



# Purification

Un scénario pour le Monde des Ténèbres

<b>UNE SUITE D'ÉVÉNEMENTS BIEN ÉTRANGES.....</b>	<b>3</b>
CE QUI SE PASSE.....	3
<b>PREMIER JOUR.....</b>	<b>3</b>
SIRENES HURLANTES.....	3
PETIT TOUR A L'HOSTO .....	3
<b>DEUXIEME JOUR.....</b>	<b>4</b>
VOL PLANÉ A L'HEURE DU SOUPER .....	4
<b>TROISIEME JOUR.....</b>	<b>4</b>
L'APPARTEMENT.....	5
HORREUR TOTALE.....	5
<i>Le fantome d'Isabella Rossi</i> .....	5
CA VA CHAUFFER.....	5
MADAME SFIBLE.....	6
HUM, OUI, MAIS.....	6
<b>48, OREGON STREET .....</b>	<b>6</b>
LES ARCHIVES DU DAILY DETROIT .....	6
LA STELE.....	6
<b>DETROIT BRULE-T-IL ?.....</b>	<b>6</b>
<b>LE CAUCHEMAR CONTINUE.....</b>	<b>7</b>
MAIS LE PIRE EST A VENIR.....	7
<b>L'ÉVEIL DE JOHNNY CORCORAN .....</b>	<b>7</b>
SPIRITISME.....	7
LES SEPT ADRESSES.....	8
<i>La station service</i> .....	8
<i>La deuxieme station service</i> .....	8
<i>Le centre commercial</i> .....	8
<i>La banque</i> .....	9
<i>Le magasin d'instruments</i> .....	9
<i>Le bar a la mode</i> .....	9
<i>Le garage BMW</i> .....	9
<i>Le hangar</i> .....	10
<i>Le deuxieme centre commercial</i> .....	10
LE MESSAGE DES VISIONS.....	10
CE QUI SE PASSE EN RÉALITÉ.....	10
<b>ARRETER LEONARD CHRISTIE.....</b>	<b>11</b>
L'ANTRE DE LA BETE .....	11
JACK .....	12
COMMENT FAIRE ? .....	12
PURIFICATION .....	12
<i>Le fantome de Leonard Christie</i> .....	12
<b>JOHN CORCORAN.....</b>	<b>12</b>
<i>Le fantome de Johnny Corcoran</i> .....	13
<b>EPILOGUE .....</b>	<b>13</b>
<b>ANNEXES .....</b>	<b>14</b>

## UNE SUITE D'ÉVÉNEMENTS BIEN ÉTRANGES

Les PJ sont presque des gens comme les autres. Ceci dit, ils ont tous le sentiment diffus d'être un peu différents parfois. Ils vivent tous dans un grand immeuble à appartements un peu miteux de la banlieue de Detroit. Cet immeuble de 45 étages, d'un magnifique béton gris sali par la pollution va être le théâtre d'événements étranges dans les jours qui vont venir. Les PJ, en première ligne pour y assister, vont finalement y être mêlés.

### *Ce qui se passe*

Johnny Corcoran est mort dans l'incendie d'un immeuble similaire à celui des PJ il y a quelques mois. Par un hasard inexplicable, son âme n'a pu être libérée, et elle ère depuis sur le monde réel. Elle trouve refuge dans l'immeuble des PJ, et s'y trouve très à l'aise, évidemment. Grâce à ce lien qui le lie à l'immeuble, le « fantôme » de Johnny découvre l'horrible vérité : l'incendie qui l'a tué est un acte criminel perpétré par un pyromane fou. Il désire donc obtenir vengeance, pensant ainsi trouver le repos. La présence d'un fantôme est une injure à la réalité qui provoque l'ouverture d'une porte vers le monde mystique qui va agir comme un siphon et attirer les phénomènes surnaturels. Johnny va utiliser ces phénomènes pour accumuler de l'énergie et ainsi faire appel à quelques habitants de l'immeuble pour rétablir la vérité. Hélas, le pyromane, Leonard Christie, est mort dans l'explosion d'une station service qu'il avait lui-même piégée le 10 janvier dernier. Sa frustration à fait de lui un prisonnier du monde matériel, lui aussi est devenu un fantôme. L'énergie dégagée par l'immeuble (qui est lié à Christie également, nous le verrons plus tard) attire le pyromane qui va bouter le feu à divers endroits de Détroit.

Autre coïncidence (s'il existe des coïncidences), les PJ sont tous le sosie d'une des victimes du premier immeuble. C'est pourquoi Johnny les prend pour cible et décide de les envoyer rétablir la vérité.

### PREMIER JOUR

Lundi 12 juillet 2005, 4 heures du matin. Chacun dort paisiblement. Soudain, l'alarme incendie se déclenche dans tout l'immeuble. Pas d'autre solution, il faut évacuer d'urgence. Les PJ sortent donc sur le trottoir avec leurs voisins en peignoir et pantoufles. Tout le monde à une tête de déterré. Jeter un œil sur l'immeuble permet de

remarquer l'absence de toute fumée ou de trace d'incendie. Au bord de la route, une femme en peignoir hurle sur son mari : « Mais où étais-tu, bon sang. Je t'attends depuis des heures. Visiblement, tu étais dans l'immeuble, mais chez qui ? Chez quelle pétasse est-ce que tu baisais, salaud ? Ne reviens jamais ! Tu trouveras tes affaires sur le pas de la porte demain matin. ». La pauvre femme d'une quarantaine d'années s'effondre en larmes sur le trottoir, tandis que son mari s'éloigne vite fait.

### *Sirenes hurlantes*

C'est à cet instant que les sirènes des pompiers se font entendre au loin. Chaque PJ est alors frappé d'une sorte de vision. Les sons de la vie réelle s'estompent, comme mis en sourdine. Se superposent à eux des sons très clairs. Une sirène qui sonne à tue tête, ressemblant à celle des pompiers. Le son est difficilement supportable. Ensuite, une vision de l'immeuble vient se superposer à celle qu'ils voient depuis qu'ils sont sortis. Ils voient l'immeuble en feu. Les dix derniers étages sont ravagés par les flammes. Ils voient quelques personnes sauter des fenêtres et s'écraser brutalement sur le trottoir. Impossible d'identifier ces personnes. Les cris de paniques stridents viennent s'ajouter à la vision. Tout ceci est parfaitement insupportable. Cette situation exige un test de Résolution + Calme, un échec faisant baisser la Volonté d'un point. Chaque PJ s'effondre finalement en proie à une crise d'épilepsie. Ensuite, c'est le trou noir.

### *Petit tour à l'hosto*

Les PJ se réveillent aux soins intensifs à l'hôpital le plus proche. Reliés à diverses machines de monitoring, ils se sentent pourtant en pleine forme. Les rideaux entre les lits ne sont pas tirés, et chaque PJ se rend compte qu'il se trouve avec des personnes qu'ils ont déjà croisé dans leur immeuble (les autres PJ, quoi). En discutant, chacun peut se rendre compte qu'ils ont vécu la même expérience étrange. Après une visite du médecin, les PJ sont libérés de l'hôpital. Le docteur s'interroge sur une si prompte remise sur pieds, mais impute ça au stress de l'évacuation du building. Chacun peut donc rentrer chez soi. Rien d'autre d'étrange ne va se passer aujourd'hui.

## DEUXIEME JOUR

Le phénomène surnaturel du jour implique le couple qui se disputait sur le trottoir lors de l'évacuation de l'immeuble. Monsieur et madame Sfible, la quarantaine. Lui est mécano dans un garage du coin, elle caissière au Walmart. Une petite vie tranquille jusqu'à l'arrivée d'Isabella Rossi, une jeune italienne pas trop jolie, mais quand même plus que madame Sfible. Monsieur Sfible s'en éprend légèrement, Isabella n'est pas indifférente à ce grand type balaise couvert de cambouis, et l'adultère est consommé. Depuis plusieurs semaines, monsieur Sfible couche avec mademoiselle Rossi. Le jour de la fausse alerte incendie, Sfible avait craqué et passait une nuit endiablée chez Isabella. Et on s'en souvient, madame Sfible avait reniflé l'affaire et renvoyé son mari.

La journée qui suit (quand les PJ sont à l'hôpital), Madame Sfible devient le réceptacle d'une énergie sexuelle considérable libérée par l'ouverture vers le monde mystique. Elle rappelle son mari, et lui fait des trucs dans la cuisine. Monsieur Sfible n'avait jamais connu ça, même dans ses fantasmes les plus fous, ou devant les télé payantes le samedi soir. Complètement retourné par l'expérience, il est prêt pour la suite. L'énergie de madame Sfible ne s'éteint pas. Sa jalousie augmente violemment. Elle attache son mari à une chaise et le torture. Il avoue rapidement le nom de sa maîtresse. Mais madame Sfible n'est pas satisfaite. Elle pousse son mari, traumatisé, à tuer sa maîtresse et à ensuite se suicider. La première partie du plan se déroule, mademoiselle Rossi apprend à voler depuis son douzième étage, puis monsieur Sfible descend dans la cave pour mettre fin à ses jours. Mais là, monsieur Sfible est trop faible. Il pète une dernière case, et reste prostré dans un coin de la chaufferie, son couteau à la main. Dans sa tête, des cris de douleur et de terreur, mais de sa bouche ne sort qu'un flot de sanglots.

### *Vol plané à l'heure du souper*

Mardi 13 juillet. Les PJ sont où ils veulent sur le coup de 19 heures. Dans leur tête résonne un cri de femme, suivi du bruit mat d'un corps s'écrasant sur le sol. Les PJ perdent connaissance quelques minutes. A leur réveil, un brouhaha vient de la rue. En bas, un corps dans une position grotesque gît sur le trottoir. Le crâne est explosé et déverse son contenu sur les pavés. La police est déjà là et circonscrit la scène

du crime. Les PJ qui vivent au douzième étage ou plus bas entendent passer les hommes du SWAT qui foncent vers l'appartement d'Isabella Rossi. Ces derniers trouveront une porte fermée de l'intérieur, et une fenêtre ouverte. L'inspecteur chargé de l'enquête ne découvrira aucune trace de lutte et conclura dans la journée du lendemain à un suicide. La télé locale relate les faits, et le soir, une interview du policier donne ceci : « Nous concluons à un suicide, c'est ce que contiendra mon rapport. La porte était fermée de l'intérieur, la fenêtre était ouverte, et il n'y avait aucune trace de lutte. De plus, aucun témoin n'a entendu de cris pendant la chute. Tous ces indices mènent à la conclusion du suicide, le dossier est clos ».

Les PJ se rappellent pourtant avoir entendu un cri au moment de la chute. Hallucination ? Chacun l'a pourtant clairement entendu. Alors ? Alors rien, les PJ n'ont qu'à aller se coucher.

## TROISIEME JOUR

Mercredi 14 juillet. Toute la journée, les PJ entendent des sanglots dans leur tête. S'ils se contactent, ils se rendent compte qu'ils entendent tous les mêmes sons. Parfois, les sanglots se changent en cris d'horreur, absolument effroyables. C'est le moment d'un nouveau test de Résolution + Calme afin de ne pas perdre de point de Volonté. Toute la journée, ces cris ne s'arrêtent pas. Et vient le moment d'aller se coucher, avec en prime une belle migraine.

Dans leur phase de pré sommeil, les sanglots s'amenuisent. Les PJ entendent alors une voix d'homme qui leur répète sans cesse : « Trouve la vérité, trouve la vérité, trouve la vérité ». Impossible de dormir dans ces conditions. Le mieux serait de se rencontrer et de décider des actions à suivre pour que tout cela cesse.

Hélas, les PJ vont sans doute imaginer que la voix leur demande la vérité sur la mort d'Isabella Rossi. Il n'en est rien. C'est Johnny qui utilise l'énergie générée par ce faux suicide pour appeler les PJ à l'aide. Toujours est-il que sans autre indice, les PJ vont enquêter sur le vol plané. Le mieux est sans doute de commencer par l'appartement d'Isabella, de nuit pour bien faire.

## L'appartement

Les scellés de police sont toujours présents, mais il ne s'agit que de la célèbre bande jaune, très facile à enlever. A l'intérieur, au premier regard, rien de bien exceptionnel. La fenêtre a été refermée, et le reste a été laissé en l'état. En surface, rien de bien intéressant. Du matériel d'esthéticienne (puisque c'est son métier), des vêtements choisis avec goût, etc. Tout est propre et bien rangé, rien n'indique un tempérament suicidaire.

A y regarder de plus près, on découvre un tempérament assez chaud : dans la collection de DVD, il y a quelques films pornographiques. La table de nuit est fort bien fournie en préservatifs, et sa collection de lingerie fine et sexy ferait pâlir Laure Sinclair d'envie.

C'est en inspectant le placard dans la chambre qu'une surprise attend les PJ. Dans un coin, fort bien dissimulée, se trouve une webcam, reliée à un émetteur/récepteur sans fil, tel une télécommande de télévision. Dans l'autre coin de la chambre, un PC équipé du même dispositif infrarouge. Un peu de recherche sur le PC (Intelligence + Informatique) permet de retrouver un fichier contenant quelques vidéos tournées par la webcam. Les fichiers sont nommés selon leur date. La dernière est 07/11-12/04, soit la nuit de la fausse alerte incendie. Aux PJ de faire le rapprochement avec la dispute et comprendre que l'homme sur la vidéo est monsieur Sfible. Un jet d'Astuce + Calme permet néanmoins de reconnaître l'homme de la dispute, au cas où.

## Horreur totale

C'est pendant que les PJ observent la vidéo, penchés sur l'écran du PC que la température de la pièce semble tout à coup devenir glaciale. De la buée se forme lorsqu'ils expirent. Ils entendent alors une voix venant de la fenêtre, une voix féminine mais rauque et pleine de rage (pensez à l'exorciste). « Il m'a butée ! Ce salaud m'a butée, aaargh ! ». Le fantôme, horrible, d'Isabella Rossi s'attaque aux PJ. Vêtue d'un déshabillé vaporeux, elle n'a pourtant plus rien de sexy. Le crâne est éclaté et le visage est couvert de sang et de cervelle. Les jambes sont brisées, donnant à la femme une démarche grotesque et horrible. Tout le corps est tuméfié, et les lividités sont déjà fort marquées. Le test de Résolution s'impose pour ne pas fuir (la dépense d'un point de volonté permet de réussir automatiquement). Elle attaque avec télékinésie,

ou en se matérialisant. Pendant ce temps, elle hurle « tout ça c'est à cause de sa femme, c'est sa femme qui voulait qu'il me tue. Salope, salope, salope ! Je veux qu'elle crève ! ». Le fantôme n'arrête d'attaquer que si un des PJ promet de tuer la femme de Sfible. A cet instant, elle se calme et va s'asseoir dans le sofa. Les PJ n'ont plus qu'à soigner leurs blessures et à continuer leur enquête.

### Le fantôme d'Isabella Rossi

**Attributs** : Pouvoir 2, Finesse 2, Résistance 2

**Volonté** : 5

**Essence** : 6 (Max 10)

**Initiative** : 7

**Défense** : 2

**Vitesse** : 11

**Taille** : 5

**Corpus** : 6

**Attache** : Isabelle veut la mort de Mme Sfible.

**Influence (Peur ●)** : Sur un test de Pouvoir + Finesse – Calme du sujet réussi, et en dépensant un point d'Essence, Isabella peut instiller la peur chez un humain. La victime est secouée et subit un malus de 3 dés pendant un tour par succès.

**Manifestation** : En dépensant un point d'Essence, et en réussissant un test de Puissance + Finesse, Isabella devient matérielle et peut attaquer des êtres matériels. Elle est néanmoins vulnérable aux attaques elle aussi.

**Télékinésie** : Sur un jet de Pouvoir + Finesse -3, Isabella, même s'i elle n'est pas manifestée, peut projeter un objet vers une cible. Elle inflige un point de dommages par succès. Le type de dommages dépend de l'objet.

## Ca va chauffer

Lorsqu'ils sortent de l'appartement, les PJ entendent de nouveau les cris d'horreur dans leur tête. Les cris semblent venir d'en bas. Lorsqu'ils descendent, les PJ se rendent compte que les cris viennent du sous-sol de l'immeuble. Ils n'ont plus qu'à descendre au parking et à passer la porte marquée « chaufferie – entrée interdite ». Un escalier de métal descend dans les ténèbres. L'interrupteur fonctionne néanmoins. Les néons projettent une lueur blafarde sur l'endroit. D'en bas de l'escalier, les PJ peuvent entendre (avec leurs oreilles, cette fois), les sanglots qui hantaient leurs pensées il y a quelques heures. En suivant le son, les PJ tombent nez à nez avec monsieur Sfible. Il est en caleçon et chemisette. Il s'est visiblement uriné dessus. Il porte un couteau de cuisine du genre maousse costo. Son corps est parcouru de longues coupures qu'il

s'est visiblement faites lui-même. Couvert de sueurs froides, il sanglote en se balançant d'avant en arrière, accroupi. Lorsqu'il aperçoit les PJ, il se redresse, visiblement effrayé. Il hurle en pleurant : « Non, non, elle va encore me faire du mal. Ne me ramenez pas près d'elle. Elle va encore me toucher et me faire mal, je ne veux pas, s'il vous plaît, s'il vous plaît ». Il est visiblement au bord de la névrose. Lui parler est difficile, mais avec un peu de patience, il avouera le meurtre d'Isabelle Rossi en précisant que « c'est elle qui ma demandé de le faire, ce monstre. Elle a dit qu'elle me toucherait encore pour me faire mal si je ne tuais pas la salope qui baisait son mari. Je crois que c'était moi son mari, je ne sais plus, je ne sais plus ». A aucun moment il ne laisse les PJ approcher de lui. Il est immédiatement menaçant. Si les PJ tentent vraiment quelque chose, il retourne son couteau contre lui et se tranche la gorge. Vu la difficulté d'expliquer ça à la police, moi, je ne traînerais pas là...

### *Madame Sfible*

Reste le problème du fantôme d'Isabella. Il hantera les nuits de chaque PJ, provoquant des blessures bien réelles tant que madame Sfible vivra. La seule solution est donc de tuer cette femme. A vous de voir comment les PJ vont gérer cela, mais des tests de Résolution seront nécessaires pour y arriver. Leur moralité risque également d'en prendre un coup. Personne ne sort indemne d'un meurtre, personne.

### *Hum, oui, mais...*

Une fois la vieille Sfible morte et enterrée, les PJ se disent sans doute sauvés. Alors qu'en fait, ils ne viennent que de suivre une fausse piste sans rapport avec l'intrigue principale de ce scénario. Une fois reposés, alors qu'ils dorment, la voix masculine de Johnny revient dans leur esprit. « Cherchez la vérité, cherchez la vérité, car il arrive ». Et une adresse flache dans la tête des PJ : 48 Oregon Street. Leur nuit est hantée par cette adresse, leur journée du lendemain devrait les voir se rendre là-bas.

## **48, OREGON STREET**

En cherchant un peu, on trouve facilement l'adresse. S'y rendre est tout sauf difficile. Une fois sur place, les PJ découvrent un chantier. Des pelleteuses sont sur place pour évacuer les gravats de l'immeuble situé là auparavant. En

s'adressant au chef de chantier, les PJ peuvent apprendre qu'il y a quelques mois, l'immeuble à brûlé complètement. Il y a eu dix-sept victimes. Finalement quelqu'un a racheté le terrain et vient de faire démolir l'édifice. « Vous trouverez plus de détails dans le Daily Detroit du 4 janvier » termine-t-il.

### *Les archives du Daily Detroit*

Il est facile de consulter les archives. Celles de cette année sont encore en format papier dans les sous-sols du journal. Moyennant une entrée de cinq dollars, n'importe qui peut y jeter un coup d'œil. Retrouver un exemplaire du 4 janvier est aisé. Et effectivement, en deuxième page, un article parle de l'incendie. Il contient une photo du bâtiment en feu. Les PJ pourront alors voir que cet immeuble était identique au leur. Pour l'article, voir aide de jeu numéro 1. En cherchant encore un peu plus (Astuce + Investigation +2), les PJ pourront trouver d'autres articles reliés à l'incendie dans les éditions du 9 janvier et celle de 1er février. (Aides de jeu 2 et 3). C'est dans l'article sur la stèle commémorative que les PJ doivent trouver leur prochain indice...

### *La stèle*

Effectivement, au coin d'Oregon Street, les PJ pourront découvrir la stèle. Dans la petite plaque de marbre, les dix-sept photos des victimes sont incrustées, avec leur nom. Et là, c'est le choc, les PJ sont tous les sosies d'une victime. Les joueurs la demanderont sans doute, alors voici la liste des victimes. Choisissez parmi elles qui est le sosie de quel PJ : Elisabeth Arnster, John Angus, John Byrel, Johnny Corcoran, Albert Degion, Johanna Dyson, Susan Forrester, William Hening, Stefania Ilari, Prem Jogdor, Caroline Kensington, Juan Moreira, Natalie Nixon, Pablo Olgado, Brian Parker, Judy Rooster, Lisa Steperman.

Tout ceci devrait plonger les PJ dans le doute le plus total. Mais que se passe-t-il ici à la fin ?

## **DETROIT BRULE-T-IL ?**

Le fantôme de Leonard Christie vient de revenir à Detroit. Complètement fou, il ère dans la ville à la recherche de sa victime sans repos. Il va provoquer de nombreux incendies en ville. Ces derniers ne sont en rien dus au hasard, nous le verrons plus tard.

Chaque jour qui va suivre, les PJ vont entendre parler d'incendies spectaculaires dans différents endroits de Detroit. A partir du quatrième jour, les télévisions et journaux diffusent un plan de la ville avec la localisation des incendies. Un PJ attentif pourrait remarquer que chaque incendie est plus proche de leur immeuble. A partir des cinquième et sixième jours, la tendance s'accroît, le feu se rapproche. Christie prendra alors trois jours pour préparer l'incendie de l'immeuble des PJ, auquel il boutera le feu de manière spectaculaire le 12ème jours.

Les incendies frappent différents types d'endroit :

- J1 : Une station service (9 morts)
- J2 : Un centre commercial (33 morts)
- J3 : Une banque (le feu semble avoir pris dans les coffres, ce qui laisse les experts perplexes) (3 morts)
- J4 : Un magasin d'instruments de musique et les appartements qui le surplombent (8 morts)
- J5 : Un bar à la mode (14 morts)
- J6 : Un garage BMW (1 victime)
- J7 : Un hangar de la société des transports en commun (1 mort)
- J8 : Un autre centre commercial, dans le quartier des PJ (22 morts)

Les autorités restent sur le qui-vive, et la paranoïa s'étend sur la ville. Les journaux en font leurs gros titres, tout le monde ne parle que de ça. L'enquête ne conduit nulle part, bref, c'est la peur sur la ville.

## LE CAUCHEMAR CONTINUE

Les PJ ne sont pas au bout de leurs peines. Laissez-leur un jour de répit, sans phénomène inexplicable. La nuit qui suit, ils font tous un rêve atroce dans lequel ils égorgent les habitants de l'immeuble et traînent les cadavres partout dans le bâtiment. Ils se voient éviscérer leurs voisins et répandre leurs viscères dans le couloir, ou encore décapiter le gros du dessus, découper à la hache le violoncelliste du 33, scier les membres de la vieille sourde, etc. Ce cauchemar est forcément traumatisant et demande très certainement un test de Résolution + Calme. En cas d'échec, attribuez un dérangement mineur qui s'effacera à la fin de l'histoire.

### *Mais le pire est à venir*

C'est le matin que le pire survient. Les PJ sont réveillés par des cris d'effroi, suivis d'autres.

Rapidement, tous les habitants de l'immeuble découvrent le choc : les murs des couloirs sont tapissés de sang, et une fameuse dose. Du sang coule du plafond le long des murs, la moquette en est gorgée. La police doit intervenir et évacuer tout le monde. Les plus fragiles commencent à pêter les plombs. L'immeuble est déclaré inhabitable tant qu'il n'aura pas été nettoyé. La police scientifique se met rapidement à la tâche pour analyser le sang. Le soir même, les résultats tombent : il s'agit de sang humain provenant d'une centaine de personnes au moins. Un enquêteur de la police un peu scrupuleux demande une comparaison d'ADN. Le troisième jour, le résultat très surprenant survient : le sang appartient aux habitants de l'immeuble. Pourtant, au vu des quantités, ces gens devraient être morts. Or, aucun n'a subi de blessure récemment. Le quatrième jour, un journaliste révèle l'affaire. L'immeuble doit alors être rapidement entouré d'agents de sécurité, tout le monde voulant voir le spectacle. De nombreux curieux se pressent autour du building maudit. La presse nationale s'y intéresse, NBC, CBS, CNN et autres débarquent le cinquième jour. Si on respecte vaguement une chronologie, quatre ou cinq incendies ont déjà été provoqués par Leonard Christie. Detroit devient une ville maudite, on parle déjà d'Apocalypse sur les chaînes des télé évangélistes.

## L'ÉVEIL DE JOHNNY CORCORAN

L'événement surnaturel majeur qui vient de se produire (du sang sur les murs au litre on peut dire que c'est quand même majeur) va permettre au fantôme de John Corcoran de s'éveiller. Pour remettre les pendules à l'heure, ceci se produit le jour de l'incendie du hangar des transports en commun.

Corcoran éveillé, il ne désire plus qu'une chose : trouver le repos. Il faut pour cela que la culpabilité de Leonard Christie soit dévoilée publiquement. Corcoran ne sait pas comment faire, mais espère bien que les PJ vont trouver une solution.

### *Spiritisme*

Le matin de son éveil, Johnny prend contact avec les PJ. Aucun ne peut résister à son appel impérieux. Tous sont attirés vers l'appartement 3717, au 37ème étage. C'est en fait l'appartement qu'habitait Corcoran dans l'immeuble incendié sur Oregon Street. La porte est ouverte, et lorsqu'un PJ la pousse, il se

retrouve dans un simulacre de l'appartement de Corcoran. Dans la petite pièce, qui se trouve être une réplique du salon de Corcoran, les PJ pourront découvrir une photo de Johnny, et reconnaître ainsi une des victimes de l'incendie d'Oregon Street (Astuce + Calme). L'appartement n'a plus grand-chose à révéler. Les volets et les portes sont fermés, et il est impossible de les ouvrir. Sur la grande table ronde se trouve un Oui-Ja prêt à servir. Les PJ n'ont plus qu'à se lancer dans une petite séance de spiritisme pur jus pour communiquer avec Johnny. Utilisez Manipulation + Occulte si vous voulez faire lancer les dés. Pour communiquer, le PJ qui pose ses mains sur le Oui-Ja doit poser une question, et Johnny y répondra en déplaçant le Oui-Ja sur les lettres. Vous avez toutes les informations nécessaires pour répondre aux questions des PJ. Le but de Corcoran est de conduire les PJ à la station service où est mort Leonard Christie. Il commencera par indiquer cette adresse. Ensuite, il indiquera les adresses de chaque endroit incendié ces derniers jours par Christie, et même ceux d'aujourd'hui (le hangar), de demain (le second centre commercial) et du douzième jour (l'immeuble des PJ). Aux PJ de comprendre qu'ils doivent se rendre dans ces endroits pour y découvrir d'autres indices afin d'éviter les incendies suivants. Si les PJ posent trop de questions et ne semblent pas comprendre, Corcoran s'énerve. Le Oui-Ja peut par exemple voler à travers de la pièce, les meubles se soulever, etc.

### *Les sept adresses*

Les PJ vont revoir les différentes scènes d'incendie, parfois par le biais de visions, parfois en vivant la scène en direct.

#### **La station service**

La station service où est mort Christie se situe sur une route inter-état qui quitte Detroit vers le Sud. En pleine banlieue pauvre, la station n'a pas été reconstruite, et les bâtiments accolés portent encore les stigmates de l'explosion. En approchant des ruines, les PJ ont une vision violente. Par les yeux des clients de la station, ils revoient la scène de l'incendie. L'un est en train de faire le plein, l'autre attend son mari parti payer, le troisième nettoie son pare-brise, etc. Ils voient le va et vient des clients, le pompiste, etc. Un homme arrive alors. Il trifouille dans son coffre. Lorsqu'il se relève, il tient à la main un lance-flamme. Il projette alors de longues langues de feu sur les clients qui s'enfuient

transformés en torches humaines. Les PJ toujours vivants voient l'homme sortir les pistolets de toutes les pompes et déverser de l'essence partout. Le pompiste tente de s'interposer et finit carbonisé. Le pyromane observe la scène d'un air satisfait puis met le feu aux pompes qui flambent directement grâce à l'essence déversée à grands flots. Les PJ meurent dans d'atroces souffrances, brûlés vifs. Au dernier instant, ils voient la station voler en éclats. L'explosion est incroyable de puissance, et le pyromane est soufflé avec eux.

Se renseigner auprès des voisins ou chez les pompiers locaux permet de savoir que l'enquête a conclu que les pompes étaient défectueuses et que le feu est remonté jusqu'aux cuves en sous-sol. Le sol a été éventré, et des débris ont été retrouvés à plus de cinquante mètres. Le pyromane est mort dans l'explosion, mais son cadavre n'a pas pu être identifié.

#### **La deuxième station service**

Elle a brûlé sans exploser il y a moins d'une semaine. L'enquête est ici toujours en cours et reliée aux autres incendies de la région. Une fois près de la pompe, les PJ ont la vision de la station qui prend feu. Ils voient cette fois la scène comme des éléments extérieurs. Les neuf personnes à l'intérieur du magasin, le pompiste et huit camionneurs de passage sont brûlés vifs. Enveloppée de flammes, la porte de la station s'ouvre cependant, laissant passer une silhouette fantomatique portant un lance-flammes. L'homme ressemble fortement à celui de la première station.

#### **Le centre commercial**

Le gigantesque centre commercial brûlé par Christie est difficile à rater. Il comprenait un supermarché et 120 boutiques, le tout réparti sur trois étages, plus deux de parking. Tout a flambé à l'heure de la fermeture, ce qui a limité le nombre de victimes. Le système de sécurité a en outre bien fonctionné, et plusieurs centaines de personnes ont réussi à sortir indemnes par les sorties de secours. Pas de vision cette fois. Les PJ doivent pénétrer sur les lieux et inspecter les décombres. Après quelques minutes, ils tombent sur l'endroit d'où l'incendie est parti. Les murs sont couverts de suie. A cet instant, un courant d'air balaye la pièce, de la suie est décollée du mur, et ce qui reste dessine un visage, celui de Leonard Christie.



## La banque

Quand les PJ arrivent là-bas, des experts sont toujours à l'oeuvre dans le bâtiment. En discutant avec un jeune pompier assez excité par ce qu'il voit ici, il est possible d'apprendre que le feu a démarré dans le coffre qui renfermait une quantité importante de billets de banque et de titres. Le feu a pris presque instantanément, et les pompiers ont retrouvé des traces d'un produit proche du Napalm qui sert dans les lance-flammes militaires. Des traces similaires ont été retrouvées sur les lieux des autres incendies. Personne ne s'explique comment un homme a réussi à s'introduire dans ce coffre qui possède un système d'ouverture programmée et inaccessible au personnel. Il paraît que les cassettes vidéo des caméras de sécurité sont incroyables. Elles sont pour l'instant à la police, évidemment.

Les PJ ne pourront pas entrer ici, et n'auront pas de vision. Il leur reste la possibilité de récupérer une copie des cassettes, ce qui est extrêmement difficile, le dossier étant brûlant (haha).

## Le magasin d'instruments

Cette petite boutique sise dans une petite ruelle semble parfaitement en état quand les PJ arrivent. La rue n'est occupée que par l'arrière d'immeubles pour la plupart insalubres et servant d'hôtels de passe pour les autres. Lieu de rendez-vous de milieu de la musique underground, la boutique aime cette situation discrète. Lorsque les PJ entrent, le vendeur, un chevelu mal rasé à la mine défaite les toise du haut de ses deux mètres. Un « vous cherchez quelque chose de précis » glacial accueille les clients. Les PJ n'ont pas le temps de répondre qu'un type entre dans la boutique, lance-flammes bien accroché dans le dos. Sa silhouette semble translucide, et son visage est couvert de brûlures atroces. En un instant, il a réduit le vendeur en méchoui et menace les PJ, leur demandant de reculer. Il les arrose ensuite de son engin de mort, et les PJ meurent carbonisés dans d'atroces souffrances, tandis qu'une vision leur montre le bâtiment s'embraser, et les gens qui vivent au-dessus du magasin mourir asphyxiés par les fumées.

## Le bar à la mode

Le "Pink Lady" était un bar lounge fréquenté par les fils à papa du coin. Il occupait un immeuble de trois étages au coin de deux rues. Les trois étages faisaient partie du bar. Lorsque les PJ

arrivent, ils trouvent comme d'habitude les bandes jaunes et noires annonçant un lieu de crime. L'enseigne, noircie, pend lamentablement le long du mur. Une fois à l'intérieur, les PJ sont victimes d'une vision très étrange. Le temps semble remonter en accéléré. Les PJ voient les policiers venir inspecter la pièce (mais à l'envers), ensuite viennent les pompiers qui finissent d'éteindre le feu. Les PJ sont ensuite plongés dans le brasier (sans rien ressentir) et voient une bonne dizaine de personnes mourir brûlées vives et les autres évacuer dans la panique. Enfin, les PJ se retrouvent avant l'incendie, et voient distinctement une silhouette fantomatique portant un lance-flammes militaire arroser l'intérieur du bar de flammes vengeresses avant de repartir à reculons et de passer à travers le mur. A cet instant, la vision s'interrompt. Le visage du pyromane est maintenant bien clair dans leur esprit.

## Le garage BMW

La vision qui suit est très importante. Elle va permettre aux PJ de connaître le prénom du pyromane (enfin, s'ils comprennent la vision). Le garage était un des plus grands de la région. Le show-room, entièrement vitré, permettait d'accueillir 80 véhicules. Il était adossé à un immeuble moderne qu'occupaient les bureaux de la société. Le tout est évidemment calciné. La vision commence quand les PJ pénètrent dans un des bureaux. Etrangement, alors que tout a brûlé, il reste le calendrier au mur. Lorsqu'un PJ pose les yeux dessus, les pages commencent à défiler et à remonter dans le temps, quelques mois en arrière, pour s'arrêter au 15 décembre de l'année dernière. Lorsque la page du calendrier est stabilisée, le bureau est soudain comme neuf. Derrière son ordinateur, un type en costard, d'une cinquantaine d'années, encode ce qui ressemble à une commande. Soudain, les PJ reconnaissent le pyromane qui entre dans la pièce. A cet instant, il est bel et bien vivant, rien à voir avec un fantôme. Il s'adresse au type en costard d'un ton extrêmement acerbe :

- Alors, couille molle, tu te la coules douce dans ton garage BM ? Comment un enculé comme toi a pu réussir à ce point là. La dernière fois que je t'ai vu t'étais un petit branleur qui vendait des bagnoles à des friqués à la con. Et là, monsieur est chef du service des ventes. Joli coup...

- Mais monsieur, je ne vous permets pas de me parler sur ce ton. Et puis qui êtes-vous d'abord ?

- Tu ne me reconnais pas, hein, salopard. Allez, un effort. Mon père m'amenait souvent ici

il y a quinze ans de ça. Il voulait toujours essayer les utilitaires.

- Léo ? Léo c'est toi ? Mais, euh... Léo, qu'est-ce que tu veux ? Je... Assieds-toi voyons.

Le type est visiblement très mal à l'aise, et semble apeuré devant Léo. Christie est prêt de rouvrir la bouche quand la vision s'interrompt. Les PJ sont troublés par des lueurs bleues qui clignotent dans leurs yeux. Une voiture de police vient de s'arrêter devant les décombres du garage. Un voisin a remarqué un groupe qui pénétrait dans les gravats et a appelé la police. Les PJ feraient bien de se tailler vite fait s'ils ne veulent pas passer de longues heures au poste. S'ils ont déjà eu des démêlés avec la police dans cette affaire, on pourrait bien les interroger avec insistance. Après tout, les criminels reviennent toujours sur les lieux de leurs méfaits, c'est bien connu...

### **Le hangar**

Le gigantesque entrepôt, en bordure de l'autoroute, n'est pas complètement détruit. Lui aussi entouré des bandes jaunes et noires, il contient de nombreuses carcasses de bus calcinés. Dans l'un d'entre eux, on a marqué la silhouette du corps de la victime retrouvée. Il s'agissait d'un clochard qui s'était laissé enfermer dans le bus pour y passer la nuit. Lorsque les PJ montent dans ce bus, le cadavre calciné apparaît sur la banquette du fond. Il s'assied et ouvre les yeux, une vision d'horreur absolue ! A cet instant, le moteur du bus se met en marche. L'engin démarre en marche arrière et quitte le hangar avant de s'engager dans les rues en marche arrière. Il monte sur l'autoroute, passant au travers des voitures qui s'y trouvent. Le bus quitte l'autoroute pour se diriger vers les banlieues. Il s'arrête parfois à un arrêt (toujours en marche arrière) puis repart. Lorsqu'il a roulé une demi-heure, il s'arrête, et les PJ voient deux personnes qui semblent attendre le bus. En s'approchant, ils se rendent compte que ces deux personnes, un adulte et un enfant, sont des cadavres calcinés. Pourtant, quand les portes s'ouvrent, les deux cadavres montent dans le bus. L'adulte parle à l'enfant : « Allez Leo, monte et va t'asseoir », tandis qu'ils tend son abonnement au chauffeur. La vision ralentit, et les PJ peuvent voir la photo du personnage de son vivant, mais surtout son nom : « Robert Christie » ! Grâce à cette vision et la précédente, les PJ connaissent maintenant le nom du pyromane : Leonard Christie. La vision s'interrompt alors, les PJ tombant endormis. Quelques instants plus tard (difficile de dire

combien), les PJ se réveillent à l'arrêt de bus où étaient montés les cadavres. La vision les a carrément déplacés avec elle !

### **Le deuxième centre commercial**

Il s'agit d'un immeuble de six étages dont les 40 boutiques étaient spécialisées dans la vente de produits de seconde main. L'incendie a été rapidement maîtrisé, mais pas suffisamment pour éviter les 22 victimes, toutes clientes d'un magasin de CD. Une fois dans ce magasin, les PJ n'ont une vision que s'ils fouillent la pièce de derrière. La, tout semble intact. Il y a une couchette sale et un seau d'aisance, c'est tout. Soudain, le fantôme de Christie entre dans la pièce par le sol. Il jette un regard dans la pièce, murmure : « oui putain, c'était bien ici » et arrose le tout de son lance-flammes avant d'ouvrir la porte du magasin et de pulvériser son essence enflammée vers les clients. La vision s'arrête ici.

Attention, alertés par Corcoran, les PJ pourraient se rendre dans ce centre commercial pour commencer. Quand ils arrivent, ce n'est pas une vision, mais le véritable incendie auquel ils assistent. Cependant, ils pourront revenir plus tard sur les lieux, une fois qu'ils auront été évacués par la police, et subir la vision. Ceci dit, cette vision n'est pas capitale pour la suite de l'enquête.

### ***Le message des visions***

Grâce à toutes ces visions, les PJ glanent plusieurs indices. D'abord, le nom du pyromane, ce qui n'est pas à négliger. Ensuite, ils pourraient comprendre que les lieux incendiés n'ont pas été choisis au hasard, qu'un lien unit Christie à ces endroits. La vision du garage laisse même présager que Christie a visité les lieux avant de les incendier, juste avant, même. Le lien avec le père de Christie est révélé dans deux visions.

### ***Ce qui se passe en réalité***

Leonard Christie a été abusé par son père pendant son enfance. C'est déjà horrible comme ça, mais si on ajoute que son père l'emmenait dans divers endroits pour que certains de ses amis participent aux viols, on atteint un degré d'horreur difficilement imaginable. Les faits se sont déroulés quand Leonard avait entre 4 et 6 ans. Son père est alors mort dans un règlement de comptes sordide, et Leonard a vécu avec sa

mère, ignorante des méfaits de feu son mari. Le petit a enfoui les souvenirs des viols dans son subconscient et a fini par oublier, vivant presque normalement, sinon qu'il fut un enfant très solitaire et peu souriant. Il y a un an, sa mère est décédée des suites d'un cancer de l'intestin. C'est cet événement qui a réveillé les problèmes psychologiques de Leonard. Il a donc vu un psy, qui a tenté une séance d'hypnose. Sans résultats apparents. Pourtant, l'hypnose a fait ressurgir les souvenirs des viols dans l'esprit de Christie, qui a alors basculé dans la folie psychopathe. Il est retourné sur les lieux des crimes et a repris contact avec les coupables quand cela était possible. Il a alors décidé de purifier par le feu les endroits où il fut violé. C'est ainsi qu'il a mis le feu à l'immeuble d'Oregon Street, mais par erreur. En effet, cet immeuble ressemble comme deux gouttes d'eau à celui des PJ, et c'est dans ce dernier que Leonard était violé. Et vous l'aurez compris, les abus avaient lieu dans deux stations services, deux centres commerciaux, une banque, un magasin d'instruments de musique, un bar à la mode, un garage BMW et un hangar des transports en commun. Le fantôme de Christie continue donc simplement le travail de purification qu'il s'était fixé. Reste que son dernier incendie sera celui de l'immeuble des PJ, et ce que ceux-ci devraient essayer d'éviter, car il ferait de nombreuses victimes.

## ARRETER LEONARD CHRISTIE

Espérons-le, les PJ ont maintenant capté le véritable nom du pyromane. Il leur faut maintenant comprendre pourquoi il agit ainsi. Seule une enquête permet d'apprendre les faits de mœurs, qui n'ont jamais été rapportés à la police. Il suffit en fait aux PJ de trouver la dernière adresse de Christie. Il y a cinq Leonard Christie dans l'annuaire. La bonne adresse se situe dans la banlieue sud, à quelques pas de l'arrêt de bus où montaient les cadavres carbonisés dans la vision.

### *L'antre de la bête*

La police, sans preuves, ne croira pas les PJ. Et quelles preuves pourraient-ils apporter ? « Un fantôme nous a guidé vers les lieux des incendies et des visions nous ont révélé l'identité du pyromane, qui se trouve être mort lui aussi. ». Pas très crédible. Donc les PJ sont seuls à pouvoir enquêter.

La maison de Christie est dans la lointaine banlieue de Detroit, là où la campagne

commence à reprendre ses droits. C'est un vieux lotissement où se dressent de vieilles maisons de pierre et de bois. Les maisons sont espacées d'une vingtaine de mètres. L'éclairage public étant plus que déficient, il est plus judicieux d'attendre la nuit pour pénétrer dans la maison. Si un voisin voit les PJ entrer par effraction, il n'appellera pas la police, mais viendra tenter de faire justice lui-même avec son fusil de chasse. Gare à vos fesses !

Les portes et fenêtres de la maison sont bloquées par des volets. Un coup de pied de biche ou un bon tournevis suffiront à ouvrir un passage. La maison comporte un rez-de-chaussée, un grenier non aménagé et une cave. Le rez ne contient que des choses habituelles, mais vieilles et poussiéreuses. Le ménage n'a sûrement pas été fait depuis des mois. La cave est déjà plus intéressante. Les murs sont couverts de photos des endroits où ont eu lieu les abus sexuels. Christie a aussi griffonné des noms sur le mur. Ce sont en fait les noms de ses violeurs. Une photo du père de Christie est affichée seule et entourée de dessins d'enfants représentant les flammes. Partout est également griffonné le mot « pourquoi ? ». La folie des Christie est perceptible ici. Dans un autre coin de la cave, les PJ trouvent des réserves d'essence et du matériel divers servant visiblement à la fabrication artisanale de napalm (glycérine, paraffine, produits chimiques divers, etc.). Au grenier, les PJ découvriront quelques boîtes en carton éventrées d'où tombent une dizaine de bandes vidéo 8 mm. Dans le fond du grenier, il est possible de trouver un projecteur et son écran enroulé. Les cassettes sont des enregistrements faits par le père de Leonard lors des abus sexuels. On reconnaît aisément les endroits, et même l'employé du garage BMW, 15-20 ans plus jeune. Les scènes sont horribles. Le petit garçon est violé à répétition dans des scénarios qui révèlent l'absolue perversion des coupables. La dernière cassette montre le père de Leonard et ce dernier dans un appartement qui ressemble fortement à ceux de l'immeuble des PJ. Un adulte attend là, et le père l'appelle à plusieurs reprises « Jack ». Les deux adultes habillent l'enfant en uniforme d'écolier et on vous passe la suite, absolument ignoble. Les pleurs et les cris de Leonard n'y font rien, il est violé à de nombreuses reprises. Les PJ ont maintenant le prénom du violeur qui habite dans leur immeuble et son visage 15 ans plus jeune. Il leur faut donc le retrouver.

## Jack

L'immeuble des PJ, rappelons-le, a été évacué par la police. Tout le monde est relogé dans la salle de sport de l'école la plus proche. Les PJ ne connaissent pas de Jack, mais il y a une personne qui connaît tout le monde dans l'immeuble, c'est Rita, la concierge. Il y a trois Jacks dans l'immeuble. L'un deux à 24 ans, à écarter immédiatement. Les PJ n'ont qu'à observer les deux autres pour aisément reconnaître le pervers. Jack Zendretti semble pourtant un honnête homme quand on le regarde. Mais il a, au cours de sa vie, abusé de nombreux enfants. Il a aujourd'hui soixante ans, et s'occupe des œuvres visant à aider la jeunesse en difficultés. Un terrain de chasse, en quelque sorte.

### Comment faire ?

Le fantôme de Christie désire deux choses : la mort de Jack, et la purification du lieu où il fut abusé. Mais tuer Jack et incendier son appartement ne suffira pas, car Christie ne le saura pas. Il faut en plus de cela contacter le fantôme de Christie et lui dire que la purification a déjà été effectuée. Le plus bel effet consiste à appeler Christie depuis l'appartement de Jack avant de « liquider » l'affaire devant ses yeux.

Pour appeler le fantôme, rien de très difficile : une petite séance de spiritisme, et le tour est joué. Evidemment, il faut que les PJ y pensent. Ils pourront aussi tenter de convaincre le fantôme quand ce dernier arrivera pour mettre le feu à l'immeuble. Mais il faudra le repérer et le convaincre alors qu'il est en pleine crise de folie destructrice.

### Purification

N'oubliez cependant pas que l'immeuble a été évacué. Si Christie met le feu au bâtiment, il n'y aura aucune victime, et donc Jack sera toujours vivant. Christie le sentira et se rendra immédiatement après au centre sportif de l'école pour y bouter le feu, causant plus de quarante morts.

Bref, la fin du scénario est très ouverte et dépendra des décisions des PJ, et de ce qu'ils auront compris de l'histoire. Qu'ils empêchent Christie d'incendier l'immeuble et de tuer Jack ou pas, le fantôme de Christie sera libéré de ses attaches et disparaîtra. Néanmoins, l'enjeu est de sauver de nombreuses vies.

## Le fantôme de Leonard Christie

**Attributs** : Pouvoir 4, Finesse 3, Résistance 4

**Volonté** : 8

**Essence** : 10 (Max 15)

**Initiative** : 8

**Défense** : 4

**Vitesse** : 17

**Taille** : 5

**Corpus** : 10

**Attache** : Leonard veut purifier par le feu les endroits où il a été abusé et la mort de ses tortionnaires.

**Influence (Peur ●●)** : Sur un test de Pouvoir + Finesse – came du sujet réussi, et en dépensant un point d'Essence, Leo instille une véritable terreur chez un humain. La victime est terrifiée et s'enfuit pendant un tour par succès.

**Manifestation** : En dépensant un point d'Essence, et en réussissant un test de Puissance + Finesse, Leo devient matériel et peut attaquer des êtres matériels, souvent avec son lance-flammes. Il est néanmoins vulnérable aux attaques lui aussi.

Attaque	Groupement de dés	Domm
Lance-flammes	7	L

## JOHN CORCORAN

L'autre fantôme, quant à lui, n'est toujours pas libéré. Les PJ croiront peut-être cette histoire terminée, mais hélas, pas du tout. Corcoran s'énerve, même, dans son coin, en voyant qu'il n'est pas libéré. Les PJ ont enquêté et libéré son meurtrier, mais pas lui. Alors il va contacter les PJ une nouvelle fois.

Un matin, les PJ se réveillent tous ensemble dans l'appartement de Johnny. Identique à la dernière fois, le Oui-Ja est toujours là, prêt à être utilisé. Dès qu'un PJ touche le Oui-Ja, rien ne se passe pourtant. Mais un cadavre vient d'apparaître dans le divan de l'appartement. Il est affreusement mutilé et brûlé, et la décomposition se fait très visible. Son odeur pestilentielle envahit la pièce, une véritable vision horrible. Surtout que le cadavre se lève, d'un mouvement saccadé et s'approche des PJ en grognant : « Vérité, vérité, révélez la vérité ». Il s'attaque aux PJ et n'arrête que quand les PJ disent qu'ils sont d'accord et qu'ils vont révéler la vérité.

Cette vérité, c'est évidemment le nom du pyromane. Pour se faire, il faut conduire un journaliste, ou la police, ou les deux, dans la maison de Christie. Les indices laissés là

permettront de conclure à la culpabilité de Leonard qui sera révélée dans la presse. Pour conduire quelqu'un là-bas, procurer une des cassettes devrait suffire, avec l'adresse indiquée sur elle.

Attention néanmoins : si la police s'intéresse à l'affaire, ils prendront les empreintes dans la maison, et les PJ n'ont peut-être pas pris toutes les précautions d'usage. Les voisins pourraient même témoigner les avoir vu entrer dans la maison récemment. Bref, les ennuis pourraient commencer, mais ceci est une autre histoire.

### Le fantôme de Johnny Corcoran

**Attributs** : Pouvoir 2, Finesse 5, Résistance 3

**Volonté** : 7

**Essence** : 9 (Max 10)

**Initiative** : 7

**Défense** : 5

**Vitesse** : 17

**Taille** : 5

**Corpus** : 8

**Attache** : Johnny veut que le nom de son meurtrier, Leonard Christie, soit révélé.

**Influence (Télépathie ●●)** : Johnny influence les rêves et les pensées des PJ. C'est son seul moyen de communiquer, si ce n'est le spiritisme.

**Manifestation** : En dépensant un point d'Essence, et en réussissant un test de Puissance + Finesse, Johnny devient matériel et peut attaquer des êtres matériels. Il est néanmoins vulnérable aux attaques lui aussi.

Attaque	Groupement de dés	Domm
Coup	7	C

## EPILOGUE

Les fantômes de Johnny Corcoran et de Leonard Christie sont libérés. Espérons que les PJ ont compris le fin mot de l'histoire et qu'ils ont évité aux personnes de leur immeuble de mourir, et au bâtiment de brûler (sinon ils se retrouvent à la rue). Aujourd'hui, les PJ sont reliés par cette histoire étrange, qui n'est sans doute que la première page de leurs aventures fantastiques...



# Annexes

## **Spectaculaire incendie Oregon Street**

**Un immeuble à appartements, situés au 48 Oregon Street, dans le nord de la ville, a été ravagé par les flammes cette nuit. Dix-sept personnes ont payé de leur vie la folie d'un pyromane.**

C'est aux environs de six heures du matin que les pompiers ont été alertés par un voisin. Dans les trois minutes, les hommes du feu étaient sur place, mais il était déjà trop tard. Des quarante-cinq étages du bâtiment, les dix étages supérieurs étaient en feu. Pour dix-sept personnes, il n'y avait plus rien à faire. Dix sont brûlées vives ou intoxiquées dans leur sommeil. Mais sept personnes ont préféré sauter dans le vide plutôt que de mourir dans les flammes. Les images des corps tombant depuis le sommet du building rappelaient de manière macabre les images du 11 septembre 2001. Les pompiers ont réussi à évacuer les autres habitants de l'immeuble, mais c'est un goût d'échec qui restait dans leur bouche. Graham Bright, capitaine des pompiers, déclare que ses hommes ont mis plusieurs heures à circonscrire l'incendie. L'enquête est en cours, mais tout laisse à penser que le sinistre serait d'origine criminelle, toujours selon Bright. Soyez assurés que nous vous donnerons plus d'informations sur ce terrible incendie lorsque les enquêteurs livreront leur verdict.

**J.D.**

---

## **L'incendie d'Oregon Street était d'origine criminelle**

**Les spécialistes des pompiers l'ont confirmé hier matin, l'incendie de l'immeuble d'Oregon Street qui avait fait 17 victimes le 4 janvier dernier était d'origine criminelle**

Graham Bright, capitaine des pompiers du district nord a déclaré hier matin lors d'une conférence de presse que l'incendie de l'immeuble à appartements d'Oregon Street était bel et bien d'origine criminelle, comme semblaient l'indiquer les premiers éléments de l'enquête. Les témoignages et reconstitutions ont permis de découvrir qu'un homme, dont l'identité est toujours inconnue, a pénétré dans l'immeuble portant dans son dos des bombes qui auraient pu servir de combustible à un lance-flammes quelques minutes avant le drame. Aucune trace des bombes, ni d'une victime ne vivant pas dans l'immeuble n'a été retrouvée, ce qui laisse à penser que cet homme a quitté les lieux après avoir bouté le feu. La police a lancé un avis de recherche, mais les témoignages étant trop vagues, aucun portrait robot n'a pu être dressé. Les familles des victimes devront sans doute patienter encore longtemps avant de voir le meurtrier de leurs proches sur le banc des accusés.

**J.D.**



---



## **Inauguration d'une stèle commémorative sur Oregon Street**

**Les familles des victimes de l'incendie inaugurent une stèle commémorative au coin d'Oregon Street.**

Le drame est encore présent dans toutes les mémoires. Le 4 janvier, l'immeuble du 48 Oregon Street partait en fumée, l'incendie faisait 17 victimes. Aujourd'hui très tôt, les familles des victimes ont inauguré une stèle incrustée des noms et photos des victimes de l'incendie. Familles, qui, soit dit en passant, n'ont toujours aucune nouvelle sur l'identité du pyromane qui aurait mis le feu au building.

---