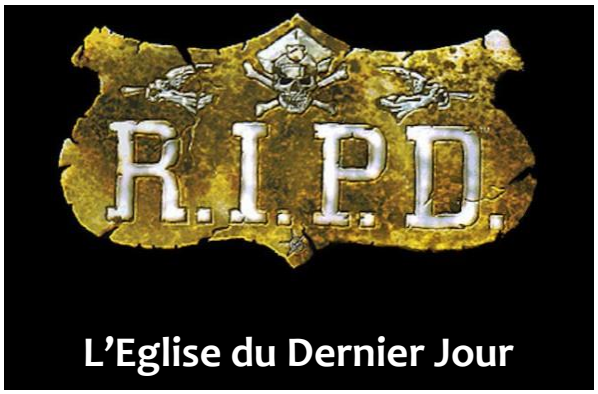


L'Eglise du Dernier Jour

Ce scénario court est prévu pour être joué en deux heures seulement. Il propose une unité de lieu (la ferme Fleetwood) et une seule crevure (McDermott). Les agents auront par contre fort à faire pour éviter les pertes en vies humaines…

Introduction pour le Meneur de Jeu

Pharrell McDermott est un spectre ayant décidé de profiter de sa mort pour abuser de la crédulité des vivants. Doté d'un assez bon sens des affaires et d'un don pour les histoires, il a fondé une secte appelée l'Eglise du Dernier Jour, située quelque part en périphérie de Boston, dans une vieille ferme. Au fil des mois, il a réussi à attirer et à fanatiser une douzaine de membres parmi les populations les plus crédules. Toute l'histoire a démarré lorsque le corps mutilé du révérend Patterson a été retrouvé dans son appartement du centre-ville, affreusement mutilé. Dans ses papiers, la police locale a trouvé un message codé que le commissaire Proctor, du RIPD, a pu se procurer. Le révérend était un indic pour les agents et en codant son message, il savait qu'il attirerait l'attention du RIPD. La lettre disait ceci : « McDermott, Eglise du Dernier Jour, ferme Fleetwood… ». Après enquête, il semble qu'une crevure du nom de Pharrell McDermott ait dévoyé tous les dévots du révérend pour les mener dans une ferme non loin de la ville pour de sombres raisons. Il ne restait plus à Proctor qu'à envoyer quelques agents sur place pour voir ce dont il retournait…

McDermott

Pharrell est un spectre dont le profil est le suivant :

Pharrell McDermott, spectre					
FOR	**DEX**	**CON**	**INT**	**PER**	**CHA**
+1	+1	0	+1	0	+2
PM		**INI**		**DOM**	
30		+3		+1/0	
Compétences					
Acrobaties +2, Armes à feu +2, Armes blanches +1, Bagarre +2, Bluff +5, Discrétion +4, Esquive +2, Observation +3, Sabotage +3.					
Pouvoirs spéciaux					
Inspire la peur, Téléportation					
Armes					
Mitrailleuse légère (3D6, +0 (+2/-2))					

McDermott n'a pas choisi cette ferme par hasard. Il sait qu'un artefact précieux y est enfoui. C'est pourquoi il a besoin de main d'œuvre (les fidèles) pour retourner les champs alentours. En combat, McDermott utilise souvent sa téléportation. A chaque fois qu'il a l'initiative, il tentera de s'éclipser à la vue des agents (mais dans un endroit que lui peut voir). Lorsqu'il n'a pas l'initiative, il tentera d'inspirer la peur ou, si ça ne marche pas, de tirer avec son arme. En

règle générale, il sera toujours entouré de fidèles qui sont prêts à mourir pour lui.

Les fidèles

Ils sont au nombre de 12. Ils ne sont pas particulièrement dangereux, mais leur comportement fanatique peut en faire de rudes combattants, puisqu'ils n'ont pas peur de mourir. Le hic, c'est que les agents n'ont en théorie pas le droit de tuer des vivants… Il faudra donc jouer serré en épargnant le plus possible la vie des fidèles (en les incapacitant, en les raisonnant (Bluff DD25), en les contournant ou en tuant le plus vite possible la crevure qui leur a chamboulé l'esprit).

Voici leur profil :

Fidèles (12)					
FOR	**DEX**	**CON**	**INT**	**PER**	**CHA**
0	0	0	0	0	0
PM		**INI**		**DOM**	
8		0		0/0	
Compétences					
Acrobaties +1, Armes blanches +1, Bagarre +2, Discrétion +2, Esquive +1, Observation +2, Sabotage +2.					
Armes					
Outil agricole (pioche, pelle…) (1D6, +1)					

L'artefact

L'artefact que cherche McDermott est une statuette représentant une vierge noire qui fut importée d'Europe par les colons au XVIIIe siècle. Elle aurait le pouvoir de transformer n'importe quelle crevure en monstre (ou de lui accorder un pouvoir spécial additionnel si c'est déjà un monstre). Vous pouvez vous servir de l'artefact comme d'un compte-à-rebours si vous voulez ajouter du piment à la partie. Au bout de 40 tours, un fidèle quelque part sur l'exploitation trouvera l'artefact et préviendra la crevure par tous les moyens à sa disposition. McDermott se téléportera à ses côtés le plus vite possible et il lui suffira de toucher la statue pour devenir un monstre (adoptez le profil de base du monstre et allouez-lui deux pouvoirs spéciaux supplémentaires). Il prendra l'apparence d'un énorme chien noir avec des tentacules qui lui serviront de queue.

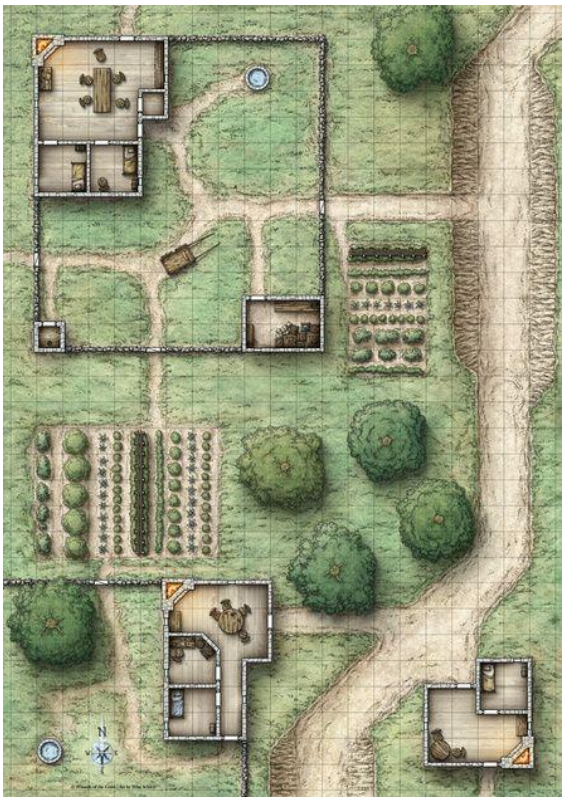
Si vous ne voulez pas compliquer le scénario, McDermott ne trouvera tout simplement pas l'artefact pendant l'assaut des agents.

La ferme

Ce n'est pas une grande ferme. Elle compte quatre bâtiments, deux potagers, plusieurs vergers et quelques champs laissés à l'abandon. Autour de l'exploitation s'étend un bois. Il n'y a pas d'autres habitations à proximité. A noter que l'endroit n'est pas raccordé au réseau électrique. On s'y éclaire encore à la lanterne. Les personnages arrivent en début de soirée. Il commence à faire sombre et une fine pluie tombe.

Partout dans la propriété, les fidèles ont creusé des trous, parfois assez profonds, pour tenter de trouver l'artefact. Un test en Observation (DD15) permet de se rendre compte que le terrain est un gruyère, mais certains trous peuvent malgré tout surprendre les agents en cas de course ou de déplacement discret (DD20). Ils ne devraient toutefois pas

être dangereux, seulement gênants. Par défaut, McDermott se trouve dans la grande pièce en haut à gauche, mais il peut se déplacer en fonction des actions (et du manque de discrétion) des agents. Il ne prendra pas la fuite (il sent qu'il est tout près de découvrir la statuette).



A commencer par le sud (en bas), d'où arrivent les agents (ils ont garé leur voiture plus loin et sont venus à pied, la route étant impraticable en raison de la boue).

La maison du gardien

(En bas, à droite)

C'est une petite cabane de pierres avec une cheminée et un toit plat. Trois fidèles s'y trouvent, armés de pelles, pour éloigner les intrus. Sur les murs, des signes kabbalistiques sont dessinés et une abondante littérature ésotérique est éparpillée sur le sol. Une bible brûle dans l'âtre.

La dépendance

(En bas, à gauche)

Deux fidèles s'y trouvent pour s'abriter du mauvais temps et prendre leur tour de repos. L'un dort dans la chambre, l'autre fait pénitence face contre le sol devant l'âtre. Ils ont des outils agricoles à portée de main en cas de combat. L'endroit est sale et de la nourriture avariée finit de pourrir dans des assiettes sur la table.

La remise

(Au milieu)

C'est un piège involontaire. Croyant que la statuette pouvait être enfouie en-dessous de la remise, des fidèles ont creusé le sol à cet endroit, puis l'ont recouvert d'une bâche (allez savoir pourquoi). Si un agent y entre, il doit réussir un test en Observation (DD17) pour se rendre compte que le sol se dérobe sous ses pieds et éviter d'y peser de tout son poids. En cas d'échec, il tombe dans un trou de 3 mètres de profondeur (et subit 1D6 points de dégât). Les armoires posées sur les côtés et retenant la bâche tomberont sur lui (sans dommage) mais feront beaucoup de bruit.

Le corps de ferme

(En haut à gauche)

C'est la résidence principale. McDermott devrait s'y trouver accompagné de quatre fidèles. Si les agents ont été

discrets, le spectre y tiendra une sorte de messe noire. Sinon, les fidèles seront planqués près de chaque entrée et se rueront sur les intrus en les prenant par surprise (si possible).

Les extérieurs

Trois fidèles sont occupés à creuser des trous malgré la pluie et l'obscurité. Servez-vous en pour ralentir la progression des agents entre les bâtiments. Si vous comptez jouer la découverte de l'artefact, gardez l'un de ces fidèles en vie assez longtemps pour ce faire.

Conclusion

Les agents gagnent si McDermott est effacé. S'ils ont tué ou gravement blessé des vivants, leur succès pourrait être entaché. Estimez que le fait d'effacer le spectre rapporte 10 points, mais que chaque fidèle tué en fait perdre 3 et que chaque fidèle gravement blessé en fait perdre 1. Si le score reste positif, Proctor et les Extrêmes Sanctions seront ravies. Sinon, les agents en seront quittes pour un beau savon… S'ils ramènent l'artefact au commissariat, ajoutez-leur cinq points.