaines de mètres de haut, se sont abattus et ont écrasé tout ce qui se trouvait sous eux. Et pourtant, une faible lumière filtre à travers ces structures massives.

Les vestiges des constructions qui furent les plus robustes, soutiennent aujourd'hui des passages sous les piliers effondrés qui supportaient jadis les étages supérieurs de ce temple dédié à la cruauté. Des corps mutilés, agencés selon un schéma étrange, forment une chaussée sanglante qu'empruntent les tribus cannibales lorsqu'elles vont assister au spectacle offert par la guillotine à vapeur. Cette machine terrifiante est faite d'un métal noir toujours maculé de sang, une immense foule est massée pour le spectacle et des chasseurs de prime bien armés veillent à maintenir le public dans l'extase. Au-delà de cette machine repose une forme luisante : le Cœur d'Acier, un cœur construit à partir de l'essence même du mal et des ténèbres. Son apparence est celle d'un cœur humain qui semble battre au rythme des hurlements et des gémissements des condamnés. Des hordes de cannibales assoiffés de sang, conduites par des officiers fanatiques, fouillent les environs à la recherche de nouvelles victimes.

Plus bas, plusieurs ponts-levis en métal mènent aux portes du palais arborant des frises perverses. Des vieillards décharnés vêtus d'amples uniformes de police, des menottes usées à la ceinture, montent la garde devant les nombreuses entrées. Soudain, un coup de gong retenti dans le Palais, suivi du cri réjoui de centaines de convives... le banquet a commencé.

Incidents

Le Banquet

Celui-ci a lieu dans les vastes salles du palais du Cœur d'Acier, sous des balustrades baroques en acier. Les Razides sont assis à côté de Licteurs, et tous se repaissent de la chair humaine qui leur est servie par leurs esclaves. Les plafonds disparaissent sous les décorations extravagantes et le hall entier est brillamment éclairé par d'immenses creusets dans lesquels brûlent des humains, des serviteurs les jettent régulièrement encore vivants dans le foyer et leurs hurlements provoquent l'hilarité des invités. De temps à autre, un serviteur de Samael rentre avec une victime fraîchement capturée, et l'amène devant la table des invités d'honneur où chacun peut alors choisir un morceau de ce supplément et l'ajouter à son menu. Les tables rouillées sont disposées en cercle autour d'une large fosse circulaires dans laquelle des Satanistes, atteints d'atroces difformités, se livrent à des orgies brutales, maltraitant les pauvres humains nus et mutilés qui sont tombés entre leurs griffes.

D'autres jeux sadiques qui se terminent toujours dans la mort, se jouent dans un filet de chanvre suspendu au-dessus de la fosse. L'odeur de sueur se mélange à celle, plus âcre, du sang avant d'être emportée par l'air chaud et sec brassé par une douzaine d'énormes ventilateurs (chacun mesurant pas moins de cinq mètres de haut) disposés à chaque extrémité du hall. Si les PJ sont capturés à l'extérieur du Palais, ils est fort probable qu'ils seront amenés ici, où ils seront d'abord exhibés devant les convives. Ils seront ensuite pendus par les pieds et forcés de contempler le spectacle obscène de la fête.

• Si les Personnages peuvent atteindre leurs chevilles (jet de FOR avec une Marge de Réussite de cinq ou plus) et défaire le nœud (jet d'AGL avec une Marge de Réussite de dix ou plus), ils pourront ensuite monter à la corde (jet sous la Compétence Grimper) jusqu'aux gaines de ventilation qui forment un réseau complexe courant le long du plafond. Plusieurs de ces gaines mènent à l'extérieur du palais, alors que d'autres conduits aboutissent à de gigantesques pales de ventilateur, déjà rougies par le sang.

• Si les PJ ne réussissent pas à s'échapper, ou n'essaient tout simplement pas, ils seront détachés, un par un, pour être rattachés à une croix métallique et promenés dans la salle pour être offerts aux convives ravis. À l'occasion, un Razide ou un Licteur tendra le bras pour arracher un membre à l'infortuné Personnage, alors que d'autres se contenteront d'un simple bout de chair.

L'Arrestation

Un véhicule tourne en dérapant au coin de la rue, se retourne et va heurter un pilonne. La voiture prend feu, et son conducteur lutte frénétiquement pour se libérer de la ceinture de sécurité, il finit par y parvenir et rampe hors de l'épave qui explose quelques secondes plus tard. Les Personnages entendent le bruit d'une grosse moto se rapprocher, un policier apparaît au coin de la rue chevauchant une impressionnante machine. Il porte l'uniforme de la police de la route, des bottes de cuir bardées de plaques d'acier et des gants, le tout parfaitement astiqué. Il arrête son engin, descend et s'approche de l'automobiliste en jouant négligemment avec le badge scintillant agrafé à sa poitrine, il sort sa matraque et s'arrête au niveau de l'homme, qui a maintenant cessé de ramper. Ce dernier lève des yeux implorants vers les PJ et appelle à l'aide en gémissant.

• Si les PJ ne lui portent pas secours, ils assisteront à un procès de quelques secondes à l'issue duquel il est déclaré coupable. Le motard déclare que la sentence est immédiatement applicable et se met à le frapper de toutes ses forces à l'aide de sa matraque, il n'arrêtera que lorsque le condamné sera mort. Le policier, de deux mètres de haut (il est considéré comme un habitant Fort de Métropolis) se tourne alors vers les personnages, et entre ses lèvres brûlées et sanglantes, dit d'une voix sifflante « Vous avez le droit de garder le silence, etc. », tout en essuyant sa matraque dégoulinante de sang sur son pantalon et en faisant un pas vers eux.

• Si les PJ décident de fuir, le policier les poursuivra sur sa moto et n'abandonnera jamais. Il est chargé de faire appliquer la loi dans les sombres avenues de Métropolis et est à la fois juge, jury et bourreau. Il lui est d'ailleurs complètement égal qu'une personne soit coupable ou non, la punition est une fin en soi.

Le Chasseur de Prime

Après avoir longtemps erré au milieu des maisons effondrées et traversé des tunnels humides au sol jonché d'ossements et de restes pourrissants, les PJ aperçoivent devant eux une lumière ardente. Toutes les trois minutes, ils entendent un son sifflant, comme celui d'une épée fendant l'air, suivi par des centaines de bruits sourds. Soudain, quelque chose déboule dans le tunnel, ce qu'ils avaient certainement pris pour un gros rat s'avère en fait une tête humaine décapitée. La source de lumière n'est plus très loin maintenant, la clameur d'un public en délire résonne dans le tunnel et s'amplifie à mesure que les Personnages se rapprochent. Lorsqu'ils sortent du tunnel, ils se retrouvent au centre d'un cratère dont le sol et les parois sont tapissés de crânes humains et de têtes en putréfaction. Au-dessus d'eux, une machine sordide se découpe contre le ciel incandescent, une guillotine géante dont la lame gigantesque tranche les condamnés par centaines et envoie valser leur tête dans la fosse déjà à moitié remplie. Les hurlements des condamnés se mêlent aux applaudissements et aux cris pendant que les cannibales sont à la recherche de victimes fraîches et que les chasseurs de prime gardent le cratère et tirent sur les charognards qui osent s'approcher. Les Personnages distinguent des ombres mouvantes et inquiétantes.

Faites lancer un jet de PER à chaque Personnage, celui qui réussit aperçoit un objet brillant au-dessus de l'océan de chair en décomposition qui s'étale sous la machine. Il s'agit d'une tronçonneuse équipée d'une bandoulière et sur laquelle un lance-flammes a été monté sur le côté. Son ancien propriétaire la tient encore contre lui avec ses doigts raidis par la mort, il porte encore ses vêtements de cuir noir et sa peau desséchée arrive à peine à contenir ses intestins gonflés. Si un Personnage essaie de lui arracher la tronçonneuse, il doit réussir un jet de

FOR (en cas d'échec, il peut essayer de nouveau au cours des Rounds suivants). À chaque essai, les chances que son ventre éclate et asperge le Personnage de son contenu fétide augmentent.

Si les PJ s'aventurent hors du tunnel, notamment pour aller chercher l'arme, il se pourrait qu'un chasseur les repère (lancez 1D20, sur un résultat de 1 à 5, les Personnages sont remarqués), ils se feront alors tirer dessus, et seront pourchassés par une horde de cannibales affamés (voir plus bas). Si les PJ s'attardent, s'ils mettent par exemple beaucoup de temps pour récupérer la tronçonneuse, n'hésitez pas à refaire un jet pour déterminer s'ils sont débusqués par le chasseur de prime.

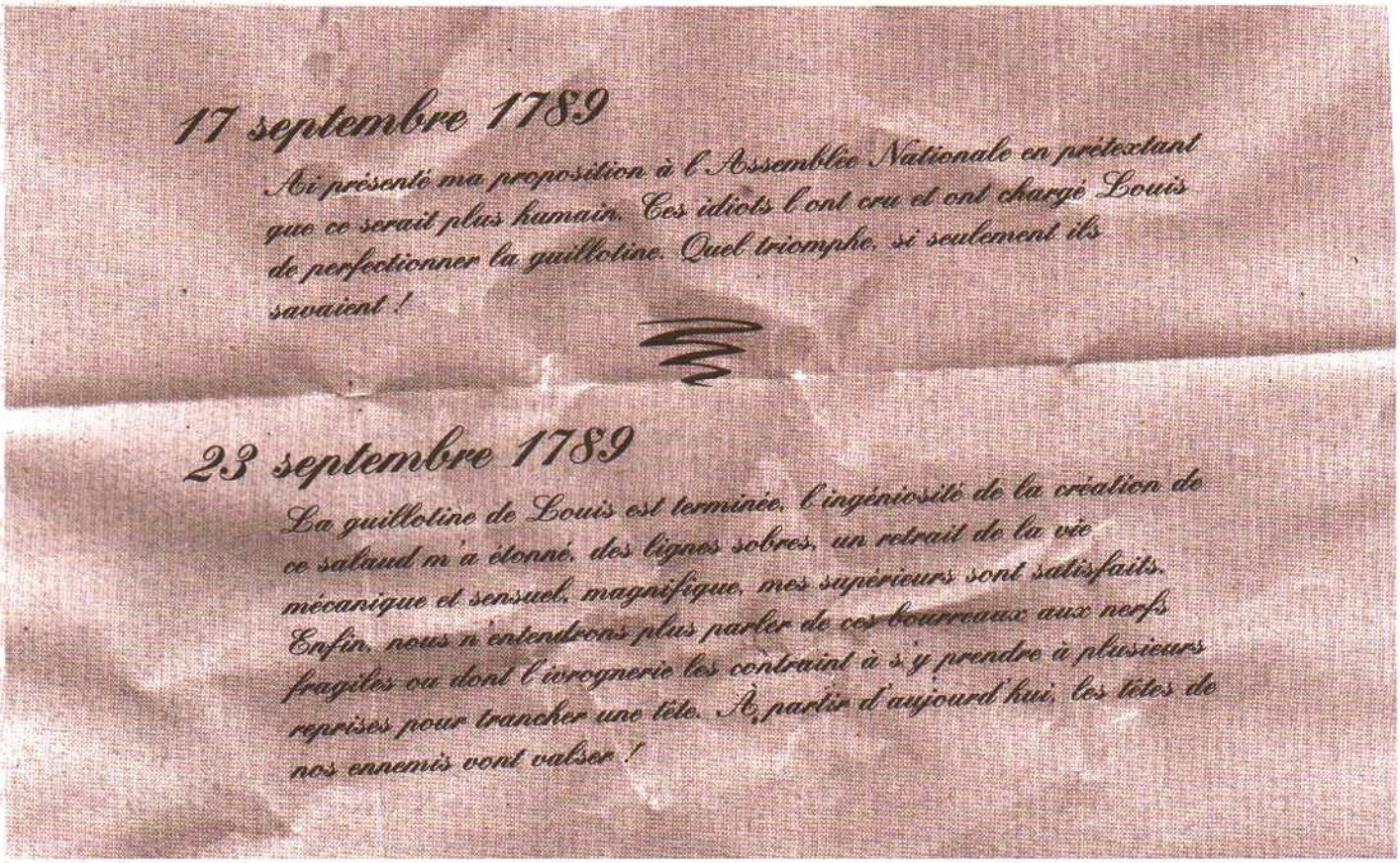
Les Cannibales

Dans un vacarme assourdissant, une énorme masse de débris métalliques se déverse dans la ruelle, la voie est bloquée. Une fois que la poussière est un peu retombée, une vingtaine de silhouettes hirsutes émergent des charpentes des ruines des maisons environnantes. Une forme puissante barre l'autre côté de la rue, il fait des moulinets avec une grosse massue hérissée de pointes. À son signal, les cannibales se jettent en avant la bave aux lèvres, exhibant des dents jaunâtres et fendues, aiguisées comme des aiguilles.

Les cannibales veulent capturer les PJ vivants et le combat qui s'ensuit peut évoluer comme suit :

• *En dépit du fait que plusieurs cannibales sont déjà tombés, leur nombre et leur agressivité vont croissant, les PJ se retrouvent rapidement acculés contre les murs de maisons délabrées. Ils ont dû grimper sur les débris de métal qui jonchent le sol, ils remarquent (avec un jet de PER réussi) trois câbles pendant à l'un des murs. Ils représentent la seule planche de secours des Personnages, hélas, l'un d'entre eux est encore alimenté par du courant et les PJ sont juchés sur du métal. Les deux autres peuvent cependant être escaladés (jet sous la Compétence Grimper) et permettent de monter sur un toit à moitié effondré. Leurs agresseurs se lanceront à leur poursuite, ils devront progresser sur des charpentes vermoulues, sauter par dessus des ruelles ou des crevasses sans fond, essayer de se dissimuler, etc.*

• *Submergés par les Cannibales, les Personnages sont ligotés et transportés à travers les gravats jusqu'au Site du Rituel. Des milliers de voix rauques les accueillent pendant qu'ils sont brutalement jetés dans une charrette de bois tirée par des esclaves. Le cocher fait claquer son fouet et la carriole se met en marche grimpant vers le sommet de la colline sanglante où les attend la guillotine froide et ruisselant du sang de ses dernières victimes. Alors qu'ils approchent, les prisonniers qui les accompagnent commencent à paniquer, certains deviennent hystériques, d'autres se mettent à bredouiller une série de phrases incompréhensibles ou à pleurer en apercevant la lame émoussée qui va les décapiter. Il y a également un cadavre dans la charrette, ses dents taillées en pointe semblent indiquer qu'il s'agit de la dépouille d'un cannibale, un vieux couteau de boucher est planté dans sa poitrine. Un peu de dextérité (jet d'AGL réussi avec une Marge de Réussite de 5 ou plus) suffira pour couper ses liens, celui qui sera par-*



venu à se détacher pourra alors s'emparer du couteau et libérer ses compagnons. Le groupe n'aura plus qu'à s'enfuir avec quelques milliers de cannibales affamés sur leurs talons. Si les Personnages parviennent à terrasser un chasseur de prime bien armé, ils pourront également récupérer une partie de leur puissance de feu.

• *Comme précédemment, les PJ sont vaincus par leurs assaillants, mais au lieu d'être transportés vers la guillotine, ils vont servir de plat de résistance au cours du Banquet (voir ci-dessus).*

Effets

PJ

Il est juste de punir, d'autant plus que cela fait du bien. De toute façon, tout le monde mérite ce qu'il lui arrive. Les PJ deviennent cyniques et ne voient plus l'intérêt d'éviter de recourir à la violence. Ils éprouvent un grand soulagement en infligeant des châtiments et deviennent même émotionnellement dépendants des sensations que cela leur procure.

PNJ

Les personnes rencontrées sont sauvages, agressives et impitoyables, elles emploient la force avant de penser à un autre moyen pour résoudre un problème. Ils vivent dans la certitude que le châtiment est une fin en soi et passent le plus clair de leur temps à rechercher des criminels pour les offrir à leur maître.

Techniques de Jeu

Les PJ éprouvent du soulagement quand ils causent du mal à d'autres individus ou d'autres créatures et regagnent ainsi un point d'END à chaque fois. Le score du Personnage peut de cette façon augmenter au delà de son score initial d'END, cet avantage n'est que temporaire et la Caractéristique reviendra à son niveau normal dès que le Personnage perdra de l'END. Si un PJ tue une personne ou une créature, il gagne dix points d'END ou peut effacer une BS.

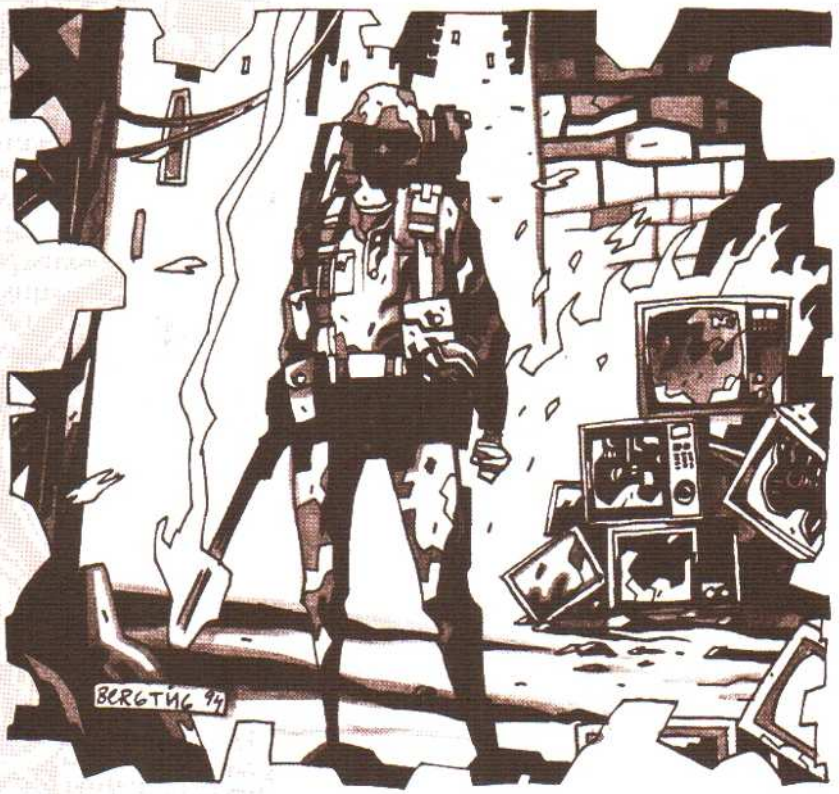
NETZACH

Les manœuvres étaient devenues autre chose qu'un simple exercice, c'est en tout cas ce qu'il semblait à Robert, qui examinait ses meurtrissures. Il faisait partie de la patrouille B dont la mission était de prendre un bunker supposé se trouver en territoire ennemi. Ses équipiers étaient bizarrement manquants, il remarqua que quelque chose remuait au milieu des gaz lacrymogènes qui s'échappaient d'un trou de tirailleur qui se trouvait non loin de lui. En même temps qu'il entendit les détonations, il vit la gerbe de flamme crachée par une mitrailleuse légère. Mû par un réflexe, il courut et sauta derrière un muret à moitié effondré, les balles crépitaient contre la pierre et sifflaient au-dessus de lui. « Putain de Merde ! Ces connards me tirent dessus avec de vraies bastos, c'est quoi ce bordel ! », s'exclama-t-il. Il était incapable de réfléchir, des idées confuses lui traversaient l'esprit. « Où sont les autres, merde ! », dit-il. Il ôta la sûreté de son AK 47, régla le sélecteur en position « rafale libre » et jeta un coup d'œil par dessus le mur, la fumée en train de se dissiper ne lui permettait toujours pas de voir clairement la zone d'où on lui tirait dessus, il dut rapidement baisser la tête car les tirs reprirent. Il rampa le long du muret, il y avait une fissure un peu plus loin, elle allait lui servir de meurtrière. Il se cala, ajusta son arme et balaya la zone, ses adversaires répliquèrent brièvement avant de s'arrêter. Robert roula sur lui-même et s'adossa à la pierre, son cœur battait à tout rompre. Il compta « 1, 2, 3 » et se mit à genou, posa l'arme sur le mur et ajusta : tout était calme. Il parcourut l'aire du regard et ne repéra rien de suspect, il enjamba l'obstacle et avança prudemment vers le trou. Trois soldats gisaient là, un liquide noir dégoulinait de leur blessure, il jura de nouveau, il connaissait l'un des hommes qu'il venait d'abattre. Robert entra dans le dédale des tranchées suivant son instinct, il trouva enfin le bunker. La porte était entrouverte, l'obscurité la plus totale régnait à l'intérieur. Il poussa son cri de guerre, bondit dans l'obscurité et vida son chargeur en balayant la pièce. Lorsque la dernière douille tomba sur le plancher pourri, les lumières s'allumèrent brusquement. Le Capitaine était éventré et pendu au plafond avec ses propres viscères, une créature voûtée dont les veines épaisses saillaient sur la peau sortit de l'ombre, couverte de sang et d'entrailles encore fumantes. À sa plus grande surprise, Robert ne fut pas le moins du monde effrayé par la chose repoussante qui se trouvait devant lui ; au contraire, il avait envie de se battre, de faire couler le sang. Il ramassa un fusil, fit sauter le cran de sûreté, puis, les traits déformés par la rage, suivit le monstre dans les tranchées...

Reliant

Un des généraux les plus durs du Pentagone, Lyle P. Crowley, prépare un coup d'état visant à instaurer une dictature militaire aux États-Unis. Il entend ensuite entreprendre une guerre sainte et assiéger le Canada, l'Amérique du Sud et Cuba, son but premier restant cependant de chasser l'Envoyé d'Astaroth (l'Antechrist) du Moyen Orient. De nombreux Licteurs engagés dans l'armée américaine et dans son mouvement de jeunesse, les Young American Rifles (YAR), soutiennent son action. Les YAR sont constitués de milliers de jeunes américains entre 12 et 17 ans qui épient leurs parents, leurs professeurs et leurs amis. Sans procés aucun, les YAR condamnent à mort les hérétiques, ils sont persuadés de servir Dieu dans sa lutte contre Satan.

Le porte-avions Reliant est l'instrument le plus important du Général Crowley dans son combat contre le Diable, il peut diriger ce vaisseau



par Télépathie depuis le Pentagone. Les cales du navire mènent jusqu'au palais de Netzach, l'équipage et l'armement proviennent principalement de ce palais, ce qui signifie qu'ils peuvent varier d'un jour à l'autre. Un Mig 23 Flogger peut ainsi se retrouver à côté d'un F-16 Falcon. Crowley porte toujours un uniforme impeccable, ses cheveux sont coupés courts, contrastant avec ses sourcils épais.

Netzach, le Général paranoïaque, a trouvé sa vocation : faire la guerre aux Légions des Ténèbres, dans l'Élysée comme dans Métropolis. Autrefois allié à Kether, Netzach est désormais convaincu qu'il doit lui-même assumer le rôle du Démiurge afin d'empêcher les autres Archontes de profiter de la situation actuelle pour provoquer l'Éveil de l'Humanité. Sa haine est essentiellement dirigée contre Malkuth, celle-ci essayant ouvertement d'éveiller les mortels.

Les rues sont bordées de vieilles maisons délabrées, les balles et les grenades n'ont épargné aucun édifice. Les fenêtres sont des trous béants dont les vitres cassées évoquent des dents acérées. Les carcasses noircies de véhicules incendiés gisent pour l'éternité entre les sacs de sables et les barbelés. Des rafales de vent balaient les rues, agitant des rideaux déchirés et faisant grincer et claquer des portes à moitié défoncées. Au fur et à mesure que l'on avance, les édifices sont de plus en plus abîmés, des grenades lacrymogènes encore fumantes, des bidons fissurés et des cadavres en décomposition sont éparpillés sur la chaussée éventrée par les bombes. Les explosions, les tirs des fusils et le staccato des mitrailleuses font maintenant partie du décor. Une odeur nauséabonde s'élève de l'immense plaine de gravats qui s'étend au-delà des ruines, et se combine à la puanteur du napalm et aux âcres relents de chair brûlée. La surface polie du palais de Netzach, se dresse au milieu du paysage désolé et meurtri jonché d'épaves de véhicules blindés. En continuant sa progression vers le bâtiment hexagonal, le visiteur franchira un réseau de tranchées, dont certaines débordent de cadavres. La fumée des armes antichars dérive en petits nuages au ras du sol, une compagnie d'infanterie surgit brusquement de la brume et se lance à l'assaut d'un objectif que les Personnages ne parviennent pas à distinguer. Les cliquetis des chenilles font taire leurs cris et la salve d'un vieux T 34 portant des traces de rouille vient décimer leurs rangs. Plus loin, des soldats résolus aux visages impavides, aiguisent leurs baïonnettes à l'abri d'un bunker entouré de barbelés. Un sergent blasé achève ses propres blessés, récupère un lourd lance-flammes et, avec un rire hystérique, repart à la charge en traversant l'épaisse fumée dégagée par un véhicule en flamme. Les PJ entendent de temps à autre le bruit caractéristique du lance-flammes en action puis quelques hurlements. Un coup de feu, un deuxième un peu plus tard, puis... plus rien.

Des camps de concentration ont été installés à proximité du Palais, un peu plus loin une patrouille solitaire hante les environs en quête d'une victime potentielle. Des postes de garde fortifiés contrôlent les routes qui mènent au Palais, des engins puissants et massifs poussent les épaves et les cadavres qui encombrent la voie. Les murailles massives du palais sont une alternance de parpaings et de plaques de blindage hérissés de pieux en acier, des tourelles abritent des mitrailleuses lourdes et les soldats de faction. Les autoroutes qui convergeaient vers le palais s'engouffrent dans des tunnels s'enfonçant sous l'édifice et conduisant vers le cœur même de celui-ci. Quatre ou cinq individus robustes se dirigent avec détermination vers les portes, ils sont vêtus d'habits de cuir déchirés révélant par endroits une peau salie par la poussière et le sang coagulé. Ils portent des armes semi-organiques qui luisent d'humidité et exhalent une odeur de sang frais, ils sont accueillis par des hommes semblables à eux, armés de lourdes tronçonneuses. Ils entrent dans un tunnel et sont conduits à travers un réseau de galeries au sol recouvert d'asphalte et aux murs

tapissés d'une épaisse tuyauterie de plomb, passent sur des ponts métalliques et empruntent des ascenseurs. Enfin, ils entendent les acclamations de la foule, ils approchent de l'Arène où l'odeur de la peur se mélange à celle de la sueur, du sang et de l'essence brûlée. Les hurlements annoncent que les jeux ont commencé, des combats à mort opposent des humains à d'autres hommes, ou à des machines et autres créatures sanguinaires. Ici se livre un combat sans fin contre le temps et des ennemis mortels qui ne vivent que pour le plaisir d'une lente mise à mort.

Incidents

La Fosse Commune

Le sol se dérobe brusquement sous les pieds des PJ, après avoir glissé le long d'une pente abrupte, ils atterrissent sur un monceau de cadavres (ils doivent réussir un jet d'AGL ou subir une 1 BL). Ils sont tombés dans une fosse commune où gisent côte à côte des soldats criblés de balles ou carbonisés et des civils innocents, parmi lesquels des femmes et des enfants. Les militaires ont été ensevelis avec leur équipement, un jet de PER avec une marge de Réussite de 5 ou plus permettra notamment de repérer différents types d'armes. Si les PJ désirent les récupérer, ils devront fouiller un véritable charnier, soulever des ossements et des corps en putréfaction.

Le Recrutement

Les environs du Palais de Netzach sont le théâtre de batailles permanentes, les raisons qui ont déclenché ces affrontements sont depuis longtemps oubliées. Les troupes sont régulièrement décimées et des officiers écument les parages à la recherche de nouvelles recrues et d'équipements afin de donner du renfort à leurs unités.

Un capitaine outrageusement décoré fait arrêter son véhicule blindé devant les PJ et essaie de les enrôler. Les Personnages comprennent rapidement qu'il s'agit davantage d'un ordre que d'une simple proposition. S'ils refusent, il deviendra agressif et les menacera de la cour martiale. S'ils persistent, il leur annoncera qu'ils sont aux arrêts et demandera au peu d'hommes (entre quatre et huit soldats en fonction du nombre de PJ) qui lui restent de s'emparer d'eux. Ils seront amenés dans un vieux bâtiment un peu plus loin, ils recevront un vieil uniforme portant des traces de brûlures, de sang séché et des impacts de balles. Ils seront ensuite équipés, l'un avec un antique fusil de la deuxième guerre, l'autre d'un fusil mitrailleur plus récent avec quelques cartouches. Après un bref briefing, au cours duquel le capitaine leur décrit avec confiance un assaut frontal contre un bunker lourdement armé, la fière unité se met en marche vers une nouvelle victoire sous le regard attendri de son leader.

Le Jour J

Cet incident constitue un moyen d'entraîner les PJ dans Métropolis, ceci n'est toutefois pas une obligation. Les Personnages sont à bord d'un bateau qui navigue sur une mer si agitée qu'ils ont le mal de mer, tout comme la grande majorité de l'équipage et des passagers. Le médecin du bord dispense des médicaments, il affirme qu'ils sont très efficaces et les rétabliront rapidement. Quelques instants après avoir absorbé les pilules, une violente secousse ébranle le navire, toutes les lampes du bateau s'éteignent au même moment. Les Ténèbres laissent la place à la lumière d'un petit matin couvert alors qu'une voix à l'accent américain, hurle : « Plus vite, plus vite, plus vite ! Bougez-vous les fesses ou je vous botte le cul jusqu'en Allemagne ! »

Les PJ découvrent qu'ils portent des uniformes de l'US Army. Ils ont tous un fusil et un équipement militaire comportant des cordes à nœuds, des grappins, des grenades etc. La proue de leur petite barge de débarquement s'ouvre, une falaise d'une cinquante mètres de haut se dresse devant eux. Les vagues viennent se fracasser contre la paroi de leur embarcation, celle-ci tangue dangereusement pendant que les soldats se précipitent hors de la barge. Si les PJ restent à bord, un officier leur ordonnera de suivre leurs camarades, s'ils restent plantés là, il sortira son pistolet automatique et les menacera.

Les explosions des grenades soulèvent des gerbes de sable sur la plage, les puissantes détonations sont amplifiées par les falaises environnantes. Le fracas des mitrailleuses répond aux cris d'agonie des Derby's Rangers qui tombent des hauteurs. Les Rangers parvenus au sommet se débattent maintenant dans les barbelés qui les séparent d'un bunker.

L'officier conduit les PJ vers une corde qui pend le long de la paroi, son air rassurant a cédé la place à une grimace moqueuse. Des défenses

Pointe du Hoc

- Sergent Lowery ! Nous ne pouvons pas...

Le soldat McGowan fut balayé par un torrent de feu provenant du bunker au-dessus et tomba en hurlant de la falaise. Lowery regarda rapidement autour de lui : Giles, Pratt, Kane, ils étaient les quatre derniers survivants du commando, plus que quatre hommes, sur quarante. Ils savaient qu'ils subiraient certainement de lourdes pertes, mais personne n'avait soupçonné qu'ils rencontreraient une telle résistance. Les « Frisés », comme les appelait le sergent Lowery, avaient encaissé tout ce qu'ils avaient pu leur balancer, les grenades n'avaient provoqué que des rires moqueurs. Ils se regardèrent, puis gravirent la colline en silence, leurs sacoches pleines d'explosifs. Lorsque le commando était monté à l'assaut, après avoir en vain attendu l'explosion des charges qu'ils avaient placées au prix de vies précieuses, celles-ci se retrouvèrent empalées sur leurs propres baïonnettes. La moitié des soldats furent emportés lorsque les charges explosèrent à ce moment là. Aucun coup de feu n'avait été tiré du bunker. Un torrent de feu s'était ensuite déversé du bunker et avait emporté Mac, des rires et des mugissements fusèrent de l'intérieur de la forteresse de béton qui était leur objectif.

Qu'attendaient-ils, nom de Dieu ? Lowery frissonna à la pensée que des créatures ressemblant à des loups-garous avaient déjà mis en pièces deux groupes de commandos bien entraînés, les déchiquetant comme des poupées de chiffon. Des hommes en sang, hurlant tels des damnés avaient été traînés dans le bunker. Quinze minutes plus tard, ils avaient été rejetés et n'étaient plus que des squelettes soigneusement nettoyés. C'en était trop, il lui était égal de mourir, il était même préférable d'en finir plutôt que de vivre avec de tels souvenirs. Il avait vu les dépouilles de Travere et Blockhurst, quelqu'un avait découpé leur corps en de multiples morceaux et les avait comme recousus ensemble de la façon la plus répugnante possible en mélangeant le tout. Rogers était un des rares à être revenu du premier assaut raté, il avait été écorché vif et balbutiait des prières à un dieu inconnu. Il mourut peu après dans d'atroces souffrances.
La liste des morts était longue, chacun d'entre eux avait connu une mort infâme, et leur trépas serait une libération.

- En avant ! Pour Dieu et la patrie !

Quatre loqueteux riant comme des fous montèrent à l'assaut, jurant et tirant sauvagement, ils atteignirent le bunker en moins de trente secondes. Il était vide, désert... Ils s'effondrèrent, pleurant comme des enfants. Ils sanglotaient

jaunies percent à travers ses joues ensanglantées, son arme a fusionné avec son corps et est désormais recouverte de veines protubérantes. Cet incident peut évoluer de plusieurs manières :

• *Les PJ peuvent grimper aux cordes et participer à l'assaut de la Pointe du Hoc. Ils doivent réussir trois jets d'AGL Normaux pour réussir à escalader la falaise, ils devront ensuite cisailler les barbelés (ce qui exigera cinq ou six Rounds, une partie du chemin ayant déjà été ouvert par les autres soldats) et se frayer un chemin jusqu'au blockhaus tout en essuyant les tirs des soldats allemands.*

• *Ils peuvent tenter de venir à bout de l'officier et du capitaine et s'emparer de la barge. Dès qu'ils s'éloigneront de la plage, ils seront immédiatement pris sous le feu des canons allemands, le MJ devra lancer 1D20 au cours de chaque Round, sur un résultat de 1 ou 2, l'embarcation est touchée et envoyée par le fond. Les PJ doivent alors réussir un jet d'EGO, en cas de Réussite, ils subissent une BL, en cas d'échec une BG leur est infligée. Une fois dans l'eau, ils peuvent nager vers le rivage ou s'éloigner et attendre d'être repêchés par les forces alliées.*

• *Ils peuvent être capturés par les troupes allemandes, ils seront emmenés derrière les lignes allemandes et jetés dans un cachot humide. Un humanoïde dépourvu de peau viendra les torturer, il se servira notamment d'un fouet métallique, afin de leur faire avouer le but de l'attaque, les codes utilisés pour communiquer avec les vaisseaux de commandement mouillés dans la baie, etc. S'ils inventent rapidement des réponses convaincantes, ils connaîtront un instant de répit avant que la créature ne revienne et ne reprenne sa tâche avec une sauvagerie accrue. Le MJ devrait donner aux Personnages une occasion de s'échapper et terminer l'incident par une fuite éperdue dans le réseau de tunnels sans fin qui s'étend sous leur prison.*

Le MJ peut utiliser ce danger extrême et le stress occasionné pour ouvrir une brèche dans l'Illusion qui ramènera les PJ dans la réalité, ou les abandonner sur la côte française en 1944 ou encore à notre époque affublés d'uniformes américains datant de la deuxième guerre mondiale.

L'Arène

Six personnages émaciés, à peine humains, apparaissent tout à coup. Leurs chevelures sont hirsutes, leurs blousons de cuir et leurs pantalons de treillis sont en lambeaux. Ils encerclent les PJ en agitant des tronçonneuses, ils tentent de les repousser vers un tunnel latéral qui mène sous le palais. Si les PJ résistent, ils seront attaqués par ces fous furieux (ceux-ci se battront jusqu'à la mort), s'ils se laissent faire, trois hommes passent devant eux et les trois autres leur ordonnent de se retourner et d'avancer. Ils seront conduits à travers les galeries humides, toujours sous la menace des tronçonneuses allumées. Après dix minutes de marche, ils entrent dans un couloir aux murs noircis au bout duquel brille une forte lumière. Une lourde grille avec des barreaux épais est refermée derrière eux. Une clameur monte à l'autre extrémité : « À mort ! À mort ! À mort ! À mort ! À mort ! À mort ! », ce sont les cris du public surexcité de l'Arène.

Celle-ci est une vaste esplanade, entourée d'un grillage aux mailles grossières. Des constructions de béton et d'acier sont réparties dans l'Arène, certaines imitent des pâtés de maisons, alors que d'autres sont dispersées au hasard, des chaînes pendent du plafond démesurément haut. Le terrain est balayé par les faisceaux de puissants projecteurs pendant qu'un sous-homme, perché sur une plate-forme suspendue surplombant le centre de l'Arène, commente en permanence le spectacle qui se déroule à ses pieds. De l'autre côté du grillage, une foule de spectateurs difformes et dégoulinant de bave, éructent leurs encouragements aux combattants engagés dans une lutte à mort. Les adversaires sont des êtres vivants ou des machines programmées pour tuer.

Alors que les Personnages se demandent ce qu'ils vont bien pouvoir faire, l'un des mutants passe le canon d'un lance-flammes au travers des barreaux et lance, en allumant l'arme : « Allez les connards, vous avez cinq secondes pour foutre le camp de là. Un, deux, trois, quatre... » Il tirera après avoir compté quatre.
Les Personnages émergent dans l'Arène, déclenchant l'enthousiasme de la foule au comble de l'excitation.

Les PJ vont être forcés de combattre, vous pouvez décider de les faire se battre entre eux, ou de les opposer à certains des adversaires prévus sur le programme. S'ils gagnent, ils seront amenés dans des cellules aux murs de pierres, dont les dalles sont couvertes de sang séché. Ils resteront là jusqu'à leur prochain combat.

Effets

PJ

Les Personnages éprouvent une sensation désagréable, insidieuse. Ils se sentent persécutés et se méfient de tous ceux qu'ils rencontrent. Ce sont tous des ennemis et ils doivent être vaincus à tout prix. La paranoïa et l'anxiété les font douter de tout et de tous, ils ne cesseront de jeter des regards méfiants aux personnes qui croiseront leur chemin.

PNJ

Les gens sont tous agressifs, ils sont aussi paranoïaques que les PJ et complètement incapables d'accorder la moindre confiance à quelqu'un. Violents et très égoïstes, ils feront n'importe quoi pour protéger leurs propres intérêts.

Techniques de Jeu

Les effets secondaires d'une Blessure (problèmes de visée, pertes d'Actions, etc.) ne seront pas ressentis par les PJ tant qu'ils resteront à proximité du palais de Netzach, ils en subiront toutefois les effets rétroactivement. Lorsqu'ils quitteront cette zone, chaque BL sera accompagnée par une autre BS, et chaque BG par une BL.

encore au moment où les renforts arrivèrent, ils pleurèrent encore pendant quarante ans, avant de mourir les uns après les autres en moins d'une minute, leurs lèvres déformées par un horrible rictus.

GEBURAH

La porte en acier trempé se referma violemment, derrière l'écho du choc résonnait encore le dernier mot du juge : « Coupable ! ». Jordan fut parcouru de frissons, les murs de sa cellule étaient excessivement froids. « Coupable de quoi ? », se demandait-il, il avait lui-même signalé le vol de sa voiture à la police. Il se rappela ensuite du petit garçon que le procureur avait appelé à témoigner contre lui, il dut faire un effort pour se souvenir de son nom. John, oui c'est ça, John Epswood, un gamin du cours élémentaire. Pourquoi avait-il ce sourire méchant, et de quoi avait-il parlé ? « D'accord, nous avions l'habitude de le tourmenter un peu, mais nous ne voulions pas lui faire mal. Colonne vertébrale brisée, eh bien... il est tombé d'un arbre, est-ce notre faute ? On plaisantait, il aurait pu nous dire qu'il avait peur. Il ment monsieur le juge, il ne nous l'a pas dit. »

L'angoisse devint insupportable, j'étais incapable de m'exprimer avec cohérence, j'étouffais. C'en était trop, l'aveu et la confession honteuse suivirent. L'obscurité qui entourait Jordan parut se dissoudre, un fer chauffé au rouge fut pressé contre ses lèvres, des mains sanglantes le jetèrent sur le sol ; la douleur semblait irréelle, mais le brusque vacarme de la tronçonneuse ne laissait aucune place au doute : ce n'était pas un simple cauchemar.

Geburah a autrefois essayé de maintenir l'Humanité sous sa coupe par le biais de lois et de règlements stricts. Aujourd'hui, son influence diminue peu à peu dans l'Élysée, Binah a usurpé la plus grande partie de celle-ci pour asseoir sa propre domination à travers la religion. Ne jouant

Tribunal de Sydney

Samuel Haeloth, juge et Licteur de Geburah, est président de la cour de Sydney depuis quarante ans, il a toujours pris ses décisions en fonction du principe selon lequel les accusés sont coupables jusqu'à ce qu'ils fassent preuve de leur innocence. Il a œuvré pour réduire les droits des prévenus et diminuer les niveaux de preuve requis pour attester de la culpabilité d'un accusé. La salle d'audience n°13 est son antre, il y rend des jugements jour et nuit, la pièce est également un

portail permanent conduisant dans le palais de Geburah. Tous ceux qui sont traînés devant le tribunal doivent expier leurs « crimes « par de sévères châtiments, il a même fondé une police de la moralité, celle-ci fonctionne à l'image d'une secte et se nomme le « Courroux de Dieu ». Les sous-sols du tribunal ont été transformés en salles de torture, les fidèles soumettent ici les criminels à la question et leur donne un avant goût de ce qui les attend dans le palais de Geburah. Haeloth projette à long terme d'orienter la morale vers une conception plus « chrétienne « et plus révolutionnaire, semi-fasciste. Le « Courroux de Dieu » voue une passion pour les châtiments médiévaux ou antiques, comme la lapidation des adultères, la mutilation des voleurs ou le bûcher pour les femmes intellectuelles. La police locale détourne complaisamment le regard lorsque l'organisation punit les démunis de Sydney, car en retour, le Courroux lui livre des meurtriers, des criminels et des violeurs notoires. Le feu purificateur qui allait se répandre dans le sud-est de l'Australie pendant l'hiver 1993, fut allumé au cours d'un raid contre les prostituées de Sidney. Dans l'Élysée, Samuel Haeloth a revêtu la forme d'un homme d'une soixantaine d'années, grand, blanc de peau et aux yeux bleus, il a toutefois du mal a conserver son apparence humaine au cours des audiences.

plus un grand rôle dans les affaires de notre Réalité, Geburah est désormais libre de se concentrer sur Métropolis, où il est en guerre contre Netzach et Tiphareth.

Le Palais de Geburah

L'esplanade de béton déserte qui encadre la façade grise du palais de Geburah est balayée par des vents chauds qui poussent des nuages de poussière et de béton pulvérisé. Des constructions sinistres de métal corrodé se dressent telles des griffes monumentales cherchant à déchirer le ciel, des chevalets et autres instruments de torture depuis longtemps à l'abandon grincent dans la brise. Les courants d'air s'engouffrent dans les pipelines de bétons fendus et les canalisations vides. Les contours du Palais ondulent sous l'effet de la chaleur, donnant l'impression que la pierre est douée d'une vie propre, les rares portes ou fenêtres sont ridiculement petites et très espacées les unes des autres, l'immeuble massif ressemble à une sorte de montagne cubique. Si l'on approche du Palais majestueux, on distingue des rues et d'énormes tas de ferraille. Les rues se croisent à angle droit et contournent des immeubles ou les amas de ferraille éparpillés à travers la plaine. Des viaducs et des tunnels passent au-dessus et au-dessous de pipelines désaffectés, des potences se dressent au sommet d'immenses piles de cadavres pourrissant. Plus près encore du palais, des pendus se balancent doucement dans le vent chaud, il émane une puanteur insoutenable de leur chair en décomposition. Non loin des gibets qui bordent les rues, à l'ombre du palais, des cages de métal, dont les portes ont été soudées, pendent au bout d'une lourde chaîne. Les membres atrophiés des corps momifiés enfermés à l'intérieur, dépassent entre les barreaux, tout espoir a fui ces lieux où seuls les jugements et châtiments semblent avoir droit de cité. Les grincements du métal et le chuchotement du vent renforcent le sentiment d'irréalité absolue, jusqu'à ce qu'enfin, des être vivants apparaissent. Portant des vêtements défraîchis, accompagnés par un groupe d'hommes à l'aspect noueux et sévère, les juges patrouillent dans le désert. Les pauvres hères qui tombent entre leurs mains sont jugés et condamnés, les magistrats se saisissent alors de leurs instruments et de leurs mains insensibles exécutent la sentence. Aux yeux de ces procureurs, personne n'est innocent, chacun d'entre nous a un petit crime à se reprocher, et bien que la punition puisse varier, les condamnés finiront leur vie dans la souffrance et le remords. Quelques cris de désespoir jaillissent des rares fenêtres rectangulaires pendant que les bruits obscènes des châtiments rituels retentissent tout autour du palais. Des conduits d'évacuation qui débouchent au niveau des portes, déversent régulièrement les restes des condamnés qui ont été sauvagement torturés avant d'être exécutés, une substance pâteuse fumante et sanglante dégouline lentement le long des murs et vient grossir les amas puants et couverts de mouches qui ceignent le palais.

À l'intérieur du bâtiment, les hurlements des condamnés se répercutent à travers les corridors et les hautes voûtes du palais, les salles de torture et les cellules fermées par des barres en acier bordent les couloirs tortueux et infinis, éclairés par des tubes fluorescents. Quelque part dans le palais, une monstrueuse chaire de juge est placée sous un gourdin d'acier noir, qui se balance dans l'air sans lien ni support apparent. Des gardes cruels, au torse nu et luisant, amènent des prisonniers enchaînés vers les salles où sont administrés les châtiments collectifs. Même ici, les juges et les bourreaux organisent des procès sommaires à la lueur des fers rouges utilisés pour infliger les supplices. Des chasseurs de prime se tiennent dans l'ombre prêts à recueillir le signalement des criminels recherchés par les sbires de Geburah ou à partir de leur propre initiative à la recherche de contrevenants. D'autres traînent leurs prises implorantes devant les magistrats qui prononceront la sentence qu'elles méritent, alignés contre les murs de la salle d'audience, les pécheurs attendent leur tour, sous des bas-reliefs représentant le jugement et les instruments de châtiment dont l'usage a depuis longtemps été oublié. Le désespoir est ici absolu et il est désormais trop tard pour se repentir.

Incidents

Le Psychopathe

Des gémissements désespérés se font entendre depuis l'ombre qui règne derrière les barreaux suintant d'humidité. Le couloir ordinaire dans lequel marchaient les PJ s'est soudain transformé en hall de prison. Le mur illusoire des barreaux est parfois rendu plus dense par les portes blin-

dées des cachots d'isolement. Les cellules sont obscures et pour la plupart vides, mais de temps à autre, les Personnages percevront un mouvement furtif dans l'ombre et un léger raclement contre la pierre froide et brute. Ils passeront devant une cellule éclairée par une ampoule nue qui se balance au bout d'un fil, projetant ainsi des ombres mouvantes et hallucinantes sur les murs. Assis sur une chaise, un homme mord frénétiquement la manche déchirée de sa veste en cuir, au moment où les Personnages apparaissent, il bondit de son siège et s'accroche désespérément aux barreaux : « Je suis innocent ! Je suis innocent ! Sortez-moi d'ici ! » Il parle d'une voix sifflante en essayant d'être discret, et jette des regards inquiets vers sa droite, un gardien est assoupi dans l'obscurité un peu plus loin dans le couloir.

Il assure aux PJ qu'ils doivent le laisser sortir, qu'il a été injustement condamné au cours d'une procédure totalement irrégulière, son avocat avait promis de faire appel, mais cela fait maintenant des mois qu'il est ici, dans l'isolement le plus total. Il leur montre une boîte pleine de cafards, ils constituent sa seule nourriture comme en témoignent les morceaux de carapace entre ses dents.

• Les PJ peuvent essayer de faire sauter la serrure d'un coup de feu (elle sera détruite par une BG), ou maîtriser le garde assoupi qui détient toutes les clés (PNJ fort de Métropolis, il est armé d'une matraque et d'un revolver). S'ils libèrent le prisonnier, celui-ci se montrera très reconnaissant, mais également très effrayé et soucieux de rester en la compagnie rassurante des PJ. Quelques instants plus tard, il prendra un air hystérique, sera agité de violents tremblements et se mettra à baver abondamment. Sans prévenir, il se précipitera en hurlant dans un couloir latéral. Lorsque les Personnages retourneront dans l'Élysée, ils tomberont sur un article de journal détaillant l'histoire sordide et bestiale d'un assassin d'enfants : un psychopathe s'est emparé d'un bus scolaire et, après l'avoir conduit dans un chalet de montagne, a tué et dévoré les enfants en moins d'une semaine. Si les PJ réussissent un jet de PER, ils reconnaîtront l'homme qu'ils ont libéré dans le Palais de Geburah. En guise de conclusion, l'auteur précise également que l'individu a miraculeusement échappé à la police et court toujours.

• Si les PJ l'abandonnent à son triste sort et retournent dans notre Réalité, ils liront, cette fois-ci, le récit d'un homme condamné par erreur et mort en prison. Un jet de PER leur permettra de reconnaître celui qu'ils ont laissé dans sa cellule dans Métropolis. Ils seront pendant quelque temps (1D6 nuits) victimes de cauchemars au cours desquels ils se verront en train de décapiter l'innocent, devant un juge géant roulant des yeux de serpent (au cours de chaque rêve, ils doivent réussir un jet d'EGO ou perdre 2 points d'Équilibre Mental. En cas de jet désastreux, le Personnage acquiert la Faiblesse Cauchemars et perd 5 points d'Équilibre Mental supplémentaires).

Si le MJ le désire il peut faire subir cette expérience aux Personnages qui ont libéré le tueur et se servir de ce qui est raconté dans le journal pour créer un Cauchemar inédit.

Le Maudit

Les Personnages remontent l'esplanade vers le Palais de Geburah, lorsqu'une ombre indistincte surgit de derrière une antique guillotine et disparaît tout aussi soudainement. Un silence angoissant s'installe, subitement rompu par le cliquetis caractéristique d'un fusil dont on arme la culasse. Au Round suivant, l'homme bondit de sa cachette et ouvre le feu sur les PJ avec sa Kalachnikov. Les vêtements de cette personne sont plutôt incongrus, il porte une cravate rayée, un costume trois pièces défraîchi et des lunettes ébréchées. Il tente désespérément de tuer les PJ, qui peuvent se ruer derrière l'abri relatif que leur fournissent les piles de débris qui encombrent la place (faites-leur faire un jet d'AGL, avec une Marge de Réussite de 5 ou plus, ils parviennent à se mettre à couvert avant que l'homme n'ait le temps de les atteindre). Lorsque l'individu aura vidé son chargeur, il se jettera sur eux avec un coupe-papier, il n'abandonnera pas avant d'avoir subi une BM. Il s'écroule sur le sol et se met alors à gémir, se vidant de son sang sur le sable du désert. Si les PJ l'interrogent, il racontera l'histoire de sa vie.

Il s'appelle Rudolf Arnstadt, mais a également été Morris Cohen,

VIENNE (Communiqué de l'agence Reuters)

Werner Krawietz, le célèbre « Cannibale de Dresde », s'est évadé de prison hier à Vienne. Les circonstances de l'évasion ne sont pas claires, comment le tueur d'enfants dément a-t-il pu s'évader d'un cachot d'isolement particulièrement surveillé ? Les hypothèses les plus folles circulent dans les couloirs du ministère de l'intérieur, on évoque la corruption et la négligence, le scandale semble inévitable. Le ministre de la Justice tiendra dès ce soir une conférence de presse.

Krawietz avait été arrêté la semaine dernière au terme d'une chasse à l'homme qui avait duré pas moins de deux ans. Il avait été capturé alors qu'il détenait une classe de maternelle en otage dans un chalet des Alpes. Werner Krawietz avait assassiné plusieurs enfants et s'était nourri de leur chair avant que la police ne le retrouve et ne parvienne à l'interpeller.

La victime d'une erreur judiciaire meurt dans sa cellule

VIENNE (Communiqué de l'agence Reuters)

Werner Krawietz a été trouvé mort dans sa cellule ce matin même. Sa tête était presque arrachée, le médecin légiste, le Dr. Meier, affirme qu'il n'a pu s'infliger lui-même une telle blessure.

Malgré ses dénégations, Werner Krawietz avait été condamné l'an dernier pour une série de meurtres d'enfants, au cours d'un procès jugé scandaleux par beaucoup d'experts. Selon eux, la plupart des preuves auraient été fabriquées par la police. Le principal témoin à charge s'était plusieurs fois parjuré au cours des nombreuses audiences afin de faire condamner Krawietz. L'avocat de Werner Krawietz n'avait jamais cessé de clamer l'innocence de ce dernier et avait continué les recherches jusqu'à la semaine dernière où il avait enfin réussi à réunir les éléments prouvant l'innocence de son client. Celui-ci devait être relaxé dans quelques jours. Le parquet a décidé d'ouvrir une enquête, de nombreux soupçons se portent sur le personnel de la prison, un gardien convaincu de la culpabilité de Werner Krawietz aurait-il voulu jouer les justiciers ?

Dr. Victor Zuckerkandl

Médecine Générale

63, Heimburg Avenue Berlin Ouest
Du Lundi au Jeudi de 09:00 à 16:00,
le Vendredi de 09:00 à 14:00
Téléphone: 013-100193

Rudolf Arnheim
Lundi 10/03 09:30
Jeudi 27/03 11:00

Jerry Bronson, Claire Goulart, Frederico Vasari… Il continuera à débiter des noms jusqu'à ce que les PJ l'arrêtent, il lancera alors un regard satisfait vers celui qui lui a infligé la dernière et fatale blessure.

Il reprend d'une voix faible :

« Alors, tu m'as encore assassiné. Tu pensais ne plus jamais me revoir, ordure, salaud ! Comment ai-je été assez con pour croire échapper à ton flair, tu sens l'odeur de mon sang. Toi, un pitoyable mortel, qui peut à peine voir le monde autour de lui, la réalité. Peu de gens ont compris l'amère vérité des cycles infinis, la sentence, la prison, la malédiction, la malédiction dont nous sommes tous victimes, tous ! Grâce à tes meurtres perpétuels, je comprends enfin. Je sais, tu m'as emmené au-delà de la frontière, et pourtant, je… je ne connaîtrai jamais la liberté. Tu m'as transporté dans un enfer plus sinistre encore. Haaha, haarrrr… J'avais à peine commencé à renaître, et qui est-ce que je rencontre ? Oui, qui, sinon le Docteur Zuckerkandl, celui-là même qui n'a jamais commis la moindre erreur sur un de ses patients, Herman Whitman, et son crochet de boucher, à moins que ce ne soit Adrian Villaert, je ne sais plus. Aaaargh… il était saoul quand il a conduit sa voiture sur ce trottoir surpeuplé, la veille de Noël 1932. Beaucoup, beaucoup d'autres, mais toujours le même. Le mal est dans tes yeux, tu ne peux pas me le cacher, et maintenant, (nom du PJ) tu as recommencé ! Quelle sensation cela te procure donc ? Mon seul espoir est que toi, sur cette terre de juge… Haaha haaahh… de jugement, tu reçoives enfin le châtiment que tu mérites. Aaaaaaaaarrrgghhh ! Tout recommence. Aaaaaaaaaaaarrggh ! »

Il meurt, un sourire insondable sur les lèvres, sans aucune autre explication. Vous pouvez, si vous le désirez, embrayer sur l'incident du Procès (voir plus loin) et condamner le PJ pour ce crime après avoir lu un acte d'accusation tout aussi elliptique.

Le Procès

Cet incident peut également servir de transition entre l'Élysée et Métropolis. Le MJ doit désigner un ou deux PJ pour tenir les premiers rôles, ceux des accusés d'un crime (ils seront désormais appelés : les Accusés). Il doit s'agir d'un meurtre commis au cours d'une partie précédente, les PJ qui n'ont pas participé à ce crime feront office de témoins.

Un matin, la police vient frapper à la porte des Accusés et les arrêter pour meurtre. Deux jours plus tard, les autres PJ reçoivent des citations à comparaître comme témoins dans le procès. Les Accusés sont emmenés dans un fourgon bien gardé, jusqu'à un poste de police étrangement miteux. Après un interrogatoire interminable sur l'heure et les circonstances du crime, les Accusés sont jetés dans une cellule humide où se trouve déjà un vieil ivrogne dont les vêtements sont de plus en plus difficiles à distinguer de sa peau. Le vieillard ne répond pratiquement jamais quand on lui parle, et ne prononce tout au plus que quelques phrases à voix basse, des murmures courts et rauques tels que :

« Vivre est un péché, et mourir n'est que le commencement d'un nouveau crime. »

Si les Accusés désirent appeler leurs amis ou un avocat, ils seront conduits, menottes aux poignets, vers un téléphone, le garde obèse les préviendra cependant qu'ils n'ont droit qu'à un seul appel. L'appareil n'est pas très fiable et quel que soit le numéro composé, la communication sera coupée. Le lendemain de leur arrestation, les Accusés reçoivent la visite d'un homme grand et maigre, aux yeux d'une couleur indescriptible, ses mains sont froides comme la glace, sa peau est desséchée et ses joues portent les multiples cicatrices caractéristiques d'un rasage maladroit. Il se présente sous le nom de Ralph Lister, avocat de la défense, en dépit de son apparence étrange, il dégage une impression très rassurante, et répète des phrases telles que «... ne vous inquiétez pas, tout va bien se passer, l'affaire va se tasser, il suffit d'attendre, vous verrez... » Le jour suivant, les Accusés sont traînés devant le tribunal. Les chaînes aux pieds, ils entrent dans une salle d'audience comble dont le public est constitué de clochards en vieux manteaux noirs, de bigotes et de mégères en train de chuchoter. Les murs sombres et poussiéreux sont décorés de diagrammes étranges et de symboles anciens alors que les hautes fenêtres laissent entrer davantage d'obscurité que de lumière.

Le MJ peut faire durer le procès à loisir, une liste interminable de preuves sera présentée : empreintes digitales, arme du crime, enregistrement vidéo, photos, présentation de la position sociale douteuse des Accusés, lecture du casier judiciaire, témoignages de voisins sur leur comportement et habitudes ambigus, etc. Les autres PJ seront obligés de témoigner et seront longuement entendus par un Licteur qui se dissimule sous une longue cape. De temps à autre, sa langue bifide émerge furtivement du capuchon noir qui recouvre son crâne chauve et une partie de son visage.

À moins que les autres Personnages n'interviennent en leur faveur, les Accusés seront enfermés dans un cachot sombre qui se révèle exister dans l'Élysée et Métropolis à la fois (voir le paragraphe « Poste de Police » dans le chapitre « Des Fissures Dans le Mensonge ») et si les Accusés parviennent à s'échapper de leur cellule, ils découvriront alors qu'ils sont à Métropolis. Le MJ peut transformer cet incident en un scénario où les autres PJ doivent se rendre dans la Cité Éternelle et libérer leurs amis.

La Pendaison

Un public hétéroclite s'est rassemblé près d'une colline rocailleuse pour assister à une série de pendaisons. Une vingtaine de condamnés, la tête encapuchonnée dans un sac de toile, sont entraînés un par un sur une passerelle de bois qui aboutit à un gibet. Un homme vêtu d'un costume à paillette tape-à-l'œil passe dans le public avec une grande urne dans laquelle chaque spectateur doit tirer un morceau de papier. Une loterie a ensuite lieu, celui qui a obtenu le bon numéro gagne l'honneur d'appliquer lui même la loi de Geburah. Comme les autres personnes dans l'assistance, les PJ doivent chacun prendre un ticket, le prochain numéro gagnant correspondra, bien sûr, à l'un des leurs. La victime sur le point d'être pendue est un petit garçon qui appelle sa mère en pleurant.

• *Si le PJ obéit, va au gibet et actionne le levier de la trappe, la foule poussera des cris d'enthousiasme et applaudira longuement. Le MJ choisira par contre une nouvelle Faiblesse pour le PJ (comme Dépression ou Cauchemars entre autres...), celle-ci prend effet immédiatement et il perd aussitôt un nombre de points d'Équilibre Mental correspondant à la Faiblesse.*

• *Si le PJ refuse, la foule se met en colère et réclame vengeance. Un groupe (1D6 + 4) de gens ressemblant à des zombies s'empareront de lui et le traîneront sur le pont pour qu'il soit pendu. S'il prétend ne pas avoir le bon numéro, une vieille gueuse qui épiait par-dessus son épaule criera ses félicitations, attirant l'attention de la foule sur le coup de chance du PJ.*

Effets

Dans le palais	-5 p
Très proche	-4 p
Proche (en vue)	-3 p
Éloigné (hors de vue)	-2 p
Proche du domaine d'un autre Archonte	-1 p

PJ

Les PJ ont la sensation d'être épiés, ils imaginent qu'il y a des yeux indiscrets partout et que ceux-ci attendent de les voir commettre une erreur, une seule. Ils ressentent une présence au-dessus d'eux, quelque chose qui les observe et les juge. Ils sont effrayés et très prudents.

PNJ

On trouve un large éventail de créatures sauvages autour du palais de Geburah, elles peuvent être grossièrement partagées en deux catégories : les pécheurs et les exécuteurs. Les exécuteurs organisent des procès sommaires devant lesquels il est inutile de réclamer que justice soit rendue. Les pécheurs clament sans cesse leur innocence, suppliant à genoux leurs juges comme leurs bourreaux, et ce au mépris de toute dignité.

Techniques de Jeu

Les PJ ont de plus en plus de mal à mentir ou à garder un secret, au terme de chaque heure, ils reçoivent un malus cumulatif applicable à toutes les Compétences liées au CHA. Ce malus dépend de la distance à laquelle ils se trouvent du palais, reportez-vous à la table se trouvant en marge.

Kether

Château de Gyoku

Derrière un rempart infranchissable de gratte-ciel de verre et de béton, se tient le château de Takeda Kioshi. Celui-ci a été construit dans le style japonais classique de l'époque impériale, de cette forteresse, l'envoyé de Kether échaffaude ses plans visant à restaurer la monarchie au Japon. Il serait bien entendu le seul et unique souverain de l'empire du soleil levant. Les immeubles qui entourent l'édifice constituent le cœur de son empire, Gyoku Industries. En privé, conformément

Il faisait sombre lorsqu'ils s'éveillèrent. Les jardins du palais n'étaient pas éclairés, Adèle et Joshua durent chercher la sortie à tâtons. La grande haie qui avait été leur terrain de jeu et leur nid d'amour, semblait maintenant un labyrinthe interminable, tournant sans fin dans de nouvelles et imprévisibles directions. Les feuilles lourdes de pluie masquaient le ciel, et le vent frais traversait leurs légers vêtements d'été. Adèle frissonnait déjà, elle avait peur qu'ils n'arrivent pas à sortir. Ils furent soudain pris dans le faisceau d'une lanterne, un fiacre à l'ancienne s'arrêta près d'eux et le cocher bossu descendit pour leur ouvrir la portière grinçante. Ils préférèrent accepter l'invitation plutôt que de rester à l'extérieur, il faisait nettement meilleur à l'abri, mais on y voyait à peine. Un homme grand et mince portant un chapeau de feutre était assis en face d'eux, ses yeux étaient cachés par le bord de son couvre-chef, ses lèvres étroites laissaient passer une respiration sifflante. L'homme leva ses doigts d'un blanc crayeux, percés de clous rouillés, pour ôter sa coiffure. Adèle réprima un cri en contemplant son horrible visage, livide et ravagé par l'acide, il leur adressa un sourire à vous glacer le sang.

Quelques heures plus tard, le fiacre arriva en vue du palais, qui était entouré par une foule de plusieurs milliers de gens. Personne ne prêta attention au véhicule, ni au jeune homme blessé qui était cloué sur le toit et gémissait de douleur. Joshua menait un combat désespéré contre la douleur et la folie, il entendait la voix brisée de sa bien-aimée dont les cris perçants lui racontaient l'agonie.

Ces deux années furent les plus pénibles de son existence, il ne s'était jamais senti

aussi seul, se demandant souvent ce qui le poussait encore à survivre. Il était assis sur ce matelas moisi qui empestait la pourriture, devant lui, plusieurs esclaves se livraient à une lutte sans merci dont l'enjeu était la chair d'un compagnon de cellule en train de mourir. Incapable de supporter tout cela plus longtemps, il ferma les yeux et fut aussitôt hanté par l'image de la dernière image d'Adèle : meurtrie et souillée, l'homme à la peau rongée avaient enfoui son crâne blanc et luisant dans son ventre, à la recherche des meilleurs morceaux...

Les activités de Kether dans l'Élysée sont limitées, ses serviteurs, que l'on rencontre surtout dans les familles royales d'Europe, sont plus des observateurs que des agents actifs. Métropolis est l'objectif principal de Kether. De tous les Archontes, il est celui qui œuvre le plus énergiquement pour prendre le contrôle de la Citadelle du Démiurge et asseoir ainsi son autorité sur la Réalité. Il est servi par des généraux loyaux et des laquais disciplinés appartenant à une hiérarchie très stricte.

Le Palais de Kether

Le palais de Kether a la forme d'un immense obélisque dont la surface humide est recouverte de cuivre vert-de-gris. Sa base est large et massive alors que le sommet se perd dans les nuages et l'obscurité du ciel. Des câbles électriques pendent le long des murs abrupts et glissants, et plongent dans le palais à travers les nombreuses ouvertures qui, telles des gueules béantes, crachent une fumée chaude et épaisse provenant des régions inférieures du palais. Des échelles rouillées, dont les extrémités se perdent dans les hauteurs et les vapeurs, courent sur les murs aux côtés des câbles et des rares bouches d'aération à l'intérieur desquelles d'énormes pales de ventilateur jettent un éclat froid. Des excroissances de pierre et de métal, noires et lisses, forment des allées et des labyrinthes dans les parcs apparemment infinis qui entourent le palais. Ici et là, la « flore » cède la place à d'immenses étendues d'eau huileuses et veloutées. Des pistes se sont formées sur les rives boueuses, elles portent les empreintes de pattes griffues, de reptiles et d'autres impossibles à identifier. Au fur et à mesure que l'on approche du palais, les statues et les bustes de chefs et de monarques se multiplient. Certaines effigies représentent des souverains humains, d'autres ne sont que vaguement humanoïdes, d'autres encore sont incontestablement inhumaines et exhibent des tentacules, des exosquelettes ou des corps amorphes, quelques-unes de ces sculptures sont mêmes articulées, et s'animent telles des automates dans un bruit de mécanisme rouillé.

Des processions sortent épisodiquement des ombres pour s'avancer dans la lueur diffuse qui émane du palais, des esclaves crasseux dont le dos porte les marques du fouet tirent péniblement des bennes métalliques chargées de débris ou de cadavres. Des machines à vapeur, toussant et soufflant, remorquent les fourgons qui transportent les plus importants serviteurs de Kether, principalement des Licteurs, devant lesquels il faut s'incliner à chacun de leurs passages. Les récalcitrants courent le risque d'être immédiatement punis par les gardes du corps du Licteur, des hommes imposants, aux dents effilées et aux yeux perçants qui portent des cirés marqués des sceaux de Kether et de leurs maîtres respectifs. Leur arme est une épée de cérémonie, accolée au canon d'un fusil, la chevrotine est leur argument le plus convaincant pour faire agenouiller un pécheur. Par endroits, des assemblées de loyalistes sont réunies pour honorer leur seigneur Kether et écouter des discours, des bandes enregistrées diffusent ces harangues qui sont maintenant tellement usées que les écouter est quasiment insupportable pour une personne non habituée. Des haut-parleurs placés à la base du palais émettent occasionnellement de longs sons discordants, ceci signale aux nombreux esclaves qu'ils doivent se diriger en désordre vers l'une des multiples portes et ouvertures du palais. Une fois là, ils se séparent et gravissent les innombrables marches des escaliers qui représentent la majeure partie de la base du palais. Certains disparaissent dans les grands ascenseurs aux portes de métal, conçus pour accueillir des centaines de passagers, les cabines plongent vers les régions inférieures. Les murs sont décorés de bas-reliefs en marbre noir, représentant différentes personnalités appartenant à la

à ses principes ascétiques, il rejette toute technologie mais dirige sa compagnie d'une main de fer afin de conserver sa position de leader dans les domaines informatique et électronique. Tous les logiciels conçus par Gyoku Industries portent un virus qui sera activé le premier jour de l'Avent 1999. Sa tâche consiste à entraver l'accès à la technologie, dans le but de renvoyer l'humanité dans l'ignorance et le désespoir. Takeda Kioshi s'avancera alors, tel le phœnix renaissant de ses cendres, et restaurera les droits divins de l'Empereur. Kioshi attend son heure dans le chateau de Gyoku, dont la salle du trône est un Portail conduisant au Palais de Kether.

haute hiérarchie du palais, d'autres portent les symboles complexes du pouvoir de Kether. L'intérieur est si humide que les ruissellements ont creusé des sillons le long des larges escaliers, l'air chaud et moite est constamment brassé par d'énormes ventilateurs pendus au bout de câbles qui se perdent dans l'obscurité. Le palais résonne de toutes parts des pas traînants des esclaves, ils sont l'âme de ce palais.

Incidents

La Procession

Un grand fourgon approche, il est tiré par une centaine d'esclaves fouettés par des contremaîtres nus au corps couvert de sueur et dont les bras se terminent par de longs fouets de peau tressée. Le véhicule est flanqué de gardes du corps, les gens s'écartent et baissent respectueusement la tête en l'honneur du Licteur qui l'occupe. Celui-ci s'amuse en ce moment même à torturer de jeunes enfants dont les cris, ponctués par des rires malsains, ne semblent pas émouvoir les membres du cortège.

Le MJ dispose de plusieurs options :

• *Le fourgon passe, les gens retournent à leur travail.*

• *Un contremaître s'approche des PJ et leur fait signe d'intégrer les rangs qui se sont clairsemés à mesure que certains esclaves épuisés tombaient sur le sol pour ne plus se relever. Si les PJ obéissent, ils devront tirer le fourgon autour des murs du palais pendant des heures, avant d'être amenés dans les quartiers des ouvriers par l'un des gigantesques ascenseurs (voir Les Ouvriers). Chaque heure passée ainsi attelé au fourgon, un Personnage doit réussir un jet de CON sous peine de goûter au fouet du contremaître. S'ils tentent de s'échapper, ce dernier les poursuivra, mais seulement sur une courte distance. Les gardes du corps quant à eux, n'hésiteront pas à ouvrir le feu avec leur fusil à pompe, ils ne tireront pas pour neutraliser leur cible, mais pour tuer.*

• *Les gardes du corps estiment que l'attitude de l'un ou de tous les PJ manque de déférence, trois d'entre eux s'avancent vers les contrevenants et leur ordonnent de s'agenouiller et de leur lécher les bottes. Ils n'hésiteront pas à utiliser leurs armes si les Personnages osent les défier.*

• *Les PJ peuvent décider de se précipiter sur le fourgon pour porter secours aux enfants, ils devront affronter les contremaîtres ainsi que les gardes du corps et le Licteur dont ils sont censés assurer la protection.*

Les Ouvriers

Les PJ se retrouvent dans un ascenseur, avec une centaine d'esclaves et d'ouvriers. L'immense cabine ne s'arrête qu'après être descendue pendant dix bonnes minutes, un martèlement régulier et distant se fait entendre et l'air est empli d'une brume ambrée. Des halls immenses s'étendent à perte de vue dans toutes les directions, les ouvriers s'avancent en file indienne vers les différentes constructions en ciment qui leur servent d'habitation pendant que les Agenti veillent à ce qu'ils ne s'éloignent pas des chemins qui leur sont alloués. Les PJ sont brusquement poussés vers l'une des grandes bâtisses :

• *S'ils résistent, les Agenti attaquent, leurs cris perçants attireront par là même des Radiakks qui se trouvent à proximité (ils seront environ 1D10 à se manifester au bout d'un Round). Si les PJ parviennent à se défaire de leurs adversaires, ils pourront retourner à la surface, mais ne pourront cependant pas compter sur les ascenseurs. Ceux-ci sont programmés, et gérés par un terminal central pour se mettre en marche à des heures fixes, le prochain ne remonte que dans cinq heures.*

• *Qu'ils se laissent pousser vers les dortoirs, qu'ils soient vaincus par les Agenti et les Radiakks ou capturés plus tard alors qu'ils tentent de fuir, les PJ seront tôt ou tard jetés dans l'immeuble. La porte est verrouillée derrière eux et ils se retrouvent dans l'obscurité totale, des sanglots et divers sons assourdis se répercutent sur le sol humide. Un homme extrêmement velu, complètement édenté et aux yeux injectés de sang allume une bougie juste devant eux. Il leur fait signe de le suivre et les guide à travers un dédale de lits en bois superposés s'élevant dans l'obscurité. Des esclaves exténués sont allongés sur les couchettes, certaines sont occupés par des cadavres mutilés qui servent de nourriture aux autres, d'autres encore sont vides, bien que des taches de sang et de crasse témoignent d'une récente occupa-*

tion. Tout au long du trajet, l'homme articule des sons incompréhensibles, le petit groupe arrive bientôt dans un coin humide et froid de la pièce unique dont est constitué l'immeuble. Il désigne quelques couchettes libres du doigt, saisi d'une soudaine excitation, ce sont les nouveaux quartiers des Personnages. Une lumière extraordinairement forte s'allume brusquement au plafond, le hall s'emplit instantanément de chuchotements. L'homme s'enfuit terrifié pendant que tous les ouvriers que peuvent apercevoir les Personnages se blottissent dans leurs lits, tremblant de peur. Un jet de PER permet de repérer un groupe de Radiakks (1D5 + 5) patrouillant dans la salle, ils s'arrêtent de temps à autre pour s'en prendre à un pauvre diable qui a attiré leur attention. Ils approcheront tôt ou tard des PJ, si ceux-ci explorent l'immense dortoir à la recherche d'une issue, ils constateront que les portes sont équipées d'une serrure à horloge. Il y a cependant une bouche de ventilation qu'il est possible d'atteindre en grimpant sur les lits qui se trouvent à côté. La grille n'est plus très bien sertie et est relativement facile à enlever (jet de FOR avec une marge de réussite de 5 ou plus). Ils peuvent ensuite essayer de passer entre les énormes pales du ventilateur (il faut réussir un jet d'AGL ou recevoir 1D3 BG), ou détruire l'appareil. S'ils choisissent la seconde solution, le bruit risque fort d'éveiller l'attention des Radiakks qui se lanceront à leur poursuite et demanderont du renfort si besoin est.

Renaissance

Les haut-parleurs incrustés dans les murs se mettent à grésiller et à siffler, la cacophonie cède bientôt la place à une voix cassée :

« Inclinez-vous devant le Seigneur, notre chef et notre père ! Baisez ce sol qu'il a honoré de sa présence ! »

Les gueux rassemblés ici se mettent à genoux dans la poussière, les plus valides aidant ceux qui sont trop fatigués ou trop handicapés pour le faire seuls.

« Le temps est proche, un grand chef va naître ! Un échec en Enfer sera transformé en notre réussite, ici dans notre Paradis. »

Une procession avance à travers la foule, plusieurs hommes à la peau livide, vêtus de longs manteaux, portent sur leurs épaules une grande plaque de béton sur lesquelles sont inscrits les mots « Blut und Ehre », d'autres portent des bannières en lambeaux décorées de svastikas. Enfin vient une charrette sur laquelle se pavane un Licteur, il tient un étrange bocal de verre entre ses mains, un cerveau humain flotte dans le liquide qui emplit le récipient. Le chariot est, comme il se doit, surveillé par des gardes du corps attentifs.

Effets

PJ

La foi des PJ en la loyauté à un idéal ou à une personne de rang supérieur devient plus marquée.

PNJ

Les personnes rencontrées ont toutes un rang dans une structure strictement hiérarchisée. Qu'il s'agisse de grades militaires ou de rangs sociaux, ils connaissent leur place et sont loyaux envers leurs supérieurs. Personne ne tolérera qu'un individu de rang inférieur (un Personnage par exemple) viole le code en vigueur, et il est fréquent de recourir à la violence pour intimider les « libres penseurs ».

Techniques de Jeu

Toutes les actions qui ont un effet directement préjudiciable à Kether sont punies par un malus de -5. Si les PJ tentent, par exemple, de tuer un serviteur de Kether pour franchir une porte, ils auront un malus de -5 à tous leurs jets de dé. Ils ne subiront en revanche aucun malus s'ils escaladent un mur pour éviter de se faire écraser par un fourgon blindé. D'autre part, les actions directement favorables à Kether, reçoivent un bonus de + 5, ce qui sera le cas si un Personnage tire sur un rebelle ou un camarade « libre penseur ».

Malkuth

Le Laboratoire Nachstahl

Malkuth est unique parmi les Archontes, elle est la seule à utiliser des humains comme ambassadeurs (cela est le cas d'Andrea Bergstrom, voir Les Légions des Ténèbres page 70). Vibeke Nachstahl, dont la mère avait promis son enfant à naître à Malkuth, rêve d'éveiller les sens humains. Elle pense pouvoir y réussir en détruisant la structure génétique que le Démiurge a implanté chez l'être humain lorsqu'il l'envoya en captivité. Le laboratoire de Nachstahl avait été installé à Genève, où elle entretenait des relations étroites avec les généticiens les plus éminents d'Europe. Elle était près de trouver une solution, trop près selon l'avis des ambassadeurs des autres Archontes. Ils s'allièrent et lancèrent un raid sanglant au cours duquel ils détruisirent tout ce qu'ils purent trouver dans le laboratoire et massacrèrent les

Suzanne s'éveilla lentement, à la lumière des rayons du soleil qui filtraient à travers les volets. Tiger dormait sur son ventre, elle fut saisie de violentes crampes et chassa le chat d'un revers de la main tout en se pliant de douleur. Les pensées s'entrechoquaient dans son esprit encore engourdi : était-ce déjà les douleurs de l'accouchement ? Et l'avortement, avait-il échoué ? Était-elle encore enceinte ? Aussi brutalement qu'elle était apparue, la douleur cessa. Choquée mais soulagée, elle se leva péniblement et alla à la cuisine où elle se versa une tasse de café froid datant de la veille. Elle s'assit à la table de la cuisine, contemplant les rues encore humides, c'est à ce moment qu'elle aperçut le papier qui s'était coincé sous le grille-pain. Elle le dégagea, et posa un regard distrait sur les mots dactylographiés en bleu, c'était un dossier médical à l'entête de l'hôpital, un frisson parcourut son dos, elle eut la sensation qu'un bloc de glace occupait la place de son estomac. Suzanne chercha des arguments : elle avait un travail vraiment gratifiant et ne pouvait pas laisser la folie d'une seule nuit ruiner sa carrière. Les douleurs revinrent, encore plus fulgurantes que la première fois, elle tomba de sa chaise et roula sur le sol où elle se tordait maintenant de douleur. Des images de l'opération envahirent son esprit, des hommes et des femmes habillés de blanc qui lui souriaient et posaient un linge frais sur son front ; le docteur qui parlait d'une voix rassurante pendant l'intervention. Quelque chose ne collait pas : elle se rappelait avoir jeté un bref coup d'œil de côté et avoir aperçu une petite créature frémissante luttant pour échapper aux mains du chirurgien. Les yeux de Suzanne se révulsèrent et son corps convulsé se relâcha, en même temps que son ventre explosait, un magma sanglant jaillit de son estomac pendant qu'une chose en émergeait pour se mettre à lécher avidement le sol de la cuisine…

Malkuth, la rebelle, agit conformément au plan du Démiurge visant à libérer l'Humanité par l'intermédiaire de la science, de la technologie et de la magie. Elle a abandonné tout espoir d'acquérir une position dominante dans Métropolis et souhaite s'établir dans l'Élysée, qu'elle a un jour créée, dès que l'occasion se présentera. Là, elle attendra le retour du Démiurge. Les ennemis de Malkuth sont légion, il lui arrive de temps à autre de coopérer avec Tiphareth.

Le Palais de Malkuth

Une forte lumière bleutée illumine le ciel lointain, le sol est égal et bien nettoyé. Aucune construction n'est discernable dans l'obscurité au-delà, le mur qui se dresse soudain devant les yeux, avec ses pierres parfaitement taillées et sa surface immaculée, dégage ainsi une impression de surnaturel. Un court passage surmonté d'arches, derrière lequel règne un silence extrêmement pénible,

conduit au sein de cet édifice pour le moins étrange. Une fois à l'intérieur, un chemin en ciment passe devant des façades sans fenêtres, un projecteur haut perché diffuse une lumière verdâtre pendant que les caméras de surveillance suivent les intrus en bourdonnant. L'allée débouche soudain sur une façade en morceaux, des blocs de pierre et de ciment, des vêtements carbonisés et du plastique fondu sont répandus sur le sol. Les murs adjacents portent des impacts de balles, des traces de griffes et des taches de suie alors que des piles de cadavres gisent plus loin dans la rue. Des humains démembrés sont allongés à côté des corps puants de créatures glabres, dont les poitrines déchiquetées laissent apparaître une anatomie inconcevable. La lutte semble avoir été brève et s'être terminée récemment, le sang qui a coulé sur les pavés n'est pas encore coagulé. Les façades sont maintenant très différentes, l'impression de perfection a disparu, des cabanes sales, de tôle et de carton, et les ruines d'immeubles de pierre, bordent la rue maintenant irrégulière. En jetant un coup d'œil derrière eux, les PJ s'aperçoivent que le haut mur de pierre a disparu. De vieux journaux volent tels des fantômes dans le vent capricieux, les phares d'un bulldozer s'allument brusquement, jetant une lumière pâle sur l'horrible scène. La machine se met en branle et repousse les corps entassés vers les bâtiments gris sales d'une usine dont les cheminées qui se dressent vers le ciel crachent une fumée noire. Les routes abîmées passent devant d'étranges bobines de fil de cuivre, des transformateurs ronronnent encore, et un réseau de câbles et de fils électriques forment un toit suspendu aux poteaux qui soutiennent les maisons en ruines. Le visiteur grimpe ensuite une crête derrière laquelle il découvrira une dépression de deux kilomètres de large autour de laquelle des centaines d'usines et autres bâtiments industriels bourdonnent d'activité. Un gros camion vient vider son contenu dans un conduit percé dans l'un des immeubles proches, si les Personnages essaient de voir à travers les vitres sales, ils distingueront des hommes en blanc en train de se livrer à des opérations chirurgicales. Des patients sanglés se tortillent en vain en hurlant, ils cessent soudain de s'agiter au moment où le scalpel plonge plus profondément dans leur chair. Des organes appartenant à tous types de créatures connues et inconnues sont conservés dans des bocaux de verre sur des étagères métalliques. Des restes de cadavres sont pendus à des crochets de boucher, des observateurs les inspectent attentivement, hochent la tête d'un air satisfait et inscrivent des notes sur leurs carnets. Un grondement attire leur attention vers le centre du cratère où se matérialise un magnifique immeuble. Sa charpente de métal poli soutient des panneaux de verre et de cristal qui font ressembler l'édifice à une couronne incrustée de pierreries. Une ouverture placée au sommet laisse parfois échapper une lumière bleutée, qui se reflète sur les antennes et les paraboles qui hérissent le toit voûté. Celui-ci s'ouvre lentement, actionné par un énorme bras hydraulique, les faisceaux des projecteurs se mettent à danser dans le ciel pendant que des créatures volantes plongent vers la terre en poussant des cris stridents terrifiants, leurs griffes de métal luisant dans le ciel du soir. Les êtres incapables de voler sont des proies faciles pour les Razoths, qui les déchiquettent et dispersent ensuite leurs restes aux quatre vents. Une sirène puissante retentit, et le palais de Malkuth plonge à nouveau vers les profondeurs, d'immenses plaques d'acier, noires de suie, glissent pour masquer l'immeuble miroitant. Des tourelles grossières et démodées apparaissent et tirent des salves assourdissantes vers un ennemi invisible, une fumée étrange s'élève des usines en feu, des personnes en flammes courent hors des bâtiments telles des torches humaines avant de trébucher et de mourir en hurlant et gesticulant affreusement sous les yeux de leurs camarades. Des traqueurs mutants ont déjà entamé la fouille de la zone, leur odorat développé et leur vision infrarouge les rendent bien plus efficaces que la plupart des machines. L'un d'eux approche, renifle l'air et bombant le torse, bondit en avant avec un cri à vous glacer le sang, les cris d'excitation se mêlent au bruit des chaussures ferrées. Dans l'autre direction, des rangées d'usines s'étendent à l'infini, le mur avec le petit portail a disparu, et le silence douloureux a été remplacé par le cri rauque de la foule : « Intrus ! Intrus ! ».

Incidents

Rêves Bleu

Une ambulance est garée près d'un entrepôt, son gyrophare bleu encore en train de tourner, il n'y a apparemment personne à proximité et les portières arrière sont grandes ouvertes et du sang

chercheurs. Choquée par cette perte, Vibeke s'enfuit en Afrique du Sud où elle reconstruisit en grand secret un laboratoire à Johannesbourg. Ses méthodes expérimentales sont désormais plus directes, alors qu'elle utilisait auparavant des chiens au cours de ses expériences, elle utilise maintenant des cobayes humains, des vagabonds qu'elle fait enlever par ses serviteurs. Son laboratoire ressemble à une véritable salle de torture, il arrive d'ailleurs que certaines expériences ouvrent fréquemment un portail vers le palais de Malkuth à Métropolis. Les opérations dégénèrent parfois en boucheries inutiles, avec pénétrations, découpages de cerveaux, prélèvement de moelle épinière et de divers organes internes.

goutte du véhicule. De faibles gémissements se font entendre de l'intérieur de l'ambulance inondée de sang, un homme est attaché sur un brancard. Son regard est vide, et ses lamentations servent d'accompagnement aux corps déchirés et écorchés des Servilians qui gisent pêle-mêle dans la voiture. Les étagères de l'ambulance portent des bocaux contenant des médicaments, ce sont des drogues qui accélèrent l'Éveil et servent à développer la perception humaine. L'homme en train de gémir vient d'en être gavé par les Servilians étalés sur le plancher, mais l'expérience leur a complètement échappé. Le sujet s'est en effet développé trop vite et, incapable de maîtriser ses nouveaux pouvoirs, les a réduit en pièces sans même les toucher.

L'homme commence à balbutier :

« Tout... si évident. Bien sûr la douleur est nécessaire, pas de liberté sans ça. Veux plus des bleues... donnez-moi les bleues... aargh... »

Agité de crampes, il se contorsionne et essaie de convaincre les PJ de lui donner les pilules bleues. Les objets commencent à voler dans l'ambulance et les sangles qui le maintiennent à se relâcher.

• Si les PJ lui donnent les pilules bleues, il fera semblant de se calmer et essaiera d'envahir leurs esprits pour ensuite les asservir, il veut en faire des soldats qu'il utilisera ensuite dans sa guerre contre les Archontes. Le MJ lance 1D20 et ajoute l'EGO de l'homme (son score est de 30), les PJ font de même. S'il obtient un résultat supérieur à celui d'un Personnage il peut influencer les actions de ce dernier. Un succès lui permet d'empêcher une personne de lui nuire, deux jets réussis lui donnent le pouvoir de forcer un PJ à accomplir une tâche mineure, comme le détacher par exemple. Notez que chaque succès lui procure un bonus de + 1 à son jet. Un troisième jet réussi l'autorise à décider de ce que doit faire le PJ, même si cela exige qu'il attaque ses compagnons. L'homme peut essayer de prendre le contrôle de plusieurs Personnages à la fois, il doit pour ce faire diviser la valeur de son EGO entre ses différentes cibles.

• Si les PJ refusent de lui donner les pilules, il devient agressif et tente d'utiliser ses pouvoirs mentaux pour les anéantir, comme il l'a fait avec les infirmiers. Il utilise son EGO comme cela a été précédemment défini, celui-ci est cependant réduit à 20 et diminue de 1 à chaque Round. S'il réussit son attaque, les Personnages ne subiront que des BS.

• Si les PJ absorbent les drogues, ils courent un risque mortel car ces produits sont puissants et ont des effets néfastes sur le psychisme et la perception. Quelques instants après l'ingestion, l'environnement devient légèrement flou pendant qu'un sentiment de paranoïa s'empare du goûteur, tout individu à proximité est désormais perçu comme un ennemi. Le Personnage doit réussir un jet de CON avec une marge de Réussite de 5 (ou plus si vous le décidez) pour accepter le produit, en cas d'échec, il est saisi de violentes douleurs abdominales. Une violente décharge d'adrénaline le plonge ensuite dans un tel état d'excitation qu'il se jette sur ses compagnons, la bave aux lèvres, dans le but de les tuer avec la première arme à portée de ses mains. Dans cet état, les scores de ses compétences de combat sont augmentés de 50 %, il est cependant incapable d'accomplir la moindre action défensive. Si le jet de CON est réussi, il doit ensuite réussir un jet d'EGO avec une Marge de Réussite de 5 ou plus. Si ce second jet est raté, le PJ est incapable de supporter la Réalité telle que la lui révèlent ses perceptions nouvellement acquises, la folie s'empare de lui, la mort est désormais la seule issue. Si quelqu'un réussit ces deux jets, la drogue lui procure des pouvoirs qui l'aideront à percevoir le monde tel qu'il est réellement. Le MJ peut choisir les Avantages et les Faiblesses qui lui semblent adéquats, ceux-ci prennent effet immédiatement.

Des Restes d'Expérience

Quelque chose luit dans le ciel noir, une sirène retentit soudain et des faisceaux de projecteurs balaient le ciel pendant que des Razoths plongent vers le sol, serres déployées, ils sont envoyés par Geburah pour espionner et effrayer Malkuth. Un petit groupe de ces créatures (1D6) ont repéré les PJ et attaquent. Un coup d'œil rapide indique à ces derniers que le seul bâtiment vers lequel ils peuvent chercher un abri est une vieille usine apparemment désaffectée dont la façade sordide est constellée de trous, comme si elle avait été mitraillée.

• Si les PJ restent sur place, ils doivent repousser les Razoths.

• Si les PJ courent vers l'usine, ils peuvent se réfugier en son sein avant la première attaque s'ils réussissent un jet d'AGL. Le silence n'est troublé que par le bruit des gouttes tombant dans les

flaques d'eau qui parsèment le sol de ciment. Les Personnages doivent faire un jet de PER, ceux qui réussissent perçoivent des gémissements, ce bruit semble provenir de grands conteneurs posés à même le sol un peu plus loin dans l'ombre. La porte de chaque conteneur est cadenassée (il faut l'équivalent d'une BG pour le faire sauter) et si les PJ en ouvrent une, une dizaine de femmes au regard terrifié sont enfermées à l'intérieur, leurs membres sont flasques et leur peau est en lambeaux. Elles ont environ la cinquantaine, et leurs corps nus sont enflés comme si elles avaient passé plusieurs heures dans l'eau. Elles servent de cobayes pour des expériences de transplantation et ont été enfermées ici en attendant qu'on ait à nouveau besoin d'elles.

L'Opération

Un bâtiment industriel apparaît à travers le brouillard à une centaine de mètres, une lumière verdâtre filtre par les hautes fenêtres aux contours indistincts. En s'approchant des murs de béton, les PJ entendent des raclements de métal qui se mêlent à des cris rauques et aux bips haute fréquence d'un Électrocardiogramme (jet de PER Bon). Une petite porte bat dans le vent, les ténèbres règnent à l'intérieur de la bâtisse.

Si les PJ entrent, la porte se refermera violemment derrière eux et se verrouillera, s'ils essaient de l'ouvrir, ils feront du bruit et risqueront d'attirer l'attention d'une patrouille de gardes qui tentera de les arrêter (reportez-vous à l'incident intitulé l'Autopsie). Derrière cette ouverture, un escalier grinçant s'enfonce sous terre, dix mètres plus loin, les Personnages passent devant une planche en aggloméré. Elle est le fond d'un placard qu'il est facile de traverser, les visiteurs entrent alors dans un vestiaire aux murs nus, une blouse blanche, tachée de sang et de divers fluides corporels, est posée sur l'un des bancs métalliques. Le placard en contient d'autres, elles sont aussi sales que la précédente, elles ont toutefois eu le temps de sécher et n'ont plus cette odeur de cadavre fraîchement découpé. S'ils réussissent un bon jet de PER, les Personnages entendent soudain des bruits de pas se rapprochant de la seule issue, une porte située de l'autre côté de la pièce. Il s'agit d'une équipe de médecins revenant d'une autopsie, ce ne sont pas des combattants fanatiques et ils tenteront plutôt d'alerter leurs collègues si les PJ les attaquent. Cette ouverture donne sur un couloir au sol métallique humide, réfléchissant la lumière pâle dégagée par les lampes du plafond. Le corridor débouche sur une gigantesque salle d'opération ressemblant à un hall d'usine, un équipement médical perfectionné, mais mal entretenu, voisine des pylônes d'acier et des chaînes de montage. De l'eau suinte sur les tables rouillées encore teintées par les litres de sang qui se sont écoulés au cours des opérations précédentes. Une activité fébrile règne ici, les équipes se relèvent constamment et opèrent sans cesse à la lumière vacillante des néons, disséquant sans distinction les vivants comme les morts. Pour s'échapper, les PJ doivent faire retraite, se battre ou essayer de se déguiser. Il y a en permanence entre 25 et 125 PNJ Standards de niveau moyen et 2 chiens pisteurs.

S'ils enfilent des blouses et pénètrent dans le hall, ils pourront passer inaperçus pendant quelque temps s'ils arrivent à résister à l'horrible odeur de désinfectant et de chair en décomposition qui les prend à la gorge. Chaque personnage doit réussir un jet d'EGO s'il veut réprimer une envie de vomir, si la marge de réussite est comprise entre 0 et 5, le PJ y parvient mais a tout de même quelques difficultés à respirer. Si l'un des Personnages éprouve un malaise, il attirera immanquablement l'attention sur eux, ils devront alors faire preuve de leur talent d'acteur pour se sortir de cette situation. Vous ne devriez leur faire lancer un jet sous la compétence Étiquette que si leurs explications vous semblent vaseuses ou leur comportement un peu curieux. Inversement, si les Personnages interprètent mal leurs personnages ou ont une attitude ridicule, considérez qu'ils échouent automatiquement et gâchent ainsi leur couverture.

• *S'ils sont démasqués, ils seront attaqués par les médecins, somme toute enchantés de pouvoir se procurer de nouveaux cobayes. S'ils n'arrivent pas à s'enfuir, ils seront jetés et sanglés sur des chariots d'hôpital pour être ensuite conduits dans des pièces froides et humides où ils seront pendus par les pieds. Un chirurgien, dont certaines parties du corps semblent avoir été remplacées par divers appareillages électroniques et de la peau animale, agite un scalpel émoussé entre ses doigts. Il semble donner des explications à d'autres hommes vêtus de blouses blanches qui suivent attentivement sa démonstration. Il commence alors à découper savamment sa victime et en extraire des organes*

Dans le palais	5 p
Très proche	4 p
Proche (en vue)	3 p
Éloigné (hors de vue)	2 p
Proche du domaine d'un autre Archonte	1 p

qu'il expose à ses confrères, visiblement très intéressés. Il remplace ensuite ces parties par d'autres, constitués d'une matière noire et brillante qui semble en partie composée de tissus vivants. Si les PJ survivent à l'opération (ce qui exige un jet de CON réussi), ils ne seront que légèrement handicapés par l'intervention mais, dans les 1D5 + 5 jours qui suivront, l'organisme vivant intégré à l'implant (voir les Fekküzers page 139) essaiera de sortir en suivant la ligne de moindre résistance.

• *S'ils parviennent à rester discrets, ils pourront même participer à une intervention. Ils seront appelés par une équipe médicale, l'un des hommes leur tendra alors un scalpel et leur demandera de bien vouloir continuer l'opération. Une femme terrifiée est allongée sur la table, son ventre a été ouvert en plusieurs endroits, elle n'a pas été anesthésiée, seulement droguée pour éviter qu'elle ne se débatte. Une vingtaine d'observateurs prennent des notes autour de la table, le PJ est contraint de procéder à une compression intestinale et à un échange de poumon, le médecin ordonnera ensuite aux Personnages de remplacer les yeux de la victime par des appendices électroniques. Si les PJ jouent le jeu et accomplissent les actes chirurgicaux exigés, ils ne seront pas démasqués même si l'opération échoue et se solde par la mort du patient. Leur incompétence leur vaudra toutefois des regards écœurés de la part du chirurgien et de certains spectateurs. S'ils hésitent, ils devront réussir un jet d'Étiquette (il est cependant préférable que le Meneur de Jeu fasse appel à leurs talents d'acteur) s'ils ne veulent pas subir une transplantation d'organe (voir ci-dessus).*

L'Autopsie

Une patrouille de 2 à 10 soldats accompagnés de chiens débusquent les PJ, ils les attaquent aussitôt dans l'espoir de les capturer. S'ils y parviennent, ils les emmèneront dans une des nombreuses salles d'autopsie qui ont été aménagées dans de vieux halls d'usine désaffectés proches du Palais de Malkuth. Si les PJ réussissent à se débarrasser de leurs assaillants et les fouillent, ils trouveront toutes sortes d'appareils perfectionnés : des armes équipées de viseurs lasers, des lunettes infrarouges et/ou intensificatrices de lumière, des radars manuels, des télémètres, etc. Déterminez auparavant l'équipement exact de ces gardes et utilisez-le lors de la rencontre au cours de laquelle ils se battront jusqu'à la mort.

Effets

PJ

Les Personnages se considèrent comme des personnes importantes, ils prennent de l'assurance et leur confiance en soi augmente sensiblement. Ils commencent à se rendre compte de la grandeur de leur propre création, ils deviennent en conséquence plutôt intrépides, peut-être même un peu trop téméraires.

PNJ

Ils sont soit hystériques, soit amorphes. Ce sont des gens qui ont été handicapés à la suite d'interventions chirurgicales ou qui ont réalisé leur magnificence et se sont hélas révélés incapables d'affronter cette vision. Ceux qui sont parvenus à supporter le choc ont atteint l'Éveil et ont depuis longtemps quitté le palais de Malkuth.

Techniques de Jeu

À l'issue de chaque heure passée à proximité du palais de Malkuth, l'Équilibre Mental est modifié, il diminue s'il est négatif et augmente s'il est positif. L'altération dépend de la proximité du Palais de Malkuth, et c'est au MJ qu'il revient d'estimer celle-ci. Le tableau ci-contre est destiné à servir de guide.

Tiphareth

Encore une journée supplémentaire, dix heures de plus piégé dans cette impuissance frustrante. Les lourdes portes métalliques s'ouvrirent en se pliant comme un accordéon, de la lumière filtra dans la pièce sans que l'on puisse dire d'où elle venait. De toute façon, ce devait encore être un jour de grisaille comme le laissait supposer le premier visiteur, un homme d'âge moyen dont le trench-coat ruisselait de gouttelettes.

Comment toute cette histoire avait-elle commencé ? Haberman repensa à ce jour fatal et essaya de rassembler tous ses souvenirs. La fête avait complètement dégénéré, ils buvaient, fumaient et riaient comme des fous pendant que des strip-teases s'étaient improvisés et que des couples forniquaient dans les endroits les plus invraisemblables. Ils faisaient tous partie de ce maudit microcosme « qui lance les tendances » : les publicistes, producteurs et autres « artistes » aussi ambitieux qu'ineptes. Le summum était le Pop Art, un des trucs les plus lamentables qui ait jamais existé ! Particulièrement les « œuvres » de cette larve de Freedom. Max Freedom n'était qu'un sale petit parvenu pervers dont les réalisations pathétiques étaient étonnamment dénuées de la moindre trace de talent. Tout en essayant maladroitement de le persuader d'écrire une critique enthousiaste sur ces prétendus « Collages Humains », Freedom avait glissé quelque chose dans son verre quelque chose qui avait fait tourner la pièce comme un manège. Haberman se retrouva brusquement entouré par des créatures dégingandées, barbouillées d'un vomi à moitié digéré qui coulait en fumant de leurs crânes décalottés. La dernière chose dont il se rappelait était une douleur perçante dans la tempe gauche.

Et maintenant, il était là, collé à un canevas métallique de quatre mètres, partageant le sort d'un vélo jaune dont les rayons sortaient de sa tête, et dont les autres morceaux étaient éparpillés au hasard et se mêlaient aux diverses parties de son corps. Le visiteur s'avança et s'arrêta pour regarder l'œuvre avec scepticisme, « et dire qu'il y a des tarés qui achètent des merdes pareilles ! » pensait-il, en se penchant pour lire la petite plaque portant l'inscription : « Accident de Bicyclette III, Max Freedom, 1996 ».

Si Tiphareth se montre discrète dans Métropolis, ce n'est que pour masquer sa soif de pouvoir. Elle cherche à libérer l'Humanité par le biais de l'Art, elle pourra ainsi enterrer définitivement le Démiurge et obtenir des pouvoirs illimités sur l'Élysée. Netzach et Geburah soupçonnent sa trahison et luttent activement contre elle dans Métropolis. Pour se défendre, elle a conclu de nombreux pactes, aussi bien avec les généraux d'Astaroth qu'avec des créatures appartenant à d'autres Réalités.

Film 1

Les PJ se retrouvent dans une forêt, il fait nuit et un vent froid agite les feuillages. Ils entendent soudain un vrombissement grandissant, quelque chose approche rapidement dans l'obscurité. Un monstre terrifiant apparaît brusquement devant eux, des pseudopodes ressemblant à des amas d'entrailles s'agrippent aux branches et aux troncs d'arbres et propulsent le reste de son corps informe vers les PJ. S'ils s'enfuient, ils tomberont sur un petit cottage dont les fenêtres ont été condamnées à l'aide d'épaisses planches clouées aux fenêtres. Une lueur aveuglante filtre de l'intérieur, projetant des rayons de lumière à l'extérieur. Un rire dément se mêle à des cris hystériques : « Crève, saloperie ! Blam ! Aargh ! Lâche ma main, sale... Crash... Aar... Où es-tu maintenant ? Viens voir papa, montre-toi, n'aie pas peur... » Le bruit d'une tronçonneuse met fin au rire fou, les lumières s'éteignent brutalement

alors que les grognements en provenance du bois se rapprochent rapidement. Les PJ ont atterri dans le film « Evil Dead », une créature maléfique est accrochée à la main de l'individu qui se trouve dans la maison devant eux, il se coupe la main à l'aide de la tronçonneuse. Ils sont poursuivis par un démon qui va tenter de prendre possession de l'un des PJ pour tuer les autres. Faites un jet d'EGO (le monstre a un score de 30) pour le démon, et comparez le résultat avec celui du jet d'EGO de la personne visée. Si le démon obtient une Marge de Réussite supérieure à celle du Personnage, il se rend maître du corps de celui-ci pour un Round, vous devez refaire un jet au cours de chaque Round. Ce film est un mélange délirant d'humour macabre, d'effets spéciaux détonants et d'action, si vous utilisez savamment ces mêmes ingrédients, vous ne pouvez pas vous tromper.

Film 2

Les PJ se retrouvent dans la jungle, les cris des singes et les caquètements des perroquets se mêlent au bruissement des feuilles agitées par la brise, l'air chaud et moite est étouffant, il fait presque 35°C, les PJ transpirent abondamment. Un corps humain atrocement mutilé pend à un arbre, la tête en bas. Le cadavre, entouré d'un nuage de mouches, est encore chaud et se vide lentement de son sang. Une brin-

Le Palais de Tiphareth

Des piliers massifs et des colonnes croulants sont disposés suivant la forme d'un soleil rayonnant au centre duquel se dresse le palais de Tiphareth. Par endroit, certaines colonnes sont reliées par de hautes arches ou des voûtes majestueuses. Ailleurs, le ciel est complètement masqué par des toits de métal ou de pierres parcourues par des tuyaux. Des grattements et des grognements provenant des hauteurs se répercutent entre les piliers envahis par des plantes grimpantes ressemblant à des intestins gluants. Une brume froide et irréelle s'insinue entre les colonnes, limitant le champ de vision et masquant les contours. Ici et là, vous pouvez apercevoir une lueur dansante comme celle d'un feu de camp. Le sol s'est effondré entre les hautes colonnades, laissant la place à des abîmes béants envahis par des ténèbres épaisses et insondables. Des câbles électriques grésillants courent sur le sol, grimpant parfois le long d'un pilier pour redescendre le long d'un autre un peu plus loin. Ils forment des fatras de fils d'où jaillissent des gerbes d'étincelles lorsqu'ils sont éclaboussés par un liquide corrosif s'écoulant du plafond. Au détour d'une allée de colonnes, les Personnages découvrent une petite place pavée de mosaïques, un havre de paix au milieu de ce lieu désolé. Des statues gréco-romaines s'effritent dans des niches auxquelles l'humidité a donné une teinte vert jaunâtre. Une fontaine métallique est couverte de mousse, et l'eau stagnante répand une écœurante odeur de moisissure.

Des chemins de terre s'enfoncent dans le palais, vers une destination incertaine. Les voûtes se font plus hautes et plus sombres et des créatures aveugles ressemblant à des chauves-souris se balancent, tête en bas, aux barres métalliques qui soutiennent le plafond, apparemment indifférentes aux visiteurs. Leurs ailes aux nombreuses griffes dissimulent des visages humains couverts d'un fin réseau de nerfs sensitifs, les PJ entendent au loin les sons haute fréquence et les sifflements par lesquels elles communiquent. Un homme souffrant d'hallucinations sort en titubant d'entre les piédestaux de pierre, ces derniers portent des statues inachevées recouvertes de lierre qui pousse du sol ici plus ferme. Des diagrammes curieux et des calculs géométriques couvrent les murs qui relient parfois les colonnes pour former de petites pièces.

Les colonnades et leur toit se terminent brusquement, l'air étouffant, chargé des senteurs d'une végétation retournée à l'état sauvage depuis des siècles, cède la place à une brise rafraîchissante charriant un murmure. Au centre du grand symbole solaire se dresse le palais de Tiphareth, une œuvre issue d'une imagination débordante de créativité, un mélange de styles d'une similitude troublante avec les constructions de notre monde. Alors que les régions inférieures du bâtiment sont désertes, des escalators conduisent vers l'enchevêtrement de halls qui occupent les niveaux supérieurs et constituent le palais. Les salles sont humides et froides, des projecteurs inondent de leur lumière des créations bizarres exposées sur le sol ou accrochées aux murs : peintures, collages, mosaïques, mobiles et sculptures décorent ces pièces. Certaines sont complexes et évoquent étrangement des œuvres célèbres, tandis que d'autres sont incroyablement dépouillées et en même temps très claires. Le visiteur est bercé par un calme trompeur qui entraîne vers des découvertes encore plus impressionnantes. Ici et là des formes sanglotantes, blotties dans un coin, tiennent ce qui reste de leurs yeux dans leurs mains ensanglantées. Au détour d'un angle, en haut d'une échelle retentit un cri à vous glacer le sang, il est suivi par des sons traînants qui s'éloignent lentement. Une odeur rance s'échappe brusquement d'une salle voisine, et la sensation de calme est remplacée par un sentiment de malaise et de claustrophobie. Les murs s'inclinent de façon inquiétante pendant que les perspectives sont déformées. Des couleurs inimaginables dansent dans un chaos psychédélique alors que le temps se fige ou recule. Une main froide se pose sur votre épaule et, avec une force incroyable, vous entraîne dans une vrille folle. Mais... n'est-ce pas la pièce qui bouge ? Il n'y a aucune douleur, mais la soudaine compréhension d'avoir toujours été trompé, d'avoir été le jouet de puissances implacables, envoie des frissons dans toutes les fibres de votre être. Le bruit traînant se fait de nouveau entendre, et vous êtes brutalement happé dans les ténèbres.

Une fois encore, une divinité en train de s'éveiller vient d'être enchaînée par Tiphareth.

Incidents

Multimédia Interactif

Une lumière scintillante frappe le mur de béton nu, elle vient d'un immense hall où des films sont projetés sur toutes les surfaces possibles, le sol s'ouvre parfois pour révéler des projecteurs encastrés. Un flot d'images ininterrompu se déverse sur les parois, des plans courts, des fadings et des montages rapides se succèdent à l'infini.

Si les PJ entrent dans ce lieu, leurs sens seront violemment mis à l'épreuve et ils courront le risque de perdre le contrôle d'eux-mêmes dans cet enfer d'images. Chaque minute, ils doivent réussir un jet d'EGO, à défaut leur conscience fusionne avec l'un des films projetés. Tout se passe alors comme s'ils étaient transportés au cœur du scénario, ils peuvent parler aux personnages et participer à l'histoire. En fonction de l'ambiance qu'il désire installer, le MJ peut choisir un film relativement tranquille comme « Blade Runner », « L'échelle de Jaco » ou « Alien ». Pour plus d'action et de stress, « Evil Dead », « Platoon », « Hellraiser », la série des « Freddy » ou un film de la Seconde Guerre Mondiale mettant en scène les camps de la mort nazis sont tout particulièrement recommandés.

L'Installation

Un tapis roulant transporte les PJ jusqu'à une vaste salle, des spots hauts perchés jettent des faisceaux de lumière très nets mettant en valeur des œuvres d'art accrochées aux murs. Ce sont des oasis de clarté au sein d'un abysse sombre et impénétrable, le sol est recouvert de béton pulvérulent, le moindre mouvement soulève de petits nuages de poussière. Un bruit de grattement se fait entendre de temps à autre au-dessus de leur tête, comme de petites griffes raclant du métal. Des tableaux de Hieronymus Bosch représentant l'Enfer sont exposés juste à côté de l'entrée, ils dépeignent des damnés, des crucifiés, des pécheurs mutilés et des personnes en train de brûler. Suivent une série d'études anatomiques de Léonard de Vinci, détaillant très précisément le corps humain, les PJ remarqueront peut-être un détail troublant. Avec un jet de PER réussi et une Marge de Réussite de 5 ou plus, un Personnage observera qu'un croquis, une étude de crâne, fait état d'une petite excroissance à la base du front, comme si une tique s'était accrochée au lobe frontal du cerveau. Un peu plus loin sont exposées les toiles de la « période noire » de Francisco de Goya, elles décrivent des scènes de guerre, d'avilissement, de cannibalisme, de massacres et d'une cruauté inimaginable. Au fur et à mesure que les Personnages remontent la galerie, les œuvres se font de plus en plus brutales et il devient de plus en plus difficile de les attribuer à un artiste connu. Accrochée au plafond, une toile de douze mètres représentant une sorte de Cène pend au milieu du hall, les disciples sont ici difformes, leur peau est en lambeaux et leur regard exprime la démence. Leur festin se compose de corps démembrés et de nourrissons disséqués.

Cette salle est l'un des pièges de Tiphareth, plus les PJ en découvrent les multiples facettes, plus leur équilibre Mental en est affecté. Toutes les cinq minutes, le MJ fait un jet d'EGO pour chaque PJ. En cas d'échec, leur Équilibre Mental augmente (s'il était positif), ou diminue (s'il était négatif) de 10 points, ils se rapprochent ainsi de l'Éveil. Dès que l'Équilibre Mental d'un Personnage aura ainsi été modifié de 50 points, celui-ci connaîtra un moment de clairvoyance, les perspectives se déformeront et les choses apparaîtront sous leurs véritables formes et couleurs, le temps lui-même perd toute signification. C'est le moment que choisissent les Servilians de Tiphareth pour attaquer le Personnage et l'entraîner dans une cellule où il sera sous l'emprise de l'Archonte pour le restant de ses jours. Les Servilians sont prudents et restent embusqués dans l'ombre avant de fondre sur leur proie.

Les Bibliothéques

Autour du palais de Tiphareth, on trouve les vestiges des grandes bibliothèques que fréquentaient autrefois les Hommes avant l'intervention du Démiurge. Elles n'étaient pas comme celles que nous connaissons dans notre Réalité, toute la sagesse et les pensées qu'elles recelaient n'étaient pas compilées sous la forme d'écrits et s'appréhendaient par le biais de l'esprit. Véritables merveilles technologiques, ces bibliothèques étaient d'énormes constructions grâce auxquelles tous leurs visiteurs pouvaient communiquer entre eux simultanément et sans limites. La mémoire de l'Humanité était de ce fait totale, il n'y avait aucun besoin de mettre une expérience par écrit, il suffisait d'aller à la source pour être assuré que le message originel n'était pas déformé. Les bibliothécaires craque, en inspectant les environs et en réussissant un jet de PER avec une Marge de Réussite de 10 ou plus, les PJ repèrent une silhouette humanoïde se fondant dans le paysage, telle un caméléon. La créature quasiment invisible bondit avec agilité et disparaît dans les épais feuillages. Les PJ sont au beau milieu de « Predator », non loin du vaisseau spatial de leur adversaire. Si le prédateur vient d'un autre système solaire, il connaît parfaitement la jungle et possède un équipement très perfectionné, comprenant une tenue de combat caméléon et un armement intégré à l'armure. Son point faible vient de ce qu'il ne perçoit que le spectre infrarouge (notez que dans le film, le monstre est capable de voir de différentes manières, si le MJ le désire, il peut rendre les choses beaucoup plus difficiles pour les PJ). Les Personnages seront traqués par le Predator tant que cela l'amusera, ensuite, il les tuera. Les PJ peuvent essayer de trouver son vaisseau ou de défendre leurs vies dans une jungle inhospitalière, s'ils ne sont pas armés, ils pourront récupérer des pistolets-mitrailleurs et des automatiques près des corps qu'ils découvriront pendus aux lianes.

Film 3

Les PJ sont temporairement aveuglés par une lueur scintillante. Lorsqu'ils parviennent de nouveau à distinguer ce qui les

entoure, ils sont dans un couloir étroit, ressemblant à un tunnel, les murs suintent d'humidité et sont recouverts d'épais câbles noirs. De la vapeur s'échappe en sifflant de la tuyauterie, réduisant considérablement le champ de vision pendant qu'un puissant éclairage jaune clignotant gêne considérablement la vue. L'air véhicule une odeur fétide où la puanteur de la sueur se mêle à celle du sang et de la graisse. Une voix féminine aimable et douce est soudain diffusée par les haut-parleurs : « Le vaisseau s'autodétruira dans T moins trois minutes » et le beuglement d'un signal d'alarme vient s'ajouter à la cacophonie alors que le sol commence à trembler. Les PJ sont à bord du vaisseau spatial « Nostromo », pendant la scène finale du film « Alien ». S'ils observent leur environnement immédiat, ils trouveront que tout à l'air parfaitement réel, ils perçoivent les odeurs, les sons et sentent la chaleur. Les MJ qui ont vu le film sauront quoi faire à partir de là, les PJ peuvent essayer d'atteindre la capsule de sauvetage (qu'ils seront incapables de faire fonctionner), se perdre dans le bâtiment, ou se retrouver face à face avec l'Alien. Ils peuvent mourir à bord du vaisseau, ou être renvoyés dans le palais de Tiphareth. Le MJ est ici libre d'improviser.

thèques de l'Élysée ne sont que les pâles reflets de ces salles antiques, et dans les ouvrages qu'elles accueillent, la connaissance n'est pas toujours au rendez-vous. Car à travers les livres, Nostagor, le gardien de la Banque de Mémoire, répand des informations fausses ou incomplètes dans le but d'égarer l'humanité. Certaines de nos archives sont des portails conduisant vers Métropolis et ses bibliothèques qui ne sont plus que des ruines hantées par des Azghouls et des Wolven. Elles sont principalement construites en pierres rouges, leurs murs lisses abritaient autrefois une énorme machinerie de métal et de cristal, le mécanisme maintenant en sommeil, qui animait ces bibliothèques. Dans ces halls déserts, où certains pourront sentir une présence tangible planer sur les lieux, des personnes peuvent communiquer entre elles sans se parler ni se voir. Les Archontes ont posté des gardes pour empêcher que les visiteurs ne comprennent le sens de ces découvertes, ce sont des entités spirituelles, uniquement visibles sous la lumière infrarouge, leurs silhouettes tourbillonnantes ressemblant à des reflets sur des eaux ridées. Ces créatures se déplacent très lentement et très rarement, elles se nourrissent de la force vitale qu'elles volent en déformant les messages que se transmettent les visiteurs. Les gardiens s'efforcent de faire naître la zizanie entre leurs victimes en distillant de fausses informations. Il n'est pas rare que des amis de longue date qui ont découvert la bibliothèque ensemble, s'attaquent l'un l'autre, persuadés de se défendre. Des cadavres gisent ça et là, la plupart des victimes se sont entre-tuées, les autres ont été la proie des Wolven ou d'autres habitants de l'ombre.

Les Halls d'incubation

Un escalier roulant, éclairé par endroits par la lumière vacillante de néons, descend sur plusieurs centaines de mètres. Une eau sale goutte du plafond, dissolvant les taches de sang sombres qui couvrent les marches rongées par la rouille. Au loin, les Personnages entendent des chocs sourds et violents, des sons sifflants et des pas heurtant un sol métallique. L'escalator aboutit à un petit couloir qui débouche sur les salles d'incubation. Des humains sur le point de s'éveiller sont retenus ici. Leur Éveil est surveillé par des serviteurs de Tiphareth (l'équivalent des Génétides), dont la peau terreuse semble continuellement fondre. Les sujets sont placés dans des cercueils ressemblant à des réfrigérateurs, ils sont dotés d'un petit hublot rond à l'avant et d'une trappe à l'arrière. Des robots grinçants plongent des dizaines de longues aiguilles à travers les trappes, et les enfoncent dans le dos courbé des occupants. Le sol corrodé de la pièce est maculé de sang et de pus. Les Personnages peuvent se retrouver ici après l'incident intitulé « L'installation ».

La situation peut évoluer de plusieurs manières, si les PJ ont été ou sont capturés, ils seront placés dans des incubateurs. S'ils parviennent en ces lieux de leur propre chef, ils peuvent essayer de libérer les prisonniers à moitié Éveillés, ils devront au préalable se débarrasser des créatures chargées de surveiller le processus d'incubation.

Effets

PJ

Les PJ deviennent conscients du changement constant du monde qui les entoure, des hallucinations démolissent les impressions visuelles et créent une réalité instable. Ils sont envahis par une terrible angoisse ainsi que par le sentiment de ne plus être en sécurité nulle part et d'être menacés par ceux qu'ils rencontrent.

PNJ

Les personnes qui errent autour du palais de Tiphareth sont souvent volubiles et apparemment ouvertes, elles parlent pendant des heures de leurs découvertes ou s'efforceront de convaincre les PJ d'accepter leur aide et leurs indications.

Techniques de Jeu

Les Avantages et les Faiblesses des PJ sont plus prononcés. Un PJ affligé d'une légère phobie, par exemple, verra s'amplifier ses craintes au point d'en être fortement handicapé. Les Personnages peuvent même recevoir de nouveaux Avantages et Faiblesses, selon les circonstances. Si quelqu'un parvient à rester conscient après une BG, le MJ peut lui donner l'Avantage « Supporter la Douleur ». De la même manière, si l'un des PJ se trouve au bord d'une falaise, le Meneur de Jeu peut lui infliger la Faiblesse « Acrophobie » (peur des hauteurs). L'Équilibre Mental du Personnage est immédiatement ajusté en fonction de la Faiblesse ou de l'Avantage qu'il vient d'acquérir.

Les Palais Délaissés

C'était la goutte d'eau qui faisait déborder le vase. Ivre de colère, Michael se rua vers l'ascenseur. Cette petite face de rat l'avait pris de vitesse ! Il n'avait jamais fait confiance à Strauss, mais n'avait jamais pensé que cette petite merde serait une menace dans son ascension et lui soufflerait le poste de chef du département des Affaires Étrangères. Ce lézard avait dû enfoncer sa langue fourchue si profond dans le cul des directeurs qu'il aurait pu lécher leurs lèvres de satisfaction à leur place. L'ascenseur était complètement indifférent au fait que Michael était pressé, et monta péniblement jusqu'au 76e étage. « Très bien », pensa Michael, « j'ai peut-être perdu ce putain de poste, mais je peux au moins dire ce que je pense à ce pitoyable petit opportuniste ! ». Un nouveau tapis avait été récemment posé et conduisait jusqu'à une porte vitrée sur laquelle un nouveau nom avait été inscrit, « E. Strauss ». Michael ouvrit les portes d'un coup de pied et se prépara à lâcher une bordée d'injures à l'intention de son ennemi, un nuage de fumée occupait le fond de la pièce. Il entendit quelqu'un tousser pendant qu'il regardait le sol qui était inondé d'un liquide épais qui collait à ses semelles. D'abord surpris, Michael s'avança, il pouvait maintenant distinguer le mur du fond et une porte entrouverte. Il la franchit et entra dans une pièce enfumée aux parois crasseuses, une forte odeur d'essence, de brûlé et de putréfaction flottait dans l'air, un châssis métallique soutenait un maillage de fil barbelé en train de brûler, dégageant une fumée noire et salissante. Strauss apparut, il semblait maintenant plus grand, son visage mielleux n'était plus qu'un amas de sang et de chair pourrie. Des clous rouillés saillaient de ses mains qui tenaient des restes de la secrétaire replète dont il venait de se repaître. Michael voulut hurler, ce qu'il fit lorsque des piques luisantes vinrent s'empaler sur son dos.

La disparition du Démiurge, déclencha une guerre dont les trois Archontes Yesod, Chokmah et Chesed furent victimes. Leurs palais furent dévastés et privés du pouvoir de leurs anciens maîtres. Mais les trois complexes ne sont pas entièrement abandonnés, d'autres créatures ont pris possession des lieux et chassent maintenant dans ces ruines à la recherche d'âmes damnées.

Le Palais de Yesod

Les murs de verre du vieux palais de Yesod reflète le rougeoiement spectaculaire du ciel, des voûtes d'acier poli forment des arches monumentales qui enjambent des autoroutes titanesques. Des pyramides de verre compact lancent des reflets sur les esplanades de marbre qui entourent

Abattu et déconcerté, le Démiurge retourna dans l'étreinte de la Tentatrice. Enivrés par la victoire les Archontes entrèrent dans Métropolis, qu'ils considéraient maintenant comme une création dont il pouvait faire ce que bon leur semblait. Ils étaient tombés si bas avant de connaître la gloire qu'ils ne purent s'empêcher de comploter pour accroître leurs propres richesses et leur puissance au détriment de leurs frères. Autrefois demeure divine, Métropolis devint un champ de bataille piétiné par les Légions des Archontes. Alors qu'ils triomphaient, la haine des Archontes envers l'humanité ne s'atténua pas pour autant, et en dépit de leur aversion réciproque ils œuvrèrent

l'édifice, la beauté de ces lieux est cependant gâchée par une terrible impression de désolation. Les rues désertes parfaitement rectilignes convergent vers les gratte-ciel étincelants, quelques véhicules détruits, parfois calcinés, perturbent l'ordre et le calme étouffant qui règnent ici, tout comme une odeur irritante de chair brûlée et des hurlements hystériques qui se répercutent entre les murs de verre. Des rires déments et les bruits d'une fuite éperdue dans l'eau des égouts filtrent parfois à travers une plaque. Des entailles profondes, crachant des flots de liquide marron dans la rue, balafrent les façades vitrées. À l'intérieur du complexe de gratte-ciel du palais, des incendies ravagent les étages supérieurs. Les hurlements se font plus forts, et soudain, une personne en feu traverse une vitre et pique vers le sol de béton où elle s'écrase en produisant un bruit écœurant suivi quelques instants plus tard par celui d'une pluie d'éclats de verre. Des portes vitrées brillantes mènent dans les immeubles, le visiteur pénètre dans d'immenses halls où des ascenseurs depuis longtemps abandonnés montent vers les étages supérieurs. En s'approchant, les Personnages découvriront que leurs panneaux sont couverts de symboles incompréhensibles.

Certains étages, parfois d'interminables labyrinthes de bureaux, sont déserts et recouverts d'une épaisse couche de poussière. Mais le visiteur ne doit pas être trompé par cette apparente désolation, les partisans malveillants des Anges de la Mort Nahemoth, Gamichicoth et Sathariel occupent de vastes portions du vieux palais. Des créatures infernales infligent des tortures dans des purgatoires de fortune, ailleurs, des machines compliquées maintiennent les humains en vie pour qu'ils puissent goûter à la souffrance éternelle. Plus loin, des victimes grelottent dans des cages rouillées où elles se meurent lentement de froid et de faim. Sans espoir de salut, elles attendent dans l'angoisse le moment où elles se retrouveront enserrées dans un linceul de barbelés brûlants. Les hommes d'affaires corrompus et les Licteurs dévoués à Yesod ont disparu, ils ont été remplacés par la souffrance et la décrépitude.

Le Palais de Chokmah

Tel un château hanté dont la façade aurait explosé, le palais abandonné de Chokmah se dresse, menaçant, au-dessus d'eaux noires et boueuses. Des nuages sombres et bas enveloppent les quelques flèches qui s'élèvent encore vers le ciel. Un puissant carillon sonne à intervalle irrégulier, témoignant de la désolation la plus totale qui règne ici. Des rampes d'accès, surmontées d'un toit de tuiles, traversent les marais et mènent au palais.

Les murs des grandes salles silencieuses sont décorés de symboles religieux : crucifix, étoiles de David, démons indiens et runes nordiques. L'obscurité n'est rompue que par les rayons intermittents qui tombent des hauteurs, où volent des tourbillons de poussière. De violents combats ont eu lieu ici, comme le laissent supposer les débris des statues et des vitres fracassées au cours des affrontements. Ici et là, les restes momifiés des anciens serviteurs de Chokmah gisent dans la poussière, leurs dépouilles mutilées et démembrées démontrent la puissance et la détermination avec lesquelles Kether a broyé son plus grand rival après la disparition du Démiurge. Quelques pièces ont malgré tout échappé à ce déchaînement de violence, des cierges perpétuellement allumés dissipent les ténèbres et éclairent des icônes dorées représentant le Christ souffrant en train de porter la croix. En dispersant l'obscurité, ces flammes vacillantes dissolvent également le doute et le manque de foi. Nos rêves de fuite devant les responsabilités qui nous incombent et notre soif de pouvoir sont ravivés par les forces en sommeil qui hantent encore ce palais.

Le Palais de Chesed

Des monceaux de gravats masquent la vue de l'emplacement où s'élevait autrefois le palais de Chesed, l'air privé d'oxygène stagne entre les barres de renfort tordues et les façades écroulées. Le

silence est parfois troublé par une plainte, comme si un millier de femmes sanglotaient doucement. Un étendard est planté dans le sol, son tissu sale et déchiré arbore le sigle délavé de l'O.N.U, aussi effacé que le souvenir de Chesed, son ancien champion. Lorsque l'on grimpe sur un amas de débris, une immensité désolée de béton et d'acier se perd dans une brume masquant l'horizon. Certaines parties du palais sont encore debout, mais ce ne sont que de misérables ruines désertes, détruites par les bombes. Elles sont recouvertes par une poussière qui n'a pas été dérangée depuis des décennies. Une légère bruine se met à tomber, elle se transforme rapidement en une pluie acide qui vient ronger encore un peu plus les murs de pierre et de béton. S'il restait encore des formes de vie, aucune ne pourrait résister longtemps à ces ondées mortelles.

Incidents

Des Chasseurs dans les Egouts (Yesod)

Le couvercle d'une bouche d'égout se soulève devant les PJ, un homme au visage grimaçant, visiblement terrifié, portant des lunettes aux verres fendus apparaît. À peine a-t-il remarqué les Personnages qu'il leur tend un objet brillant qu'il sort de sa poche, tout en disant d'une voix désespérée « aidez moi je vous en pr... ». Ce faisant, il perd pied et retombe dans le trou (avec l'objet), les PJ entendent un cri effroyable, suivi des échos d'une poursuite dans les tunnels puis, un terrible rugissement. S'ils veulent découvrir ce que l'individu désirait leur transmettre, ils devront descendre dans les égouts. Il n'y a cependant pas d'échelle, ils devront donc réussir un jet d'Athlétisme pour se réceptionner ou encaisser une BS. S'ils disposent d'une lampe torche, ils peuvent tenter de suivre la piste laissée par l'homme. Ils doivent pour cela faire un jet sous le Talent Chercher, les galeries sont humides, des fils gluants pendent du plafond et semblent vouloir s'emparer d'eux. Au loin, des hurlements et des coups de feu se répercutent dans les tunnels. Les PJ atteignent bientôt une grande salle plongée dans la pénombre, la seule source de lumière filtre à travers une grille au plafond. De part et d'autre de la pièce, deux grosses canalisations vomissent un magma puant qui se répand sur le sol et s'évacue par un trou de vidange. Quatre Zéloths sont assis sur une plate-forme et se repaissent des restes déchiquetés de l'inconnu.

Si les PJ parviennent à se débarrasser des Zéloths, ils ne trouveront pas ce qu'il recherche sur l'homme. Il leur faudra fouiller dans la fange et réussir un jet sous le Talent Chercher avec une Marge de Réussite de 5 ou plus pour repérer une petite boîte de métal polie pratiquement enfouie dans la bourbe. Elle contient la photo d'une jeune femme, le cliché semble avoir été pris au cours d'une fête. S'ils fouillent la dépouille, ils trouveront un portefeuille vide à l'exception d'un morceau de papier, sur lequel figure une note rappelant un rendez-vous chez le dentiste dans quatre jours, et d'une coupure de journal. L'article dévoile l'histoire d'une jeune fille qui a été enlevée et assassinée alors qu'elle rentrait de sa fête de fin d'études. Cet homme provient de notre avenir proche, il recherchait sa fille dont il a pu suivre la trace jusqu'au palais de Yesod. L'une de ses poches contient un petit magnétophone dans lequel est insérée une cassette, il s'agit d'un enregistrement de la voix de sa fille : « Il y a du verre partout... Je crois qu'il y a écrit 716 sur la porte... Aidez-moi, par pitié... Quelqu'un vient, peut-être... Aaaaah ! ». Elle s'appelle Simone et est actuellement torturée par des Desparites et leurs Légionnaires dans le palais qui s'élève au-dessus des galeries où se trouvent les PJ, la chambre où elle est séquestrée porte le numéro 716. Si les PJ désirent la sauver, le MJ peut s'inspirer des événements suivants pour improviser la suite.

Les Barbelés Brulant (Yesod)

Les PJ sont dans le palais de Yesod, dans un des nombreux halls de réception où se trouvent les ascenseurs. S'ils empruntent l'un d'entre eux, celui-ci s'élèvera à une vitesse étourdissante, les numéros des étages défileront sur l'écran numérique qui affiche également la température, l'altitude et la côte des valeurs boursières. La cabine s'arrête brutalement et lorsque ses portes s'ouvrent, une fumée âcre et une chaleur étouffante envahissent l'ascenseur qui ne bougera pas tant que les PJ ne seront pas descendus. Un martèlement sourd filtre à travers le nuage, dès que les Personnages sortent, les portes se referment brusquement derrière eux. Des couloirs interminables partent dans toutes les directions possibles, des néons émettent une lumière vacillante, quand ils ne sont pas tout simplement brisés. Si les PJ

ensembre à l'élimination de ceux qui furent auparavant leurs semblables. Ils envoyèrent les Licteurs dans l'Elysée afin que ceux-ci veillent à ce que notre fardeau ne soit jamais allégé. Les ténèbres s'abattirent sur l'humanité, en vérité je vous le dit elles descendirent sur nous. En accord avec le pacte qui fut passé entre les Archontes et Astaroth, les légions de l'Enfer envahirent notre prison de l'Elysée. Nous avions vécu dans la lumière, notre temps était venu de connaître l'obscurité, l'idôlatrie et la damnation. Dieu nous aide !

Extrait de « Genesis » d'Aguirre (Inner Cosmos Publications 1971)

s'aventurent dans les corridors et ouvrent les portes, ils découvriront des petits bureaux tapissés de poussière. Des trous béants dans certains murs révèlent des cabines d'ascenseur à moitié détruites ou s'ouvrent sur l'extérieur du bâtiment et un précipice de plusieurs centaines de mètres jusqu'à la chaussée qui se trouve en contrebas. S'ils explorent les environs, les Personnages entendront des cris d'angoisse et des hurlements rauques. Au détour d'un virage, le couloir se transforme en une passerelle qui longe un mur et surplombe une immense salle de bureaux dans laquelle l'ensemble des box ressemble à un tableau de Mondrian. La fumée est ici plus épaisse, au point qu'il devient de plus en plus difficile de respirer. Un peu plus loin, une porte ouverte reflète la lueur d'un feu, elle donne sur une grande pièce aux baies panoramiques. Dans le coin le plus éloigné, un Desparite et 1D4 Légionnaires torturent des victimes accrochées à un réseau de barbelés rougeoyants. Si les Personnages s'avancent pour jeter un coup d'œil, ils seront repérés par les Légionnaires postés de part et d'autre de l'entrée. Le Desparite ordonnera à ses hommes de les capturer, si les PJ essaient de s'enfuir ils seront poursuivis à travers le dédale de couloirs et de bureaux. Leur fuite les entraînera peut-être jusqu'à l'une des prisons de fortune aménagées dans les bureaux où les détenus ne sont plus guère que des épaves accroupies dans les coins, en train de sangloter.

Le Sermon (Chokmah)

Dans les ténèbres, les PJ aperçoivent fugitivement une silhouette se glissant, d'un pas traînant, derrière une statue détruite depuis longtemps par les balles. S'ils essaient de la suivre à travers les salles obscures et les cryptes abandonnées, ils arriveront à une église dont l'intérieur est éclairé par d'innombrables cierges. L'atmosphère respire le calme, une musique apaisante emplit le sanctuaire pendant qu'un prêtre récite la messe d'une voix monocorde dans une langue inconnue, les Personnages éprouvent une sensation de bien-être. Des rangées de bancs occupent l'espace qui les sépare de la chaire, des fidèles sont assis là, courbés et la tête baissée. Les PJ ressentent le besoin de plus en plus pressant de s'asseoir et se recueillir. S'ils désirent combattre ce désir, ils doivent réussir un jet d'EGO avec une Marge de Réussite de 5 ou plus. L'ecclésiastique déverse son discours interminable transformant peu à peu les auditeurs en esclaves décérébrés de Chokmah.

Au cours de la première partie de la messe, les PJ doivent réussir trois jets d'EGO (avec une Marge de 5 ou plus), chaque échec fait perdre un point d'EGO. Si un Personnage réussit l'un de ses jets, il peut agir librement pendant 6 Rounds. La première partie prend fin sur une sorte de communion, au cours de laquelle le prêtre distribue des morceaux d'intestin en putréfaction, disposés sur un plateau d'argent, en lieu et place des hosties. Pour aider à avaler, l'officiant tend un calice contenant un liquide noirâtre sur lequel flottent des œufs de mouche. Les PJ relancent un jet d'EGO, en cas d'échec, ils doivent se soumettre au rituel, et perdront alors 6 points d'EGO. La cérémonie peut être interrompue en tuant le prêtre, cela libérera les PJ qui étaient jusque là sous son emprise. Le répit sera de courte durée car ils vont maintenant devoir affronter les fidèles en colère.

Si les PJ ne mettent pas fin au rite, le prêtre lève les bras vers le ciel pour invoquer la sagesse et la volonté de Chokmah. Il se dirigera vers un brasero dans lequel il jettera un peu d'encens avant d'en sortir un fer chauffé au rouge dont il se servira pour marquer chacun des inconscients qui s'agenouillent devant lui. La marque représente Chokmah, et son porteur en est désormais l'esclave. Le prêtre disparaît ensuite, les adorateurs s'en vont en éteignant les cierges, tout redevient silencieux. Les Personnages qui ont été marqués peuvent maintenant être les jouets de la volonté de Chokmah à n'importe quel moment. Le MJ décide des désirs de l'ancien Archonte, le PJ doit réussir un jet d'EGO avec une Marge de Réussite de 10 ou plus. Il peut lui être ordonné de sacrifier sa vie pour quelqu'un d'autre, de tuer ses amis au nom de Chokmah, de commettre un meurtre rituel ou de s'immoler dans un lieu public, etc.

Pluie Acide (Chesed)

Une petite bruine se met à tomber, elle est rapidement remplacée par une averse, des gouttes chaudes et lourdes transforment la poussière de béton en une boue pâteuse. Les yeux des Personnages se mettent à piquer, tous ceux qui ne sont pas à l'abri auront du mal à respirer.

La pluie a un effet similaire au poison. Chaque Round, les Personnages perdent 1D6 points de Constitution. Celle-ci se récupère comme pour les poisons : voir page 88 du Livre de Règles. Plus la

perte de CON est élevée, plus graves sont les Dommages et leurs conséquences :

1/3 de la CON : fortes rougeurs, la peau gardera des traces comparables aux séquelles d'une petite vérole -2 à l'APP

1/2 de la CON : la peau est légèrement abîmée et des cloques violacées apparaissent, -4 à l'APP

2/3 de la CON : la peau est gravement endommagée, plaies ouvertes et cicatrices, -8 à l'APP

Toute la CON : la victime meurt.

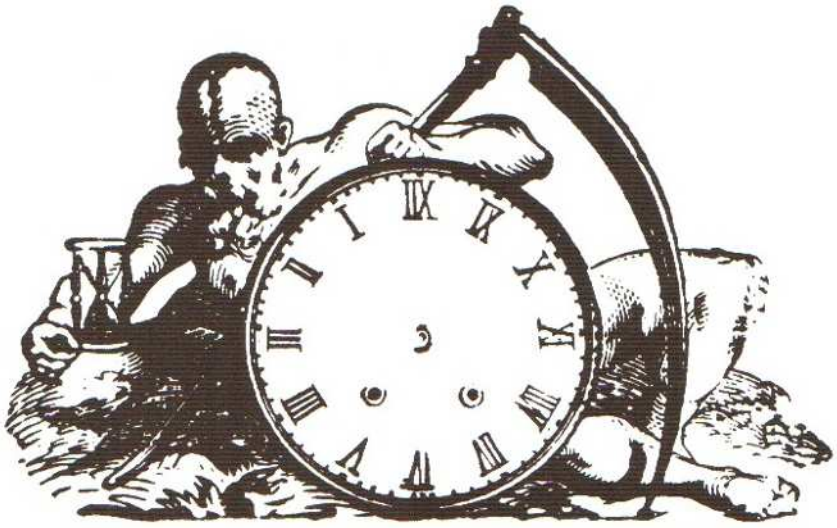
Il y a des maisons délabrées à proximité, les PJ peuvent y chercher refuge, ils s'apercevront alors qu'ils ne sont pas les seuls à vouloir se protéger. Des femmes chauves à la peau brûlée couverte de cloques se terrent ici, leurs plaies ouvertes suppurent et le pus se mêle au sang et aux larmes. Un homme serre hystériquement son pied rongé par l'acide, celui-ci ne tient plus à sa jambe que par quelques tendons jaunes et étirés. Tous ces gens sont d'origine africaine et marmonnent de temps en temps quelques mots dans l'un des nombreux dialectes de ce continent. Si les PJ s'aventurent dans les ruines, ils seront attaqués par les hommes (1D6 + 5) et par les femmes qui n'ont pas d'enfants à surveiller (1D6). Ils croient que les PJ sont à l'origine de cette pluie, rien ne pourra les convaincre du contraire.

Effets

Les Archontes détrônés depuis la chute du Démiurge n'exercent plus de réelle influence dans Métropolis. Lorsque les PJ se retrouvent près d'un de ces palais, ils ne ressentent pas les mêmes influences intenses comme à proximité des autres palais. Ils devraient cependant se méfier, ces zones désolées sont tout sauf inoffensives, justement à cause de l'absence de pouvoir central. Ici, les forts survivent et les faibles meurent, l'anarchie domine et aucune structure organisée n'a vu le jour dans ces ruines. Les rares habitants subissent des mutations et seuls les plus adaptés survivent longtemps.

À l'intérieur des palais, la situation est pourtant bien différente. De petits groupes cohabitent dans le palais de Chesed, les ruines de la forteresse de Chokmah sont étrangement paisibles alors que les Anges de la Mort ont répandu l'horreur dans les tours de Yesod.

En errant près de ces lieux de désolation, les Personnages connaîtront un sentiment de perte, de vide et de désespoir consécutif au départ de l'Archonte. Le Meneur de Jeu devrait cependant garder à l'esprit qu'ils n'ont aucune idée de l'endroit où ils se trouvent et ignorent que le palais a été déserté par ses anciens habitants.



CHAPITRE 5

Les Rouages de la Machine

Rebecca se réveilla en sursaut : un inconnu était assis au bord de son lit. Elle alluma la lampe de chevet en proie à une peur panique, la lumière éclairait un homme nu dont la peau transparente semblait de verre, elle pouvait voir ses organes et ses veines palpiter. « Aidez-moi… » gémit l'homme. Sans savoir comment, l'instant d'après elle agrippait son réveil et en frappait la poitrine de l'homme, son épiderme se brisa en produisant un craquement sonore. Son torse éclata et il se mit à hurler de douleur pendant que ses muscles se déchiraient et que le sang jaillissait de sa blessure. Il se crispa et s'effondra sur le sol où il fut pris de violentes convulsions, une mare de sang se répandit rapidement autour de lui.

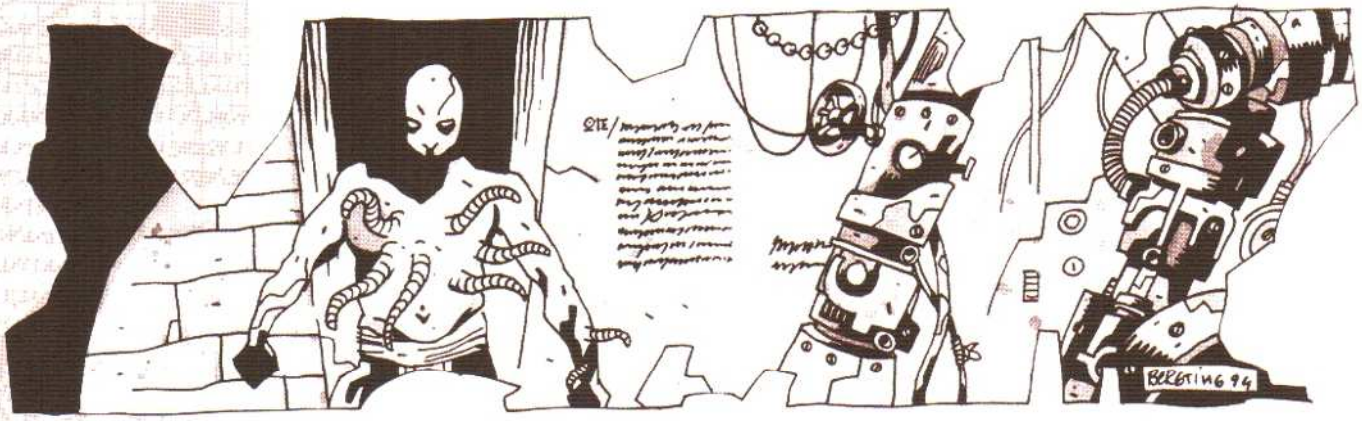
Rebecca repoussa les draps, elle se leva et eut la présence d'esprit de mettre ses pantoufles pour se protéger des bris de verre. Elle sentit les éclats craquer sous ses pieds alors qu'elle contournait le lit pour aller inspecter le corps de plus près. Elle lui ajusta un coup de pied dans le crâne, celui-ci se fendit en deux, son cerveau se déversa sur la moquette, la créature cessa enfin de s'agiter. « Oh non ! » pensa Rebecca, « pas ce rêve de nouveau ».

Sa montre semblait avoir inexplicablement sauté plusieurs heures, elle était déjà en retard pour aller à son travail. « Il va falloir que je lave les draps dans la baignoire, je ne pourrai pas le faire à la laverie ». Si quelqu'un venait lui poser des questions, elle accuserait une fois de plus le schizo du cinquième, ça avait marché les autres fois.

Elle décrocha le téléphone pour appeler un taxi, à la place de la tonalité, elle entendit un chœur en train de chanter. Elle reposa le combiné et ouvrit les volets, une vaste mer s'étendait sous ses yeux, des déchets toxiques et des épaves de toutes sortes envahissaient ses eaux marron, des ruines émergeaient de la surface écumante. Une puanteur insupportable monta jusqu'aux narines de Rebecca, comme si un énorme tas de viande était en train de pourrir au soleil. Elle savait que sous ce magma rouge marron des fœtus morts flottaient entre deux eaux, cela lui rappela l'avortement qu'elle avait subi alors qu'elle n'avait que quatorze ans, elle frissonna à la pensée du vétérinaire ivrogne qui l'avait avortée, elle réprima un haut-le-cœur en se souvenant de ces mains qui l'avaient opérée, quelle horreur ! À cause de ce porc, elle ne pourrait plus jamais avoir d'enfant. Sa maison se trouvait au beau milieu d'un cimetière de bateaux, de grandes carcasses abandonnées tanguaient et grinçaient contre ses murs. Presque sous sa fenêtre, un énorme tanker vomissait sa cargaison mortelle, des rats géants nageaient dans ces eaux sales, ils tenaient des morceaux de bébés dans leur gueule. Elle se sentait très mal…

Elle se dit qu'elle n'aurait jamais dû partir en croisière en Italie, ils avaient été constamment défoncés tout au long du voyage. La seule bonne chose qu'elle en avait ramené était ce bronzage parfait qui avait orné sa peau. Elle n'imaginait pas qu'il puisse y avoir d'agences de voyages bon marché aussi peu attrayantes que Moments Heureux, ça n'avait absolument pas été ce à quoi elle s'attendait. Ses souvenirs du voyage étaient flous, et pas du tout agréables. Elle se dit qu'elle avait dû refouler les pires. Les cauchemars avaient commencé après ces congés, sa vie avait commencé à dérailler à partir du moment où elle était rentrée chez elle. « Il faut vraiment que je me débarrasse de ce stupide sombrero ! », pensa-t-elle. Il était inutile d'aller à la séance photo, maintenant, ils avaient sûrement fait appel à un autre mannequin depuis des heures. Elle feuilleta le journal d'hier et s'arrêta sur les programmes des cinémas. Elle prit un stylo à bille et entoura « Le Livre de la Jungle » ; la séance était à 15 heures ce qui lui laissait largement le temps de se préparer. Puis elle se tourna vers les débris métalliques, le plastic et les détonateurs, elle s'assit et reprit la fabrication d'une bombe…

Elle était assise à la terrasse du café qui se trouvait en face du cinéma, les dents serrées, le visage crispé. Sur la petite table, un ticket de cinéma pour « Le Livre de la Jungle » était posé à côté du capucino encore fumant qu'elle avait commandé. La serveuse jetait des regards nerveux vers sa table « Et alors ! » pensa-t-elle. Les murs épais du cinéma avaient assourdi le bruit de l'explosion, des adultes ruisselant de sang sortaient en titubant, criant et pleurant, certains tenaient des enfants inertes ou mutilés dans les bras. Un petit garçon au visage en bouillie appelait sa maman en hurlant. La fumée commençait à envahir la rue, elle entendait maintenant les sirènes. Rebecca n'était plus dans le café, il n'y avait plus que l'obscurité. Elle se prit la tête entre les mains et hurla…



Les Banques de la Mémoire

Le pouvoir des Archontes fut ébranlé lorsque la Tentatrice quitta finalement le Démiurge pour créer son propre empire au cœur des Limbes. Le Créateur s'éveilla brusquement de son ivresse amoureuse, lorsqu'il contempla de nouveau sa création, il vit que Métropolis avait pris une forme qu'il n'avait pas désiré. C'est à ce moment qu'il reconnut ceux qui lui étaient resté fidèle et ceux qui avaient osé le trahir. Affaibli par les intrigues des Archontes, le Démiurge se devait de sauver la face

C'est ici que se termine une vie pénible dans l'Élysée, les souvenirs sont détruits, les corps anéantis, les personnalités effacées, le cycle peut ainsi recommencer avec une âme immortelle complètement vierge. De façon mécanique et capricieuse, les Obérons lient l'âme à un fœtus qui intègre ensuite le magma répugnant de la Mer Originelle en attendant d'être autorisé à renaître.

Les Banques de la Mémoire sont un immense complexe de béton et d'acier, dont les tours froides et massives se dressent, menaçantes, au-dessus des ruines environnantes. Au sommet des immeubles, une énorme spirale de fer se perd dans le ciel sale et jaunâtre. Au pied de cette spirale, de gigantesques édifices de béton terne déversent un flot rouge et pâteux dans la Mer Originelle, de grands portails donnent sur une zone de manutention abyssale qui se trouve à l'intérieur du complexe. Un liquide provenant des Banques de la Mémoire ruisselle lentement le long de la pente conduisant vers la mer. Dans un vaste périmètre autour des Banques, tout a été réduit à l'état de ruines, aucun mur ne dépasse plus les cinquante centimètres. Les décombres sont jonchés de cadavres humains empilés les uns sur les autres, de petits hommes en blouses blanches sillonnent les lieux à la recherche de victimes à découper ou d'intrus à attraper. Le sol descendant vers les flots ne porte, quant à lui, aucune trace de construction.

Le courant et la rive sont infestés d'Obérons, des créatures maladroites, ressemblant à des sangsues de un mètre de long. Elles détournent les courants marins en érigeant de petits barrages suivant des schémas rituels, les Obérons ont une carapace d'une matière vert sombre qui semble comme coagulée. Le nombre de pattes varie considérablement d'un spécimen à l'autre, et certains paraissent même incapables de se déplacer.

Les Salles des Centrifugeuses

Des portes monumentales (douze mètres de hauteur) se dressent au pied des grands immeubles sous la spirale, elle s'ouvrent sur les Salles des Centrifugeuses. Les halls sont humides et saturés par l'odeur douceâtre du sang. Des files interminables de gens amorphes sont encadrés par des Serfs vêtus de blouses blanches, il sont dirigés vers des rampes qui montent en spirale vers d'énormes cylindres d'acier dans lesquels ils sont poussés. Dès que les cabines se mettent à tourner, les hurlements déchirants des suppliciés se répercutent sur les murs de l'immense hall. La rotation est de plus en plus rapide, les cris stridents cessent brusquement, et sont suivis par un bruit mou répugnant au moment où s'arrête l'horrible machine. Les portes s'ouvrent et les suivants sont entraînés dans les cylindres, ceux-ci mesurent environ vingt mètres de haut et quarante de diamètre, et occupent l'essentiel de la salle. Les lampes éclairent d'une lumière froide et scintillante le béton des sols et parois tapissés d'humidité. Les murs sont parcou-

rus par un étrange réseau d'échelles et de passerelles métalliques montant à l'assaut du toit situé à plus de soixante mètres de hauteur. Le sol autour des cylindres est constitué de claires-voies métalliques surélevées qui dévoilent le contenu macabre des cylindres au fur et à mesure qu'ils se vident. Les restes disparaissent, avec un horrible bruit de succion, dans un conduit qui descend vers la Mer.

Sous le gigantesque édifice en forme de spirale est assis Nostagor, le seigneur, démon ou dieu des Banques de la Mémoire. Sa silhouette massive et informe touche presque le sommet de l'édifice, sa chair est composée d'innombrables corps humains entremêlés, Nostagor est une véritable abomination. D'étranges pièces de machinerie, des tubes et des tuyaux relient au hasard des corps à des machines ou des corps entre eux. L'organisme de Nostagor comporte plusieurs orifices de tailles différentes qui s'ouvrent et se ferment à l'unisson, émettant un grondement surnaturel. Des liquides nauséabonds s'écoulent de chaque cavité et s'épandent sous lui en une vaste mare. Les organes de Nostagor, les sondes, tuyauterie, chaînes ou bras mécaniques s'emparent parfois d'humains ou arrachent une partie de son corps, comme un bras ou le foie, pour le greffer à la masse de chair sanguinolente. Toute personne contemplant Nostagor doit faire un jet d'EGO avec un modificateur de -15.

Nostagor commande ses Serfs par télépathie, ceux-ci se déplacent en petits groupes s'adressant à leur maître avec déférence depuis une distance respectueuse. Ici, les Serfs sont plus indépendants et plus agressifs que leurs congénères sous les ordres d'un Licteur. Ils sont équipés d'instruments chirurgicaux absurdes, toujours prêts à lobotomiser un visiteur, à découper un sujet, à déchirer des poumons ou à torturer leur proie des jours durant dans une salle d'opération sordide.

Un fugitif peut essayer de s'échapper par les tunnels qui courent sous les Banques de la Mémoire, mais il court le risque d'être emporté vers la mer, lorsque les cuves sont vidées, et d'être attaqué par des Obérons. Il est inversement possible de pénétrer dans cet édifice en empruntant ce chemin, il suffit alors de soulever l'une des claires-voies qui se trouvent à proximité des cylindres. La plupart des galeries conduisent vers la pente douce qui se jette dans la mer en contrebas, certaines cependant débouchent en Enfer alors que d'autres aboutissent dans les sites les plus toxiques de l'Élysée : égouts d'usine, réservoirs de poison ou usines de produits chimiques…

Les Salles d'Attente

Si vous suivez la file d'humains tout en vous éloignant des cylindres, vous arriverez aux Salles d'Attente. Ce sont des pièces immenses totalement dénuées de mobilier. Une multitude de gens nus sont assis à même le sol, ils ont les yeux baissés et un air abattu, certains sont pâles et émaciés, d'autres ont des plaies ouvertes, d'autres ont été amputés, mais aucun ne saigne. Ils sont déjà morts.

À côté des portes donnant sur les centrifugeuses, les Serfs mettent en rangs ceux qui doivent être envoyés dans les cylindres. Les rares patients actifs, ou même en vie, sont entraînés par les Serfs dont les tenues sont hérissées de nombreux instruments de torture.

À côté des grands portails qui conduisent vers les centrifugeuses, plusieurs portes mènent vers l'extérieur. Au-delà, s'étendent des couloirs de béton humide, bordés de salles d'opération ruisselantes de sang, des Serfs y dissèquent les vivants qui ont commis l'erreur d'entrer dans les URS (Unités de Recyclage des Souvenirs). Ceci est le triste destin qui attend un PJ s'il est capturé. Certains de ces longs couloirs oppressants vous conduiront à des morgues et des salles d'autopsie de prisons ou d'hôpitaux de l'Élysée, d'autres vous guideront vers les horreurs de l'Enfer, où des Népharites recherchent toujours de nouveaux pécheurs à torturer. Plusieurs portes mènent même jusqu'à la spirale, jusqu'à des échelles et des passerelles étroites qui s'élèvent vers les sommets de la structure, soit des kilomètres de dangers et des centaines de plates-formes qui reposent au-dessus de précipices. Des escaliers branlants, dressés alors que l'Élysée était encore jeune, et des câbles électriques grésillants tendus sur les structures métalliques sont autant de pièges mortels, tout comme les blocs de métal, aux arêtes tranchantes, attendant en équilibre précaire le passage d'un intrus maladroit. La spirale offre une vue de Métropolis sans équivalent depuis les Palais, que l'on perçoit à l'horizon comme des montagnes aux contours réguliers apparaissant à travers la brume jaunâtre. Notez qu'à l'exception de quelques Serfs et Souvenirs Errants, la spirale est complètement déserte.

dans ce jeu maléfique. Le seigneur fit donc semblant de faire preuve d'autant de mépris à l'égard de l'humanités que vis à vis de ses serviteurs et, ensemble, ils alourdirent encore le fardeau qui pesait sur l'humanité. Notre prison devint plus sordide, nos prérogatives encore plus réduites, mais en secret, le Démiurge adressait un sourire sarcastique aux Archontes présomptueux.

Extrait de « Genesis » d'Aguirre (Inner Cosmos Publications 1971)

Les Souvenirs Errants

À l'intérieur ou à proximité des URS, l'infortuné visiteur pourrait rencontrer un Souvenir Errant, ceci est la réminiscence d'une expérience si intense et traumatisante, vécue par le sujet, qu'elle a échappé à l'anéantissement programmé dans les URS. Elle est impossible à effacer, et part à la dérive. La rencontre avec un Souvenir Errant est semblable à ces flash-back que connaissent les vétérans de guerre, mais dans notre cas, le souvenir appartient à quelqu'un d'autre. Ceci ressemble à une hallucination et un Personnage plutôt faible peut avoir du mal à faire la différence avec ses propres souvenirs. Voici quelques exemples :

• *Vous en voyez deux de plus dans la lumière de vos phares, vous et vos copains accélérez. Ils se tiennent la main, comme s'ils étaient des gens normaux, vous ressentez une montée de colère. Larves puantes ! Le pare-chocs de votre voiture les fauche à hauteur du genou, leur brisant les jambes, ils ne pourront pas s'enfuir comme ça. Ils s'écroulent sur la chaussée en appelant à l'aide, vous et vos amis bondissez hors de la voiture, avec vos battes et vos manivelles et vous vous ruez en avant en hurlant des menaces et des insultes. Quand vous en avez terminé avec eux, l'un d'eux est mort et l'autre ne vaut guère mieux. Vous sautez dans votre voiture, et en faisant rugir le moteur, vous repartez dans la nuit à la recherche de nouvelles proies…*

• *Un tunnel chaud, il semblerait qu'il soit vivant, ses parois semblent faites de tissus organiques. Une lumière brillante, quelqu'un vous attrape fermement par les chevilles et vous entraîne à l'extérieur dans le froid glacial. Il s'agit d'une créature grotesquement obèse au crâne fendillé vêtue d'un long manteau blanc, ses yeux sont comme ceux d'un serpent, sa langue bifide entre et sort de sa bouche. Elle rit tout en découpant des morceaux de votre corps avec une paire de ciseaux émoussés, le sang gicle de vos blessures, vous vous mettez à crier…*

• *La tronçonneuse que vous tenez entre vos mains pousse un rugissement démoniaque, le corps que vous venez de trancher se tord sous vos yeux déments. Vous et vos amis êtes couverts de sang et de lambeaux de chair. Vos yeux avides sont éloquents, débordant de joie, vous éteignez votre engin. Vous entendez les sirènes qui se rapprochent…*

• *Au moment où ils ont éteint les lumières, vous avez compris que ce n'était pas une salle de douche normale, contrairement à ce que vous avait dit votre mère. Le gaz vous piquait les yeux et le nez, une sensation étouffante vous envahit. L'air semblait plus pur au-dessus, vous avez essayé de monter sur ceux qui étaient tombés pour vous rapprocher du plafond. Votre père et les autres, toussant et crachant, vous ont fait retomber en essayant eux-mêmes de grimper plus haut, vous avez alors senti les cadavres s'empiler au-dessus de vous pendant que vos forces vous abandonnaient, vous avez finalement perdu connaissance. La dernière chose dont vous vous souvenez est d'avoir déféquer et uriner dans votre pantalon…*

• *Ils ne voulaient rien avouer, mais quand vous avez attaché la jeune assistante sur le chevalet de torture, ils ont pâli et se sont mis à pleurer. L'ingénieux mécanisme était en train d'écarteler la pauvre fille, tout ce que vous aviez à faire était de serrer. Vous étiez désolé pour elle, mais ce n'était pas votre faute, elle poussa un cri à fendre le cœur, le sang avait commencé à s'écouler par les ongles de ses doigts et de ses orteils. Quand vous avez accentué la tension, le sang s'est mis à couler de sa bouche et entre ses jambes, les autres criaient et vous suppliaient de les écouter, mais c'était trop tard. Lorsque sa cage thoracique a éclaté, vous avez vomi…*

• *Cela fait une éternité que vous n'avez pas eu une bonne nuit de sommeil, et ce maudit bébé qui n'arrête pas de pleurer. Vous l'avez nourri, changé, pris dans vos bras et maintenant, vos jambes flageolent, votre vue se trouble, et il continue. Vous n'en pouvez plus, vous le laissez tomber sur le lit, et commencez à crier, tout en bourrant le matelas de coups de poing, « Ta gueule ! Ta gueule ! Ta gueule ». Le bébé hurle de plus belle, et avant que vous ne puissiez vous dominer, c'est sur le nourrisson que vous frappez. Quelques instants plus tard, tout est silencieux…*

• *Vous portez tous des cagoules blanches, la famille de noirs est agenouillée dans la boue devant la croix en feu. Un des hommes vous tend un.357. « Vas-y, fiston, descends le sale petit négro ! ». Votre main tremble un peu quand vous appuyez l'arme sur la tempe du garçon, ses yeux expriment la terreur et implorent la pitié, des gouttes de sueur*

PETROGRAD, LE 15 MAI 1922

Travailler, travailler, travailler... Je travaille presque vingt heures par jour, tant de choses à faire, tous ces artistes petit-bourgeois qui refusent de mettre leur art au service du PARTI et de la RÉVOLUTION! Eh bien soit, ils ne mangeront pas non plus!

Le camarade Lénine est venu en visite aujourd'hui. Il avait l'air d'aller bien, malgré les rumeurs, il voulait quelque chose de grandiose pour l'anniversaire de la Grande Révolution cet automne. Comment vais-je trouver le temps? Comment vais-je trouver la force? Je n'en ai aucune idée. Tous ces panneaux, toutes ces affiches!

Svetlana s'est plainte que je ne venais jamais la voir. Je l'ai battue jusqu'au sang. Pourquoi?

Un monument, voilà ce que je vais faire! Mais comment trouver le temps pour l'inspiration?

Hier, il m'est arrivé quelque chose d'étrange. Je me suis senti faiblir et, sans raison apparente, je me suis évanoui. Lorsque je suis revenu à moi, hébété, je me suis retrouvé au coeur d'un paysage dévasté, l'air n'était pas envahi par la fumée de charbon caractéristique de Petrograd. Des nuages jaunâtres masquaient le soleil, à des kilomètres, je pouvais voir une gigantesque spirale métallique aussi haute qu'une montagne. Cette structure brillante était comme un trône au-dessus d'un énorme complexe industriel, fasciné, je décidai de m'en approcher. Ce devait être la vision que j'attendais tant! Je n'avais jamais vu une chose comparable, une telle beauté!

Une porte du complexe était entrouverte, j'entendais des machineries. J'entrai dans une immense pièce humide, une odeur écoeurante de sang flottait dans l'air. Les lampes vacillaient alors que des gens nus étaient jetés dans d'énormes tambours d'acier par de petites créatures chauves vêtues de manteaux blancs. Les cylindres entrèrent en rotation pour atteindre une vitesse incroyable, les cris se turent rapidement.

J'avais oublié de me cacher, une des créatures me remarqua et m'interpella: "Tu dois être anéanti, déchet!". Il produisit un instrument argenté et m'entailla le bras, je m'enfuis en hurlant et perdit connaissance. Je me réveillai sur le plancher de mon studio, une profonde blessure au bras droit. Lya me dit que j'avais été absent pendant trois jours.

Ma vision donnera un monument à la Révolution! Je l'appellerai "Monument de la Troisième Internationale"!

Hier, j'ai montré mes croquis au Bureau du Parti, leurs yeux sont presque sortis de leurs orbites, l'énorme spirale les a rendus suspicieux. Ils voulaient savoir où j'avais volé l'idée. Volé! Ils ont menacé de me punir si je ne leur disais pas la vérité, je leur ai alors raconté ma vision et lorsque j'ai eu fini ils avaient toujours l'air dubitatif. J'avoue que cela a été une expérience fort désagréable, j'étais tellement surmené que j'ai commencé à avoir des hallucinations. Les dirigeants du Parti avaient enflé de façon grotesque, ils parlaient en sifflant avec des langues bifides. Leurs figures pâles étaient menaçantes et accusatrices, et je me suis de nouveau évanoui.

Le camarade Lénine est venu me voir et m'a recommandé d'aller dans une maison de repos, il ne voulait pas entendre parler de mon monument!

Vladimir Tatlin a été lobotomisé le 27 mai 1922, un nouvel assistant a été nommé. Projet - Monument a la Troisième Internationale - annulé, Tatlin peut reprendre une activité normale, capacités intellectuelles et motrices grandement diminuées.

Extrait du Journal de Vladimir Tatlin Archives du KGB MOSCOU

perlent le long de son visage agité de tremblements. La détonation semble trop forte pour être vraie, le crâne éclate et la cervelle éclabousse votre robe blanche pendant que vos compères rient à gorge déployée…

• Vous n'arrivez plus à vous souvenir de ce que vous aviez pu trouver d'intéressant à cet homme dégoûtant que vous avez rencontré au bar. Tout cela est un peu flou et maintenant vous êtes attaché nu sur un sommier métallique. Le visage impassible, il vide un seau d'eau sur vous. Au moment où la Chevauchée des Walkyries va crescendo, il sort des électrodes et les colle à votre corps mouillé. La douleur des chocs électriques répétés est fulgurante, la souffrance s'estompe dans le brouillard engendré par la drogue. De la fumée s'élève de votre front et de votre bas-ventre, quelqu'un crie. Vous vous apercevez que c'est vous…

Lorsque vous aurez utilisé les Souvenirs Errants à plusieurs reprises, ou dès que vous voudrez passer à une expérience plus directe, vous pouvez allonger la durée des Souvenirs Errants en rendant la situation interactive. Prenez l'exemple du meurtre à la tronçonneuse ci-dessus. Les PJ ont été choqués par un souvenir terrifiant, la scène est interrompue au moment où ils entendent les sirènes des voitures de police approcher du lieu du crime. Averties par un voisin, les forces de l'ordre arrivent sur place et encerclent la maison, c'est le moment adéquat pour poser la question fatidique : que faites-vous ? À partir de maintenant, les Joueurs doivent jouer la scène, leurs Personnages seront peut-être tués ou capturés, torturés pendant des heures dans leur cellule, etc. N'ayez pas peur d'en faire trop, soumettez chaque PJ à un stress intense après l'avoir mis dans une situation impossible, il ne doit pas savoir si elle est réelle, ni même penser qu'il existe une échappatoire. Ce type de synopsis est très efficace, il fait naître une incertitude qui déstabilise le Personnage. Voici un exemple de Souvenir Errant au cours duquel le PJ doit réagir face aux événements :

• Vous êtes un jeune lieutenant de la FORPRONU participant à une opération de maintien de la paix en Bosnie. Issu d'un milieu aristocratique, vous n'êtes pas très doué pour les choses pratiques et un mois après votre arrivée, au cours de la première escarmouche, vous avez mouillé votre pantalon. Depuis que vous êtes arrivé, vos hommes se moquent de votre voix de fausset et critiquent tout ce que vous faites. Dès que vous êtes sur le terrain, vous craignez qu'un de vos propres soldats ne vous tirent dans le dos, mais ils ne vous auront pas, vous allez les prendre de court. Alors qu'ils attendent au bord d'un champ de partir à l'assaut d'un bosquet, la première salve d'artillerie tombe trop court ! Depuis votre abri, vous voyez les premiers obus tailler en pièces ces misérables salopards, c'est à leur tour d'appeler leur mère et de remplir leurs caleçons. Un coup au but sur le caporal Jones le transforme en une pluie sanglante qui asperge toute la section, avec un plaisir mauvais vous voyez Landier ramper vers votre rocher, en oubliant son casque, et se vomir dessus. Vous le frappez entre les yeux avec la crosse de votre Famas. Une étrange exaltation s'empare de vous et fait vibrer toutes les fibres de votre être en voyant ces hommes que vous craigniez tant depuis six semaines, maintenant réduits à l'état de cadavres et de légumes. Le tir d'artillerie cesse enfin, aucun de vos soldats ne part à l'assaut. Depuis le bord du champ, vous entendez leurs gémissements pathétiques, vous marchez entre les corps, votre pistolet dans la main, achevant chacun des survivants d'une balle dans la tête. Ils vous implorent de les épargner, offrant tout ce que leurs misérables vies peuvent donner, votre plaisir n'en est que plus grand et vous en remerciez Astaroth. Vous entendez soudain une voix : « Nom d'un chien mais qu'est-ce que vous faites, lieutenant ? ». Une autre section de casques bleus apparaît, prête à agir.

C'est maintenant au Personnage d'agir, il ne s'en sortira pas en tirant et cela sera guère plus facile en discutant. Selon toute vraisemblance, il sera incarcéré, humilié, ou tué. Il sera peut-être même sommairement exécuté ou pendu à l'arbre le plus proche. Il ne semble y avoir que deux issues, la première est synonyme de déshonneur et de dégradation, la seconde implique une fuite désespérée et une traque angoissante.

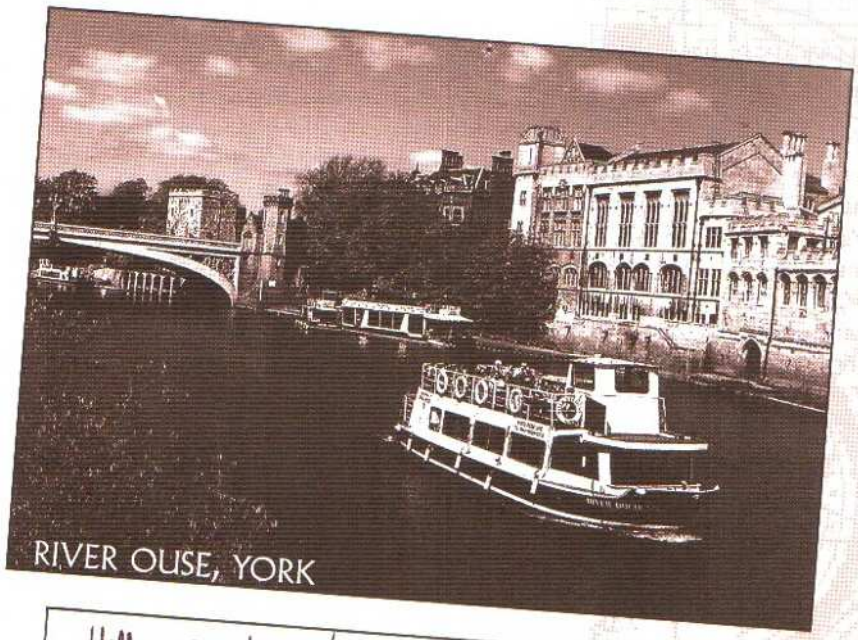
Incidents

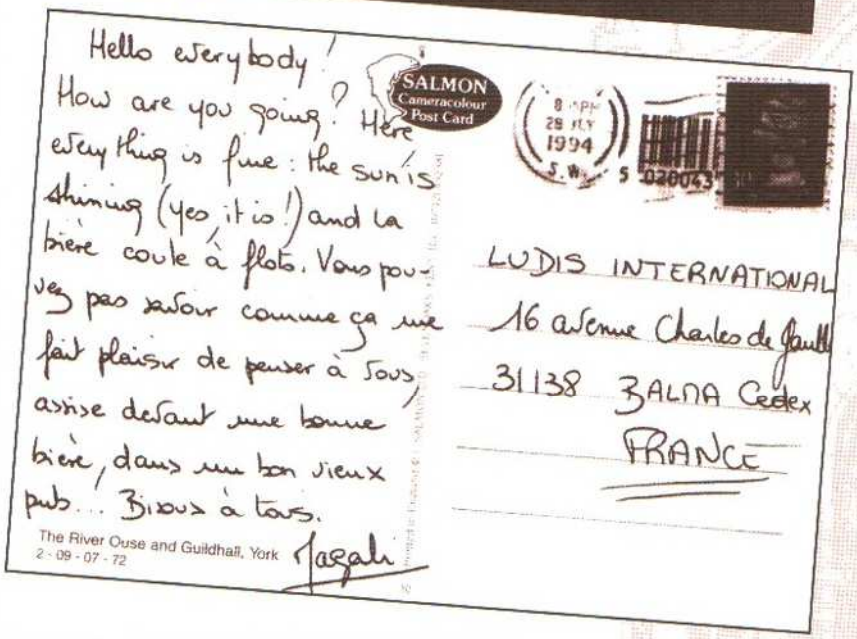
L'Agence de voyage « Moments Heureux »

Moments Heureux est une agence de voyages bon marché s'adressant principalement à une clientèle jeune. Elle est spécialisée dans l'organisation de voyages en car dans le sud de l'Europe, les ingrédients sont le soleil et la fête. Mais ici, les

voyageurs ne vont nulle part, une fois dans le bus, ils sont gazés et amenés dans un hangar situé au beau milieu d'une zone industrielle délabrée, ils restent inconscients une semaine entière pendant laquelle, les employés de l'agence remplissent leur mémoire d'images très ordinaires : soleil, mer ou piscine, ivresse. Leur peau est brunit sous des lampes à bronzer, et de fausses cartes postales sont envoyées à leurs amis et à leur famille. Ils sont ensuite renvoyés chez eux avec des cadeaux souvenirs en provenance de la destination prévue. Ces bibelots contiennent des Souvenirs Errants provenant de la Bibliothèque de La Mémoire, ceux-ci ont été liés à ces objets et lorsque la victime passe à proximité, les mémoires qui y ont été implantées refont surface encore et encore, la poussant à croire qu'ils lui appartiennent. Si le voyageur perd l'objet ou s'en débarrasse, les souvenirs disparaîtront peu à peu. Mais s'il le conserve, son Équilibre Mental diminuera régulièrement d'un point par semaine. Toutes les réminiscences du voyage sont floues et semblables à des rêves, la plupart des anciens clients de cette agence tentent de les refouler.

Moments Heureux est dirigé par un Licteur nommé Xetorte, qui se fait appeler Adam Kerno dans l'Élysée. Il envoie ses loyaux serviteurs dans les URS (Unités de Recyclage des Souvenirs), afin qu'ils lient des souvenirs à des objets. Xetorte dirige une douzaine de jeunes hommes pâles et balafrés, couverts de tatouages rituels primitifs, qui lui obéissent aveuglément. Ils sont généralement armés d'Uzis. Leur Équilibre Mental varie entre -50 et -100, ils gèrent Moments Heureux et travaillent dans ses locaux où les gens croient s'acheter un voyage d'agrément. Le bureau de Xetorte, qui n'accepte jamais de recevoir de visiteurs, est situé au siège de l'agence, il fait également office de portail vers Métropolis. Le MJ peut





placer cette petite entreprise dans n'importe quelle grande ville de son choix, tout comme l'entrepôt où sont gardés les touristes endormis. La véritable nature des « cadeaux souvenirs » sera révélée par l'Avantage Sensibilité à la Magie ou grâce à un jet sous la Compétence Sciences Occultes réussi avec une Marge de Réussite de 10 ou plus. Les artefacts sont parcourus par de petites runes, pratiquement invisibles à l'œil nu, l'étrangeté de celles-ci fait penser qu'elles ne sont peut-être pas de notre monde.

Le Meneur de Jeu peut utiliser Moments Heureux de différentes manières : les PJ peuvent rencontrer les disciples de Xetorte à proximité des URS, ils seront certainement en train d'accomplir un rituel destiné à lier un Souvenir Errant à un objet. Il en résultera probablement un combat, et si les PJ font un prisonnier, celui-ci pourra leur expliquer en quoi consistent les Souvenirs Errants et peut-être même ce que sont les URS. Il se pourrait également que les PJ aient acquis un des Artefacts de l'Agence, soient depuis lors sujets à des souvenirs maléfiques et aient décidé d'enquêter. Une connaissance d'un des PJ pourrait s'être donnée la mort à la suite d'un voyage avec Moments Heureux, un ami ou parent du suicidé pourrait venir voir les PJ et leur demander de faire quelque chose. Cet incident peut être facilement transformé en une aventure, il peut y avoir une part d'action dans Métropolis faisant suite à un travail de détective dans l'Élysée.

La Mer Originelle

La Mer Originelle est un grand lac ou une mer intérieure qui, à la suite de la création de l'Élysée, a rempli un cratère de Métropolis avec un épais liquide organique huileux. Des morceaux de cadavre affluent le long de la pente glissante qui descend des URS, les eaux ont depuis longtemps submergé d'anciens quartiers de la ville, avec leurs habitants. Ça et là, de vieux immeubles percent la surface nauséabonde, tels des atolls ou des récifs. Certains de ces édifices ont l'air intact, alors que d'autres ne sont plus que les vestiges croulants de civilisations dont l'origine se perd dans la nuit des temps. Ils permettent parfois de pouvoir descendre sous la surface, d'autres émettent de la lumière, comme s'ils étaient équipés de l'électricité. Quelques-uns sont même habités, leurs occupants se déplaçant sur des radeaux ou d'autres embarcations difficiles à couler. Les Obérons, qui détournent le courant en construisant des digues, nagent dans la Mer Originelle à la recherche des fœtus qui flottent par centaines sous la surface, regroupés en bancs. Au centre du banc, les Obérons allument de puissantes lumières qui animent alors les fœtus en prévision de la Renaissance. La surface est couverte d'espars, de meubles fracassés et de débris divers. Il est possible de dériver pendant des années sur la Mer Originelle sans jamais rien voir d'autre que les toits des maisons émergeant au-dessus de l'eau. Certaines partie de la Mer Originelle sont des cimetières flottants accueillant des bateaux aux coques rongées par la corrosion, de grands tankers laissent échapper des toxines radioactives, des braises rougeoient encore dans leurs chaudières qui crachent une fumée de charbon

Piranha !

« Notre vice-président avait fait remplir de piranhas sa piscine en forme de haricot. Ce genre de frasques vulgaires du style des nouveaux riches ont toujours été sa tasse de thé. Nous étions une centaine d'invités à cette fête du Nouvel An, j'avais déjà bu pas mal de champagne lorsque je tombai sur Eve au buffet. Elle était montée dans la hiérarchie en enlevant sa culotte, cette salope m'avait volé ma promotion ! Elle m'avait humiliée devant tous mes contacts professionnels ! »

noire et empoisonnée, et menacent d'exploser à tout moment. Les gréements délabrés des vieux voiliers constituent également un danger constant pour les visiteurs. Des rats de un mètre de long, hideusement gras et transportant quantités de germes, nagent dans le courant toxique en quête de viande fraîche. Des profondeurs de la Mer Originelle s'élève une perpétuelle symphonie de sons rythmés et retentissants, pendant que des bulles de gaz malodorant viennent crever les eaux fétides, témoignant des processus chimiques étranges qui se déroulent dans les abysses, comme si cette mer était vivante.

Incidents

Le Banc de Fœtus

Les PJ dérivent sur la Mer Originelle, à bord d'une barque ou d'un radeau, l'eau est chaude et un pouls prononcé et régulier fait onduler la surface, les PJ ont le net sentiment que cet océan nauséabond est doué de vie. De grosses bulles montent du fond et viennent secouer le bateau en éclatant sous la coque. La puanteur qui en émane est à ce point épouvantable qu'elle peut provoquer des malaises.

Une lueur brille sous la surface à une certaine distance, elle vient des profondeurs et peut être située comme se trouvant au beau milieu d'un banc de fœtus. Ces derniers sont environ trois ou quatre cents, ils s'accrochent à l'embarcation menaçant de la faire chavirer. Ils peuvent être repoussés avec des gaffes ou tués à l'aide de n'importe quelle arme, un coup suffit pour se débarrasser d'un fœtus. Si les PJ en prennent un à bord, il aura l'air tout à fait normal, il suffoquera cependant à l'instar d'un poisson que l'on vient de sortir de l'eau.

Naissance

Les PJ voient un Obéron nager vers un banc de fœtus inanimés, plonger sous la surface et allumer une lumière. Les fœtus s'activent et l'Obéron refait surface au milieu de milliers de petites bulles, il s'éloigne tranquillement à la nage. Les fœtus sont maintenant vivants et prêts à s'attaquer à tout ce qui passe à leur portée.

Renaissance

L'un des PJ (ou un PNJ) tombe dans la Mer Originelle, il essaie désespérément d'agripper une gaffe, mais disparaît sous la surface. Si ses compères ne le tirent pas de là rapidement, il sera emporté par le fort courant aspirant de la Mer Originelle. Il doit cependant essayer de nager pour résister, s'il échoue il doit ensuite réussir un jet d'EGO avec un modificateur de -5. Si ce second jet est également un échec, il ne pourra pas être sauvé. Il renaîtra avec sa personnalité et ses souvenirs intacts, dans le corps d'un nouveau-né qui s'avérera plus tard être un enfant extraordinairement doué pour son âge.

Les Obérons

Les PJ essaient d'atteindre la côte dans leur bateau, lorsqu'ils sont attaqués par des Obérons décidés à les faire tomber à l'eau.

Le Téléphone

Les PJ abordent un immeuble qui émerge de plusieurs centaines de mètres, une fenêtre leur permet de pénétrer à l'intérieur de l'édifice. Ils se retrouvent dans ce qui semble être un ensemble de bureaux ordinaires, miraculeusement épargné par la Mer. À ce moment, un téléphone sonne à l'étage inférieur, s'ils cherchent un peu, ils tomberont sur une cage d'escalier menant vers le bas. Il y a trois portes sur chaque palier, chacune entraînant des conséquences différentes :

« Calmez-vous, reprenons…

« Je me suis assise au bar, et j'ai eu une idée. J'allais la pousser dans la piscine au milieu des piranhas… J'ai été en Amazonie, et je sais que les piranhas n'attaquent pas s'ils ne sentent pas l'odeur du sang…

« Nous vérifierons ça…

« Allez-y, vérifiez ! Bref, j'ai poussé Eve dans la piscine. Elle hurle de panique et je suis sur le point de lui dire quand… Quelque chose cloche. La piscine se met à bouillonner pendant qu'un nuage de sang se répand autour d'elle. Je plonge, je m'assomme à moitié, et j'essaie de la faire remonter à la surface mais… Lorsque j'émerge avec sa tête sous le bras, la fête a disparu… La piscine aussi… Une soupe visqueuse constituée de viande pourrie mousse désormais… Eve me fixe avec un regard hagard… Non loin de nous, le sommet d'un gratte-ciel dépasse des flots, à travers les fenêtres, j'aperçois des gens habillés comme dans les années quarante, ils crient de joie. Certains sont penchés aux fenêtres et nous jettent des confettis, j'appelle au secours, mais ma voix se noie dans les clameurs de la fête…

Des fœtus flottent tout autour et viennent se coller à nous... Des centaines de bébés... Je perds Eve... Puis je suis assise au bord de la piscine, enroulée dans une serviette... »

- Enregistrement du contre-interrogatoire de Louise Sperring sur la mort d'Eve Larsen au cours de la fête du Nouvel An à la résidence du directeur Lars Kalm le 1er janvier 1994 à 00h47. Interrogatoire conduit par le Lieutenant Fred Johnson.

• *Lorsque les PJ ouvrent l'une d'elles, des mètres cubes d'eau provenant de la Mer Originelle s'abattent sur eux. Ils doivent lutter pour survivre, fuir vers le haut ou être entraînés vers le bas de l'escalier.*

• *En ouvrant une porte, les Personnages découvrent un couloir qui les conduira jusqu'aux chambres d'éclosion des Razides (voir « Le Souterrain »)*

• *Ils entrent dans un bureau administratif ultra-classique dont le chef de service est bien entendu un Licteur. Celui-ci se fera un plaisir de les interroger et de leur causer toutes sortes d'ennuis.*

Sacrilége

Les PJ se hasardent aux abords d'un bâtiment habité, sur un récif de la Mer Originelle. Il est occupé par trois hommes nus, barbus et hirsutes dont le corps arbore des dessins rituels. Lorsqu'ils aperçoivent les PJ, ils se mettent à crier avec excitation : « Chmetlialiah », qui est le nom qu'ils donnent à la Mer Originelle, qu'ils vénèrent comme étant l'origine de toute chose. L'arrivée des étrangers est considérée comme un sacrilège, ils attaquent les PJ avec des haches et des lances rouillées. À l'extérieur de leur demeure, les Personnages trouveront un radeau fait de barils attachés les uns aux autres.

Le Port

Après avoir dérivé sur la Mer Originelle pendant ce qui leur a semblé être une éternité, les PJ perçoivent les contours d'une grande ville. Ils ont atteint les docks de New York ou d'un quelconque port de l'Élysée.

Un Aller Simple

Un reflux soudain agite la Mer Originelle, un vaisseau gigantesque à la coque incroyablement rouillée vogue en silence sur le magma puant. Sa coque est percée de toute part, à travers les trous, les Personnages entrevoient des passagers blêmes qui gémissent tristement. Le pont est souillé de sang séché et d'excréments, comme si des milliers de gens avaient été massacrés et leurs fluides vitaux répandus sur la peinture écaillée. Le vaisseau est un bateau fantôme sans équipage, dont les soutes ont été scellées, ses cales contiennent des gens nus à la peau livide, attachés ensemble et couverts de plaies. Certains sont affreusement mutilés, d'autres ont les jambes pliées à l'envers et leurs os saillent hors de leur chair blafarde. Ils sont tous en train de vivre les affres d'une horrible agonie et sont incapables d'émettre un son autre qu'un gémissement sordide.

Ce bateau transporte les morts vers les URS où ils subissent les dernières souffrances infligées aux âmes captives. Le vaisseau ne navigue vers aucun port et ne fait escale nulle part, il fait de temps en temps une halte pour décharger sa cargaison avant que les humains ne soient définitivement effacés dans les Unités de Recyclage. Des portes situées sous le pont mènent dans l'Élysée, les PJ ne pourront rien faire pour sauver les personnes qui se trouvent ici, elles sont déjà mortes et condamnées à être oblitérées.

Les Horloges

Les Horloges constituent une part importante de la Machine, elles gouvernent la perception du temps des êtres humains dans l'Élysée. Lorsque les rouages ralentissent ou accélèrent, l'évolution du temps dans notre Réalité en subit les conséquences, tout comme ce qui est lié à cet écoulement illusoire. Cela se traduit tout simplement par un saut dans le temps, en avant ou en arrière, qu'aucun humain ne perçoit autrement qu'avec un léger étonnement (« Tiens, c'est déjà l'heure ? ») ou une sensation exceptionnellement forte de déjà vu. Depuis la disparition du Démiurge, les rouages fonctionnent avec de moins en moins de précision, à proximité immédiate des Horloges, les incidents temporels affectent fréquemment les humains liés à l'Illusion.

Le grincement des machines est couvert par les gémissements de dizaines de milliers d'esclaves émaciés, forcés à travailler aussi dur et aussi vite qu'ils le peuvent. Des humains sont enchaînés au mécanisme des Horloges, dont le rouage principal fait environ un kilomètre de diamètre. Cette roue dentée noire et luisante, avec des reflets sanglants, est percée de cavités sombres qui semblent fixer les esclaves, et de passages menant vers une lueur qui scintille au centre. Un réseau chaotique de poutrelles, de câbles, de chaînes et de tuyaux forme un

toit au-dessus de l'ensemble, s'accrochant à diverses tours mécaniques de conception incohérente. De petits enfants à l'air ahuri errent un peu partout, et se font parfois broyer par les engrenages sans que personne ne leur prête vraiment attention.

Des bêtes humanoïdes imposantes, mesurant entre quatre et cinq mètres de hauteur, errent dans ce paysage étrange. Ces créatures, à la face difforme garnie de dents en acier, sont des Chronites qui veillent à ce que la roue tourne à une certaine cadence. Si elle va trop vite, les régulateurs jettent quelques esclaves dans les engrenages, si elle est trop lente, ils accélèrent le rythme en distribuant des coups, ce en quoi ils prennent un plaisir non dissimulé. Deux grosses protubérances dans le dos laissent supposer qu'ils étaient peut-être autrefois des Anges.

Au-delà des portes, mesurant pas moins de douze mètres de haut qui mènent au centre de la roue, vagabondent des enfants perdus avec lesquels il est impossible de communiquer. Le long des murs, de grandes alcôves sont occupées par des hordes de parasites gris verts gardés par des créatures bossues appelées Horlogers (habitants de Métropolis faibles), leurs bras sont couverts de ces parasites, qu'ils transportent dans de grandes charrettes. Leurs visages sont tordus au-delà des limites humaines, la bouche n'est plus qu'une ouverture ridicule, le nez s'est enfoncé alors que leurs yeux ne sont que des plaies luisantes rouges et blanches. Les Horlogers sont en symbiose avec les parasites qui prennent l'apparence de montres dans notre Réalité et gouvernent notre perception du temps.

Un bassin rempli de liquide corrosif repose au cœur des horloges, c'est ici que Mehdemnon, donne naissance à ces parasites. Les Horlogers rassemblent des enfants qu'ils jettent dans le bassin, en offrande à cette répugnante mère. Les victimes se laissent faire sans protester.

Les enfants qui habitent les Horloges sont des autistes, ils ont une perception du temps complètement déformée, ce qui les empêche de communiquer avec les gens ordinaires. Ce défaut peut se manifester de deux manières : leur perception est soit trop lente, tout ce qui les environne semble évoluer extrêmement vite, soit elle est trop rapide, et le monde paraît figé. Ils échouent fatalement dans les Horloges où ils deviennent la pitance de Mehdemnon.

Mehdemnon, la mère bestiale au visage monstrueux et bouffi, ressemble à une énorme femme de onze mètres de haut, elle est couverte de callosités, pourvue d'énormes seins pendant jusqu'à son ventre bedonnant. Elle est assise dans ses propres fluides corrosifs, où elle donne le jour à de nouveaux parasites telle une reine dans une ruche. Elle est servie par des Horlogers qui vivent en symbiose avec ses rejetons, si quelqu'un leur ôte leur montre, ils peuvent en mourir. Leur tâche consiste à collecter les parasites pour les amener dans l'Élysée, où ils les remettent à des personnes auprès de qui ils les font passer pour des montres. L'insecte asservit son porteur à la perception absolue du temps de l'Élysée, la victime l'arbore d'ailleurs d'autant plus fièrement que l'objet porte une marque réputée, telle que Tissot, Timex, Swatch ou Rolex. Les Horlogers ne se considèrent pas comme des humains, une race qu'ils considèrent avec un certain mépris, et se plaisent à répandre les parasites dans notre monde. Ils les entassent dans des chariots et les transportent dans des entrepôts de l'Élysée où ils sont envoyés vers des usines du monde entier pour y être frappés du sigle d'une marque connue. Ces noms sont en réalité des invocations qui contrôlent et cimentent l'unité du temps : Tisotena, Timexana Meheamnonio, Rol ex sil surd, Svo-atsjit drigh, etc.

CLINIQUE DE MINSK

Date :.....

Réf. :.....

Médecin traitant :.....

ANAMNESIS

Etat physique OK, à part l'encope. Pat est de taille, de poids et de force normaux pour un garçon de neuf ans. Réflexes moteurs OK. Il est robuste depuis son plus jeune âge, sauf en ce qui concerne les maladies habituelles de l'enfance : coliques, rougeole, varicelle, etc.

Pat va dans une école privée depuis le début, les enseignants ont fait de leur mieux pour se mettre à sa portée, l'atteindre, le faire réagir, mais il semble décidé à garder ses distances avec tout le monde. Lorsqu'il est arrivé dans cette institution, il ne parlait pas et restait prostré sur sa chaise, une semaine plus tard, il commençait à marcher à quatre pattes dans la salle et paraissait observer les choses autour de lui. Il va maintenant à l'école depuis environ deux ans.

Si quelqu'un l'approche, il se replie en position fœtale à même le sol, Pat ne regarde jamais personne dans les yeux et ne répond jamais quand on lui adresse la parole. Quelque chose dans son attitude empêche les professeurs de le ranger dans une catégorie, sa conduite est irrégulière. Bien qu'apparaissant très en retard, Pat peut accomplir des actions qui semblent indiquer qu'il est très doué.

S'il pense que quelqu'un le regarde, il se referme sur lui-même. La plupart du temps, il rase les murs ou s'assied sous les tables et se balance en suçant son pouce. Il est parfois sujet à des sautes d'humeur, dans ces moments là, il mord et donne des coups de pied.

Force est de constater que l'école n'est pas adaptée pour s'occuper des enfants qui présentent des troubles mentaux ou émotionnels, et les enseignants recommandent aujourd'hui que Pat soit traité par un spécialiste.

Recommandation (fondée sur plusieurs tests, incluant le Rorschach, la boîte à sable et le H.T.P)

Pat est dissipé pendant les tests, on peut aussi noter des désordres du système moteur. Il est introverti, replié sur lui-même et indifférent aux stimuli externes, il s'agit d'un enfant solitaire dans un monde hostile et froid.

Autiste, il s'est inconsciemment construit un monde bien à lui qu'il a imprégné de ses principes particuliers. Pat semble considérer cet univers comme une alternative inévitable à un environnement avec lequel il ne peut interagir, peut-être parce que son entourage ne le laisse pas fonctionner comme il le désire. De ce point de vue, il est '' poussé '' dans sa maladie, qui lui sert d'écran de protection contre un environnement angoissant. Il n'y a que dans sa maladie qu'il se sent en sécurité, dans cette réalité alternative, il peut agir sans échouer face aux exigences insoutenables de la réalité.

Pat a besoin d'un traitement spécialisé, la méthode Snoezelen semble particulièrement adaptée.

V. Plythian

- Virginia Plythian, psychologue diplômée -

Incidents

Le Parasite

Un PJ s'aperçoit qu'une chose s'agrippe à son bras, une créature verte et gluante s'est attachée autour de son poignet à la place de sa montre. Le parasite a plongé des tentacules tubulaires dans le bras du PJ et palpite au rythme de son cœur. Il suffit d'infliger une BL à la créature pour qu'elle succombe et se détache, un coup donnée à la créature a toutes les chances mais le PJ sera également atteint.

Une Faille dans le Temps

Les PJ approchent du rouage principal des Horloges, l'immense roue tressaute (choisissez dans quel sens) au moment où des esclaves sont jetés entre les engrenages. Les PJ seront en conséquence projetés dans l'avenir ou dans le passé (ceci est également vrai pour tous les habitants de l'Élysée, mais ils refoulent l'événement ou lui trouvent une explication rationnelle). Les Personnages sont par exemple envoyés vers le futur et se retrouvent au centre de la roue, face à Mehdemnon, les Horlogers couverts de parasites qui se trouvent à proximité les attaquent. Ils peuvent au contraire être ramenés en arrière et réintégrer l'Illusion trompeuse et rassurante qu'est l'Élysée. Il se pourrait même qu'ils affrontent une situation qu'ils ont déjà vécue ou assistent à plusieurs scènes simultanément : une fuite éperdue, l'attaque des Chronites, leur arrivée dans la roue, leur intrusion discrète, le tout en même temps.

La Cité des Morts

La Cité des Morts est une grande colline couverte de grands mausolées, de statues de marbre baroques et autres monuments funéraires, de totems ou de Sanctuaires consacrés à la Magie. L'éminence est très étendue, et une brume persistante s'élève du sol, des lueurs vacillantes brillent à l'intérieur même des tombes et des divers édifices. Un observateur attentif entendra une litanie, comme si quelqu'un priait avec ferveur ou lançait une terrible malédiction. De mystérieuses créatures errent sur les sentiers et dans les allées étroites, certaines sont humaines, d'autres ne le sont qu'en partie ou même pas du tout. Au centre de la Cité des Morts se dresse une construction de marbre d'une centaine de mètres de haut, il s'agit de la Chapelle Blanche, un mausolée dont on dit qu'il sera, ou est déjà, le lieu de repos éternel du Démiurge. Devant ses portes se tient une forme humanoïde noire et momifiée, drapée dans un suaire blanc. Ce gardien ne confirme ni n'infirme aucune théorie, et ne laisse passer personne.

La Place des Monolithes Noirs attire les meurtriers en série de l'Élysée, les cinq blocs qui bordent la place sont aussi hauts que des gratte-ciel. Ils sont cubiques, bien que leurs contours soient difficiles à discerner car ils réfléchissent très peu de lumière et ne sont visibles qu'à moins de un mètre. Un examen attentif révélera l'existence de marches et de passages qui mènent à l'intérieur de ces structures, noyées dans l'obscurité la plus totale. Les serial killers qui accomplissent leurs actes rituels sont transportés vers les monolithes chaque fois qu'ils commettent un meurtre, ils y sont consignés jusqu'à ce que l'Illusion puisse de

Le Démiurge quitta Métropolis et se réfugia dans l'Elysée au cours de cette nuit du Nouvel An 1942. Les Archontes ne tardèrent pas à se réjouir, croyant que la création était enfin à eux. Mais ils s'aperçurent bientôt que l'Illusion s'écroulait, l'annihilation de l'Elysée avait été poussée si loin que c'était maintenant l'Illusion elle-même qui provoquait l'effondrement. Le Démiurge a ainsi enclenché le Dernier Cycle, il attend désormais que l'humanité retrouve les Sept Sceaux. Le Seigneur ne peut cependant que nous aider à interdire l'Elysée aux Archontes et aux Anges de la Mort, avant de créer une nouvelle Métropolis lorsque nous aurons atteint l'éveil.

Extrait de « Genesis » d'Aguirre (Inner Cosmos Publications, 1971)

nouveau supporter leur rage sans être mise à mal. Les âmes immortelles de ces tueurs sont à ce point dérangées par leur captivité qu'elles tentent de détruire toute vie humaine, conformément à leur mode de pensée. Ce besoin n'est pas conscient, ni même inconscient. Ceci les transporte encore et encore vers le lieu où reposent ceux qui ont connu la mort définitive, la Cité des Morts.

Si un ignorant pénètre dans un mausolée ou une chapelle, après y avoir vu des lumières ou entendu des bruits, il sera attaqué par des créatures hostiles qui useront de toute leur puissance pour l'anéantir. Certains de ces êtres aiment duper les humains et peuvent leur inspirer de terribles visions, fallacieuses ou authentiques, sur la nature de l'existence.

La Cité des Morts est un des lieux les plus sacrés de Métropolis et tous, du plus inculte des criminels jusqu'aux véritables immortels, évitent cet endroit, mais y sont attirés inconsciemment.

Incidents

Les Fekkûzers

Les PJ viennent d'être transportés dans la Cité des Morts et vagabondent entre les allées obscures enveloppées dans un épais brouillard, les sombres ouvertures des sépulcres laissent échapper des bruits sourds et des odeurs indéfinissables. Le sol et les murs semblent tout à coup mous et humides : les PJ sont en train de marcher sur une multitude de Fekküzers, de petits parasites qui ont un effet horrible sur les humains (voir p. 139).

Les Monolithes

Les PJ ont quitté la sécurité relative que leur offre l'Élysée pour se retrouver sur la Place des Monolithes Noirs, quelques personnes marchent sans but, marmonnant, criant, ou posant au hasard un regard vide de leurs yeux brûlants et aveugles. L'un d'eux passe près des PJ, il est vêtu de lambeaux de peau humaine, maladroitement taillés et grossièrement cousus (faites faire un jet d'EGO à vos Personnages). Il se dirige vers l'un des monolithes et disparaît à l'intérieur de celui-ci, si les Personnages le suivent, ils découvriront un portail qui ne devient visible qu'à cinquante centimètres de distance. Cette ouverture donne sur une cage d'escalier en colimaçon qui s'élève dans les ténèbres. La lumière la plus puissante est incapable de percer cette nuit perpétuelle sur plus de cinquante centimètres. L'intérieur du monolithe est envahi par le mal et déverse son contenu dans l'Élysée, l'Enfer et d'autres parties de Métropolis. En entrant ici, les PJ courent le risque d'errer dans les ténèbres pendant des semaines, de devoir affronter des meurtriers, ou d'aboutir par hasard dans les salles de torture de l'Enfer. Voici quelques exemples :

• *Au détour d'un couloir, les PJ débouchent dans une cuisine de l'Élysée, ils sont entrés par la porte de derrière. Le sol est maculé de sang alors que des corps lacérés gisent sur les comptoirs. Le torse de l'une des victimes est complètement déchiqueté, un cœur qui a visiblement été mâché repose à côté de la cage thoracique. Des lambeaux de peau cousus ensemble sont répandus dans toute la pièce, les différentes parties des corps ont été rangées par groupes de cinq : il s'agissait probablement d'une famille, elle a été massacrée à coups de haches et découpée à la scie, le réfrigérateur est rempli des cerveaux, des yeux et des parties génitales des personnes qui ont été tuées. La sonnette sonne sans arrêt, est-ce un voisin inquiet ou qui vient chercher un de ses enfants ? Serait-ce plutôt la police ? Peut-être un complice, à moins que ce ne soit un livreur ou un vendeur faisant du porte-à-porte ?*

Exorcisme

Les PJ rencontrent un groupe de pèlerins qui se rendent à la Cité des Morts, une fois sur place, ils entendent tuer un petit garçon et lier son âme à son propre corps qui sera enfermé dans un mausolée vide. De telles opérations sont plus faciles à accomplir dans la Cité des Morts. Ils ne révéleront pas leurs intentions bien sûr, et s'ils pensent que les PJ les ont percés à jour, ils attendront le moment propice pour tenter de se débarrasser d'eux. Le groupe est composé de trois hommes dotés d'un faible Équilibre Mental. Ils vont torse nu, leurs corps sont couverts de tatouages primitifs et de plaies purulentes. Ils disent que le garçon est possédé et qu'ils doivent accomplir un exorcisme, l'enfant est enveloppé de blanc, il est ligoté avec une lourde chaîne d'argent et semble avoir été drogué. Celui qui semble être le meneur de cette petite troupe a des biceps exceptionnellement développés, presque caricaturaux, et une voix de baryton. Il se fait appeler David Nelson et est déterminé à convaincre les PJ de sa droiture.

Ses hommes et lui-même sont, en dépit de ce qu'ils peuvent prétendre, de piètres combattants (leurs caractéristiques sont celles d'habitants de Métropolis faibles), ils se battent avec de simples poignards et leur score de Compétence de Corps à Corps est à peine de 10.

La Victime

Les appels à l'aide désespérés d'une femme résonnent depuis les tréfonds d'un monument funéraire. Le seul accès est une petite porte aux montants de marbre, si les PJ jettent un coup d'œil à l'intérieur, ils verront qu'une faible lueur vacille dans l'obscurité. La voix féminine pousse maintenant des hurlements d'agonie. Si les Personnages entrent, la porte se referme instantanément derrière eux alors que la petite pièce dans laquelle ils sont entrés s'illumine. Un Razide massif les attendait là, il leur jette un regard avide et attaque sans pitié. La porte restera fermée jusqu'à ce qu'ils aient tué le Razide, ou qu'ils se soient débarrassés de lui.

Zéro Absolu

La route devant les PJ est bloquée par un grand portail qui semble mener vers une autre partie de la Cité des Morts, s'ils essaient de l'ouvrir, ils s'aperçoivent que la poignée est couverte de givre. La peau d'une main nue y restera collée, il faudra l'arracher pour se libérer (ce qui engendrera 1 BS). S'ils ouvrent les battants, le froid extrêmement vif fera geler l'air ambiant ce qui provoquera un sifflement désagréable. Les PJ peuvent échapper au phénomène en réussissant un jet de CON et en s'enfuyant le plus vite possible (jet d'AGL). En cas d'échec, lancez un D10 pour déterminer les dommages subis : 1-2 BS, 3-5 BL, 6-8 BG et 9-10 BM. Si une victime subit une BM elle est transformée en statue de glace. Le Meneur de Jeu peut modifier ces effets comme il l'entend, il peut se contenter d'effrayer les Personnages ou congeler un PNJ.

La Voûte

Les Personnages cherchent refuge sous une voûte apparemment déserte et se retrouvent projetés dans un des palais de l'Enfer. Des corps mutilés, entortillés dans des barbelés sont accrochés aux murs. L'odeur de putréfaction est sur le point de provoquer des nausées, lorsqu'un Népharite émerge des ténèbres dans l'intention de torturer ces nouvelles âmes damnées. Si les PJ réussissent un jet de PER, ils distingueront dans la pénombre une petite porte à moitié pourrie par laquelle ils peuvent essayer de fuir. Le passage conduit dans un parking souterrain de l'Élysée. Si le jet de PER a échoué, les Personnages se réveilleront ailleurs (où le voudra le MJ), ne sachant pas s'ils ont rêvé ou si tout cela était bien réel. Leur corps peut être couvert d'entailles et d'écorchures, il se peut qu'une fois sortis de leur torpeur, ils se souviennent vaguement d'une séance de torture.

Joseph

En errant entre les allées inhospitalières, les PJ rencontrent un homme qui s'adresse à eux d'une voix amicale. « Appelez-moi Joseph », dit-il avant de raconter sa propre expérience sur l'illusion, la réalité, et d'autres choses encore. Au bout d'un moment, ils se rendent compte qu'il sent mauvais et qu'il a du mal à bouger, Joseph est mort depuis des mois et même s'il essaie de masquer sa puanteur par tous les moyens, rien ne vient à bout de celle-ci. Il porte un manteau sous lequel il essaie de cacher maladroitement une blessure putrescente envahie d'asticots, il s'agit de la lésion qui lui a été fatale. Si un PJ réussit un jet de Perception, il apercevra la plaie avant que Joseph ne rajuste son pardessus et ne la dissimule de nouveau. Les Personnages pouvaient jusque là prendre Joseph pour un vagabond inhabituellement débraillé, celui-ci s'est débrouillé pour habiter son propre corps, dans le but d'éviter l'effacement et la renaissance. Il peut ainsi rechercher sa fille Lia, qui a été enlevée par les disciples fanatiques d'un Ange de la Mort ou d'un Archonte. Il l'a cherchée en vain dans l'Élysée et erre maintenant dans les allées de la Cité des Morts sans savoir vraiment comment il a abouti ici. Il approche de la fin, car son corps a pourri jusqu'à un point où il ne pourra plus l'utiliser, il n'est pas agressif pour autant mais les Personnages risquent cependant de le prendre pour un monstre et se croient obliger de le massacrer. Une BM ou une BC suffira pour le transformer en mort-vivant, il sera alors privé de véritable conscience et chaque partie de son corps sera indépendante jusqu'à ce qu'elle soit détruite (voir page 184 et 185 du livre de règles). Toutes les blessures infligées à un mort-vivant laissent un trou béant par lequel s'écoulent des fluides écœurants et des grappes de vers blancs.

Le Sentier des Morts

Un des PJ manque une marche et dégringole dans une tombe ouverte, il atterrit avec un bruit mat sur la terre meuble. Lorsqu'il ressort du tombeau, il n'est plus dans la Cité des Morts mais dans un cimetière de l'Élysée, notez que le voyage peut se faire en sens inverse, depuis notre Réalité.

La Maîtresse

Quatre jeunes hommes torse nu, d'une beauté ahurissante, sont assis en cercle au milieu d'une dépression peu profonde, ils sont entourés par des milliers de bougies allumées. Une amazone somptueuse à la peau noire, vêtue d'un collant succinct, chante en Swahili pendant que les quatre spectateurs la contemplent comme envoûtés. La mélopée cesse, la femme s'avance vers l'un des mâles et presse un gros anneau d'acier contre sa poitrine pâle. Le sang jaillit abondamment à travers la boucle, l'homme est en train de mourir et pourtant il continue de grogner de plaisir. Après avoir inscrit des symboles runiques avec le sang de sa victime, la femme le renverse sur le sol et enfonce un pieu à travers l'anneau, le clouant par la même au sol meuble. L'Amazone donne des coups de pied au corps inerte qu'elle insulte avec un mépris évident, sous l'œil fasciné de ses esclaves. Si les PJ n'interviennent pas, la même procédure se répétera avec les autres hommes, ceux-ci se laisseront faire sans opposer la moindre résistance. Lorsqu'ils seront tous en train d'agoniser, la femme disparaîtra. Si les PJ attaquent, les adonis s'enfuiront, laissant leur maîtresse se défendre, ces éphèbes seront incapables d'expliquer quoi que ce soit alors que la mante religieuse n'essaiera même pas, et crachera à la figure des Personnages en guise de réponse à une question.

Conséquences

Si les Personnages s'avisent de passer plus de deux jours dans la Cité des Morts, ils perdront au moins cinq kilos. Les blessures qu'ils auront éventuellement reçues refuseront de cicatriser et se gangrèneront, même s'ils n'ont participé à aucun combat, des plaies purulentes s'ouvriront alors que leurs oreilles, leurs doigts, leurs orteils et leur nez commenceront à pourrir. Si, en dépit de ces symptômes, les Personnages décident de passer une nuit de plus ici, les vers infesteront une partie de leur corps, ce dont ils risquent de succomber. Le MJ devra demander un jet d'EGO pour chaque PJ.

C'est au Meneur de Jeu de décider de la vitesse à laquelle progresse la corruption dont sont victimes les Personnages, si vous voulez laisser une impression particulièrement détestable de la Cité des Morts, l'ensemble du processus peut évoluer en moins d'une heure.

La Galerie des Glaces

La Galerie des Glaces est un endroit surréaliste où les lois naturelles et les limites humaines sont bafouées, un environnement dangereux pour tous ceux qui sont englués dans la toile de l'Illusion. Les entrées sont nombreuses, les boîtes de nuit obscures, les galeries d'art, les tripots et les cinémas peuvent être autant de portails. Des visiteurs hébétés arpentent ces lieux au hasard, ignorant totalement où ils peuvent bien se trouver, ne sachant pas que les Azghouls abondent ici. Ces créatures, autrefois des serviteurs de la race humaine, désirent empêcher l'Éveil des hommes de peur de

retomber en esclavage. Il arrive parfois que des habitants du Monde Souterrain apparaissent ici, en quête de victimes à ramener en Enfer. Ceux qui recherchent la vérité trouveront aussi le chemin de la Galerie des Glaces, ils découvriront des éléments de réponse précieux et incompréhensibles, mais devront faire face à d'innombrables dangers.

Des couloirs aussi blancs et aseptisés que ceux d'un hôpital se déroulent sur des kilomètres, les murs reflètent la lueur d'un écran de télévision déréglé. Des portes de tôle s'ouvrent sur des discothèques sombres envahies de danseurs en sueur, toujours à un moment avancé de la nuit. Ces lieux peuvent se trouver à Hambourg, New York et pourquoi pas en Enfer. Une salle d'une blancheur éclatante, au plafond très haut, est tapissée de morceaux de viande agités de spasmes violents qui projettent du sang et des fragments en putréfaction contre les murs. Plus loin, des chaises électriques en parfait état de marche occupent une grande pièce où poussent, en rangs soigneusement agencés, des champignons hallucinogènes engendrant une folie définitive chez ceux qui se hasardent à les consommer. Quand bien même il n'aurait pas pris la moindre substance stupéfiante, un visiteur malchanceux pourra être surpris par une pluie de fourchettes d'argent venant s'empaler dans ses chairs ou se planter dans le sol. Au détour d'un couloir, vous pouvez vous retrouver en train de marcher au plafond et incapable d'atteindre les portes. Des mains passent au travers des parois désagréablement élastiques, pour agripper un passant et l'embrasser dans une étreinte éternelle. Un aspirateur aussi gros qu'un camion explose après avoir ingurgité une bibliothèque, des morceaux de bois et des manuscrits occultes volent dans les couloirs, comme une onde de choc, et renversent tout sur leur passage. Les tableaux qui ornent les murs deviennent de plus en plus suggestifs et un jet d'EGO devient rapidement nécessaire pour ne pas vomir devant ces représentations d'une perversité sans nom. Des hommes et des femmes bien habillés se promènent, un petit catalogue à la main, et regardent froidement les images répugnantes lançant de temps à autre un petit commentaire comme « intéressant » ou « un peu banal ». Ils rejoindront un peu plus tard la salle où a lieu le cocktail organisé pour les personnes qui ont été invitées à ce vernissage où se bouscule le tout Paris, pendant ce temps, des enceintes high-tech diffusent une musique sobre. À travers les baies vitrées de l'entrée, les Personnages pourront contempler une rue animée par les nombreux piétons et le trafic des véhicules qui encombrent la capitale. À l'intérieur, les gens sniffent de la cocaïne dans les toilettes, s'engagent dans des parades amoureuses, personne ne prête vraiment attention aux révélations apportées par les peintures. L'artiste est pâle et nerveux, ses orbites sont creuses, le propriétaire de la galerie quant à lui, surveille la réception. C'est un humain Éveillé, et une enquête plus approfondie révélera qu'il s'agit du bulgare Demlik Draal, un courtier en objets d'art censé être mort depuis longtemps.

Incidents

Musique Éveillée

Une musique déstabilisante, venue d'un autre monde, résonne dans une grande pièce au plafond voûté. Quels que soient les efforts des Personnages, ceux-ci ne parviendront pas à identifier la source de ces sons discordants étrangers à l'oreille humaine, la combinaison des fréquences est si douloureuse et si dérangeante que les PJ doivent réussir un jet de Terreur.

Les Fragments

Les PJ découvrent une pile de fragments de manuscrit, ce tas fait une cinquantaine de centimètres de haut, autant de large et pèse environ quinze kilos. Le texte est enluminé d'or et d'argent, l'encre est marron sombre comme s'il s'agissait de sang. La langue employée est un curieux mélange de grec ancien, de latin, d'hébreu, d'arabe, de perse, etc. Il s'agit d'une compilation réalisée par un moine dominicain au Moyen Âge, ces fragments indiquent comment reconnaître un Azghoul et sont accompagnés de diverses suggestions sur la manière de le lier. Bien que ce religieux, nommé Rafael de Morais, ait été brûlé sur le bûcher pour hérésie, son livre lui a survécu. Ces écrits se réduisent aujourd'hui à des fragments rendus indéchiffrables par l'influence des Licteurs, ce livre est néanmoins un artefact occulte qui a longtemps été recherché par les démonologistes. Les PJ ignorent bien entendu tout cela, s'ils essaient de vendre les fragments ou font des recherches plus poussées, ils attireront l'attention des démonologistes, des Satanistes, des Licteurs ou de personnes spécialisées dans le trafic de ce genre d'objet. Ces documents peuvent disparaître ou être détruits une fois rame-

nés dans notre réalité, à la discrétion du MJ. Vous devez tenir compte du fait que Connaître le nom d'un Azghoul revient à pouvoir le contrôler, mais aussi que toutes les informations consignées dans ce recueil sont totalement incompréhensibles et nécessitent des recherches extensives…

À la Rencontre de Soi

Un petit enfant s'enfuit à l'approche des PJ, s'ils lui courent après, le Personnage qui le rattrape se rend compte que ce jeune garçon lui ressemble étrangement, il est la réplique du PJ lorsque ce dernier avait le même âge. D'une voix pleurnicharde, le gamin lui rappelle tous les échecs qu'il a connu et brise les quelques illusions ou rêves qui lui restent. « Je voulais être cascadeur, tu as tout gâché, tu as raté ta carrière ». Même les fautes les plus récentes qu'il ait pu commettre sont citées, « Pourquoi as-tu tué le témoin, il n'avait rien fait ? ». Le Personnage doit faire un jet d'EGO chaque fois que l'enfant touche une corde sensible, l'enfant disparaît ensuite avec un rire moqueur.

Le Passé

Un grand miroir avec un cadre doré révèle les incidents horribles qui ont émaillé le passé du PJ, le MJ peut en profiter pour dévoiler des scènes en rapport avec un Sombre Secret ou rappeler des souvenirs d'enfance désagréables, ces événements peuvent également être récents. Chaque PJ voit des choses qui lui sont personnelles, s'ils perçoivent tous des images différentes, il est important qu'ils ne le sachent pas, essayez de les convaincre que les autres Personnages ont également contemplé ces scènes issues de leur histoire intime. Le malentendu ne pourra être levé que si les Personnages discutent de ce qu'ils ont vu ou tentent de savoir ce que leurs compères ont aperçu. Afin de vous aider à improviser, voici quelques exemples de souvenirs d'enfance désagréables :

• *Le PJ et quelques camarades de classe encerclent et insultent un petit garçon en larmes sur lequel ils crachent abondamment. Le lendemain, l'élève ne vient pas à l'école, il s'est pendu.*

• *Le Personnage et son meilleur ami forcent un petit chien à avaler de l'essence et attachent ensuite un pétard sous son ventre, l'explosion libère les entrailles du chien qui les traîne derrière lui en couinant. La bête souffrira pendant des heures avant de mourir et d'être ensuite enterrée par les deux petits criminels maintenant traumatisés par ce qu'ils viennent de faire.*

Faites faire un jet d'EGO à chacun des personnages.

L'Ombre Noire

Les PJ rencontrent l'Ombre naissante (voir page 203 du Livre de Règles) de l'un des leurs, celle-ci appartient à celui qui a l'Équilibre Mental le plus bas ou le plus élevé. Elle les poursuit sans relâche, jusqu'à ce qu'elle soit tuée ou que les PJ fuient la Galerie des Glaces. Les Caractéristiques de cette âme jumelle sont exactement les mêmes que celles du Personnage, à l'exception de la taille qui est moitié moindre. Si l'Ombre est tuée, l'Équilibre Mental du PJ est multiplié par deux.

Le Bordel

Une porte conduit les PJ dans une pièce au plafond bas, de très jeunes femmes, portant des sous-vêtements affriolants, sont assises et boivent des vins onéreux en compagnie de messieurs en complet noir. Ce lieu est essentiellement fréquenté par des parvenus, comme l'atteste la décoration de mauvais goût comprenant notamment d'énormes chandeliers de cristal, des objets d'art érotiques et des tentures rouges. Personne ne fait attention à l'arrivée des PJ qui viennent de quitter la Galerie des Glaces par un cabinet de toilette pour entrer dans un bordel de la Reeperbahn à Hambourg (ou dans une autre ville au choix du MJ). S'ils sont agressifs, le propriétaire n'hésitera pas à appeler la police.

SAINT JEAN

Jeudi 22 octobre 1993

Monsieur le Directeur Boyer,

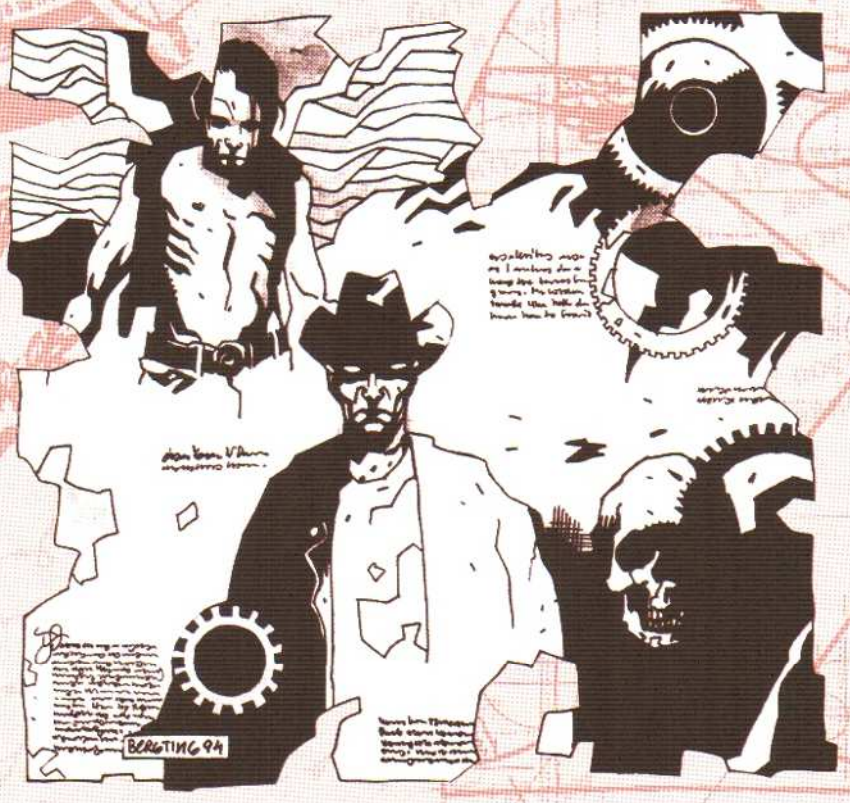
C'est avec une grande tristesse que je vous écris cette lettre, une lettre que j'aurais préféré n'avoir jamais à rédiger. Je ne sais comment exprimer avec douceur ce dont je dois vous informer et je vous demande par avance de bien vouloir pardonner mon ton abrupt.

Votre fils Charles a commis un acte effroyable envers la mascotte de l'école, le teckel de notre homme à tout faire. D'après ce que nous avons pu apprendre en questionnant Charles et ses camarades, il a fixé des pétards artisanaux aux oreilles du chien, à ses organes génitaux et dans son orifice anal, et a ensuite versé de l'essence sur l'animal. Ses compagnons auraient tenté de l'en dissuader, d'après leur témoignage, mais Charles était apparemment trop excité pour pouvoir être raisonné. Il a finalement mis le feu à l'animal, ce qui a en conséquence mis fin à ses tourments. La direction de l'établissement est extrêmement préoccupée par cet incident, et j'ai la conviction très ferme, que je partage avec l'assistante sociale, que nous devons bien faire comprendre à Charles toutes les conséquences de son acte. Pour cette raison, il faudrait que nous nous rencontrions le plus tôt possible pour en discuter et déterminer ensemble la marche à suivre. N'hésitez pas à me téléphoner, à l'école ou à mon domicile si vous avez la moindre question à me poser, je suis à votre entière disposition.

Jules-André Delaroche
Conseiller Principal d'Éducation,
École Saint Jean

CHAPITRE 6

Les Damnés



Andrews avait attrapé une créature géante qui ressemblait à un ballon dirigeable, il lui avait fallu toute la force, l'énergie et la témérité dont il était capable. On aurait dit une énorme vessie pâle parcourue de grosses artères, des chaînes, auxquelles étaient par endroit fixés des crochets à viande, pendaient de toutes parts, couvrant presque son « ventre ». Ils étaient maintenant à soixante-dix mètres au-dessus du sol, ils pensaient être en sécurité là-haut et pour la première fois depuis longtemps, abaissèrent leur garde. Le mépris qu'avait Andrews pour la mort ne connaissait aucune limite, cela lui avait plutôt réussi jusque là. Il effectuait un nouveau raid audacieux sur Métropolis comme s'il s'agissait d'une excursion touristique et en donnant de surcroît l'impression de parfaitement savoir où il mettait les pieds. Ils étaient encore sur les traces de Rebecca. Harry avait perdu tout espoir depuis longtemps. Il était simplement satisfait qu'on ne cherche ni à lui tirer dessus ni à le mordre…

Harry et Andrews trouvèrent enfin Rebecca, elle hurlait, le visage ravagé par la folie, perchée au sommet d'un monolithe noir dans la Cité des Morts. Ses traits étaient déformés par le désespoir, elle était à peine reconnaissable. Harry posa le pied sur le rebord d'une trappe qu'il n'avait pas vue et se foula la cheville, l'ouverture donnait sur un escalier qui s'enfonçait au cœur du monolithe. Le trou était quasiment invisible alors même qu'il se trouvait juste au-dessus, le monolithe ne réfléchissait pratiquement aucune lumière. Ils attachèrent Rebecca qui se laissa faire, elle pendait mollement, la bouche ouverte, bavant abondamment. Son regard était vide, Andrews se demanda si elle n'était pas possédée.

La cité tentaculaire à l'architecture démente et hétéroclite s'étalait sous eux, la ville était en proie à des changements constants, les seuls éléments stables de ce paysage effroyable étaient ces étranges palais qui s'élevaient vers le ciel tels des montagnes. Le zeppelin survola un vaste champ de ruines, tout autour, d'immenses machines abattaient les édifices en bordure de l'immense étendue de décombres. Alors qu'ils approchaient, ils découvrirent que ces engins étaient en fait d'énormes monstres gris qui, tels des béliers, s'attaquaient aux maisons avec leurs têtes de métal. Ils contemplèrent avec fascination ce spectacle de destruction et de désolation au-dessus duquel ils naviguaient, lorsqu'ils parvinrent à détacher leurs yeux de cette scène, ils remarquèrent le Népharite qui dirigeait ces monstres machines.

C'est alors qu'ils virent les Razoths qui fondaient sur le ballon. Leurs ailes tranchantes comme des rasoirs entaillèrent profondément l'enveloppe sur laquelle apparurent de longues déchirures. Des lambeaux couverts d'une substance verte et pâteuse pendaient alors qu'ils perdaient rapidement de l'altitude. Rebecca n'avait pas bougé ni prononcé un mot depuis des heures, elle hurlait maintenant de terreur. Les créatures métalliques dénuées d'yeux entaillaient ses chaînes, et lacéraient ses yeux avec leurs langues coupantes. Harry et Andrews essayaient désespérément d'ajuster les bêtes, mais les Razoths se cachaient derrière le ballon entre chaque attaque, ne laissant que leur queue fendue pour cible. Andrews était à ce point frustré qu'il vida la moitié de son chargeur dans le zeppelin, crachant une traînée de liquide vert, ce dernier piqua vers le sol. Andrews et Harry lâchèrent prise et sautèrent juste avant qu'il ne s'écrase.

Harry se retrouva vautré sur une mer de déchets en décomposition, l'odeur était épouvantable, il tenta de rassembler ses esprits et de récupérer son équipement. Sans prévenir, des bras velus se saisirent de lui pour l'entraîner sous les immondices, « Intrus ! Intrus ! », les cris fusaient tout autour de lui. Les habitants primitifs de la décharge s'étaient rassemblés dans une caverne humide et infecte, où les parois, le sol et le plafond avaient l'odeur et l'apparence d'une couche sale. Une créature humanoïde, grotesque et lépreuse était assise derrière un vieux carton portant le logo de Jack Daniels. Une bougie jetait une faible lumière dans la salle, « Coupable ! Coupable ! » scandait la foule. Harry trouvait la puanteur insoutenable…

Andrews s'approchait de l'épave du zeppelin lorsque son attention fut attirée par une musique monotone et captivante, un feu brillait dans la plaine entre les vieilles ruines. Négligeant le danger, il décida de voir de quoi il s'agissait. Une très belle femme nue exécutait une lente danse sensuelle au milieu des flammes, Andrews avança vers le foyer grésillant. L'Ignitide lui lança un sourire aguicheur, il l'embrasserait bientôt au cœur du bûcher.

Rebecca luttait désespérément pour se libérer des chaînes rouillées qui entravaient ses mouvements. Un crochet avait traversé sa cheville au moment de l'impact, le choc et la douleur l'avait extraite de son hébétude. Derrière elle, l'étrange vessie de la taille d'un petit croiseur, avait éclaté et se vidait de sa substance verdâtre, Rebecca était en train de se noyer dans ce fluide dégoûtant, elle se tordait, crachait, essayant de respirer lorsqu'une voix de bronze résonna dans sa tête, « Je sais où est ta place » entendit-elle. Ses yeux écarquillés par l'angoisse rencontrèrent ceux du Népharite…

Personnages Non-Joueurs

Demlik Draal

FOR : 105
CON : 90
AGL : 75
APP : 4
EGO : 100
PER : 75
CHA : 145
EDU : 120
Taille : 1 m75
Poids : 120 kg
Actions : 7

Initiative : + 63
Dommages : + 1 9
Mvt : 37 m/Round
Résistance :
18 BS = 1 BL
17 BL = 1 BG
15 BG = 1 BM
Peut subir 10 BM, il commence alors à se régénérer et sera en parfaite santé dix heures plus tard.

END : illimitée
Équilibre : + 500
Talents : Athlétisme 80, Chercher 70, Comédie 100, Diplomatie 100, Discrétion 60, Vigilance 70
Comp. Gén : Con. du Monde 50, Grimper 30, Interroger 65, Persuasion 70, Armes à F. 40, Corps à Corps 55, Lancer 55.

Conn : Art 60, Bulgare 30, Recherche d'informations 40, Sciences Occultes 50
Conn. Univ : Littérature 50
Art Ténébreux : 42

Historique : Demlik Draal, d'origine bulgare, fut à une époque courtier en objets d'art à Londres. Depuis sa galerie de Argyll Street, il conduisait des recherches sur l'occulte, avec un zèle qui confinait à l'obsession. Sa collection d'artefacts, de peintures, de photographies, d'écrits et de curiosités est encore à peu près intacte, son playboy de fils, Bela, a cependant commencé à en vendre quelques éléments. Ceci a évidemment eu pour effet de provoquer la folie chez les acheteurs.

Les recherches de Demlik l'ont conduit à l'Éveil, il a depuis quitté sa demeure de l'Élysée pour résider de façon permanente dans la Galerie des Glaces. Dans notre réalité, on le croit mort, bien que son cadavre n'ait jamais été retrouvé.

Personnalité : Demlik est arrogant et cynique. Il parle lentement avec un accent slave très prononcé, son regard est froid et pénétrant alors que son visage reste aussi figé que de la pierre. Il considère les humains qui n'ont pas atteint l'Éveil comme des pestiférés et évite soigneusement de les toucher.

Indications pour le Meneur de Jeu : faites semblant de ne pas entendre ce que disent les PJ, coupez-leur la parole dès qu'ils essaient de parler. Ne les regardez pas dans les yeux, laissez votre regard errer dans le lointain.

Bela Winthrop

FOR : 11
CON : 15
AGL : 12
APP : 9
EGO : 9
PER : 16
CHA : 16
EDU : 15
Taille : 1 m85
Poids : 89 kg
Actions : 3

Initiative : + 4
Dommages : + 1
Mvt : 8 m/Round
Résistance :
5BS = 1BL
4BL = 1BG
3BG = 1BM
END : 84
Secret : Expérience Occulte, Héritier.

Faiblesses : Égotisme, Intolérance, Menteur Invétéré
Avantages : Amis Influents
Équilibre : - 55
Talents : Athlétisme 11, Chercher 13, Comédie 10, Diplomatie 12, Discrétion 14, Vigilance 12

Comp. Gén : Con. du Monde 10, Grimper 14, Persuasion 11, Armes à Feu 7, Corps à Corps 12
Conn : Art 4, Étiquette 15

Historique : fils unique de Demlik Draal, Bela Winthrop est un homme extrêmement perturbé. Bien qu'il n'ait jamais rencontré son père, il est en contact avec lui lorsqu'il est sous l'effet de la cocaïne, lorsqu'il rêve ou se retrouve par hasard dans Métropolis. Il n'a cependant jamais compris la signification de ces visions, et ces incursions dans Métropolis ont été attribuées à de mauvais « trips » dus à la drogue. Son incapacité à travailler, combinée au style de vie onéreux de la jet-set et sa cocaï-

nomanie l'ont forcé à vendre une partie de la collection de Demlik, ce qui a notamment eu pour conséquence de faire sombrer certains acheteurs dans la folie. La Tentatrice a remarqué l'aptitude de Bela à endurer ce que les hommes normaux ne peuvent pas supporter et a vaguement projeté de l'utiliser dans ses futures intrigues. Pendant qu'elle se demande comment elle pourrait l'utiliser, elle le contrôle à travers Léa, une de ses incarnations. Celle-ci lui fournit de la drogue et des prostituées et manipule sa vie sociale, à tel point que Bela n'est plus maître de son existence. Au cours des orgies débridées qu'il organise régulièrement, la propriété de Bela quitte la banlieue de Londres pour disparaître des jours durant dans Métropolis. Les Chercheurs, une secte dont le leader est un certain Aguirre, ont enquêté sur les acquéreurs qui ont été victimes de démence. Ils ont également cherché à joindre Bela lui-même, mais leurs tentatives ont jusque là été contrées par Léa.

Personnalité : insupportable et haut en couleur, il méprise l'argent et ses congénères humains.

Indications pour le Meneur de Jeu : faites des gestes exubérants, parlez fort et riez bruyamment de vos propres plaisanteries. Ne soyez d'accord avec personne, sur aucun point. Construisez-vous une théorie ou une opinion personnelle et défendez-la avec une assurance altière et déconcertante.

La Tentatrice

FOR : 54
CON : 69
AGL : 40
APP : 72
EGO : 48
PER : 55
CHA : 63
EDU : 44

Taille : 1 m88
Poids : 65 kg
Actions : 9
Initiative : 28
Dommages : +11
Mvt : 20 m/Round
Résistance :
14BS = 1BL
13BL = 1BG
11BG = 1BM
Peut subir 5BM.

END : 285
Talents : Athlétisme 40, Comédie 50, Chercher 70, Diplomatie 70, Discrétion 54, Séduction 68, Vigilance 60

Comp. Gén : Con. du Monde 60, Grimper 42, Persuasion 70, Armes à Feu 50, Corps à Corps 63, Escrime 50, Lancer 50
Art Ténébreux : 40

Historique : quelque part dans les Limbes, demeurerait une entité énigmatique appelée la Tentatrice et sur laquelle on sait en fait très peu de choses, car elle ne se révèle jamais directement aux hommes. Les informations relatives à son existence et à son influence ne peuvent être dérivées que de recherches approfondies sur des ouvrages occultes antiques dans lesquels elle est mentionnée en relation avec les anciens Princes des Rêves et une Incarnation d'Astaroth, le Tentateur. Certaines théories affirment même qu'elle serait une Incarnation jumelle du Tentateur, voire même la concubine d'Astaroth. D'autres sources prétendent qu'elle serait le sixième et passif Prince des Rêves, alors que certaines thèses affirment qu'elle symboliserait le vortex, ou au moins ses éléments liés à la Passion. Il est dit que seul Astaroth sait qui elle est en réalité, il refuserait même de mentionner son nom depuis la disparition du Démiurge.

Léa

Historique : elle est l'une des Envoyées de la Tentatrice, il s'agit d'une femme extrêmement séduisante et absolument impitoyable, qui ne recule devant rien pour parvenir à ses fins. Elle s'est mariée trois fois, ses deux premiers maris lui ont légué d'immenses fortunes, le dernier a dû accepter un divorce peu avantageux pour lui. Elle a fabriqué des photos montrant son époux dans des situations compromettantes, la séparation qui a suivi a fait d'elle une des femmes les plus riches du monde. Elle a pour la première fois rencontré la Tentatrice alors qu'elle vivait dans un orphelinat de Puerto Rico. L'entité a aussitôt reconnu son potentiel, elle la prit sous son aile et lui enseigna l'art d'ensorceler les hommes. Quand, à l'âge de dix-sept ans, elle fit la couverture de l'édition française de Vogue, elle était déjà une séductrice expérimentée au service de la Tentatrice. Elle a aujourd'hui, onze ans plus tard, jeté son dévolu sur Bela Winthrop, le fils de Demlik Draal, qu'elle humilie continuellement, obéissant par là même aux désirs de sa maîtresse.

Personnalité : Léa est ambitieuse, impitoyable, froide, calculatrice et très intelligente.

Indications pour le Meneur de Jeu : faites semblant d'être un peu faible, faites des sourires aguicheurs. Gagnez la confiance des Personnages féminins en leur disant combien vous enviez leur force, et que vous abandonneriez avec plaisir toute votre beauté, si vous pouviez un jour vous réveiller, vous regarder dans une glace et vous dire : « Je suis une femme, pas un objet ».

Béria

FOR : 45
CON : 40
AGL : 25
EGO : 10
PER : 25

Terreur : 5
Taille : 4 m
Poids : 500 kg
Actions : 4
Initiative : + 13
Dommages : + 8
Mvt : 12 m/Round

Résistance :
9BS = 1BL
8BL = 1BG
6BG = 1BM
END : 160
Peut subir 2BM, commence à se régénérer aussitôt que son corps sombre dans la Mer Originelle.

Protection : 3
Talents : Athlétisme 25, Chercher 25, Discrétion 5, Vigilance 17
Comp. Gén : Grimper 15, Corps à Corps 18
Armes Nat : 2 x lames de rasoirs (Dom: + 1)

Historique : Béria était un puissant Licteur qui servait avec dévotion son maître Netzach. Grièvement blessé au cours d'une des nombreuses batailles qui se sont jouées à l'extérieur de la Citadelle du Démiurge, il fut piégé sur l'île lorsqu'elle plongea dans la Mer Originelle. Au cœur de ces eaux polluées, Béria muta et se transforma en une bête effrayante qui hante les ruines de la Citadelle.

Personnalité : c'est un ennemi redoutable dans l'obscurité règnant dans la Citadelle, il est impitoyable, ses seuls instincts sont de chasser et de tuer.

Apparence : il fait quatre mètres de haut, ses jambes sont gris pâle et rongées par les années de contact avec l'eau, son torse est bombé, et sa peau translucide laisse entrevoir ses organes internes. Autour de ses bras couverts d'un réseau serré de veines saillantes, Béria porte des bracelets d'acier auxquels il fixe des lames de un mètre de long qui lui servent d'armes. Sa mâchoire protubérante est disproportionnée, plusieurs rangées de dents la garnissent, et chacune semble mue par des muscles indépendants. Ses yeux ont disparu depuis longtemps et un pus sanglant s'écoule de ses orbites vides, il se repère en émettant des sons et en analysant les retours grâce à son ouïe d'une acuité exceptionnelle.

Gelocheli

FOR : 34
CON : 24
AGL : 26
APP : 41
EGO : 38
PER : 31
CHA : 29
EDU : 48
Terreur : +/-0
Taille : 1 m92

Poids : 79 kg
Actions : 4
Initiative : + 14
Dommages : + 7
Mvt : 13 m/Round
Résistance :
6 BS = 1 BL
5 BL = 1 BG
3 BG = 1 BM
Peut subir 2 BM.

END : 140
Protection : 0
Talents : Chercher 30, Comédie 30, Diplomatie 30, Discrétion 25, Vigilance 30
Comp. Gén : Corps à Corps (Dague) 20

Conn : Art 25, Psychologie 25, Sciences Occultes 30,
Conn. Univ : Anthropologie 30, Archéologie 30, Histoire 30, Littérature 25, Théologie 30
Art Ténébreux : 20

Historique : Gelocheli est un personnage mythique de Londres, son nom apparaît parfois dans les paroles de chansons glorifiant la drogue, il est un symbole de l'inconnu ou un messager mystique. À la seule mention de son nom, une terreur indicible se lit dans le regard des toxicomanes et alcooliques les plus endurcis. La police le considère officiellement comme une fable, mais on murmure qu'il existerait

un rapport secret démontrant qu'un projet effrayant se cache derrière la disparition de plusieurs personnes et de plusieurs douzaines de sans-abri. Gelocheli contrôle un portail donnant sur Métropolis, si les PJ veulent le rencontrer, ils devront demander leur chemin aux vagabonds et aux Frontaliers de Londres. Un serviteur viendra finalement leur indiquer le bon tunnel de métro.

Personnalité : Gelocheli est un homme mélodramatique et versatile. Il tire une grande satisfaction de sa célébrité légendaire et est parfaitement conscient de son importance. En conséquence, si les PJ ne le traitent pas avec le respect et la déférence qui lui sont dus, il ordonnera immédiatement à ses disciples de les mettre à mort. Si les PJ mendient humblement son aide, il leur mettra un bandeau sur les yeux et consentira à ce qu'ils soient conduits jusqu'à son portail.

Apparence : il se tient toujours dans l'ombre et porte habituellement des haillons bigarrés. Sa barbe et ses cheveux longs laissent supposer qu'il est victime d'un complexe messianique.

Indications pour le Meneur de Jeu : adoptez un ton mélodramatique, comme si le destin du monde dépendait de vos paroles, faites des gestes lents et empreints d'une majesté calculée.

Les Gelochelis

Historique : tels des papillons de nuit affluant vers la lueur trompeuse d'un lampadaire, des centaines de jeunes gens du monde entier sont attirés par les promesses de Londres. Parmi ces individus qui se ruent vers la capitale, beaucoup sont sans travail, n'ont ni argent ni endroit pour vivre, ils échouent immanquablement dans la rue parmi des milliers d'autres comme eux. La plupart parviennent finalement à s'installer et finissent par avoir une vie familiale et professionnelle normale. Quelques-uns réalisent même certains des rêves qui les ont amenés ici. Certains deviennent des Frontaliers (voir Livre de Règles p. 152).

Les souterrains du métro forment un réseau complexe de tunnels et de vastes stations, les murs sont parfois envahis par les graffitis et un chaos indescriptible règne dans certaines d'entre elles, notamment celles qui sont désaffectées. Les galeries s'étendent jusqu'aux abris datant de la guerre froide, et même jusqu'aux voûtes et caves remontant à l'époque du Blitz. Des souterrains encore plus anciens débouchent sur des caves médiévales, des ruines romaines et autres cavernes d'origine inconnue. L'immense système mène de l'Élysée vers différents mondes, seuls les Gelochelis, qui sont entre 50 et 150 osent s'aventurer dans les sections les plus reculées, aucun clochard sain d'esprit ne va au-delà d'un certain point.

Personnalité : les Gelochelis sont des Frontaliers tels qu'ils sont décrits dans Kult, ils possèdent cependant une conscience collective grâce à laquelle Gelocheli les dirige à sa guise. Ils n'ont aucun instinct de conservation et sont incapables de tirer les leçons de leurs erreurs. Ils peuvent accomplir des tâches simples, comme aller chercher quelque chose, attaquer sur un ordre ou monter la garde. En dépit de leur conscience collective, ils ne coordonnent leurs actions qu'à la demande de Gelocheli dont ils sont les yeux et les oreilles.

Aguirre

FOR : 12
CON : 16
AGL : 10
APP : 5
EGO : 18
PER : 10
CHA : 20
EDU : 10

Taille : 1 m85
Poids : 89 kg
Actions : 2
Initiative : +/- 0
Dommages : + 1
Mvt : 5 m/Round
Résistance :
5BS = 1BL
4BL = 1BG
3BG = 1BM

END : 96
Équilibre : 50
Talents : Chercher 11, Diplomatie 16, Discrétion 15, Vigilance 12

Comp. Gén : Grimper 14, Persuasion 15, Armes à Feu 15, Corps à Corps 16
Conn. Univ : Théologie 10

Historique : l'homme connu sous le nom d'Aguirre est originaire d'Iran, il émigra en Suède en 1958 à l'âge de treize ans et travailla dans les mines de Loussavara-Kirunavraa. Il s'éleva rapidement dans la hiérarchie de la principale organisation syndicale suédoise, LO, au sein duquel son avenir s'annonçait

bien. Après avoir pris une forte dose de cocaïne alors qu'il était au fond d'un puits de mine, il vécut une expérience qui allait radicalement changer sa vie. Il se retrouva dans une salle de la Citadelle où il assista à la naissance d'un enfant sur le front duquel était tatoué un motif complexe. Aguirre n'eut pas le temps d'examiner attentivement l'enfant, le portail se referma et il se retrouva de nouveau dans le puits désert. Pour lui, cela était un signe de Dieu et Aguirre était l'envoyé du Seigneur, il avait été choisi pour préparer son glorieux retour sur terre.

Personnalité : c'est un fanatique charismatique, mais est manifestement schizophrène.

Indications pour le Meneur de Jeu : exprimez-vous d'une voix monotone, faites des gestes amples. Fixez les joueurs dans les yeux et demandez aux Personnages s'ils sont prêts à rencontrer leur créateur. Recourez fréquemment à des métaphores grandiloquentes (exemple : « Nous sommes autant en sécurité qu'un escargot rampant sur le fil d'un rasoir fraîchement affûté ») Restez ambigu et essayez de les convertir à la « Vraie Foi ». Questionnez les joueurs sur leur façon dont ils perçoivent la vie, arborez un visage compréhensif puis expliquez-leur alors qu'ils sont dans l'erreur.

Les Chercheurs

FOR : 10 + 1D10 (15)
CON : 10 + 1D10 (15)
AGL : 2D10 (11)
APP : 2D10 (11)
EGO : 2D10 (11)
PER : 2D10 (11)
CHA : 1D10 (5)
EDU : 1D10 (5)
Taille : 1 m80
Poids : 80 kg
Actions : 2

Initiative : 0
Dommages : + 2
Mvt : 5 m/Round
Résistance :
ABS = 1BL
3BL = 1BG
3BG = 1BM
END : 86
Secrets : choisissez parmi Secret de Famille, Victime d'un Crime, Expérience Occulte, Pacte avec les Forces des Ténèbres, Criminel.
Faiblesses : 10 + 5D10 (37) points
Avantages : aucun
Équilibre : -25-5D10 (-52)
Talents : Athlétisme 12, Chercher 10, Comédie 7, Diplomatie 8, Discrétion 10, Vigilance 10
Comp. Gén : Conduire 13, Armes à Feu 11, Corps à Corps (Dague, Mains Nues et Armes Contondantes) 15, Fouets & Chaînes 15
Conn : Électronique 11, Mécanique 11, Une Langue Étrangère 11, Premiers Soins 11

Historique : à la suite de sa vision, Aguirre fonda une congrégation qu'il baptisa, les Chercheurs. Ils furent bientôt plusieurs milliers en Suède, puis des centaines de milliers à travers le monde. La rapidité de son succès était largement dû à un usage ingénieux de la drogue visant à rétablir l'harmonie entre Dieu et soi-même. La quête d'Aguirre finit par engendrer la folie chez la plupart des membres du culte, cela était notamment dû à l'usage intensif de stupéfiants et aux incursions traumatisantes dans Métropolis, l'Enfer et les Limbes. Aguirre et sa poignée de zélateurs loyaux restent persuadés qu'ils rencontreront un jour Dieu et lui restitueront son titre légitime afin qu'il redevienne « Notre Seigneur ». Lorsque les mines de Loussavara-Kirunaravaa furent abandonnées, les Chercheurs les achetèrent et construisirent un temple à l'endroit même où Aguirre avait eu son expérience mystique. La secte forme un groupe asocial dont les membres vivent repliés sur eux-mêmes, leurs incursions dans Métropolis mises à part. Ils s'infligent des sévices corporels afin de transcender les limites imposées à l'esprit humain. Aguirre s'injecte ainsi du silicone dans le crâne afin de simuler des tumeurs du cerveau. Les adeptes de la secte ne reculent devant rien pour atteindre leurs buts, ils n'hésitent pas à kidnapper des gens souffrant de maladies mentales incurables dans le but d'étudier et reproduire les symptômes qu'ils affichent. Ils sont à la recherche du Garçon à la Tête Tatouée qui, d'après la légende, révélera le chemin de la Citadelle.

Si les Chercheurs sont présents dans la plupart des grandes villes de notre réalité, ils ont cessé de faire de la publicité. Les Personnages ont de fortes chances de les rencontrer s'ils visitent une zone de l'Élysée où l'Illusion est faible et se disloque facilement.

Personnalité : les fidèles obéissent aveuglement à Aguirre à qui ils sont fanatiquement dévoués.

Indications pour le Meneur de Jeu : leur adoration pour Aguirre a complètement effacé leur personnalité originale, ne laissant qu'une copie d'Aguirre. Chaque Chercheur répète fidèlement et inlassablement ses paroles, à l'image d'un perroquet (exemple : « Comme le dit si justement notre grand maître, ne prêtez pas l'oreille aux faux prophètes, mais suivez la voix de la Révélation... »)

L'Enfant Tatoué

FOR : 7
CON : 7
AGL : 6
APP : 9
EGO : 18
PER : 18
CHA : 9
EDU : 15
Taille : 1 m68
Poids : 87 kg

Actions : 2
Initiative : -2
Dommages : -1
Mvt : 3 m/Round
Résistance :
4 BS = 1 BL
3 BL = 1 BG
2 BG = 1 BM
END : 69

Secrets : au choix
Faiblesses : Cauchemars, Malédiction, Photophobie
Avantages : Don pour les Mathématiques, Honnêteté
Équilibre Mental : -5
Talents : Athlétisme 2, Chercher 15, Discrétion 14, Vigilance 12

Comp. Gén : Grimper 5, Corps à Corps 6, Lancer 12
Conn : Anglais 8, Électronique 13, Informatique 20, Recherche d'Informations 20
Conn. Univ : Mathématiques 22

D'après la prophétie, le Démiurge aurait laissé une carte codée montrant le chemin de la Citadelle, celle-ci aurait été tatouée sur la tête d'un garçon possédant plusieurs Incarnations. L'intéressé n'est pas conscient de son tatouage, qui ne peut être perçu que par des gens souffrant de profonds désordres mentaux, la marque ne peut de surcroît être déchiffrée qu'à partir de l'expérience personnelle de son porteur. La marque est immortelle, si celui qui en est revêtu meurt, elle réapparaîtra sur le front d'un autre enfant de sexe masculin.

Katsuo Morito

Historique : Katsuo, l'actuel Enfant à la Tête Tatouée, est un autiste de dix-sept ans, qui vit entouré de serviteurs dans la villa de son père située en plein centre de Tokyo. Ce dernier est cadre supérieur chez Sony, il est donc souvent en voyage d'affaires, et sa mère est morte en lui donnant le jour. Il s'est retiré du monde extérieur et vit dans la certitude que le cyberspace existe. Là, il peut se créer une personnalité qui n'est pas limitée par les restrictions qui lui sont imposées par son corps, mais définie par ses connaissances en informatique. Il possède un puissant ordinateur qu'il utilise pour se connecter aux bases de données du monde entier, sous le pseudonyme « Akira ». Son incroyable aptitude à forcer les codes en a fait un pion important dans les plans du Démiurge.

Personnalité : Katsuo est un enfant gâté, détaché de notre monde et introverti. Dans son esprit, la réalité est le cyberspace.

Indications pour le Maître de Jeu : faites semblant d'être terrorisé dès que les Personnages haussent le ton ou suggèrent que vous quittiez votre chambre faiblement éclairée. Fondez en larmes si l'on vous force à vous éloigner de votre ordinateur.

Kreboos

FOR : 12
CON : 20
AGL : 26
APP : 8
EGO : 54
PER : 37
CHA : 25
EDU : 76

Taille : 1 m69
Poids : 67,5 kg
Actions : 4
Initiative : + 14
Dommages : + 4
Mvt : 13 m/Round
Résistance :
5BS = 1BL
4BL = 1BG
3BG = 1BM
Peut subir 2 BM

END : 144
Équilibre : + 130
Talents : Athlétisme 14, Chercher 11, Diplomatie 35, Discrétion 14, Vigilance 11

Comp Gén : Grimper 12, Corps à Corps 6, Armes à Feu 15, Lancer 12
Art Ténébreux : 10

Historique : Kreboos est un des nombreux faux prophètes créés par les Archontes, lorsque l'humanité, il y a très longtemps de cela, le rejeta, ses créateurs l'abandonnèrent. Il vit maintenant dans un bunker d'acier où il fait des expériences génétiques sur des victimes que lui rapportent des Métromortes qu'il a dressés. Son abri se trouve au milieu d'un vaste réseau de voies ferrées, bordées

de cadavres d'intrus pendus aux caténaires. En s'éloignant des voies, le visiteur imprudent rentre dans des champs de mines, parsemés de fils de fer barbelés et de trappes conduisant tout droit dans les Souterrains de Métropolis. Le niveau le plus bas du blockhaus est occupé par des chambres froides où des humains drogués sont pendus à des crochets à viande. Il abrite également la salle d'opération de Kreboos dont les desseins restent impénétrables, si tant est qu'il s'en souvient encore. Quoi qu'il en soit, il se consacre entièrement à des expériences délirantes sur l'ADN humain, essayant de générer des mutations aberrantes. Il est très fier des quelques succès qu'il a obtenus et a lâché les fruits de ses expérimentations dans l'Élysée afin qu'ils y répandent l'horreur et la maladie.

Personnalité : énergique et enthousiaste, il est cependant totalement intolérant. C'est un grand bavard qui ne finit jamais ses phrases et n'attend jamais de réponse.

Indications pour le Meneur de Jeu : prenez un regard fou et excité, parlez très vite, saisissez les feuilles sur lesquelles les PJ inscrivent leurs notes et noircissez-les de schémas techniques.

Les Saints

« Edmond se sentait bien, malgré la balle qui était logée sous sa rotule, sa blessure le brûlait affreusement. La phrase écrite dans le sang qui rougissait le mur du laboratoire lui indiquait qu'il trouverait refuge à l'extrémité du conduit de chauffage. Un engourdissement bienvenu envahit son corps, ses membres inférieurs seraient bientôt complètement insensibles. Mais il s'en moquait, car ici, il pourrait mourir et ils ne pourraient plus lui faire subir ces horribles expériences… »

Les Saints sont des personnes qui sont mortes en martyre, leur esprit habite le Labyrinthe coincé entre l'Élysée et Métropolis, ce ne sont pas des Éveillés et ils ne s'intéressent qu'à une seule chose, la vengeance. Quiconque participe, même sans le savoir, à la vengeance d'un Saint acquiert une emprise sur lui et peut exiger son aide. Gardez à l'esprit que les Saints sont très amers par nature et extrêmement réticents à accorder leur aide, ils feront tout leur possible pour égarer les Personnages, il leur sera cependant difficile de refuser leur assistance à quelqu'un invoquant leur nom (pourvu qu'il leur soit demandé quelque chose qui soit dans leurs capacités). Il est souvent difficile de communiquer avec les Saints, ceux-ci s'exprimant de façon ambiguë et essayant de ne répondre que par énigmes. Un Personnage va gagner un certain nombre de points chaque fois qu'il venge un Saint ou découvre un artefact qui lui est lié, chaque point augmente les chances que le Saint accède à une éventuelle requête (voir un peu plus loin, Modificateurs à la prière). Les Saints sont capables de percevoir les personnes qui ont accumulé ce type de points, un PJ dont le score est élevé sera ainsi considéré comme une menace pour leur liberté, ils essaieront de s'en débarrasser en le Stigmatisant. Si un PJ est stigmatisé, le Saint doit pour cela réussir un jet sous son score de Stigmatisation, il sera transporté au moment et à l'endroit où le Saint a connu la mort pour y vivre à sa place le drame qui lui fut fatal. Le Personnage revêt l'apparence du Saint, mais conserve ses propres caractéristiques, s'il parvient à changer le cours du destin, son âme réintègre son corps et le Saint désormais vengé peut enfin goûter le repos éternel. Dans le cas contraire, son âme est condamnée à errer pour l'éternité dans le Labyrinthe.

Nous recommandons au MJ de tenir lui-même les comptes relatifs aux scores des PJ afin que ceux-ci ne puissent pas analyser leurs actions et agir en fonction d'un score de Stigmatisation qu'ils ne sont pas censés connaître.

Si un PJ ne peut entrer en contact avec un Saint, il doit prier et dépenser 1D100 points d'END. Le MJ calcule le Score du PJ, lance le dé et détermine le résultat en fonction de la Marge.

Marge	Résultat
Manqué	Le Saint conduit le PJ à sa perte
0	Aucun contact
1-5	Aide le PJ, mais la réponse est difficile à interpréter
6 - 15	Aide le PJ, interprétation facile
15 ou +	Aide le PJ, réponse facile à interpréter, mais le Saint se sent menacé et Stigmatise le PJ juste après

Il y a de nombreux Saints à Métropolis, ceux qui sont mentionnés ci-dessous sont des exemples représentatifs et le MJ est encouragé à créer des Saints adaptés à ses propres scénarios.

L'exemple que nous allons vous donner décrit une Sainte appelée Claudia. Si le MJ a préparé une aventure dans laquelle les Personnages ont fréquemment à faire avec l'Église Catholique et les Licteurs de Binah, Claudia pourra les aider si le besoin s'en fait sentir.

Comment décrire un Saint

Historique : qui était le Saint, sa vie dans l'Élysée.

Vengeance : vous devez décrire ici les moyens par lequel le Saint peut être vengé.

Capacités : ce sont les Aptitudes du Saint, précisez notamment celles qui peuvent être utiles aux PJ.
Communication : comment le Saint communique avec les Personnages.
Reliques : les objets qui sont liés au Saint.

CLAUDIA

« Prends-lui son crucifix, Pablo, et fous-le lui dans... Bordel ! Regarde comme elle saigne ! T'as vu ! Cette salope aime qu'on la bouscule nom de dieu !.. Eh, laisse-moi la... Sale pute ! Arrête de prier ton putain de sauveur : tiens, le voilà ton seigneur... Eh, Marco ! Empêche-la de me mater comme ça... J'en sais rien, moi ! démerde-toi... »

Historique : Claudia était une religieuse très pieuse appartenant à un couvent de Los Angeles, elle œuvrait pour aider les parents à élever décemment leurs enfants alors qu'ils ne connaissaient que la misère. Dans la nuit du 17 mars 1977, alors qu'elle récitait ses prières du soir, cinq de ses élèves pénétrèrent dans sa chambre et l'agressèrent sauvagement. Ils la violèrent avec son crucifix, burent le sang de son hymen et tailladèrent sa poitrine, Claudia les pardonna sur son lit de mort et ne porta même pas plainte auprès de la police. Elle mourut dans la certitude réconfortante que sa mansuétude lui vaudrait une place au Paradis. Elle fut cruellement déçue en découvrant que l'Élysée était une Illusion et qu'une Réalité bien plus cruelle se cachait derrière cette façade. Cela la changea à jamais, désormais très vindicative, elle aide quiconque punit des hommes coupables de viol.

Exemple : *en corrigeant deux violeurs, Matt est entré en possession du crucifix de Claudia, il détenait déjà son peigne en ivoire. Il prie Claudia : deux Vengeances 5 + 5, le peigne d'ivoire + 1, et le crucifix + 3, ce qui donne un Score de 14 à Matt.*

Vengeance : châtier des violeurs
Capacités : démasquer les Licteurs qui se cachent dans la hiérarchie de l'Église et repousser les agents de Binah.
Communication : parle en latin
Reliques : son journal intime, un livre « La poésie écrite par les enfants », un peigne d'ivoire, le crucifix de sa confirmation (tous ces objets se trouvent dans le couvent de Santa Monica).
Stigmatisation : 22

BARBERIO

« Vous osez accuser ces policiers émérites, dont les antécédents sont irréprochables, de mentir sous serment ! Vile créature ! Vous n'arriviez pas à supporter qu'elle vous rejette et vous l'avez assassinée, c'est donc cela votre sens de la justice. Vous avez agi au mépris des lois du monde civilisé, vous n'êtes qu'un primate... »

Historique : Barberio était de race noire et vivait à New York. Le soir du 28 avril 1984, alors qu'il passait devant une ruelle sombre, il vit un groupe de policiers en train de battre et violer son ex-femme Jessica, une femme blanche. Il essaya de lui venir en aide, il fut arrêté et accusé du meurtre de son ancienne épouse par ceux qui la violentèrent. Le procès fut une parodie, conduite de main de maître par le District Attorney, Gerard Washington, un procureur de mauvaise réputation connu pour ses idées racistes (et incidemment, un Licteur de Geburah). Ce dernier construisit sa plaidoirie sur une prétendue jalousie, Barberio aurait été incapable de supporter le départ de Jessica et aurait eu la perversité d'attendre plus de trois ans pour se venger afin d'écarter les soupçons. Le courage des policiers, qui sont intervenus au péril de leur vie pour sauver cette femme blanche des mains d'une bête enragée, fut loué par le ministère public. Le jury, composé de blancs appartenant à la classe moyenne, décida que Barberio était coupable et devait répondre de toutes les charges qui avaient été retenues contre lui. Il fut en conséquence condamné à mort, son recours en grâce fut rejeté et le 22 décembre 1992 à 7h22, il fut exécuté par une injection de poison.

Vengeance : torturer les procureurs, les juges, les jurés, les gardiens de prison, les bourreaux, et tout spécialement les policiers corrompus.
Capacités : démasquer et repousser les Licteurs de Geburah (à l'exception de ceux qui l'ont condamné), peut arrêter le temps plusieurs minutes (pendant lesquelles les PJ sont encore facilement repérables par les Créatures de l'Illusion telles que les Aspecti).
Communication : au moyen d'un oui-ja.
Reliques : un petit coffret contenant des stylos encre précieux, une Rolex, une photo de Jessica (son ex-épouse), un vieux Code Civil, un vieux drapeau américain sale.
Stigmatisation : 18

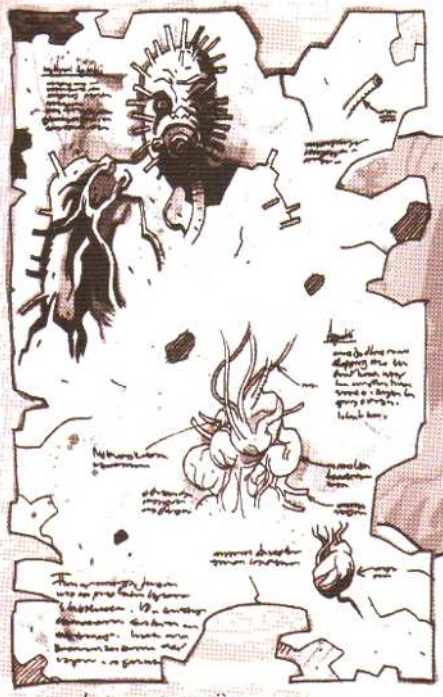
Le Gardien

(Voir Livre des Règles)

Modificateurs à la prière :

+ 5 par Vengeance
+ 1 à + 3 pour chaque Relique possédée par le personnage (selon la valeur symbolique)

Créatures



« ... la tumeur grossière semble s'être développée avec une rapidité exceptionnelle, une portion de l'équipement est partiellement enchâssée dans les tissus gangrenés... »

FOR : 10 + 2D10 (21)
CON : 10 + 2D10 (21)
AGL : 2D10 (11)
EGO : 1D10 (5)
PER : 1D10 (5)
CHA : 1D10 (5)
Terreur : -5
Actions : 2
Initiative : 0
Dommages : + 1
Mvt : 5 m/Round

Résistance :
6BS = 1BL
5BL = 1BG
3BG = 1BM
END : 98
Protection : 2
Équilibre : +/-500

Talents : Athlétisme 15, Chercher 6, Discrétion 12, Vigilance 6
Comp. Gén : Grimper 9, Nager 8, Armes à Feu 16, Corps à Corps (Armes Contondantes) 16, Lancer 16, Armes Lourdes 16, Fouets & Chaînes 8

Armes Nat. : Tentacules/Excroissances (Agripper) (Dom -6)
Art Ténébreux : 0

Agenti

Historique : les Agenti sont des Berserks de Kether qui se sont révoltés, ils ont subi des mutations par des moyens biochimiques.

Personnalité : la simple idée de provoquer de la souffrance chez un être vivant leur met l'eau à la bouche. Ils attaquent sans hésitation les humains, avec d'autant plus de haine que ceux-ci leur rappellent qu'ils sont devenus des monstres.

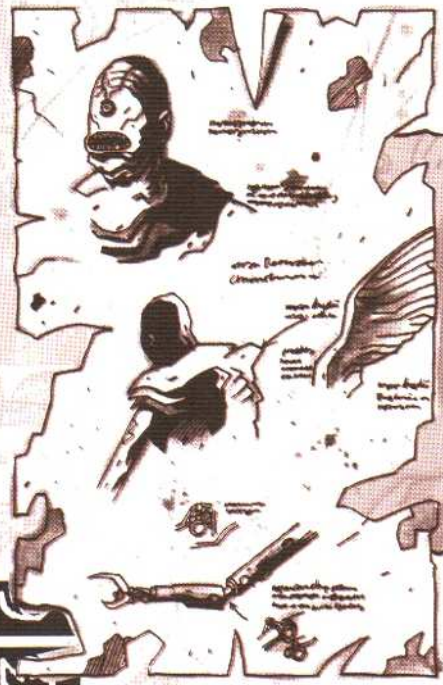
Apparence : leur peau boursouflée par des tumeurs cancéreuses est semblable à de l'écorce, elle est par ailleurs couverte de tissus en décomposition. De nombreuses excroissances prennent naissance sur leur tête et leurs bras, leur casque et leurs armes, derniers témoins de leur origine militaire, sont enveloppés par ces tentacules et par une épaisse membrane. Cet équipement fait maintenant corps avec ces créatures et paraît faire partie de leur morphologie.

Les Azghouls

(Voir Livre des Règles p.151)

Les Frontaliers

(Voir Livre des Règles p.152)



« Des sections de ces troupes de choc affectées aux horloges ont d'ores et déjà été lancées à mes trousses... »

FOR : 3D10 (16)
CON : 10 + 1D10 (15)
AGL : 4D10 (22)
EGO : 2D10 (11)
PER : 4D10 (22)
CHA : 1D10 (5)
Terreur : -3
Actions : 4
Initiative : + 10
Dommages : + 4
Mvt : 11 m/Round

Résistance :
4BS = 1BL
3BL = 1BG
3BG = 1BM
END : 86
Protection : 5

Talents : Athlétisme 18, Chercher 6, Discrétion 6, Vigilance 16
Comp. Gén : Grimper 10, Nager 8, Corps à Corps (Armes Contondantes) 16

Armes Nat : Morsure (Dom -5), Membrane (réduit de 1 an/Round la durée de vie de la victime)
Art Ténébreux : 42

Chronites

Historique : les Chronites quittent parfois les Horloges pour pourchasser dans l'Élysée ceux qui détiennent des informations jugées dangereuses sur leur demeure dans Métropolis. Les Chronites enveloppent leurs proies dans une membrane gélatineuse qui draine le temps hors de la victime, entraînant un vieillissement prématuré.

Apparence : ce sont de grandes créatures dont la peau rougeâtre est couverte d'écailles. Il ont de puissants bras mécaniques avec lesquels ils projet-

tent leurs adversaires dans les rouages de l'Horloge. Ils sont incapables de mouvoir leur œil cyclopéen et doivent tourner leur tête s'ils veulent suivre quelque chose de leur regard inexpressif. Leur bouche immobile et béante est garnie de dents métalliques, fines comme des aiguilles, qu'ils déplacent latéralement à l'image de la chaîne d'une tronçonneuse. Deux petites bosses sur leur dos semblent indiquer qu'ils ont une origine angélique.

FOR : 10 + 1D10 (15)
CON : 3D10 (16)
AGL : 1
EGO : 1D10 (5)

Terreur : +/-0
Actions : 1
Initiative : -7
Dommages : +/- 0
Mvt : 0,5 m/Round

Résistance :
5BS = 1BL
4BL = 1BG
3BG = 1BM
Peut subir 2BM

END : 83
Protection : 1

Talents & Comp : aucun

Armes Nat : le drain envoyé par la créature ne rate jamais sa cible, elle peut effacer 1D10 minutes de souvenirs relatifs à des incidents ayant affecté l'Équilibre Mental.
Art Ténébreux : 0

Chrono-Symbiotes

Historique : les Chrono-Symbiotes sont un produit des Horloges géantes de Métropolis, ces créatures prennent dans l'Élysée la forme de montres et autres mécaniques servant à mesurer le temps. Ainsi déguisés, ils volent le temps de leur porteur lorsqu'il a récemment vécu un événement qui a affecté son Équilibre Mental. Dans les cas les plus délicats, les parasites peuvent appeler des Chronites en renfort.

Apparence : les Chrono-Symbiotes sont des créatures verdâtres et visqueuses, ressemblant à des insectes dénués d'yeux. Leur abdomen luisant fusionne avec le poignet du porteur, le parasite injecte alors un fin tube qui envoie des impulsions vers le cerveau de la victime. Les plus gros Symbiotes, comme l'horloge de Big Ben, émettent un champ électrique affectant le système nerveux des passants, causant des sensations de déjà-vu ou le sentiment que le temps passe très vite.

« Les Symbiotes rampent hors du cadran et s'enroulent autour du poignet de la victime... »

EGO : 2D10 (11)

Terreur : + 5
Actions : 2
Initiative : + 4
Dommages : 0
Mvt : 5 m/Round

Armes Nat : ultrasons (la victime doit réussir un jet d'Ego, si elle échoue, elle reçoit la Faiblesse Claustrophobie, ce qui déclenche l'attaque suivante), puis effondrement des murs (l'attaque n'échoue jamais, Dom + 5).

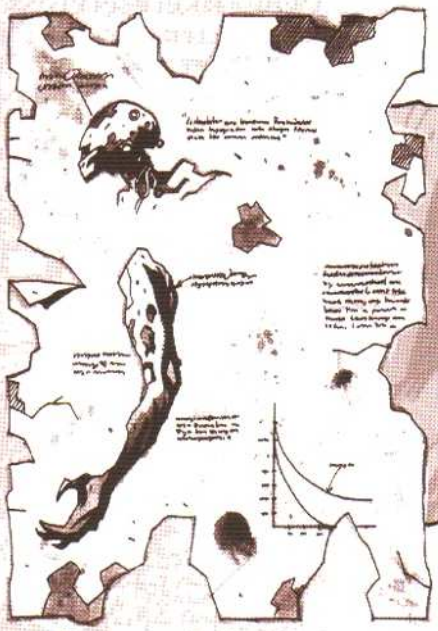
Art Ténébreux : 0

Cimænti

Historique : de toutes les créatures infernales qui se creusent une niche dans Métropolis, les Cimænti sont les plus complexes. Ce sont des esprits prédateurs qui vivent dans les pierres et le ciment de la Cité Originelle, ils émettent des ultrasons pénibles pour l'oreille humaine qui provoquent des sentiments de violence, de paranoïa et de claustrophobie. Ils se nourrissent de la crainte instinctive qu'ont les hommes de se retrouver enfermés dans une cage et de ne plus jamais revoir la lumière du soleil.

« Ils vivent dans les murs des maisons et se nourrissent de la claustrophobie de leurs victimes. »

Apparence : les Cimænti peuvent être perçus comme des projections spirituelles à l'intérieur même des murs, quelques secondes avant que ces derniers ne s'effondrent au milieu des cris perçants des créatures, ensevelissant quiconque se trouvait encore dans le bâtiment. Bien qu'ils ne puissent pas être blessés, ils peuvent être repoussés par la force mentale, ils se mettent alors à saigner et le sang filtrera à travers les fissures du ciment. Pour les combattre, l'exorciste doit faire une série de jets d'EGO et comparer sa Marge de Réussite avec celle des Cimænti. 5 jets réussis permettent d'expulser les Cimænti.



FOR : 4D10 (22)
CON : 4D10 (22)
AGL : 2D10 (11)
EGO : 1D10 (5)
PER : 1D10 (5)
CHA : 1D10 (5)
Terreur : +/- 0
Actions : 2
Initiative : + 4
Dommages : + 4
Mvt : 5 m/Round

Résistance :
6BS = 1BL
5BL = 1BG
3BG = 1BM
END : 101
Protection : 3

Talents : Athlétisme 16, Chercher 10, Discrétion 14, Vigilance 5
Comp. Gén : Grimper 18, Corps à Corps (Armes Contondantes) 16

Armes Nat : Percussion 16 (Dom + 1), Poings (Dom +/- 0)
Art Ténébreux : 0

Destructates

« Une troupe de créatures sans âme, connues sous le nom de Destructii, démolissent et dévorent les constructions, préparant l'avènement d'un nouvel ordre. »

Historique : les Destructates sont des esclaves que les Népharites ont ramenés de l'Enfer pour démolir et restructurer le chaos architectural caractéristique de la Cité Originelle.

Personnalité : si les Destructates sont incroyablement forts, ils ne sont pas pour autant très agressifs. Ils sont très humbles devant leurs maîtres Népharites, dont ils suivent aveuglément les ordres, et n'hésiteront pas à tuer sur un simple mot de ces derniers. Ils travaillent toujours par deux, suivant inlassablement les mêmes routines, ils sont d'ailleurs tout à fait incapables de la moindre improvisation.

Apparence : ce sont des créatures voûtées et maladroites. Leur peau est rugueuse et poreuse, les mains de leurs longs bras ressemblent aux mâchoires de nos pelles mécaniques. Ils se servent de leur tête sans visage, renforcée d'acier noir, pour abattre les immeubles.

FOR : 10 + 3D10 (26)
CON : 10 + 3D10 (26)
AGL : 10 + 3D10 (26)
EGO : 2D10 (11)
PER : 10 + 3D10 (26)
CHA : 5D10 (27)
Terreur : +/- 0
Actions : 4
Initiative : + 9
Dommages : + 5

Mvt : 10 m/Round
Résistance :
6BS = 1BL
5BL = 1BG
3BG = 1BM
Peut subir 2BM
END : 119
Protection : 1

Talents : Athlétisme 14, Chercher 10, Discrétion 12, Vigilance 16
Comp. Gén : Grimper 14, Armes à Feu 17, Corps à Corps (Armes Contondantes) 15, Lancer 14, Armes Lourdes 17

Armes Nat : Griffes 17 (Dom -6). (Les Griffes sont enduites d'un poison semblable au curare. Voir Page 88 à 90 du Livre des Règles).
Art Ténébreux : 0

Einsätzers

« Ces sinistres machines de guerre suivent leurs troupes, détruisant tout ce qui se trouve en travers de leur chemin. »

Historique : vous trouverez ces créatures dans les deux camps d'un conflit, ordonnant à leurs soldats respectifs de ravager, torturer et avilir l'adversaire. Un combattant qui a servi sous les ordres d'un Einsätzer en reste marqué jusqu'à la fin de sa vie, il est hanté par les terribles souvenirs de ses méfaits et finit par se suicider.

Apparence : ce sont des hommes de grande taille, noirs comme du charbon, des griffes acérées sont

attachées à leurs poignets et constituent d'excellentes armes de Corps à Corps. Leur visage ressemble à un masque à gaz, ils portent des casques jetant un reflet métallique, tout comme l'acier de leurs armes. Leur corps est couvert de cloques remplies d'adrénaline et de testostérone qui peuvent être percées et versées sur les soldats récalcitrants.

Erinyæ

(Voir Livre des Règles p.148)

FOR : 1
CON : 1
AGL : 1
EGO : 3
PER : 1
Terreur : +/-0
Actions : 1
Initiative : - 7
Dommages : -3
Protection : 0
Mvt : 0,7m/Round

Résistance :
3BS = 1BL
2BL = 1BG
2BG = 1BM
END : 36
Talents et Comp. Aucun
Armes Nat. Possession
En tant que Parasite : Morsure (1-9 BS, 10 ou + BL). Une BS signifie qu'il s'est accroché à sa victime et qu'il pourra tenter une nouvelle attaque avec un modificateur de + 5 à son jet. S'il parvient à infliger une BL, il pénètre sous la peau et possède désormais la partie du corps où il se loge.
En tant que partie du corps : dans ce cas, le Fekküzer évite de combattre son hôte, s'il y est contraint, le parasite peut infliger des dégâts variables en fonction de l'organe occupé (ne tenez pas compte des modificateurs dus à la force).
Organes internes : (Dom -6), ceux-ci sont rongés et s'étranglent.

Pour les bras et les jambes : (Dom -5), ils frappent, sautent et empoignent.

Fekküzers

Historique : le Fekküzer est un parasite qui vit dans les égouts de Métropolis. Les humains sont des proies faciles car leur peau fine est facile à pénétrer. Lorsqu'il progresse sous la peau de son hôte, le Fekküzer ressemble à une veine palpitante. Une fois installé, il implante ses cellules dans une partie du corps choisie au hasard. Il meurt ensuite, laissant sur la peau une marque semblable à un tatouage. Toutes les 666 minutes, le Fekküzer implanté tente de posséder la partie du corps où il a été déposé, et ce jusqu'à ce que le PJ parvienne à s'en débarrasser, soit par un exorcisme ou soit par l'ablation de l'organe malade. La victime peut résister comme cela est décrit dans le chapitre 13 du Livre des Règles. Si le parasite parvient à posséder la partie qu'il convoitait, il essaiera maintenant toutes les 666 minutes de se révolter, de se séparer de son propriétaire pour rejoindre l'antre des Fekküzers. Le PJ peut faire un jet d'EGO chaque fois que l'organe se rebelle.

Voici quelques exemples de la façon dont les Fekküzers se comportent en fonction du segment possédé, ainsi que de la façon dont ils essaient de quitter le corps de leur hôte :

Rein :

Cesse par moment de fonctionner, ce qui provoque de terribles crampes et des saignements dans les urines. Le rein est agité de terribles convulsions et tente de sortir par le nombril.

Main :

Lâche les objets, frappe les gens qui ont la malchance de se trouver autour. Essaye de se faire amputer.

Estomac :

Régurgite tout ce qui est avalé, engendre des ulcères, le pancréas commençant à s'auto-digérer. Dissout les intestins auxquels il est attaché et se dirige vers la bouche.

Cerveau :

Provoque de violentes migraines, des troubles de la vision et de l'ouïe. Oblige la victime à se lobotomiser à l'aide d'un ciseau et d'une masse.

L'antre des Fekküzers est situé dans le monde souterrain de Métropolis, c'est un endroit où de très nombreuses galeries d'égout se rejoignent pour former un lac de déchets humains. Là, des parties de corps humains possédées par les Fekküzers se livrent à de grotesques accouplements.

Apparence : ils sont rouges, leur corps segmenté mesure environ 7 à 8 centimètres.

« ... d'horribles sangsues rouges qui nichent leur progéniture sous la peau de leur hôte infortuné. »

« La caravane était secouée comme si l'on se battait à l'intérieur, un cri déchirant se fit entendre. La porte s'ouvrit violemment, Klaus sortit en hurlant, il tenait son bras amputé dans la main qui lui restait. Le dealer le suivait, il tenait encore un couteau ensanglanté. « Tu étais marqué, et je t'ai sauvé », lança-t-il en essuyant la lame. Puis il retourna dans sa roulotte pendant que Klaus s'effondrait en tremblant, lâchant le membre sectionné. C'était incroyable, le membre était coupé et pourtant, ses doigts bougeaient et s'accrochaient à l'asphalte du parking. Le bras rampait tel un serpent, laissant une traînée de sang derrière lui. Le revendeur fit de nouveau irruption armé d'un lance-flammes, il suivit la piste et le brûla. »

FOR : 20 + 3D10 (36)
CON : 20 + 2D10 (31)
AGL : 20 + 2D10 (31)
EGO : 5 + 1D10 (10)
PER : 10 + 3D10 (26)

Terreur : +/-0
Longueur : 2 m50
Taille : 1 m50
Poids : 120 kg

Actions : 15
Initiative : + 19
Dommages : + 8
Mvt : 15 m/Round
Résistance :
8BS = 1BL
7BL = 1BG
5BG = 1BM
END : 133
Protection : 3

Talents : Athlétisme 25, Chercher 25, Discrétion 35, Vigilance 18
Comp. Gén : Acrobatie 20, Grimper 30, Nager 25, Corps à Corps 20

Armes Nat : Morsure (Dom +/- 0), 2 Griffes (Dom -2).
Art Ténébreux : 5

« Des détachements de cavalerie entiers ont été détruits à la bataille par ces animaux félins mais extrêmement intelligents. »

Les Feroccis

Apparence : les Feroccis sont des quadrupèdes trompeusement maladroits, leurs mouvements rappellent ceux des tigres, s'ils n'ont pas de fourrure, leur peau arbore un camouflage qui s'adapte à leur environnement. Leur tête est compacte, leurs yeux noirs sont profondément enchâssés dans leurs orbites, et leurs dents aiguisées comme des rasoirs. Leur longue queue sert de balancier et leur permet ainsi de sauter et grimper avec une précision extraordinaire. S'ils trouvent des prises, ils peuvent, grâce à leurs griffes rétractiles de douze centimètres de long, escalader des murs verticaux et même se pendre la tête en bas.

FOR : 3D10 (16)
CON : 3D10 (16)
AGL : 10 + 1D10 (15)

Terreur : 5
Actions : 2
Initiative : + 3
Dommages : + 3

EGO : 4D10 (22)
PER : 5D10 (27)
CHA : 3D10 (16)

Mvt : 7 m/Round
Résistance :
3BS = 1BL
2BL = 1BG
2BG = 1BM
END : 100
Protection : 0
Talents : Athlétisme 16, Chercher 18, Discrétion 10
Comp. Gén : Grimper 12, Nager 6, Armes à feu 12, Corps à Corps (Armes Contondantes) 16, Lancer 6, Armes Lourdes 8.

Armes Nat : émissions radioactives (succès automatique). La victime fait un jet sous sa CON au cours de chaque round d'exposition, les dommages sont déterminés grace à sa Marge de Réussite (5 + BS, 3-4 BL, 2-1 BG, 0- BM). Ces blessures ressemblent à des brûlures, elles peuvent provoquer une chute des cheveux et des nausées. Le Personnage doit ensuite réussir un Jet de CON une fois par an pour échapper à un cancer.
Art Ténébreux : 0

« Des créatures qui ont depuis longtemps perdu toute trace d'humanité, elles cherchent maintenant à la recouvrer en consommant des humains. »

Les Génétides

Historique : ces créatures cherchant désespérément un moyen de retrouver leur forme humaine, sont le produit d'expériences conduites au nom de Malkuth. Ils sont passés maîtres dans l'art d'analyser la structure de l'ADN des corps qu'ils se procurent. Ils pendent ces organismes dans des sortes de cocons élastiques et visqueux, les exposent ensuite à de fortes doses de radiations et procèdent à de longues saignées. Après ce traitement, ils injectent de l'ADN dans les gènes de la victime, pour qui les résultats sont bien entendu catastrophiques.

Apparence : à la suite d'une exposition intense aux radiations, les Génétides se sont transformés en êtres grotesques qui n'ont plus qu'une lointaine ressemblance avec les hommes qu'ils furent un jour. Des filaments de chair pendent de leur corps translucide et se divisent. Il n'est pas inhabituel que les Génétides aient plusieurs membres inutiles souvent atrophiés, ceux-ci finissent généralement par se détacher. Certains indices permettent de supposer que les Génétides étaient autrefois des Radiakks.

FOR : 1D10 (5)
CON : 2D10 (11)
AGL : 2D10 (11)
EGO : 3D10 (16)
PER : 2D10 (11)
CHA : 3D10 (16)

Terreur : +/- 0
Actions : 2
Initiative : +/- 0

Dommages : +/- 0
Mvt : 1 m/Round
Résistance : les armes n'ont aucun effet sur les Harmonides, elles ne peuvent qu'être exorcisées.
END : 79
Protection : 0

Talents & Comp : aucun

Armes Nat : Bruit Assourdissant (semblable à la Possession, voir Chapitre 13 du Livre de Règles. La victime perd toute volonté et une Action par Round, tous les Scores liés à la PER sont réduits de moitié. Une Harmonide peut se mesurer à dix personnes simultanément).

Art Ténébreux : 5

Les Harmonides

« Ces créatures sombres qui amoindrissent les sens autour d'elles… »

Historique : les Harmonides sont des entités spirituelles qui prennent possession de l'esprit des musiciens, ou suscitent et entretiennent des vocations musicales dans l'Élysée. Rares sont les musiciens qui ne sont pas dominés par des Harmonides, elles peuvent produire des sons atonaux et des séquences aériennes, au-delà des limites de la perception humaine, qui ont la propriété de se fixer au cerveau des hommes. Ces airs bercent l'auditeur, le rendent apathique et réceptif aux suggestions télépathiques, et il croit vivre quelque chose d'unique. Lorsque les artistes donnent des concerts, ils engendrent une hypnose de masse pendant laquelle les Harmonides prélèvent l'énergie vitale de l'audience baignant dans l'euphorie. Elles gardent un œil sur les nouveautés du monde musical et veillent à ce que quiconque pourrait troubler l'apathie des auditeurs soit affaibli et réduit à produire de la musique de supermarché.

FOR : 2D10 (11)
CON : 2D10 (11)
AGL : 2D10 (11)
APP : 10 + 3D10 (26)
EGO : 10 + 3D10 (26)
PER : 2D10 (11)
CHA : 10 + 3D10 (26)

Terreur : + 10
Actions : 2

Initiative : 0
Dommages : + 1
Mvt : 5 m/Round
Résistance :
4BS = 1BL
3BL = 1BG
3BG = 1BM
END : 89
Protection : 0

Faculté : Possession (voir p. 119 du Livre de Règles)

Talents : Athlétisme 10, Chercher 10, Discrétion 14, Séduction 25, Vigilance 15

Comp. Gén : Grimper 10, Corps à Corps 8, Fouets & Chaînes 8, Lancer 6

Art Ténébreux : 10

Les Ignitides

« Des sirènes féroces au visage d'ange pour tenter et perdre les hommes. »

Historique : ici et là, sur les terrains de chasse des Ruines de Métropolis, des brasiers jettent une lueur fantomatique sur leurs environs, en approchant, les curieux entendront un sifflement strident et distingueront vaguement une silhouette dans les flammes. Il semble que ce soit une femme nue, à la peau noire comme l'ébène, elle se consume lentement et fait signe d'approcher.

Apparence : elles se déplacent en prenant l'apparence de boules de feu rougeoyantes, elles peuvent posséder n'importe qui lorsqu'elles sont sous cette forme. Elles sont liées à la Tentatrice, dont elles sont les agents les plus agressifs dans Métropolis.

FOR : 2D10 (11)
CON : 5 + 1D10 (10)
AGL : 2D10 (11)
EGO : 3D10 (16)
PER : 1D10 (5)
CHA : 1D10 (5)
APP : 1D5 (3)
EDU : 2D10 (11)

Terreur : + 5
Actions : 2
Initiative : 0
Dommages : + 1
Mvt : 5 m/Round
Résistance :
4BS = 1BL
3BL = 1BG
2BG = 1BM
END : 76

Protection : 1

Talents : Athlétisme 10, Chercher 8, Discrétion 12, Vigilance 10
Comp. gén : Grimper 10, Arbalètes 10, Corps à corps (Armes Contondantes) 10, Lancer 8, Fouets & Chaînes 10

Armes Nat : Son de Cloche (la victime doit réussir un Jet de PER. Ceux qui échouent sont assourdis pour la durée du Round et incapables d'agir).
Art Ténébreux : 5

« Tels des Inquisiteurs démoniaques, les prophètes de l'horreur s'avancent, jugeant des pauvres hères déjà damnés depuis longtemps… »

Les Chaotiques

Historique : les Chaotiques font de longues processions à travers les Ruines et la Cité des Morts, ils se déplacent ainsi en chantant une mélopée et en faisant sonner des cloches de cuivre recouvertes de vert-de-gris. Au moment où ils passent, les perceptions des spectateurs sont altérées, images et sons venus d'ailleurs et d'autres temps se mêlent à la réalité, crucifixions, bûchers, victimes de la Grande Peste, pendus, décapités, et autres exécutés apparaissent sous les yeux incrédules du passant. S'il semble bien que le but des Chaotiques soit de juger et de condamner les habitants de Métropolis, leurs motifs restent obscurs.

Apparence : ce sont des créatures voûtées vêtues de manteaux à capuche noirs. Il est fréquent que leurs yeux aient été crevés, ou leur langue coupée, leurs oreilles et leurs membres sont souvent gangrenés. La plupart des Chaotiques sont amaigris par les nombreuses maladies dont ils sont atteints.

FOR : 10 + 2D10 (21)
CON : 5D10 (27)
AGL : 2D10 (11)
EGO : 1D10 (5)
PER : 3D10 (16)
CHA : 1D5 (3)

Terreur : +/-0
Actions : 2
Initiative : 0

Dommages : + 1
Mvt : 5 m/Round
Résistance :
7 BS = 1 BL
6 BL = 1 BG
4 BG = 1 BM
END : 116
Protection : 1

Talents : Athlétisme 10, Chercher 12, Discrétion 15
Comp. Gén : Grimper 18, Corps à Corps 14, Lancer 12

Armes Nat : Aucune. Toutes les blessures infligées par les Chaotiques ont de grandes chances de s'infecter, pour éviter cela la victime doit réussir un Jet de Constitution avec un malus de -5.

Art Ténébreux : 0

« Ce sont des humanoïdes apparemment composés de chairs en putréfaction et d'excréments, ils n'offrent que le spectacle de la mort… »

Les Compostates

Historique : ces créatures fouillent inlassablement les décharges de Métropolis ainsi que les montagnes de déchets nauséabonds qui polluent nos terres, ils retournent les ordures, sélectionnent et trient, mais personne ne sait s'ils cherchent de quoi se nourrir ou quelque chose qu'ils auraient perdu.

Personnalité : les Compostates sont relativement inoffensifs et attaquent rarement sans raison, ils n'aiment cependant pas les intrus, ce qui explique les cadavres déchiquetés que l'on trouve dans les décharges.

Apparence : ce sont des charognards répugnants, chacun d'entre eux ne semble être qu'un amas d'ordures en partie recouvert par une peau en état de décomposition avancée. Leur corps flasque est rongé par la maladie, du sang et du pus suintent à travers les pores. Les plus décrépits sont les Envoyés de Baal Reshef.

FOR : 3 + 1D10 (8)
CON : 2D10 (11)
AGL : 7 + 1D10 (12)
EGO : 1D5 (3)
PER : 10 + 1D10 (15)

Terreur : + 5
Actions : 2
Initiative : +/- 0

Dommages : +/- 0
Mvt : 6 m/Round, en flottant
Résistance :
4BS = 1BL
3BL = 1BG
2BG = 1BM
END : 66

Talents : Chercher 9, Vigilance 9
Comp. Gén : Corps à Corps 10
Armes Nat. : Morsure (Dom -5)
Art Ténébreux : 0

Les Larvæ

« Des vers armés de dents capables de percer l'acier, ils chassent en bandes et dévorent tout sur leur passage. »

Historique : les Larvæ chassent dans les sous-sols de notre monde et de Métropolis. Elles représentent le premier stade de développement des Razides, la transformation nécessite plusieurs siècles. Elles naissent dans des nids appelés chambres d'éclosion, celles-ci sont remplies d'œufs de la taille d'un ballon qui sont constitués d'une matière comparable à du cuir. Elles possèdent la faculté de traverser la matière inorganique ou morte comme si elle n'existait pas, elles flottent ainsi en bancs à travers le sol, à la recherche de proies, sans être le moins du monde ralenties par la pierre ou la terre. Seule la matière organique peut bloquer leur progression, les forçant à se frayer un chemin ou à contourner l'obstacle.

Elles dévorent tous les éléments organiques. Elles sont capables de percevoir la chaleur qui se dégage d'un corps et des mouvements d'un être vivant à des centaines de mètres de distance, quelle que soit l'épaisseur de terre qui les sépare de l'individu concerné. Dès que les Larvæ ont repéré une victime, elles le signalent aux autres afin de préparer une attaque collective. Lorsqu'elles sont en chasse, leurs mâchoires se mettent à claquer émettant un son sinistre.

Apparence : elles ressemblent à des vers noirs d'environ un mètre de long. Leur orifice buccal est bordé d'une multitude de petites dents extrêmement pointues.

Les Licteurs

(voir Livre des Règles p.143 et 144)

Morts-Vivants

(voir Livre des Règles p.184 et 185)

FOR : 20 + 2D10 (31)
CON : 20 + 2D10 (31)
AGL : 5 + 1D10 (10)
EGO : 5 + 1D10 (10)
PER : 20 + 2D10 (31)
CHA : 5 + 1D10 (10)

Terreur : -5
Actions : 2
Initiative : 0

Dommages : + 5
Mvt : 5 m/Round
Résistance :
8BS = 1BL
7BL = 1BG
5BG = 1BM
END : 133
Protection : 3
Talents : Athlétisme 18, Chercher 16, Discrétion 10, Vigilance 16

Comp. Gén : Grimper 6, Armes à Feu 16, Lancer 10, Corps à Corps (Armes Contondantes) 18
Armes Nat. : Mâchoires (Dom +/- 0). Quiconque est mordu par un Magistrat est victime d'un poison neurotoxique ; (voir Livre de Règles p.90).

Art Ténébreux : 0

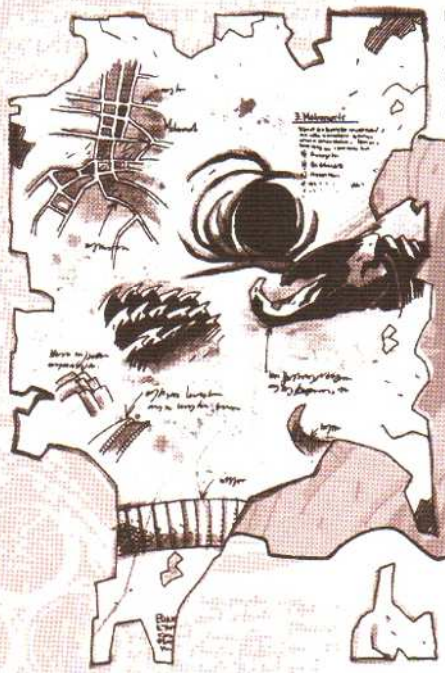
Les Magistrats

« Les énormes monstres qui montent la garde devant la Cité Machine sont totalement dénués de pitié. »

Historique : les Magistrats constituent une force d'élite conçue par les Techrones dans le but d'assurer la défense et la sécurité de la Cité Machine où ils sont basés.

Apparence : ce sont des êtres techno-organiques ressemblant à d'énormes cafards noirs dont

la carapace organique a un reflet mécanique. De nombreux intrus ont péri entre leurs puissantes mandibules, dont les doubles rangées de dents acérées avancent et reculent telles des scies en produisant un vacarme infernal. Même des créatures très supérieures à l'homme ne peuvent résister aux neurotoxines qui enduisent les barbelures de la face externe des mâchoires. Le seul son que peut émettre un Magistrat est un hurlement dissonant. Ils communiquent comme des insectes, au moyen de leurs antennes.



FOR : 30 + 3D10 (46)
CON : 30 + 3D10 (46)
AGL : 30 + 3D10 (46)
EGO : 1D5 (3)
PER : 2D10 (11)

Terreur : -10
Actions : 6
Initiative : + 34
Dommages : + 11
Mvt : 20 m/Round

Résistance :
1 tBS = 1 BL
10 BL = 1 BG
8 BG = 1 BM
Peut subir 3 BM
END : 171
Protection : 10

Talents : Chercher 7, Vigilance 7
Comp. Gén : Corps à Corps

Armes Nat. :
Mâchoires (Dom + 2).
Queue (Dom + 3).
Gaz (cette attaque réussit automatiquement, le nuage s'étend sur 5 mètres de diamètre. Agit comme le gaz lacrymogène, voir p. 89).
Art Ténébreux : 0

Les Métromortes

« Les quartiers de la ville sont reliés par un gigantesque réseau de tunnels dans lesquels rôdent d'énormes prédateurs reptiliens. »

Historique : les Métromortes sont d'immenses créatures reptiliennes, ressemblant à un train doté d'une tête effilée de prédateur. Ils chassent avidement dans les galeries de métro de l'Élysée.

Apparence : le corps d'un Métromorte est lisse et doux, segmenté comme celui d'un scolopendre, il est cependant couvert d'écailles rugueuses qui se dressent et se contractent au rythme de ses mouvements. Les mâchoires sont un alignement de longues plaques verticales acérées qui s'enfoncent profondément dans la gueule terrifiante, elles se transforment finalement en cartilages hérissés de tumeurs. À la pointe de sa tête, se trouve une puissante défense courbée vers le haut, elle est destinée à faire céder tout ce qui se dresse devant le monstre. La gueule ne peut pas se fermer complètement, elle semble en effet conçue pour constamment engloutir de la nourriture. Autour de la bouche, de petites glandes émettent un gaz toxique.

AGL : 6, 10, 15
FOR : 6, 11, 16
CON : 8, 12, 18
APP : 5
EGO : 4, 8, 12
CHA : 4, 8, 12
PER : 6, 10, 15
EDU : 5, 6, 7

Actions : 2
Initiative : -2, 0, + 3
Dommages : -1, + 1, + 3
END : 58, 74, 96
Mvt : 5, 6, 8 m/Round
Résistance :
4, 4, 5 BS = 1 BL
3, 3, 4 BL = 1 BG
2, 3, 3 BG = 1 BM

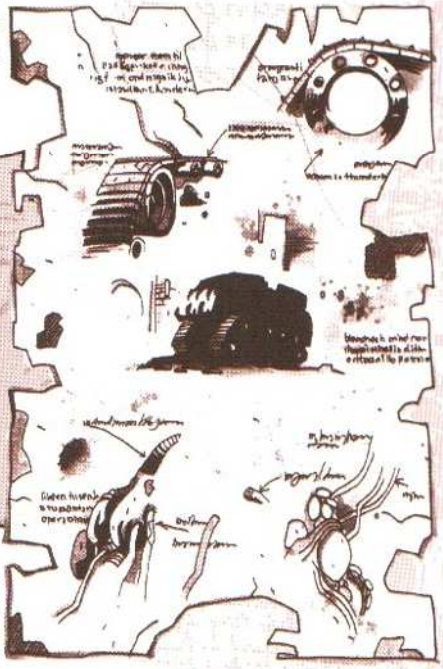
Talents et Comp : variables. Donnez-leur des scores de 6, 10 ou 14 dans les Compétences qui vous semblent les plus appropriées.
Équipement : au choix du Meneur de Jeu, sauf précision contraire.

Habitants de Métropolis

Historique : la Cité Éternelle est habitée par des personnes provenant de mondes très divers, les créatures de l'Enfer côtoient les laquais des Archontes, les cobayes de Malkuth, des entités spirituelles, et même des hommes. Tout au long de cet ouvrage, ces individus sont mentionnés comme

étant des créatures spécifiques ou comme des habitants standards de Métropolis. Ces derniers sont humains, ou presque, et sont répartis en trois catégories : Faible, Moyen et Fort. Cette classification sert principalement à indiquer la valeur des adversaires que vont devoir affronter les PJ. Ces catégories sont simplement une indication de leur force et de leur ruse, cela n'est pas forcément en rapport avec l'apparence physique du Personnage.

Les trois valeurs données pour chaque Caractéristique correspondent respectivement aux scores de ces divers types de PNJ. La première série de chiffres correspond aux caractéristiques d'un habitant « Faible » de Métropolis, la dernière série à un habitant « Fort ». Ces standards ont pour but d'être rapidement utilisés en cours de partie, il peut aussi s'en servir comme point de départ et développer ses propres idées.



AGL : 1D10 (5)
FOR : 20 + 3D10 (36)
CON : 20 + 3D10 (36)
EGO : 10 + 3D10 (26)
PER : 1D5 (3)

Terreur : + 5
Actions : 2
Initiative : -3
Dommages : + 5

Mvt : 3 m/Round
Résistance :
9BS = 1BL
8BL = 1BG
6BG = 1BM
Peut subir 3 BM
END : 164
Protection : 5

Talents : Chercher 12, Vigilance 14
Comp. Gén : Corps à Corps 10

Armes Nat : Possession (la Mère Compostate peut posséder jusqu'à cinq créatures simultanément, voir p.119 du Livre des Règles). Broyer (Dom. - 1), la Mère Compostate ne peut broyer que des créatures possédées, ce qu'elle accomplit en leur roulant dessus.

Art Ténébreux : 5

Les Mères Compostates

Historique : les Mères Compostates sont des omnivores, tout ce qui est versé dans leur broyeur est détruit et disparaît dans leur gosier métallique. Chaque Mère Compostate est accompagnée par deux ou trois Compostates possédés avec lesquels elle vit en symbiose, ils lui fournissent sa subsistance, en échange, elles les protègent des dangers de Métropolis. Les Compostates sont comme des ouvriers d'une ruche dont la Mère Compostate serait la reine. Les personnes possédées sont obsédées par l'idée de procurer de la nourriture à leur maîtresse, ils sont prêts à sacrifier leurs vies sans hésiter en cas de crise. Lorsque la Mère voyage, les Compostates s'allongent dans la cabine du conducteur qui consiste en une pupe gélatineuse.

Apparence : elles ressemblent aux engins que conduisent les éboueurs de l'Élysée, à l'exception de leur train de chenilles. Ce qui semble être des traînées de poussière et une peinture écaillée sont en fait les intestins semi-translucides qui englobent le corps de la chose et palpitent doucement.

« D'énormes créatures métalliques qui ressemblent à des bennes à ordures dévorent les déchets de la Cité. Ces camions sont incapables de se procurer eux-mêmes leur nourriture, elles ont des serviteurs à qui elles offrent l'abri de leurs entrailles en échange de leur aide… »

AGL : 1D5 (3)
FOR : 20 + 2D10 (31)
CON : 20 + 2D10 (31)
EGO : 2D10 (11)
PER : 1D5 (3)

Terreur : -5
Actions : 2
Initiative : -5
Dommages : + 4

Mvt : 2 m/Round
Résistance :
8BS = 1BL
7BL = 1BG
5BG = 1BM
END : 134
Protection : 3 (sur le dos)

Talents : Chercher 14, Discrétion 14, Vigilance 7
Comp. Gén : Grimper 6, Nager 20
Art Ténébreux : 5

« Près des plages de cette mer aux flots visqueux, des créatures semblables à des sangsues créent des motifs complexes… »

Les Obérons

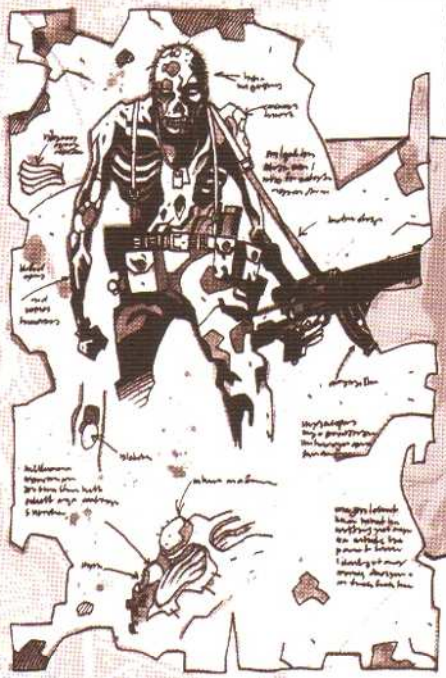
Historique : aussi maladroits que des phoques échoués, les Obérons utilisent leurs nombreuses excroissances en forme de nageoires pour creuser de nouveaux canaux pour les ruisseaux et rivières qui se déversent dans la Mer Originelle. Ils ne se servent pas de ces ailerons pour se déplacer, mais rampent à la manière des limaces. Au cœur des eaux fétides de la Mer Originelle, ils nagent en bancs, rapides et agiles.

Personnalité : les Obérons n'ont aucune raison de se battre, et à l'exception des humains, tous les habitants les laissent en paix. Ils sont incapables de se défendre.

Apparence : leur dos est bien protégé alors que leur ventre est mou et gonflé. Ils n'ont aucun organe de vision ou d'odorat, ils s'orientent grâce à un sonar comparable à celui d'une chauve-souris. Lorsqu'ils repèrent des humains mourants, ils se glissent sur eux en produisant un sifflement grave, une substance noire nauséabonde suinte par les fissures qui se trouvent entre la carapace et le ventre. Cette substance ronge lentement la victime au rythme de 1 point de CON par heure.

Les Psilosites

(voir Livre des Règles p.153)



AGL : 3D10 (16)
FOR : 3D10 (16)
CON : 5 + 1D10 (10)
EGO : 5 + 1D10 (10)
CHA : 5 + 1D10 (10)
PER : 3D10 (16)

Terreur : +/-0
Actions : 3
Initiative : + 4
Dommages : + 3
Mvt : 8 m/Round
Résistance :
4BS = 1BL
3BL = 1BG
2BG = 1BM
END : 70
Protection : 1

Talents : Athlétisme 12, Chercher 12, Discrétion 12, Vigilance 10

Comp. Gén : Grimper 12, Armes à Feu 16, Corps à Corps 18, Lancer 6, Armes Lourdes 12

Art Ténébreux : 0

Les Radiakks

« Comme brûlés par les rayons d'un soleil impitoyable, ces hommes chassent dans le monde souterrain, leurs membres à moitié carbonisés, cherchant Dieu seul sait quoi. »

Historique : ces soldats de Kether sont rassemblés en hordes et se déplacent à travers Métropolis, ils sont commandés par des aristocrates appartenant à la cour de l'Archonte. Ce sont pour la plupart des hybrides de soldats qui ont servi de cobayes au cours d'expériences nucléaires dans les années 50 et 60, notamment en France, aux États-Unis et en Chine.

Personnalité : leur intelligence n'est pas brillante, et sans chef, ils sont démoralisés. Leur plus grande crainte est d'être transformés en Génétides. En effet, au cours de leurs recherches sur les moyens de détruire l'Illusion, les serviteurs de Malkuth ont produit un code ADN qui reprogramme les Radiakks en Génétides. Ceci a intensifié la guerre que se livre ces deux groupes de créatures.

Apparence : leur peau brûlée exhibe des plaies douloureuses et purulentes, des excroissances cancéreuses et des tumeurs cutanées qui répandent des spores radioactives.

AGL : 20 + 2D10 (31)
FOR : 1D10 (5)
CON : 1D10 (5)
EGO : 1D10 (5)
PER : 1D10 (5)
Terreur : + 5
Actions : 5
Initiative : + 19
Dommages : + 3

Mvt : 15 m/Round
Résistance :
3BS = 1BL
2BL = 1BG
2BG = 1BM
END : 50
Protection : 1
Talents : Chercher 5, Vigilance 5

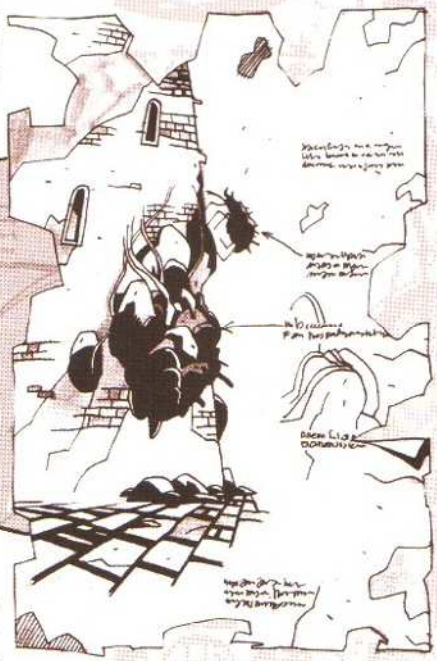
Comp : Corps à Corps 10
Armes Nat : Griffes (Dom + 7). Si l'attaque réussit, le Razoth peut immédiatement tenter une nouvelle attaque, s'il réussit de nouveau, il arrache un œil à sa victime. La PER est diminuée de moitié pour tous les Jets impliquant la vue, si les deux yeux sont crevés, la victime est bien sûr aveugle. Lancez 1D10 + 10 pour déterminer la partie du corps touchée.
Art Ténébreux : 0

Les Razoths

« Des monstres métalliques ailés fondent sur leurs victimes et arrachent leurs yeux. »

Historique : les vols de Razoths traversent régulièrement le ciel de Métropolis. Dans les cavités de la Cité Machine, les Razoths construisent des cocons qui leur servent de nids. Ils sont perpétuellement en chasse et recherchent leur mets : les yeux. Ils attaquent en piqué, visent le visage de leur victime et tentent d'extirper les yeux à l'aide des griffes qu'ils ont de chaque côté de la tête. Ils naissent dans le palais de Geburah, et tiennent un rôle, secondaire mais cependant primordial, dans le plan de l'Archonte qui consiste à aveugler le plus de créatures possible afin que tous soient égaux devant la loi.

Apparence : de loin, ils ressemblent à des chauves-souris. Ils ne sont que vaguement organiques, ils ont des ailes tranchantes, des serres solides et inégales, un corps segmenté semblable à celui d'un perce-oreille et composé d'une matière métallique. Ils n'ont pas d'yeux...



AGL : 30 + 3D10 (46)
FOR : 30 + 3D10 (46)
CON : 30 + 3D10 (46)
EGO : 1D5 (3)
PER : 1D10 (5)
Terreur : -5
Actions : 6
Initiative : + 34
Dommages : + 11
Mvt : 20 m/Round

Résistance :
11BS = 1BL
10BL = 1BG
8BG = 1BM
END : 171
Protection : 5
Talents : Chercher 4, Discrétion 8, Vigilance 4

Comp. Gén : Grimper 18, Corps à Corps 10, Sucer la Moelle 6
Armes Nat : Agripper (si l'Acarite parvient à se saisir de sa victime, celle-ci doit réussir un jet de FOR avec une Marge de Réussite supérieure à celle de la créature pour se libérer. Tant que l'Acarite obtient un score plus élevé, elle peut tenter ou continuer d'absorber la moelle de sa proie). Succion de la Moelle (Dom ; -1 point de CON par Round). Cornes (Dom +/- 0).
Art Ténébreux : 0

Les Acarites

Historique : ces énormes créatures arachnoïdes se déplacent autour des palais sur leurs dix pattes éburnées, elles sont recouvertes d'une carapace d'un rouge flamboyant hérissée de poils rêches et de piques empoisonnées. Elles enlèvent les pierres et les restes de squelettes qui jonchent les immenses places qui entourent les palais, et les traînent jusqu'à leurs grands nids de béton. Ceux-ci ressemblent à des ruches et sont accrochés çà et là aux murs des sections inférieures des forteresses. Les Acarites défendent leur territoire avec agressivité, elles aiment tout particulièrement la moelle humaine, elles brisent les os de leur proie à l'aide de leurs pattes effilées et aspirent leur contenu grâce à leur bouche tubulaire. Elles sont munies de cornes constituées de la même matière que leurs pattes, et peuvent empaler jusqu'à trois personnes au cours d'une seule attaque.

« Des créatures arachnoïdes protégées par une épaisse carapace traversent les grandes places. Elles retournent leurs victimes et en sucent la moelle osseuse. »

Les Serfs
(Voir Livre des Règles p. 144, 146)

Les Techrones
(Voir Livre des Règles p.154)

Les Horlogers
(voir Habitants de Métropolis Faibles)

AGL : 10 + 2D10 (21)
FOR : 5 + 1D10 (10)
CON : 5 + 1D10 (10)
EGO : 1D10 (5)
PER : 10 + 3D10 (26)

Terreur : + 5
Longueur : 1 m20
Taille : 1 m10

Poids : 55 kg
Actions : 4
Initiative : + 9
Dommages : + 3
Mvt : 10 m/Round
Résistance :
4BS = 1BL
3BL = 1BG
2BG = 1BM

END : 65
Protection : 1

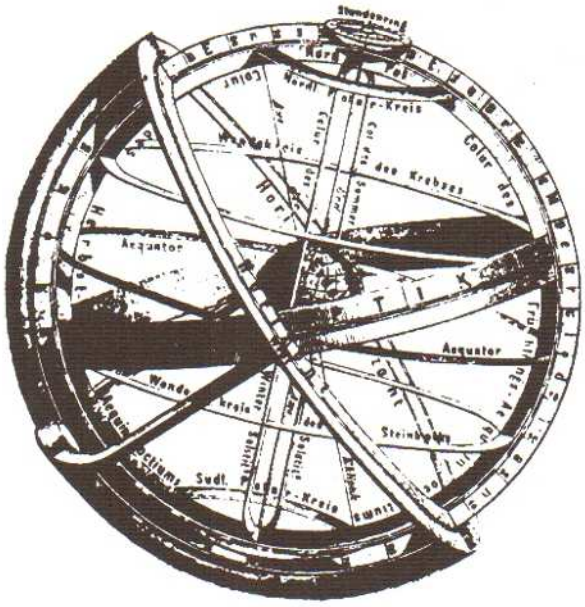
Talents : Athlétisme 15, Chercher 15, Vigilance 15
Comp. Gén : Corps à Corps 15
Armes Nat : Morsure (Dom +/- 0), Langue (1 m de long environ, Dom -2)
Art Ténébreux : 0

« Ces chasseurs quadrupèdes traquent leurs proies dans notre monde, ils les entraînent à travers la frontière jusque dans la Machine où ils disposent rapidement d'elles. »

Les Wolvens

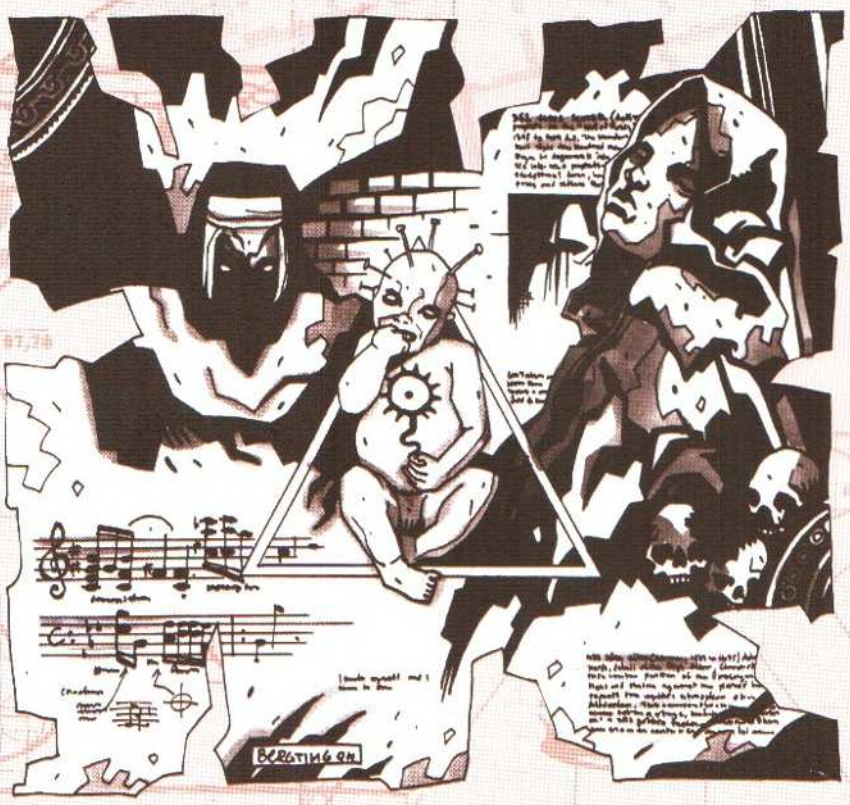
Apparence : les Wolvens sont des quadrupèdes de 1 m20 de haut, leur peau rêche rouge sombre est partiellement couverte de poils noirs. Leur tête est triangulaire et rappelle celle des alligators, leurs yeux sont enfoncés et injectés de sang. Leurs dents, comme celles des caïmans, sont disposées à l'extérieur de la mâchoire, ils attaquent également leurs adversaires avec leur longue langue bleu acier, celle-ci est tranchante et peut transpercer une victime.

Les Zéloths
(voir Livre des Règles)



CHAPTER 7

Appendices



Vers Métropolis

Indications pour le Meneur de Jeu

Bien que Métropolis défie la logique, vous ne devez pas vous laisser emporter par votre enthousiasme. Aucun joueur n'acceptera de voir son personnage devenir une marionnette entre les mains d'un MJ despotique. Vous devez accepter la logique interne du contexte au lieu de tout mettre sens dessus dessous juste pour distraire vos joueurs. Restez souple et laissez l'histoire suivre son cours. À l'instant où vos joueurs penseront dominer la situation, lorsqu'ils croiront avoir compris les rouages de Métropolis, faites prendre une tournure imprévue aux événements afin de les dérouter. Utilisez les effets choquants avec mesure, conservez-les précieusement pour les employer lorsqu'ils auront le plus d'impact.

Lorsque les PJ atteignent Métropolis, vous devez décider du paysage qu'ils découvrent et leur en donner une brève description. Choisissez le palais le plus proche, l'esprit des personnages sera affecté par les pouvoirs de l'Archonte qui l'habite. La véritable aventure peut maintenant commencer : où doivent aller les PJ et comment comptent-ils y parvenir ? À vous de prévoir ce qui leur arrivera en route, le temps nécessaire pour atteindre une destination, s'ils y arrivent jamais...

Ayez toujours une longueur d'avance

L'inventivité et l'astuce des joueurs peuvent être immenses, tout comme leur étrange incapacité à suivre la bonne piste. En tant que MJ, vous devez être préparé à faire face à toutes les situations qui peuvent se présenter et toujours avoir un atout dans votre manche.

Vous devez pour cela vous apprêter en réfléchissant bien à l'avance à tout le scénario. Quelles sont les raisons qui amènent les PJ à Métropolis, que pouvez-vous faire pour transformer cette excursion en aventure palpitante ? Vous devez toujours équilibrer vos propres projets avec les motivations des PJ. Gardez suffisamment d'obstacles en réserve pour qu'ils en aient pour leur argent, n'oubliez pas que les victoires faciles rendent le jeu insipide. Si au contraire vous leur mettez systématiquement des bâtons dans les roues et, ne leur permettez jamais d'atteindre leurs objectifs, la frustration s'emparera rapidement de votre équipe.

Vous devez toujours avoir un temps d'avance sur vos joueurs. Prenons un exemple, les PJ viennent juste d'échapper à une horde de Zéloths affamés et reprennent leur souffle dans une cachette de fortune, le sol se dérobe soudain sous leurs pieds et trente Compostates émergent à la surface. Vous devez savoir ce que les personnages peuvent faire pour tenter de s'en sortir de justesse une fois de plus.

Créez une atmosphère d'horreur

L'horreur est un genre psychologique, faire naître ce sentiment chez les joueurs requiert un certain sens du dramatique et du flair de la part du MJ. Ne chercher que l'effet, enchaîner les séquences d'action à un rythme échevelé n'est peut-être pas le meilleur moyen pour impliquer les joueurs. L'important est de varier : laissez planer les soupçons, jetez les dés, parcourez le Livre des Règles en prenant un air concentré, vous conserverez ainsi les joueurs sur le qui-vive. De temps à autre, vous pouvez introduire des séquences trompeusement calmes, pour qu'ils baissent la garde juste avant le choc. Vous devez être cruel et menteur tout en restant enjoué et sensible à l'humeur de vos joueurs.

Maintenez le rythme

Métropolis n'est pas un endroit que l'on visite en touriste. S'il est souhaitable de permettre aux joueurs de rassembler leurs esprits et de réfléchir, vous ne devez pas laisser leurs discussions et l'élaboration de plans dominer le jeu. La Cité Éternelle est extrêmement dangereuse, la planification et les déductions n'ont pas leur place ici, il y a toujours un monstre tapi dans l'ombre.

Soyez imprévisible

Il est dans votre intérêt que Métropolis reste aussi mystérieuse et inattendue que possible. Le jour où vos joueurs commenceront à comprendre la Cité Originelle et à entrevoir la logique qui se dis-

simule derrière la folie, vous aurez perdu votre capacité à les atteindre et à les surprendre. Ne leur expliquez jamais ce qui se passe, ils ne doivent pas connaître la relation de cause à effet, une fois dans la Cité Originelle, l'incertitude doit dominer.

Élaguez

Lorsqu'une aventure dans Métropolis touche à sa fin, il est temps de l'abréger, continuer une séance après une épopée épique pourrait faire paraître Métropolis bien fade. Laissez s'écouler un certain temps avant que les PJ ne soient de nouveau confrontés au surnaturel. Si cela vous semble justifié, vous pouvez très bien leur donner de nouvelles Faiblesses ou modifier leurs Compétences. Métropolis n'est pas une ville où l'on trouve la sérénité.

Ce livre n'a pas été écrit pour servir de cadre à tous vos scénarios, les joueurs s'en lasseraient vite. Au contraire, la plupart de vos campagnes doivent se dérouler dans la Réalité, utilisez Métropolis avec pondération, comme un piment.

Nouveaux Archétypes

Parmi les problèmes qui peuvent survenir au cours d'une partie de KULT (ou de pratiquement n'importe quel jeu de rôle), il en est un de particulièrement épineux. Les PJ peuvent ne pas avoir les connaissances nécessaires pour venir à bout de l'aventure à laquelle ils sont confrontés. Les Personnages peuvent ainsi ne pas savoir comment entrer ou sortir de Métropolis, ils peuvent aussi ne pas vouloir pénétrer dans la Cité Éternelle, ne sachant pas ce qu'ils trouveront une fois sur place. Cet inconvénient peut être en partie résolu si l'un des PJ a un lien plus étroit avec Métropolis, ou s'il connaît un peu mieux la cité. Vous devez cependant être attentif, un tel Personnage ne doit pas vous échapper ni déséquilibrer un scénario. Les expéditions vers Métropolis ne doivent jamais devenir banales ou sombrer dans la routine. Voici quatre nouveaux Archétypes qui offrent une connaissance de Métropolis et d'autres mondes un peu plus étendue que celle du PJ classique. Ce sont : le Serviteur de Licteur, le Suppôt de Satan, le Proto-Techrone et le Mort-Vivant.

Le Serviteur de Licteur

Il s'agit généralement d'un homme ou d'une femme qui est parvenu à un tournant de sa carrière. Cette personne a probablement plus d'une trentaine d'années, elle peut être un officier supérieur, un prêtre, un commissaire ou un préfet de police. Elle peut aussi avoir un poste à responsabilités dans une entreprise, peut être un cadre supérieur, le PDG d'une petite entreprise, un maître de conférence ou un professeur dans une petite université, ou n'importe quoi d'autre. Cet individu s'est aperçu que ses supérieurs n'étaient pas des humains mais des Licteurs, sa connaissance de leurs motivations et de leur nature peut être très variable, à la discrétion du MJ. Ce type de PJ, comme tous les acharnés du travail, a négligé sa famille, ses amis et... l'éthique. Un tel Serviteur obéit aveuglément à ses maîtres, du moins tant qu'il a un salaire plus élevé, plus de pouvoir ou une voiture de fonction. Le Personnage a atteint un point où il ne supporte plus sa vie actuelle et rompt avec son passé. Peut-être a-t-il gâché une mission importante et est-il obligé de se mettre au vert, nous pouvons également imaginer qu'il est en fuite et entretient le vague espoir de se venger des Licteurs. Pendant ce temps, ses anciens maîtres sont à la recherche du fugitif, à moins qu'ils ne le croient déjà mort.

Un Serviteur devrait savoir comment réagir face aux Licteurs, et notamment savoir que notre monde est une illusion qu'ils dirigent. Il les déteste parce qu'ils oppriment l'humanité et ont ruiné sa carrière, le Personnage a peut-être contribué à éliminer des témoins gênants et commis divers actes répréhensibles au nom des Licteurs. Il sait aujourd'hui reconnaître ces créatures au premier coup d'œil. Les différentes épreuves qu'il a vécues l'ont probablement entraîné à Métropolis plus d'une fois, il a peut-être même déjà accompli des missions dans la Cité Originelle et pourquoi pas visité un palais, celui de l'Archonte auquel est censé obéir son Licteur. Il est probable (au choix du MJ) que le personnage ait pu rencontrer l'Ambassadeur.

Le suppôt de Satan

Le Personnage est une jeune personne qui est manipulée par un Ange de la Mort par le biais d'un culte et de rites pernicieux. Il combine un intérêt malsain pour l'occulte et la racaille au service d'Astaroth avec un style de vie où le rock, la

drogue, l'alcool et la violence forment un cocktail explosif. Un Suppôt de Satan n'a pas de véritable ambition, aucune attache et ne vit que pour jouir de l'instant présent. Il a été pris dans les filets d'un Ange de la Mort et son Équilibre Mental est en chute libre depuis, il a dû se soumettre à des rites initiatiques d'une rare violence, destinés à briser sa résistance au pouvoir de l'Ange de la Mort. Ces cérémonies se sont déroulées dans la Cité Éternelle, en Enfer ou à la frontière de ces deux Réalités et n'ont pas eu l'effet recherché. Ils ont fait naître un sentiment de révolte et une haine féroce envers les Anges de la Mort et tout ce qu'ils représentent.

Il s'agit habituellement d'un garçon ou d'une fille dont l'âge oscille entre 14 et 30 ans environ, la plupart des Suppôts de Satan sont ou étaient toxicomanes. Leur faible Équilibre Mental, un tempérament irascible et une grande habileté dans l'utilisation de toutes sortes d'armes en font des adversaires dangereux. Il se peut qu'il ait pris part à des rituels impliquant une incursion dans Métropolis et l'Enfer. L'étendue des connaissances à la disposition du Suppôt de Satan est entièrement laissée à la décision du MJ. Le PJ peut ainsi avoir participé à l'invocation de créatures de l'Enfer et/ou de Métropolis, être coupable de crimes atroces et être maintenant rongé par le remord et l'angoisse. Un Suppôt de Satan doit être versé dans les cultures marginales et « Underground ».

Le Proto-Techrone

Un Proto-Techrone est quelqu'un qui a un jour rencontré ou entendu parler des Techrones, et admire la parfaite symbiose de l'homme et de la machine qu'ils symbolisent. Cette personne est habituellement un bûcheur, un solitaire qui aime la technique, parfois un ingénieur expérimenté, il s'agit le plus souvent d'un autodidacte qui tente d'améliorer les performances de son corps par des ajouts techniques. Il commence par renforcer ses articulations avec des axes d'acier, ajoute des lunettes infrarouges et des micros miniaturisés pour perfectionner sa vue et son ouïe. Son objectif est de réaliser l'alliance parfaite de la chair et de la mécanique. Un Proto-Techrone est souvent maniaco-dépressif, au cours de la phase maniaque, il peut devenir un portail vivant ouvrant sur la Cité Machine. Ce bricoleur peut avoir décidé de travailler dans sa cave et de ne jamais se montrer au grand jour afin de cacher ses inquiétantes particularités mécaniques. Les Proto-Techrones communiquent entre eux au moyen de journaux informatiques et de fax, échangeant des plans mystérieux et des informations sibyllines sur Métropolis.

Les Proto-Techrones sont des mécaniciens accomplis qui n'ont aucun sens de l'occulte, ils sont en conséquences plutôt déroutés par la nature illusoire de l'Élysée. Ce sont des individus terre à terre et rarement violents qui se feront une joie de participer à une expédition vers Métropolis ou d'autres réalités.

Le Mort-Vivant

Ce Personnage est peut-être déjà mort lorsque l'aventure commence, sa conscience est quant à elle restée dans ce corps maintenant en train de se décomposer. Il peut sinon s'agir d'un PJ qui est mort en cours de partie et revient sous les traits d'un Mort-Vivant. C'est au Meneur de Jeu qu'il revient de choisir la solution qui s'accorde le mieux avec ses projets. Une telle transformation est liée à une tâche laissée inachevée, celle-ci doit être terminée pour que son enveloppe mortelle puisse enfin goûter au repos final. Cela distingue ce Personnage des autres formes de Morts-Vivants, qui n'ont pas de conscience. Un Mort-Vivant vit à crédit, son corps se décompose, sa vue, son ouïe, son toucher, son élocution et son intelligence se détériorent en conséquence, il émane bientôt une odeur insoutenable de sa personne. Ce genre de Personnage recherche les cimetières où il peut se perdre pour émerger soudainement dans la Cité des Morts. À mesure que le cadavre vieillit, il lui devient de plus en plus difficile de retourner dans l'Élysée, il peut essayer de masquer son état en utilisant des déodorants, des parfums, et en prétextant une maladie de la peau aussi rare qu'incurable, etc. Il se peut qu'il entraîne par mégarde un groupe de PJ dans la Cité des Morts ou dans un autre endroit indésirable de Métropolis. L'Archétype du Mort-Vivant obéit aux règles de KULT relatives à ce genre de créature. Si la tête du PJ est détruite, il perd sa conscience alors que le corps continue de se battre avec une fureur aveugle.

Le joueur doit faire des Jets fréquents afin de déterminer à quelle vitesse se dégrade son enveloppe physique, qui devrait avoir une espérance de vie de un an au maximum.

Les PNJ qui ont accès à Métropolis

Les Licteurs

À l'image de l'humanité, ils furent un temps prisonniers dans l'Élysée et incapables de voyager vers d'autres mondes, seuls les plus puissants d'entre eux pouvaient se rendre à Métropolis, seulement avec la permission de leur Archonte. Aujourd'hui, la Machine est en panne, et Métropolis peut être atteinte par d'autres voies que le Labyrinthe. L'effondrement a provoqué des collisions entre les différentes réalités qui sont maintenant en contact les unes avec les autres. Les Licteurs ont récemment découvert ce phénomène et commencent à tirer parti de ces passerelles entre les mondes. Quoi qu'il en soit, les Archontes sont mécontents et certains Licteurs sont tombés en disgrâce.

Lorsqu'un Licteur se rend à Métropolis, il ne voyage jamais seul. Sa suite comprend des Serfs et des Serviteurs, dont le nombre varie en fonction de la puissance et du prestige du Licteur. Les Portails empruntés par leur cortège sont difficiles à percevoir, si les PJ suivent le convoi d'un Licteur, ils pourraient soudain se retrouver dans Métropolis ou pénétrer dans l'antre du Licteur.

Ces créatures sont continuellement en train de comploter contre leurs congénères et sont très réticentes à partager des informations, si ce n'est avec leurs alliés les plus proches. Les Portes ont tendance à subir des transformations et à se déplacer, il est donc très difficile de les localiser, les Licteurs disposent toutefois de certains pouvoirs leur permettant de les détecter et de découvrir leur destination. Plusieurs groupes, menés par des Licteurs, voyagent ainsi à volonté vers et hors de Métropolis, voici une courte liste des endroits où vous êtes susceptible de rencontrer des Licteurs connaissant le chemin conduisant vers la Cité Originelle. Cette liste est bien sûr loin d'être exhaustive.

Les Mouvements Écologistes

Ils sont constitués de petites cellules, dirigées par des Licteurs omnipotents et soutenues par une grande quantité d'adhérents qui n'ont aucune influence sur leur organisation. Ces écologistes ne servent qu'à lui fournir des fonds et à diffuser la propagande à laquelle ils sont soumis, celle-ci étant destinée à entretenir le Grand Mensonge : ils distribuent ainsi des tracts dénonçant les méfaits de la technologie (pour empêcher l'humanité de faire des découvertes importantes), publient des rapports sur la pollution industrielle (qui endommage le Voile), organisent des manifestations contre la course aux armements (qui permettraient à l'humanité de se défendre). Les organisations écologistes conservent tous les documents relatifs

aux endroits où l'Illusion est la plus fragile, ces archives constituent la pierre angulaire de leurs activités, qui visent à ce que l'Illusion reste intacte. Tous ces groupes sont contrôlés par Binah, ils constituent un puissant outil de pression en occident où sa position est par ailleurs faible.

Chaque cellule est gérée par un Licteur qui utilise habilement Métropolis dans ses plans. Prenons un exemple : il s'échappait tellement de déchets toxiques de l'usine XeNo Tox de Pittsburgh, que les gens des quartiers avoisinants commençaient à subir des mutations. Les traumatismes psychologiques qui s'ensuivirent permirent à certaines victimes de voir à travers l'Illusion. L'usine était gérée par un Proto-Licteur au service de Malkuth qui projetait de rendre les gens conscients de leur captivité. Que cette expérience ait engendré la mort de quelques centaines de personnes à la suite de cancers ou de leucémies était tout à fait indifférent à l'Archonte. Binah avait peu d'influence aux États-Unis, elle parvint tout de même à installer une section de Greenpeace à Pittsburgh. Malkuth essaya alors de faire tuer les militants, le Licteur manipulant l'antenne locale de Greenpeace ouvrit un portail vers Métropolis et fit entrer une douzaine d'Azghouls qui prirent possession de l'usine. Les écologistes purent grimper au sommet de la cheminée principale avec leur drapeau et furent filmés par la télévision, qu'ils avaient bien sûr avertie au préalable. Les Azghouls entraînèrent plusieurs ouvriers en repartant pour Métropolis, ces disparitions furent présentées comme étant les conséquences d'accidents du travail que la direction aurait voulu taire. Cette nouvelle pesa lourd dans la balance et fut un des principaux arguments invoqués pour justifier la fermeture de l'usine.

Les Services de Sécurité

Les services de sécurité sont principalement dirigés par des Licteurs, ces organisations ont l'énorme avantage d'offrir une excellente protection contre les curieux. Certains d'entre eux ont une structure comparable à celle d'une secte, avec notamment des rites initiatiques et des sacrifices. Si l'une de ces agences est directement utilisée par un Archonte, ses membres pourraient avoir des contacts dans Métropolis. Ils pourraient ainsi faire venir des créatures pour accomplir des missions spéciales dans l'Élysée, ou pour emporter un prisonnier et le mettre hors d'atteinte de leurs ennemis en le cachant quelque part dans la Cité Originelle. L'influence des Archontes sur les services de sécurité reste toutefois relativement faible, les Licteurs aux commandes ont souvent leurs propres desseins, même s'ils servent encore officiellement leur maître.

Les Organisations Humanitaires

Les catastrophes naturelles et les famines ouvrent de vastes portails vers Métropolis, ceux-ci doivent être fermés le plus rapidement possible avant qu'ils n'entraînent des dégâts trop important sur l'Illusion. Les associations humanitaires sont toujours les premières à arriver sur les lieux du sinistre, cela explique pourquoi elles sont toutes présidées par des Licteurs. Dès qu'ils sont arrivés sur place, les bénévoles et les Serviteurs des Licteurs commencent aussitôt le nettoyage, ils referment la Porte et éliminent promptement les témoins qui ont survécu au cataclysme. Si le temps manque pour éliminer les rescapés qui en savent trop, ceux-ci sont poussés à travers le portail, ils se retrouvent dans Métropolis et y passeront le restant de leur vie. Les Licteurs qui veulent aboutir à la destruction de l'Illusion luttent activement contre ces groupements.

Les Autorités

Celles-ci entretiennent des liens étroits avec Métropolis, dont elles se servent pour se débarrasser des citoyens gênants ou tout simplement pour accroître leur espace de bureaux. La police et les tribunaux sont généralement dominés par Geburah et de nombreuses cellules de prison sont des portails ouvrant sur le Palais de l'Archonte. Les principaux hôpitaux sont dotés de portails menant vers les Unités de Recyclage des Souvenirs (encore appelées URS) ou vers d'autres endroits de la Cité Éternelle. Les pompiers referment parfois certains passages en attaquant au lance-flammes les gens trop curieux qui ont abouti dans Métropolis. Les cadavres carbonisés sont alors rapatriés dans l'Élysée, où un incendie volontaire est déclenché. Le but est toujours le même, réduire au silence les témoins embarrassants.

Les Instituts de Recherche

Les scientifiques travaillant dans ces organismes sont supervisés par des Licteurs, ce qui provoque immanquablement des conflits chez ces

derniers. D'un côté, les serviteurs des Archontes veulent ralentir la recherche scientifique dans le but de maintenir le Voile intact, de l'autre, ils aimeraient pouvoir bénéficier des innovations techniques afin d'accroître leur pouvoir personnel. Ces sociétés organisent des expéditions dans la Cité Machine dans l'espoir de rapporter de nouvelles technologies. Parfois, les usines dans lesquelles travaillent ces chercheurs, sont attaquées par des Techrones cherchant à récupérer les pièces volées. Ces assauts se terminent généralement par des explosions ou des fuites de gaz, un des pires exemples étant le désastre de Tchernobyl dont nous connaissons déjà trop les conséquences désastreuses. La catastrophe de Bhopal est également due à des Techrones, ceux-ci ont provoqué une fuite dans les réservoirs de l'usine de la Union Carbide, il en résulta des milliers de morts.

Les Personnages peuvent accompagner un Licteur menant une expédition vers Métropolis, entrer dans la Cité Éternelle pour empêcher l'un d'entre eux d'atteindre son but ou encore intervenir pour faire échouer un complot des Techrones et sauver ainsi des milliers de vies.

Les Médias

Les médias sont un outil puissant entre les mains des Licteurs, chaque fois qu'un désastre survient, les journalistes débarquent rapidement sur les lieux, telles des mouches autour d'un cadavre. De temps en temps, ils découvrent d'énormes portails donnant sur la Cité Originelle ou entrent dans des quartiers de Métropolis qui ont temporairement glissé dans notre Réalité. Les Licteurs eux-mêmes sont rarement reporters, ils préfèrent diriger les salles de rédaction et les agences de presse, et contrôler ainsi tout ce qui se dit ou s'écrit dans les médias. Ils conservent des dossiers très complets sur les portails de Métropolis, et vendent parfois ces informations au plus offrant, ou les donnent à leurs plus proches alliés. Les Personnages pourraient ainsi tomber sur une disquette contenant des renseignements précieux sur la manière d'atteindre Métropolis. Si vous préférez, ils pourraient obtenir ces mêmes indications par le biais d'un journaliste nerveux, ou bien pénétrer par effraction dans les locaux d'un grand quotidien et voler un dossier, ou encore pirater le système informatique de la rédaction.

Les suppôts de Satan

Ces Satanistes ne connaissent pas la Magie ou n'ont pas recours à l'Art Ténébreux, ils ont cependant fait un pacte avec Astaroth ou un Ange de la Mort, qui peut leur montrer la voie vers Métropolis. Le rituel implique invariablement des rituels insoutenables pour l'esprit comme pour le corps, ses ingrédients sont la torture, l'automutilation et les sacrifices humains. Ces éléments sont sans rapport avec le passage vers Métropolis, ils n'ont pas d'autre but que de faire souffrir les impétrants et de briser leur résistance au contrôle de l'Ange de la Mort. Nous vous présentons ici quelques catégories de Suppôts de Satan, plutôt dérangés, qui connaissent tous une route vers Métropolis.

Les Groupes de Rock

Les plus extrêmes d'entre eux sont souvent affiliés à Métropolis. Les musiciens ne sont pas forcément des Suppôts de Satan, mais sont au moins très proches d'une personnalité dominatrice qui elle appartient à ce culte. Ces stars du Rock sont couvertes de tatouages, ils usent et abusent des drogues et des jeunes femmes, ce qui n'est pas vraiment fait pour déranger les Satanistes. Ils accomplissent de temps à autres des rituels grossiers et se rendent à Métropolis pour y violer des groupies ou leur griller le cerveau avec des drogues inconnues. Ils éprouvent des difficultés à faire la distinction entre la réalité et l'imaginaire, et ne savent pas vraiment s'ils ont réellement vécu quelque chose ou simplement eu une hallucination à cause des stupéfiants. Ils sont régulièrement visités par des monstres hideux venus de l'Enfer, mais ne trouvent pas ça particulièrement extraordinaire. Ces créatures emportent parfois des fans qui se trouvaient au mauvais endroit au mauvais moment.

Les Terroristes

Les terroristes sont des Satanistes passablement dérangés qui cherchent à propager la mort et la destruction, leurs leaders sont peut-être même sur la longue et obscure route qui conduit à l'Éveil. Ces organisations se réfugient parfois dans Métropolis après un attentat, ils sont habituellement alliés à un Ange de la Mort, au nom duquel ils accomplissent des missions dans la Cité Originelle. Les membres de ces formations terroristes maintiennent des liens très étroits entretenus par

un code d'honneur rudimentaire et un certain fanatisme, toute infraction à cette loi est punie par des tourments éternels en Enfer.

Les Gangs

Ce sont principalement des adolescents qui se sont débarrassés de leurs inhibitions en s'adonnant le plus souvent possible aux plaisirs que leur procurent la drogue, le crime et la violence aveugle. La plupart des gangs ont signé un pacte avec un Ange de la Mort, dont ils deviennent des représentants serviles et participent avec un plaisir non dissimulé à des rites sanguinaires. Métropolis, et le chemin qui y conduit, symbolisent l'extase suprême. Certains gangs sont extrêmement violents et tirent une jouissance intense des meurtres et des viols qu'ils commettent régulièrement. En prenant de l'âge toutefois, la plupart d'entre eux tentent de retrouver leur liberté, il est hélas souvent trop tard.

À proximité de l'Éveil

Les personnes proches de l'Éveil sont habituellement considérées comme folles, ou au moins excentriques. Elles se rendent à Métropolis pour collecter des connaissances et étudier de nouvelles perspectives. Les voies de l'Éveil sont personnelles, tous ceux qui s'aventurent sur ce chemin développent un éventail de Compétences et de Talents propres au cours du processus. Ce sont généralement des individus renfermés incapables de communiquer avec des gens normaux. Les Personnages obtiendront plus d'aide de leurs notes et artefacts que des personnes elles-mêmes. Voici quelques exemples.

Les Artistes

Ils sont constamment à la recherche de nouvelles idées et de moyens d'expression novateurs. Leur activité, dans laquelle on a du mal à se retrouver, peut les mener à Métropolis, et sans qu'ils aient remarqué la transition, ils peuvent errer dans la Cité infinie. Les artistes se servent de ce qu'ils vivent et de ce qu'ils voient pour enrichir leur art. Au départ, leurs intrusions dans la Cité Originelle sont le fruit du hasard, ils élaborent ensuite différents moyens pour aller chercher l'inspiration dans Métropolis. Les méthodes employées sont particulières à chaque individu et utilisent généralement le support à travers lequel s'exprime l'artiste. Un cinéaste dérangé tournera des poèmes pervers qui affaibliront l'Illusion et transporteront les spectateurs jusqu'à la Cité Éternelle. Un peintre créera des tableaux représentant une architecture étrange et irrégulière, qui deviendra réelle après des heures de contemplation. Un poète psychotique rédigera un texte sans ponctuation ni espace entre les mots, et si un curieux s'avise de le lire d'une seule traite, sa perception sera altérée au point qu'il percevra tous les accès à Métropolis et sombrera certainement dans la folie. Les Personnages pourront peut être découvrir un moyen de se rendre au delà de l'Illusion s'ils comptent un de ces artistes parmi leurs fréquentations.

Les Inventeurs (ou Savants Fous)

Du fait de leur esprit cartésien, la plupart d'entre eux rejettent l'idée d'une réalité parallèle. Leurs fréquentes incursions dans Métropolis, dans le but de voler ce qui sera présenté comme leur nouvelle invention, sont systématiquement rationalisées et tout ce qui sort de l'ordinaire est refoulé hors de leur mémoire. L'inventeur ne laisse aucune place aux expériences dont il ne peut pas vérifier la validité et les résultats dans son laboratoire. Le Savant Fou met au point des procédés permettant d'atteindre la Cité Machine, les moyens les plus fréquents recourent à des drogues, ou des machines qui stimulent l'activité cérébrale et affectent les sens. Une fois sur place, ils sont généralement atteint d'une frénésie confinant au fanatisme, ils ne tolèrent dès lors aucun obstacle et tentent de détruire tout ce qui s'interpose entre eux et leur découverte. Ils n'hésiteraient pas à faire exploser un bus rempli d'enfants si cela devait leur permettre d'obtenir ce qu'ils désirent. Ils sont tous victimes d'une Folie des Grandeurs et ont une haute opinion d'eux-mêmes. Leur carrière se termine pourtant souvent misérablement, ils sont parfois anéantis par leur propre machine, ou massacrés par des Techrones venus pour récupérer ce qui leur appartient ou pour éliminer celui qui a osé s'aventurer dans leur domaine.

Les créatures infernales

Certaines créatures originaires de l'Enfer voyagent entre l'Élysée et Métropolis, notamment dans le but de torturer des humains. Il est fort possible que les PJ découvrent que ces êtres méprisables occupent des postes élevés dans de nombreuses communautés de l'Élysée. Lorsqu'ils s'aventurent dans Métropolis, leur but est souvent de fuir les humains et les Licteurs, ils emportent leurs victimes dans la Cité Originelle où ils peuvent les torturer à loisir. Voici quelques-uns des endroits où vous pourrez rencontrer certains des monstres qui peuplent les diverses Réalités, vous constaterez que ces lieux peuvent être liés à l'Enfer comme à Métropolis.

Les Purgatides

Asiles Psychiatriques
Prisons
Camps de concentration
Sites d'expériences médicales

Les Népharites et les Desparites

Les Népharites et les Desparites occupent des postes influents partout où ils apparaissent, les lieux où on peut les croiser restent cependant rares et les organisations au sein desquelles ils apparaissent sont liées à la fois à Métropolis et à l'Enfer.

Les plus hauts gradés des forces de l'ONU sont souvent des Népharites. S'il est aujourd'hui difficile de provoquer des bains de sang, l'organisation étant devenue beaucoup trop populaire, des centaines de milliers de réfugiés sont torturés par les troupes de l'ONU. Les unités chargées du maintien de la paix ferment de vastes territoires où les populations opprimées ont cherché refuge, ils prétendent ensuite avoir découvert des charniers et accusent l'un des belligérants d'en être le responsable.

Petites sectes
Petites entreprises (voir « Moments Heureux » par exemple)
Mercenaires
Maisons closes

Les Razides

Ils s'introduisent régulièrement dans l'Élysée pour capturer des humains destinés à être torturés. La séance de torture qui s'ensuit se déroule parfois à Métropolis, d'autres fois en Enfer.

Les créatures de Métropolis

Certains habitants de la Cité Éternelle ont la faculté de se déplacer d'une façon limitée entre l'Élysée et Métropolis.

Les Azghouls

Les Azghouls visitent régulièrement l'Élysée pour s'en prendre à des innocents. Lorsqu'ils ne sont pas contrôlés par des hommes, ils s'amusent à provoquer des massacres, se vengeant par là même des sévices qui leur furent infligés par leurs anciens maîtres. S'ils ont été invoqués par un humain, ils obéissent sans faillir et peuvent même révéler des passages entre Métropolis et l'Élysée. Notez qu'un Azghoul peut vous mener vers ses congénères. Un PJ ne devrait normalement pas pouvoir commander ce genre de créature, cette fonction devrait être réservée à des PNJ. Un Azghoul peut se révéler être un guide compétent dans Métropolis, nous vous recommandons toutefois d'user de cette opportunité avec parcimonie.

Les Serfs

Ils suivent à la lettre les ordres des Licteurs, ils sont d'ailleurs incapables d'avoir une initiative. Prendre une décision est chez eux une opération très lente, ils n'aiment pas agir sans être dirigés par un Licteur, ils suivront ce dernier jusque dans la mort. Les Serfs se retrouvent dans les parages des Licteurs et dans pratiquement toutes les organisations noyautées par ces derniers.

Les Techrones

Les Techrones organisent régulièrement des raids dans l'Élysée dans le but de détruire les obstacles qui gênent le bon fonctionnement de leurs machines, ou de récupérer de la technologie dérobée. Ils leur arrivent également de préparer des expéditions punitives contre des sociétés et des inventeurs (voir le paragraphe relatif aux Savants Fous). Il n'ont aucune autre raison de se déplacer entre les mondes et rechignent même à quitter leur chère Cité Machine.

Les Arcanes Mineures

Résultat de 1D100
1 Crânes ; As
2 Crânes ; dix
3 Crânes ; neuf
4 Crânes ; huit
5 Crânes ; sept
6 Crânes ; six
7 Crânes ; cinq
8 Crânes ; quatre
9 Crânes ; trois
10 Crânes ; deux
11 Crânes ; un
12 Roses ; As
13 Roses ; dix
14 Roses ; neuf
15 Roses ; huit
16 Roses ; sept
17 Roses ; six
18 Roses ; cinq
19 Roses ; quatre
20 Roses ; trois
21 Roses ; deux
22 Roses ; un
23 Sabliers ; As
24 Sabliers ; dix
25 Sabliers ; neuf
26 Sabliers ; huit
27 Sabliers ; sept
28 Sabliers ; six
29 Sabliers ; cinq
30 Sabliers ; quatre
31 Sabliers ; trois
32 Sabliers ; deux
33 Sabliers ; un
34 Yeux ; As
35 Yeux ; dix
36 Yeux ; neuf
37 Yeux ; huit
38 Yeux ; sept
39 Yeux ; six
40 Yeux ; cinq
41 Yeux ; quatre
42 Yeux ; trois
43 Yeux ; deux
44 Yeux ; un
45 Croissants ; As
46 Croissants ; dix
47 Croissants ; neuf
48 Croissants ; huit
49 Croissants ; sept
50 Croissants ; six
51 Croissants ; cinq
52 Croissants ; quatre
53 Croissants ; trois
54 Croissants ; deux
55 Croissants ; un
56-00 Relancez

Au Cœur de Métropolis

Les événements qui surviennent dans Métropolis sont les résultats de l'influence de pouvoirs occultes qui échappent à la compréhension humaine. En tant que Meneur de Jeu, vous devez endosser le rôle des Licteurs, Archontes, Anges de la Mort, et même celui du Démiurge. C'est vous qui tirez les ficelles invisibles, décrivez les phénomènes inexplicables et les scènes effrayantes que vivent les Personnages. Tout cela va mettre vos talents de conteur et votre imagination à rude épreuve.

Le Tarotica

L'aventure Taroticum décrit les 78 cartes qui composent le Tarotica, un jeu de cartes qui reflète la véritable nature de la réalité et possède le pouvoir de la modifier. Ce jeu permet même d'influer sur les événements de Métropolis. Avec son aide, vous pouvez tenir le destin des PJ entre vos mains ou simplement laisser les « prédictions » des cartes guider votre récit.

Le Tarotica est parsemé de nombreux signes et symboles, leur interprétation exige une connaissance certaine des lois de l'univers et des cinq royaumes de l'Homme (Rêve, Mort, Folie, Passion, Temps & Espace). Peu nombreux sont ceux qui sont parvenus à percer le secret des cartes ou ont réussi à en maîtriser leur pouvoir. Elles sont le miroir de l'âme, et pour les lire il n'y a pas d'autre moyen que de les laisser vous conduire au plus profond de vous-même. Alors elles feront ressurgir toutes ces connaissances et cette sagesse refoulées que le Démiurge désira cacher aux hommes.

Les descriptions ci-dessous sont suivies par de brèves suggestions destinées à constituer une base de départ pour le MJ et lui permettre de faire des prédictions. Vous trouverez également des indications sur ce qu'elles pourraient signifier pour les PJ ou l'influence qu'elles pourraient avoir sur la fin du scénario. Le MJ peut se servir des cartes de la même manière qu'une table d'Événements et de Rencontres, comme si chaque carte était liée à des incidents spécifiques, il peut aussi les employer comme une source d'inspiration s'il est à court d'idées.

Les prophéties

Si vous voulez faire une prédiction, divisez le jeu de cartes en deux piles : posez d'un côté les Arcanes Mineures contenant cinq couleurs comprenant chacune onze cartes, et de l'autre les vingt-trois Arcanes Majeures représentant les pouvoirs qui dominent Métropolis.

Tirez une Arcane Majeure, celle-ci va représenter la nature de l'incident (selon les spécifications décrites plus loin), prenez ensuite une Arcane Mineure, cette dernière vient influencer l'incident, précisant l'importance de l'opposition, la puissance ou le degré de l'accident.

Si vous ne possédez pas le Tarotica, les tables ci-contre pourront vous être utiles.

Les Arcanes Mineures

Celles-ci sont ordonnées selon cinq couleurs, les Crânes (la mort), les Roses (la passion), les Sabliers (le Temps & l'Espace), les Yeux (la Folie) et enfin les Croissants (les Rêves).

Chaque couleur contient onze cartes, qui vont du un à l'as (celui-ci ayant une valeur de onze), cet ordre déterminant le degré de chaque événement. Ce même chiffre peut également indiquer le nombre d'adversaires dans le cas où les PJ seraient attaqués, mais il peut aussi définir la force et l'intensité de l'incident. Si l'Arcane Majeure prévoit que le PJ va être blessé, l'Arcane Mineure précise par exemple la gravité de la blessure. La valeur de la carte peut aussi être utilisée comme un score de compétence.

Vous trouverez ci-dessous des suggestions pour interpréter les combinaisons d'Arcanes Mineures et Majeures, gardez à l'esprit que ce ne sont que quelques-unes des interprétations possibles. N'oubliez pas qu'en tant que Meneur de Jeu, vous pouvez déchiffrer les cartes comme bon vous semble, dans la limite de leur nature.

Les Arcanes Majeures

0-ANTHROPOS

Sujet : un fœtus à l'intérieur d'un œuf, faisant face à Métropolis. Cette carte n'apparaît pas dans le jeu originel.

Signification : la graine de la Création, il symbolise la fin de l'emprisonnement, l'espoir et la résurrection.

Interprétation : la carte annonce des découvertes, la connaissance libératrice. Elle peut aussi présager la venue d'un ami ou une aide inattendue.

Situation de Jeu : les PJ découvrent ou apprennent l'existence d'un passage vers Métropolis, l'Arcane Mineure décide de la partie de la Cité vers laquelle mène celui-ci. Les Roses conduisent vers les Ruines, les Yeux vers le Labyrinthe, les Crânes vers le Souterrain, les Croissants vers la Cité Vivante et les Sabliers jusqu'à la Cité Machine. La valeur de la carte correspond au nombre de jours qu'il faudra aux PJ pour obtenir le renseignement ou découvrir le Portail.

I-DEMIURGOS

Sujet : un œil à l'intérieur d'un triangle lui-même entouré d'un halo.

Signification : l'omniscience du Démiurge, l'œil qui perçoit tout. Cette carte évoque également la nature trinitaire de l'humanité, ténèbres ou lumière, corps ou naissance, vie ou mort.

Interprétation : la carte indique l'avènement de quelque chose d'important, il sera bientôt temps d'agir, le potentiel de chacun et les forces qui se cachent au plus profond de nous-mêmes s'exprimeront alors. Elle peut aussi indiquer une personne, un professeur ou guide.

Situation de Jeu : les PJ reçoivent une vision qui fait ressurgir une partie de leurs pouvoirs dormants. La révélation est liée au futur, peut-être au but de leur visite à Métropolis. Leurs caractéristiques se mettent à changer en fonction de l'Arcane Mineure, celle-ci détermine la Caractéristique concernée (les Roses altèrent le CHA, les Yeux la PER, les Crânes la CON, les Croissants l'EGO, les Sabliers l'AGL). La valeur de la carte indique quant à elle le degré de cette transformation : 1-5 = + 1, 6-8 = + 2, 9-10 = + 3, As = + 5. Les changements s'étalent sur une semaine et entraînent une modification de l'Équilibre Mental. Ajoutez 20 points à l'Équilibre Mental si celui-ci était déjà positif, soustrayez ces points si l'équilibre était négatif. Les PJ acquièrent également un nouvel Avantage choisi par le MJ.

II-ASTAROTH

Sujet : une créature cornue ceinte d'un serpent. Elle tient un pentagramme dans la main droite et une flamme dans la gauche. Un homme enchaîné gît à ses pieds pendant qu'un soleil noir brille à l'arrière plan.

Signification : le Prince des Ténèbres. Le serpent est le symbole de l'ennemi du Démiurge, l'éternité et la renaissance. Le pentagramme indique une nature opposée à l'humanité, le feu dévorant représente la destruction.

Interprétation : le mensonge et la trahison d'un proche. La purification, une éventuelle mort suivie d'une réincarnation. Une personne très puissante.

Situation de Jeu : les PJ ont une vision d'horreur qui porte un coup terrible à leur moral et les prive encore un peu plus de leur humanité, la scène est très réaliste et prend sa source dans leur passé, peut-être dans un Sombre Secret. À l'image de la carte précédente, certaines caractéristiques des Personnages vont subir des altérations. Comme précédemment, l'Arcane Mineure décide à la fois de la Caractéristique visée et de l'ampleur du changement. Les Roses annoncent la modification du CHA, les Yeux de la PER, les Crânes de la CON, les Croissants de l'EGO, les Sabliers de l'AGL. La valeur de la carte indique le degré de cette transformation : 1-5 = -1, 6-10 = -3, As = -5. L'évolution s'étale sur une semaine et engendre la perte de 20 points d'Équilibre Mental si celui-ci était positif, et le gain de 20 points si celui-ci était négatif avant la mutation. Les PJ acquièrent une nouvelle Faiblesse choisie par le MJ.

III-KETHER

Sujet : un monarque portant une couronne, un fouet et une orbe est assis sur un trône décoré de béliers. Deux Licteurs encapuchonnés sont agenouillés de chaque côté du trône.

Signification : un roi, un souverain, éclairé et adulé. Le bélier est le symbole du pouvoir viril, mais aussi le meneur du troupeau.

Interprétation : la carte indique un succès matériel et la stabilité, elle peut aussi désigner une autorité ou une figure paternelle.

Situation de Jeu : les PJ (ou l'un d'entre eux) vont occuper un poste central au sein d'un groupe ou vont être investis d'une grande responsabilité.

Les Arcanes Majeures

Résultat de 1D100

1-4	I-Demiurgos
5-8	II-Astaroth
9-12	III-Kether
13-16	IV-Chokmah
17-20	V-Binah
21-24	VI-Chesed
25-28	VII-Geburah
29-32	VIII-Tiphareth
33-36	IX-Netzach
37-40	X-Hod
41-44	XI-Yesod
45-48	XII-Malkuth
49-52	XIII-Thaumiel
53-56	XIV-Chagidiel
57-60	XV-Satharie l
61-64	XVI-Gamichicoth
65-68	XVII-Golab
69-72	XVIII-Togarini
73-76	XIX-Hareb-Serap
77-80	XX-Samael
81-84	XXI-Gamaliel
85-88	XXII-Nahemoth
89-96	Relancez
97-00	Anthropos

IV-CHOKMAH

Sujet : une silhouette paternelle barbue, surmontée de cornes et d'une couronne. Il est entouré d'enfants et de petites femmes nus, la carte toute entière s'efface lentement.

Signification : le patriarche, le messie. Il subjugue les âmes des Hommes qui sont représentées par les personnages nus. Bien qu'il soit austère, il paraît sécurisant à l'image de Binah symbolisant la mère.

Interprétation : le PJ va vivre une forte expérience spirituelle, sa volonté et son instinct de conservation vont être mis à l'épreuve. La carte peut aussi représenter une personne dotée de grands pouvoirs, bons ou maléfiques.

Situation de Jeu : les PJ vont subir un test, ils devront montrer qu'ils sont dignes sous peine d'être rejetés et méprisés. L'Arcane Mineure décide du test en question, les Roses indiquent qu'ils devront faire preuve de pitié ou de largesse, les Yeux qu'ils devront résoudre une énigme ou un problème, les Crânes qu'il leur faudra tuer quelqu'un, défier la mort et montrer de la bravoure, les Croissants qu'ils devront créer quelque chose ayant une valeur spirituelle ou artistique, les Sabliers qu'il leur sera nécessaire d'accomplir des efforts physiques d'envergure. La valeur de la carte indique la Marge de Réussite qu'ils devront obtenir pour réussir le test.

V-BINAH

Sujet : la Madone à l'enfant, assise sur un tabouret au milieu d'un échiquier.

Signification : l'échiquier représente l'environnement, un endroit où s'opposent des pouvoirs et des forces, la lumière et les ténèbres, l'homme et la femme, le temps et l'espace. La Madone symbolise la sécurité, les bras rassurants de la mère nourricière. L'enfant est l'humanité sur laquelle veille la déesse.

Interprétation : une décision importante doit être prise. En ces temps chaotiques, les choix sont nombreux mais le bon chemin est unique.

Situation de Jeu : les PJ rencontrent une personne qui a désespérément besoin de leur aide, s'ils ne prennent pas la bonne décision, ils échoueront et devront faire face à des conséquences funestes. L'Arcane Mineure indique la réaction adéquate face à l'épreuve, les Roses exigent émotion et intensité, les Yeux un comportement froid et raisonné, les Crânes force et brusquerie, les Croissants recommandent d'agir d'une manière visionnaire et imagée, les Sabliers réclament la prudence et un plan soigneusement préparé. La valeur de la carte donne un indice de la gravité des conséquences qui résulteront d'une décision erronée, ou des bénéfices qu'apportera une décision correcte. Une valeur de un représente des conséquences ou des effets somme toute mineurs, l'As présage des résultats catastrophiques ou un énorme succès et un bonheur assuré.

VI-CHESED

Sujet : un homme blanc revêtu d'un costume, une bourse pendant à la ceinture. Il donne de l'eau à un homme à la peau noire, ce dernier est enchaîné et ses yeux sont bandés, un sphinx blanc traverse le ciel au-dessus d'eux. La carte s'efface progressivement.

Signification : la carte symbolise la double nature de l'Illusion, un sauveur, Chesed, aide un homme entravé en lui donnant de l'eau sans toutefois le libérer de ses entraves.

Interprétation : un problème épineux va bientôt trouver sa solution, la carte peut aussi signifier que quelqu'un a besoin d'aide. Il est important de noter que l'aide peut aussi répondre à d'autres besoins.

Situation de Jeu : quelqu'un propose d'aider les PJ à se sortir d'un mauvais pas. S'ils acceptent, ils doivent faire un grand sacrifice dont la nature et le résultat sont précisés par l'Arcane Mineure. Les Roses réclament la perte d'un ami ou d'un être cher, les Yeux une perte de la mémoire ou de la raison, les Crânes une aggravation de la santé, la perte d'un membre ou de la vie, les Croissants feront naître d'horribles cauchemars, les Sabliers demanderont le sacrifice de précieuses années en provoquant un vieillissement rapide. La valeur de la carte est le reflet du sacrifice exigé, l'As nécessite une offrande vitale, le Un ne réclame qu'un don mineur.

VII-GEBURAH

Sujet : un juge revêtu de la toge, insigne de sa profession, est assis sur un trône. Il tient une épée à double tranchant dans sa main droite et une balance dans la gauche. Derrière lui, une tenture est soutenue par un triangle renfermant un œil.

Signification : le jugement auquel personne n'échappe. L'épée impitoyable, les deux lames

représentent les notions opposées et pourtant complémentaires de vie et de mort, de création et de destruction.

Interprétation : aucun crime ne restera impuni. La carte prévient qu'il faudra faire preuve d'une grande prudence dans un avenir proche, elle peut aussi symboliser une personne douée d'une grande volonté et aux principes moraux élevés.

Situation de Jeu : les PJ sont jugés pour des erreurs passées et doivent répondre de leurs actions. L'Arcane Mineure précise le crime dont ils sont accusés. Les Roses dénoncent une trahison envers quelqu'un qui leur faisait confiance, les Yeux reprochent une action irréfléchie et gratuite qui a eu de grandes répercussions émotionnelles, les Crânes une agression physique brutale, les Croissants un mensonge qui a eu de graves conséquences, les Sabliers un acte qui a causé des torts matériels à de nombreuses personnes. La valeur de la carte est la Marge de Réussite que les PJ devront obtenir sur leur jet de Persuasion ou de Droit pour parvenir à prouver leur innocence. Le MJ peut modifier la Marge pour prendre en compte les actions des PJ.

VIII-TIPHARETH

Sujet : une araignée portant le symbole de l'éternité sur le dos attend au milieu de sa toile.

Signification : celle qui tisse le destin, qui lance les filaments de la vie sur tous les êtres vivants et les lie ensemble à sa personne.

Interprétation : une catastrophe va laisser des traces indélébiles, le monde se sera plus jamais comme avant. La domination viendra d'en haut et ne laissera que peu de place à l'initiative individuelle.

Situation de Jeu : les PJ sont entraînés contre leur volonté dans une situation où ils doivent choisir entre deux voies tout aussi désastreuses, leurs personnalités s'en trouvent modifiées. Tirez une deuxième Arcane Mineure, les deux cartes symbolisent la nature du choix qu'ils doivent faire, demandez-leur de choisir une carte. Celle qu'ils laissent influencera leurs vies, les Roses influencent les émotions, les Yeux la santé mentale, le bien-être spirituel, les Crânes les fonctions corporelles, la santé physique, les Croissants les buts et espérances du Personnage, les Sabliers l'âge et la durée de vie. La valeur de la carte définit le degré de l'effet, le Un n'engendrera qu'un effet mineur ou de courte durée, l'As aura des conséquences majeures et permanentes.

IX-NETZACH

Sujet : un chevalier avec un lion peint sur son écu et une épée sur la poitrine, il brandit une lance en direction d'un ennemi vaincu. Des bombardiers traversent le ciel à l'arrière plan.

Signification : le lion est le symbole du pouvoir, de la force, de la supériorité militaire et de la guerre.

Interprétation : il faut s'attendre à des troubles et à un rude combat, une guerre au cours de laquelle les lâches seront punis.

Situation de Jeu : les PJ sont impliqués dans une violente bataille, leur survie ne tient plus qu'à un fil. L'Arcane Mineure détermine l'origine et l'espèce de leurs adversaires : les Roses les opposent à des Wolven, des Feroccis ou d'autres prédateurs de ce genre, les Yeux à des Frontaliers, des Zéloths, des Enfants de la nuit ou d'autres créatures de la Folie, les Crânes les confronteront à des Purgatides, des Razides, des Destructates, des Légionnaires ou autres êtres de l'Enfer, les Croissants à des Azghouls, des Psyphages, des Rêveurs Errants ou d'autres créatures liées au monde des Rêves, les Sabliers à des Psilosites, des Aspecti, des Techrones et autres monstruosités venues de la Cité Machine ou en rapport avec le Temps et l'Espace. La valeur de la carte est l'indication du nombre d'adversaires. Si cette valeur est de un, les adversaires sont humains, piochez une autre Arcane Mineure pour connaître la quantité.

X-HOD

Sujet : un bourreau levant une épée à double tranchant se tient entre un homme agenouillé dont les mains sont attachées dans le dos et un chien la queue entre les pattes. À l'arrière plan, des pendus se balancent à des potences alors qu'un sphinx noir traverse le ciel. La carte s'efface petit à petit.

Signification : la mort, la corruption et la destruction, le chien noir est le compagnon des damnés.

Interprétation : la carte représente la souffrance, une grande perte, physique ou matérielle.

Situation de Jeu : les PJ se voient infliger un châtiment gratuit, sans motif apparent, la nature de la punition varie en fonction de l'Arcane Mineure. Les

Roses soumettront le PJ à la tentation, affaibliront ses émotions et ses inhibitions, ce qui aura de graves incidences sur les compétences liées au CHA des Personnages. Les Yeux impliquent un stress mental, des visions et perturbations soudaines affectant les compétences liées à la PER, les Crânes condamneront à une torture physique, ce qui aura des effets sur la CON et les aptitudes physiques, les Croissants feront se matérialiser les pires cauchemars des PJ et s'en prennent aux talents et Compétences liés à l'EGO ainsi qu'aux connaissances, les Sabliers infligeront des handicaps et des restrictions qui limiteront les compétences des PJ liées à l'AGI.. La valeur de la carte définit les pénalités que subissent les différents scores de compétence : 1-2 = -1, 3-6 = -2, 7-As = -3.

XI-YESOD

Sujet : un usurier comptant son argent fait face à un treillage garni de roses, un mendiant affamé est assis devant la table.

Signification : les Roses représentent le bien-être, la passion, le vin, la sensualité et la séduction, l'enrichissement aux dépens des tiers.

Interprétation : l'argent ne sera pas un problème, le bonheur matériel. Le succès est hélas lié à la perte immédiate de quelqu'un. Elle peut aussi représenter une personne qui désire tirer parti de la situation pour son propre avantage.

Situation de Jeu : les PJ tombent sur une chose d'une grande valeur. S'ils s'en emparent, une personne de l'Élysée sera ruinée. L'Arcane Mineure indique la nature de l'objet : les Roses présagent une découverte de nature artistique, les Yeux la solution d'un secret bien gardé ou d'un dilemme difficile, les Crânes le moyen de ressusciter une ou plusieurs personnes, les Croissants une recette pour réaliser un de ses rêves, les Sabliers un ou plusieurs objets d'une grande valeur matérielle. La valeur de la carte est une indication de celle de l'objet, elle détermine par là même les dommages matériels infligés à un habitant de l'Illusion. Une valeur de un est synonyme d'un petit gain et d'une perte sans grande conséquence, l'As équivaut à une véritable ruine avec des résultats dramatiques...

XII-MALKUTH

Sujet : une femme vêtue d'un pagne portant une Ankh autour du cou est debout sur un demi-cercle tracé au sol. Elle tient un bâton dans sa main droite levée, sa main gauche abaissée projette un éclair de lumière brisant le demi-cercle sur lequel elle se tient. Au-dessus d'elle se trouve le symbole de l'éternité, à sa droite est dessiné l'arbre de vie sous la forme d'une rose trémière, à sa gauche l'arbre de la connaissance avec un serpent lové.

Signification : l'ankh représente la vie et l'immortalité, la carte incarne également la connaissance libératrice et la brèche dans l'Illusion, un processus continu.

Interprétation : la carte prédit une illumination et la connaissance à venir. La libération des vieilles chaînes.

Situation de Jeu : les PJ se rendent dans la Galerie des Glaces ou rencontrent un Éveillé, ils se voient offrir une connaissance susceptible de modifier leur Équilibre Mental. L'Arcane Mineure détermine la nature de cette connaissance, les Roses présagent des informations sur l'Élysée et sur la nature de l'Illusion, les Yeux sur Métropolis et la lutte pour le pouvoir qui se cache derrière l'Illusion, les Crânes procureront une connaissance de l'Enfer et de la vie au delà de la mort, les Croissants donneront des indications sur les Limbes et le pouvoir des rêves, les Sabliers donneront une meilleure connaissance du Labyrinthe et de ce qui sépare les mondes. Le double de la valeur de la carte correspond à la modification de l'Équilibre Mental, ajoutez celle-ci à l'Équilibre s'il est positif, soustrayez cette même valeur s'il est négatif.

XIII-THAUMIEL

Sujet : un monarque monstrueux tenant un fouet et un crâne, une couronne de fer sur la tête, fait face à un trône sur lequel sont sculptés des crânes de béliers. À ses pieds se tiennent deux Razides voilés. Derrière lui se découpent de gigantesques engrenages et des esclaves transportant des fardeaux le long d'une route.

Signification : le fouet met en garde contre la souffrance et représente la puissance, le règne et la force virile. Le bélier symbolise le tonnerre et la rage pendant que les esclaves se tuant à la tâche à l'arrière-plan évoque la servitude et le pouvoir du maître sur ses serfs.

Interprétation : la carte indique une force inexorable, un pouvoir qui sert ses propres buts. Elle peut aussi représenter un personnage masculin puissant et indépendant.

Situation de Jeu : l'autorité des PJ est mise en doute, l'un d'eux doit se battre au péril de sa vie

pour affermir leur position. L'élu est le PJ qui a le score le plus élevé dans le domaine indiqué par l'Arcane Mineure. Les Roses désignent le CHA, les Yeux la PER, les Crânes la CON, les Croissants l'EGO, les Sabliers l'AGL. La carte permet de connaître l'adversaire (voir le paragraphe consacré à Netzach ci-dessus). Le double de la valeur est le score de l'adversaire choisi par le MJ.

XIV-CHAGIDIEL

Sujet : la silhouette monstrueuse et affamée d'un homme à la barbe pharaonique, une Ankh inversée sur le front, il tient un enfant par le pied dans sa main droite et une torche abaissée dans la main gauche.

Signification : le mal et les forces destructrices. La torche pointée vers le bas représente la mort dévorante, la force opposée à l'étincelle de vie.

Interprétation : la carte avertit qu'un acte de violence va engendrer des blessures inguérissables ou qu'une action va avoir des conséquences catastrophiques pour un être cher.

Situation de Jeu : les PJ provoquent involontairement un désastre qui va s'avérer nuisible pour eux comme pour d'autres personnes. Comme d'habitude, l'Arcane Mineure détermine la nature de la catastrophe, les Roses concernent une relation avec des parents, des voisins ou des concitoyens qui se teinte de haine, les Yeux présagent la folie et des actes empreints de déments, les Crânes une déclaration de guerre ou une grave atteinte aux droits de l'homme, les Croissants une détérioration radicale du subconscient collectif, des valeurs ou des attitudes, les Sabliers prédisent une catastrophe naturelle ou un phénomène de mauvaise augure. La valeur de la carte décide de la gravité et de la durée du désastre, le un signifie un désastre local plutôt limité, l'As implique un sinistre d'échelle mondiale et durable.

XV-SATHARIEL

Sujet : une femme monstrueuse et desséchée avale un enfant. À sa droite se trouve un arbre mort, le fond de la scène est occupé par une chaîne de pics déchiquetés alors qu'une lune noire domine le tableau.

Signification : le chaos et l'holocauste. La lune noire représente l'aspect pervers du pouvoir de la femme qui consume plus qu'il ne nourrit.

Interprétation : rejet des préjugés, les amis deviennent des ennemis et vice-versa. Le bien devient le mal et l'avenir promet d'être chaotique et riche en adversité.

Situation de Jeu : les PJ seront confrontés à des personnages appartenant à leur passé, ceux-ci auront cependant bien changé. L'Arcane Mineure explique la relation qu'entretenait le PJ avec cette personne. Les Roses jettent leur dévolu sur un ami ou un parent cher, les Yeux sur un collègue ou un adversaire respecté, les Crânes sur une personne qui a souffert pour le bien du PJ, peut-être un parent, les Croissants font ressurgir une personne qui a admiré et même vénéré le Personnage, les Sabliers une précédente Incarnation du PJ lui-même. La valeur de la carte est égale à la modification négative apportée à l'Équilibre Mental.

XVI-GAMICHICOTH

Sujet : la Mort danse, une coupe dans la main droite et une grappe de raisins dans la gauche. Des hommes affamés tentent de s'agripper à lui.

Signification : une aide illusoire, une promesse rompue. La famine représente l'humanité qui cherche désespérément à atteindre sa nourriture bien que cela ne conduise qu'à la ruine et à la mort.

Interprétation : une période d'adversité, le monde matériel et son environnement vont devenir extrêmement hostiles. Cela peut aussi prédire une rencontre avec un être fourbe ou des gens qui ont perdu la raison.

Situation de Jeu : les PJ souffrent d'une hallucination qui leur promet un secours dans une situation désespérée, mais cette assistance les mènera à leur perte. L'Arcane Mineure indique l'appât utilisé par la vision, vous trouverez entre parenthèses ce que sera le véritable effet. Les Roses évoquent l'amour, le sexe, le plaisir extrême (trahison, jalousie, atteinte à la vie émotionnelle), les Yeux font référence à l'illumination, l'information et la connaissance (visions insupportables et angoissantes de la véritable nature de la Réalité), les Crânes au repos, à la nourriture et aux boissons (maladie, faiblesse), les Croissants promettent la réalisation des souhaits les plus chers (orgueil, moqueries, humiliation), les Sabliers rappellent des endroits et ambiances familiers (choc, égarement, panique). La valeur de la carte précise la Marge de réussite du jet d'Ego ou de Perception nécessaire pour voir à travers le leurre que constitue la vision trompeuse.

XVII-GOLAB

Sujet : un corps déchiqueté et ensanglanté repose sur un autel de pierre, derrière lui se trouve une créature coiffée d'une cagoule de bourreau et pourvue de lames de couteau sanguinolentes en guise de mains.

Signification : l'autel symbolise l'union avec le dieu et le Vengeur, qui se produit à travers un sacrifice sanglant et la douleur, l'exécuteur anonyme représente le côté inexorable d'un châtiment sans rapport avec un crime.

Interprétation : une profonde souffrance qui engendre la trahison, cette carte peut également prédire une mort inutile ou la déliquescence morale.

Situation de Jeu : les PJ sont emprisonnés, torturés et montés les uns contres les autres. L'un d'eux doit mourir et ils leur faut choisir eux-mêmes la victime. Ils doivent faire un Jet sous la Caractéristique indiquée par l'Arcane Mineure, vous pouvez modifier les jets de dé en fonction du talent avec lequel les joueurs tentent de défendre la vie de leur PJ. Le premier qui échoue meurt. Les Roses exigent un test de CHA, les Yeux de PER, les Crânes de Constitution, les Croissants d'EGO, les Sabliers d'AGL. Les vainqueurs perdent des points d'EGO selon la valeur indiquée sur la carte : 1-2 = -1, 3-6 = -2, 7-As = -3.

XVIII-TOGARINI

Sujet : une silhouette entièrement voilée, celle-ci serre dans chaque main une torche tournée vers la terre. Deux pentagrammes inversés apparaissent dans le fond où des morts-vivants surgissent d'un cimetière.

Signification : les pentagrammes inversés symbolisent la Mort et la Vie au delà du trépas. Les torches inversées renforcent l'aspect négatif de la carte, la Mort n'est que le commencement.

Interprétation : la folie et la terreur s'empareront bientôt de vous, peut aussi annoncer une rencontre avec une personne depuis longtemps décédée.

Situation de Jeu : les PJ sont hantés par des créatures ou des gens qu'ils ont tués, ces fantômes peuvent aussi être ceux d'amis disparus. La valeur de l'Arcane Mineure est égale au Modificateur négatif qui doit être appliqué au Jet de Terreur.

XIX-HAREB-SERAP

Sujet : un immense champ de bataille jonché de cadavres s'étend au premier plan. Un visage squelettique se découpant dans le nuage d'une explosion nucléaire se dessine à l'horizon.

Signification : l'annihilation totale, tout a une fin. Le champignon atomique représente la technologie moderne sous sa forme la plus destructrice.

Interprétation : un ordre ancien touche à sa fin et un nouveau prendra le relais. La carte symbolise le changement par l'anéantissement du passé.

Situation de Jeu : les PJ se retrouvent dans une situation où ils sont menacés par des maladies mortelles ou un trouble mental, l'Arcane Mineure précise la maladie que les PJ risquent de contracter. Les Roses exposent le PJ au SIDA, les Yeux à des phobies, des manies, ou la schizophrénie, les Crânes à la peste, les Croissants à la maladie d'Alzheimer, à une amnésie, les Sabliers au cancer, ou à une irradiation. La valeur de la carte indique la Marge de Réussite que le PJ doit obtenir sur un Jet de CON ou d'EGO pour échapper à l'infection.

XX-SAMAEL

Sujet : un homme est accroupi au sommet d'un amas de cadavres ensanglantés, les yeux bandés, une dague dans chaque main. Il est maculé de sang, deux sphinx noirs traversent le ciel derrière lui.

Signification : les dagues représentent la justice à travers la mort, le bandeau indique qu'aucun repentir n'est acceptable. Les sphinx symbolisent la paix et la quiétude, mais aussi la force, leur couleur noire l'absence de réflexion.

Situation de Jeu : le Sombre Secret de l'un des PJ refait surface, le Personnage doit revivre ces événements qui l'ont déjà profondément affecté. L'Arcane Mineure détermine le PJ qui souffre de l'incident, les Roses désignent le PJ avec le plus haut CHA, les Yeux le Personnage avec la meilleure PER, les Crânes le PJ avec la Constitution la plus solide, les Croissants celui qui a l'EGO le plus élevé, les Sabliers celui doté du score d'AGL le plus important. La valeur de la carte représente la modification négative de l'Équilibre Mental (toujours vers le bas), il peut aussi en résulter de nouvelles Faiblesses.

XXI-GAMALIEL

Sujet : un couple d'amoureux suppliciés pendent à des chaînes accrochées entre un pilier blanc et un pilier noir.

Signification : l'amour perverti, la douleur plutôt que la tendresse, les chaînes symbolisent la force coercitive.
Interprétation : la carte annonce une relation emplie d'agressivité et d'angoisse, peut-être même un viol. Elle peut aussi indiquer qu'un rapport jusque là amical va dégénérer et devenir malsain.
Situation de Jeu : de retour dans l'Élysée, les PJ découvrent qu'un de leurs proches a changé d'une manière radicale et inexplicable. L'Arcane Mineure détermine la nature du changement survenu, les Roses prédisent que l'amour se changera en haine, les Yeux que l'expérience commune et le cadre de référence habituel vont devenir folie et incompréhension totale, les Crânes présagent des altérations physiques, les Croissants que l'empathie et un idéal commun se transforment en divergence de points de vue, les Sabliers que les souvenirs vont être effacés ou modifiés. La valeur de la carte indique le degré du changement : 1 avise d'une altération que l'on remarque à peine, l'As implique a contrario un changement total.

XXII-NAHEMOTH

Sujet : une créature ressemblant à un poisson est accroupie au milieu d'un paysage désert.
Signification : le désespoir et l'impuissance, la créature aquatique ne survivra pas dans le désert, elle ne peut qu'attendre la mort et la libération. Le paysage sans fin symbolise notre solitude et notre incapacité à réaliser quoi que ce soit.
Interprétation : une période de frustration dans laquelle aucun choix ne semble correct. L'adversité est partout et aucune aide ne peut être trouvée. Elle peut aussi indiquer une expérience soudaine ou un environnement peu familier.
Situation de Jeu : les PJ arrivent dans un nouveau milieu au sein duquel ils se perdent et dont ils n'arrivent pas à repartir. L'Arcane Mineure détermine la partie de Métropolis dans laquelle ils se retrouveront. Les Roses visent les Ruines, les Yeux le Labyrinthe, les Crânes le Souterrain, les Croissants la Cité Vivante, les Sabliers la Cité Machine. La valeur de la carte représente le nombre de jours qu'il faudra aux PJ pour trouver un moyen de se sortir de là.

En Sortant de Métropolis

Métropolis est une ville où règne la peur et où abonde les dangers, un séjour dans la Cité Éternelle laisse plus que des souvenirs. Des puissances innommables sont à l'œuvre et les révélations hantent à jamais ceux qui ont arpenté les rues de la métropole infinie, ses Ruines abandonnées ou ses couloirs poussiéreux. Qu'il en résulte des altérations mentales ou des mutations physiques, personne ne reste inchangé après avoir visité Métropolis.

Les paragraphes qui suivent sont destinés à guider le Meneur de Jeu, ce sont de simples suggestions qu'il peut utiliser librement. Le Personnage ne doit pas être simplement puni, il doit être châtié d'une manière qui affecte son développement.

Conséquences pour les Personnages

Errer dans Métropolis revient un peu à se promener en soi-même, à explorer les recoins les plus obscurs de sa propre conscience, en partant à la découverte de la réalité, vous allez également sonder votre âme. N'oubliez jamais que l'on ne ressort jamais indemne d'un voyage jusqu'à la cité qui abrite les bastions des Archontes.

Modification des Caractéristiques

Ces dernières peuvent avoir été défavorablement altérées par un séjour dans la Cité Éternelle, le changement dépend du palais à proximité duquel se sont aventurés les PJ, ou du moins de celui qui était le plus proche.

Le Joueur ou le MJ lance un D20 et modifie le résultat en fonction de l'Archonte propriétaire du Palais en question. La Caractéristique ainsi déterminée est réduite de 1 à 3 points au choix du MJ.

Altération des Caractéristiques

Démiurge	+ 2
Tiphareth	+ 2
Malkuth	+ 2
Binah	+ 2
Les Palais Morts	0
Netzach	-2
Geburah	-2
Hod	-2
Kether	-2

-1-1	APP
2-4	CON
5-7	FOR
8-10	AGL
11-13	EDU
14-16	CHA
17-19	PER
20-22	EGO

APP

La fatigue réclame son tribut, cernes sous les yeux, teint pâle et détérioration de l'épiderme. Rougeurs et irritation, la peau se décolle et les cheveux tombent.

CON

Le Personnage est sujet aux infections et grelotte en permanence. Son nez coule et ses yeux sont gonflés, sa respiration est courte et il transpire abondamment.

FOR

Sa peau est devenue plus pâle et ses membres plus faibles, ses os sont aujourd'hui plus fragiles et les risques de fracture accrus.

AGL

Maladresse, troubles de la coordination, les mains du Personnage tremblent. Il prend régulièrement du poids.

EDU

Difficulté de concentration, les pensées sont confuses.

CHA

Les yeux perdent leur éclat, la peau devient blafarde et se constelle d'éruptions. Sa voix se brise de plus en plus fréquemment.

PER

Les yeux sont troubles, le champ de vision se réduit. Le personnage est atteint d'infections et d'allergies diverses qui diminuent la sensibilité du goût, de l'odorat et de l'audition.

EGO

La mémoire faiblit, le stress provoque des sueurs froides désagréables, le regard saute et des tics nerveux font leur apparition.

Avantages et Faiblesses

Les Avantages et les Faiblesses d'un PJ peuvent être profondément altérés par Métropolis, le MJ peut en augmenter le degré ou en imposer de nouveaux. Le PJ atteint de la Faiblesse « Menteur Invétéré » à cinq points peut ainsi se transformer en « Mythomane » (voir Livre des Règles p.51).

Modification de l'Équilibre Mental

L'entrée dans Métropolis, même pour un temps très bref, change nécessairement la vision du monde. Le Personnage se rapproche un peu plus de l'Éveil, de la connaissance, à travers une expérience très forte. Il en résulte une modification de son Équilibre Mental qui le conduit plus près de la Révélation. L'étendue de la modification va dépendre de ce qu'il aura vécu dans Métropolis ainsi que de la durée de son séjour.

Nature de l'Expérience

Mineure : (croiser des personnes qui ont subi des mutations ou qui ont été blessées, rencontrer des créatures humanoïdes) +/-2

Modérée : (être obligé de tuer ou de meurtrir des humains, assister à des exécutions ou être soi-même blessé) +/-5

Dramatique : (participer à un meurtre rituel ou à des exécutions massives, avoir tué des amis ou être soumis à des expériences réalisées par des serviteurs des Archontes) +/-10

La Durée

Pour chaque groupe de deux heures que le PJ passe dans Métropolis, modifiez l'Équilibre de + ou -1.

Les Blessures

Une fois que l'on a quitté la Cité Originelle, les dégâts qui ont été subis dans la métropole ne sont plus toujours ce qu'ils semblaient être. Les BS ou les BL laissent d'horribles cicatrices alors que les BG peuvent entraîner des handicaps permanents. Le MJ doit décider des blessures qui auront les effets les plus importants dans l'Élysée. Celles qui ont été reçues dans des circonstances particulières, comme une entaille à la joue causée par un couteau sacrificiel, sont de nature à engendrer des résultats particuliers. Utilisez la table qui suit, ou improvisez :

Modificateurs au Jet	
BS	+ 1
BL	+ 2
BG	+ 3
PJ blessé par une arme spéciale	+ 2
PJ blessé rituellement	+ 3

D20	Effet
1-5	aucun effet
6-15	Cicatrice
16-19	Mutation
20	Handicap et mutation

Les conséquences dépendent de l'emplacement de la blessure, une balafre résultant d'une blessure à la figure provoquera des effets négatifs sur l'Apparence de la victime (-1 en APP). Une mutation entraînera également une baisse de l'APP. Un handicap à la tête peut occasionner une paralysie

de la moitié du visage ou l'écoulement permanent de bave (-4 en APP). Les mutations prennent généralement la forme d'excroissances diverses, de modifications de la Constitution, d'écailles ou de cloques apparaissant sur la peau du Personnage, elles peuvent également se manifester par une pilosité excessive. Un handicap à une jambe ou un bras signifie que le PJ éprouve des difficultés à utiliser le membre en question. Si le MJ le désire, il peut réduire l'AGL, la FOR ou la CON de la victime (voir « Altération des Caractéristiques »)

Les Conséquences pour l'Élysée

L'Élysée est un reflet de Métropolis, tout comme celle-ci est une ombre de notre Réalité, les événements qui affectent la Cité Éternelle ont une incidence sur notre Réalité. Ainsi, un rituel accompli dans les ruines qui ceignent le palais de Chesed peut être à l'origine d'un tremblement de terre dans l'Illusion. Si les PJ se trouvent dans Métropolis à ce moment là, ils n'en percevront pas les conséquences dans l'Élysée, ce n'est qu'à leur retour qu'ils pourront en prendre connaissance ou en constater les effets. Voici une liste des changements qui peuvent survenir dans notre monde à la suite de phénomènes qui ont eu lieu dans la Cité Originelle.

Modification des constructions

Des maisons peuvent avoir disparu de leur emplacement originel et se trouver maintenant à un endroit complètement différent. Aussi curieux que cela puisse paraître, personne n'a remarqué quoi que ce soit à l'exception des PJ. Des quartiers entiers peuvent ainsi avoir été restructurés, les rues et les routes risquent maintenant de vous conduire vers des lieux plutôt inattendus.

Changement chez les PNJ

Des personnes que les PJ croyaient familières ont désormais une apparence et une personnalité fort différentes. La femme accommodante du concierge est devenue un monstre féroce qui agresse les PJ avec un tisonnier chauffé au rouge. Les voisins ont un visage complètement différent, leur banquier vend des journaux dans un kiosque. Seuls les PJ sont conscients de ces changements, le marchand de journaux ne comprendra pas de quoi on lui parle, il risque même de prendre peur et d'appeler la police si l'un des PJ, récemment revenu de Métropolis, essaie de le convaincre qu'il a un bureau à la Défense.

Altération du Temps

L'écoulement du temps peut avoir été très irrégulier pendant le séjour des Personnages dans Métropolis. Le moins que l'on puisse dire est que les Horloges ne sont pas une mécanique très fiable, le flot du temps est en conséquence fréquemment perturbé. Le Temps est une création du Démiurge, il fonctionne de façon erratique dans la Cité Éternelle, ce qui a bien entendu des répercussions dans l'Élysée. Les PJ peuvent ainsi revenir dans l'Élysée un jour avant leur départ, ils peuvent être projetés dans le futur et trouver un monde gouverné par l'ONU (elle-même manipulée par les Licteurs bien entendu) ou au contraire glisser dans la préhistoire. Le MJ doit manier les décalages temporels avec précaution, les pistolets-mitrailleurs n'ont pas leur place dans l'Europe médiévale. Les glissements dans le temps peuvent être liés à des événements spécifiques de la vie des PJ. Ils pourraient ainsi se retrouver dans un car où ils étaient trois ans auparavant, celui-là même qui quelques secondes plus tard avait dérapé pour percuter un camion, un semi-remorque tout à fait semblable à celui qui se dessine au sommet de la côte devant eux. Il est souhaitable qu'il s'agisse d'événements que les PJ ont vécus au cours d'une précédente aventure, les Sombres Secrets peuvent également servir de base pour ce genre d'épisodes.

Transformation de l'histoire

La chronologie et les grandes figures de notre passé ont changé. Ce n'est pas Christophe Colomb qui a découvert l'Amérique, mais un amiral finnois qui cherchait de nouveaux marchés pour ses marchandises. N'importe quel événement peut avoir été altéré, depuis une médaille d'or aux derniers jeux olympiques, jusqu'à la liste des Présidents de la République ou la date des Guerres Mondiales. Un déplacement n'a pas d'effet immédiat sur les PJ, mais provoque un malaise, le sentiment que les choses ne sont pas tout à fait comme elles devraient être.

Votre Réalité est une prison, un mensonge brillamment conçu et bien agencé, mais une geôle tout de même. Cette Illusion nous a privé de notre sagesse et de nos pouvoirs divins, nous sommes des êtres aveugles incapables d'appréhender le complot qui se trame dans notre dos. Ce n'est qu'en voyageant vers le Cité Originelle pour comprendre notre erreur et maîtriser nos peurs, que nous pourrons enfin nous éveiller et redevenir les égaux du Démiurge.

Métropolis représente ce que nous verrions si l'Illusion venait à se briser, au cœur de cette cité, vous ne trouverez que chaos et destruction, une ville tentaculaire synthétisant les aspects les plus déplorables et inhumains des centres urbains, bidonvilles et ghettos de notre Réalité. Mais la Cité Éternelle cache des mystères bien plus terrifiants, des horreurs que nos esprits étriqués sont incapables de concevoir.

Le voile trompeur qui engourdit nos sens s'effiloche lentement, s'il ne s'écarte souvent que temporairement, il a d'ors et déjà complètement disparu en certains endroits. Des parties entières de notre monde fusionnent ainsi avec Métropolis et nous pouvons alors contempler l'horrible vérité. Mais le voyageur ne doit cependant jamais oublier qu'on ne revient jamais indemne d'une incursion dans la Cité des Archontes...

Des Fissures dans le Mensonge : ce chapitre vous donne des suggestions pour mettre en scène des situations au cours desquelles l'Illusion est profondément affaiblie. Le Meneur de Jeu trouvera ici les outils grâce auxquels il pourra faire naître le drame et enrichir l'atmosphère de ses parties.

Les Structures de la Folie : tout ce dont vous avez besoin pour recréer l'ambiance de Métropolis, vous découvrirez ici des « Incidents » qui sont autant de scènes et de scénarii que vous pourrez faire jouer à vos joueurs avec un minimum de préparation.

L'Antre du Pouvoir : les demeures des maîtres de la Cité, les Palais des Archontes et la Citadelle scellée du Démiurge, sont décrits dans ce chapitre. Quantité de situations aisément adaptables sont présentées ici, en même temps que des révélations sur les puissances qui résident en ces lieux et la manière dont elles affectent leur environnement et ceux qui l'habitent.

Les Rouages de la Machine : détaille les lieux qui ont une fonction particulière ou une importance notable pour la Cité Originelle. Les Banques de la Mémoire, la Mer Originelle, les Horloges, la Cité des Morts et la Galerie des Glaces sont décrites dans ce chapitre.

Les Damnés : ce sont les créatures dangereuses et démentes qui hantent la Cité Éternelle. Ce chapitre dévoile également quelques unes des personnalités les plus complexes de Métropolis.

Aides de Jeu : tout au long de ce livre, vous trouverez de nombreuses lettres, illustrations et autres extraits de dossier que vous pourrez photocopier et donner à vos joueurs en cours de partie.

ISBN 2-910839-05-1
LDS 1006
9 782910 839055
Prix : 169 F
LUDIS international