

Silent guardian, watchful protector

ou Comment Gotham City a été plongée dans l'Hypermonde pour permettre à New York City de prendre son envol

Ce scénario pour le jeu de rôles de la Brigade Chimérique lancera vos personnages joueurs dans une sombre histoire de meurtres rituels dans les ruelles les plus sordides d'une New York chimérisée. Il est prévu pour des surhommes américains, rompant ainsi avec les scénarios habituellement présentés pour ce jeu. Vous pourrez cependant adapter celui-ci pour des surhommes européens avec un minimum d'efforts. En revanche, il vous sera difficile de transposer son cadre ailleurs, tellement sa trame est liée à l'imaginaire américain de l'entre-deux guerres et à l'histoire de la Grande Pomme.

Les thématiques abordées sont des grands classiques de la Brigade Chimérique : la Grande Dépression d'un vingtième siècle à l'aube de la guerre, une histoire alternative "chimérisée" et des héros issus d'une culture populaire injustement oubliée (ici les premiers pulps américains).

Ce scénario a été écrit pour le jeu la Brigade Chimérique mais peut être adapté sans trop de mal à l'univers des Milles Marches en traitant New York et l'Hypermonde comme des Marches et la Chambre Ardente comme une Transversale un peu particulière.

Silent guardian, watchful protector est une production du **Studio Gobz'Ink**



<http://gobzink.shamzam.net/>

Textes de **Julien « Selpoivre » Rothwiller** (selpoivre@gmail.com).

Les illustrations utilisées restent la propriété exclusive de leurs auteurs respectifs.

Ce document est une création de fan et ne doit pas être vu comme une atteinte à la propriété intellectuelle de DC Comics, Serge Lehman, Fabrice Colin ou de quiconque.

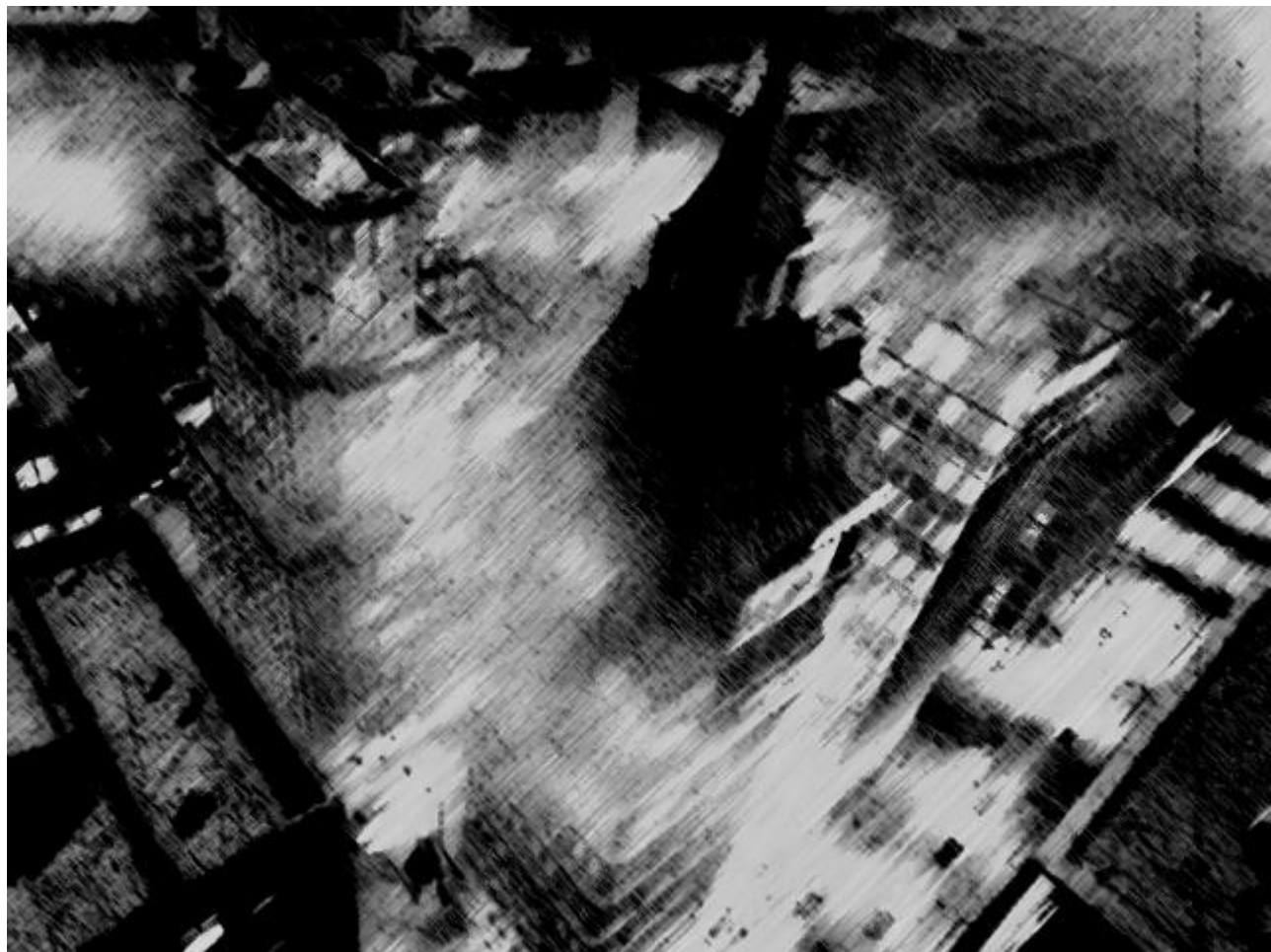
Merci à **chaosorcier** et **Brain.Salad** pour les suggestions de héros.

EXPOSITION

Ce scénario se déroule à New York en 1939, pendant les préparatifs de l'exposition universelle au moment où la Conférence de Métropolis dépeinte dans le premier tome de la bande dessinée accapare les plus grands héros de l'Amérique (Monsieur Steele, The Shadow et Doc Savage).

Pour ce qui est du contexte, vous pouvez reposer vos livres d'histoire sur votre étagère : la New York chimérique est à tout point de vue plus grandiose et plus décadente que son équivalent historique. La ville est gangrenée par la corruption et toutes formes de crime : racket des rares honnêtes commerçants, forces de police corrompues jusqu'à la moelle, prostitution, jeu, trafic de drogue et d'armes, meurtres prémédités ou passionnels.

Dans le centre, sur l'île de Manhattan, les buildings y sont plus hauts et plus grandioses et les ombres qu'ils projettent sur les ruelles environnantes plus profondes et terribles. Les privilégiés qui vivent dans ces monstres de verre et d'acier appartiennent à deux catégories : les riches rentiers terrifiés par le monde extérieur et les nouveaux riches arrivés dans ce paradis d'opulence par la force de leurs trafics et dont les placards débordent de squelettes nauséabonds. Dans le reste de la ville, la misère est partout et la Grande Dépression menace de tout emporter avec elle comme un grand torrent de boue et de sang. Certaines zones, comme les antiques docks de Brooklyn où le ghetto de Harlem, sont insalubres et labyrinthiques, totalement livrées à la merci des gangs. Inutile d'attendre quoi que ce soit de la police : les commissariats de ces quartiers sont remplis de brutes et de sociopathes arrivés ici par punition. Les premiers surhommes américains perdent du terrain de jour en jour. Les forces de l'ordre sont de plus en plus dépassées et de plus en plus de ses membres cèdent à la facilité de la corruption pour éviter de se retrouver du mauvais côté d'un canon de revolver.



Dans cette atmosphère urbaine sombre et presque désespérée, les joueurs incarnent des surhommes lancés sur les traces d'un mystérieux tueur en série superscientifique.

LE FOND DE L'HISTOIRE

L'antagoniste de cette histoire est un allié et contact des joueurs : le Capitaine Wayne B. Miller, policier idéaliste brisé par la corruption de la ville et grand amateur de *pulps*. Il y a trois ans, Miller a perdu sa femme Martha et son fils Thomas dans une fusillade entre deux gangs qui avait pour tout enjeu le contrôle d'un morceau de trottoir.



Effondré, il se lança à corps perdu dans son travail. Il se découvrit alors une vocation de croisé contre le crime. Son destin bascula à nouveau en 1938, lors que la traque de Fu-Manchu. Au cours de cette enquête Miller fit la connaissance d'un mystique qui se faisait appeler Memnan Saa. L'étrange sorcier enseigna à Miller tout ce qu'il savait sur l'Hypermonde, sa nature et les moyens d'y projeter quelqu'un ou quelque chose via un rituel magique Aztec. Miller mis alors un plan au point : à l'aide d'un gadget créé à l'aide d'un mélange de superscience et d'occultisme et d'une série de meurtres rituels, Miller a l'intention d'extraire la décadence de la ville et la projeter dans l'Hypermonde pour en faire une ville jumelle fictive, Gotham City. Une fois purgée de ses démons, New York pourra regarder vers l'avenir et devenir le phare de la Liberté qu'elle a toujours aspiré à être.

Seul hic : pour que la ville puisse exister de manière stable dans l'Hypermonde, des milliers d'innocents devront être entraînés avec Gotham et condamnés à vivre dans une ville pire que la New York actuelle. Pour protéger ces innocents, Miller plongera également dans l'Hypermonde et deviendra le protecteur éternel de Gotham, réécrivant son passé pour se donner une motivation (la

mort de ses parents) et les moyens (une vie de playboy millionnaire) pour se lancer dans une croisade éternelle contre le crime.

Pour scinder New York en deux, Miller a besoin du sacrifice rituel de new-yorkais originaires des 5 quartiers formant la métropole. A l'heure où le scénario commence, deux de ces meurtres ont déjà eu lieu, le dernier en date lançant nos surhommes dans le scénario:

- Richard Dent, un ouvrier de Staten Island (déjà fait)
- Jack Grayson jr., un enfant pianiste prodige de Brooklyn (lance le scénario)
- Catherine Quinzel, une danseuse de cabaret du Bronx
- Marlene Isley, une prostituée du Queens
- Thomas Napier, un médecin et sa femme Martha dans une allée sombre de Harlem, derrière un cinéma diffusant Zorro

DEROULEMENT DU SCENARIO

ACTE 1 : BROOKLYN

Les personnages des joueurs sont contactés par un certain Jack R. Grayson, un homme d'affaires ayant fait fortune dans l'import de whisky irlandais lorsqu'il fallait réapprovisionner les bars de Brooklyn à la fin de la prohibition. Son fils a été tué trois jours auparavant mais la police refuserait de prendre l'affaire au sérieux.

Grayson pense que le NYPD est de mèche avec les meurtriers de son fils, qu'il pense être les mafieux ayant tenté de le racketté quelques semaines auparavant.

Scène de crime

S'il se rendent sur les lieux du crime, ils constateront que le sol est vitrifié à l'endroit où le corps de Billy Grayson a été retrouvé et que l'air dégage une forte odeur de soufre (une analyse scientifique indiquera de grandes doses de Radium).

L'enquête de voisinage ne donne pas grand-chose : le seul témoin potentiel (un SDF) trop imbibé d'alcool pour se rappeler autre chose qu'une grande lumière verte et une étrange odeur de soufre.

Contacteur le NYPD

Contactée, la police transmettra le dossier de l'affaire aux joueurs. L'inspecteur Gordon Worthington, semble être de bonne volonté mais est totalement dépassé par les éléments retrouvés sur place. Il pense classer l'affaire sans suites, faute de suspect et de mobile.

L'entourage de Grayson

Le père du gamin a des adversaires dans le monde des affaires et d'après lui, il est possible que la mafia veuille s'en prendre à lui.

Le principal rival de Grayson est Alfred O'Bannion, un irlandais qui a la réputation (justifiée) d'être mêlé aux affaires de racket et de prostitution qui empoisonnent Staten Island. Une descente chez lui amènera inévitablement une bonne bagarre de bar mais ne donnera rien. O'Bannion n'y est strictement pour rien, même s'il se réjouit de voir son concurrent affaibli par le drame.

ACTE 2 : BRONX

Le lendemain matin, l'inspecteur Worthington contacte Justice Inc. pour les informer qu'un nouveau meurtre a peut-être été commis : Catherine Quinzel, une danseuse de cabaret, a été retrouvée morte chez elle dans des conditions étranges. Quinzel était appréciée par ses voisins et de nombreux policiers habitués à finir leurs soirées au Blue Wonder où elle se produisait. Devant l'absence de mobile apparent, le supérieur de Worthington, un certain capitaine Miller insiste fortement pour classer l'affaire.

Blue Wonder

La jeune femme a été retrouvée morte et mystérieusement intacte dans les cendres de son appartement du Bronx. Sur place, le sol est également vitrifié et la même odeur imprègne les lieux. Les personnages sont donc en présence d'un tueur en série. Les voisins évoquent la même lumière verte. Une enquête de voisinage sera cette fois beaucoup plus utile : nos héros entendront parler d'une rumeur évoquant la présence de monstres terrifiants se terrant dans les égouts du quartier.

Le voisin de Mlle Quinzel affirme que ces événements étranges datent de la profanation massive du cimetière de Green-Wood deux semaines auparavant.

Réanimateur

S'ils se renseignent dans les milieux académiques ou s'ils posent la question à Worthington, les personnages apprendront une curieuse rumeur : le superscientifique dépravé et obsédé par la mort Herbert West, plus connu sous le nom du Réanimateur, serait de passage en ville. S'ils enquêtent au cimetière de Green-Wood, les héros pourront sans trop de problèmes suivre la piste du profanateur en partant d'un immense mausolée dont la porte a enfoncée de l'intérieur. Cette piste les plongera droit dans les égouts, où ils vont devoir affronter les hommes de main de West (des paumés et des marginaux désespérés) et les monstruosité issues des travaux du Réanimateur.

Une fois vaincu, West déclare aux héros qu'il n'as jamais levé la main sur Quinzel ou Grayson et affirme qu'il n'a qu'une seule intention : permettre l'avènement d'un Age d'Or pour l'humanité toute entière en mettant les morts au travail dans les usines pendant que les vivants profitent de leur vie.



ACTE 3 : QUEENS

Le tueur n'a pas chômé pendant que nos héros traquaient le Réanimateur dans les sous-sols. Lorsqu'ils retournent à la lumière du jour dans le Queens, un vent de panique semble s'être emparé des rues. Une nouvelle victime a été retrouvée à l'instant 2 rues plus loin !

Il s'agit de Marlene Isley, une prostituée toxicomane qui tapinait non loin d'ici. Malheureusement pour eux, ils sont interrompus dans leur inspection de la scène de crime par le supercriminel la Pieuvre et ses hommes de main, grassement payés par Miller pour leur mettre des bâtons dans les roues.

Une fois la poussière retombée, le verdict de leur interrogatoire est sans appel : un flic a arrosé tout ce beau monde pour éliminer nos héros. Un flic nommé Miller.

Worthington arrive alors sur les lieux pour embarquer tout ce beau monde. Il en profite pour donner aux héros le résultat de sa petite enquête : Melle Isley était en réalité la 4ième victime de la série, et non la 3ième. D'après les quelques archives qu'il a pu reconstituer, un flic dont le signalement correspond à celui de Miller a lourdement fait pression pour qu'on enterre le dossier concernant la mort de Richard Dent, un ouvrier de Staten Island, dans des conditions similaires.

ACTE 4 : HARLEM

Traque

Miller est injoignable et personne ne l'a vu depuis la veille. Son bureau au Commissariat Central est parfaitement rangé et a manifestement été soigneusement vidé de toute preuve.

- L'Avenger et Le Phantom Detective ne devraient pas avoir de mal à obtenir l'accès à l'appartement de ce cher détective.
- S'ils fouillent son appartement, les personnages découvriront plusieurs indices permettant de faire la lumière sur cette affaire :
 - D'antiques grimoires occultes datant du moyen-âge et importés d'Europe de l'Est par Miller. Des notes manuscrites résumant le contenu de des livres accompagnent ces volumes : si les personnages les étudient, ils découvriront l'existence de l'Hypermonde et les grandes lignes du plan de Miller pour ouvrir une Chambre Ardente. Impossible de savoir ce que Miller compte faire de cette Chambre...
 - Les plans d'une étrange machine semblant fonctionner au Radium et servant à prélever les fluides vitaux d'une victime.
 - Une carte de New York sur laquelle quelqu'un a entouré l'emplacement de tous les meurtres déjà commis ainsi qu'une ruelle d'Harlem (Park Street).
 - Un bloc-notes contient les heures et adresses de tous les meurtres rituels perpétrés par Miller. Les voilà donc en possession de l'heure et de l'adresse du dernier sacrifice suivant !

Le choix

Les joueurs arrivent alors que Miller a déjà tué le médecin et s'apprête à abattre sa femme pour ouvrir la Chambre Ardente.

"Qu'avez-vous accompli avec votre agence ? Vous avez arrêté quelques malfrats, exposé quelques politiciens véreux... Et alors ? Quelle différence cela fait ? Il y aura toujours un pourri pour prendre la relève. Cela ne s'arrêtera jamais à moins que quelqu'un ne prenne une mesure radicale !"

Miller expose ses raisons et sa motivation : séparer le bon grain de l'ivraie en plongeant la face sombre de New York City, dans l'Hypermonde. Lui-même suivra Gotham pour prendre leur relais et devenir son gardien. Pour protéger les derniers innocents.

Les joueurs sont alors face à un choix : faut-il condamner une partie de la population à vivre dans un reflet sombre et déformé de New York pour que la ville ait un avenir radieux ?

La foi en New York

Si les joueurs décident de combattre Miller pour l'empêcher de plonger des milliers d'innocents dans un reflet déformé de la réalité, celui-ci tentera de se débarrasser d'eux avant de terminer son plan. Il ne peut pas prendre le risque qu'ils le suivent à Gotham, où leur présence risquerait de perturber l'existence même de cette ville parallèle.

Après un tour de combat, Miller est rejoint par des projections de plume pur provenant de l'Hypermonde. Il s'agit de manifestations chimériques teintées par l'Anti-être qui souhaitent ardemment que le portail s'ouvre et que la moitié de l'essence de New York soit absorbée:

- Le Clown, armé d'un couteau et d'un sérum condamnant ses victimes à mourir de rire.
- L'Homme de Paille, armé d'un gaz plongeant ses victimes dans une terreur absolue.
- Le Défiguré, qui choisit ses victimes à l'aide d'une simple pièce de monnaie.





Un sacrifice nécessaire ?

Si les joueurs décident de laisser Miller achever son plan, celui-ci abat la femme du médecin et trace d'étranges symboles sur le sol à l'aide d'un étrange gadget et du sang de ses victimes. Le portail vers l'Hypermonde s'ouvre alors immédiatement. Fondu au noir.

L'Homme Chauve-souris observe Gotham sous ses pieds, s'étendant comme un gigantesque cancer urbain à travers l'Hypermonde. Un appel du commissariat central. Un rendez-vous le commissaire Jim Gordon sur un toit. Un seul indice : une carte à jouer.

A New York, l'exposition universelle est lancée dans un élan général d'optimisme technologique avec l'inauguration du Hall Fédéral. La devise de l'exposition est d'ailleurs "Building the World of Tomorrow"

PERSONNAGES PRETRES : JUSTICE INC.

Les surhommes présentés dans cette section constituent un groupe de personnages prêts à jouer constitué pour vous permettre de vous lancer directement dans l'action. Ils sont tous issus de magazines pulps, de feuilletons radiophoniques ou de bandes dessinées nées dans les années 1930 aux Etats Unis.

THE AVENGER

Les gens racontent qu'en tuant un homme, vous ne lui prenez pas uniquement ce qu'il était. Vous détruisez aussi tout ce qu'il aurait pu devenir.



Richard Henry Benson était un homme comblé jusqu'au jour de la disparition tragique de sa femme et sa fille, le traumatisme de la perte de sa famille ayant provoqué chez lui un choc transformant son physique en celui d'un cadavre (avec des cheveux blancs, une peau livide, et un visage figé dans un rictus terrifiant...). Il a cependant appris à dompter cette condition de manière à modeler son visage comme de la glaise.

Désireux d'aider les victimes innocentes et de se venger, Benson a créé avec des amis Justice Inc, une organisation ayant pignon sur rue à Greenwich Village, toute personne dans le besoin peut demander gratuitement de l'aide après un entretien avec Mr Benson.

- **Motivation** : Aider les victimes innocentes à reconstruire leurs vies.
- **Pouvoirs** : Visage de Glaise (métamorphose), Régénération, Immunité à l'asphyxie
- **Origine des pouvoirs** : Inconnue

THE PHANTOM DETECTIVE

Mon esprit refuse la stagnation. Donnez-moi des énigmes, donnez-moi du travail !



Curtis Van Loan est un millionnaire, héros de guerre étant que pilote durant la Grande Guerre, c'est un playboy qui a perdu ses parents à un jeune âge, il décide d'aider la Police à résoudre un crime qui n'avait pas été résolu et trouve sa vocation en tant que justicier. Ace du déguisement, il possède de grandes connaissances en criminologie et est aidé par le patron du journal le Clarion qui peut l'appeler grâce à une lanterne rouge sur le toit du journal. Les autorités reconnaissent le Phantom Detective par son badge qui est en argent et gravé avec un masque.

- **Motivation** : Il n'y a aucun mystère qui ne puisse-t-être résolu, aucune énigme qui ne puisse-t-être déchiffrée.
- **Pouvoirs** : Intangibilité et Occultation mentale (invisibilité)
- **Origine des pouvoirs** : gaz et radiations dans les tranchées de 14-18

THE SPIDER

Je recherche... un moyen de combattre l'injustice. Ce retourner la peur contre ceux qui se nourrissent de celle des faibles.



Ce justicier qui terrorise la criminalité de New York, est connu pour ne prendre aucun prisonniers dans sa guerre sanglante contre le crime et de marquer au fer ses victimes d'une araignée rouge. Il dissimule son identité par un chapeau à large bords, une cape noir et un masque effrayant. La police soupçonne un millionnaire disparu lors de la Crise de 29,

Richard Wentworth, d'être derrière le masque de The Spider mais aucune preuve n'a jamais été retenue contre lui.

- **Motivation** : Combattre ceux qui profitent des injustices pour s'enrichir.
- **Gadget** : Masque d'Araña : Ancien masque découvert au Mexique lors d'une expédition archéologique en 1910. Permet de plonger celui qui le regarde dans les yeux dans ses peurs les plus profondes.
- **Gadget** : Le Sceau d'Araña : un astucieux dispositif logé dans la paume de son gant droit lui permet de marquer au fer rouge ses adversaires
- **Gadget** : Les Pattes d'Araña : gants et bottes modifiés permettant de se déplacer sur toutes les surfaces

THE BLACK BAT

Vous n'avez pas peur du noir j'espère ? La lumière... brûle mes yeux.



Tony Quinn est un procureur rendu aveugle par de l'acide, grâce à la greffe de cornée d'un policier mourant, Quinn retrouve la vue. Il décide de gardé le secret sur sa guérison, sa vue lui permet de voir dans le noir et ses autres sens ont été entraîné. Avec l'aide d'amis, il décidé de punir les bandits qui échappent à la loi depuis un repère souterrain. Il se lance dans la politique comme adversaire déclaré du maire de New

York, Fiorello La Guardia, qu'il considère complice de la Crise de 29.

- **Motivation** : Faire en sorte que la Loi devienne véritablement l'incarnation du Bien et de la Justice.
- **Pouvoir** : Sens surnaturels
- **Gadget** : La Nuit de la Chauve-souris : petit émetteur superscientifique permettant de griller instantanément toutes les ampoules dans un rayon de 50m.
- **Origine des pouvoirs** : cobaye de la superscience

DETECTIVE COMICS



LADY LUCK

Les prolétaires n'ont rien à perdre si ce n'est leurs chaînes. Et ils ont un monde à gagner.



Brenda Banks est née et a grandi dans l'opulence et le luxe du Manhattan des années 1920 et rien ne la prédestinait à devenir une héroïne. Jusqu'à ce que la crise de 29 frappe de plein fouet la fortune familiale et jette tout son entourage hors de l'île, sur les rives de Brooklyn. Contrainte de travailler très jeune pour aider sa famille à garder la tête hors de l'eau, Brenda développa une très forte conscience politique et se rapprocha des idées défendues par Parti Socialiste Américain. Sa vie bascula en 1936 lorsqu'elle découvrit un médaillon chinois aux étranges pouvoirs flottant dans les eaux nauséabondes d'une ruelle. Désormais dotée d'une chance insolente, elle rejoint Justice Inc. fin 1938 pour aider les faibles à lutter contre les corrompus.

- **Motivation** : Combattre les vautours qui se servent de la crise pour opprimer la classe ouvrière.
- **Pouvoir** : Manipulation des probabilités
- **Origine des pouvoirs** : Talisman magique chinois