



Les yeux dans le sang

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

(Note pour le Mj : Ils serait préférable que les joueurs appartiennent à une organisation officielle genre : police, FBI, CIA ...)

MARDI, 02H20, HIVER, 1999, NEW YORK

« Le jeune agent Kevin Bacon rentra dans la grande maison. Le centrale lui avait dit qu'un homme avait parlé d'un grand nettoyage et leur avait donné l'adresse. Bacon avait pensé que c'était encore une blague, quand il a vu que la porte était entrouverte, il avait douté. La demeure était silencieuse, mais une odeur malsaine y régnait. Bacon rentra dans le séjour, tout était sombre, il se maudit d'avoir oublié sa torche au poste. Le sol était bizarre, collant. L'agent fit trois pas et glissa sur le sol. Affolé, il chercha son Zippo, il lui glissa des mains et tomba à terre lui aussi. Le jeune homme chercha à tâtons le briquet, le retrouva, l'alluma et... hurla. Il était assis dans un mélange de chair, de boyaux et sang. Tout le salon était rouge du sol au plafond. »

Les joueurs sont réveillés par leur biper qui sonne. On leur demande de se rendre 7, rue Roy Comte, chez Mr et Mm Vorfahr. Il leur est conseillé de manger quelque chose avant de venir.

LA SCENE

Ils se retrouvent devant une grande bâtisse bourgeoise, début du siècle, sous la neige elle semble assez sévère. Pas mal de voiture sont déjà là, ambulances, police, médecin légiste. Les Pjs sont mené jusqu'à la maison avec une certaine précipitation. Les joueurs sont entraînés dans la salle de séjour. Du sol au plafond tout est rouge sang, de la chair et des boyaux sont répandus un

peu partout, les Pjs doivent faire un jet de CON, pour ne pas vomir.

Les médecins légistes sont déjà au travail. George McJule, le légiste chef, leur présente les cadavres : quatre corps adultes vidés de leurs organes internes (deux hommes, deux femmes), et un enfant (6, 7 ans) avec le crâne éclaté.

Il semble que les adultes étaient habillés en tenue de soirée, on retrouve même dans le carnage des coupes de champagne et des petits fours. L'enfant lui était en pyjama.

Les voisins n'ont rien vu, rien entendu. Pour eux le couple Vorfahr était discret, ils parlaient peu et ne participaient pas à la vie de quartier.

ENQUETE

Les recherches sur les Vorfahr ne révèlent rien de fabuleux : Ils ont émigrés de l'Allemagne de l'Est en 1991, Mr Philippe Vorfahr était professeur de mathématique dans un lycée (poste qu'il occupait déjà avant d'émigrer), Mme Suzanne Vorfahr était professeur d'allemand dans le même lycée, leurs collègues ne les connaissaient pas vraiment. Le petit Kevin Vorfahr était un élève sans problèmes, mais il était assez solitaire. Le couple fréquentait beaucoup les musées et les expositions. Une inspection de la maison montre qu'ils avaient un intérêt pour l'occulte et la magie, on y trouve des objets vaudou, des peintures ayant pour thème les mythologies européennes, et des objets d'occultisme du début du siècle... Le cas le plus intéressant est une boîte en bois avec des peintures étranges, cette boîte n'était pas exposée comme les autres objets, elle était renversée sous la table du salon.



Une recherche sur les cadavres révèle qu'à chaque fois un organe différent a disparu des corps. Il manque : un cœur, un rein, un cervelet, et un œil. Rien ne manque chez l'enfant.

LA BOITE

En recherchant dans les catalogues et les archives des objets d'art occulte, on peut retrouver la trace de cette boîte : Elle est apparue au XVIème siècle en Inde. On retrouve sa trace en 1926, elle fut trouvée par de militaires Chinois dans un temple abandonné de Mongolie. Elle fut vendue à un collectionneur Russe. En 1937 elle est vendue à un musée Français. On perd sa trace pendant la guerre. En 1960, on la retrouve chez un particulier Allemand qui s'est fait massacrer, puis elle disparaît de nouveau. En 1993, un certain Mr Ewans, vieux misanthrope, a des problèmes avec la douane Américaine pour faire entrer la boîte sur le territoire. En 1999, sa réapparition se fait chez les Vorfahr.

MR ADAM EWANS, MANHATTAN, NEW YORK

Les joueurs voudront sûrement aller voir Mr Ewans. Ils peuvent trouver assez facilement son adresse, il est connu pour avoir fait fortune dans le pétrole. Chez lui, une assez grande demeure, au centre de Manhattan, ils sont accueillis par un homme d'une quarantaine d'année. Il leur annonce que Adam Ewans, son père est mort il y a deux mois.

La boîte - « Vous parlez sûrement d'un des objets hétéroclites de mon père. Je les ai tous vendus à un brocanteur. »

Comment A.Ewans est mort - « le vieux est tombé de son balcon, une nuit. Il est mort sur le coup »

Le brocanteur - « Jake's City, dans le Queens. »

JAKE'S CITY

Le magasin est fermé, une grande planche en bois remplace la vitrine. Si les Pj se renseignent chez le voisinage, Jake est passé, mardi matin vers 4h00, à travers sa vitrine. Jake est maintenant dans un état grave à l'hôpital St Malcolm dans le Queens. Dans le livre de comptes du magasin, on voit qu'il a fait une vente aux Vorfahr il y a trois jours, pour \$123.

HÔPITAL ST MALCOLM, QUEENS, NEW YORK

Jake est un vieux noir, il a des pansements un peu partout, une bande sur la tête, son état est assez critique. Quand les joueurs l'interroge, il délire un peu, il dit avoir vu un démon avec un seul œil, le démon lui a prit la main et l'a jeté à travers la vitrine. Les joueurs s'aperçoivent à ce moment là que sa main gauche n'est plus qu'un moignon, elle a été arrachée. A part ça on ne peut rien en tirer de plus. Jake mourra Jeudi soir des suites de ses blessures.

L'ÊTRE

Cette partie dépend d'un point : Où est la boîte. Il est vraisemblable qu'elle soit dans une réserve, mais un joueur a pu se débrouiller pour la ramener chez lui. Donc voici plusieurs cas de figure :

- Dans une réserve : Jeudi matin, les joueurs sont prévenus qu'il y a eu un meurtre dans la réserve, le gardien s'est fait sauvagement massacrer, ce qui n'est pas sans rappeler l'affaire Vorfahr. Il manque un pied au gardien.

- Chez le joueur, s'il n'est pas chez lui dans la nuit de mercredi. Son appartement, a été saccagé, mais il ne manque rien (s'il avait un animal celui-ci est mort). Une moins bonne nouvelle, ses voisins les plus proches ont été massacrés et il manque des organes, ou la (les) personne(s) qui se trouvai(en)t dans l'appartement a(ont) été massacré(s) (sa



femme, ses enfants, peut être sa mère).

- Chez le joueur, s'il est chez lui dans la nuit de mercredi. Bruit dans l'appartement, la porte vient d'être ouverte assez violemment. Le joueur est confronté à l'Etre (voir pnj et aides). L'Etre va tout faire pour lui arracher le pied droit (BG), s'il est trop blessé il fuit.

LA FIN

Les joueurs doivent comprendre qu'il faut tendre un piège à l'Etre et que la boîte sera l'appât.

Si vos joueurs ne l'ont pas compris faites un meurtre toutes les nuits à proximité de la boîte, si les joueurs ont détruit la boîte (quel erreur !), l'Etre tuera en premier ceux qui ont touché la boîte, puis la famille de ceux qui ont touché la boîte, puis la famille plus éloigné... etc.

L'Etre viendra donc chercher sa victime à proximité de la boîte, un puissant assaut devrait le détruire, sinon il faudra lui courir après, ou tout recommencer le lendemain. Une fois détruit, il ne restera de l'Etre qu'une petite pierre noire (voir pnj et aides).

PNJ ET AIDES

L'Etre

PERSONNALITE : Il obéit à la boîte. il est attiré vers elle. Il trouve ses victimes grâce à la boîte.

APPARENCE : Il ressemble à une grande ombre noire, dès qu'il possède un organe celui-ci vient s'incruster dans l'ombre, par exemple au début du scénario toute sa tête est une ombre excepté un œil unique et un cervelet qui semblent flotter dans l'air. Il porte un long manteau et une cagoule.

AGL 15	FOR 17	CON 21	APP 05
--------	--------	--------	--------

EGO 11	CHA 08	PER 13	EDU NA
--------	--------	--------	--------

RESISTANCE AUX BLESSURES* :

6BS = 1BL

5BL = 1BG

3BG = 1BM**

* : Seuls les membres et organes non-ombre peuvent être touchés.

** : Une fois mort l'ombre disparaît avec les membres et organes, et une petite pierre noire tombe là où devrait être le cadavre.

END : 104

TALENT : Athétisme 15, Chercher la Boîte 18, Orientation 16.

COMPETENCES : Corps à Corps 16, Grimper 15.

EQUIPEMENT : Un manteau et une cagoule piqués à un clochard.

QUI EST L'ÊTRE ?

L'Etre est un démon. Il a été lié à une pierre noire par un mage Hindou en 1503, cette pierre était prévue pour être un cadeau empoisonné pour un prince Hindou. Une fois que l'être est libéré, il tue pour retrouver tous ses organes et membres, puis disparaît.

La pierre noire d'origine a été fragmentée en plusieurs morceaux en 1546, puis chaque fragment a été caché. C'est un des fragments qui était dans la boîte.

LA PIERRE NOIRE

Une personne qui tient la pierre assez longtemps dans sa main (15 minutes), sentira la pierre le brûler puis il s'évanouira. Pour ceux qui assistent à la scène, ils verront l'ombre, de celui qui tient la pierre, s'animer puis absorber la pierre. Puis l'ombre commencera ses meurtres. Le seul moyen d'être tranquille est de ranger la pierre en lieux sûrs comme une boîte, où personne à priori n'est sensé



la toucher.

PS : comme vous l'aurez compris, la pierre est indestructible