



## Partie gore à Rio

1998, par [Pether K. Pan](#)

### INTRODUCTION

La scène se déroule à Rio de Janeiro, Brésil. Depuis 1874, cette ville était sous l'emprise d'un Népharite nommé Deliantes Cocheira qui entraînait cette cité vers la perversion, la pratique du culte vaudou et des sciences occultes. Dès lors, la peur a laissé tomber son voile sur chaque coin de rue. L'arrivée du Lictor, Léhova Bethlem, vient troubler ce règne par l'institution de la loi et de l'ordre, ainsi que d'une milice ayant pour rôle de mettre à mal le pouvoir de Cocheira. Une guerre civile éclate alors, elle s'achève par la victoire du Lictor. Celui-ci instaure la religion chrétienne et fait construire à Rio une statue à son effigie sur le mont du Pain de Sucre. Les humains tombent dans l'ignorance et le culte vaudou est démantelé des suites d'une lutte acharnée au cours de laquelle les disciples du Népharite trouvent la mort sous les coups de la milice.

Cependant, la victoire du Lictor est ternie. En effet, une fois par an Cocheira parvient à réveiller chez les habitants de Rio, à cette occasion, leurs plus bas instincts : débauche sexuelle, ivresse, crimes en tout genre. Tout semble permis, et la ville se trouve être alors incontrôlable. Bethlem reste impuissant à interdire cette tradition populaire et ne peut tout au plus que limiter les dégâts.

### SAMBA !

Les joueurs sont des habitués du Carnaval, tous les ans ils descendent dans le même hôtel. Les chambres réservés sont bien disponibles. Les joueurs, fatigués par le voyage, vont se reposer dans leurs chambres. Les heures passent, les Pjs s'assoupissent... Soudain, vers minuit et demi, un

cri retentit dans l'hôtel. Ils ouvrent leur porte et trouvent un cadavre sanglant dans le couloir. Seuls les joueurs semblent avoir réagi au cri. Les téléphones ne marchent pas, même les portables. Lorsqu'ils descendent dans le hall de l'hôtel, des cadavres atrocement mutilés, des hommes, des femmes et même des enfants, tous les corps sont lacérés, et parfois savamment dépecés. Sur les têtes des femmes, on peut lire une fraction du ou des nom(s) des assassin(s) : Del, Lan, Tes, Croc, Hei, Ra. Ils découvrent également, à côté des corps, une lettre les invitant à se rendre au "Coppacabana", charmante petite boîte guindée connue de tout à Rio.

Ils s'y retrouvent donc tous. Ambiance latino party pendant deux heures. Subitement, la lumière s'éteint, une lueur bleuâtre apparaît sur fond d'une musique sinistre et arrive alors le Népharite armé d'une dague sacrificielle noire dans une main et d'un bébé dans l'autre (le fils héritier du Lictor). Tous les clients de la boîte fuient, à l'exception des personnages qui restent paralysés, comme fascinés par l'apparition. Cocheira brandit la dague, et éventre sauvagement l'enfant sous les yeux ébahis de nos héros. Il plonge sa main dans les entrailles du rejeton et en extirpe ses boyaux encore fumants. Puis il disparaît et nos amis tombent dans un état comateux.

### NE PANIQUEZ PAS, CECI EST UNE INTERVENTION DE POLICE !

Voilà les personnages qui se réveillent quelques heures plus tard derrière les barreaux. Petit interrogatoire pour la forme, et un petit peu d'attente dans les cellules du commissariat du coin, avant que le Lictor intervienne. Ils sont amenés

devant lui (il ressemble étrangement à Jésus), qui leur demande ce qu'ils ont vu. Il leur parle ensuite du moyen d'éradiquer le problème : Il s'agit de retrouver une dague sacrificielle blanche.

A la sortie du commissariat, début de l'enquête dans les milieux ésotériques susceptibles de leur permettre de retrouver cette fameuse dague, quand les Pjs s'aperçoivent que quelqu'un les suit. S'ils le poursuivent, ils terminent leur course dans un hangar...

## CA TOURNE MAL

Là bas, ils découvrent les restes d'une assemblée d'adeptes vaudou. Ceux-ci ont malencontreusement ouvert une brèche dans l'Illusion à la suite d'un rituel raté, et Métropolis à déversé sur eux son flot de zombies, qui les ont évidemment attaqués. Les adeptes ne feront pas longtemps le poids. Devinez vers qui ces charmantes créatures tourneront ensuite leurs regards avides ?

Aux joueurs de se débrouiller...

## SOMMEIL AGITE

Leur sommeil (s'ils survivent aux zombies) n'est hélas pas de tout repos, car un rêve étrange viendra troubler leur nuit. En songe, leur apparaît un marchand semblant mener une transaction avec un personnage influent, entouré de ses sbires, et dont l'objet est une dague sacrificielle blanche. Ils rêvent également d'une cérémonie vaudou dans laquelle est pratiqué un rite anthropophage. Ils entendent clairement le nom du maître de cérémonie : El Peneto (le chef des fous, K p193)

Une petite enquête permettra également de déterminer le nom du marchand : il s'agit de Jorge Cappaladana. Par contre nulle trace du fameux El Peneto. Ils vont pouvoir rencontrer le marchand qui s'avère assez réticent à leur révéler l'identité de son mystérieux acquéreur. Il finira tout de même par avouer qu'il s'agit de la Mafia (peu lui importe, car il en fait partie lui même, mais fallait donner le

change).

Il leur faut alors exploiter l'autre piste. Le problème étant de retrouver ce fameux El Peneto. A force d'effort, nos personnages devraient arriver, via les milieux ésotériques, en particulier le culte vaudou, à pouvoir rencontrer quelques personnes qui le connaissent. C'est ainsi qu'ils seront conviés à un rituel anthropophage, auquel il conviendra de participer, afin que leur soient ouvertes les portes de Métropolis ( le seul endroit où ils peuvent rencontrer El Peneto.)

## METROPOLIS BY NIGHT

Ambiance post apocalyptique, vulgairement sinistre, lorsque nos personnages quittent le lieu du rituel. Ils ne reconnaissent pas les lieux, et pour cause : ils ne sont plus au même endroit. Ils ont pris goût à ce jeu anthropophage finalement, même si cela les rebutait au début. Le retour aux origines, lorsqu'ils étaient au service du Népharite dans un vie antérieur. A présent, ils errent dans les rues sombres de Métropolis : autour d'eux, il n'y a que des morts.

Après un petit moment d'errance, ils pourront enfin apercevoir celui qu'ils recherchent. El Peneto est devant eux, c'est le chef des fous, mais ils ne le savent pas encore. Désireux de se venger du Népharite, il leur remet la formule d'une molécule chimique qui permet de synthétiser une drogue puissante. "Celle-ci vous servira de monnaie d'échange, en temps utile".

A ce moment précis, le Népharite arrive et se charge d'anéantir El Peneto. Puis il renonce à son but pour révéler aux joueurs leur véritable nature et leur véritable origine, et leur propose de reconquérir la ville et d'acquérir, pour leur compte, le pouvoir et la domination. A la suite de cette discussion, il les renvoie dans le monde de l'Illusion.

## HOME SWEET HOME

Petit temps de repos au cours duquel nos amis sont



submergés de flashs concernant leur ancienne existence en tant que disciples du Népharite. Ils pourront à loisir comprendre que les agissements du Népharite sont passablement immoraux. Mais, ils auront à faire le choix entre la morale et le pouvoir, le bien ou le mal.

Quand ils auront bien réfléchi, ils se feront kidnapper par la mafia (pas d'échappatoire possible, les mafieux sont des pros... tôt ou tard, ils tomberont).

### **IL VAS MOURIR "EL PADRE"**

Précisons, à présent, que la fameuse molécule permet, entre autre, de ralentir le vieillissement. Or, actuellement, le chef de la mafia est bien vieux. Si vieux, qu'on le croirait à l'article de la mort. Les personnages ont désormais à faire un choix. Ils peuvent négocier l'échange de la formule contre la dague. Avec celle-ci, ils peuvent détruire soit le Népharite, soit le Licteur (mais ça, l'ont-ils compris ?).

Donc, les personnages sont les prisonniers de la mafia. Ceux-ci veulent savoir pourquoi ils enquêtaient sur la dague (ils ont un peu trop questionné le marchand, peut-être aussi un peu "trop fort"). Ce sera l'occasion pour eux de faire l'échange (ils apercevront le vieux "Padre" sur son lit, et pourront faire le rapprochement avec leur formule) ou bien, il leur faudra des trésors de diplomatie pour ne pas disparaître. Après cela, le Licteur et le Népharite, chacun leur tour, devraient revenir pour essayer de décider les personnages à éliminer son adversaire.

Fatalement, les personnages finiront par en éliminer un (au bout d'un certain nombre d'entrevues). La décision des personnages, ainsi que le déroulement des événements de la fin du scénario sont donc très aléatoires : il va falloir pas mal improviser.

Si les personnages décident de détruire le Népharite, ils rejoindront alors les rangs du Licteur, et auront sauvé leur âme, sinon, ils seront à nouveau au service du Népharite, pour une autre vie.