

Mort publique.

Il est vivement conseillé qu'un PJ ait un contact dans la justice(2 points au minimum.)

Synopsis.

Marc Voicepeople est un très célèbre chanteur qui fait l'unanimité auprès du grand public. Ses chansons engagées lui valent le soutien de l'ensemble de la population française pauvre(c'est à dire une grosse partie de la population française.), alors qu'il est détesté de la population aisée. Homme très intelligent, il connaît les limites à ne pas dépasser pour éviter de se retrouver dans un centre de « réadaptation politique et sociale.» Cependant, il est en permanence surveillé par l'Etat qui souhaiterait bien le faire taire. (Marc dénonce en permanence les conditions de vie des pauvres, la misère, la corruption, la violence...) Actuellement, l'Etat ne s'aventurera pas à s'en prendre à Marc, par peur d'émeutes populaires, sa popularité étant bien trop grande. L'Etat cherche donc, par des campagnes calomnieuses à le rendre impopulaire. Mais toutes les campagnes ont produit l'effet inverse: il est de plus en plus aimé.

Une autre raison de son succès est qu'il ne se contente pas de dénoncer les choses, mais en plus il aide activement les gens dans la misère en reversant une part de ses revenus à des oeuvres caritatives(elles mêmes surveillées par l'Etat) et directement à des gens dans le besoin. Et ce qui est génial dans tout ça, c'est qu'il est tout à fait honnête: ce n'est pas un coup de pub. Evidemment, il ne vit pas dans le luxe: petit pavillon, une voiture de marque Renault.

Cependant, il a tout de même une double vie, mais des plus louables(du point de vue des humains bien sûr!): il est un chasseur de zombies et de prêtres vaudous versés dans la zombification.

Pourquoi cette chasse? Marc a 30 ans et a atteint la célébrité depuis 3 ans. Avant il était chanteur mais ne souhaitait pas en faire un métier: il chantait pour payer ses études. A 22 ans(en 2002) il s'est marié avec Valérie Ashlim avec qui il a eu un enfant à 23 ans(en 2003.) Mais le jour des 1 an de leur fille(le 24-11-2004) ils ont été attaqués, en revenant d'une balade de nuit, par un zombie occulte. Marc a découvert, en cette occasion malheureuse, l'existence des zombies quand il a vu sa fille de 1 an(Marguerite), qui avait eu le cœur arraché par le zombie, se relever et s'avancer vers, lui et sa femme pour les bouffer. Il a dû tuer ce qu'il restait de sa fille. Après cet événement, qu'avec sa femme ils n'ont eu aucun problème à faire passer pour une attaque d'un psychopathe, il s'est lancé dans une chasse aux zombies pour retrouver le responsable de l'état de sa fille. Soutenu par sa femme, il l'a pourchassé pendant plusieurs mois et l'a retrouvé. Il l'a éliminé en même temps que le prêtre Vaudou.

Mais après cet événement, il n'a pas réussi à faire le deuil de sa fille et a continué à pourchasser les zombies, ce qui a fini par l'éloigner de sa femme qui souhaitait reprendre une vie quasi normale. En 2006, Marc a divorcé et s'est lancé à fond dans la chasse et en même temps dans la musique(où il a obtenu le succès en un an.)

L'argent entrant il a pu en dépenser une partie en achat de matériel, de livres sur l'occultisme le tout visant à connaître les zombies pour mieux les éliminer. Avec un groupe de 9 amis très proches, il a formé les «Distorsion Hunters» pour pourchasser les zombies. Leurs connaissances en la matière sont énormes et ils ont réussi à accumuler énormément d'ouvrages très importants et très rares sur le phénomène, mais aussi sur tout l'occultisme en général. Tout ce savoir est enfermé dans une bibliothèque secrète que seuls les membres du groupe connaissent.

S'en voulant de n'avoir pas pu sauver sa fille, il a décidé de consacrer une partie de sa fortune aux pauvres(et principalement les couples ayant des enfants.) Grâce à ces actions, dont personne ne connaît les motivations(sauf les membres du groupe), sa popularité a vite grandi, il a donc pu accroître ces aides, ce qui a accru sa popularité et ainsi de suite.

Mais Marc et son groupe se sont forcément fait des ennemis: zombies et prêtres Vaudou. Un groupe de zombies (Le lotus ocre), dont certains occupent des postes importants dans l'administration(pour une campagne), voyant en Marc un très grand danger a chargé un de ses membres(un prêtre Vaudou zombie du nom de Julien Boisenon) d'éliminer Marc. Le prêtre(habite a Melun) a donc enlevé un homme(Stéphane Barne ex-militaire, il a rejoint les troupes de choc de la police il y a 2 ans), en a fait un zombie et l'a chargé de cette mission(il le contrôlait évidemment.)Le fait que l'assassin soit un flic emmerde bien sûr énormément l'Etat, ce qui explique aussi pourquoi rien ne transparait sur l'enquête .L'assassinat intervient lors d'un concert de Marc, retransmis en direct à la télé. Toutes les caméras repèrent le tireur et le filment. Mais il s'enfuit. Le lendemain: colère, deuil...Le climat devient très tendu, à la limite de l'explosion jusqu'aux funérailles où Petra Oulganian (Pdte de l'UE) prend

la parole à la T.V. pour faire un très beau discours à la mémoire de Marc et certifier que l'assassin serait retrouvé et puni. Cette intervention suffit à calmer le peuple.

Entre temps, S. Barne a rejoint son maître(à Melun), satisfait d'avoir accompli sa mission. Malheureusement pour S., son maître n'avait pas l'intention de laisser de témoins derrière lui et l'a donc éliminé. S. Barne est donc définitivement mort.

Malheureusement, le destin n'aidant pas, Marc Voicepeople (**de son vrai nom M. Millar**) avait une affaire très importante en cours que même ses 9 amis ignoraient: il avait rencontré une jeune femme qui élevait seule une fillette de 1 an. Croyant reconnaître sa fille(dans la fillette de 1 an) il avait décidé de l'aider elle et sa mère. Il devait donc lui remettre une somme 10 000 000 d'euros pour l'aider, espérant qu'un jour la mère l'aimerait et l'épouserait. Il avait donc sorti la somme en bons au porteur au nom de Ingrid Eider qu'il a planqués chez lui, mais qu'il n'a pas eu le temps de lui remettre. Donc, Marc est revenu sur Terre comme zombie en peine (**avec un Corbeau**) pour finir ce qu'il avait commencé (aider Ingrid et sa fille). 2 problèmes se posent : il ne se souvient de rien, et deuxièmement **il est revenu sur Terre dans le corps de son assassin.**

Les PJ vont se retrouver avec lui dans les pattes, qui bien sûr ne pourra pas se montrer sinon c'est le lynchage assuré, et devront l'aider à repartir. Pour ce faire, ils devront:

- Découvrir que l'assassin est en fait la victime.
- Découvrir comment, pourquoi et qui a fait tuer Marc VoicePeople.
- Tuer l'occultiste pour venger Marc.
- Finir la mission de Marc: apporter les bons au porteur à Ingrid.

Si les PJ refusent d'enquêter sur Marc et donc refusent de l'aider, l'occultiste découvrira que Marc est revenu et tâchera de l'éliminer définitivement ainsi que les PJ qui auront eu le malheur de croiser sa route.

Scène 1: L'assassinat: direct et conséquences.

Vendredi 22-10 le soir, il est 21h30. Vous vous réunissez Chez Fiacre pour votre traditionnelle partie de JDR hebdomadaire. Votre pote(un PJ) vous accueille, tout satisfait qu'il est de commencer son nouveau scénario de *Conspiracy (3ème édition)* qui, il vous le promet, va vous mener très près de la mort mais aussi.....de la Vérité.

Bien évidemment, vous commencez votre soirée autour d'un verre, bière et whisky pour les uns, coca pour les autres, en discutant. Les sujets de discussion restent invariables: cet Etat policé qui laisse une grosse partie de la population dans la plus grande des misères et tout en laissant une minorité s'enrichir de manière indécente. Les ghettos, dans lesquels s'entassent les chômeurs et les parias, la police et l'armée omniprésentes(surtout pour protéger les résidences de ces hommes très riches), la Fédération corrompue, les flics qui tirent à vue pour ramener le calme sans se soucier des innocents, les partis politiques muselés ou interdits, les hommes qui se sont élevés contre ce système et qui ont été envoyés en camp de rééducation politique et sociale sont autant de sujets de discussion qui viennent sur le tapis. Bien sûr, ils sont tous liés entre eux car ils ont tous trait à cet Etat policé qu'unaniment vous critiquez...entre vous bien sûr.

Cependant, une touche d'espoir, dans ce monde pourri, vous met un peu de baume au cœur: Marc Voicepeople. Marc est un chanteur très populaire auprès du peuple et des miséreux. Vous pensez bien que l'Etat aimerait le faire taire, mais il n'a jamais pu s'en prendre directement à lui, par peur d'émeutes populaires très violentes(tant sa popularité est grande) qu'il n'arriverait pas à contrôler. Marc fait très attention à ne pas trop franchir les limites, mais vous vous doutez qu'il ne pourra durer très longtemps à cause de ses textes engagés. De plus Marc a acquis sa popularité aussi, et surtout, grâce aux dons qu'il fait régulièrement aux pauvres et aux quelques associations caritatives non dissoutes. Marc est en concert ce soir dans un ghetto, avant son concert au Stade de France le 31-10 2010, et pour la première fois de sa carrière un quart d'heure de celui ci sera diffusé à la TV.(l'objectif avoué du gouvernement étant que cette diffusion permette le retour au calme dans plusieurs ghettos où l'ambiance est très tendue.) Vous vous promettez d'allumer la TV à 2 heures du matin pour regarder le morceau du concert(en direct) et décidez d'attaquer le scénario.

Laisser les PJ discuter quelque temps. Voir avec eux comment ils se placent par rapport à la politique étatique, par rapport à la police, à l'armée,(à la dictature en fait) et voir ce qu'ils pensent de Marc. Discuter éventuellement avec eux sur Marc, leur donner des renseignements(si ils m'en demandent), mais se limiter aux renseignements auxquels un fan moyen pourrait avoir accès: un train de vie très simple, sa grande charité, son célibat, sa modestie, son combat pour plus de liberté....Quoique disent ou demandent les PJ, toujours leur donner

des éléments positifs sur Marc: c'est un homme sincèrement bon tout à fait désintéressé et qui aide le plus qu'il peut les gens.

Les laisser jouer à *Conspiracy* pendant quelque temps(environ deux trois minutes, surtout pas plus.) puis leur annoncer qu'il est deux heures moins cinq. S'ils continuent de jouer, leur annoncer l'heure toutes les 5 minutes(dans le jeu.) L'assassinat aura lieu à 2h10. Si ils n'allument pas la TV, ils apprendront le lendemain la mort de Marc et y assisteront en regardant les infos.

En principe ils devraient allumer la TV. Si ils ne l'allument qu'à 2h10 ils entendront un coup de feu résonner et verront Marc s'effondrer.(La suite est la même que ce qui va suivre.) Si ils l'allument après l'assassinat, le direct restera jusqu'à 2h45 avec un journaliste qui passera son temps à rappeler que Marc est mort, les PJ reverront plusieurs fois la scène ainsi que la tête de l'assassin. Puis à 2h45 le journaliste rendra l'antenne promettant que si il y a du nouveau les programmes seraient interrompus.

Lorsque vous allumez la TV, un spot publicitaire vous annonce le concert du siècle juste après la pub. Les quelques minutes de pub vous semblent particulièrement longues et quand elles prennent fin, c'est avec un intérêt non dissimulé que vous scrutez l'écran. Une scène, d'environ 20 mètres de large, sur laquelle se dressent des dizaines de jeux de lumières vous fait face. Sur celle ci 5 musiciens jouent alors que Marc n'est pas encore présent. Une foule énorme est massée devant la scène, le service d'ordre, impressionnant, semble avoir beaucoup de mal à la contrôler. Des gens, pressés sur les barrières sont évacués par la sécurité après s'être évanouis. Des milliers de briquets allumés attendent avec impatience le retour de Marc. Le commentateur profite de l'absence de la star pour expliquer aux Tv spectateurs que le concert est jusque là un succès énorme, Marc ayant interprété ses tubes les plus grands et les plus engagés. Cette image de joie populaire contraste avec les murs terminés par des barbelés, les limites du ghetto où se produit Marc, que vous pouvez entreapercevoir au fond de l'écran.

Soudain, la foule redouble d'excitation quand toutes les lumières de la scène et du ghetto s'éteignent, les caméras à infrarouge recherchent Marc, mais celui ci n'est pas visible. Quand toutes les lumières se rallument, Marc n'est pas sur scène. Son guitariste pointe soudain sa guitare en direction d'une tour qui avait été dressée pour le spectacle et qui se situe 300 mètres(environ) devant la scène. Marc se trouve au sommet de celle ci, à environ 100 mètres au dessus du sol. Puis devant les yeux effrayés de la foule il se jette dans le vide. Sa chute dure quelques secondes, jusqu'à ce que le câble qui le tenait accroché à la tyrolienne se tende; celle ci se trouve alors libérée de son entrave et Marc glisse le long de la Tyrolienne en survolant la foule dans un état d'extrême délire jusqu'à la scène sur laquelle ses musiciens entament immédiatement la musique de sa chanson la plus populaire: «Ombres du passé.»

Marc se met à chanter dès qu'il atteint la scène et sa chanson est reprise en chœur par son public. Il se déchaîne, donne tout ce qu'il a apparemment galvanisé par la présence des caméras. Il enchaîne les sauts, les jeux de lumières tout le panel des effets spéciaux y passent. Marc traverse la scène en courant et se jette par terre devant son batteur, le micro dans la main pendant que le public chante la chanson. Ses musiciens s'observent, apparemment perturbés, Marc est toujours allongé par terre. Le public en délire entonne le dernier refrain. Marc est allongé. Les jeux de lumières balayent la scène et le public en délire. Marc ne bouge pas. Le batteur se lève doucement. Le public termine la chanson. Les musiciens s'arrêtent et rejoignent le centre de la scène. Le public allume les briquets pour réclamer la continuation. Les projecteurs se braquent sur la scène ainsi que les caméras. Les écrans géants montrent tous les musiciens, agenouillés autour de Marc en train de préparer le prochain effet spécial sur lequel il va se relever et rallumer le public.

Des larmes, le bassiste se tourne vers le public. Des larmes roulent sur ses joues. Du sang, il a les mains pleines de sang. Gros plan sur lui sur les écrans géants. Silence de mort dans le ghetto. La sécurité arrive sur scène. Une caméra trouve Marc: Tous les écrans géants montrent cette image. Marc est allongé dans un bain de sang, un trou béant dans son crâne. Les caméras commencent à balayer la foule. Le public, d'abord surpris se met à hurler, pleurer. des fans tombent dans les pommes. Scènes de folie, hystérie collective. Les caméras cherchent, cherchent et trouvent...Grand, brun, lunettes il porte un survêtement adidas tout noir. Il est au sommet d'une tour un fusil à la main. Les yeux injectés de sang il fixe la caméra avant de fuir. Tout se passe très vite, personne ne réagit assez vite. Il est parti, laissant des milliers de gens en deuil.

Toute la scène, depuis la chute de Marc sur scène se déroule en moins d'une minute 30. Laisser les PJ échanger leurs 1ères impressions sur le drame.

Le direct prend fin et vous éteignez la TV. La soirée se termine comme ils le souhaitent.

Les PJ se donnent RDV dimanche 31-10 pour Halloween qu'ils ont décidé de passer ensemble, il n'y a pas de JDR la semaine prochaine.

Dès le lendemain, la tension monte un peu partout dans les ghettos. Des émeutes explosent, des voitures sont incendiées et des affrontements sporadiques avec les forces de l'ordre ont lieu. La tension s'accroît chaque jour un peu plus. Les journalistes ne vous apprennent pas grand chose, l'identité de l'assassin, que vous avez clairement vu, reste top secret, les images du concert ont été censurées et aucun journal écrit n'a diffusé d'image de ce dernier. Les obsèques ont lieu le mercredi suivant et jusqu'à ce jour la tension ne cesse de croître.

Le mercredi, des milliers de fans sont massés devant le crématorium, mais peu ont eu l'autorisation de quitter leur ghetto. Les ghettos sont sur le point d'exploser. Mais la situation se calme quand Petra Oulgania, qui a annulé ses RDV pour être présente, prend la parole pour rendre un dernier hommage à M. Dans ce discours, elle promet que l'Etat n'est en rien impliqué dans cette histoire et qu'il fera tout pour retrouver l'assassin et le punir comme il se doit. Ce discours suffit pour calmer les esprits, au moins temporairement.

Scène 2: Les choses débutent pour les PJ.

Dimanche 31-10-2010. Vous avez RDV à 22H00 chez votre pote et devez aller à Fontainebleau chez des amis pour la soirée. Vous vous retrouvez chez lui et décidez de partir en voiture.

Combien de voitures ? Si plusieurs: qui prend la sienne et qui passe devant ?

Vous vous engagez sur la route. Vous passez par la nationale 7, traversez différentes villes, Melun, puis entrez dans la forêt de Fontainebleau. La route n'est pas éclairée, toute droite elle s'enfonce dans la forêt. Celle-ci vous paraît bien lugubre, ses grands arbres semblent être des géants qui tendent leurs bras vers vous. Vous avez parfois l'impression d'être observés à travers la couverture végétale.

S'adresser au 1er conducteur(si jamais il y a plusieurs voitures)

Soudain une ombre semblant surgir de nulle part apparaît dans tes phares, à quelques mètres de toi.

Quoi que décide le conducteur, si il n'y en a qu'un seul, il percutera l'homme. Dans tous les cas faire un jet de conduite au joueur.

Si il le réussit, il percute l'homme avec l'arrière de la voiture mais reste sur la route.

Si il rate, il se prend l'homme de plein fouet et finit sur le bas côté.

Si il fait un échec critique, il perd le contrôle de la voiture, part en toupie mais rattrape sa voiture et finit sur le bas côté.

Si il y a plusieurs conducteurs: le 1er pt éviter l'homme(par un jet. Cf un seul conducteur.) mais le 2ème se le prendra automatiquement. Si le 1er se le prend: jet pour le 2nd afin qu'il évite la voiture de devant(mais ce jet est réalisé par le MJ car ce doit être un succès.)

Les PJ sortent de la voiture. Vous apercevez une vague forme allongée au bord de la route à une 50aine de mètres de vous et qui ne bouge pas. Les PJ vont s'approcher de lui. C'est un homme dont vous ne percevez pas tout de suite le visage à cause de sa capuche. Il porte un vieux jean's abîmé et troué avec un pull à capuche. Lorsque vous soulevez la capuche, vous ne percevez pas mieux son visage à cause de l'obscurité.

Attention: si les PJ se sont approchés avec la voiture ils ont la lumière des phares! Sinon un jet de voir. Ou alors il faut approcher le corps de la voiture.

En apparence il s'agit de l'assassin de Marc, que les PJ reconnaîtront sans le moindre problème(dont ils ne connaissent pas le nom). Celui-ci ne semble pas trop amoché. Il a le visage un peu en sang mais ne semble rien avoir d'autre(Médecine: pas de fracture, seulement quelques gros bleus sur le corps.) Pour le visage: c'est le cuir chevelu et tout le monde peut s'en apercevoir: médecine à plus 20%.

La victime n'est pas dans le coma, mais elle est complètement sonnée. Elle finira par demander aux PJ qui elle est, où elle est, ce qu'elle fait sur cette route seule, quel jour c'est, l'heure...

L'homme n'a aucun souvenir, cependant 2 choses vont lui revenir en tête: tout d'abord une sensation, celle d'avoir une chose très importante à faire ce soir, puis un nom : Eider.... Ingrid Eider.

Il ne dira rien d'autre que cela, puis leur demandera leur aide: un endroit où s'installer le temps qu'il retrouve la mémoire ainsi qu' à manger car il a très faim. Si les PJ l'accusent de meurtre, il ne comprendra pas, sera horrifié par ce qu'il entend et insistera encore plus pour avoir leur aide afin de tirer cette affaire au clair.

Les PJ peuvent appeler les flics, mais dans ce cas là l'homme tentera de s'enfuir. Il entrera dans une colère noire et ses pouvoirs de zombie entrèrent en action: il aura soudain une force très grande, les yeux imbibés de sang et avec une voix rauque leur conseillera de ne pas s'interposer. Il ne souhaite pas l'affrontement, mais juste s'enfuir. Mais s'il doit se battre, ça fera très mal.

Fiche de Zombie âme en peine.

Caractéristiques.

F:16. Dex:14. Agi:14. Ref:17. Per:10. Con:15. Vol:13. Cha:6. Perv:10. Cor:14.

Compétences.

For: _Armes contondantes: B:32. N:E. T:72%. **POUVOIRS:**
_Mordre: B:32. N:A. T:42%. _Retard de la pourriture.

Dex: _Art(guitare.): B:28. N:E. T:68%. _Sens exacerbés.

Agi: _Griffer: B:28. N:P. T:48%. _Retour aux sources.

_Grimper: B:28. N:P. T:48%. _Contrôle des esprits.

_Furtivité: B:28. N:M. T:68%. _Agression mentale.

Ref: _Thriller: B:34. N:M. T: 74%. _Griffes.

_Informatique: B:34. N:P. T: 54%.

_Piratage info. B:34. N:A. T:44%.

Per: _Armes de poing: B:20. N:E. T:80%. _Sentir la proie.

_Filature: B:20. N:M. T:60%. _Arme corporelle.

_Sniper: B:20. N:E. T:80%.

Con: _Course:B:30. N:M. T:70%.

Vol: _Concentration: B:26. N:M. T:66%.

_Investigation: B:26. N:P. T:46%.

_Occultisme: B:26. N:E. T:86%.

_Sang chaud: B:26. N:M. T:66%.

Combat à mains nues: Toutes les compétences à 72%.

Bonus force: +1D4.

Initiative:14+1D10

Endurance:30 cases.

Esquive:62%

Résistance: _centres vitaux:1D4-1

Encaisser:56%

_Tête:1D4

_Torse:1D6

_Bras:1D4

_Jambes:1D4

Points de vie: Tête:4 cases. Bras:4 cases. Centres vitaux:3 cases. Corps:6 cases. Jambes:4 cases.

Les PJ vont soit tenter de livrer l'homme à la police, soit essayer de l'aider. Quoiqu'il en soit ils seront amenés à enquêter pour élucider l'affaire.

Si il s'enfuit, le proprio de la voiture le retrouvera devant sa maison et lui demandera son aide. Il aura trouvé l'adresse grâce à la plaque et ses connaissances de policier en informatique. Connaissances qu'il n'aurait jamais soupçonné avoir.

Scène 3: Enquête(1er jour:lundi 1-11.)

Ils vont difficilement pouvoir agir dès le soir même, mais après tout ils en sont libres. Le lendemain étant férié ils seront en mesure de pouvoir commencer leur enquête tranquillement. Si ils ont écouté, ils ont un nom par où commencer : Ingrid Eider. Le peut contacter son contact dans la justice le soir même mais tombera sur son répondeur.

Il pourra se renseigner sur elle auprès de son contact (qui est de permanence le 1-11.) Il n'aura les renseignements que vers 16 heures. Elle n'a aucun casier. Dernière adresse connue: 27 avenue des lilas, Corbeil. Puis plus rien, elle a disparu il y a 3 ans. Si aucun PJ n'a de contact dans la justice: les renseignements suffiront.

A l'adresse indiquée les PJ rencontrent sa mère. Celle ci acceptera de les recevoir, souhaitant absolument retrouver sa fille. Très sympathique elle leur offrira à boire. Tout ce qu'elle peut faire pour les aider c'est leur donner une photo d'Ingrid et leur dire qu'il y a 3 ans, quand elle a disparu elle sortait avec un jeune loubard du nom de Jimmy Nash. C'est tout ce qu'elle peut leur apprendre.

Disparition d'Ingrid: Amoureuse de Jimmy elle a quitté le foyer maternel(son père est mort) le 15-5-2007 pour vivre avec lui. Enceinte de lui il l'a balancée et elle n'a pas voulu retourner chez sa mère par honte. Elle s'est donc installée dans le ghetto de Combs la ville où elle a donné naissance à sa fille le 31-10-2008. Elle survit comme elle peut par rapines et mendicité.

Jimmy Nash:(il faut environ 2 heures au contact dans la justice pour transmettre les renseignements, et ne pourra plus rien après 20h.) Petit loubard, il a vite progressé dans la délinquance. Casier: vols à la tire, vol avec violences, vol avec effraction, blessures volontaires, pour lesquels il a pris 2 ans ferme entre 2005 et 2007. Il venait de sortir de prison quand il a rencontré Ingrid De plus il est soupçonné du meurtre d'un gros caïd de Corbeil Essonnes en 2004 mais on n'a jamais pu le prouver. C'est grâce à ce meurtre qu'il aurait commencé à se faire repérer dans le milieu. La police pense qu'actuellement il fait partie du gang des anges noirs et serait responsable de l'approvisionnement de tout Corbeil en héroïne et cocaïne. Ce gang est le gang principal en matière de drogues dans toute l'IDF.

Seul Jimmy sait où se trouve Ingrid, mais on ne l'approche pas comme ça. Ils ont besoin d'un contact pour l'approcher. Il faut donc un contact dans la pègre(un petit dealer suffit, il passera par un intermédiaire.

Après plusieurs heures le contact dans la pègre rappelle le PJ et lui donne un RDV: 2h à la gare de Corbeil. ATTENTION: LES PJ TRAVAILLENT LE LENDEMAIN! Quand ils arrivent à la gare un personnage les accoste: « vous voulez voir Jimmy? » Une limousine noire approche et les PJ sont invités à monter. Le confort est très important, mais les vitres teintées à l'extérieur et à l'intérieur les empêchent de voir le chemin.

Après environ 20 minutes la voiture se stabilise. Vous entendez alors un bruit de volet roulant et la voiture avancer de nouveau. Elle se stabilise, de nouveau le bruit de volet roulant. Les portes s'ouvrent. Des projecteurs sont braqués sur la voiture. Une voix se fait entendre, mais l'homme n'est pas encore visible: «Ainsi, vous souhaitez me rencontrer. Bien, vous comprendrez que je doive me protéger.» Il siffle et 6 hommes, mitraillette au poing s'approchent de vous. Pendant qu'ils vous braquent, un autre homme approche par votre gauche et vous demande de sortir vos portefeuilles. Si les PJ refusent, les hommes seront plus persuasifs(un coup de crosse derrière les genoux) mais après Jimmy refusera de se montrer et de les aider. Par contre, il prendra tout de même les noms et adresses des PJ.

Quand l'homme a noté les noms et adresses de chacun, il leur rend leurs papiers puis vérifie qu'ils n'ont pas d'écouteur ou de localisateur. Une fois ces formalités passées, Jimmy descendra. Les PJ ne le voient pas très bien car il reste dans le sombre. De plus il porte une paire de lunettes noires avec un chapeau, un pantalon en cuir et une veste en cuir.

Jimmy déteste Ingrid, il ne l'a plus vue depuis qu'il l'a jetée. Il ne sait pas si il a une fille ou un fils. Il passera son temps à la traiter de pute qui a voulu empêcher son ascension en lui collant un môme sur les bras dont il n'est même pas sûr d'être le père. Il est abjecte envers elle. Il sait où elle se trouve mais se fera payer pour le renseignement: 1000 euros par personne présente. Les PJ n'ayant pas la somme, il acceptera de leur donner le renseignement à une condition: ils acceptent de lui rendre un service à n'importe quel moment. Dès qu'ils les appellent, ils doivent lui rendre le service, quel qu'il soit et ce sans broncher. S'ils refusent, il ne les aidera que s'ils lui payent la somme plus 2000 euros supplémentaires pour la perte de temps. S'ils refusent toujours ils seront remis dans la voiture et renvoyés à la gare de Corbeil, où ils retourneront quelle que soit l'issue de la discussion.

Ils sont donc ramenés à la gare vers 3 heures du matin. Et les PJ travaillent dans quelques heures!(**MARDI 2-11.**)

Scène 4:Découverte macabre (Mardi 2-11.)

Les PJ vont être confrontés indirectement à la vraie nature de Marc alias Stéphane Barne.

_Si les PJ l'ont aidé et qu'ils vont le voir, ils le retrouveront au lieu où ils l'ont laissé dans une situation très étrange. Attention: il se peut que seul un PJ soit directement témoin de ce qu'il va se passer si SB a été laissé dans un endroit où seul un PJ a accès où si il y va seul.

_Si les PJ l'ont aidé mais ne vont pas le voir, il viendra à la rencontre de l'un d'entre eux: il se retrouvera devant la porte du PJ dont l'appart se trouve le plus près.

_Si ils l'ont livré à la police, ils auront été avertis par le contact dans la justice qu'il s'est enfui et il aura trouvé leurs adresses par le fichier de la police.

_S'ils ne l'ont pas aidé, le proprio de la voiture le retrouvera devant chez lui(il aura retrouvé l'adresse du conducteur par ordinateur. A croire que ses compétences informatiques qu'il a acquises de son «passé» de policier lui sont revenues.)

Quelque soit la situation, voilà ce que le (ou les PJ) verra:

SB est accroupi dans un coin complètement en boule la tête dans sa capuche et le(s) PJ ne voi(en)t que son dos. Il se balance d'avant en arrière et ne réagit pas quand on l'appelle.

Voir(-15%): vous pouvez apercevoir une masse informe gélatineuse juste devant lui quand il est penché en arrière, ainsi que des traces rougeâtres

Ce manège doit durer quelques instants, puis SB se lèvera soudain fera face aux PJ(il est recouvert de sang et a les yeux injectés de sang. Il a au bord des lèvres un morceau de viande gélatineuse.) **Test de sang froid.** Puis il se jettera sur le plus proche d'entre eux. Il tentera de le mordre (n'y arrivera pas), mais le PJ se fera griffer (Cons+5). Il y aura une petite lutte qui se finira quand le zombie retrouvera ses esprits. Il reculera alors horrifié par ce qu'il s'est passé puis s'assiera complètement perdu. Viande gélatineuse: (médecine sans malus): morceau de cervelle. Mais impossibilité de dire si animale ou humaine. Soudain les PJ ont le regard attiré par une forme sous le pull de SB. Quand il soulèvera son pull, un chat tombera de celui ci. Il a les entrailles arrachées et le crane défoncé d'où s'échappe un petit morceau de cervelle. **Test de sang froid(-15%).**

SB ne comprend pas, il se souvient de ce qu'il s'est passé, mais ne pouvait pas se contrôler. Une douleur terrible déchirait ses entrailles et lui vrillait le cerveau. Il insistera sur l'urgence de l'aider à retrouver la mémoire.

Scène 5:Rencontre avec Ingrid(Mardi 2-11. Soir)(normalement à cette date.)

Elle habite dans un petit squat dans le ghetto de Combs. C'est un lieu sordide où s'entasse toute la population pauvre et sans emploi. Des murs avec barbelés sont érigés autour du ghetto d'où il est interdit de sortir sans autorisation. L'entrée est réglementée et les PJ devront présenter leurs identités(les flics garderont leurs cartes d'identité) ainsi que les raisons de leur venue et la durée de leur visite(qui de toute façon ne peut pas durer au delà de 21h00. Après 21h00, la sortie devient impossible jusqu'au lendemain 9h00.

Le ghetto: c'est un lieu où se côtoient toutes les misères qui soient. Des débris s'entassent partout, de nombreuses personnes survivent au milieu de la rue. Les quelques habitations ne sont que des assemblages de tôles. Des feux brûlent dans des bidons autour desquels les gens viennent se réchauffer. Ils seront accostés sans cesse par des gamins qui feront la manche et l'un d'eux essaiera de faire les poches de l'un des PJ tiré au sort. Si succès il se fera piquer son portefeuille.

Gamin voleur: pickpocket:79%. Les PJ peuvent se renseigner auprès des habitants sur le lieu où trouver Ingrid: 20 euros.

Ingrid. C'est une très belle femme malgré toute la crasse qui s'entasse sur elle. Elle porte des guenilles et crèche dans une bicoque de tôles avec un feu au milieu. De nombreux posters de Marc sont accrochés aux murs. Un petit lit se trouve au fond dans lequel dort une fillette de quelques années. Elle leur dira que sa fille a eu deux ans le 31-10. Elle sera facilement coopérative et leur parlera de tout et de rien, précisant que si elle n'avait pas sa fille elle se serait déjà suicidée. Elle survit comme elle peut, mais les gens du ghetto ont redécouvert une valeur oubliée depuis longtemps: la solidarité grâce à laquelle elle trouve toujours quelqu'un pour garder sa fille quand elle s'en va, et grâce à laquelle elle trouve toujours à lui donner à manger. Les associations caritatives aident les gens du mieux qu'elles peuvent, mais elles ont peu de moyens et peuvent faire des dons aux gens moins de 2 fois par mois.

Elle acceptera de leur parler de tout, mais quand ils viendront à parler de Marc, elle deviendra toute livide puis s'effondrera sur la table en pleurant. En tombant elle fera tomber une boîte qui se trouvait sur la table qui s'ouvrira et d'où sortira une photo la montrant avec Marc dans cette même pièce. La date apparaît au bas de la photo: elle a été prise le 20-10-2010.

A partir de là, elle leur avouera qu'elle connaissait Marc, qu'il venait la voir assez souvent et qu'il l'aimait. Il voulait l'épouser, mais elle n'était pas sûre de l'aimer. Elle leur apprendra qu'il avait promis de lui remettre une somme de plusieurs millions d'euros pour l'aider. Elle leur assurera que personne, pas même les membres du

groupe de Marc n'avaient connaissance de leur «liaison». Quand il venait la voir, c'était toujours incognito. Les gardes ne le contrôlaient pas à l'entrée et à la sortie du ghetto grâce à l'argent. Si les PJ lui en parlent, elle acceptera de reprendre contact avec sa mère.

Scène 6: nouvel élément(Mardi 2-11. Soir)

(Normalement ce soir là. En tout cas ça doit se passer impérativement en rentrant de chez Ingrid.)

Une nouvelle rencontre avec SB aura lieu pour le ou les PJ qui a (ont) assisté à la scène de la veille(découverte macabre) et au même endroit.

Il a l'air agité. Rien à voir avec la crise de la scène 4, mais il est agité. Il tourne en rond, regardant une carte qu'il a dans les mains. Il a des comme des flash qui lui reviennent: il ressent au fond de lui un très grand amour, mais il ne sait pas pour qui. Si les PJ lui parlent d'Ingrid, cela ne lui rappelle rien. Quand il ferme les yeux, il est pris de vertiges incontrôlables, et voit des milliers de points lumineux autour de lui ainsi que d'autres lumières beaucoup plus fortes. Et soudain tout s'éteint, noir complet puis plus rien.(il revit son assassinat, mais ne le sait pas.) Il ne peut rien dire de plus sur ces flash.

La carte que tient SB est une carte de visite d'un hôtel-restaurant. Il l'a trouvée dans une de ses poches et pensait qu'elle pourrait l'aider à retrouver la mémoire.(peine perdue.)

Cette carte a l'air usagée. Elle porte un nom, une adresse, un n° de téléphone :

Hôtel-restaurant de la forêt, route nationale 32 Cesson. 01 64 37 21 49.

Le numéro demandé n'est plus attribué (si les PJ téléphonent.) La seule solution reste donc de se déplacer.. Si le veut un renseignement: soit il se déplace soit il appelle les renseignements: l'hôtel est fermé depuis 4 ans. Cet hôtel se trouve sur l'ancienne nationale 32.

C'est dans cet hôtel que SB a été zombifié et tué par l'occultiste qui ne pouvait bien sûr pas le faire chez lui. L'hôtel se trouve sur la nationale 32 dans une petite forêt quelques kilomètres après la sortie de Cesson. Une station service était annexée à l'hôtel mais elle aussi fermée. L'endroit est calme et ce n'est pas la circulation qui vient vous déranger. Depuis que vous avez quitté Cesson et que vous avez repris la nationale 32, vous n'avez pas croisé le moindre véhicule. La nuit est assez claire grâce à la lune qui éclaire assez bien le parking sur lequel vous êtes garés. L'hotel-restaurant (relais routier) vous fait face. A l'abandon depuis quelques années il semble en délabrement et un panneau à «vendre» est accroché à un volet. Les volets censés protéger le bâtiment ont été arrachés et les vitres sont cassées, mais des planches ont été clouées de l'intérieur pour bloquer l'accès. Toutes les vitres ont ainsi été fermées par des planches. La porte d'entrée est relativement récente et est en bon état.

Test de force(pour la défoncer) ou crochetage de serrure.

Il y a une porte de service derrière, mais elle est comme celle de devant.

Quand vous entrez, une odeur de renfermé vous prend aux narines.

ATTENTION: IL N'Y A PAS DE LUMIERE. SI LES PJ N'ONT PAS DE TORCHE, TOUS LEURS JETS SE FERONT A MOINS 20% A CAUSE DE L'OBSCURITE

Une salle de restaurant se tient devant vous, quelques tables sont renversées au milieu de la salle ainsi que des chaises. Une énorme couche de poussière recouvre l'ensemble de la pièce. Celle ci mesure environ 12 mètres de long sur 6 mètres de large. Un comptoir se trouve juste en face de l'entrée avec derrière celui ci un tableau avec le numéro des chambres. Il n'y a plus de clés. une porte se trouve derrière le comptoir.

Au fond à droite se trouve un escalier, au dessus un panneau à moitié cassé indique la direction des toilettes et des chambres.

Etage(10 chambres, 5 de chaque coté du couloir): les chambres où il n'y a rien du tout. Les chambres sont entièrement vides. On peut trouver dans certaines quelques cadavres de bouteilles et des mégots. Dans l'une un petit feu semble y avoir été fait, mais cela semble assez vieux.

RDC: la salle de restaurant est vide(sauf les quelques vieilles tables et chaises.) Il n'y a rien sur le comptoir ni sous. Pas de bouteilles, pas de caisse.

Test voir -20% vous remarquez deux traînées quasi parallèles dans la poussière. Ces traces sont déjà légèrement recouvertes par une nouvelle couche de poussière plus récente. Elles semblent mener vers le comptoir. Elles passent derrière le comptoir puis s'engagent sous la porte derrière le comptoir. La porte est ouverte.

Vous entrez dans ce qui étaient les cuisines. Il ne reste que les plans de travail: évier, tables de travail. Dans les tiroirs les PJ y trouveront deux grands couteau de cuisine.

Les traces continuent vers une nouvelle porte au fond de la cuisine. Elles passent sous la porte qui de nouveau est ouverte. Vous entrez dans une sorte de vestibule très étroit avec des étagères sur les côtés.

Test de voir: une lampe à pétrole se trouve sur une étagère avec une recharge.(elle est très ancienne: celui qui l'allume fait un test de chance. Si échec: elle ne s'allume pas, si échec critique elle explose et inflige 1d8 dégâts à celui qui l'allume et 1d4 à ceux qui sont autour de lui.

Une porte se trouve au fond du vestibule. Elle est fermée à clé .La porte donne sur un escalier et s'ouvre vers vous. Quand vous l'ouvrez une odeur horrible et insoutenable vous prend à la gorge.

Test de sang froid pour celui qui ouvre la porte. Si échec: il la referme. Si échec critique il ressort du vestibule en dégueulant. Les autres pourront descendre sans test, mais tous les tests se feront à -10% tant qu'ils sentiront l'odeur. Celui qui a ouvert la porte et qui a fait échec critique pourra descendre si il réussit un nouveau test de SF à -25%. Si il avait juste fait un échec, il ne peut pas ouvrir la porte, mais pourra descendre en passant derrière un autre.

Les escaliers descendent de façon abrupte et l'odeur est de plus en plus insoutenable.

Quand vous arrivez en bas l'odeur est si forte que vous êtes obligés de vous couvrir le visage. Vous ne pourrez pas y rester très longtemps.

Vous êtes dans une pièce carrée de 5m/5(environ.) Au milieu se dresse une table sur laquelle des traces rouges séchées apparaissent. Les murs sont eux aussi couverts de rouge(donc du sang.)

Des dessins étranges sont dessinés sur les murs ainsi que sur la table. Des bougies sont disposées en cercle autour de la table. Différents récipients sont posés sur une étagère à gauche. Ces récipients(bocaux) renferment différents «ingrédients».(Différentes plantes: belladone, olivier, laurier. Animaux: crapauds, lézard,, mouches. Organes: langue de vivant, oeil humain, cœur, sang de vierge, sang de lynx, de chien, de loup, de hibou, viscères de chat et de chien.) **Test d'occultisme: VAUDOU.**

Sur votre droite vous apercevez ce qui semble être la cause de l'odeur nauséabonde. Plusieurs cadavres horriblement mutilés sont entassés dans le coin. Les crânes sont défoncés et le cerveau semble en avoir été extrait. De même. Plusieurs corps ont la poitrine ouverte et les parties internes semblent avoir été comme dévorées. Les corps ont déjà commencé leur putréfaction.

Test de sang froid -10%(odeur)

Chronométrer 4mn. Au bout de 4mn: test d'endurance normal. Si échec le PJ tombe dans les vaps. Si réussite, il peut rester une mn de plus mais son 2nd test se fera à -10%.

Accollé au mur au fond se trouve un bureau. Sur le bureau se trouvent un crâne servant pour ranger des stylos, deux poules éventrées, des plumes. Un encrier est sur le bureau avec une plume dedans. L'encre est rouge et de texture assez épaisse(**du sang humain médecine.**)Il y a 2 tiroirs fermés à clef.

Dans le tiroir de droite les PJ découvrent un cahier et un livre. Le livre a une couverture très particulière ainsi que l'écriture. **Perception: ce n'est pas une couverture en carton, le livre est très étrange(le livre est en peau humaine et écrit en lettres de sang.) Médecine -30%: le livre est en peau humaine et écrit en lettres de sang. Ce livre contient 10 rituels d'occultiste dont celui pour faire un zombie. Les PJ n'y comprennent rien. Occultisme: c'est un livre rituel. Les PJ peuvent éventuellement déchiffrer le rituel le plus facile(occultisme à -25%.) Attention: déchiffrer ne veut pas dire utiliser.**

Le cahier contient une sorte de journal de bord, avec une page consacrée à chaque jour. Sur la page de garde est dessiné un lotus de couleur ocre.«(journal. Extraits) **ATTENTION AUX 4MN ET AUX 2 MN.**

_ Vendredi 15-10-2010. La loge est de plus en plus inquiète. Il semblerait que M. et ses acolytes (les distorsion hunters) se fassent de plus en plus pressants. Ils n'ont pas d'éléments tangibles sur notre groupe pour le moment, mais les cadres sont inquiets. Avons percé leur système de fonctionnement: M. est le cerveau, il mène les enquêtes, recueille les indices et décide des opérations. Ses amis ne sont là que pour l'action et n'ont pas connaissance des noms, lieux ou autres éléments que M. a découverts.

_ Samedi 16-10-2010. Opération dératissage décidée. M. doit être éliminé. Cadres réunis pour décider à qui confier la mission. Espère être choisi. Occasion trop belle pour se faire connaître.

_ Dimanche 17-10-2010. C'est le plus grand jour de ma «vie». Ai été choisi pour m'occuper de l'opération dératissage. Suis libre de m'y prendre comme je le souhaite: liberté totale d'action. Ai décidé de créer un allié dont je me débarrasserai par la suite pour empêcher la police de remonter jusqu'à moi et après jusqu'à la loge.

_ Lundi 18-10-2010. Ai trouvé le sujet parfait: flic et ex militaire, un as de la gâchette. Juste ce qu'il me faut.

ATTENTION AUX 4MN ET AUX 2 MN.

_ Mardi 19-10-2010. Ai enlevé l'homme. Ca n'a pas été facile, mais il est là sur ma table.

_ Mercredi 20-10-2010. Rituel réussi, il est à moi. Sa véritable nature s'est révélée par la même occasion. Il fait preuve d'une véritable barbarie avec la nourriture. Je crois qu'il aime sa nouvelle condition. Profites en bien, ça ne saurait durer.

_ Vendredi 22-10-2010. Il est prêt et m'obéit au doigt. 17 h: il est en place. il ne reste plus qu'à attendre.

_ Samedi 23-10-2010. 2h10 du matin. M. est étendu dans son sang. Mon homme a réussi sa mission. Ma progression au sein de la loge devrait être fulgurante. 5h. Il a réussi à rejoindre son cher papa, tout fier de son succès. Il n'a pas le temps de se réjouir. Le témoin géignant est mort.

ATTENTION AUX 4MN ET AUX 2 MN.

_ Dimanche 24-10-2010. Horreur, SB a disparu. Il était pourtant bien mort. Il n'y a aucun doute là dessus. Je dois le retrouver. Que s'est-il passé.»

Les autres jours ne sont que de longues plaintes sur la disparition de SB.

Dans le tiroir de gauche: un pistolet(Walter ppk.) avec un chargeur plein(8 balles) et un portefeuille. Le portefeuille contient des papiers: il s'agit du portefeuille de SB où se trouve sa carte d'identité son badge de policier et sa carte d'ancien militaire son port d'arme pour un Walter ppk. Il n'y a pas d'argent. L'adresse de SB est indiquée sur sa carte d'identité.

Au bout de 2 minutes entendre-50%. Jet réussi: un bruit de moteur dehors et un bruit de voiture sur le gravier. L'occultiste arrive. Il se peut que des PJ soient là haut! Si tous les PJ sont en bas, l'occultiste voyant les portes ouvertes viendra bloquer la porte du vestibule avec une chaise, incantera un sort de derrière la porte puis partira après avoir mis le feu. Après le sort, 3 cadavres de la salle d'en bas se remettront soudain sur leurs pieds et se dirigeront vers le PJ pour se nourrir.

La porte pourra être enfoncée, mais il y aura un malus de 10%.

Pour les zombies: leurs caractéristiques sont laissés à la libre appréciation du MJ, mais ils ne doivent pas être trop puissants(pas plus de 45% en combat à mains nues) car c'est la 1ère confrontation entre les PJ et des Zombies.

Si les PJ ne s'en sortent pas, SB apparaîtra et viendra leur ouvrir la porte.

ATTENTION AU FEU.

Si ils s'en sortent seuls, SB a arrivera sur le parking quand les PJ sortiront de l'hôtel.
SB est en voiture, il a attaqué une personne pour lui piquer sa voiture. Il voulait absolument savoir et est donc venu. Il n'a fait aucun mal à la personne. Pour l'instant, il n'a pas faim.
Un corbeau vole au dessus de SB et semble darder ses yeux jaunes sur lui.

Occultisme: « autrefois on pensait que quand quelqu'un meure, un corbeau emmène son âme au pays des morts. Mais parfois, quand des choses trop horribles se sont passées, l'âme emporte avec elle une immense tristesse et ne peut pas trouver le repos. Et quelques fois, mais seulement quelques fois, le corbeau rapporte cette âme du pays des morts, pour que le bien reprenne ses droits sur le mal. Mais la mort est capricieuse, et il arrive parfois que l'âme ne réincorpore pas son propre corps.»

SB ne se souvient toujours pas. Il a un seul souvenir: il sait qu'il a vu la mort et qu'il en est revenu. Comment il est mort il ne le sait pas. Pourquoi il est mort, il ne le sait pas non plus. Pourquoi il est revenu: il ne sait pas non plus.

Jet de perception: Les PJ trouvent un portefeuille par terre à l'endroit où le zombie a garé sa voiture. Les PJ voient donc des traces de pneu ET le portefeuille. Ils voient d'abord les traces de pneu.

Portefeuille: les PJ y trouvent une carte d'identité au nom de **Julien Boisenon**, un permis de conduire (de 1975) au même nom. Adresse: 2 rue des peupliers. Melun.
SB voudra absolument les accompagner pour savoir.
Ils sortent de l'hôtel vers environ **23h20**.

ATTENTION: l'hôtel est en feu. 5 mn après leur sortie de l'hôtel les pompiers et les policiers arriveront. (Julien a appelé la police pour dire que des jeunes avaient mis le feu à l'hôtel.) Chronométrer 5 mn après leur sortie de l'hôtel. Si ils repartent en direction de Cesson, ils croiseront les pompiers et la policze et une voiture les prendra en chasse. Après: impro, mais ne pas être trop gentil.

Scène n°7: A table.

Les PJ vont donc se rendre à Melun (**23h40**) sauf s'ils se sont fait arrêtés par les keufs. L'adresse indiquée se trouve sur l'île de Melun. C'est l'Eglise qui a été rachetée par Julien lors de la vente de tous les biens(ou presque) de l'Eglise par l'Etat. SB ne pourra pas entrer dans l'Eglise à cause de glyphes protégeant l'entrée contre les zombies. Julien est un zombie, mais lui et ses zombis ont sur le corps une glyphe qui leur permet l'entrée.

L'Eglise de style gothique est un bâtiment d'environ 25 mètres de haut pour le clocher et 15 mètres pour le reste du bâtiment. Lorsque vous êtes face à l'Eglise; sur votre droite à environ 20 mètres de celle ci se trouve la Seine que vous avez franchie par un pont, en sens unique avec 5 voies. Derrière l'Eglise se trouve la centrale. En face de l'Eglise(de l'autre coté de la rue) il y a des bâtiments dont la plupart n'ont pas de fenêtre donnant sur l'Eglise. Un peu plus loin, vous pouvez apercevoir 2 restaurants éclairés et quelques personnes sont encore à table. A 200 mètres environ sur la gauche de l'église(du même coté de la rue) se trouve un grec.

La porte est une grande porte en bois massif à double battant. Des statues se trouvent à droite et à gauche de la porte. L'une représente la Vierge avec l'Enfant et l'autre l'Enfant dans son berceau avec des Anges au dessus de lui. Au dessus de la porte différentes gargouilles et autres têtes de Diable ou de démons vous observent. Sur le coté droit de la porte se trouve un boîtier aux lettres avec un interphone au dessus. Sur l'interphone vous pouvez y apercevoir le nom de Julien Boisenon.

La porte est fermée, mais le système de sécurité est débranché(en fait Julien attendait les PJ pour se débarrasser d'eux et de SB définitivement.)

Les PJ n'auront pas d'autre choix que de crocheter la serrure. Problème: ils sont en pleine lumière. Si ils crochètent la serrure, **test de chance sous le seuil du crocheteur**. Si échec: des gens les surprennent et les menacent d'appeler la police.

Si les PJ restent indécis trop longtemps: **test d'entendre:** une personne s'approche derrière la porte. Un bruit de clef dans la serrure. La porte s'ouvre soudain un homme sort de l'église en coup de vent et se dirige vers le centre ville sans se retourner ni refermer à clé derrière lui. Il se dirige vers le grec

(Bien sûr, Julien Boisenon attend les PJ et c'est pour cela que l'un de ses zombies ouvre la porte aux PJ.)

Attention: SB ne peut pas entrer à cause de la glyphe.

L'intérieur de l'église. Tout de suite sur votre gauche se trouve un escalier qui monte en colimaçon(vers le clocher d'où la cloche a été enlevée. Il y a 100 marches.)

L'intérieur de l'église est une très grande salle(comme souvent dans les églises.) La première moitié de l'église a été aménagée en salon: grand canapé, 4 fauteuils en cuir, un billard français, un billard américain, un très grand bureau avec un ordinateur et imprimante dernier cri. Deux grandes bibliothèques d'environ 10 mètres de long sur 2mètres50 de hauteur sont adossés aux murs à droite et à gauche.(A vue d'œil les PJ peuvent estimer qu'il y a plus de 5000 livres. Ils ne peuvent pas faire un examen détaillé des livres. De toute façon, il n'y a rien de particulier ici: romans, livres d'histoire, livres de cours, études, thèses...) Une très grande TV avec de grandes enceintes sont accrochées au mur en face du canapé.

Vers le fond. Un autel est toujours présent, il n'y a rien autour de lui dans un rayon de 3 mètres. La chambre à coucher a été installée dans l'ancien chœur de l'église avec le lit en plein milieu de celui ci. Une grande croix se trouve juste au dessus du lit.

Au fond à gauche de l'église se trouve une porte(il n'y a pas de serrure.) Derrière celle ci l'ancien vestibule de l'église a été aménagé en cuisine et au fond à droite de l'église se trouve un autre pièce: la salle de bain avec grande baignoire, WC, buanderie...

L'autel: **test d'intelligence:** ce n'est pas l'autel d'origine. L'autel est en pierre. Rien n'est posé dessus. Les cotés de l'autel sont sculptés: Les sculptures sont en relief. Des têtes d'anges apparaissent tout autour de l'autel. Sur le coté le plus proche du chœur la tête de l'Enfant Jésus a été sculptée, entourée d'anges. Sur le grand coté qui lui fait face une tête de diable qui tire la langue se trouve au milieu, entourée d'anges qui ont visiblement l'air mécontent de le trouver là.(il n'y a nulle part ailleurs de représentation du mal.) **Test de voir(pour celui qui regarde la tête de diable.):** des traces demi circulaires partent de l'autel en direction de la porte d'entrée. Ces traces sont de plus en plus courtes au fur et à mesure que vous allez vers la gauche de l'autel. **Il y a un passage secret dont l'ouverture se trouve dans la tête de diable: il faut presser les 2 yeux.** Si les PJ observent mieux la tête de Diable, ils remarqueront(**test de voir**) que les yeux de celui ci ne sont pas sculptés(alors que le reste des sculptures est d'une incroyable précision.) Si les PJ ne trouvent pas, au bout de quelques minutes un bruit attirera leur attention: il vient d'en dessous l'autel. Il n'y aura pas d'autre indice.

Quand ils pressent les yeux, un mécanisme se déclenche et l'autel se déplace en bougeant légèrement en direction de la porte d'entrée. (L'arrière de l'autel ne bouge pas, il fait donc un 8ème de cercle.) Un escalier apparaît sous l'autel.

Les escaliers descendent de façon abrupte et sont glissants. Il n'y a pas de rampe ni de lumière **Test de chance à +10%. Si les PJ ont une lampe torche avec eux: le test de chance se fera à +20%(Mais attention, ils devront m'avoir dit en sortant de la voiture qu'ils prennent la lampe).Si échec: le PJ tombe dans les escaliers(il y a 20 marches.) Dégats: 2d6 qui peuvent être encaissés de façon normale.**

Vous arrivez dans un couloir étroit où vous ne pouvez pas vous tenir côte à côte à plus de 2. Le couloir, comme les escalier n'est pas éclairé, et avance tout droit en descendant légèrement.

Ce couloir qui descend droit devant vous semble très long. Soudain, un cri horrible et inhumain se fait entendre droit devant vous. **Test de sang froid.(un humain vient de se faire bouffer.)**

Une lumière assez faible point devant vous. **Test de voir pour estimer la distance: 20 mètres environ.**

Vous entrez dans une pièce circulaire d'environ 15 mètres de diamètre. Au fond un homme portant une cape noire est agenouillé face à ce qui semble être un autel. Il vous tourne le dos. Des animaux sacrifiés sont cloués aux murs au dessus de grandes bibliothèques. Des grandes traces de sang recouvrent tous les murs. Sur les bibliothèques qui sont adossées aux murs (donc circulaires et placés sous les animaux cloués) sont rangés une grande quantité de livres, de fioles, de pots.

La lumière de la pièce est assez faible car elle n'est éclairée qu'à la bougie. En plein centre de la pièce se trouve une table en pierre massive recouverte de sang et de morceaux de chair.

Julien s'adresse aux PJ: «Entrez, dans mon humble Hounfor. Je vous attendais.» A ce moment, un corps «humain» est projeté dans votre direction et s'écrase à vos pieds. Il a le cœur arraché, le cerveau dévoré et le corps mutilé. Un homme se lève en même temps de derrière la table en pierre avec un cœur (humain apparemment) entre les dents. **Test de sang froid. Attention: tous les rituels d'occultisme de Julien sont déjà prêts, il n'a plus qu'à les lancer.**

«Jacquot ! Je t'ai déjà dit de ne pas jouer avec la nourriture. Tu vas nous faire passer auprès de nos invités pour des sauvages.» L'homme agenouillé devant l'autel se redresse alors et se retourne vers vous. Il a le corps recouvert d'une cape. Vous ne voyez que son visage. Celui ci est décharné: il n'a plus que très peu de peau sur le visage. Des morceaux de chair pourrissante pendent le long de son visage. Il a un regard malicieux qu'il darde sur vous. **Sang froid.**

« Veuillez excuser Jacquot. Il est très joueur et surtout il est jeune. Alors vous comprenez il découvre des sensations nouvelles qui le grisent. Enfin, c'est normal tout ça, c'est comme, voyons à quoi pourrais je le comparer. Oui, voilà c'est comme quand vous étiez enfant et que vous avez découvert, contrairement aux filles, que vous aviez, un zizi. Vous en étiez très fiers alors vous jouiez avec et surtout vous vouliez tout le temps le montrer. C'est pareil pour Jacquot. Il est tout jeune et découvre des choses nouvelles. Il s'amuse, mais d'ici quelque temps il comprendra qu'on ne peut pas faire tout ce qu'on veut et qu'il faut respecter la nourriture. Bon, soyons brefs. Je ne sais pas qui vous êtes, ni ce que vous me voulez. Apparemment vous êtes tombés sur la route de Stéphane par pur hasard et je crois que ce à quoi vous avez été confrontés jusqu'à aujourd'hui vous dépasse. En tout cas je dois vous remercier car grâce à vous j'ai enfin pu comprendre ce qu'il s'était passé avec Stéphane. Alors voilà où nous en sommes: vous avez découvert des choses sur moi que je souhaiterais garder secrètes. Et évidemment vous comprendrez aisément que je ne peux pas vous laisser partir. Alors voilà ce que je vous propose: rejoignez moi, je vous ferai découvrir des choses que vous ne pouvez même pas imaginer. Vous aurez l'éternité à mes côtés pour connaître enfin ce que vous ne pourriez même pas découvrir après 100 d'existence. Vous serez à mes ordres mais si vous me servez bien vous pourrez vous émanciper. Alors vous n'avez qu'un geste à faire: allongez vous sur cette table. Qu'en pensez vous.»

Now, impro: la discussion entre Julien et les PJ devra durer assez longtemps. Leur dire que personne ne sait où ils sont et que s'ils disparaissent personne ne les retrouvera. Si les PJ lui répondent que SB est dehors et qu'il pourra les aider; Julien leur dira que ses hommes se sont chargés de lui.

Attention, si un joueur décidait d'accepter la proposition, Julien tentera de le tuer.

Après quelque temps, Julien n'arrivant pas à les convaincre enlèvera sa cape: vous apercevez alors un être au corps putréfié. D'étranges symboles sont tatoués sur son corps. Il prononcera alors une formule dans une langue incompréhensible et le corps à leurs pieds se mettra à bouger. L'homme qui dévorait le coeur s'avancera vers eux ainsi qu'un autre zombie qui apparaîtra derrière la table de pierre.

Les caractéristiques de Julien Boisenon sont à la libre appréciation du MJ. Cependant il doit offrir suffisamment de résistance aux PJ. De plus il possède automatiquement le rituel «dernier vol du phénix» et est expert en occultisme. Attention, ne pas oublier que Julien est un zombie, il faut donc lui donner ses pouvoirs de zombie.

Le 2nd pouvoir que lancera Julien sera le **rituel de peau parcheminée**.

IL N'YA PAS D'AUTRE ISSUE QUE LE COMBAT CAR LES PJ NE PEUVENT PLUS SORTIR: EN EFFET? UNE GLYPHE EMPÊCHE LA SORTIE DE LA SALLE. SI LES PJ TENTENT DE REJOINDRE LE COULOIR UNE PORTE INVISIBLE LES REPOUSSERA.

Quand la mort sera inéluctable pour Julien, il se suicidera avec le **rituel dernier vol du phœnix**. La salle s'embrasera automatiquement(du fait de tous les produits qui étaient dans les pots: huiles, poudres diverses inflammables.) Toute l'église brûlera.

Une fois dehors, les PJ auront 2 mn avant que les 1ères flammes ne se voient de dehors et 5mn avant que les flics et pompiers n'arrivent.

SB arrivera en courant. Il a un bras arraché, le visage ainsi que tous ses vêtements lacérés. Il leur hurlera de se dépêcher de monter en voiture et de le suivre. Si les PJ hésitent, il leur dira qu'il se souvient de tout et qu'il peut les aider.

EPILOGUE.

Vous roulez très vite en essayant de suivre SB. Après 30mn de voiture il s'arrête sur un parking dans une petite ville et téléphone à quelqu'un d'un téléphone portable dans sa voiture. Il sort de sa voiture. **Test de Voir: son bras a repoussé.**

15 mn après une voiture de marque citroën s'engage sur le parking et un homme que vous reconnaissez immédiatement comme étant le guitariste du groupe de Marc descend de la voiture. Il s'approche de vous : « *C'est vous qui m'avez appelé ?* »

Marc: « *Non c'est moi.* » Il lui tournait le dos et se retourne vers le guitariste. Le guitariste le voyant se jette sur lui et veut le tuer en hurlant que c'est l'assassin de Marc. Une brève lutte s'engage et rapidement Marc prend le contrôle de son adversaire en s'asseyant sur lui. « *Arrête Eric, ne me regarde pas avec tes yeux, regarde moi avec ton cœur! C'est moi Marc, je suis ce que je fais: je suis devenu un zombie âme égarée et me suis réincarné dans le corps de mon assassin qui a été assassiné par celui qui l'avait zombifié pour me tuer.* »

« *Je ne te crois pas. Tu as tué Marc.* »

« *Marguerite était ma fille, je l'ai eue de mon mariage avec Valérie Ashlim.* » Eric semble hésiter.

« *Quand un zombie l'a tuée le 24-11-2004 le jour de ses 1 ans je me suis juré de le retrouver et de me venger. Tu étais là. Toi seul, à part Valérie et Marc étais au courant. On l'a pourchassé pendant 6 mois et on l'a retrouvé ainsi que le prêtre qui l'avait créé. Et on les a tués tous les 2. Mais cela ne suffisait plus...* »

Eric continue: « *Alors on a créé les distorsion hunters avec les membres du groupe de musique. Et on a chassé chaque nuit pour éliminer un maximum de ces créatures. On a consacré nos revenus musicaux aux pauvres et aux nécessiteux. Mais aussi à l'achat de livres sur les zombies et autres phénomènes occultes ainsi que pour notre armement.* »

Ils tombent dans les bras l'un de l'autre puis s'éloignent pour parler.

Ils reviennent: « *Messieurs, vous m'avez aidé, bien malgré vous, mais vous m'avez aidé. Vous vous êtes fait des amis et jamais nous ne l'oublierons. Cependant je souhaiterais vous demander un dernier service: je voudrais que vous retourniez voir Ingrid et que vous alliez à la BIP(Bque Interna. Parisienne) avec elle. Prenez cette clé et demandez le coffre n°43. Il y a dedans 10 000 000 d'euros en BAP à son nom. Remettez les lui et convainquez la de reprendre contact avec sa mère. Quant à moi, je vous remercie de tout mon cœur. Enfin de ce qu'il en reste. Je ne sais pas ce que vous allez faire maintenant, mais si vous décidez de lutter contre ces monstres, appelez ce n°(il leur donne un papier) et nous vous fournirons le matériel de base pour votre quête. Par contre, vous devrez apprendre par vous même ce qu'il y a à savoir sur ces monstres. Apprendre par soi même est à mon sens le meilleur apprentissage qui soit. Au revoir, et je vous dis à bientôt car nous nous reverrons. Qui sait, peut être un jour travaillerons nous ensemble. Enfin, évidemment, je vous demanderai de taire tout ce que vous avez pu apprendre. »*

Le lendemain, les PJ apprendront aux infos qu'une bande de délinquants a brûlé un vieil hôtel restaurant(RN 32 Cesson) ainsi qu'une église à Melun qui était le repaire d'une bande rivale.