

Cette aventure peut servir d'introduction pour des joueurs débutants à l'univers de Sorcellerie. Se présentant sous la forme d'une enquête, mettant en scène certains aspects du jeu (morts-vivants, savant fou, organisation gouvernementale...) elle peut permettre de souder des personnages nouvellement créés mais offre également des possibilités de développement importantes.

Débuter: il serait beaucoup plus facile pour le maître de jeu que les personnages résident en Floride. Un PJ médium (ou un pnj) a reçu un message de l'au-delà l'avertissant d'un danger se matérialisant à Galton. L'ordre de la Pénombre a décidé d'envoyer un groupe sur place et, ne sachant pas à quoi s'attendre, à demander l'aide des autres congrégations. Et se sont les personnages qui ont été choisis pour cette opération.

Avertissement: le scénario suit une trame « logique ». Bien évidemment les joueurs vont recourir à leurs capacités magiques durant l'enquête mais il est impossible de prévoir tout ce qu'ils peuvent envisager. Laisser les explorer leurs possibilités et utiliser leur imagination.

Mystère en Floride

Été 2000, Galton, Floride. 8200 habitants. Activité principale: une usine de produits pharmaceutiques (compagnie PhiTek) et l'élevage de Caïmans. Particularité: la ville est située en bordure des Everglades et une partie des maisons est lacustre.

Assis dans un bar tranquille de la banlieue de Miami, les PJ se rencontrent sans doute pour la première fois. Les présentations faites, ils peuvent faire le point sur ce qu'ils savent : un avertissement, une ville tranquille. Pas si tranquille que ça... Ils ont entre les mains une coupure de presse. L'article relate l'incendie, le meurtre de deux employés et la disparition d'une troisième dans l'usine. Mais la photographie qui l'accompagne attire l'attention. On y voit dans une cour deux policiers au-dessus d'un corps couvert d'un drap et sur le mur en fond, un spectacle sanglant et une série de signes cabalistiques. Un habitant des environs a été arrêté. Le caractère occulte qui se dégage en première impression de l'ensemble ajoute au mystère.

Ce qui se passe vraiment

1972, la guerre au Viêt-Nam fait rage. Le pentagone est à la recherche de nouvelles armes dans ce conflit qui s'enlise. Depuis quatre ans, près de Galton, une dizaine de médecins et chimistes travaillent dans un laboratoire secret à l'élaboration de drogues de combat. Nom de code: ARES. La présence toute proche d'un camp d'entraînement pour les recrues qui vont partir là-bas facilite l'expérimentation. Le chef du projet est le Dr Craine, un brillant pharmacologue. Son travail s'oriente essentiellement vers la mise au point de produits mutagènes développant agressivité et endurance. Deux jeunes GI servent de cobayes, Samuel Burk et Simon Ramirez. Malheureusement, tous deux réagissent violemment aux effets de la drogue, plongent dans une sorte de psychose, puis dans de terribles souffrances meurent subitement. Les corps sont emmenés à la morgue. Et c'est là que tout commence vraiment. Burk, le corps et l'âme torturée se relèvent de son linceul. Il y a en lui tant de haine, de souffrance induite par la drogue que l'apaisement de la mort lui est refusé. Fou de rage, en une nuit il incendie le camp militaire et tue trente recrues avant que la créature de cauchemar qu'il est devenu ne soit acculée dans un entrepôt de produits chimiques en feu. On croit alors que tout est fini... à tort.

Le projet est abandonné, le laboratoire fermé, les chercheurs affectés ailleurs. La guerre se termine et tout le monde oublie le laboratoire et le projet ARES. Ou presque... 1998, le Dr Craine prend sa retraite. Cet échec a brisé sa carrière et l'a contraint à des postes subalternes sur des projets mineurs. Il n'a jamais oublié Ares, les événements inexplicables, le soldat Samu el Burk. Pendant 20 ans il va faire des recherches personnelles pour comprendre ce qui s'est passé. A ce que la science ne peut expliquer, la sorcellerie va lui donner des éléments de réponse. Obsédé par son but, il est persuadé d'avoir presque réussi à créer un super soldat. Il a découvert que le corps de Burk doit encore reposer sous les décombres du camp, prisonnier et régénéré. Science et sorcellerie, il pense avoir trouvé le moyen de contrôler Burk. Atteint par la limite d'âge, il a décidé de se retirer en Floride, là où tout a commencé.

Retour à Galton

C'est au sein de la NSA que Craine a été affecté après l'épisode de Galton en 72 en vertu de ses compétences scientifiques. Ses recherches occultes ne sont pas passées inaperçues au sein de son propre bureau. Mais on a préféré le laisser partir. Depuis il est étroitement surveillé par un agent de la NSA. L'Agence pense que le vieux docteur peut découvrir quelque chose d'utile.

Deux ans ont passé et Craine est prêt. Ses recherches occultes et pharmacologiques ont abouti. Il a libéré le corps de Burk des débris de bétons et d'acier où il était enseveli. Et il lui a proposé un marché qu'il ne pouvait pas refuser : la drogue mutagène qui a tué Burk est la cause de sa souffrance et de la dégénérescence de ses chairs. Craine a mis au point un antidote qui calme la douleur et stoppe le processus tout en permettant à Ares de continuer à faire muter le corps pour en faire une machine à tuer encore plus parfaite. Bien que toute sa haine soit dirigée vers Craine, Burk a accepté. Pour combattre sa souffrance et pour devenir plus fort, et tuer encore... l'antidote doit être régulièrement administré. C'est Samuel qui a tué les employés de l'usine en allant y chercher des produits pour le docteur, puis a mis le feu. Depuis, il se cache dans ce qui reste du laboratoire dans les marais. Mais c'est l'agent de la NSA qui a fabriqué les preuves afin d'attirer l'attention sur un bouc-émissaire et laisser à Craine le temps de finir ses expériences avant d'intervenir.

Pourtant il y a un autre témoin : Simon Ramirez n'a pas pu lui aussi quitter le monde des vivants. Rongé de culpabilité pour tous ses camarades morts, son spectre est resté surveiller le lieu de son agonie afin que Burk ne refasse jamais surface. Mais Craine est revenu et il a alors lancé un SOS qu'un médium à Miami a perçu...

Une petite ville si tranquille

Départ de Miami avec la canicule. Puis 1 heure de route dans une voiture sans climatisation jusqu'à Galton. Le soir approche, le temps de trouver un hôtel et de changer de chemise. Les rues sont presque vides et une tension sourde se mêle à la chaleur pour rendre l'atmosphère électrique. Le shérif Bollen a demandé aux gens de rester chez eux pour éviter les émeutes. Car il y a encore une chose que les personnages ignorent. L'homme qui a été arrêté, Cole Charton, est le seul habitant noir de Galton. Et dans ce village du sud, on peut percevoir comme un relent de xénophobie nauséabonde.

La salle de bar n'est occupée que par quelques résidents du cru. En bras de chemise et casquettes sales, ils commentent l'affaire: pour eux, la culpabilité de Charton ne fait aucun doute. Plusieurs fois il a eu des mots avec le directeur de l'usine qu'il accusait de polluer les canaux irrigant sa ferme. Le "sauvage" est passé à l'acte, voilà tout. Il est difficile d'en apprendre plus car ils se méfient des étrangers. Par contre si les PJ posent trop de questions, ils risquent d'attirer l'attention d'un autre occupant de l'établissement: Susan Moore, reporter pour KWTC, une chaîne locale. C'est la première "grosse affaire" qu'on lui confie et elle est un peu zélée. Son cameraman et elle peuvent venir pimenter la vie des joueurs pendant leur séjour.

Premiers pas

Dès le lendemain, les personnages se mettent en quête d'informations. Ils ont plusieurs éléments à vérifier.

Le shérif: il n'apprécie pas cette soudaine notoriété sur sa bourgade. Il déteste les journalistes et a déjà eu une explication houleuse avec Moore. De plus il connaît sa population et craint une flambée de violence contre Charton. Il est donc très hostile quand les PJ viennent le voir. Voici les preuves dont il dispose: on a retrouvé sur les lieux du crime des gris-gris vaudous ("un truc de nègre"). On a retrouvé les mêmes chez le suspect. Charton avait déjà eu des différends avec l'usine. Personne ne l'appréciait ici. Mais surtout, on a relevé des traces de sang d'une des victimes sur une de ses chemises! Le discours de Bollen pue le racisme bête et l'a priori, difficile d'en tirer autre chose.

Cole Charton: s'ils peuvent le voir, les PJ trouvent un homme fatigué et abattu. Il y a 4 ans, son diplôme d'ingénieur agronome en poche, il est venu s'installer ici. Il est loin d'être idiot, mais il est las de devoir se battre chaque jour pour affirmer son droit d'exister. A moins d'être très persuasif ou que l'un des PJ soit noir, il est difficile de le faire parler. Il n'a pas confiance dans les blancs (et pour cause!). Il peut confirmer ses relations tendues avec l'usine mais ne s'explique pas les objets et le sang trouvés chez lui. Ce soir là, il était ivre, une habitude qu'il a prise ici, et ne se souvient de rien. Il n'y a pas grand chose de plus à en tirer si ce n'est qu'il clame son innocence avec la plus grande sincérité.

L'autopsie: elle révèle que les victimes ont été saignées avec une longue lame d'acier. Des hématomes et des fractures faites à mains nues indiquent que le meurtrier est doué d'une très grande force (comme Charton qui est un athlète).

Les gris-gris: indubitablement d'origine vaudou, il y a des amulettes, des os peints, des statuettes... un personnage avec une certaine connaissance de ces rites (ou jet d'occulte) trouvera bizarre l'association de certains d'entre eux (loas opposés, rites différents).

L'œil de la NSA

Sarah Clay est arrivée à Galton peu après Craine. Elle est membre de la NSA depuis 6 ans. Elle surveille le docteur de près. Après le vol à l'usine elle a fabriqué les preuves contre Charton pour éloigner l'attention. Elle a déjà

eu une expérience avec le vaudou, c'est pour cela que sa mise en scène est crédible. Mais si les joueurs pensent à demander au journal les photos qui ont été prises ce soir là (ou peuvent accéder à celles de la police), ils pourront avoir une vue détaillée de l'ensemble. Au delà de l'aspect, le décorum est incohérent et ne correspond pas à un rite vaudou connu (ils peuvent avoir ce renseignement auprès d'un spécialiste ou en faisant des recherches eux-mêmes en bibliothèque à Miami ou sur Internet).

Si ostensiblement les PJ s'intéressent à l'affaire, Clay essaiera d'avoir un oeil sur eux et de se renseigner sur leur compte.

nouvelles pistes

La population est ouvertement hostile à Charton, peu de choses à en tirer sinon des allégations crasses et stupides. D'autres sources doivent être envisagées.

Chez Charton: il élève dans sa ferme moderne une centaine de poulets. Depuis 3 jours qu'il est en prison, l'odeur dans les cages est insupportable et avec la chaleur qui règne plusieurs volatiles sont morts de soif. La maison modeste a été mise sans dessus-dessous par les policiers. Tout est brisé, renversé, déchiré. Dans sa corbeille on peut trouver le texte d'une plainte qu'il s'apprêtait à déposer contre l'usine auprès des services de l'environnement. Celle-ci employant 30% de la population locale, on comprend l'hostilité des habitants à son égard. Par contre, on peut effectivement constater que l'eau des canaux est jaunie par une substance huileuse qui s'échappe de l'usine. Enfin, une trace de pneu dans la boue près du marais est visible. Et il ne s'agit visiblement ni de la Ford break de Charton, ni des Pick-up des policiers (c'est la voiture de Clay, mais à moins de vérifier tous les véhicules de Galton, il est difficile de faire le lien).

L'usine de la PhiTek: les employés qui ont été tués effectuaient un service de nuit. Il y a un vigile et un machiniste. L'incendie a été rapidement maîtrisé, faisant peu de dégâts. Le directeur, Mr Gurdell est prêt à coopérer avec tous les enquêteurs qui se présentent. Cynique et avisé, il profite de la publicité que cette affaire attire sur son usine. Sur la question de l'environnement, il se retranche derrière des textes de lois ambigus de l'état de Floride datant de 1912! Par contre, si on lui pose la question, il peut apprendre aux joueurs que plusieurs bidons de produits pharmaceutiques ont disparus cette nuit là. Le shérif a juste "oublié" de mentionner ce détail dans son rapport, on n'en a trouvé aucune trace chez Charton!

Le cimetière Aliwell: lors de leurs déplacements à travers la ville, les personnages vont bien finir par remarquer cet alignement de croix blanches dans un enclos de bois ou, plus logiquement, chercher le cimetière de Galton afin qu'un médium puisse y glaner des informations.. A l'ombre des cyprès, 32 tombes portent toutes la même date de décès: Juillet 1972.

Si l'on questionne les habitants à ce sujet, on ne récolte que méfiance et quelques allusions à un accident dans le camp militaire d'Aliwell.

Le secret de Galton : le camp militaire d'Aliwell

A 4 km de la ville, en bordure des marais, personne ne se rend jamais dans ce coin. On le dit hanté, malsain en tout cas, c'est une légende urbaine partagée par les habitants de Galton. De fait, le fantôme de Ramirez éloigne les curieux. Le camp en tant que tel n'existe plus, il ne reste qu'un grillage troué et quelques bâtiments en ruine à la sortie de la ville. Plusieurs semblent avoir été soufflés par une forte déflagration. Pourtant, dans l'un d'eux, on peut voir les traces de fouilles récentes. Des poutrelles d'acier et des blocs de béton ont été patiemment brisés afin de ménager un accès à un réduit sous les décombres. C'est là que les PJ peuvent rencontrer le fantôme de Ramirez, la nuit uniquement. Il tentera d'abord de les effrayer par des bruits et ses apparitions. Mais s'il y a un médium dans le groupe, celui-ci peut faire appel à la nécromancie afin de communiquer avec le spectre. Ils peuvent alors apprendre les choses suivantes : Aliwell a servi de base pour des expériences sur de GI. Le Dr Craine dirigeait le projet. Ramirez et Burk en sont mort mais la souffrance était trop forte pour trouver la paix. Il peut également relater ce qui s'est passé cette fameuse nuit de juillet... et le retour du savant. C'est le meilleur moyen de savoir à quoi ils ont vraiment à faire. Il peut aussi leur donner un indice important. Au fur et à mesure des injections, la lumière devenait une véritable source de souffrance pour eux deux. Des joueurs pas trop bêtes devraient comprendre qu'ils ont peut être là une arme contre Burk.

En fouillant les archives des journaux locaux (Miss Moore peut fournir une aide substantielle ici) on peut apprendre ceci: la base 171 était destinée à l'entraînement des Marines en partance pour le Viet-Nam. Ouverte en 1968, elle fut fermée le 12 octobre 1972 après qu'un accident non précisé a provoqué la mort de 32 GI et nécessité l'hospitalisation de 61 autres. Si les habitants de Galton sont si réticents à parler de cet événement, c'est que les plus anciens parmi eux en ont été témoins. Cette nuit du 6 juillet 1972, ils ont entendu l'explosion, les tirs, les cris. Quand les pompiers civils

sont intervenus pour stopper l'incendie, ils ont vu les corps mutilés des soldats et le regard de ceux que l'horreur avaient rendu fous. Insensible aux balles, Burk, le corps déformé par la drogue, semait la mort jusqu'à ce qu'on réussisse à l'enfermer dans un entrepôt et à y mettre le feu. Sous le choc, et avec une pression de la part des militaires (et une grosse compensation financière pour la ville) une conspiration du silence s'est instaurée. Pour en savoir plus, il faut chercher ailleurs.

Les archives militaires: si les personnages par leur profession, leurs contacts ou des moyens de persuasion plus ésotériques peuvent y avoir accès, elles restent intéressantes malgré d'évidentes coupes dans le dossier sur Aliwell. L'accident est imputé à l'explosion d'un dépôt de carburant. Mais une lecture attentive permet de découvrir dans les effectifs de la base la présence de 14 médecins pour une population de 260 personnes! Le nom du médecin chef est le Dr Craine. En suivant cette piste, il est possible de remonter son parcours après 1972 et de découvrir qu'il vit désormais à Galton! (Cela va prendre tout de même plusieurs heures)

Les témoins de 1972: il n'y a plus à Galton qu'un seul représentant du corps des pompiers de cette époque. Jerry Moley est âgé de 66 ans et souffre de problèmes respiratoires. C'est sur son lit, près de sa bouteille d'oxygène que l'on peut le trouver. Sa voix rauque, ses yeux vides donnent l'image de l'agonie. Il se souvient très bien de cette fameuse nuit. Si les personnages savent se montrer compatissants et persuasifs, des larmes dans les yeux il va enfin pouvoir se délivrer de ce secret avant de mourir. Il leur raconte tout ce qu'il a vu cette nuit là (le massacre, les regards fous, la peur, la culpabilité) et une autre chose: le feu a été très dur à éteindre car il avait été allumé intentionnellement dans un stock de produits chimiques.

Etat d'urgence

A ce moment, Clay se rend compte que les PJ en savent un peu trop et se dirigent vers Craine. Elle a besoin d'un peu de temps afin de récupérer le docteur et ses travaux. Par chance, un événement inattendu va précipiter les choses. A l'aube, on a retrouvé dans le marais le corps de la troisième victime. Mutilé, le cadavre de Ruth Low est ramené à la morgue. Dès que la nouvelle se sait, une vague de colère explose en ville. Des habitants prennent leurs armes et se dirigent vers la prison. Ils sont fous de haine et prêts à lyncher Charton. Si les PJ sont en ville ils vont peut être vouloir essayer de prêter main forte au shérif pour calmer la foule qui s'est rassemblée devant le bâtiment. Bien qu'il partage leur point de vue, Bollen respecte la loi. La tension monte entre lui et les émeutiers, chacun ayant dans les mains un véritable arsenal. Moore ne rate pas une miette de l'événement. Enfermés à l'intérieur de la prison, Charton, le shérif, ses adjoints et peut-être un ou plusieurs PJ sont assiégés. La canicule devient insupportable et l'orage menace pour la nuit. Vers midi, un détachement de la garde nationale arrive en ville (c'est Clay qui les a fait appeler par ses supérieurs de la NSA afin de détourner l'attention vers le centre ville, mais cette information risque d'être très difficile à obtenir). Des véhicules blindés stationnent aux carrefours, et la populace est dispersée dans le calme. Mais la tension est telle qu'il ne faut qu'une provocation pour mettre le feu aux poudres. Utilisez la présence des militaires pour alourdir l'atmosphère. Les PJ doivent se rendre compte que les enjeux dépassent les protagonistes de cette affaire. La garde nationale n'a pas conscience du rôle qu'elle joue ici; ses officiers pensent juste accomplir une mission de maintien de l'ordre. Mais ils sont un obstacle de plus sur la piste des personnages que le MJ peut utiliser à son grès (et ils vont découvrir que des humains « normaux » peuvent poser autant de problème qu'un esprit farceur)

Sur la piste de Craine

Si les joueurs ont bien mené leur enquête, ils doivent désormais posséder le nom et l'adresse de Craine. Sa maison est un peu en dehors de Galton, perchée sur pilotis au bord du marais. Personne ne répond à leurs appels. Craine est parti pour le laboratoire y récupérer ses affaires. Moore est venue par hasard l'interroger et il a pris peur.

Il est possible de forcer la porte sans trop de difficulté. Les volets sont fermés, la maison est fraîche et obscure. L'endroit est propre, rangé, anodin. Mais le bureau se révèle intéressant. A côté d'un ordinateur se trouve une dizaine de disquettes, toutes contiennent des formules chimiques et des comptes-rendus de ses recherches scientifiques et ésotériques. Ces notes sont assez cryptiques et à moins d'être un spécialiste, peu compréhensibles. Cependant, un jet de sciences (chimie) à -2 ou de médecine à -3 permet de découvrir que ces travaux portent sur la mise au point de drogues mutagènes et de stimulants physiques et de l'agressivité (nom de code ARES).

Enfin une photo au mur attire l'attention. Elle représente un groupe d'hommes en blouses blanches posant devant un ensemble de bâtiments préfabriqués au milieu d'un marais (le laboratoire secret).

La porte arrière de la maison donne sur une passerelle qui chemine au dessus de l'eau jusqu'à un cabanon dans les arbres. On y trouve de l'outillage lourd d'excavation (perceuses, scies à disque, compresseur).

Et maintenant?

Les joueurs doivent retrouver le laboratoire. Pour cela il y a plusieurs méthodes. Ils savent qu'il se situe dans les marais. Même si les archives militaires et le cadastre n'en font pas mention, il est forcément peu éloigné de Aliwell (pour y transporter les produits). Sur une carte détaillée de la région on peut voir que, à environ trois miles de la base, il y a une zone de terre qui émerge et qu'un chemin la relie à Aliwell. Depuis chez Craine, ils peuvent également s'enfoncer dans les marais pour tenter de le retrouver. Sa voiture est toujours au garage et des traces de pas semblent partir du cabanon. Dans ce cas, un jet de pistage est nécessaire avec en plus l'inconvénient des moustiques, de la moiteur et, pourquoi pas, de caïmans entreprenants!

Enfin, en traçant une ligne droite entre l'usine et l'endroit où le dernier corps a été retrouvé, on tombe sur la même zone. Bien sûr, des moyens magiques, un rituel de détection peuvent permettre de retrouver le docteur. Les PJ savent exactement quoi chercher maintenant. Il ne reste plus qu'à y aller.

Derniers petits obstacles: les militaires quadrillent Galton et ont décrété un couvre-feu alors que la nuit tombe. Il faut donc se montrer très discret pour quitter la ville sans être questionné. Enfin, si les joueurs ont pris ouvertement la défense de Charton, un groupe d'imbéciles du cru les recherche afin de leur faire passer l'envie de s'occuper de ce qui ne les regarde pas. Plus bêtes que dangereux, c'est à vous de voir si vous voulez les jeter dans les pattes de vos personnages pour corser un peu l'affaire.

L'antre de l'apprenti sorcier

La nuit tombe sur le marais des Everglades. La chaleur est devenue suffocante et l'orage gronde. Les personnages progressent difficilement au milieu des trous d'eau, attentifs à tous les bruits, cernés par des arbres biscornus aux silhouettes fantomatiques. Soudain, une lumière perce les ombres. Sur une éminence rocheuse se découpent les formes d'une demi douzaine de baraques carrées. La moitié d'entre elles laissent filtrer une lueur par leurs fenêtres sales. Laissez les joueurs préparer leur plan d'approche. Au bout de quelques minutes l'orage éclate et une pluie torrentielle inonde les lieux. La visibilité est alors réduite à quelques mètres et il est très facile de s'approcher discrètement des constructions. Quatre sont des entrepôts où sont stockés matériel médical et produits divers. L'un d'eux contient même une chambre froide et un générateur qui alimente l'ensemble en électricité, ainsi que de nombreux bidons d'essence. Mais surtout, sous une bâche noire, on découvre les produits qui ont été volés à l'usine. Les deux derniers sont un logement de fortune et, pour le plus grand, le laboratoire. C'est là que se trouve Craine et Samuel. Le docteur est occupé à rassembler des notes et transférer sur disquettes les données de son ordinateur. Couverts par le martèlement de la pluie sur les toits de tôle, il ne devrait pas être trop difficile pour les PJ de les surprendre.

Il faut en finir

Enfin les personnages déboulent dans le laboratoire. L'intérieur est un fouillis de matériel scientifique, de câbles, de tables encombrées... Dans le meilleur des cas, ils surprennent totalement les occupants. Sinon, la partie risque de s'avérer plus difficile. Craine est au fond derrière une table. Burk se tient en retrait. Mort-Vivant, il possède le pouvoir de l'apparence de la vie. C'est un jeune homme gracile au regard doux que les PJ ont en face d'eux! Mais s'il se sent menacé, ou peut surprendre des personnages trop confiants, il sort de sa botte le poignard avec lequel il a tué les employés de l'usine (Il y a encore les traces de sang séché de ses victimes) et engage le combat. Son apparence se transforme et il apparaît alors comme le colosse bestial et mutilé que la drogue a fait de lui. Dès que la confusion s'installe, Craine se précipite sur l'interrupteur tout proche pour éteindre et plonge la main vers sa mallette pour y saisir une arme. Maintenant, dans l'obscurité totale, seulement rompue par la lueur des écrans d'ordinateurs et des éclairs sporadiques, les PJ doivent se montrer habiles. Tout s'accélère. Craine tire au hasard essayant de rejoindre une porte pour s'enfuir vers les marais. Samuel en rage cherche à empoigner les PJ pour les déchieter et brise tout sur son passage. Mettez en scène la confusion qui règne, les cris de Samuel, le tonnerre, les tables renversées, les flashes des coups de feu... et mettez leur la pression quand ils vont vouloir avoir recours à la puissance de la sorcellerie. Si Craine réussit à s'enfuir, dehors attend Clay qui l'intercepte, à moins que les personnages aient laissé un ou plusieurs d'entre eux en sentinelle. Dans ce cas elle préfère ne pas intervenir immédiatement et faire jouer les appuis de son organisation plus tard pour faire disparaître les indices. Elle est équipée de lunettes de nuit et, en lisière, ne perd rien de ce qui se passe.

Si les PJ capturent ou tuent Craine (ou une fois qu'elle l'a attrapé), elle jette une grenade incendiaire vers le laboratoire. Malgré la pluie, il y a suffisamment de produits dangereux pour que tout s'embrace en quelques minutes. Elle disparaît ensuite dans les marais ténébreux.

Option: la NSA intervient.

Si vos personnages sont assez forts pour tenir le choc (ou si vous voulez leur corser l'existence), une équipe de la NSA a pu arriver de Miami. Sous les ordres de Clay, entraînés, équipés, ils cernent les baraques et les PJ se retrouvent alors véritablement assiégés. Leur seul but est de récupérer Craine et de détruire les preuves. Attention, dans ce cas les joueurs vont être confrontés à un ennemi qui dispose de moyens techniques bien supérieurs aux leurs. Leur seul atout, leur maîtrise de l'essence. Un vrai défi!

Tuer le monstre

Détruire le corps de Burk ne suffira pas mais les PJ n'en sont peut être pas conscient (jet d'occultisme voir p **XX**). Ils ne gagneront ainsi qu'un répit mais ils n'ont sans doute pas d'autres choix et surtout les moyens de pratiquer un rituel efficace (quoique...). Une grosse puissance de feu ne sera pas une solution définitive.

Plusieurs méthodes peuvent être envisagée : un feu chimique pour le réduire en cendres puis enfermés les restes comme ce qui s'était passé à Aliwell est sans doute le plus simple. Ils peuvent également tenter de l'attirer dehors, le perdre dans un sable mouvant ou dans la gueule de caïmans. Vos joueurs trouveront sûrement d'autres solutions, laissez leur une chance de mettre en œuvre tout moyen original et réalisable qu'il pourrait inventer... même si cela doit être très éprouvant.

Cas de conscience

En capturant Craine ou en sauvant ses documents, les joueurs vont pouvoir reconstituer l'histoire. Avec les éléments trouvés dans le laboratoire (l'arme des crimes, les produits volés) ils peuvent innocenter Charton. Les éléments vaudous ne tiendront pas face à un expert. Malheureusement, cela revient à attirer les projecteurs sur le docteur et ses recherches. Comme la NSA, il est probable que les **covenants** ne tiennent pas à ce que certaines informations éclatent au grand jour: l'existence des créatures des ténèbres par exemple. Et Moore, en plus d'être une enquiquineuse est une vraie professionnelle, avec beaucoup d'informateurs... D'un autre côté, s'ils enterrent l'affaire, Charton sera très certainement condamné, peut être à la peine de mort! Placez vos joueurs face à ce dilemme et laissez les faire leur choix même s'il est amer (ou inventer une solution de leur cru).

Quoiqu'il en soit, s'ils n'ont pas remarqué Clay, ou réussit à l'intercepter assez tôt, elle connaît leurs noms et plus encore. De toute façon, même s'ils innocentent Charton, la NSA fera le nécessaire pour étouffer l'affaire. Moore sera alors en danger et des joueurs habiles peuvent sans doute s'en faire une alliée.

Et si...

Et si Craine s'échappe? Une nouvelle identité l'attend à Miami. De là, il rejoint Los Angeles où il compte monnayer ses découvertes. Mais il n'a peut être pas eu le temps d'emporter ses notes. Dans son bureau, les PJ ont peut être également trouvé une lettre d'un groupe de sorciers de Chicago que Craine avait contacté afin d'en apprendre plus sur les morts-vivants. Ils sont très intéressés par ses travaux. Un départ pour une autre aventure...

PNJ

Le shérif Bollen

Grand et costaud, c'est un pur produit du sud. Même s'il place la loi au dessus de tout, cela ne l'empêche pas d'être pourri par les a priori racistes qui ont bercé son enfance. Il est persuadé de la culpabilité de Charton et n'envisage pas d'autres pistes. Par contre, il empêchera les habitants "bien pensant" de venir lyncher son prisonnier quand on découvrira le corps de la troisième victime. Il n'apprécie pas trop de voir des étrangers débarquer en ville (les PJ, les militaires). Intègre autant qu'on peut l'être, il ne cherche simplement pas d'autre alternative à cette affaire.

FOR 3 DEX 3 CON 3 INT 2 PER 2 VOL 2 PV: 34/END 29 essence : 15

fusil à pompe 3 pistolet 3 bagarre 3 loi 3

Bollen possède deux adjoints, utilisez les même caractéristiques pour eux.

Le docteur Donovan Craine

Maigre, les cheveux gris, sa peau a la pâleur de ceux qui sont resté trop longtemps enfermés. Sous un prétexte scientifique, le brave docteur cache une idéologie fasciste et rêve de créer un super soldat. Obsédé par son projet, il est resté 28 ans en arrière. Il n'a aucun scrupule à utiliser puiser dans des forces occultes qu'il ne comprend pas. Le savant fou doublé du parfait salaud!

FOR 1 DEX 2 CON 2 INT 5 PER 2 VOL 3 PV: 22/END: 23 essence : 15

chimie 5 médecine 5 pharmacie 6 sciences 3 pistolet 2 occultisme 3

Samuel Burk, Impitoyable, **ARES**

Ce jeune GI de 19 ans fut l'un des deux premiers cobayes du Dr Craine. La drogue a transformé son corps en un conglomérat de chairs tuméfiées. Sa musculature a doublée de volume, des pointes d'os saillants transpercent sa peau devenue squameuse. Son esprit aussi a changé. Il est violent, agressif, haineux... et il possède l'intelligence d'un prédateur. Après avoir tué par plaisir les deux premiers employés de l'usine il avait amené la jeune fille, pensant s'en "servir" plus tard. Comme elle se débattait, il l'a égorgée et jeté dans le marais. Si les joueurs n'arrivent pas à le détruire définitivement, il pourrait bien revenir les hanter dans le futur...

FOR 7 DEX 3 CON 8 INT 2 PER 3 VOL 6 PV: 86/END : 68 essence : 45

Il est devenu très sensible à la lumière. Sous une forte illumination (ou le round suivant un éclair) il subit un malus de -2 à toutes ses compétences.

Poignard 4 bagarre 3

Noir Courroux 4, Apparence de vie, invulnérabilité, Force et inhumaine

Sarah Clay (NSA)

30 ans, belle, intelligente, dangereuse. Et loyale à ses idéaux. Elle a été recrutée pour tout cela. Elle ne supporte pas l'échec et si les PJ la contrent, ils s'en feront leur pire ennemie. Elle gardera même pour elle les informations les concernant afin de se venger. La jeune femme peut devenir un adversaire récurrent, tenace et rancunière. Elle les suit, les espionne. Un PNJ prêt à ressortir quand ils s'y attendent le moins et poursuivant un désir de revanche personnelle. Qui sait, il pourrait même être recruté par le Cartel.

FOR 2 DEX 4 CON 3 INT 4 PER 4 VOL 4 PV: 30/END : 32 essence : 21

filature 3 pistolet 4 fusil d'assaut 3 informatique 2 baratin 3 interrogatoire 3

Susan Moore

Jeune journaliste, idéaliste, fouineuse. Elle est surtout là pour rappeler aux personnages d'être discrets. Vous pouvez la faire surgir quand ils s'y attendent le moins, micro et caméra branchés.

FOR 1 DEX 2 CON 2 INT 3 PER 4 VOL 3 PV : 22/END : 23 essence : 15

Les irréductibles

Habitants de Galton, ils auto entretiennent leur haine et leur stupidité. Si les personnages défendent Charton ouvertement, ils essayent de les prendre à parti un soir de beuverie.

FOR 3 DEX 3 CON 3 INT 1 PER 2 VOL 2 PV : 34 / END : 29 essence : 14

De KRISTOFF VALLA