

L'AFFAIRE HELEN RICE

Le début de l'histoire

Helen Rice est originaire d'une petite ville perdue près d'Alamo au Nevada. A la suite d'une violente dispute avec son père, elle décide de s'enfuir à Las Vegas dans l'espoir de faire fortune. De cruelles déceptions en mauvaises surprises, elle se retrouve à danser dans un bar de strip-teaseuses. C'est là qu'elle est remarquée par un certain Tony Vega qui se prétend impresario et lui fait miroiter une carrière à Hollywood. Helen n'a pas oublié ses rêves d'adolescente. Par l'intermédiaire de Vega, elle rencontre Emilio Aldoverde, un redoutable gourou voué au Mythe qui se fait passer pour un producteur avant de kidnapper Helen pour le Mexique. Elle découvre l'horreur séquestrée dans un ranch où elle est lentement conditionnée pour devenir l'épouse d'un avatar de Nyarlathotep. Helen est mise enceinte au cours d'une cérémonie impie mais elle parvient à s'enfuir quelques temps après avec l'aide de Tyronne, un de ses gardiens. Ils parviennent à gagner les Etats-Unis par l'intermédiaire d'une filière d'immigration clandestine dirigée par un gang de Los Angeles: "Las Maravillas". Helen prise de nausées dues à sa grossesse monstrueuse est incapable de continuer plus loin et Tyronne doit se résoudre à faire halte à L.A le temps qu'Helen se repose. Une nuit, alors que Tyronne est sorti chercher des médicaments, Helen est retrouvée par les tueurs de la secte. Malgré son état, elle parvient à se traîner jusqu'à une impasse où elle préfère se donner la mort plutôt que de retourner au Mexique. Helen s'ouvre le ventre tuant du même coup la chose qu'elle porte. Las Maravillas arrivent sur les lieux juste à temps pour découvrir le cadavre atrocement mutilé d'Helen.

Comprenant que la secte les a retrouvés, Tyronne se cache dans les égouts de Boyle Heights.

Esteban Galdos, chef des Maravillas le recherche activement parce qu'il le croit coupable de la mort d'Helen et qu'il veut l'empêcher de tuer à nouveau.

Les tueurs de la secte menés par Maria Aldoverde, épouse du gourou, cherchent eux aussi Tyronne pour le faire taire à tout jamais.

Et c'est là que les joueurs entrent en scène...

Los Angeles: Police Département.

La police de Los Angeles à mauvaise réputation: on la dit minée par la corruption et en proie au racisme. Le capitaine Emilio Hernandez reçoit les agents dans un bureau encombré de dossiers où la chaleur est étouffante. Hernandez est un homme d'une quarantaine d'années qui s'est hissé dans la hiérarchie à la force du poignet. C'est un excellent flic mais il ne cache pas qu'il est débordé et que ses moyens sont très insuffisants.

Un meurtre atroce a été commis la nuit dernière dans le quartier hispano-américain de Boyle Heights. Un coup de fil anonyme a permis à la police de découvrir le cadavre d'une femme atrocement mutilé. La victime était blanche ce qui n'arrange rien. Le corps n'a pas encore été identifiée et le médecin légiste devrait pratiquer l'autopsie dans la matinée. Les données du meurtre ont été enregistrés dans le programme VICAP ce qui n'a rien donné à part alerter le FBI. Hernandez a peu de temps à consacré aux joueurs, il charge l'inspecteur Iguerda, instruit de l'enquête, de les conduire jusqu'au lieu du meurtre. La venue des agents l'inquiète: *"Si vous êtes là c'est que ce type va recommencer n'est-ce pas? Oh merde ! la dernière chose qu'il me fallait c'est bien un putain de Jack l'éventreur !"*

Institut Médico-légal de Los Angeles

Le Docteur N'guyen est très à cheval sur le règlement et il vérifiera scrupuleusement les plaques des agents avant de leur confier son rapport d'autopsie (voir aide de jeu). Le cadavre sans tête ni doigts est celui d'une femme de race blanche d'une vingtaine d'année. Elle est morte d'un coup de couteau à l'abdomen et montrait des marques de mauvais traitements. La victime était enceinte de trois mois mais son fœtus présente de nombreuses anomalies. L'absence de tête et de doigts rend l'identification très difficile mais le docteur N'guyen affirme qu'il fait tout son possible. Il a remarqué une curieuse cicatrice sur une des jambes du cadavre. La marque semble correspondre à une opération remontant à quelques années et le docteur N'guyen a demandé aux hôpitaux de la région de chercher dans leurs archives la trace d'une telle intervention. *"En bref, il ne reste plus qu'à éplucher les dossiers médicaux de tous les hôpitaux de Californie ces trois dernières années en priant pour que la victime ne se soit pas faite opérée dans un autre état..."* soupire le docteur.

Los Angeles Downtown

Los Angeles compte plus de trois millions d'hispano-américains. La plupart habitent les zones mal famées du centre: trottoirs défoncés et rues peu sûres, point de chute des immigrants de fraîche date. Le quartier mexicain d'El Pueblo s'étire le long de Broadway, les alentours sont marqués par la pauvreté des habitants, la drogue et le racisme ambiant. Les joueurs se rendent à Boyle Heights: les petites maisons aux pelouses bien entretenues donnent l'impression trompeuse d'une vie paisible mais Boyle Heights est en réalité le fief hispanique du gang des Maravillas. L'inspecteur Rico Iguerra est un jeune hispano-américain. Il a grandi dans le quartier et connaît bien ses habitudes. Ils met en garde les joueurs, leur explique que leur présence risque d'être mal perçue. Il leur recommande de ne pas trop s'éloigner de lui et de traiter les habitants avec respect. De toute façon, à moins de parler l'espagnol il est impossible de mener une enquête à Boyle Heights. Chaque fois que les joueurs se rendront à Boyle Heights, ils ne pourront pas s'empêcher de se sentir observés.

Il fait une chaleur à crever et des gamins jouent à s'asperger avec l'eau d'une borne d'incendie arrachée. Le corps a été retrouvé dans une impasse crasseuse encombrée de poubelles. Des bandes plastiques jaunes balisent l'endroit confié à la surveillance de l'agent Joey Davila, portoricain lui aussi. L'odeur est insupportable. L'impasse est maculée de tâches brunâtres, le lieu n'a pas été touché depuis le dernier passage de la police. Les joueurs peuvent procéder à des relevés mais les indices sont maigres. Les empreintes sont rares et aucunes n'est suffisamment nettes pour procéder à une identification. Les ordures sont triées et mises dans des sacs plastiques. Un long cheveu blond et frisé est découvert poisseux de sang accroché dans un morceau de grillage à l'entrée de l'impasse. Un ongle est resté coincé dans une anfractuosité du mur du fond. *"Dites je peux faire nettoyer toute cette merde ou il vous reste des relevés à effectuer ?"* demande Davila au bout d'un moment.

Des curieux se rassemblent à l'entrée de l'impasse mais aucun n'est disposé à répondre aux questions des joueurs. Les habitants savent bien que trahir les Maravillas équivaut à une condamnation à mort. En sortant de l'impasse, les joueurs remarquent sur un jet de TOC réussis qu'une vieille voiture américaine peinte de scènes bibliques démarre bruyamment emportant deux hommes visiblement pressés de disparaître.

Las Maravillas

A Boyle Heights règne la loi du silence, une sorte d'accord tacite entre Las Maravillas qui protègent le quartier contre les autres gangs et les

La Santeria

A partir de 1524, les esclaves amenés à Cuba depuis l'Afrique furent contraints d'abandonner leurs croyances pour adopter la religion de leurs maîtres. Devant cette farouche volonté de détruire leur identité culturelle, ils dissimulèrent leur divinités derrière les saints de la religion chrétienne donnant ainsi naissance au syncrétisme de la Santeria.

Les divinités de la Santeria appelés "Orishas" symbolisent des forces très précises issus des traditions africaines: vent, tempête, brousse, forêt, etc... Il existe une quarantaine d'Orishas répertoriés à Cuba mais seulement une vingtaine font véritablement l'objet d'un culte. Pour les vénéérés, on pratique offrandes et sacrifices. On offre un bouc à Chango dieu du tonnerre de la guerre et du feu, Oggun, dont les colères sont terribles, dieu des armes et de la sorcellerie reçoit du sang, des plumes et une lame d'acier, etc... La Santeria représente pour beaucoup la solution à tous les problèmes. Il existe pratiquement un Orisha pour chaque type de difficultés: gagner de l'argent, rembourser des dettes, guérir, trouver un emploi, conquérir une belle, combattre l'inimitié de quelqu'un, neutraliser un ennemi...

La Santeria compte environ cent millions d'adeptes ou "santeros" à travers le monde. Les populations latino-américaines ne font pas exception à la règle. On pratique la Santeria chez soi devant des autels privés correspondant aux Orishas dont on sollicite les faveurs. Le concept du bien et du mal n'existe pas dans la Santeria. De même, il n'y a pas de contradiction à être bon catholique et adepte de la Santeria en même temps. Pour devenir Babalao, prêtre de la Santeria, il faut d'ailleurs être baptisé. On ne trouve aucunes règles, aucun système de valeur dans la Santeria, cela est laissé à l'appréciation du santero. Il est donc tout à fait possible, en faisant appel à la Santéria et à ses dérivés: le Palo Mayombe ou l'Abaqua, voir conseillé de protéger un arrivage de cocaïne ou de s'assurer les succès d'un délit. On sait que certains trafiquants de drogue l'utilisent pour tenir leurs hommes bien en main.

Pour le santero, tout événement possède sa propre interprétation, il n'y a pas de hasard, seulement des conséquences. Si vous vous cassez le poignet en chutant dans l'escalier c'est que quelqu'un vous à jeter un sort.

Pour conclure, disons qu'on sait finalement peu de choses sur les pouvoirs réels de la Santeria. Tout ce que l'on peut dire c'est qu'un nombre incalculable de personnes, même parmi les plus rationalistes, lui font confiance. A titre d'anecdote, sachez que Fidel Castro lui même passé pour un initié d'Obalaya: l'Orisha de la paix...

habitants qui s'engagent à ne pas trop parler. Le gang se réunit dans un immeuble pourri pour faire des affaires, jouer au billard et frimer. Le Low Riding: conduire une voiture surbaissée et si possible d'un modèle ancien est un des sports favoris des Maravillas. Ce gang de chicanos s'occupent essentiellement d'immigration clandestine et un peu de trafic de drogue. Une part honnête de leurs bénéfices est reversé à la communauté mexicaine du quartier sous forme de dons aux associations caritatives. Les décisions importantes sont prises par Esteban Galdos. Ce jeune chicanos s'est imposé à la tête du gang après la mort de son frère, descendu par un policier raciste au cours d'une sinistre bavure... Insistez sur le look "religieux kitsch" du gang. La plupart des membres portent des crucifix sous leur tee-shirts bariolés représentant le christ sur fond d'auréoles psychés. Leurs voitures sont peintes de couleurs vives représentant des scènes bibliques et les murs du quartier sont peints de fresques pseudo religieuses à la mémoire des membres du gang descendus par des rivaux.

Il y a cinq jours, les Maravillas ont fait rentrer aux Etats-Unis un couple d'américains qui fuyaient le Mexique. La femme semblait enceinte. Après leur avoir fournis de faux passeports ils ont acceptés contre une forte somme d'argent de cacher les fugitifs dans un immeuble abandonné du quartier. Il y a deux nuits, La femme qui prétendait s'appeler Ann Lewis a été retrouvée morte dans les circonstances que l'on connaît. Alessandro Casares, âgé d'à peine seize ans, surveillait les américains sur ordre d'Esteban au moment des faits. Vers minuit, il a vu l'homme, Tyronne, quitté l'immeuble défectueux pour disparaître dans le quartier. Une demi-heure après, il a senti que quelque chose d'anormal était en train de se produire. Au même moment, il a entendu un cri déchirant et Helen a surgit de l'immeuble pour fuir à travers le terrain vague qui entoure le bâtiment. Il s'est précipité vers le squat du gang pour prévenir Esteban mais juste avant de partir, il lui a semblé apercevoir deux ombres qui poursuivaient l'américaine... Esteban Galdos, le chef du gang reste persuadé que l'homme qui accompagnait l'américaine est devenu "loco" et qu'il est responsable du meurtre. Il le cherche pour éviter qu'il ne commette d'autres crimes.

Maria Aldoverde

L'épouse du dangereux gourou Emilio Aldoverde devait initialement ramener Helen au Mexique. Mais la fugitive s'est donné la mort en tuant du même coup le fils de Nyarlathotep. Devant son lamentable échec, Maria a décidé de se montrer plus prudente. Elle veut retrouver Tyronne pour l'empêcher de parler. Elle est accompagnée de deux tueurs sans scrupules: Vidal Garcia et Ricardo Perez qui surveillent discrètement le quartier et particulièrement le squat des Maravillas. Ils louent une chambre dans un hôtel miteux de Boyle Heights. Deux fois par jour, ils téléphonent à Maria qui loge dans un motel discret à une heure de route. La sorcière compte bien invoquer le fantôme d'Helen à l'aide d'un n'ganga. C'est dans ce but qu'elle a récupéré la tête, les orteils et les doigts de sa victime. Maria et ses acolytes ne tenteront a priori rien contre les joueurs parce qu'ils doivent se montrer discrets et que le FBI reste un adversaire coriace même pour les forces du mal!

La boutique d'amour de Sœur Zoé

La boutique d'amour de Sœur Zoé est en demi sous-sol à Boyle Heights. Quelques marches conduisent à une pièce basse aux murs garnis d'étagères encombrées de bocaux, fioles et amulettes. De petits autels sont aménagés dans la boutique chacun abritant la statue d'un saint ou d'une sainte flanqués d'attributs inhabituels. La boutique d'amour de Sœur Zoé est consacré à la magie de la Santéria est la plupart des habitants de Boyle Heights prennent cela très au sérieux.

Sœur Zoé est une petite femme potelée et sans âge à la peau chocolat. La première rencontre avec les joueurs devrait les laisser pensifs. Sœur Zoé

semble tout connaître d'eux. Elle parle d'elle à la troisième personne mais s'adresse toujours à la face cachée des gens, celle que l'on ignore où que l'on ne veut pas reconnaître.

A vous de jugez l'étendu exact de ses pouvoirs mais c'est une femme pleine de ressources doté d'un véritable don de clairvoyance. Elle s'attache particulièrement au personnage dont le POU est le plus élevé et lui offre un pendentif *"pour que Chango te reconnaisse"*! Elle détourne toutes les questions, reste évasive dans ses réponses et embraye systématiquement sur la vie personnelle des agents particulièrement leur vie amoureuse. Plus les personnages seront détaillés sur le plan personnel, plus cette scène sera intéressante. Sœur Zoé est protégé par ses deux grands fils Miguelito et Luis. Vu le genre d'affaire qui se traitent dans le quartier et les faveurs que l'on vient parfois demander aux Saints de la boutique, ce n'est pas une précaution inutile ! A vous de voir comment Sœur Zoé peut intervenir dans le scénario. Elle a senti les "choses mauvaises" qui hantent le quartier et cherche à mettre en garde les joueurs mais elle ne le fera que si elle les juge dignes. Elle peut également les orienter vers las Maravillas. Une manière intéressante d'introduire Sœur Zoé peut être de montrer la boutique en rêve à un des agents avant de s'arranger pour qu'il passe devant.

"Tu as besoin de réponses mais apprend d'abord à poser les bonnes questions."

"Parle moi de tes désirs, Chango veut savoir ce que tu désires."

Au fond de la boutique repose sur un piédestal une statue à l'échelle humaine représentant une jeune femme en robe blanche drapée dans une cape de velours rouge bordée d'or. Sculptée dans un style naïf, la statue porte une couronne de fil dorée. dans sa main droite scintille une coupe incrustée de pacotille tandis que sa main gauche brandit une épée de bois peint. Une tour de plâtre renforce la composition. Parmi les offrandes répartis au pied de la statue: bijoux, pacotille, photos, images pieuses, verre de rhum et cigare. La statue représente Sainte Barbara/Chango l'Orisha du tonnerre et du feu. On fait une offrande à Chango lorsqu'on a soif d'amour ou de vengeance...

Les journalistes

Ils suivent l'affaire avec intérêt et sont au courant de pratiquement tous les agissements des joueurs. C'est l'inconvénient de travailler avec la police. Le capitaine Hernandez sait parfaitement que certains de ses hommes vendent les détails de l'enquête à la presse mais il a renoncé depuis longtemps à trouver la fuite. La télévision locale s'en donnera à cœur joie au fur et à mesure que l'enquête rebondira (voir aide de jeu). Le bureau du FBI à L.A mettra particulièrement en garde les joueurs contre une certaine Amanda Campbell journaliste à CNN. *"Le moins que l'on puisse dire c'est qu'elle n'a pas le triomphe modeste. Elle est dangereuse, vicieuse, manipulatrice et prête à tout. Les autres journalistes se contentent de broder sur ses scoops. C'est la Bête noire du FBI depuis l'affaire Brenda Harper. Il y a deux ans, une adolescente de Richmond, a été retrouvée morte après avoir été violée. Là encore il y a eut des fuites et la presse a relaté les moindres détails de l'affaire si bien qu'au moment du procès, le coupable a réfuté ses aveux. Son avocat a réussi à prouver aux jurés que son client était fou, qu'il avait lu les détails du meurtre dans la presse et qu'il s'accusait à tort. Devinez qui avait étalé toute l'histoire dans la presse !?: Amanda Campbell ! Le pire c'est que cette fouille merde est protégée en haut lieu. Son père est sénateur de l'Oregon" !*

Rebondissement 11 Juillet 1989

A la fin de la journée du 11 Juillet, le docteur N'guyen parvient à identifier le corps La marque semble correspondre à une opération pratiquée dans un hôpital de Californie il y a 3 ans sur une jeune femme blonde qui pourrait bien être le cadavre de l'impasse. Le dossier médical confirme les

soupçons du docteur, la victime se nomme Helen Rice elle est originaire d'Alamo au Nevada. "Voulez-vous que je prévienne la famille ?" demande le docteur au téléphone.

Visite au Nevada

Vernon et Martha Rice vivent dans une ferme avec leurs trois enfants: Doyle 27 ans, Otis 21 ans et Verna 13 ans. Vernon est un quinquagénaire étroit d'esprit. Il accueille la nouvelle de la mort d'Helen avec une étrange froideur. Pour lui, Helen a cessé d'être sa fille lorsqu'elle s'est enfuie voilà un peu plus d'un an. Vernon refuse toute conversation portant sur sa fille mais son épouse Martha se montre beaucoup plus loquace pour peu que les joueurs fassent preuve de psychologie et que Vernon n'assiste pas à l'entrevue.

"Helen était la rebelle de la famille. Elle n'avait aucune envie de finir ses jours ici mais son père n'a jamais voulu la laisser partir. Vernon lui avait trouvé un emploi de caissière Chez Harry's vous savez ce magasin sur la route ? Elle s'est mise à voler dans la caisse. Harry est un ami de la famille, il est venu nous parler avant de porter plainte. Vernon est rentré dans une rage folle et il a giflé sa fille en la traitant de tous les noms. Helen a essayé de résister mais ça n'a fait qu'énervé encore plus mon mari. Elle a quitté la ferme la même nuit en laissant derrière elle une lettre que même les plus indignes des parents ne mériteraient pas . A partir de ce jour, Vernon à interdit qu'on prononce devant lui le nom d'Helen. J'ai prié chaque jour pour le salut de son âme en espérant que le Seigneur puisse dans son infinie miséricorde lui pardonner ses péchés. Et puis il y a environ six mois, j'ai reçu une carte de Las Vegas. Helen me disait qu'elle travaillait et que tout allait bien. Elle me disait qu'elle pensait beaucoup à Verna mais qu'elle ne pourrait jamais pardonner à son père. J'ai envoyé un peu d'argent à Las Vegas mais je n'ai jamais reçu de réponses. Vernon n'a jamais su que j'avais envoyé de l'argent à Helen. je vous en prie, ne lui dite rien!"

Las Vegas

Helen Rice habitait un immeuble pourri du centre ville. Mme Bloy, la concierge, est une jeune noire entourée d'une tribu de marmots silencieux. Elle se souvient bien d'Helen. "Vous voulez-dire Samantha ? C'est comme ça que se faisait appelé Helen. C'était son nom d'artiste. Une gentille fille, c'est si rare ici à las Vegas. C'était quelqu'un de bien. Elle gardait les enfants lorsque je devais sortir faire des courses." Helen/Samantha est partie en tournée avec sa troupe il y a quatre mois. Elle travaillait dans un Music-hall appelé le Sundance. Juste avant qu'elle s'en aille, elle sortait avec un type, une espèce de minet chic qu'elle appelait "Tony". "Ce type ne m'inspirais pas confiance, j'ai bien essayé de la mettre en garde mais elle était très amoureuse. Elle devait m'écrire mais elle ne l'a jamais fait". Elle n'a laissé derrière elle aucune affaires à part un poster de Madonna et un vieux poste cassette qui orne maintenant le réfrigérateur des Bloy.

Le Sundance

Le patron de la boîte à strip-tease le Sundance est un certain Franck Paley. Un homme âgé qui fume de gros cigares moulé dans un costume italien. Franck Paley a tout du Play-boy sur le retour mais c'est un "mec réglo". Au Sundance, on regarde mais on ne touche pas et les deux videurs de l'entrée se chargent de faire respecter la consigne. Franck se souvient de Samantha : "Un joli brin de fille sauf que cette salope m'a laissé en plan au moment où j'avais le plus besoin d'elle !". Elle s'est tiré avec un mec il y a environ quatre mois, personne n'a jamais eut de nouvelles depuis. Samantha s'était lié d'amitié avec Tracy, une autre danseuse: grande blonde et trop maquillée. Entre deux bouffées de cigarette elle parle de son amie:

" Ouais je me souvient bien de Samantha enfin d'Helen. C'était une fille gentille, elle venait d'une petite ville quelque part en Arizona où au Nevada, je m'appelle plus . Elle avait pas vraiment les pieds sur terre, du genre à croire qu'elle va épousée un millionnaire et revenir dans son bled pour faire honte à ses vieux parents. Elle était fâchés avec eux, avec son père surtout et elle disait souvent qu'elle préférerait crever plutôt que de rentrer mais en fait je crois qu'elle pensait quand même à eux. Surtout à sa petite sœur Verna.

Elle a rencontré un mec: Tony Vega. Il se prétendait imprésario mais c'était le genre de type que tu apprends à situer quand tu vis à Vegas et sur sa gueule y avait marqué "maquereau" pas "imprésario". Si on insiste, Tracy ajoute que Tony racole parfois des filles pour leur proposer des "extras" chez des riches amis à lui, genre "exib chez les vieux pervers". Tracy l'a fait quelque fois mais elle trouve ça glauque. "Dites, vous devez en voir des choses dans votre métier ? je finis mon travail à 1H vous faites quoi après ?". Tracy peut s'avérer être une alliée sure pour peu qu'on donne de sa personne. Elle n'a pas d'autres informations mais peut aider les joueurs à piéger Vega.

Tony Velluci dit "Tony Vega"

Les dossiers de la police indique que Tony est tombé trois fois pour proxénétisme. Il semble se tenir correctement depuis quelques temps, à moins qu'il ne soit protégé par de grosses frappes. Velluci habite un appartement coquet. Il se lève en début d'après midi mais ne sort pas avant la tombée de la nuit. Il passe l'essentiel de son temps à traîner dans les bars et les boîtes de nuit, rouler des mécaniques et se livrer à une drague peu discrète . Tout le monde le connaît même si personne ne sait vraiment ce qu'il fait. Il est toujours là pour te présenter la personne que tu cherches où te trouver ce qu'il te faut. Il se méfie de tout le monde, il a un port d'arme en règle et des amis culturistes toujours prêts à rendre service. S'il se sent trop menacé, il ira se mettre au vert sur la côte. Tony a une longue pratique des interrogatoires et il ne lâchera rien de cette façon. Il est peu impressionnable, connaît parfaitement ses droits et son avocat est un grand ami. Il prétend ne pas savoir ce qui est arrivé à Helen. Ils sont sortis ensemble pas très longtemps et il l'a plaqué un point c'est tout. *"C'est un crime !? Vous allez m'arrêtez pour ça !?"*.

Tracy peut aider à coincer Tony si les agents sont en bon terme avec elle. Le faire passer pour une balance ou lui coller sur le dos une fausse inculpation peut également être une bonne solution.

Tony reconnaît qu'il a "refilé" Helen à un certain "Mr Salomon", un type d'une cinquantaine d'années au teint mat avec un regard qui "fout la frousse". Il l'a rencontré par intermédiaire comme cela se fait habituellement. Tout le monde le connaît et on lui recommande des tas de gens tout le temps. Ils ont dîner tous les trois dans un restaurant français. Le verre d'Helen était drogué et ils l'ont sortit prétextant qu'elle se sentait mal. Dehors il y avait une camionnette avec deux types qui attendaient, deux mexicains au regard vide. Salomon venait du Mexique et il y retournait probablement. Tony s'est rendu compte que ce n'était pas comme d'habitude et qu'il était peut être en train d'aller trop loin. Il a senti comme un profond malaise et s'est mis à souhaiter très forts que ces types partent. Il a reçu beaucoup d'argent en échange de son silence. Il n'a jamais revu Salomon et espère ne jamais le revoir.

Retour à L.A

Il règne à L.A une certaine tension renforcée par la presse et les rumeurs qui circulent à Boyle Heights. Dans la nuit du 12 Juillet, le tueur se manifeste à nouveau tuant deux membres des Maravillas avec une grande sauvagerie. l'arme du crime, probablement un couteau à cran d'arrêt, n'a pas été retrouvées et la police ne parvient pas à savoir si les membres du gang étaient armés mais il est probable que le tueur dispose maintenant d'une arme à feu.

On murmure dans le quartier qu'Esteban Galdos serait en contact avec le gang japonais des Tigers pour se procurer des armes et traquer le tueur. Las Maravillas mettent tous les habitants du quartier à contribution en diffusant le signalement de Tyronne. Dans de telles circonstances, les informations ne tardent pas à remonter jusqu'à la police. L'après midi du 15 Juillet, l'inspecteur Iguerda est prévenu par un de ses contacts qu'Esteban a localisé le tueur est qu'il s'apprête à descendre dans les égouts de Boyle Heights pour en finir avec lui...

Tyronne

Tyronne ne sait pas où aller. Pour l'instant, il se cache dans les égouts, terrifié et à moitié fou. Il ne sort qu'à la faveur de la nuit pour chercher de la nourriture dans les poubelles. Il est armé d'un couteau et des deux revolvers récupérés sur les membres du gang. De plus, il bénéficie d'une certaine immunité contre les balles grâce au rituel qu'Aldoverde a effectué sur tous ses hommes. Tous les dégâts dû aux armes à feu sont divisés par deux. Tyronne est un ancien combattant du Viêt-nam parfaitement habitué aux combats de tunnels et aux embuscades. Sa raison vacillante lui fait revivre un atroce flash-back dans lequel il se croit errant dans les marécages poursuivait par des Viêt-cong.

Descente dans les égouts

Les joueurs doivent réagir vite s'ils veulent trouver Tyronne avant les Maravillas. Réunir le groupe d'intervention est une bonne idée mais risque de prendre du temps. Hernandez est prêt à collaborer mais il va lui falloir du temps pour réunir ses hommes et les briefier. Obtenir un plan des égouts est envisageable mais là encore les agents risquent de manquer de temps. Improvisez la chasse à l'homme façon commando: tunnels obscurs et suintants envahies de rats et de bruits inquiétants, Tyronne est comme une ombre insaisissable qui se matérialise pour abattre ses adversaires et disparaître aussitôt. Les balles ricoches sur les murs produisant un vacarme assourdissant. N'oubliez pas la confrontation avec las Maravillas qui a peu de chance de virer au carnage mais qui devrait être tendu. Esteban n'a pas l'intention de lâcher sa proie et si les agents sont descendus seuls, ils ne seront pas en position de force...

Les forces en présence:

Tyronne: Il est en pleine crise de démence persuadé d'être la proie de ces "enfoirés de Viet !". Les égouts et les affrontements en sous-sol n'ont pour lui aucun secret et il devrait se montrer un adversaire coriace. Il est en haillons, couvert de boue et utilise deux revolvers avec toutefois une maigre provision de cartouches. Tyronne ne se rendra jamais sans combattre mais s'il est blessé il peut perdre connaissance ou se montrer plus raisonnable.

Las Maravillas: Ils sont divisés en deux groupes de cinq tandis que les autres membres surveillent les entrées (et donc les sorties) des égouts. Ils sont armés d'arme automatique et de fusil à pompe gracieusement fournis par les Tigers. Esteban n'a pas l'intention de tirer sur des policiers mais il n'hésitera pas à riposter si la situation dégénère. Il compte bien descendre Tyronne pour venger les deux membres du gang qu'il a assassiné.

Maria et ses deux tueurs: Ils sont bien sur au courant de ce qui se passe et ils suivent les événements avec attention. Maria n'a pas jugé nécessaire de descendre dans les égouts parce qu'elle est persuadé que Tyronne ne se laissera pas prendre vivant. Après tout, voir le FBI faire le travail à sa place n'est pas pour lui déplaire...

Les journalistes: A vous de juger s'ils sont assez fous pour descendre où s'ils préfèrent attendre et "cueillir" les agents couverts de merde et de sang à leur sortie des égouts. De toute façon, ils sont prévenus en même temps que la police. Evidemment Amanda Campbell est au premières loges.

Emilio et Maria Aldoverde ou l'histoire de la secte de Santa Sangre

Né le 30 Octobre 1952 à Miami de parents cubains réfugiés, Emilio est initié dès son plus jeune âge au rituel de la Santeria et du Palo Mayombe. Il devient très vite un mayombero, magicien noir, et vend ses services à une clientèle de plus en plus nombreuses. Il ne connaît aucun problèmes majeurs avec la police à part une arrestation en 1971 pour vol de voiture. En 1973, il s'installe à Mexico où grâce à ses pouvoirs magiques et son charisme il connaît un franc succès dans le monde interlope de la Zona Rosa, le quartier des prostitués homosexuels. Les rituels de purification et de protection lui rapporte beaucoup d'argent. D'importante personnalité mexicaine figure parmi sa clientèle: vedettes de cinéma, trafiquants de drogues, membres haut placés de la police... Emilio découvre alors l'existence des entités du mythe, plus anciennes que les orishas de la Santeria. Il découvre derrière Ogùn dieu des armes et de la sorcellerie l'une des 999 formes de Nyarlathotep. Le Chaos Rampant commence justement à s'intéresser à cet adepte qui gagne en influence et en habileté.

Sa véritable puissance se révèle grâce à sa rencontre en 1976 avec Maria Sanchez, une jeune mexicaine qu'il rencontre lors d'un séjour à Tijuana. Maria tombe sous le charme vénéneux d'Emilio. Les deux jeunes gens deviennent inséparables exacerbant leurs folies. Ivre de pouvoir, Emilio et Maria basculent dans le meurtre rituel. De 1977 à 1984, la police mexicaine retrouve 8 corps affreusement mutilés et défigurés attachés à des blocs de ciment. La police identifiera les cadavres comme appartenant à des prostitués, homosexuels, trafiquants de drogue. De nombreux corps ne seront jamais identifiés les victimes étant trop affreusement torturées.

Maria née le 3 Septembre 1954 devient la grande prêtresse du culte. Elle recrute de nouveaux adeptes et la secte s'installe sur un terrain isolé au Rancho Santa Sangre à quelques kilomètres de Tijuana. Emilio promet à ses adeptes le pouvoir s'ils lui obéissent.

Nyarlathotep/Ogun visite son prêtre en rêve lui enseignant certains sorts qui mariés aux rituels de la Santeria donnent naissance à une nouvelle forme de magie. Le Chaos Rampant apprend à Emilio sa venue proche. Il doit trouver une femme blanche pour porter son enfant et Aldoverde fait enlever Helen Rice à Las Vegas.

Les joueurs devraient avoir un doute sur les réelles motivations de Tyronne. Il est possible qu'ils en sachent plus s'ils ont parlé avec Alessandro Casares ou Sœur Zoé. Dans tous les cas, il est conseillé de récupérer Tyronne vivant pour pouvoir l'interroger. Son immunité partielle contre les balles peut très bien y contribuer.

L'interrogatoire de Tyronne

Voilà qui devrait donner lieux à un très bon moment de roleplaying ! Commencez une séance de jeu par l'interrogatoire en le mettant en scène de façon réaliste.

Si Tyronne a été blessé, il a été transféré à l'hôpital et les joueurs doivent penser à le mettre sous surveillance. Maria déguisée en infirmière offre un café drogué au policier en faction avant de se glisser dans la chambre.

Tyronne est très perturbé et il est nécessaire de réussir un jet de psychologie pour le faire parler. Il alterne moments d'apathie avec de subites crises de rage. Si les joueurs tentent de lui faire peur, il rira aux éclats parce qu'il a bien plus peur d'Aldoverde. Ils obtiendront de bien meilleurs résultats s'ils essaient de le rassurer. la présence d'une femme peut beaucoup aider.

Tyronne est un vétéran du Viêt-nam plusieurs fois décoré notamment de la Purple Heart. A son retour de la guerre, il a beaucoup de mal à se réadapter à la vie civile. Il passe deux ans dans un hôpital militaire où il souffre de graves troubles psychologiques aggravés de visions obsessionnelles. A sa sortie de l'hôpital, il trouve un emploi de gardien de parking mais il est inculpé pour coups et blessures quelques années plus tard. Il semble qu'un de ses "clients" lui ait manqué de respect une fois de trop et que Tyronne l'ait frappé comme un dément le laissant commotionné à vie.

Tyronne purge trois ans de 1983 à 1986 à la prison de Richland dans l'état de Washington. A sa sortie, il est incapable de retrouver un emploi et il sombre dans l'alcoolisme ce qui ne fait qu'aggraver ses visions. Seul et sans repères dans un monde à la dérive, il devient faible et influençable. Il rencontre Maria Aldoverde à Miami en 1988. Maria lui promet de faire disparaître ses visions, elle prétend connaître un homme qui résoudra tous ses problèmes et qui fera de lui un homme fort. Tyronne se rend au Mexique avec Maria dans un ranch près de Tijuana, le rancho Santa Sangre, pour y rencontrer Emilio Aldoverde qui lui promet l'invulnérabilité et le pouvoir de devenir invisible s'il suit au pied de la lettre ses préceptes. Tyronne sombre peu à peu dans l'horreur: meurtres rituels, cannibalisme, tortures etc... Il apprend à vénérer et craindre ses maîtres. Il est convaincu qu'une puissance fabuleuse l'a envahie. Tout est bouleversé par l'arrivée d'Helen. Tyronne éprouve envers elle une sorte de fascination étrange, l'amour malsain d'un dément pour une idole. L'enlèvement d'Helen doit inaugurer une série d'événements importants parmi lesquels la venue de Nyarlathotep l'envoyé des Sombres Dieux adorés par la secte de Santa Sangre. Helen a été désignée pour porter l'enfant du Chaos Rampant.

Trois mois plus tard, Tyronne profite du départ d'Emilio et Maria Aldoverde pour s'enfuir du ranch avec Helen assassinant deux membres de la secte et emportant avec lui une grosse somme d'argent. Ils gagnent les Etats Unis par l'intermédiaire d'une filière discrète d'immigration clandestine dirigée par las Maravillas. La suite est déjà connue...

Tyronne nie farouchement le meurtre d'Helen qu'il aimait plus que tout. Il certifie également avoir vu des gens du rancho Santa Sangre à Boyle Heights...

Nouveau rebondissement

La nuit qui suit son arrestation, Tyronne disparaît mystérieusement dans sa cellule. La porte est restée fermée et aucune explication rationnelle ne peut être donnée ce qui plonge les policiers dans la plus profonde consternation. La sorcière profite de savoir avec exactitude où se trouve Tyronne pour le faire enlever par un Vagabond Dimensionnel et le perdre

dans les limbes. Mettez en scène la disparition de manière spectaculaire façon "L'armée des douze singes" en espérant que les agents aient eut le temps d'interroger le suspect.

Les choses se compliquent

Maria et ses deux complices s'apprêtent à quitter Los Angeles après le meurtre de Tyrone pour regagner le rancho Santa Sangre. Juste avant leur départ de Boyle Heights, Ricardo et Vidal sont découverts par Amanda Campbell et son équipe. Le malheureux cameraman rejoint son ami preneur de son vers un monde meilleur mais Amanda est emmenée par les tueurs. Après tout, Nyarlathotep a besoin d'une nouvelle épouse...

A ce stade du scénario, les joueurs devraient avoir compris que les tueurs sont venus à Los Angeles pour retrouver Helen et Tyrone. Si l'interrogatoire a eut lieu, ils ont peut-être même un signalement qui peut leur permettre de lancer un avis de recherche. C'est peut-être le moment de mettre à contribution les médias si encombrants jusqu'à maintenant ?

Vous pouvez jouer cette partie comme une course poursuite pour arrêter les tueurs avant qu'ils ne regagnent le Mexique avec barrages à la frontière et hélicoptères de patrouille mais si vos joueurs sont trop lents, ils devront se contenter de suivre les tueurs à la trace.

Les corps des deux journalistes qui accompagnaient Amanda sont retrouvés le soir du 16 Juillet. Les deux hommes ont été descendus à bout pourtant puis grossièrement dissimulés. En fouillant dans les papiers d'Amanda, il est possible de remonter jusqu'à "La Casa".

"La Casa"

C'est un des pires hôtels borgnes de Boyle Heights. Le patron a contacté la police parce qu'il a vu l'avis de recherche à la télé où pour une tout autre raison, à vous de juger. Ses clients sont deux mexicains pas causants mais discrets, et puis ils ont payés d'avance et cash alors... Leur camionnette bleue n'est pas là donc ils doivent être sortie. La chambre est dégouttante, maculée de restes de nourritures et d'ordures. La chaleur ne fait qu'accentuer la puanteur ambiante. En fouillant dans les déchets, on peu trouver en dehors de quelques vieux magazines pornos et canettes de bière des emballages de pellicules et les photos des joueurs present à Boyle Heights il y a quelques jours. La paire de jumelle et les cartouches abandonnées sur place semblent indiquer un départ précipité. Dans un coin de la pièce, est aménagé une sorte d'autel encombré de gris-gris et de cadavres d'animaux morts momifiés dans du fil de fer barbelé. Des bougies fondues encadrent une représentation d'Ogun/St Pierre qui n'est autre qu'une des 999 formes de Nyarlathotep (jet en Mythe de Cthulhu).

Le Motel

A environ une heure de route de Boyle Heights. C'est là que se cachait Maria. Si un avis de recherche a été lancé, le patron reconnaîtra Maria à la télévision sinon une femme de ménage préviendra la police. La chambre est tout à fait normale en apparence sinon que Maria a caché sous le lit son serpent Python. La bête attaque quiconque commet l'erreur de se pencher pour fouiller...

La salle de bain est couverte de bougies à moitié fondus. Il y règne une odeur atroce, la baignoire est remplie de sang et on peu y trouver la tête horriblement décomposée d'Helen ainsi que ses orteils, ses doigts, des mégots de cigares et des lames de rasoir. Les murs sont barbouillés de symboles sanglants qu'un santero pourra rapprocher d'Ogun, orisha du fer et de la sorcellerie. En observant attentivement la tuyauterie il est possible de remarquer de la peinture écaillée. Amanda était attachée ici par des menottes.

Nouveau sort: Confectionner un nganga

Pour se protéger des mauvais esprits, un mayombero doit confectionner un nganga ou chaudron magique dont la méthode de préparation est un secret jalousement gardé. Parmi les ingrédients, on trouve des morceaux de bois, des cigares, des cadavres d'animaux, un fer à cheval ou un morceau de rail de chemin de fer, des épices... Le mayombero doit ajouter le sang, la tête, les doigts et les orteils d'un cadavre. Il faut que le cerveau soit encore intact à l'intérieur du crâne ce qui implique un corps (kiyumba) frais. Ainsi le cerveau du kiyumba pourra-t-il penser et mieux agir. Les cadavres des blancs sont plus recherchés car la tradition veut que le cerveau d'un blanc soit plus facile à influencer.

Pour la confection du nganga, la torture est élément essentiel, l'âme de la victime doit apprendre à craindre son bourreau pour l'éternité afin de lui être totalement asservis. Le mayombero doit investir un certains nombre de points de POU. Le rituel s'achève lorsque les participants boivent la soupe constituée dans le chaudron. Plus le rituel est long et plus il est réussit. Le nganga procure invulnérabilité, invisibilité et immunité contre les armes à feu. Ceux qui on participer à la cérémonie du nganga ne subissent que la moitié des dégâts dus aux armes à feu. Boire la soupe du nganga coûte 1D8/1D10 pts de SAN.

Amanda

Samuel Campbell, sénateur de l'Oregon remue ciel et terre pour retrouver sa fille. Le FBI a diffusé un avis de recherche à travers tout le pays. La presse a publié de nombreux articles et l'affaire est passée dans la célèbre émission de télé "America's Most Wanted " qui reconstitue ce genre de faits divers avec une audience de plus de vingt millions de téléspectateurs...

L'affaire prend rapidement des proportions internationales. Le Mexique est surendetté auprès des banques américaines à cause de la chute des prix du pétrole et le président Salinas souhaite changer cette image désastreuse. La police mexicaine reçoit l'ordre de tout mettre en œuvre pour retrouver Amanda.

Voyage au Mexique

Le Capitaine Juan Santiago a reçu l'ordre de collaborer avec le gouvernement Américain. Ses hommes surveillent les alentours du rancho Santa Sangre depuis quelques jours et une opération menée conjointement par la police mexicaine et un commando des Forces Spéciales Américaines vient d'être décidé. Les joueurs sont invités à y participer bien que le FBI ne puisse en théorie agir que sur le sol américain. Certains précédents font que les joueurs n'auront pas de mal à obtenir une dérogation spéciale.

Le major Kinsky commandera un commando Delta Force d'une trentaine d'hommes.

La police mexicaine connaît bien Aldoverde et ses complices. Leur organisation est présumée être liée à la découverte de neuf cadavres, échelonnés entre 1977 et 1984, atrocement mutilés et défigurés attachés à des blocs de ciment. La police identifiera certains corps comme appartenant à des prostituées homosexuelles où des trafiquants de drogue. Beaucoup de victimes ne seront jamais identifiées à cause de leur état lamentable. Aldoverde et sa bande sont également suspectés de complicité dans l'affaire des autels sacrificiels de Mexico qui défraya la chronique en 1986 et sema le trouble dans le gouvernement.

La police découvrit dans la capitale plusieurs lieux de cultes sataniques et des vêtements d'enfants tachés de sang. Certaines personnalité haut placées (politiques, vedettes de cinéma etc...) furent mouillées dans cette histoire et l'enquête fut étouffée. A l'heure actuelle, personne n'est en mesure de dire si le culte a réellement été démantelé où s'il s'est simplement fait plus discret. Evoquer ces questions devant le capitaine Santiago risque de créer inutilement des tensions sans obtenir aucunes réponses.

Le major Kinsky

Connu également sous le nom de code "Darius", le major Kinsky est un membre de Delta Green. L'organisation s'est arrangé pour lui confier cette mission afin qu'Aldoverde et ses séides soient éradiqués à tout jamais. Delta Green redoute l'intervention d'une force maléfique et surnaturelle. Le major Kinsky a su prouver à maintes reprises sa capacités à faire face à ce genre de situation. Sa mission première consiste à empêcher définitivement Aldoverde et ses complices de nuire. En second lieu, il doit découvrir et rassembler des preuves concernant d'éventuels liens entre la Secte de Santa Sangre et d'autres organisations similaires. L'organisation s'est arrangée pour que les joueurs participent à la mission afin de les tester. Kinsky est chargé d'observer les réactions des joueurs en vu d'un éventuel recrutement. Enfin et accessoirement, Kinsky doit ramener Amanda Campbell saine et sauve.

Delta Green a prévenu le major que la police mexicaine compté certainement des indicateurs parmi ses membres même si le capitaine Santiago semble dénué de tout soupçons. Kinsky n'a aucune idée de ce qu'il va découvrir au ranch mais son intuition le pousse à vouloir mener l'assaut seul pour éviter les rumeurs et les trahisons.

L'assaut du rancho Santa Sangre

Le ranch se trouve à quelques kilomètres au sud de Tijuana dans le désert Mojave. La police mexicaine pense que l'endroit abrite une vingtaine de personnes dont Emilio Aldoverde, son épouse Maria, Ricardo Perez, Vidal Garcia et Amanda. La propriété est entourée d'une clôture barbelée et l'entrée en est interdit par un lourd portail électrique.

Le capitaine Santiago commande une quarantaine d'hommes équipés de Jeeps, camions bâchés, fusils à pompe et gilet pare-balles. Deux hélicoptères sont également à disposition.

Les hommes du major Kinsky sont en tenue de commando, équipés de fusils M-16, gilet pare-balles classe 2, grenades lacrymogènes, masque à gaz et appareil de visée laser. Tous les hommes communiquent au moyen d'un casque émetteur/récepteur. Le major Kinsky a équipés certains de ces hommes de lance-flammes et d'appareils à visée infra-rouge et thermique. Dessinez le plan du ranch puis laissez vos joueurs s'entretenir avec Kinsky et Santiago pour organiser l'assaut. Kinsky n'a pas l'intention de laisser Santiago pénétrer dans le ranch pour des raisons qui lui sont propres, il mettra tout en œuvre pour que ces hommes mènent l'assaut seuls. Il a décidé de changer ses plans au dernier moment pour palier toutes fuites.

Le ranch compte en réalité 19 membres en comptant Amanda. En plus de Ricardo et Vidal, Aldoverde dispose de quatre hommes armés tous criminels endurcis reconvertis aux préceptes du Mythe. Les autres sont des adeptes complètement déments issus de bonnes familles mexicaines ou des bas quartiers de la Zona Rosa. Aucuns n'est armé et la plupart sont dans un tel état d'épuisement qu'ils ne présentent aucuns dangers. Certains se sont donner la mort peu de temps avant le début de l'assaut. Emilio est prévenu de l'imminence de l'attaque par un de ses informateurs et il est possible qu'il invoque une créature du Mythe pour se protéger. Emilio a compris qu'il avait perdu la partie mais il ne se rendra pas sans combattre et occasionner de lourdes pertes. Au pire, il fera semblant de négocier la vie d'Amanda contre sa fuite. Son maître lui a promis une autre forme de vie après celle-ci et il attends cela avec d'autant plus d'impatience qu'Amanda porte le nouveau fils de Nyarlathotep...

Alors que les joueurs survolent la piste qui mène au ranch, un appel radio leur signale qu'une tempête de sable particulièrement violente vient de se lever aux alentours de Santa Sangre. Le phénomène est totalement improbable en cette saison d'autant plus qu'aucun bulletin météo n'a signalé la présence d'une tornade dans la région. Le vent oblige rapidement les hélicoptères à se poser et Santiago parle de reporter l'opération. *"La mission est maintenue capitaine Santiago, dans le cas contraire mon gouvernement en serait profondément contrarié et il serait regrettable que mes supérieurs soient forcés de déranger le président Salinas n'est-ce pas ?"* réplique Kinsky.

La visibilité est nulle à plus de deux mètres et le ciel s'est obscurcit jusqu'à se croire en pleine nuit. Improvisez l'assaut en fonction du plan et de l'endroit où vous avez placé les hommes de la secte. En surface tout est anormalement calme mais l'exploration des souterrains devrait être orchestrée comme une véritable descente aux enfers ponctués de découvertes de plus en plus macabres. N'oubliez pas de faire les jets de SAN pour les hommes qui accompagnent les joueurs, après tout personne n'est à l'abri d'une "petite crise" ! Imaginez ce que donnerez un membre de Delta Force devenu soudainement paranoïaque et armé d'un M-16...

Le mot de la fin

Si tout va bien les joueurs devraient ramener une Amanda prostrée, fatiguée, droguée mais saine et sauve jusqu'à son père qui ne manquera pas de remercier chaleureusement le FBI et les Forces Spéciales. Peut-être que les papiers découverts dans le repère d'Aldoverde laisse deviner un complot plus vaste ? Peut-être qu'Amanda porte sans le savoir le rejeton de

Nyarlahotep ? Enfin, si les joueurs se sont bien comportés, il est possible que Delta Green cherche à les recruter par l'intermédiaire du major Kinsky ?