

N°1

Hiver 2018

# Stranger Tales

Webzine Officiel et Gratuit du Jeu de Rôle TRUCS TROP BIZARRES



Trois scénarios, une aide de jeu et trois nouveaux monstres !

CHASING THE NIGHT

PLAYGROUND TWIST

MAKING PLANS FOR NIGEL

WELCOME TO WHITBY

# Stranger Tales n°1

Sois le bienvenu, ami rôliste, dans ce tout premier numéro de **STRANGER TALES**, le webzine officiel, apériodique et totalement gratuit du jeu de rôle **TRUCS TROP BIZARRES** (TTB) !

Chaque numéro de **STRANGER TALES** sera concocté selon la recette suivante :

- Un mini-supplément ou une aide de jeu !
- Trois scénarios complets !
- Trois nouveaux monstres !

Ce premier numéro inclut donc :

## WELCOME TO WHITBY

Un tour d'horizon de Whitby, Indiana – la petite ville américaine fictive qui sert de décor de base aux scénarios de TTB.

## CHASING THE NIGHT

Un court scénario d'introduction, idéal pour faire découvrir le jeu de rôle et/ou l'univers de Trucs Trop Bizarres à des joueurs néophytes.

## MAKING PLANS FOR NIGEL

Un long scénario en trois actes, pouvant être joué sur une ou plusieurs séances.

## PLAYGROUND TWIST

Un court scénario "bac à sable" centré autour d'un lieu spécifique, autour duquel le MJ pourra développer ses propres intrigues.

## MONSTER MANIA !

Trois nouvelles créatures : le Démon de la Télé, les Enfants Masques et... le Moharahani !

### Stranger Tales n°1 - Crédits

**Textes** : Laurent Lepleux et Olivier Legrand.

**Illustrations** : Coline Lepleux, Edd Prince, Sukanto Debnath, Bradley K McDevitt, David Lewis Johnson. Some artwork © T. Glenn Bane, used with permission. Ce document inclut en outre des illustrations libres de droit trouvées sur les sites Wikimedia Commons et Pixabay.

### STRANGER TALES NEEDS YOU

Nous souhaitons associer un maximum de personnes à l'aventure TTB, notamment à travers les scénarios publiés dans les pages de **STRANGER TALES**.

Si vous souhaitez vous lancer, contactez-nous via le forum dédié des [Salons de la Cour d'Oberon](#), le point d'ancrage de notre jeu sur le web !

Vous y trouverez les quelques principes de base à suivre pour proposer un scénario de votre crû à **STRANGER TALES** – à commencer par la méga-liste des titres disponibles (voir encadré ci-dessous).

*It's a party – and everybody is invited !*

### Tout est dans le Titre !

Histoire de donner un petit côté « challenge d'écriture » à tout ça (ce n'est *évidemment* pas par nostalgie !), nous avons en effet décidé que chaque scénario publié dans *Stranger Tales* porterait le titre d'une chanson anglo-saxonne des années 70-80 – oui, exactement comme les chapitres des règles de base de TTB (mais si, rappelez-vous : *Kids in America*, *Playing the Game*, *Mad World*, *Scary Monsters*...).

Cela peut ressembler à une contrainte absurde... et c'est peut-être un peu le cas, mais il s'agit surtout de susciter une première étincelle d'inspiration, tout en étant d'entrée de jeu dans l'ambiance (celle de la fin des seventies et de la première moitié des eighties).

Sceptiques ? Dans ce cas, prenez quelques titres au hasard et faites le test : *Church of the Poison Mind* (Culture Club), *Eyes Without a Face* (Billy Idol), *Here Comes the Rain Again* (Eurythmics), *The Killing Moon* (Echo and the Bunnymen)... des titres pareils ne semblent-ils pas *faits* pour devenir des scénarios de JDR ?

La liste proposée sur le forum de TTB sera actualisée en fonction des options prises – et complétée au gré des souvenirs des uns et des autres ! Pour ce premier numéro, nous avons opté pour des morceaux de trois groupes ô combien emblématiques de cette période : les Ramones, XTC et Siouxsie and the Banshees !

# WELCOME TO WHITBY



*Whitby, Indiana : une petite ville américaine (à peu près) comme les autres*

## Small Town World

Castle Rock, Derry, Hawkins, Twin Peaks - autant de petites villes américaines imaginaires ayant marqué plusieurs générations de lecteurs de romans fantastiques et d'amateurs de série TV... et autant de sources d'inspiration qui nous ont aidés à construire WHITBY (Indiana), la petite ville apparemment normale mais en réalité très (trop ?) bizarre qui sert de cadre de base à TTB.

Le but de cette aide de jeu n'est pas de vous infliger des tonnes d'informations fastidieuses sur la vie quotidienne de cette *small town* en apparence si semblable aux autres mais de vous proposer des points de repère, des éléments de background et des possibilités de jeu vous permettant de faire exister VOTRE propre version de Whitby. On peut aussi considérer cet article comme la « Bible » destinée aux futurs auteurs de scénarios de TTB ayant Whitby pour cadre.

Avant d'entrer dans le vif du sujet, une question que vous vous êtes peut-être posée : d'où vient le nom de Whitby ? Il existe bel et bien une ville de ce nom, mais dans le Yorkshire – il s'agit du charmant petit port de pêche où Dracula, dans le roman de Bram Stoker, accoste pour la première fois en Angleterre... Mais bien sûr, la plupart des habitants

de notre Whitby n'ont jamais lu Bram Stoker et, à leurs yeux, le nom de leur ville incarne avant tout la version provinciale de l'*American Way of Life*, avec sa simplicité rassurante, loin des grands centres urbains à la criminalité rampante, aux rues assourdissantes et aux foules anonymes.

Les informations ci-dessous reprennent, étoffent et développent le contenu de l'encadré consacré à Whitby présenté dans les règles de base de TTB.

## Tour d'Horizon

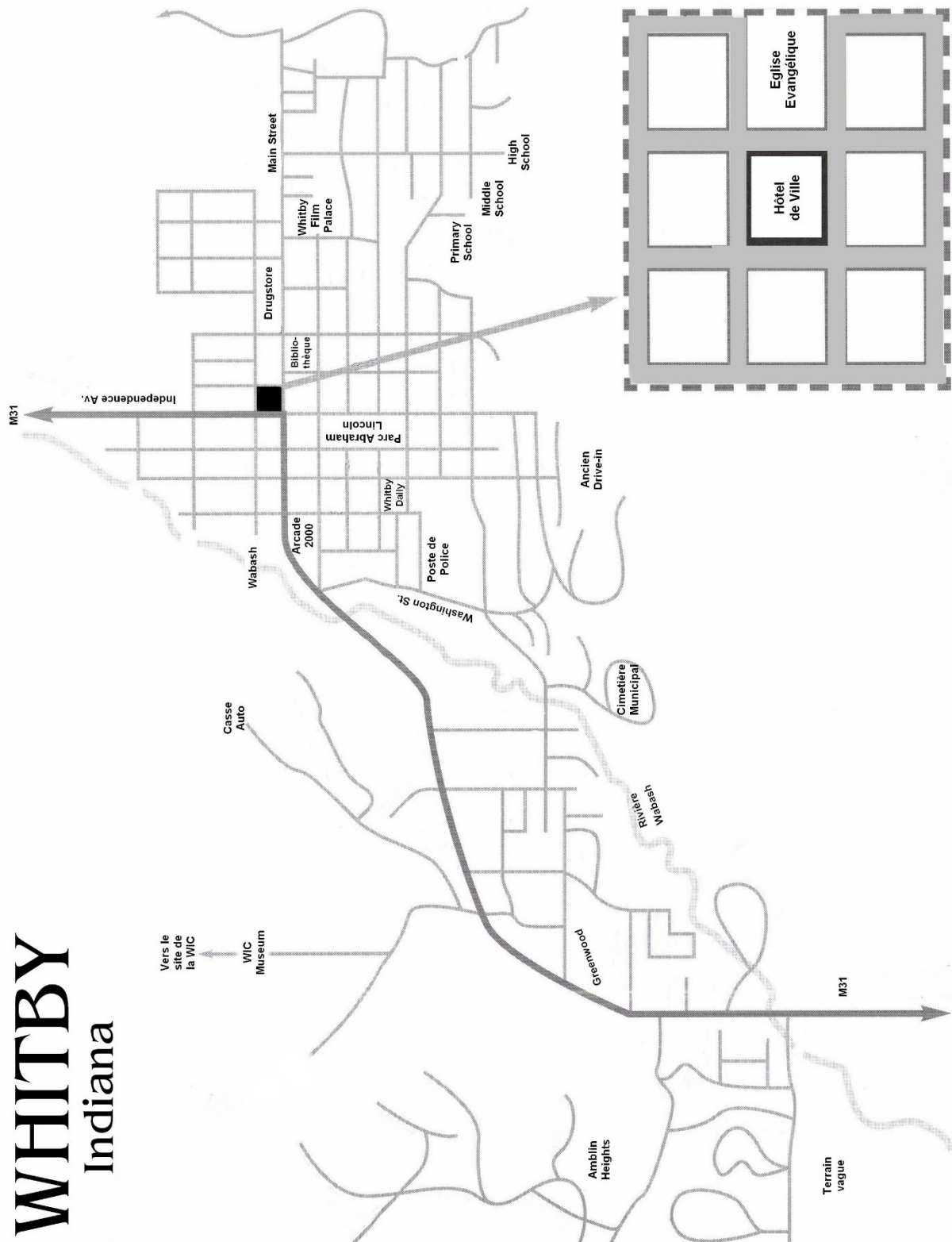
Logée dans une vallée, comptant près de **5000 habitants**, Whitby (Indiana) est une petite ville comme tant d'autres, aux antipodes des grandes agglomérations américaines.

Coupée en deux par la **rivière Wabash**, la ville est née lorsque des trappeurs s'y sont fixés, au dix-huitième siècle, chassant au passage la tribu indienne qui vivait là depuis toujours.

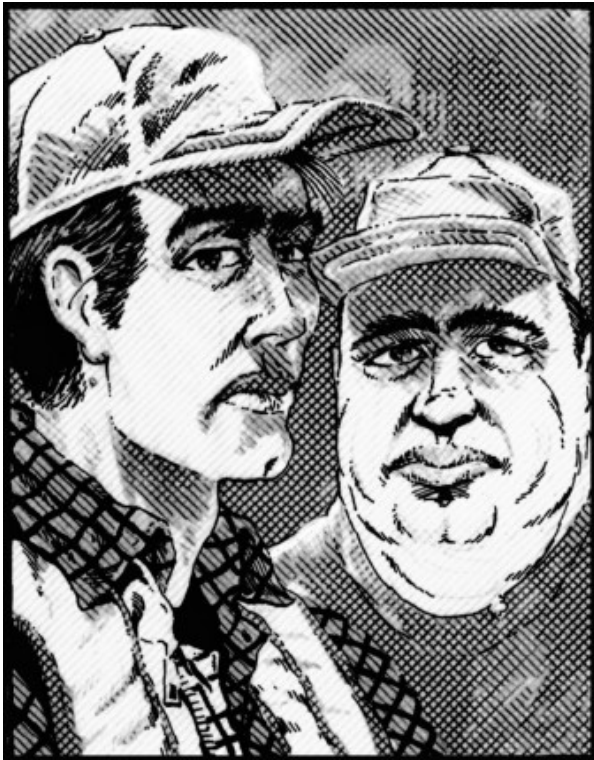
Lorsque l'on découvrit du minerai de fer dans les collines alentour dans les années 1850, la population fit un bond. Whitby fut une cité prospère jusqu'à ce que les filons soient épuisés et, surtout, que la petite industrie sidérurgique soit vaincue par la concurrence.

# WHITBY

## Indiana







Bon, OK, ils ne ressemblent pas non plus TOUS à ça...

Des deux côtés de la vallée, Whitby est entourée par des forêts qui font le bonheur des chasseurs et des promeneurs. La faune et la flore y sont variées et il n'est pas rare d'y croiser des castors, quelques ours ou des cerfs. Les immenses champs de maïs en lisière des bois ont parfois à souffrir des passages de ces animaux sauvages.

Traversée par la route 31 de part en part, Whitby voit rarement les touristes s'arrêter plus de quelques heures, faute de proposer des points d'intérêt notables. C'est une ville calme et oubliée du reste du monde. La plupart de ses habitants ne demandent d'ailleurs pas mieux.

## Lieux Notables

Le **Drugstore de Whitby** devrait en réalité s'appeler « *General Store* », car il fournit la population locale en matériel de bricolage, de chasse, de pêche, mais aussi des vêtements, des médicaments et des articles alimentaires. La propriétaire et gérante, Samantha Langman, fait partie des personnalités locales les plus appréciées. Le magasin est jouté par une petite place, pompeusement baptisée Thomas Jefferson Square (mais que tout le monde à Whitby appelle « *la place du drugstore* »). Il y avait autrefois un autre General Store à Whitby (qui, pour le coup, répondait bel et bien cette appellation) mais il a été détruit dans les années 50 par un incendie aussi mystérieux que dévastateur.

L'**usine métallurgique** de Whitby a connu sa plus forte activité dans les années 1950, avant de fermer il y a une dizaine d'années. Le site industriel au nord de la ville est devenu une usine fantôme et plusieurs galeries minières restent accessibles à qui en connaît le chemin. De même, de nombreuses maisons n'ayant jamais pu être vendues sont abandonnées et composent le « quartier fantôme », ancienne cité ouvrière, maintenant le terrain d'exploration des enfants jouant à se faire peur.

Il ne reste de cette époque glorieuse que le petit **musée de la Whitby Iron Company** (WIC), fondé par Stanley Davis (voir ci-dessous) et composé de trois salles emplies de matériel et de clichés de l'époque et qui n'est visité que par les voyageurs forcés de s'arrêter à Whitby.

Whitby comporte une **salle de cinéma**, le *Whitby Film Palace*, dont le propriétaire Bill Moore (voir la section *Figures Locales*, ci-après) possédait également un drive-in, qu'il dut fermer lorsque la WIC cessa son activité. Situé au sud de la ville, le drive-in s'est changé en un terrain vague, parsemé d'émetteurs rouillés, où l'écran géant est recouvert de plantes sauvages. La petite salle de cinéma de Whitby, située à côté de l'hôtel de ville, projette deux films par semaine, en alternant les séances entre films familiaux, grands classiques et films d'horreur. La salle est rarement comble et il y a fort à parier qu'elle devra bientôt fermer, elle aussi.

De 14 heures à 22 heures (horaires variables, selon l'humeur du gérant), la salle de jeux vidéo **Arcade 2000** fait le bonheur des jeunes gens de Whitby, et le désespoir de plusieurs adultes, inquiets de voir leur progéniture engloutir leur argent de poche dans ce lieu de perdition où, en plus, résonnent à un volume déraisonnable les derniers *hits* du moment. Nombreux sont ceux qui pensent que James Smith Jr, le fils d'un des membres du Conseil de la ville, a bénéficié du soutien de son père pour ouvrir une salle de jeux d'arcade dans ce qui était autrefois un garage. Qu'à cela ne tienne, les kids de Whitby se réjouissent de se retrouver là pour comparer leurs talents sur les dernières machines d'arcade que James Smith met à leur disposition, tout en s'autorisant de temps à autre une petite partie. Curieusement, James Jr détient le *high-score* sur nombre de jeux vidéo, de *Donkey Kong* à *Pole Position*, en passant par *Space Invaders*.

La **bibliothèque municipale** de Whitby, située sur Main Street est gérée (et farouchement « gardée » pourrait-on dire) par l'intraitable Miss Plummer, une des figures locales de Whitby (voir la section sur le *Figures Locales*, en fin d'article).



Le magnifique hôtel de ville de Whitby

L'**hôtel de ville** de Whitby se situe au cœur de la ville (étonnant, non?) et occupe l'un des bâtiments « historiques » de Whitby. Il est à noter que, comme les autres petites villes de l'Indiana, Whitby n'est pas dirigé par un maire individuel mais par un conseil municipal (*town council*).

Le **parc Abraham Lincoln** (*tout le monde* sait que le grand président a passé la majeure partie de sa jeunesse dans l'Indiana... non ?) est le principal parc de Whitby. Situé près de la mairie, il est jouté par la nouvelle **aire de jeu** municipale, qui propose balançoires, toboggans et autres portiques aux jeunes enfants de Whitby (avec, bien évidemment des bancs pour les parents et les éventuels ados désabusés). Pourquoi « nouvelle aire de jeu » ? Réponse dans le scénario *Playground Twist*, inclus dans ce numéro !

L'**église évangélique** de Whitby, située en face de l'hôtel de ville, est une église américaine typique, rénovée dans les années 20 suite à un incendie dévastateur dont les causes ne furent jamais établies. Incidemment, le nombre d'années écoulé entre cet incendie et celui du General Store dans les années 50 est le même qu'entre ce deuxième incendie et le *maintenant* des persos. Et si la fameuse formule *jamais deux sans trois* se vérifiait ? Quel autre bâtiment emblématique pourrait être à son tour détruit par les flammes ? Allez, un petit effort et vous allez trouver...

Le journal local est le **Whitby Daily** qui paraît (comme son nom l'indique) chaque jour, depuis 1921. Son personnel se limite à une petite poignée d'employés enthousiastes, dirigés par Paul Kennedy. Les archives du journal, récemment transférées à la bibliothèque municipale (sauf pour celles concernant la décennie en cours, toujours abritées dans les locaux du Daily, situé non loin du poste de police) constituent une véritable mine d'or sur l'histoire locale.

Le quartier d'**Amblin Heights** a connu son heure de gloire à la fin du XIX<sup>ème</sup> siècle, alors que l'industrie métallurgique de Whitby était fleurissante. Alors que les mineurs étaient logés par la WIC dans des habitations toutes bâties sur même modèle, non loin de l'usine, les contremaîtres et dirigeants investirent la colline d'Amblin et y firent construire des maisons plus huppées, dotées du confort moderne de l'époque. La crise de 1929 et les difficultés croissantes que rencontra la WIC au cours du vingtième siècle (qui aboutirent à sa fermeture en 1970) virent ce quartier se vider peu à peu et ses grandes maisons être abandonnées, puis tomber en ruine. La municipalité a envisagé de faire raser, puis reconstruire cette partie de Whitby, mais s'est heurtée à l'opposition de ses quelques derniers habitants. En attendant, les maisons abandonnées forment un terrain de jeu rêvé, quoiqu'interdit, à bon nombre de gosses en mal de sensations.

## Les Forces de l'Ordre

**Burt Wesson** est le chef de la police de Whitby. Bien que de nombreux habitants persistent à l'appeler *shérif*, son titre officiel est *town marshal*, un titre spécifique à l'état d'Indiana. C'est un homme paisible, à l'image de sa ville (ou plus exactement de sa façade). Très apprécié de ses concitoyens, ce quadragénaire solide et peu bavard passe pour avoir « les pieds sur terre et la tête sur les épaules ». Il ne s'est jamais marié et semble être un authentique célibataire endurci, à qui certaines rumeurs prêtent (à tort) une liaison avec Kelly Pryce, l'infirmière locale (voir p 8).

Loin du vacarme des mégapoles, Whitby a un taux de criminalité négligeable et ce n'est pas le chef Wesson qui s'en plaindra ! Au cours d'une année typique, il n'a à régler que des querelles de voisinage, des cas d'ivresse sur la voie publique, quelques bagarres et, de temps à autres, une fugue d'adolescent... sauf lorsque Whitby devient le cadre d'événements dramatiques (comme ceux, par exemple, évoqués dans le scénario *Playground Twist*)... Dans ce genre de crise majeure, Burt Wesson aurait tout pour s'avérer étonnamment efficace (c'est un enquêteur sagace et un tireur fort correct)... sauf qu'il refusera *évidemment* de croire à quoi que ce soit impliquant le surnaturel, le paranormal et autres « trucs de cinglés » - une position que partagent également ses deux adjoints, le robuste **Fred Hurt** et le peu énergique **Carl Wheeler**.

Le poste de police, situé sur Washington Street, dispose de quatre véhicules : trois automobiles de patrouille et un tout-terrain, utilisé par le shérif Wesson dans tous ses déplacements.

## Ecoles

Compte tenu du thème de TTB et de l'âge moyen des persos, les différentes écoles de Whitby méritent évidemment une attention particulière.

Avec près d'un millier d'élèves, venus de Whitby et de ses environs proches, les écoles de Whitby permettent d'accueillir les enfants de 3 à 17 ans, âge auquel ils pourront se diriger vers l'Université de leur choix et quitter leur ville natale. Après un passage éventuel en Nursery School (l'équivalent de nos classes de maternelle), les enfants rejoignent la Primary School de 6 à 11 ans, pour leurs six premières années de scolarité. Viennent ensuite la Middle School (pour les classes de septième à neuvième années, où se trouvent en général les héros de TTB), puis la High School qui les accueillera pendant trois ans.

Les établissements scolaires de Whitby (Nursery School, Primary School, Middle School et Hugh School) sont situés dans le même quartier de la ville et partagent parfois certaines structures, comme le gymnase ou le terrain de sports.

Les effectifs de la **Whitby Middle School** sont tels qu'il y a trois classes par niveau. Il n'est donc pas dit que les persos incarnés par vos joueurs soient tous dans la même classe. Ils ont cependant de fortes chances d'avoir les mêmes professeurs, ceux-ci leur délivrant les cours « obligatoires » (comme les mathématiques ou les langues étrangères) ou « optionnels » (comme la chimie ou le dessin). Parmi le corps enseignant de la Middle School de Whitby, citons **Mr Spielberg**, qui enseigne le dessin et à qui son patronyme vaut nombre de plaisanteries, **Mrs Hill**, la professeure de mathématiques célèbre pour ses interjections désuètes (« *Saperlipopette !* », « *Que diable !* » et autres « *Nom d'un petit bonhomme !* »), **Mr Krawczyk** (que les élèves préfèrent appeler « Mr K. »), prof de littérature vieillissant, spécialiste des digressions interminables mais doté d'une perspicacité psychologique quasi-infaillible (ce qui lui a valu le surnom de « *bullshit detector* ») ou encore la pétulante et athlétique **Miss Sheridan**, la prof de sport des filles, qui passe pour être ceinture noire de karaté (légende scolaire tenace, que l'intéressée ne fait rien pour démentir).

La principale de la Middle School est **Mrs Baker**, une petite femme au caractère bien trempé, dont l'autorité sans faille fait trembler même les élèves de neuvième année. Citons aussi Willie, l'homme à tout faire de l'école, qui assure l'entretien des espaces verts et celui des bâtiments qui commencent à vieillir (les persos en sauront plus sur lui dans le scénario *Making plans for Nigel*).



*Mrs Baker, la (petite) dame de fer de la Middle School*

## Calendrier Local

La population célèbre bien évidemment les traditionnelles fêtes : Noël et le Jour de l'An, bien sûr, mais aussi le 4 Juillet (la fête nationale), **Halloween** (le 31 Octobre, une fête qui semble encore plus populaire auprès des enfants de Whitby que dans la plupart des autres petites villes des Etats Unis) et, bien sûr, **Thanksgiving**, qui est sans aucun doute LE jour férié le plus important pour les familles américaines.

Le calendrier local comporte également deux fêtes extrêmement importantes : la Braderie d'Eté et la Fête de Whitby.

La **Braderie d'Eté** (« Summer Sale ») est un parfait exemple de ce que les Américains appellent une « garage sale » (et les Français un « vide-grenier »). Elle a toujours lieu le dernier samedi du mois de Juin et tout le monde y participe, sauf peut-être les gens d'Amblin Heights.

La **Fête de Whitby** (le 13 Avril), aussi appelée Jour de Whitby, donne lieu à une parade de la fanfare locale ainsi qu'à une grand kermesse proposant toutes sortes d'attractions, sur le terrain du stade municipal. Elle est censée célébrer la fondation de la ville par un trappeur nommé John Whitby, en 1786 (1986 sera donc l'année du bicentenaire !), un « personnage historique » qui tient sans doute plus du mythe que de la réalité.

## Quelques Figures Locales

**Samantha Langman**, pimpante veuve d'une cinquantaine d'années, tient le drugstore de Whitby avec une énergie qui force le respect, avec l'aide de deux à cinq employés, selon la période de l'année et l'activité de son commerce. Parmi les employés permanents se trouve le **Vieux Sam**, un vétéran de la 2ème Guerre Mondiale qui prend un plaisir certain à raconter ses souvenirs du D-Day et du débarquement à Omaha Beach, auquel il a participé (« *Et aux premières loges, mon gars !* »).

**Stanley Davis**, ancien contremaître de la WIC, est le fondateur et le « curateur » (il adore ce terme) du musée de Whitby (voir ci-dessus), qu'il a créé en hommages à ses anciens compagnons et collègues. Il est une des sources les plus fiables concernant l'histoire locale et d'aucuns le considèrent comme le gardien de la mémoire de Whitby (en tous les cas en tant qu'ancienne ville industrielle) ; le *Whitby Daily* semble décidé à le décrire bien malgré lui comme « *le membre le plus éminent de la communauté afro-américaine locale* » (2% de la population, soit une petite centaine de personnes).

**Bill Moore**, sexagénaire dynamique, propriétaire du *Whitby Film Palace*, est le « monsieur cinéma » de Whitby ainsi qu'un véritable expert en matière de films d'horreur – avec une prédilection marquée pour les grands classiques en noir et blanc. Cette passion (et une vague ressemblance avec l'acteur Boris Karloff) lui ont valu le surnom de « Boris », un sobriquet qu'il déteste (et qui a même conduit certains esprits trop imaginatifs à lui attribuer – de façon totalement irrationnelle - des origines russes, voire un « passé trouble » - mais non, Mr William Moore n'est ni un descendant caché du tsar, ni un agent dormant soviétique).

**Miss Plummer**, la bibliothécaire de Whitby, est une célibataire endurcie d'une quarantaine d'années. Venue de New York, cette petite femme brune pleine d'énergie a trouvé à Whitby le havre qu'elle recherchait, semble-t-il. Vivant pour et par les livres, elle veille sur la librairie municipale de Whitby avec l'autorité d'une gardienne du temple, déterminée à faire respecter sa fameuse « règle de trois » (« *Trois semaines maximum ! Et pas plus de trois livres à la fois !* »). Son travail lui laissant pas mal de temps libre, Alicia Plummer est une des collaboratrices régulières du *Whitby Daily* et s'essaie régulièrement, sous le pseudonyme de Lawrence Brown, à l'écriture de romans de SF tels que *Le Jour de la Comète*, *Les Mercenaires du Cosmos* et *Les Naufragés du Vortex*.

Le **Dr Meyer** est un ancien médecin militaire ayant servi au Viêt Nam. Marqué à tout jamais par cette expérience, il a finalement quitté Indianapolis et est venu s'installer dans ce qu'il pense être une petite ville tranquille : Whitby. Aspirant plus que tout à la paix, Caleb Meyer officie dans un petit cabinet jouxtant le drugstore de Samantha Langman, soignant du mieux qu'il peut ses concitoyens. Ce quadragénaire aux cheveux prématurément blanchis est régulièrement courtisé par certaines dames de Whitby, mais ne semble pas prêter attention à leurs efforts (ce qui n'a pas manqué de soulever toutes sortes de rumeurs).

**Kelly Pryce** est la seule infirmière de Whitby. Agée d'une petite trentaine d'années et originaire (comme le Dr Meyer) d'Indianapolis, elle a décidé de refaire sa vie à Whitby après un divorce difficile. Extrêmement compétente, entièrement dévouée à son métier et dotée d'un infatigable optimisme (au moins en surface), Kelly Pryce (que beaucoup persistent à appeler « Miss Pryce » alors qu'il ne s'agit pas de son nom de jeune fille) est appréciée de tous - sauf de quelques inévitables mauvaises langues pour qui elle est, évidemment, « *trop jolie et trop polie pour être honnête* ». Elle se déplace à bord d'une Coccinelle verte très repérable, qu'elle surnomme elle-même la « Kelly-mobile ».

**Paul Kennedy** (« *aucun lien !* » aime-t-il préciser chaque fois qu'il se présente, « pour plaisanter ») est le directeur et le rédacteur-en-chef du *Whitby Daily* (qui fut fondé par son grand-père en 1921). La cinquantaine grisonnante, la cravate mal serrée et le cigare vissé au coin de la bouche, celui qui se considère comme « *le seul véritable journaliste de cette foutue ville* » semble bien décidé à incarner le cliché du rédac' chef à la *Lou Grant* (même si les gosses de Whitby lui trouvent plutôt une ressemblance avec J. Jonah Jameson, l'irascible directeur du *Daily Bugle* dans les aventures de *Spiderman* – la moustache en moins). S'il prétend toujours être « *sur le coup – et même sur le scoop !* », ce roi de la formule à l'emporte-pièce manifeste en réalité une tenace incuriosité pour tout ce qui sort un peu de l'ordinaire (soit, dans son langage fleuri, « *de foutues conneries* »).

**Voilà ! A présent, à vous de faire vivre votre version de Whitby (Indiana), en y ajoutant lieux, PNJ et anecdotes de votre crû ou issues de la création des persos des joueurs...**

**Welcome to Whitby !**



# CHASING THE NIGHT

*Ce scénario (de type one-shot) est destiné en priorité à des persos et des joueurs débutants – mais n'est pas pour autant sans dangers ! Il peut également être confié à un MJ néophyte, qui y trouvera de nombreuses indications pratiques sur la façon de mener cette première aventure...*

*Standing here in front of the mirror  
It's gonna be alright tonight  
Feelin' hot, yeah, I'm on fire  
I'm never ever goin' to tire  
Tonight, it's gonna be alright  
Chasing the night, it's gonna be alright*

**The Ramones - Chasing The Night**

**ATTENTION :** Si vous comptez incarner l'un des persos qui va vivre cette aventure, n'allez pas plus loin dans votre lecture : seul le MJ doit prendre connaissance de ce qui suit !

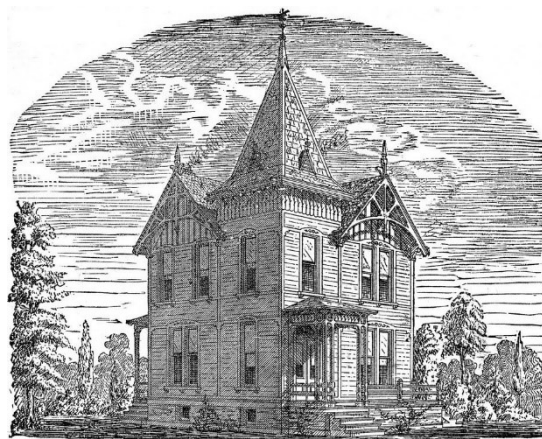
## L'Histoire en Bref

Sur Amblin Heights, les hauteurs qui dominent Whitby, il reste quelques anciennes bâtisses disparates datant des premières années de la ville. L'une d'entre elles est, depuis quelques mois, habitée par un **vampire**, venu chercher là le repos après une série de sanglants méfaits... mais c'est sans compter sur un **chasseur de vampires**, qui a retrouvé sa piste et va tenter de le détruire. Hélas, la créature est plus rusée qu'il ne s'y attendait et le duel va tourner à son désavantage. Plus féroce que jamais après cette attaque, le vampire va devoir être réduit à néant.

### **Ce qui s'est passé avant le scénario...**

Depuis quelques semaines, la sinistre maison d'Amblin Heights est habitée. L'imposante bâtisse d'un autre âge a été investie, cet été, par un homme étrange vivant à l'écart de la population. Cet homme, un nommé **John Graham**, alimente les rumeurs, par son comportement et sa discrétion. Il est la plupart du temps reclus dans la maison et n'en sort pour ainsi dire jamais. De plus, deux énormes dobermans rôdent dans le jardin entourant la maison, en interdisant l'accès à tout visiteur.

Evidemment, nombreuses sont les rumeurs qui courent au sujet de l'occupant de la maison. La plus répandue en fait un mafioso repent venu se faire oublier ici (voir plus loin).



*La vieille maison d'Amblin Heights – sympa, non ?*

Comme nos héros vont pouvoir le découvrir, ces rumeurs sont bien en-deçà de la vérité, puisque John Graham est en réalité au service de **William Pratt**, un Vampire britannique, venu aux USA (et à Whitby) se faire oublier.

Pendant les premières semaines de sa présence à Whitby, Pratt a redoublé de prudence. Ayant fui l'Europe avec plusieurs chasseurs sur ses traces, il pense avoir trouvé ici la tranquillité, du moins pour quelque temps. Jusqu'à présent, le vampire s'est montré raisonnable et s'est contenté de sang animal chaque fois que possible. Mais Mr Graham sait cependant qu'un jour, il lui faudra trouver une proie humaine pour son maître.

## Whitby, Fin Octobre

C'est la perspective d'Halloween tout proche qui réunit les persos, cet après-midi-là. Comme tous les gosses des Etats-Unis (ou presque), ils se réjouissent d'enfiler leurs costumes et de parcourir les rues de Whitby, le lendemain soir, afin de lancer le célèbre *Trick or treat!* et récolter au passage quelques confiseries. Nos jeunes héros rivalisent de créativité pour finir leurs déguisements, cette année et comptent bien s'amuser ce soir-là, quitte à se faire peur.

Laissez les joueurs décider des déguisements que leurs personnages comptent arborer lors de cette soirée. Toujours est-il qu'il leur manque du matériel (il peut s'agir de tissu, de colle ou de vieux cartons) et que, pour se le procurer, ils vont devoir aller au Drugstore tenu par Samantha Langman.

**Note au MJ :** *Ce passage au Drugstore peut être l'occasion de croiser quelques habitants de Whitby, qu'il s'agisse d'alliés potentiels, de la Bête Noire d'un des persos, etc.*

La tranquillité apparente de Whitby va être troublée par l'arrivée d'un homme, en milieu d'après-midi, alors que la pluie s'abat sur la ville et les environs. Descendant du bus Greyhound<sup>1</sup> passant à Whitby en fin d'après-midi et entrant au drugstore, l'homme, un quinquagénaire à l'air sévère, portant une petite valise et un sac en cuir qu'il ne quitte jamais, commencera par demander où il peut loger pour quelques nuits. Après s'être fait recommander la pension de Mrs Hodges, l'homme posera des questions au sujet de la maison d'Amblin Heights. Les persos, s'ils osent adresser la parole à un parfait inconnu, peuvent l'informer à ce sujet.

Voici les questions que pose l'étranger :

**- La maison d'Amblin Heights est-elle habitée ? Si oui, par qui ?**

**- A-t-on signalé des incidents particuliers aux alentours ?**

**- Le ou les occupants de la maison a-t-il/ont-ils causé quelque trouble ?**

Quelles que soient les réponses à ces questions, l'homme hoche la tête, sans laisser deviner s'il est satisfait. Si besoin, l'inconnu expliquera qu'il s'intéresse aux vieilles demeures de la région et que celle-ci a attiré son attention. Quant à ce que les persos savent de la vieille bâtisse, il s'agit souvent de rumeurs ou d'informations un peu vagues, mais concordantes (voir ci-dessous).

**Note au MJ :** *Si la présence des persos au drugstore vous semble incongrue ou difficile à justifier, il existe de nombreuses autres façons de leur faire croiser le chasseur. Ils pourraient ainsi rencontrer Shingle à sa descente du Greyhound et être abordés par lui parce qu'il cherche où loger pour quelques jours.*

(1) : Célèbres autocars gris reliant plusieurs villes des USA, offrant une alternative économique au train et à la voiture.

## La Maison sur la Colline

Un peu à l'écart de Whitby, se trouve une maison que l'on pourrait croire abandonnée. Entourée de murs d'une hauteur respectable et cernée par un parc où l'on peut deviner de nombreux arbres, la "*maison hantée d'Amblin Heights*", comme l'appellent certains gosses, n'est cependant pas désertée. Lorsque le soir tombe, des signes de vie y sont perceptibles mais nul n'a jamais osé aller voir de plus près ce qu'il en était. Les deux molosses qui rôdent dans le parc suffisent à décourager les visiteurs potentiels et la plupart des gamins qui préfèrent faire un détour pour éviter de passer par là...

## Les Infos des Persos

S'ils se sont déjà intéressés à la maison d'Amblin Heights, les persos connaissent déjà deux ou trois choses sur la demeure. Le MJ devra donc distiller ces informations entre les différents personnages, tout en les parsemant de rumeurs totalement infondées.

**1. La maison d'Amblin Heights a longtemps été en vente sans trouver acquéreur.** Elle appartenait auparavant à Ms Helen Bloch, une demoiselle quinquagénaire qui quitta Whitby pour l'Europe il y a plus de cinq ans et décéda l'an dernier. L'occupant actuel, John Graham, a débarqué du jour au lendemain, cet été, sans que l'on sache dans quelles circonstances il est entré en possession de la demeure.

**2. L'habitant de la maison sort peu et se fait livrer presque tout ce dont il a besoin.** C'est Hugh Denton, un grand échalas employé au drugstore de Whitby qui se charge de la livraison hebdomadaire. Il a pour consigne de déposer les sacs de courses devant la barrière et de prendre l'argent du règlement déposé à son intention. Cette information est vraie : Hugh Denton peut être connu de l'un des persos (il peut être un proche d'un grand frère ou d'une grande sœur, par exemple) et confirmera tout cela, quitte à noircir le trait et faire une description plus sinistre de la maison.

**3. La maison abrite un ancien mafioso repent, envoyé ici par le FBI,** dans le cadre du Witsec (le programme de protection des témoins mis en place en 1971). Cette rumeur est totalement infondée, mais peut induire les persos en erreur (c'est le but !), d'autant qu'elle est alimentée par nombre d'habitants de Whitby, en mal de sensations.

**4. Parfois, à la tombée de la nuit, une Oldsmobile grise quitte cette maison pour ne revenir qu'un peu avant l'aube.** On soupçonne Graham de traficoter quelque chose évidemment et les tenants de la rumeur précédente (qui font de lui un ancien mafioso) sont persuadés qu'il n'a pas rompu avec son ancien milieu et se rend régulièrement à des réunions de la "famille".

**Note au MJ :** N'hésitez pas à broder à votre guise sur ces différentes informations, quitte à en donner des contradictoires aux différents persos – ce qui ne manquera pas de donner lieu à d'amusantes prises de tête...

## Bizarre, Bizarre...

Ces dernières semaines, quelques faits notables ont eu lieu, à Whitby et dans ses environs. Les persos n'ont pas eu forcément connaissance de tous ces événements, dont certains n'ont rien à voir avec ce qui les attend, cela dit. En fonction de leur profil et de leurs occupations, ils peuvent donc avoir appris certaines des informations suivantes :

**Samuel Sherman**, fermier dont l'exploitation est proche de Whitby, est aux prises avec une étrange épizootie. Plusieurs de ses moutons ont succombé à ce qui ressemble une forte anémie. La visite prévue par l'école de Whitby pour les plus jeunes élèves est annulée. Si l'un des persos a un petit frère ou une petite sœur, il peut avoir vent de cette information.

**Steve Muller**, l'un des camarades de classe des persos (ou d'un des persos, si ceux-ci ne sont pas dans la même classe) est absent depuis deux semaines, pour cause de maladie. Le médecin de Whitby, le Dr Meyer, a diagnostiqué une mononucléose, mais la mère de Steve refuse ce diagnostic (il s'agit de la "maladie du baiser", aux yeux du public). Les persos peuvent être amenés à rendre visite au jeune Muller pour lui amener ses cours, par exemple. Le pauvre garçon a mauvaise mine : la "maladie du sang" dont il souffre le laisse plus mort que vif.

**Note au MJ :** la maladie de Steve peut être due à une attaque du vampire (dont il n'aurait gardé aucun souvenir conscient)... ou pas ! Utilisez-la comme un moyen de faire douter vos joueurs. S'ils pensent qu'elle est d'origine vampirique, brandissez les résultats des analyses sanguines, qui pointent clairement la mononucléose. Dans le cas contraire, insistez plutôt sur le rôle de la mère de Steve, qui met en doute le diagnostic du Dr Meyer...



*Neil Shingle, Chasseur de Vampires*

**Certains camarades de classe** des persos ont décidé d'organiser une fête d'Halloween, mais ne les ont pas invités – sans doute parce qu'ils sont « trop bizarres » ! S'ils ne sont pas les seules victimes de cette indélégance, il se peut qu'ils la vivent fort mal.

**Le drugstore de Whitby**, toujours dans le cadre d'Halloween, a organisé un concours du meilleur déguisement. Il va sans dire que les persos comptent bien participer !

**Un véhicule abandonné** (une Ford Granada) a été retrouvé à dix kilomètres de Whitby, sans nulle trace de ses passagers, il y a trois jours. C'est le fait le plus notable qui se soit passé dans le coin depuis des lustres.

## L'Etrange Mr Shingle

Avec sa dégaine étrange et son regard aux lueurs inquiétantes, l'étranger peut intimider les persos comme il peut les intriguer. S'ils sont assez intrépides, ils peuvent engager la conversation avec lui. Il se présentera alors sous le nom de Neil Shingle, britannique, venu dans la région en tant que touriste amateur de curiosités locales. Nos héros n'auront toutefois pas besoin de tester leur Sixième Sens pour avoir l'impression que Shingle est « un type plutôt bizarre » et cache quelque chose...

Ce que cache l'étranger n'est ni son nom, ni sa nationalité. Le mystérieux Mr. Shingle n'est ni un touriste un peu curieux, ni un agent du FBI : depuis plus de vingt ans, cet homme étrange est chasseur de vampires. Il a déjà terrassé plusieurs de ces créatures en Europe et est sur la piste de celui qui est arrivé depuis peu à Whitby. La mallette qui ne le quitte pas contient des crucifix, des flacons d'eau (bénite, sans doute), des pieux, un maillet de bois, ainsi que plusieurs carnets recouverts d'une écriture manuscrite serrée (il s'agit du journal de bord de Neil Shingle et de ses notes).

Comme on le voit, Shingle n'est pas tout à fait dans le vrai en ce qui concerne le gibier qu'il traque. Jusqu'à présent, il a eu de la chance... mais cela pourrait bien changer.

Ce premier soir, après avoir pris possession de la chambre qu'il a loué chez Mrs Hodges (en payant une semaine d'avance), l'étrange visiteur va se diriger vers Amblin Heights et la sinistre maison qui s'y dresse. S'il a éveillé la curiosité des persos, ces derniers pourront l'observer faire le tour de la propriété, prenant le temps d'examiner le mur d'enceinte et prenant des notes dans un vieux calepin. De l'autre côté du mur, les chiens sont en alerte et ne cessent d'aboyer.

**Note au MJ :** Si les persos ont suivi Shingle, ils ont été repérés par lui, sauf s'ils ont **TOUS** réussi un test de **Discrétion**. Comme nous le verrons plus tard, le fait qu'ils soient repérés par Shingle n'est pas forcément une mauvaise chose pour la suite de l'aventure...

## Chez Mrs Hodges

Pendant que Mr Shingle procède à son examen de la maison, les persos peuvent envisager d'aller fouiller la chambre qu'occupe Shingle chez Mrs Hodges. Cette visite pourra également avoir lieu plus tard dans le scénario (voir le paragraphe « *Seuls !* »). Quel que soit le moment où elle se déroule, elle permet d'obtenir des informations similaires.

Pour entrer dans la chambre louée par Shingle, il faut faire preuve d'ingéniosité. Les persos peuvent, par exemple, convaincre la revêche mais honorable Mrs Hodges que son hôte a envoyé nos jeunes héros chercher quelque chose dans sa chambre (et, pour cela, réussir un test de **Baratin**) ou prendre des risques plus « physiques » et tenter de pénétrer dans la chambre de Shingle en escaladant la façade, par exemple (un test d'**Acrobatie** s'impose dans pareil cas).

Quelle que soit l'option choisie, les persos, s'ils réussissent à rentrer dans la chambre de Shingle en son absence, pourront y découvrir quelques éléments troublants. Si la valise contient un minimum d'affaires de toilette et de vêtements de rechange, c'est un dossier constitué de notes et de coupures de presse qui attirera leur attention.

Les coupures de presse sont tirées de différents journaux, pour la plupart étrangers. Les persos réussiront à lire sans peine celles en anglais, et visiblement découpées à partir de publications britanniques. Celles rédigées en d'autres langages (français et allemand) risquent de leur poser problème : il faudra réussir un premier test en **Trucs d'Intellect** pour accéder aux infos en français et un second test avec cette même capacité pour accéder aux infos en allemand.

**Informations de base :** Un entrefilet relate la mort d'un autostoppeur, retrouvé dans le bois de Carlisle Road, à 50 kilomètres au sud de Bradford, en Grande-Bretagne (il y a huit mois). Un autre article évoque une épidémie d'origine inconnue, dans une résidence pour personnes âgées, à Londres (il y a six mois) et qui causa la mort de huit résidents. Selon la thèse officielle, c'est un virus foudroyant qui terrassa les malheureux. L'épidémie cessa aussi rapidement qu'elle avait commencé. Enfin, un article issu d'un quotidien de Nouvelle-Angleterre et datant du mois de juillet dernier relate la disparition d'un couple, dont le camping-car fut retrouvé abandonné au bord d'une route de campagne.

**Informations en français :** Un article d'un quotidien régional français relate l'étrange mort de deux jeunes filles, retrouvées vidées de leur sang, près de Lille, voici un an. L'article relaie un appel à témoins, la police locale étant visiblement à la peine. Un second article relate les mêmes meurtres, attribués à une secte locale, ainsi que l'arrestation de deux de ses adeptes, niant farouchement toute implication.

**Information en allemand :** Un article datant de l'an dernier relate des meurtres sanglants dans la banlieue de Cologne; en quelques jours, pas moins de trois clochards ont été retrouvés assassinés dans des terrains vagues. Il semble qu'à l'époque, les soupçons se soient portés sur un gang de skinheads.

Dans le dossier compilé par Shingle, se trouve aussi une carte d'Europe dont certains lieux (ceux auxquels il est fait référence dans les articles cités plus haut) ont été marqués d'une croix. On y a tracé un itinéraire partant



d'Allemagne, passant par la France puis le Royaume-Uni. Une seconde carte, des Etats-Unis, cette fois, identifie plusieurs points en Nouvelle-Angleterre et, surtout, la petite ville de Whitby, Indiana. Il s'agit, bien entendu, du parcours du Vampire, reconstitué tant bien que mal par Shingle.

Évidemment, si les persos ont choisi d'étudier ces informations sur les lieux de leur découverte, ils ont tout intérêt à être prudents. Si aucun d'entre eux ne surveille leurs arrières, ils seront pris la main dans le sac par Neil Shingle, de retour de son expédition : ils devront alors fournir quelques explications (voir *Face à Shingle* ci-dessous).

Si les persos ont fait preuve de prudence et qu'au moins l'un d'eux s'est chargé de faire le guet, ils pourront anticiper le retour de Shingle et ne pas se laisser surprendre par lui. Il faudra tout de même que chaque perso réussisse un test de **Rapidité** pour décamper au plus vite... mais même dans ce cas, les jeunes intrus auront laissé des traces de leur passage que Shingle ne manquera pas de repérer (sauf si, là encore, les joueurs précisent au MJ que leurs persos font bien attention à tout remettre en place, ce qui pourra nécessiter un test d'**Observation** (pour refléter leur mémoire visuelle)).

**Note au MJ :** il est possible que les persos n'aient pas l'idée (ou l'envie) d'aller fouiner dans la chambre de Shingle. Cette étape, fort utile, pourra alors revenir à un stade ultérieur du scénario (voir *Seuls !* ci-dessous).

## Face à Shingle

S'il est évidemment furieux de découvrir qu'on a fouillé dans ses affaires, Shingle n'osera jamais s'en prendre physiquement à des enfants : les persos s'en tireront donc avec plus de peur que de mal.

Cela dit, le chasseur de vampires va tirer parti de la situation : voyant dans les persos de potentiels auxiliaires (toujours utile dans une activité comme la sienne !), il va leur proposer de l'aider dans sa tâche, sans cependant leur en dire trop (pour ne pas passer pour un fou ou ne pas les effrayer).

Il expliquera qu'il est à la poursuite d'un très dangereux individu qui est venu se cacher à Whitby et occupe la vieille maison d'Amblin Heights. Il restera néanmoins très évasif quant à la nature de celui qu'il pourchasse et ne l'évoquera que si les persos l'ont deviné et

mettent les pieds dans le plat. Dans le cas contraire, il se contentera d'en dire peu, quitte à s'engouffrer dans la rumeur selon laquelle l'occupant de la maison d'Amblin Heights est un ancien mafioso. Si les persos adhèrent à cette thèse, il expliquera alors qu'il est « *en mission confidentielle pour le gouvernement* » et qu'il compte sur eux pour garder le secret.

Avant de laisser les persos rentrer chez eux (où leurs parents commencent peut-être à s'inquiéter un peu...), Neil Shingle insistera pour qu'ils ne sortent pas de chez eux, cette nuit-là, ni les prochaines : « *Inutile de prendre ce genre de risques à ce stade des choses... c'est bien compris ? La nuit est un territoire hostile... vous ne savez pas à quel point !* ».

## La Première Nuit

Il se fait déjà assez tard et, en rentrant chez eux, les persos risquent d'avoir affaire à leurs parents respectifs, à moins de « bénéficier » d'un contexte familial particulièrement souple.

**Note au MJ :** Ce passage pourra être l'occasion pour les persos d'être confrontés à leur environnement familial, avec tout ce qu'il a de bon comme de moins bon. C'est le moment pour le MJ d'exploiter, s'il le souhaite, ce que ses joueurs ont pu imaginer lors de la création de leurs personnages : entre le père furieux de voir son fils rentrer si tard et la mère envahissante qui cherche à tout prix à savoir si sa fille a passé une bonne journée, les possibilités ne manquent pas...

Si la curiosité reste la plus forte et que les persos veulent absolument savoir ce que trame Mr Shingle, il leur faudra trouver un moyen de s'éclipser du domicile familial pour encore quelques heures : le **Baratin** (« *P'pa, je dois aller finir de préparer mon exposé avec Daryl ! C'est pour demain !* »), la **Discrétion** ou encore l'**Acrobatie** (pour quitter sa chambre par la fenêtre et descendre la façade sans se casser la figure).

Si les persos réussissent à sortir, durant cette première soirée (avec ou sans l'accord de leurs parents), ils pourront en apprendre un peu plus sur l'activité de Mr Shingle. Prendre celui-ci en filature dès qu'il quitte sa chambre chez Mrs Hodges est aisé, mais, à moins de réussir un test de **Discrétion**, leur présence sera repérée par le mystérieux étranger. Dans ce cas, il commencera par exiger le retour chez eux des jeunes aventuriers, avant de se rendre à l'évidence : il ne va pas être facile de se

débarrasser de ces fichus gamins. Dans ce cas, il leur demandera d'être le plus discrets possible et de s'armer de tout leur courage. Après avoir avalé un rapide dîner, Neil Shingle, chasseur de vampires, compte bien avoir confirmation de ses soupçons à propos de la maison d'Amblin Heights.

C'est donc une longue nuit essentiellement consacrée à la surveillance que va passer le chasseur (peut-être avec les persos à ses côtés). Muni de son éternelle mallette, il va se diriger vers le quartier d'Amblin Heights et surveiller attentivement ce qui se passe dans la vieille bâtisse. Installé dans le meilleur abri qu'il ait pu trouver (un ancien abribus de ramassage scolaire aujourd'hui abandonné), Shingle veille patiemment, le regard fixé sur la « *maison hantée d'Amblin Heights* ».

Vers 23 heures, un mouvement attirera son attention à l'étage. Là-haut, dans une lumière vacillante, deux silhouettes humaines sont visibles. Il semble donc que John Graham ne soit pas seul ! Sortant de sa poche une petite paire de jumelles, Shingle observera un instant les individus présents dans la maison, avant de murmurer : « *Je le savais ! Je te tiens, maudit...* » ou un truc du même style.

Si les persos le lui demandent, Neil Shingle les autorisera à regarder ce qui se passe là-haut et leur prêter ses jumelles (notons qu'un perso peut avoir eu l'idée d'amener ses propres jumelles et fera alors l'admiration du chasseur). Ils pourront alors entrevoir deux personnes dans la maison d'Amblin Heights : John Graham (que les persos connaissent peut-être déjà pour l'avoir aperçu) et un individu de grande taille, au teint blême et aux canines proéminentes, ressemblant plus à un cadavre desséché qu'à un être humain.

Shingle confirmera leurs soupçons : **il y a un Vampire à Whitby** ! Dès demain, il compte bien en débarrasser la petite ville (et, accessoirement, le Monde) - et pour ce faire, il a un plan, dans lequel les persos pourraient (évidemment...) lui être d'une aide précieuse.

## Shingle s'explique

Neil Shingle est venu à Whitby en remontant la piste d'un Vampire qu'il poursuit depuis plusieurs mois. Cette créature, qui se fait appeler William Pratt, dispose d'un serviteur fidèle (un « Renfield », voir règles de TTB p 95 pour plus de détails) assurant sa protection tout autant que l'intendance nécessaire à sa survie – le fameux John Graham.

Attaquer le vampire de nuit serait bien évidemment de la folie, le non-mort disposant de pouvoirs le rendant presque invincible. Il faut donc réussir à s'approcher de jour pour le terrasser et, pour cela, se débarrasser de Graham et des deux molosses qui assurent la sécurité de la maison... Et c'est là que nos jeunes héros pourront intervenir.

Si les persos acceptent de l'aider, Shingle leur exposera son plan : pour l'aider à s'introduire dans la maison le lendemain, les persos pourraient détourner l'attention de Graham et de ses deux molosses. En utilisant le prétexte d'Halloween, ils pourraient solliciter l'occupant de la maison quelques minutes, laissant ainsi assez de temps à Shingle pour agir. Qui refuserait d'ouvrir sa porte à des enfants costumés, ce jour-là ? Il est toutefois vital que tout ceci ait lieu en fin d'après-midi, AVANT la tombée de la nuit !

**Note au MJ :** Cette idée de diversion pourra être proposée par les persos eux-mêmes. Si vos joueurs n'y songent pas, elle viendra de Shingle. De manière générale, le MJ devra garder à l'esprit que Shingle est obnubilé par sa traque et n'agit pas forcément toujours comme un adulte responsable devrait le faire.

Alors que la nuit est tombée sur Whitby, Neil Shingle va raccompagner les persos jusqu'à chez eux, tenant à s'assurer de leur sécurité. Excessivement sûr de lui, l'étrange individu, visiblement exalté, leur promet une aventure hors du commun dès le lendemain après-midi (quand commencera la fête d'Halloween).

Lorsqu'ils se séparent, il est bien tard et il est plausible que les persos aient à jouer de toute leur ingéniosité pour rentrer chez eux sans éveiller l'attention de leurs parents (et subir une remontrance sans doute méritée).

**Note au MJ :** Si un des persos interroge son **Sixième Sens** à propos de Shingle et réussit son test, il éprouvera alors un très mauvais pressentiment, comme si quelque chose de terrible était sur le point de se passer.

## Seuls !

Après avoir difficilement trouvé le sommeil, les persos sombreront enfin dans un sommeil empli de cauchemars, où se mêlent leur aventure de la soirée, les paroles de Shingle et ce qu'ils pensent savoir au sujet des vampires. Le réveil risque d'être laborieux, pour nos jeunes héros, mais ce n'est rien à côté de ce qui les attend plus tard.

Libre à eux d'agir comme bon leur semble, en attendant l'heure fatidique. Ils peuvent, par exemple, réviser leurs classiques filmiques (de **Nosferatu** à **Fright Night** – alias **Vampire, vous avez dit vampire ?** en VF) ou se rendre à la bibliothèque et chercher à se documenter sur les vampires. Ils n'apprendront là que ce que le folklore et la fiction en ont dit (à savoir que ces monstres se nourrissent de sang, qu'ils craignent les crucifix, l'ail et l'eau courante, qu'on peut les anéantir en les décapitant après leur avoir planté un pieu dans le cœur et qu'ils peuvent se transformer à loisir en chauve-souris ou en loup). Enfin, ils chercheront très probablement à contacter Shingle, leur mentor du moment... mais le chasseur de vampires reste introuvable, alors que l'heure de l'attaque prévue approche.

À la maison d'Amblin Heights, rien ne semble avoir changé. Si, dans un accès de témérité, les persos sonnent à l'entrée, ils seront reçus vertement par Graham, qui déclarera ne pas connaître Shingle. Une telle visite aura également un effet retors : les occupants de la maison se méfieront de ces jeunes curieux.

Durant la journée, John Graham restera en sentinelle et, placé dans la chambre du deuxième étage, surveillera les allées et venues des persos, derrière les volets clos (où il a percé des œilletons à cet effet). Pour information, à cette période de l'année, le soleil se couche vers 18h40 et ne se lève que vers 8h10. Le cycle jour / nuit détermine l'activité du Vampire ; ce dernier peut toutefois se déplacer dans la maison, dont tous les volets sont hermétiquement clos, quelle que soit l'heure.

## Mais où est Shingle ?

Mrs Hodges, la logeuse de Neil Shingle, expliquera qu'elle n'a pas vu son locataire depuis la veille. Elle n'est pas très contente et même si elle refuse encore de l'avouer, s'inquiète un peu. Les persos auront donc peu de mal à la convaincre de les laisser fouiller la chambre de l'étranger (un test de **Baratin** pourra être utile).

Là, ils auront la confirmation que quelque chose ne tourne effectivement pas rond. Si Shingle a bel et bien laissé sa valise dans la petite chambre louée chez Mrs Hodges, tout montre qu'il n'y a pas dormi et qu'il n'est sans doute pas revenu ici depuis la veille. En prenant la liberté de fouiller sa valise, les persos pourront découvrir les éléments précédemment décrits dans la section **Chez Mrs Hodges**.

Il faut se rendre à l'évidence : Shingle est tombé sur plus fort que lui. Tout son plan vient de tomber à l'eau et le Vampire est toujours là. Les persos devraient vite comprendre que c'est à eux d'agir, maintenant.

## Entrer dans la Place

En cet après-midi d'Halloween, sans doute revêtus de leurs costumes, nos jeunes héros vont partir à l'assaut de la maison d'Amblin Heights. Ils pourront tenter d'y accéder par différents moyens :

### Ding Dong !

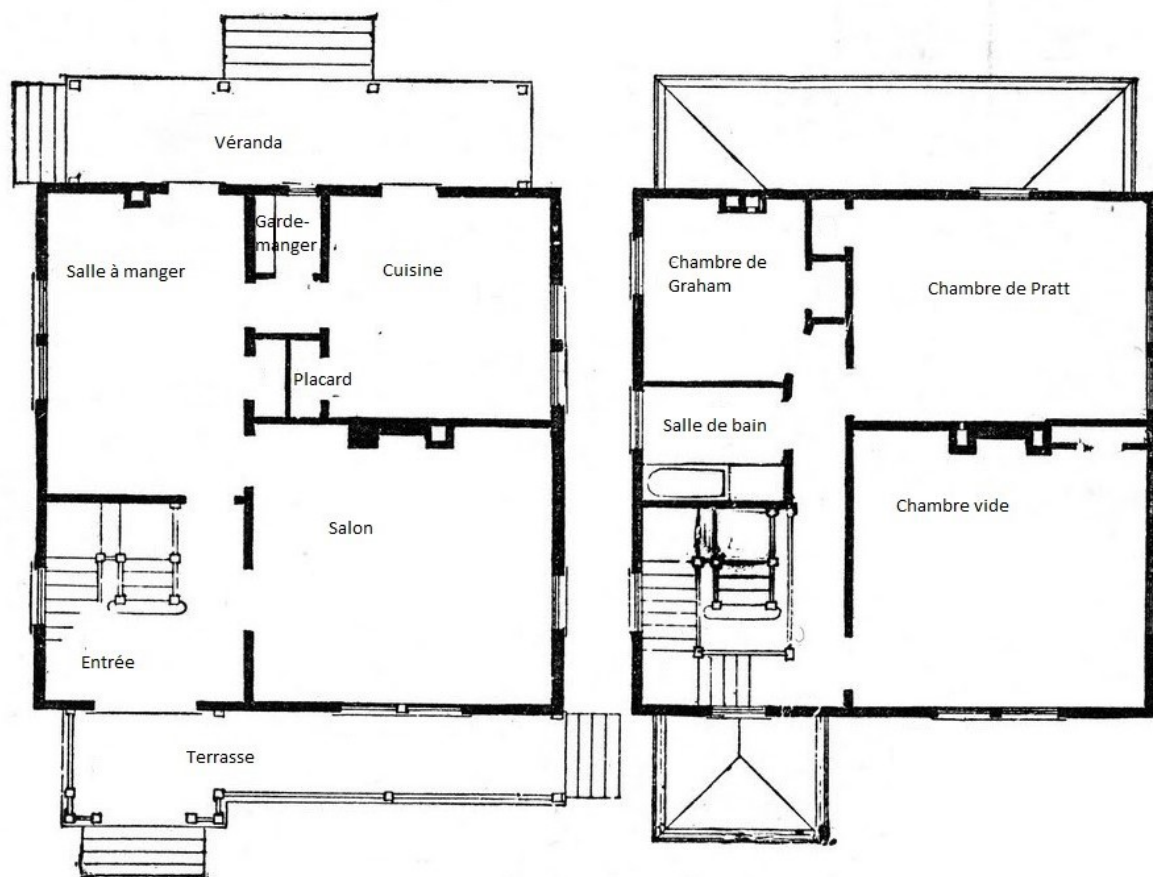
Il est possible que les persos décident tout simplement de sonner à la porte (espérant qu'on leur ouvre parce qu'après tout, c'est Halloween) afin de voir ce qui se passe : ils devront alors tirer sur la chaîne prévue à cet effet et patienter quelques instants (qui leur paraîtront bien longs) sous la pluie, tandis que les deux énormes chiens ne cessent d'aboyer à leur adresse, tous crocs dehors.

Sans doute peu rassurés (et peu à l'aise dans ces déguisements qui leur semblent soudain un peu ridicules), les persos verront alors la porte de la grande maison s'ouvrir et une silhouette s'approcher d'eux. C'est John Graham et il sera bref : "*Allez-vous en ! Nous n'avons rien pour vous ici !*", criera-t-il avant de fermer sa porte et de laisser les persos en tête-à-tête avec ses deux chiens, Bela et Bartok (voir la section **Les Molosses**, ci-après).

### Opération Ninja !

Les persos peuvent également décider de s'introduire subrepticement dans le parc (voir page suivante pour plus de détails) et ont alors de bonnes chances d'être découverts par Graham, s'il est à son poste de surveillance.

S'ils choisissent cette approche, il leur faudra réussir chacun un test d'**Acrobatie** ET un test de **Discrétion** pour opérer leur intrusion... mais celle-ci sera forcément repérée par les deux dobermans ! Dans ce cas, il leur faudra réussir un test de **Rapidité** pour s'enfuir, suivi d'un test d'**Acrobatie** pour franchir à nouveau le mur. Un échec sur un de ces deux tests signifie que le perso est rattrapé par un des deux chiens qui semble prêt à bondir sur lui si on lui en donne l'ordre – et tout ce barouf aura de toute façon attiré l'attention de Graham...



## Tout en Finesse...

La meilleure option consiste évidemment à pouvoir entrer dans la maison en l'absence de Graham et de ses chiens. Pour cela, il faudra bien entendu que les persos aient développé quelque stratagème ou diversion efficace leur permettant d'avoir le champ libre.

**Note au MJ :** Si les persos réussissent à déjouer la vigilance de Graham et des deux molosses (voire à les mettre hors-jeu !), le danger n'est pas pour autant écarté. Le lien qui unit le Vampire à son « Renfield » est tel que Graham pourrait tout à fait surgir dans le dos de nos intrépides chasseurs de monstre alors qu'ils le pensaient loin de la maison. A vous d'utiliser un tel retour-surprise à bon escient !

## Le Parc

Le Parc qui entoure la maison est un carré d'environ 50 m de côté, entouré par un mur de pierre d'environ 2 m de haut, en assez bon état, même si le lierre et les ronces l'ont envahi et que des branches d'arbres commencent à le menacer (il est d'ailleurs possible de franchir ce mur, en escaladant un arbre proche de celui-ci, au prix d'un test d'**Acrobatie**).

A l'intérieur du parc, la pelouse et les massifs ont laissé place à des herbes folles et des buissons épais. L'ensemble évoque plus un terrain vague qu'un jardin. L'ancienne piscine est vide et jonchée de feuilles mortes. Les cachettes potentielles sont très nombreuses... mais ne permettront pas, a priori, de déjouer le flair des deux dobermans qui y patrouillent. Les molosses suivent toutefois toujours le même chemin et un test d'Observation pourra permettre à un apprenti-pisteur de repérer les traces de leur passage dans la végétation.

Voir page suivante pour plus de détails sur les chiens de garde de la maison d'Amblin Heights.

## A l'Intérieur

Si elle fait l'objet de bien des suppositions et conversations, la vieille maison d'Amblin Heights n'a jamais été explorée. Les persos vont donc avoir ce privilège...

Le **rez-de-chaussée** comporte les pièces suivantes : un hall d'entrée (avec un escalier menant à l'étage), une cuisine, un salon et une salle à manger - pièces qui ne semblent pas avoir été totalement aménagées. Dans la cuisine, un réchaud à gaz est visiblement le



seul confort que s'autorise l'occupant de la maison, qui se nourrit manifestement de conserves, de lait et de céréales. Toutes les fenêtres de la maison sont obturées par des volets fermés de l'intérieur et ne laissant passer presque aucune lumière de l'extérieur. Un **escalier**, dont les marches de bois grincent de façon sinistre sous le moindre effort (à moins de réussir un test de **Discrétion**), donne accès à l'étage composé de deux grandes chambres, d'une plus petite et d'une salle de bain. Cette dernière est à peine fonctionnelle et, comme toutes les pièces de la maison, laisse à penser qu'elle n'est pas entretenue. John Graham a investi la plus petite chambre et y dort à même le sol, dans un sac de couchage. Il se trouve ainsi juste à côté de la plus grande des chambres, celle où sommeille (durant la journée) son Maître. Dans la chambre de Graham se trouve également un *body bag* qu'il utilisera pour transporter le corps de Pratt s'il doit évacuer précipitamment les lieux pendant la journée.

**Le refuge de Pratt** (un lit à baldaquin entouré d'épaisses tentures de velours noir) est situé au dernier étage de la maison d'Amblin Heights (voir le plan en fin de scénario), dont la plupart des volets sont fermés. Cela devrait mettre la puce à l'oreille des persos : en laissant le jour entrer dans la bâtisse, ils peuvent prendre le Vampire au piège.

**Le sous-sol** est composé d'une seule pièce, d'une surface équivalente à celle occupée au sol par la maison. Comme nombre de sous-sols, il est encombré d'objets laissés là par les précédents occupants de la maison (un vieux lit métallique, des outils rouillés, quelques chaises en mauvais état, des caisses de vieux vêtements mités). Se déplacer dans ce sous-sol mal éclairé est délicat : il est aisé d'y heurter quelque chose et de faire plus de bruit que voulu. Seul un test réussi en **Discrétion** pourra empêcher un tel incident.

C'est dans un coin du sous-sol que gît la **dépouille exsangue de Neil Shingle**, cachée sous une vieille bâche... Si les persos examinent le corps (ce qui demandera un test d'**Observation**), ils remarqueront deux points rougeâtres sur son cou, contrastant avec l'extrême pâleur de sa peau. Le chasseur a finalement été piégé et vaincu par sa proie. Alors qu'il s'apprêtait à planter un pieu dans le cœur du vampire, Shingle a été surpris par John Graham, qui l'a neutralisé et ensuite offert "en pâture" à son Maître.

La précieuse **mallette de Shingle** a été vidée par Graham dans le foyer de la chaudière (la sacoche est d'ailleurs non loin de là). En fouillant les cendres encore chaudes, les persos peuvent trouver les restes des pieux et des crucifix, ainsi que quelques morceaux des précieux carnets du chasseur de vampire. Un test réussi en **Investigation** permettra de récupérer assez de morceaux de feuilles noircies pour y lire quelques bribes du journal de Shingle : "*l'eau bénite, une tradition fondée sur...?*", "*...par le feu....et ensuite, disperser...*", "*....malgré la destruction....revenu !*".

## Passer à l'Action

Pour pouvoir vaincre le monstre non-mort qui réside à Amblin Heights, les persos vont devoir affronter plusieurs adversaires :

### Les Molosses

Il faut d'abord trouver un moyen de neutraliser **Bela et Bartok, les deux dobermans** qui rôdent nuit et jour dans le parc.

En termes de jeu, les deux cerbères peuvent être codifiés comme des créatures **Féroces**, ce qui signifie que chacun d'eux peut attaquer deux persos au cours du même tour et leur infliger des *dommages sérieux* (mettant leur adversaire hors-jeu jusqu'à la fin de la scène en cours), voire plus graves si on les laisse s'acharner sur leur proie...

Dressés pour l'attaque, les dobermans auront forcément l'avantage sur les persos (voir règles de TTB p 24). Ces derniers devront donc se tirer d'affaire (test de **Rapidité**) avant de pouvoir prendre leurs jambes à leur cou (ce qui nécessitera deux nouveaux tests de **Rapidité**, conformément aux règles sur les poursuites données dans TTB, p 23).



*Bela ou Bartok, au choix*

Affronter les deux molosses serait totalement déraisonnable et risque de mal se terminer pour les persos, puisque ces chiens sont dressés pour attaquer, voire pour tuer. Pour les neutraliser, les persos devront faire preuve d'ingéniosité – en leur faisant par exemple ingurgiter un morceau de viande contenant un soporifique (chipé dans la table de nuit des parents ou au drugstore – ce qui nécessitera **Discrétion** et **Dextérité**) ou en les lançant sur une piste destinée les perdre (comme par exemple celle d'un lapin ou d'un chat de gouttière « recruté » pour l'occasion – auquel cas il va de soi que le malheureux animal s'en tirera sans dommages, tout en fournissant à nos héros la diversion escomptée).

### John Graham, l'Ame Damnée

Le serviteur de Pratt lui est lié jusqu'à la mort et fera tout pour servir et défendre son maître. Sans être un combattant hors pair, Graham consacre toute son existence à la protection de son maître, négligeant tout le reste. Il vit de peu, se nourrissant de boîtes de conserves, ne dormant que par intermittence à même le sol dans ce qui fut le salon de la maison.

Toujours aux aguets, le « Renfield » de Pratt est capable d'organiser l'évacuation de son maître vampirique en très peu de temps. Par le passé, Graham et Pratt ont déjà dû quitter précipitamment leur refuge et il ne faudrait au Renfield qu'une poignée de minutes pour jeter dans la voiture les quelques affaires ainsi que le corps de Pratt, enveloppé dans le grand *body bag* que Graham garde dans sa chambre.

A la fois chauffeur, garde du corps et domestique, Graham n'hésitera pas à tuer pour protéger son maître. Il dispose d'un revolver (et sait s'en servir), même s'il préfère de très loin confier les intrus aux « bons soins » de son seigneur et maître.

Il arrive néanmoins à Graham de s'absenter, quand ce dont il a besoin ne peut lui être livré à domicile. Ses sorties sont rarissimes et il tâche de les rendre les plus courtes possibles (afin de ne pas laisser le Maître seul trop longtemps). Il faudra un subterfuge solide pour l'entraîner loin de la maison (de préférence en plein jour), afin de disposer du laps de temps nécessaire à explorer les lieux.



*John Graham, un homme sous influence...*

En termes de jeu, Graham est un **Adversaire** humain disposant des menaces **Attaque** et **Surveillance** (voir règles de TTB, p 40).

Un test réussi en **Bagarre** suffit à le mettre hors de combat pour un tour (si les persos n'ont que leurs poings) ou pour toute une scène (s'ils utilisent un objet contondant)... mais encore faut-il en avoir la possibilité !

Sauf s'il est pris par surprise, Graham aura toujours *l'avantage* sur les persos (voir règles de TTB p 24) et n'hésitera pas à faire feu sur de jeunes enfants avec son revolver : selon la distance entre le tireur et la malheureuse cible, le tir infligera des dommages *mortels* ou *graves*, sauf si Graham rate son coup (ce qui sera le cas si le perso visé réussit un **test de karma** ou dépense 1 point d'Aventure).

Les persos devront donc éviter l'affrontement direct avec Graham et trouver un subterfuge pour le neutraliser - comme la célèbre combo diversion / embuscade, qui pourra permettre (avec un peu de préparation et de **Discrétion**) de le prendre par surprise : dans ce cas, les persos auront l'avantage sur lui et pourront donc l'attaquer avant qu'il ne puisse réagir.



*Qui ose troubler mon repos ?*

Une autre possibilité pourrait consister à fabriquer un piège de fortune (avec les moyens du bord et un peu de **Système D**) destiné à le faire chuter dans l'escalier, ce qui pourrait le neutraliser pour une scène entière.

**Note au MJ :** Laissez les joueurs apporter leurs propres idées et élaborer leur propre stratégie : lorsque le moment de la mettre en œuvre sera venu, il vous suffira de tester la ou les capacités correspondant à la situation, comme la dans les deux exemples ci-dessus.

## Le Vampire d'Amblin Heights

L'ultime épreuve est, bien entendu, la rencontre avec le véritable hôte de la maison d'Amblin Heights, le **Vampire** William Pratt, un non-mort âgé de près de 200 ans...

Les persos auront certainement vu assez de films de vampires pour savoir qu'une telle créature est plus vulnérable dans la journée, lorsqu'elle est « en sommeil »... mais même dans ce cas, il leur faudra une bonne dose de courage et pas mal de chance pour venir à bout de ce terrible adversaire.

Du reste, même si nos jeunes héros sortent vainqueurs de cette première et fort périlleuse confrontation avec les terreurs issues du No Man's Land, rien ne dit qu'ils respecteront exactement la procédure détaillée dans les règles de TTB pour anéantir définitivement un Vampire : il s'agit tout de même de détruire la créature par le feu ou en l'exposant assez longtemps à la lumière du jour, puis de disperser ses cendres, comme l'évoque le défunt Mr. Shingle dans ses notes presque totalement réduites en cendres par Graham.

## William Pratt, Vampire

### Traits et Pouvoirs

**Féroce :** En combat, le Vampire peut attaquer deux adversaires par tour et inflige des dommages sérieux : ceci lui permet de mettre la plupart de ses victimes hors-jeu pour le reste de la scène – juste assez de temps pour les vider de leur sang !

**Incrévable :** Le Vampire réduit de deux crans la gravité des dommages reçus. Ainsi, une blessure qui devrait s'avérer mortelle ne fera que les mettre hors-jeu (c'est-à-dire en fuite) le temps d'une scène. Seule la décapitation ou une crémation en bonne et due forme peut avoir raison d'un non-mort.

**Rusé :** Comme tous les Vampires, Pratt est un prédateur retors et vicieux.

**Terrifiant :** Ce trait se manifeste lorsque le non-mort révèle sa véritable nature (en découvrant ses dents, par exemple); si le Vampire le souhaite, elle peut masquer son côté Terrifiant en se comportant comme un être humain normal (par exemple pour gagner la confiance d'une victime, etc.).

**Fascination :** Ce pouvoir permet au Vampire de figer sa proie sur place, voire de l'attirer jusqu'à lui. Pour l'utiliser, il doit plonger son regard dans celui de la victime, ce qui la force à le regarder dans les yeux : le Vampire peut alors l'obliger à s'immobiliser ou à avancer lentement vers lui, un peu à la façon d'un somnambule ou d'une personne hypnotisée. Le seul moyen de résister est de dépenser 1 point d'Aventure; dans ce cas, le perso restera totalement insensible à la Fascination du Vampire pour le reste de la scène en cours. Lorsqu'un Vampire utilise ce pouvoir, il est totalement concentré sur sa proie et ne peut accomplir aucune autre action.

**Séduction :** Ce pouvoir permet au Vampire d'exercer une attraction irrésistible sur une victime humaine ; cette séduction (qui peut être verbale ou silencieuse) lui prend toute une scène, pendant laquelle il ne peut se livrer à aucune autre activité. A la fin de la scène, la victime sera convaincue d'appartenir corps et âme au Vampire, son seigneur et maître, et se comportera désormais envers lui comme un esclave docile pour le restant de sa vie (ou jusqu'à ce que le Vampire se lasse de lui ou soit détruit, ce qui ramènera la victime séduite à la réalité). Comme pour Fascination, la dépense d'un point d'Aventure permet d'échapper à l'attraction fatale et immunise également à toute nouvelle tentative de Séduction de la part de ce Vampire, *pour toujours* (et non simplement pour le reste de la scène en cours). C'est grâce à ce pouvoir que Pratt a pu faire de John Graham son « Renfield ».

*Le MJ pourra consulter avec profit la description détaillée des Vampires et de leurs caractéristiques dans les règles de base de TTB (p 92-97).*

Dans ce cas, le MJ pourra tout à fait faire revenir Pratt dans un épisode ultérieur : le Vampire d'Amblin Heights aurait alors de fort bonnes raisons de s'en prendre de nouveau aux persos, par vengeance mais aussi afin de les empêcher de divulguer le secret de son existence et de mettre sur sa trace de nouveaux « Mr. Shingle ».

L'issue du scénario est donc très variable, selon les initiatives entreprises par les persos.

Voici quelques hypothèses probables sur les issues possibles de ce scénario, en fonction de ce qui arrive aux adversaires des persos :

### **1) Graham est tué, mais Pratt survit**

Si son "Renfield" est tué, le Vampire perd un précieux assistant et déchaînera sa rage sur ceux qui auront le malheur de passer à sa portée. Passée cette crise de fureur, il prendra la fuite afin de ne pas s'exposer davantage. Whitby sera débarrassée de la menace du Vampire, mais les persos se seront fait un ennemi mortel (et même immortel).

### **2) Pratt est détruit, Graham reste en vie**

Si Pratt est détruit, Graham passera par plusieurs phases avant d'être libéré de son emprise. Il sera d'abord pris de rage et s'en prendra à ceux qu'il juge responsable de la perte de son maître puis, après quelques heures, il tombera soudain dans un profond

abattement qui le privera de toute énergie durant plusieurs jours... Enfin viendra le temps de la délivrance : Graham sera alors en mesure de reprendre une « vie normale », à ceci près qu'il se rappellera une partie des actes qu'il a commis sous l'emprise de Pratt, ce qui n'arrangera ni sa conscience ni son équilibre psychologique... On peut toutefois considérer cette issue comme la plus positive, la plus proche d'un *happy-end*.

### **3) Pratt et Graham ne survivent pas**

En dehors des explications qu'il faudra sans doute fournir aux autorités locales (selon les circonstances), les persos pourront s'estimer satisfaits d'avoir vaincu le monstre qui menaçait leur petite ville. Ils pourront toutefois rester hantés par le souvenir de Mr. Shingle, leur mentor d'un soir tombé face au No Man's Land, et par le sentiment que John Graham a payé pour les crimes d'un autre.

### **4) Pratt et Graham survivent**

Si les persos ne réussissent pas à les vaincre, le Vampire et son âme damnée préféreront quitter Whitby, par prudence : leur sécurité est compromise et s'ils ont survécu à l'attaque des persos, ils prendront la route rapidement, avant que les autorités n'enquêtent sur la mort mystérieuse de l'étranger, Shingle... quitte à revenir plus tard s'occuper de ces maudits gamins trop curieux !



# MAKING PLANS FOR NIGEL

*Ce gros scénario est composé de trois grands actes. Il peut être joué en trois fois, avec des séances de jeu d'une durée normale, ou en une seule longue soirée, au choix du MJ. Des interruptions ont été intégrées dans son déroulement, afin de matérialiser le découpage en trois parties : ces interruptions forment des cliffhangers visant à tenir les joueurs en haleine...*

*We're only making plans for Nigel  
We only want what's best for him  
We're only making plans for Nigel  
Nigel just needs that helping hand*

**XTC – Making plans for Nigel**

## Le Pitch

Lors d'un pique-nique dominical avec ses parents, le jeune Nigel, un camarade de classe des persos, disparaît... En enquêtant sur cette disparition inquiétante, les persos vont bientôt se retrouver aux prises avec une terrifiante entité venue du No Man's Land – un être de cauchemar qu'ils devront réussir à vaincre afin de sauver Nigel avant qu'il ne soit trop tard...

## Un Peu d'Histoire (Locale)

Il y a longtemps, bien avant l'arrivée de l'homme blanc dans la région de Whitby, un sorcier Wabashanee (une tribu indienne qui vivait dans la région), avide de puissance, réussit à convoquer un démon venu du monde des Esprits, dans la guerre qui opposait sa tribu aux Irashayas ennemis.

Tous les Irashayas furent anéantis et le nom même de cette tribu fut oublié. Mais, sa tâche effectuée, le démon échappa pour un temps au contrôle du sorcier. Le Moharahani fit des ravages dans la région, s'attaquant aux hommes et aux bêtes, et causant la terreur parmi tous. Alors, les anciens wabashanee ordonnèrent au sorcier de quitter le village et de n'y revenir qu'une fois le monstre maîtrisé et la tranquillité revenue dans la région.

Le sorcier des Wabashanee lutta contre le monstre durant des jours et des nuits, pour finir par l'emprisonner, à défaut de le renvoyer à son monde. Le Moharahani fut entravé et emprisonné sous terre, dans une grotte recouverte de peintures indiennes sacrées qui devaient l'empêcher de s'enfuir. La caverne fut condamnée et nul ne revint dans les parages.



*Mais où est donc passé Nigel ?*

En 1868, les mineurs de Whitby creusèrent trop profondément et accédèrent à la grotte où le Moharahani était prisonnier. Sans le savoir, ils éveillèrent la créature. Cinq d'entre eux disparurent. Juste après l'accident, l'entrée de la galerie fut condamnée.

Le temps passa et, alors que les témoins de cet événement disparaissaient, on oublia ce qui s'était passé.

Voici une trentaine d'années, l'activité minière était encore rayonnante autour de Whitby. En 1958, la Whitby Iron Company, alors le plus gros employeur de la région, exploita un nouveau filon de fer. Deux mineurs, en charge du forage d'un nouveau puits, furent portés disparus. La compagnie fit tout pour que l'affaire s'ébruie le moins possible. Le rapport officiel attribua la disparition des deux hommes à l'explosion accidentelle d'une poche de gaz.

Du temps de sa grandeur, la WIC a foré le sous-sol des environs en de multiples endroits. Elle a aussi laissé des souvenirs chez ceux qui furent ses employés, avant sa fermeture quand elle fit faillite en 1970 : ce fut l'un des grands drames de l'histoire Whitby. Les installations minières, condamnées à la va-vite, virent la nature reprendre possession d'elles. Les randonneurs et chasseurs de la région savent que les bois aux alentours de Whitby sont par endroits truffés de galeries et de puits fermés à la va-vite. Ils évitent ces zones, en général signalés par des pancartes sans équivoque.

Au printemps dernier, une tempête a abattu plusieurs arbres de la forêt : l'un d'entre eux, dans sa chute, a révélé l'entrée d'une galerie. Lentement, le Moharahani émergea de sa torpeur et commença à reprendre son œuvre de mort, quand un jeune garçon nommé Nigel White pénétra dans son antre.

## Acte I : La Disparition

### Un beau dimanche après-midi

À Whitby, le temps est au beau fixe. L'été approche et, avec lui, les vacances scolaires qu'attendent impatiemment les persos. Pour l'heure, ils profitent au mieux de leur temps libre, notamment le week-end. C'est donc par un dimanche ensoleillé que l'aventure débute.

**Note au MJ :** Laissez les joueurs décider de ce que font leurs persos durant ce week-end, en fonction de leur environnement familial et de leurs passe-temps. Il n'est d'ailleurs pas nécessaire qu'ils soient réunis dès le début du scénario, comme nous le verrons plus tard.

Un des camarades de classe des persos, Nigel White, participe au pique-nique dominical qu'ont préparé ses parents. Non loin du lac, à l'orée des bois situés au sud de Whitby, la famille White passe une bonne partie du dimanche au vert – comme beaucoup d'autres familles du coin...

C'est vers 17 heures que le drame se produit. Alors que Mrs White commence à ramasser les affaires et que Mr White charge la voiture, afin de retourner au domicile familial, ils constatent que Nigel a disparu. Malgré les appels de ses parents, le jeune garçon ne réapparaît pas, même lorsque d'autres habitants de Whitby, profitant de l'après-midi au bord du lac, leur prêtent main forte.

**Note au MJ :** Il est envisageable que la famille de l'un des persos ait également passé l'après-midi au bord du lac. Pour le perso considéré, c'est le début de l'aventure : il assiste de près à l'affolement des parents de Nigel, sans cependant avoir vu où le garçon a pu disparaître. Ceux qui ne sont pas sur place devront attendre encore un peu.

En fin d'après-midi, le Shérif Wesson se rend sur place, prévenu par Steve Mulligan, un jeune homme qui se trouvait au bord du lac avec ses amis. Alors que le soir tombe, Nigel reste introuvable. Le chef de la police décide de faire évacuer et de boucler les lieux, tant bien que mal et passe une bonne partie de la soirée à interroger Mr et Mrs White, après les avoir raccompagnés chez eux. Il fouille également la chambre de Nigel, mais ne trouve rien qui soit de nature à expliquer la disparition du garçon.

Dès le retour à Whitby de ceux qui étaient près des lieux du drame, la nouvelle fait rapidement le tour de la ville. Naturellement touchés par ce drame (Nigel est un de leurs camarades de classe) et intrigués par ses circonstances, les persos peuvent entrer en scène...

**Note au MJ :** Les persos peuvent apprendre la disparition de Nigel de différentes façons – par exemple en entendant la sirène du véhicule du Shérif Wesson (chose plutôt rare) et en comprenant qu'il s'est passé quelque chose...

### Ce qui s'est réellement passé...

Ce dimanche-là, le pique-nique familial ne fut pas aussi radieux que le temps. Nigel a subi un énième sermon de la part de son père, une nouvelle fois déçu par les résultats scolaires de son fils. A peine a-t-il terminé son sandwich au poulet (la spécialité de sa mère) que Nigel a demandé (et obtenu) l'autorisation d'aller se promener aux alentours. Tout en maudissant l'exigence paternelle et en ruminant sa colère, il s'est aventuré profondément dans les bois, guidé par une étrange intuition, jusqu'à ce vieux hêtre que la tempête récente avait mis à terre.

Dans le trou laissé béant par l'arbre, il a distingué une cavité et s'y est faufilé, comme s'il était attiré par quelque chose sous la terre. En entrant dans le boyau glissant, le jeune Nigel a découvert l'ancienne galerie et s'y est aventuré. Mal lui en a pris, puisqu'il est tombé face au Moharahani. Paralysé par la terreur, l'enfant a été capturé par le monstre...

## Nigel et les Autres

Le jeune garçon disparu fait partie des élèves les plus discrets de la Middle School de Whitby. Arrivant chaque jour sur son vélo, il ne fait guère de bruit et décroche des notes en général satisfaisantes. Il fait partie de l'équipe de baseball, mais a également pu fréquenter les persos, lors d'une sortie scolaire ou d'un atelier de sciences en commun, par exemple. A cette occasion, ils ont pu apprendre d'où ce garçon a tiré son prénom peu commun de ce côté de l'Atlantique (Nigel est un prénom britannique un peu « daté »), et qui lui vaut bien des moqueries : son père, admirateur de littérature britannique, est fan des romans historiques médiévaux d'Arthur Conan Doyle mettant en scène le vaillant *Sir Nigel*. Il va sans dire que Nigel ne le remercie pas.

Une chose est sûre : Nigel est connu des persos, et peut même faire partie de leurs copains. Néanmoins, il ne partage avec eux aucun centre d'intérêt extra-scolaire et n'a jamais fait partie de leur « bande ». Ces derniers jours, Nigel s'est montré distant, sans évoquer un problème en particulier...

## Dimanche Soir

Il est possible que les persos se réunissent dès le dimanche soir, mais il ne faut pas oublier que, dès le lundi matin (le lendemain, donc), ils reprennent les cours et qu'ils ne pourront enquêter que sur leur temps libre, à partir de 16 heures (si l'on ne tient pas compte des moments où ils peuvent se rencontrer à l'école).

### Question de Timing

Le scénario décrit les événements se déroulant durant plusieurs jours, en commençant le dimanche (le jour de la disparition de Nigel) jusqu'au jeudi (où l'histoire peut trouver sa fin). Cette chronologie n'est en rien imposée et n'est là qu'à titre indicatif.

Le MJ pourra l'adapter selon ses besoins, ses envies et, surtout, les choix des persos. Si ceux-ci décident de ne pas se rendre à l'école, ils vont probablement aller « plus vite » que des persos qui continuent d'être studieux tout en menant leur enquête. De même, le MJ peut aménager ce scénario en utilisant le *background* de chacun des persos et l'utiliser pour générer des intrigues secondaires, sans rapport avec la disparition de Nigel.

En se rendant sur place dès le soir, ils pourront découvrir que les lieux de la disparition de leur ami ont été balisés par la police. Alors que la nuit tombe, ils devront se résoudre à ne pas aller plus loin : l'un des adjoints du Shérif, Carl Wheeler, leur conseillera de rentrer chez eux. D'après lui, ils n'ont rien à faire ici.

Se faufiler au nez et à la barbe de Wheeler est tout à fait possible (en réussissant une épreuve de **Discretion**), mais cela ne servira sans doute pas à grand-chose : la nuit rend tout examen de la « scène de crime » quasiment impossible... sauf si les persos ont pensé à se munir de lampes-torches ! Dans ce cas, un examen minutieux des lieux (test d'**Observation**) mettra en évidence les traces de pas que le Shérif a déjà relevées, et qui montrent que Nigel s'est aventuré à quelques dizaines de mètres à l'intérieur des bois, avant que ses traces ne soient plus visibles. Un test réussi en **Investigation** ou en **Sixième Sens** permettra aux persos d'arriver à la conclusion suivante : au vu des rares empreintes que Nigel a laissé derrière lui, il leur paraît certain qu'il a suivi une direction bien déterminée et n'a pas erré sans savoir où il allait.

Les persos doivent toutefois rester prudents. Pareille exploration n'est pas sans risque : progresser en pleine forêt, de nuit, peut vite mener à un accident ou un sermon de la part de parents inquiets, voire les deux.

Il faut dire que, peu après le début de la nuit, l'exploration devient périlleuse. Au beau temps de la journée succède un orage, bref mais particulièrement violent. Les persos qui se trouvent dehors ont donc toutes les chances de se retrouver trempés, voire crottés s'ils traînent dans les bois.

## Un Shérif Perplexe

Habitué qu'il est à gérer de menus larcins et des accidents banals, le Shérif Wesson n'a, à ce stade des choses, pratiquement aucun élément en sa possession. D'après les quelques traces relevées, il pense que Nigel a pu s'aventurer dans les bois proches du lac et s'y égarer.

La seconde hypothèse, plus inquiétante encore, serait celle de la noyade dans le lac. Le Town Marshal compte contacter la police du Comté pour faire sonder le lac par des plongeurs. Face à cet événement inattendu, celui qui représente l'ordre à Whitby se sent bien seul...



*Comment ça, « perplexe » ?*

Tout ceci pourra être porté à la connaissance d'un perso ayant un lien privilégié avec Wesson (par le biais de son background) ou qui réussit un test d'**Investigation** (en écoutant l'air de rien les conversations des adultes autour de lui).

### Lundi Matin

A la Middle School de Whitby, la disparition de Nigel est évidemment l'objet de toutes les conversations (ou presque). Et, naturellement, certains petits malins en profitent pour briller auprès des autres élèves, quitte à raconter n'importe quoi. Voici quelques exemples des propos qui sont tenues à l'intercours, ou lors de la pause du midi :

D'après plusieurs élèves, qui connaissent bien le jeune garçon disparu, Nigel a fugué, après une violente dispute avec son père. Le jeune garçon avait en effet été puni suite à une mauvaise note en mathématiques (un C-, inconcevable pour son père,...). Tout cela est vrai, mais n'est pas la cause de la disparition de Nigel.

Sans doute pour surenchérir sur la rumeur, Thomas Morrell, l'un des élèves les plus forts en gueule de l'école, laisse entendre que Nigel lui a confié qu'il allait quitter la région prochainement. C'est évidemment un mensonge, que Morrell utilise pour se faire valoir. Un perso réussissant lui-même un test de **Baratin** pourra arriver à cette conclusion - l'idée étant qu'un baratineur est bien placé pour en reconnaître un autre.

Une autre rumeur, qui court surtout parmi les élèves les plus âgés (lesquels ont tendance à voir les plus jeunes avec une certaine condescendance), veut que Nigel se soit « bêtement » perdu dans les bois. La forêt qui entoure le lac est dense et vaste et la chose serait possible, pour peu qu'on s'y enfonce suffisamment loin.

L'hypothèse de la fugue est celle qui prédomine parmi les élèves de l'école. Cependant, rien n'a encore filtré des recherches entreprises par la police.

### Mr et Mrs White

Les parents de Nigel n'ont pas vraiment la cote auprès des camarades de leur fils. Ce dernier ne tarit en effet pas de reproches à l'adresse de son père, Henry White, qu'il juge trop sévère et « rétro », d'où les rumeurs qui courent rapidement après sa disparition. Au sein de la communauté de Whitby, en revanche, les White sont appréciés par ceux qui les connaissent. Le père, Henry S. White, est un ingénieur chimiste employé dans une usine de détergents (située non loin de Whitby) et fait l'admiration de sa femme, Sarah. Cette dernière est une femme discrète, qui vit dans l'ombre de son mari. Femme au foyer, elle se consacre à sa maison et à l'éducation de ses enfants, Nigel et Shirley. La petite sœur de Nigel, âgée de 6 ans, est l'objet de toutes les attentions de sa mère. En grandissant, Nigel est devenu plus indépendant et aussi, depuis quelques mois, plus solitaire.

Il est fort possible que les persos s'intéressent plus que de raison au père de Nigel et pensent tenir en lui une piste sérieuse. Laissez-les mener leur enquête en ce sens, quitte à perdre du temps. Les persos qui réussissent un test d'**Investigation** comprendront rapidement que s'acharner à suivre cette piste ne mènera à rien. S'ils commencent à surveiller Mr White, ils en seront pour leur frais. Le père de Nigel ne quitte pas son domicile et passe la journée du lundi à attendre des nouvelles du Shérif Wesson. Certains de ses voisins viennent l'assurer de leur soutien, en personne ou au téléphone. Mr White, connu pour son intransigeance, est respecté de tous et nombreux sont ceux qui sont prêts à répondre à un appel de sa part. Dès le lendemain de la disparition de son fils, il compte organiser ses propres recherches. Tandis que sa femme s'enferme dans sa douleur, Henry S. White compte bien se battre.



## Les Recherches du Shérif

Durant la journée du lundi, le Shérif Wesson commence les recherches aux alentours des lieux du pique-nique de la veille. Accompagné par les parents de Nigel, lui et son deuxième adjoint (Fred Hurt) ne vont trouver que peu d'indices. Après environ deux heures sur place, Wesson aura juste découvert de nouvelles empreintes de Nigel dans la forêt, avant de perdre sa piste. Qu'est-il passé par la tête de l'enfant pour qu'il s'éloigne autant ?

Le Shérif passera la deuxième partie de la journée à explorer les bords du lac avec ses adjoints. Le soir venu, n'ayant rien trouvé de plus, il ne fera aucun commentaire. Les plongeurs dont il a demandé l'assistance devraient être sur place le lendemain.

Bien entendu, pour avoir accès à ces informations, les persos doivent être proches du Shérif ou d'un de ses adjoints, ou avoir pris l'initiative d'aller fouiner de ce côté-là (et réussir un test d'**Investigation**).

## Lundi, Fin de Journée

Lorsque résonne la sonnerie annonçant la fin des cours, les élèves de la Middle School se précipitent d'habitude vers les cars scolaires jaunes assurant leur ramassage, ou leurs vélos, pour ceux qui rentrent chez eux par leurs propres moyens. Ceux qui n'habitent pas trop loin de l'école rentrent chez eux à pied. Mais, ce lundi-là, force est de constater que plusieurs parents sont venus eux-mêmes récupérer leurs enfants après les cours.

Il est possible qu'un des persos découvre ainsi que son père ou sa mère (voire les deux, si c'est possible) l'attend à la sortie de l'école. Cela risque de créer un moment « particulier » pour ce perso, les autres enfants (dont sa Bête Noire, s'il s'agit d'un élève) en profitent pour se moquer de lui, plus ou moins durement.

Au moment de la sortie des classes, les persos qui ouvrent l'œil et réussissent un test d'**Observation** pourront remarquer le comportement inhabituel de Willie, le gardien de l'école (et aussi homme à tout faire de cet établissement). Vêtu comme souvent d'un jean sale, d'un sweat et portant son habituelle casquette délavée, ce quinquagénaire, que les élèves affublent souvent du surnom « *Grand Chef* » en raison de ses origines indiennes, observe attentivement les élèves quittant l'établissement. Sa présence (et sa dégaine) ne passe pas inaperçue aux yeux de tous, nous le

verrons plus tard. D'ordinaire, Willie est discret et ne se montre pas, ou presque, accomplissant les mille et une tâches qui lui reviennent loin des regards, tôt le matin, pendant les cours ou tard le soir.

L'inquiétude commence à s'installer à Whitby, en particulier chez les parents de jeunes enfants. Les policiers n'ont trouvé aucune trace de Nigel et le Shérif Wesson ne dispose d'aucun indice. Quelques voisins de Mr et Mrs White ont commencé à afficher çà et là des appels à témoin.

Le mystère s'épaissit. Si ce n'est pas encore le cas, les persos devraient logiquement s'intéresser activement à l'affaire, d'une part parce que Nigel est au nombre de leurs connaissances et d'autre part parce que, justement, cette disparition est bizarre...

Après leurs cours (et, éventuellement, leurs devoirs à la maison, s'ils sont assez studieux pour les faire malgré les circonstances), plusieurs possibilités s'offrent à eux. Ils disposent toutefois d'un temps assez limité. N'oublions pas que les persos sont des enfants et qu'ils doivent (sauf configuration familiale spéciale) participer au dîner puis ne pas veiller trop tard. Gageons cependant que, si besoin, ils réussiront à trouver quelque temps pour se retrouver, quitte à mentir (un peu) à leurs parents. Mais, ce qui devrait définitivement les convaincre qu'un Truc Trop Bizarre est en cours est le cauchemar qui les attend, cette nuit-là.

### Plus Vite que la Musique...

Il est envisageable que les persos décident d'emblée de "sécher" les cours afin d'enquêter sur la disparition de leur camarade. Dans pareil cas, ils disposeront de plus de temps pour mener leur enquête, mais devront également se montrer suffisamment malins pour que nul ne s'inquiète de les voir loin de l'école. Dans pareil cas, ils peuvent se retrouver « en avance » par rapport au déroulement théorique du scénario : le MJ devra donc adapter la chronologie (mais pourra contrebalancer cette avance par les ennuis que leur attire leur absence à l'école).

On peut aussi envisager que les persos ne se sentent pas encore intéressés par la disparition de Nigel et continuent de vaquer à leurs occupations habituelles. Si cette attitude n'est pas très louable (dans le contexte de *Trucs Trop Bizarres*), ils ne devraient pas tarder à changer d'avis : dès la nuit du lundi, le No Man's Land se rappellera à eux...

## Cauchemar Partagé

Durant la deuxième nuit, les persos (qui sont particulièrement réceptifs à la présence du No Man's Land, comme l'indique le fait qu'ils ont tous un score de **Sixième Sens**) vont tous faire le même rêve – un cauchemar commun particulièrement marquant.

Pour en assurer l'effet sur eux, il est conseillé au MJ de ne pas dire aux joueurs qu'il s'agit d'un rêve : plusieurs éléments le leur signaleront, au cours de cet intermède.

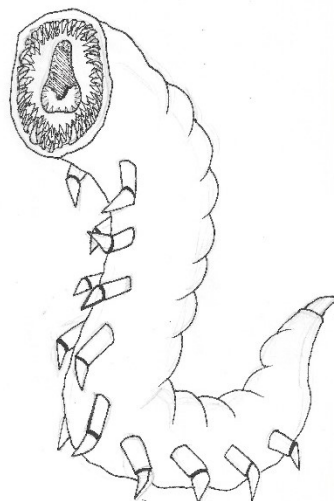
Chacun d'entre eux, une fois qu'il aura compris qu'il rêve, peut décider, au coût d'un point d'Aventure, de se réveiller. Si un seul des persos choisit de sortir de ce cauchemar et que les autres y restent, il disparaît de la scène. Le MJ aura à charge d'expliquer cette disparition sans révéler la nature onirique de la scène (en expliquant, par exemple, que le groupe a perdu de vue le perso en question).

Enfin, ceux qui iront jusqu'au bout du cauchemar sans chercher à en sortir n'ont nul besoin de dépenser de point d'Aventure.

Pour introduire cette scène, sans éventer sa vraie nature, le MJ peut se permettre une petite ellipse narrative, après la dernière scène que les persos viennent de vivre. Dans les faits, ils sont rentrés dans leurs domiciles respectifs et ont tous pu prendre le repas en famille (quelle que soit la configuration de la dite famille), avant de rejoindre leur chambre et d'aller dormir du sommeil du juste. C'est à ce moment, alors qu'ils sont en fait au fond de leurs lits respectifs que commence le rêve.

La nuit est tombée, et avec elle la pluie et le vent ont commencé. La petite bande s'est retrouvée devant le domicile de l'un d'entre eux (que le MJ aura choisi) et tous peuvent échanger sur ce qu'ils ont vécu lors de la journée. Mais c'est d'abord une forte odeur d'humidité, puis une baisse soudaine de la température qui les surprend.

Au beau milieu de leur conversation, un éclair brutal illumine les environs et les persos peuvent réaliser que toutes les constructions alentour ont disparu, pour laisser place à un terrain désert où seuls quelques cailloux rompent la monotonie du sol. Aucun signe de vie n'est visible au dehors, jusqu'à ce qu'un nouvel éclair leur permette d'entrevoir une silhouette, ni humaine, ni animale.



*L'entité, dessinée par Nigel (voir p 28)*

La créature, ressemblant un peu à une scolopendre de la taille d'un homme et dotée d'une bouche ornée de nombreuses dents, s'approche d'eux, luisante sous la pluie.

Ce qui semble être la tête du monstre va et vient, explorant l'espace devant lui. Fascinés, les persos sont figés par la terreur quand le monstre dirige cet appendice vers eux et pousse un cri suraigu...

C'est le cœur battant la chamade que les persos s'éveillent brusquement à cet instant. Ils auront d'ailleurs le plus grand mal à retrouver le sommeil, cette nuit-là. Quelque chose de bizarre plane du côté de Whitby...

**Note au MJ :** L'ellipse permettant d'entamer la séquence onirique impose que les persos se retrouvent (dans le rêve), alors qu'ils sont en réalité chacun chez eux, à la fin d'une journée bien remplie. Pour cela, le MJ devra, si les persos n'ont pas prévu de se revoir le soir même, introduire la scène du rêve sans rien préciser du moment auquel elle se déroule et sans laisser aux joueurs la possibilité de s'interroger sur ce qu'ils peuvent bien faire ici. Certains comprendront rapidement qu'ils rêvent, on peut l'espérer. Si tous vont se réveiller dans leur lit, à différents stades du rêve (selon qu'ils ont choisi d'en sortir ou non), il est souhaitable de raccorder l'environnement du rêve à la réalité. Lorsqu'ils sortent du sommeil, la fenêtre de leur chambre peut être ouverte et laisser passer la pluie et le vent, un volet peut claquer sous la force de celui-ci, la sonnerie du réveil peut se superposer au cri du monstre...

## Mardi Matin, Middle School

Lorsqu'ils se retrouvent ce matin-là, les persos ont sûrement beaucoup à se raconter, au sujet de la nuit passée. Les hypothèses vont aller bon train et le frisson de l'aventure commence à se faire sentir. Autour d'eux, leurs camarades de classe partagent les dernières informations et rumeurs, mêlant tout sans se soucier du vrai ou du faux. En plus de ce qu'ils ont pu entendre la veille, les persos récolteront les informations suivantes en menant leur enquête (c'est-à-dire en prenant le temps d'interroger des « témoins » et en utilisant avec succès leur capacité d'**Investigation**) :

a) **Le Shérif a fait appel à la police du Comté et des plongeurs vont fouiller le lac.** Cela signifie forcément que Nigel a été victime de ses eaux pourtant réputées calmes. La rumeur déforme la réalité, comme souvent : des plongeurs vont venir sonder le lac, mais le Shérif n'est pas formellement convaincu qu'ils y trouvent Nigel.

b) **Une battue va être organisée demain par le Shérif.** Tout le monde peut y participer. C'est presque vrai : la battue est organisée par Mr White, mais Wesson n'y est pas opposé.

c) **On a vu un van noir circuler dans Whitby.** Il s'agit sans doute de celui du kidnappeur de Nigel. Là encore, c'est presque vrai. Un van noir stationne depuis le matin dans le centre-ville, mais n'était pas là dimanche : ce véhicule est celui d'envoyés de l'Agence.

Durant le temps qu'ils réussiront à libérer ce mardi, les persos vont sans doute essayer d'en savoir plus (voir ci-après). Mais l'événement le plus marquant de cette fin de journée est sans conteste la présence du Shérif Wesson à l'école, au moment de la sortie des classes. Les persos peuvent penser que le représentant local de l'ordre est là pour veiller à la sécurité des enfants, mais le fait est que, ce jour-là, il a autre chose en tête. Une fois que tous les jeunes élèves seront sortis, Wesson sera reçu par la principale de la Middle School, Mrs Baker, et tous deux se dirigeront vers le local où loge Willie.

En évitant au maximum d'être remarqué pour éviter tout scandale, le Shérif emmènera Willie au poste de police, officiellement pour l'interroger. Naturellement, en moins de temps qu'il n'en faut pour le dire, l'information circule : « l'indien », comme certains l'appellent, a été arrêté et suspecté de l'enlèvement de Nigel.

## Willie « l'Indien »

Le moins que l'on puisse dire, c'est que Willie, l'homme à tout faire de la Middle School, est un personnage.

Taciturne voire mutique, ce métis indien (âgé d'une cinquantaine d'années) vit dans le sous-sol de l'école, s'étant aménagé un lieu de vie près de la chaufferie. S'il effectue un travail irréprochable, Willie impressionne les élèves par sa présence physique et la mine peu amène qu'il affiche le plus souvent (il peut d'ailleurs être la Bête Noire d'un perso).

Descendant de la tribu Moharahani, Willie passe la majeure partie de son temps libre en pleine nature. Certains prétendent l'avoir vu, en pleine forêt, nu comme un ver, allongé sur le sol et indifférent à tout ce qui l'entourait.

Certains « bons citoyens » de Whitby ont vite fait le rapprochement avec la disparition de Nigel et se sont empressés de signaler au Shérif que la tenue de Willie était souillée de terre, qu'il avait un comportement étrange et rôdait souvent dans les bois, dans une tenue que la morale réprouve (avec ce que cela implique comme supputations sur ce qu'il y faisait). C'est parce qu'il ne faut jamais négliger la moindre piste que le Shérif Wesson décide de l'arrêter – mais aussi parce qu'en agissant ainsi, il pense pouvoir protéger Willie de la vindicte populaire,

***Note au MJ :** Il est possible que les persos accordent du crédit à la rumeur publique et, allant même un peu plus loin, imaginent que Willie cache sa « vraie nature », celle d'un loup-garou, par exemple. Le MJ pourra les laisser s'engager sur cette (fausse) piste...*

## Chez Nigel

Il est possible que les persos souhaitent se rendre chez Nigel et examiner sa chambre. Si tel est le cas, ils auront le choix, pour pouvoir accéder à la chambre du jeune garçon, entre deux grandes options : se faufiler à l'intérieur par la fenêtre de la chambre, ce qui implique d'escalader la façade (test d'**Acrobatie**) et d'ouvrir la dite fenêtre de l'extérieur (test de **Dextérité**) tout en évitant de se faire remarquer, ou bien réussir à convaincre la mère de Nigel de les laisser entrer dans sa chambre (test de **Baratin**). Tenter de baratiner le père de Nigel est sans espoir, cependant : il faudra donc bien choisir son interlocuteur.

Examiner la chambre de Nigel n'apporte que peu d'indices aux jeunes enquêteurs, d'autant que le Shérif est passé avant eux. Cependant, Wesson n'a emporté aucun objet, n'estimant pas avoir trouvé de pièces à conviction. En examinant les affaires laissées par Nigel sur son bureau (et avec un test d'**Investigation**), entre deux livres scolaires, les persos peuvent cependant faire une découverte troublante.

Visiblement doué pour le dessin, Nigel a rempli plusieurs carnets de croquis, représentant le plus souvent des paysages et des créatures fantastiques (dragons, centaures, etc.). Dans un carnet encore presque vierge, le dernier dessin attirera l'attention des persos : à quelques détails près, Nigel a croqué l'étrange et effrayante créature qu'ont vue les persos lors de leur cauchemar récent...



Thompson & Hoffmann, agents très spéciaux

## Acte II: Les Ombres du Passé

### Enter the Agency

L'appel à l'aide envoyé par le Shérif Wesson a été capté par l'Agence et cette dernière a dépêché sur place deux agents du Bureau Van Helsing. Selon la procédure en place à l'Agence, toute affaire sortant de l'ordinaire et ayant pour cadre un endroit lié au No Man's Land (comme Whitby, sous les radars de l'Agence depuis longtemps), doit faire l'objet d'une « vérification ». Un van GMC noir est donc arrivé dans l'après-midi du mardi, avec à son bord, deux agents du Bureau Van Helsing, chargés de s'assurer que l'on n'a pas affaire ici à quelque bizarrerie due au No Man's Land.

**Alan Thompson** et **Brenda Hoffmann**, les deux agents, se contentent pour l'instant d'observer les alentours de Whitby et de prendre des mesures à l'aide d'appareils étranges (un test de **Trucs d'Intello** permettrait d'identifier des spectromètres en ultraviolet et en infrarouge, censés détecter des émanations non visibles à l'œil humain).

Hoffmann et Thompson évitent le contact et, s'ils sont questionnés par des persos trop curieux, n'hésiteront pas à se montrer menaçants (« *Petit, ne t'intéresse pas à des affaires qui ne regardent pas les enfants. Tu ne voudrais pas qu'il t'arrive quelque chose ?* »). Le soir venu, ils quittent Whitby, pour séjourner dans un motel situé à une vingtaine de miles. Le Shérif Wesson, occupé qu'il est à superviser la battue et la fouille du lac, ne les rencontrera que le lendemain matin.

### Mercredi Matin

Alors que Nigel a disparu depuis plus de deux jours, les événements se multiplient à Whitby. L'arrestation de Willie est au centre de toutes les conversations à l'école. Parmi les élèves, nombreux sont ceux qui pensent que Willie est responsable de la disparition de Nigel et échafaudent toutes sortes d'hypothèses pour expliquer son acte.

En pointant l'air souvent patibulaire du gardien de l'école et ses origines indiennes, plusieurs gosses de l'école (notamment ceux que Willie impressionnait le plus) vont jusqu'à évoquer des rituels sanguinaires venus d'autres temps.

Chez les professeurs de la Middle School, si les persos disposent d'un « adulte sympa » parmi eux (ou s'ils réussissent un test d'**Investigation**), les avis sont moins tranchés. La plupart ont de l'estime pour Willie et le pensent incapable de faire du mal à une mouche. Sous des dehors un peu frustes, le « Grand Chef », comme ils l'appellent aussi, leur a rendu service plus souvent qu'à son tour et s'est toujours montré particulièrement humain. S'il leur est interdit, sur ordre de Mrs Baker, la principale de la Middle School, d'évoquer l'arrestation de Willie, certains professeurs pourront, si les persos leur demandent leur avis, outrepasser cette consigne. Mr Spielberg, le professeur de dessin, par exemple, porte le gardien de l'école en haute estime, ayant souvent discuté avec lui de la culture amérindienne et des représentations picturales produites par ceux qui furent ses ancêtres.

Durant la matinée du mercredi, alors que se prépare aussi la battue destinée à ratisser les bois et que le lac est fouillé à la demande du Shérif, les deux agents du Bureau Van Helsing vont s'imposer dans l'école, afin d'examiner de plus près le local où habitait Willie. Thompson et Hoffmann, dans leur costume noir, éviteront autant que possible les élèves et leurs questions, puis repartiront rapidement sans commenter leur visite.

Enfin, certains élèves parmi les plus âgés se vanteront de participer à la battue qui a lieu dans l'après-midi et quitteront les cours en avance afin de s'y rendre. Les persos peuvent eux aussi y participer (voir **La battue**).

## Eaux Troubles

Le lac va être sondé. A la demande du Shérif, la police du Comté a dépêché sur place trois hommes en charge de l'aider : le Sergent Hartwell et deux plongeurs. A partir du petit *Zodiac* dont ils disposent, ces hommes vont passer la journée du mercredi à explorer le lac près duquel Nigel a disparu.

La tâche s'avèrera aussi dantesque que vaine. Au coucher du soleil, les deux plongeurs, épuisés, devront s'avouer bredouilles. S'ils n'ont évidemment pas pu fouiller l'intégralité du fond de l'étendue d'eau, ils n'ont trouvé nulle trace de l'enfant. Le Town Marshal Wesson aura passé la matinée au bord du lac, espérant et redoutant qu'ils découvrent quelque chose, tandis que, non loin, s'organise la battue destinée à trouver quelque indice. La tension nerveuse monte d'un cran, ce jour-là.

## La Battue

Le mercredi après-midi est organisée la fameuse battue, sous l'impulsion de Mr White, le père de Nigel. Il est possible que les persos souhaitent y participer, juste après leur journée d'école. Jusqu'à la tombée de la nuit, une trentaine d'hommes et de femmes (auxquels peuvent se joindre les persos) vont parcourir les abords immédiats du lac.

Même si la situation semble lui échapper, le Shérif Wesson tient à montrer qu'il reste en charge de l'enquête et qu'il représente la loi. Il participera donc à la battue, aux côtés de Mr White. En début de soirée, une pluie orageuse s'abattra sur la région, contraignant les batteurs à cesser les recherches pour l'instant, au grand dépit de Mr White.

Lors de la battue, les volontaires ont toutefois eu le temps de faire plusieurs trouvailles, pas toutes en lien avec la disparition de Nigel :

Dans un fourré, l'un des batteurs a trouvé une basket (Converse) gauche, couverte de boue. De taille 7 (l'équivalent de notre 39 européen), elle pourrait appartenir à Nigel. On attend la confirmation (ou l'infirmité) de la part de Mrs White. De fait, dès qu'on lui apportera la chaussure, la mère de Nigel ne la reconnaîtra pas comme appartenant à son fils.

Si les persos ont choisi de participer à la battue (avec ou sans autorisation parentale) et qu'ils réussissent un test d'**Observation**, ils peuvent découvrir un emballage de barre chocolatée Milky Way, l'une des préférées de Nigel White, dans un roncier. Les persos sont libres de communiquer cet indice au Shérif Wesson, et de lui permettre de limiter le terrain sur lequel se font les recherches (mais il recevra cette information avec méfiance), ou de garder cette information pour eux.

La battue est aussi l'occasion de faire une rencontre intéressante. Un des participants, **Harvey Wilson**, vieux monsieur d'environ 70 ans, pourra attirer l'attention des persos, d'une part parce qu'il peine à progresser sur le terrain qu'il est censé parcourir et accepterait donc volontiers l'aide de jeunes gens compréhensifs, d'autre part parce qu'il évoque (sans qu'on le lui demande) le passé et les lieux qu'ils parcourent. En le questionnant, les persos pourront apprendre qu'Harvey est un ancien mineur, autrefois employé par la W.I.C. et qu'il se souvient que cette usine (aujourd'hui désaffectée) exploitait un grand nombre de galeries parcourant le sous-sol des environs. L'air sombre, il peut faire allusion à l'accident de 1958 et fera remarquer que la compagnie aurait dû condamner toutes les galeries avant de mettre la clef sous la porte.

Harvey Wilson est tout à fait charmant... mais aussi *extrêmement bavard*. Alors que la nuit tombe et que les persos s'apprentent à rentrer chez eux, le vieil homme leur proposera de le retrouver au drugstore de Samantha Langman, le lendemain après les cours, s'ils veulent en apprendre plus sur l'histoire minière de Whitby.

Si les persos n'ont pas participé à la battue, ils peuvent rencontrer Harvey Wilson par bien d'autres moyens. Le vieil homme est souvent au drugstore, où il fait la plupart de ses courses, et prend souvent le temps de se promener dans le parc municipal de Whitby.



*Au bon vieux temps de la Whitby Iron Company...*

D'un naturel curieux et bavard (parfois trop, d'ailleurs), Harvey Wilson peut très bien aborder les persos de son propre chef s'il les entend évoquer les galeries creusées sous les collines environnant la ville.

## Deuxième Disparition !

La battue, si elle peut apporter quelques indices, aura cependant mis la créature aux abois...et avivé sa faim. Le mercredi soir, une deuxième disparition est signalée. Cette fois, c'est Herbert Jones, un sexagénaire parti faire sa randonnée hebdomadaire, seul, qui n'est pas rentré à son domicile, alors qu'il est toujours de retour pour 17 heures (l'heure de *Win Big !*, son jeu télévisé préféré).

Son épouse, Emily, en proie à la plus vive inquiétude, a contacté le Shérif, qui fait de son mieux pour la rassurer et partira à la recherche de Mr Jones, dès le lendemain matin.

Il est très possible que les persos apprennent assez tôt la disparition de Mr Jones : pour peu qu'ils gardent un œil sur les déplacements du Shérif ou qu'ils traînent dans le centre de Whitby et réussissent un test d'**Investigation**, ils obtiendront vite les informations suivantes, colportées par deux amies de Mrs Jones, venues prendre le thé chez elle et constatant également que son mari (pourtant très routinier) n'est pas rentré.

Madeline Hommel et Jackie Robinson, les deux commères, se sont esquivées dès l'arrivée du Shérif, et ne manquent pas de commenter la disparition d'Herbert Jones, qu'elles ne portent pas dans leur cœur. Si les persos les croisent (ou, ce qui est plus facile, croisent quelqu'un ayant pu les croiser), ils seront donc rapidement informés de cette nouvelle disparition.

Quant à entreprendre quoi que ce soit, libre aux persos de prendre leurs décisions. En cette fin de journée, la petite ville est en proie à l'inquiétude, après l'échec de la battue.

Une fois la nuit tombée, le van noir de l'Agence, conduit par Alan Thompson et à l'arrière duquel Brenda Hoffmann, casque sur les oreilles, épie les conversations de la population, va écumer les rues de Whitby.

Si les persos s'approchent du véhicule, l'Agent Thompson tentera d'éviter ces petits curieux. Par contre, nos jeunes héros seront désormais repérés par les deux Agents. Ils risquent de croiser souvent le van noir lors de leurs déplacements. Pire encore, si la conduite des persos laisse penser qu'ils savent quelque chose sur ce qui ne tourne pas rond à Whitby, les Agents n'hésiteront pas à venir chez eux, afin de les interroger au sujet de Nigel (officiellement) et de leur tirer les vers du nez.

De même, la surveillance exercée par les deux Agents, même si elle n'est pas permanente, va devenir un problème pour les persos et peut avoir des conséquences. S'ils se rendent chez Harvey Wilson, ils seront suivis par Thompson et Hoffmann, qui feront nettement plus que partager une citronnade et des petits gâteaux avec le vieil homme.

## Jeudi Matin

Déjà en état de choc après la disparition de Nigel, Whitby va sombrer dans la psychose, ce jour-là. Alors qu'on pensait tenir le coupable, un autre habitant de la ville vient de s'évanouir dans la nature et nul ne croit à la coïncidence. Nombre d'enfants ne se rendent pas à l'école, tant leurs parents craignent pour leur sécurité.

De même, le Shérif Wesson ne se soucie plus guère d'être discret, et lorsqu'il va chercher où Herbert Jones a bien pu disparaître, c'est toutes sirènes hurlantes. Son passage dans Main Street, avant qu'il ne se rende près de Solsbury Hill, là où le randonneur quitte généralement la route pour aller à travers la campagne, générera bien des questions et nombre de rumeurs, en plus de celles déjà alimentées par Mrs Hommel et Robinson.

Déjà bien éprouvé par la disparition de Nigel, Wesson espère de toutes ses forces que Mr Jones s'est simplement égaré, voire a été victime d'un banal accident. Lui et ses deux adjoints, Fred Hurt et Carl Wheeler, ont fort à faire pour maintenir l'ordre et garder les envoyés de l'Agence à l'œil.



## Une Vieille Histoire...

S'ils répondent à l'invitation d'Harvey Wilson, les persos vont pouvoir se rendre chez lui, dès les cours terminés, ce jeudi après-midi. Résidant dans le quartier de Pershing Terrace, Mr Wilson est un veuf de 72 ans, à l'œil encore pétillant, qui a des dizaines d'anecdotes à raconter à son jeu public, même si de violentes quintes de toux interrompent son discours. Il se souvient de ce qu'on a appelé le "tragique accident" du 8 mars 1958. A l'époque, il avait quarante-six ans et était chef d'équipe.

Il a conservé quelques clichés de l'époque, ainsi que des articles de journaux (dans une boîte métallique, qu'il a emmenée avec lui). Il se fera un plaisir de raconter à un jeune auditoire ses souvenirs de cette période.

**Note au MJ :** Faute d'avoir souvent des interlocuteurs, Harvey Wilson noiera les persos sous un déluge verbal. Son discours est parsemé d'anecdotes, pour la plupart relative à sa carrière à la W.I.C., certaines amusantes, d'autres dramatiques. Il évoquera en vrac, la fois où une équipe a été prise au piège dans les eaux ayant envahi une galerie, la fois où ses amis lui célébrèrent son anniversaire sous terre ou les « épreuves » qu'il faisait passer aux nouveaux embauchés... Il faut être patient et souvent ramener Harvey à la raison première de la visite pour obtenir des informations utiles.

L'accident de 1958, auquel fait allusion régulièrement Harvey Wilson est celui qui le marqua le plus. Ce jour-là, deux « braves gars » perdirent la vie, mais ce ne fut pas une explosion qui fut responsable de ce drame, comme l'a dit à l'époque la W.I.C.

A en croire Harvey, les deux victimes (Stan Miller et Charles Jenkins) ont foré leur galerie trop loin et ne sont jamais revenus. Harvey Wilson, en tant que chef d'équipe, avait envoyé ce soir-là un de ses gars, un certain Eddy, à leur recherche. Quand Eddy est revenu à la lumière, il n'était plus le même, et pourtant, il en avait vu, des choses sous terre. Il était remonté à la surface en rampant à même le sol et en pleurant comme un bébé. On n'a jamais sur ce qui l'avait bouleversé à ce point.

Le lendemain, la W.I.C. condamnait cette maudite galerie à coup de dynamite.

En toute logique, les persos chercheront sûrement à savoir ce qu'est devenu Eddy et où on peut le trouver : les yeux brillants, Harvey Wilson déclarera à ce moment qu'Eddy est

toujours à Whitby, dans l'aile ouest du cimetière pour être précis. Le malheureux s'est pendu le lendemain de son retour à l'air libre.

Comme si cela n'avait pas suffi, la tombe d'Eddy, il s'en souvient bien, avait été saccagée peu après son inhumation : ces « sauvages d'Indiens » l'avaient couverte de leurs maudites peintures. Pour ce qui est de localiser la galerie où eut lieu l'accident de 1958, Harvey Wilson se ferait un plaisir de guider les persos sur les lieux, s'ils le demandent ou, ce qui est plus probable, de leur indiquer son emplacement précis sur une carte des environs.

En sortant de chez Wilson, les persos risquent fort d'être pris en chasse par les Agents du Bureau Van Helsing, si ceux-ci ont déjà repérés ces gamins un peu trop curieux...

## Un Petit Tour aux Archives...

La bibliothèque municipale de Whitby peut faire partie des lieux préférés des persos. Si c'est le cas, ils savent déjà qu'on y trouve nombre de livres passionnants, mais aussi les archives complètes du journal local, le « *Whitby Daily* », fondé en 1921.

En consacrant quelque temps à cette recherche (attention, la bibliothèque ferme à 18 heures 30), les persos pourront retrouver les articles relatant l'explosion ayant causé la mort de deux mineurs, le 8 mars 1958, ainsi que le décès, deux jours plus tard, d'Edward Deyton, ainsi que le saccage de la tombe de celui-ci. Au sujet de cette profanation, l'article évoque les Indiens Wabashanee, menés par l'un d'entre eux, un certain Stan Lowry, pris en photographie lors de son arrestation.

A en croire le journaliste, Lowry n'en était pas à son premier méfait en direction de la W.I.C. ou de ses mineurs, puisqu'il avait déjà tenté plusieurs fois de faire valoir les droits de sa tribu sur les terres exploitées par la compagnie. Mais, ce qui devrait sauter aux yeux des persos est sur la photo : Stan Lowry ressemble à s'y méprendre à Willie, le gardien de l'école, que le Shérif a arrêté la veille !



## Acte III : Le Moharahani

### Sauvé, Willie ?

De retour de son expédition le long du chemin que suit d'ordinaire Herbert Jones, le Shérif Wesson choisit de libérer Willie, contre lequel il n'a d'ailleurs aucun élément à charge. Le gardien de l'école, mutique, va donc retourner chez lui, découvrant au passage une lettre de menace glissée sous sa porte. Espérons que les persos auront la présence d'esprit de lui rendre visite, surtout après leur rencontre avec Harvey Wilson.

Willie est un homme secret et renfermé, et son apparence ne fait rien pour arranger cela. Toujours vêtu d'un jean sale, d'un sweat-shirt qui a du connaître plusieurs décennies et portant une casquette aux couleurs d'une équipe de base-ball locale, le gardien de l'école est sur ses gardes : il sait qu'il n'est guère aimé à Whitby. Pour autant, il ne conçoit pas d'aller vivre ailleurs, puisque c'est le territoire de ses ancêtres Wabashanee.

En jouant de prudence et de diplomatie (c'est l'occasion d'une petite séquence de *roleplaying* pour les joueurs), les persos peuvent amener Willie à évoquer avec eux ce qu'il garde pour lui depuis le début : depuis plusieurs lunes, il ressent la présence d'un mauvais esprit, tout proche. Il sait lire dans le ciel, dans la terre et dans les arbres et la forêt lui a « parlé », confessa-t-il : quelque chose s'est éveillé, qui dormait depuis longtemps. La voix tremblante, Willie finira par avouer qu'il ne sait pas ce que c'est, mais que c'est la première fois qu'il ressent la peur.

Évoquer devant Willie l'article de 1958 relatant la « profanation » dont furent accusés les Indiens Wabashanee est possible. Selon lui, « les hommes blancs, comme souvent, ont jugé sans savoir ». Quant à la ressemblance troublante entre Stan Lowry et Willie, le « Grand Chef » sourira si elle est soulignée. Stan Lowry n'est autre que le père de Willie. Il est mort il y a dix ans, hélas.

Si les persos poussent Willie Lowry (puisque c'est son patronyme) à en dire plus, le gardien de l'école expliquera que la seule personne qui puisse en savoir plus sur le mauvais esprit en question est sa grand-mère. Devant les yeux sans doute écarquillés de nos jeunes héros (la grand-mère de Willie est probablement centenaire, voire plus!), leur interlocuteur proposera de les présenter à son ancêtre.

## Sous Surveillance

La grand-mère de Willie est effectivement extrêmement âgée, mais toujours alerte. Elle réside dans une vieille caravane (que les persos pourront avoir déjà aperçue, la pensant abandonnée), à quelques kilomètres de Whitby, accessible seulement à pied, en moto ou en vélocross. Cela tombe bien : lorsque les persos, accompagnés de Willie, quittent le logement de ce dernier pour se rendre chez sa grand-mère, ils auront la désagréable surprise de découvrir (pourvu qu'ils soient sur leurs gardes et réussissent un test d'**Observation**), sur le trottoir d'en face, le van noir de l'Agence, visiblement prêt à leur donner la chasse.

**Note au MJ :** Si, par malheur, tous les persos ont échoué lors de leur test d'*Observation*, c'est Willie qui repérera les Agents.

### Poursuite !

A moins qu'ils n'aient pas éveillé l'intérêt des Agents du Bureau Van Helsing (ce qui semble peu probable à ce stade de l'intrigue), les persos devraient être pris en chasse alors qu'ils se rendent chez la grand-mère de Willie.

Au passage, il leur appartient de se mettre d'accord sur le moyen de locomotion à utiliser pour se rendre sur place.

S'ils utilisent leurs vélos (ce qui est le plus probable), la poursuite se jouera avec deux tests de **Vélo**, évidemment. C'est la façon la plus sûre d'échapper à leurs poursuivants.

Si les persos se déplacent à pied, les Agents disposent d'un avantage certain (puisque'ils sont à bord d'un véhicule) et risquent de les attraper au premier coin de rue venu. Dans ce cas, les persos devront compter à la fois sur leur **Rapidité** (pour réagir in extremis) et sur leur **Discretion** pour échapper aux Agents.

Il leur faudra aussi prendre en compte la situation de Willie, qui tient absolument à rester discret. Son séjour à l'ombre (et également les insultes écrites en son absence sur la porte de son logement) le pousse à éviter tout risque. L'entraîner dans une course-poursuite serait déraisonnable et conduirait sans aucun doute tout le groupe à se faire capturer.

La solution la plus viable consiste à écouter Willie, qui propose aux persos de les retrouver tout près de chez sa grand-mère : il leur indique un lieu de rendez-vous facile à trouver - par

exemple le chêne foudroyé lors du gros orage du printemps dernier. Pendant que les persos se chargent de « perdre » les Agents, Willie s'y rendra par ses propres moyens, en toute sécurité.

## Capturés ?

Si les persos tombent entre les mains des deux Agents du bureau Van Helsing, ils risquent tout d'abord une grosse frayeur : les deux envoyés de l'Agence prennent leur mission très à cœur et ne font pas de sentiment. Et tant pis pour les persos s'ils pensent que Brenda Hoffman peut être plus facile à attendrir que son collègue masculin : elle prend un réel plaisir à terroriser ceux qui tombent entre ses mains.

C'est ensuite un interrogatoire en bonne et due forme qui attend les malheureux capturés par Hoffman et Thompson veulent apprendre tout ce que les persos savent, où ils se rendent et pourquoi ils y vont. Les deux Agents savent fort bien jouer sur le registre de l'intimidation et il est difficile de les baratiner. A ce stade des choses, ils ne constituent toutefois pas une menace directe pour la survie des persos - les ordres de l'Agence sont formels : on n'élimine les témoins qu'en toute dernier recours !

Quelle que soit l'attitude adoptée par les persos, s'ils tombent entre les mains des Agents, c'est surtout une grande perte de temps qu'ils vont subir. Pour se débarrasser d'eux et repartir libres, les persos devront les convaincre qu'ils ne sont pour rien dans ce qui se passe et, surtout, qu'ils ne sont au courant de rien. Il faudra que les persos tombés entre les mains de Thompson et Hoffman réussissent deux tests de **Baratin** pour s'en sortir. Les deux Agents sont expérimentés, mais ne sont pas vraiment habitués à « cuisiner » des gosses. En cas d'échec, les persos risquent d'être mis à l'écart pendant un certain temps par les envoyés de l'Agence : ces derniers les placeront sous la surveillance du Town Marshal Wesson, jusqu'à ce que l'affaire s'éclaircisse (ou qu'ils arrivent à fausser compagnie au Shérif).

## Grand-Mère Tayaae

La grand-mère de Willie, Tayaae, accueillera les persos avec circonspection et, sans la présence de son petit-fils, ne leur ouvrira pas la porte de sa caravane. Ce lieu est une aventure à lui tout seul, tant il semble avoir accumulé des années de fatras et de crasse.

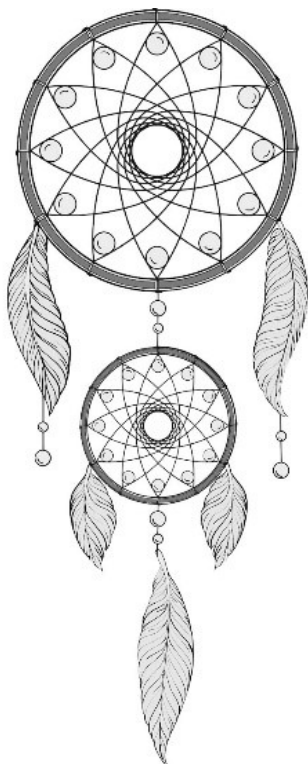


Grand-mère Tayaae

Sous la protection de plusieurs *dreamcatchers* (les fétiches indiens censés capturer les mauvais rêves), Tayaae est en train de faire mijoter une sorte de soupe verdâtre sur un réchaud à gaz venu d'une autre époque quand le petit groupe débarque. Au centre de ce refuge pouvant défier la raison, la vieille femme à la peau tannée et couverte de rides, prendra le temps d'examiner attentivement les persos.

Après avoir écouté ses visiteurs, se contentant de hocher la tête de temps à autre, Tayaae marquera une longue pause avant de prendre à son tour la parole. S'exprimant dans un dialecte difficile à identifier (mais heureusement traduit par Willie), elle racontera aux persos l'histoire des Wabashanee et du Moharahani (voir la section intitulée **Un peu d'histoire (locale)** au début de ce scénario), qu'elle tient de son propre grand-père, qui vécut l'arrivée du monstre dans notre monde.

**Note au MJ :** La scène se déroulant dans la caravane de la grand-mère doit marquer les persos par son ambiance. Le MJ devra donc jouer sur tous les éléments possibles (qu'il s'agisse des odeurs, du décor de la caravane ou de la voix de la vieille Indienne) pour installer cette atmosphère...



*Un dreamcatcher*

## Le Rituel

Une question doit tarauder les persos et ils ne tarderont pas à la poser à leur vénérable interlocutrice : comment chasser le monstre ou, à défaut, le rendre incapable de nuire davantage ? Déployant un sourire auquel manquent plusieurs dents, Tayaeé déclarera qu'il faut suivre le « rituel », tel que le fit le sorcier wabashanee au siècle dernier. Alors, la créature sera entravée et ne pourra plus nuire.

Si l'on interroge Tayaeé sur l'histoire de la « profanation » de la tombe d'Eddy, la vieille femme racontera, l'air navré, qu'il s'agissait au contraire de libérer l'esprit du malheureux de l'emprise du monstre, et de lui permettre de trouver le repos. Les larmes aux yeux, Tayaeé expliquera que l'âme d'Eddy n'a toujours pas trouvé le repos....

Quant au fameux rituel évoqué par Tayaeé, il s'agit d'une cérémonie dont elle est le dernier dépositaire et qui devrait empêcher la créature de nuire. Lors de la dernière apparition du Moharahani (en 1958), Tayaeé avait procédé à ce rituel de façon incomplète, ne sachant pas exactement où se cachait le monstre. Avec l'aide des persos, elle compte bien aller jusqu'au bout, cette fois.

## L'Antre du Monstre

La grotte où fut autrefois emprisonné le Moharahani est localisable grâce aux indications fournies par Harvey Wilson. Malgré son âge avancé, Tayaeé peut indiquer, sur une carte des environs de Whitby l'emplacement de la galerie où deux de ses compagnons perdirent la vie (et un autre la raison), 25 ans plus tôt.

Il ne leur reste plus qu'à s'y rendre, en évitant d'être suivis par les deux envoyés de l'Agence. Ces derniers, venus à Whitby sans en savoir plus que les persos, feront cependant tout leur possible pour savoir où se rendre ces gamins, si ces derniers sont l'objet de leur surveillance.

C'est au sommet d'une hauteur, envahie par les broussailles et les arbres entremêlés que se situe l'entrée par laquelle Nigel (puis Herbert Jones) est entré dans le repaire du monstre. La progression est rendue difficile car le terrain est accidenté, couvert de ronces et boueux (des tests d'**Observation**, voire d'**Acrobatie** pourront s'avérer nécessaires).

De plus, pour trouver l'entrée de la galerie, pourtant à peine dissimulée derrière un renflement rocheux, les persos devront réussir un test de **Sixième Sens** pour passer outre l'influence du Moharahani sur la perception de ceux qui s'approchent de son repaire.

***Note au MJ :** Si les persos sont accompagnés de Tayaeé, elle sera capable d'outrepasser le camouflage psychique de la caverne, ce qui dispensera donc les persos du test de Sixième Sens normalement requis (et d'une éventuelle dépense de point d'Aventure).*

## Dans la Caverne...

Descendre dans la galerie pour rejoindre ensuite la caverne qui sert de repaire au Moharahani est loin d'être aisé. L'ouverture dans le sol (là où un hêtre a été jeté au sol par la tempête du printemps dernier) est étroite et s'y faufiler nécessite de se contorsionner. Ensuite, le boyau qui s'enfonce sous terre est extrêmement glissant et il faut réussir un test d'**Acrobatie** pour ne pas dégringoler (et encaisser un niveau de blessure, ou perdre un objet, au gré du MJ).

Après une bonne dizaine de mètres d'une progression délicate, cependant, les persos déboucheront dans ce qui fut sans doute une galerie minière.

Après une cinquantaine de mètres durant lesquels elle s'enfonce dans les profondeurs de la terre, la galerie, après un dernier virage, débouche brutalement sur une grande cavité.

Si les persos ratent un test d'**Acrobatie**, ils peuvent chuter de plusieurs mètres (et, dans ce cas, subir des dommages sérieux, et être hors-jeu pour le reste de la scène). Qu'ils y arrivent prudemment ou maladroitement, les voilà dans l'ancre du monstre...

La grotte où le Moharahani se cache, lorsqu'il n'est pas en chasse, peut donner le frisson aux persos (ceux-ci doivent réussir un test de karma pour ne pas être paralysés de peur et pouvoir continuer à avancer), a fortiori lorsqu'elle n'est éclairée que par des lampes de poche et que l'imagination se charge d'en remplir les parties les plus sombres.

Dans un silence glacial, seulement rompu par l'écoulement de gouttes tombées du plafond, c'est une étrange moiteur qui enveloppe ceux qui entrent dans la grotte d'une trentaine de mètres de largeur (et autant en longueur).

Mais le plus terrifiant est la présence d'étranges formes, comme suspendues au plafond de la caverne. Les victimes du Moharahani sont là, enfermées dans des gangues gluantes d'où émane une odeur douceâtre de pourriture. Qu'il s'agisse des corps momifiés des premiers mineurs dont le monstre s'est emparé, d'animaux qu'il captura dans les bois ou de Nigel White et d'Herbert Jones, les deux derniers disparus, tous sont là.

Une trentaine de ces étranges chrysalides ornent la grotte. Les parois de celle-ci, si les persos prennent le temps de les observer, présentent également des particularités : d'étranges entrelacs et des symboles ne ressemblant à rien de connu ont été peints sur toute la périphérie de la caverne. En réussissant un test de **Trucs d'Intello**, un perso pourrait affirmer que ces peintures sont très anciennes.

Il est fort probable (et d'ailleurs, c'est souhaitable) que les persos tentent de regarder ce qui se trouve dans un des cocons. Certains de ceux-ci semblent plus rabougris et secs que les autres. Ce sont ceux qui contiennent les plus anciennes proies du Moharahani : on peut donc y trouver les dépouilles desséchées des cinq mineurs disparus en 1879, et également celles des deux ouvriers victimes de l'accident de 1958. Le spectacle est impressionnant, même pour les plus courageux... A moins de dépenser

un point d'Aventure, la Terreur saisira nos jeunes héros, qui n'auront plus qu'en envie : fuir au plus vite de cet endroit de mort !

D'autres cocons, plus récents, sont recouverts d'une gangue gluante. Si certains sont trop petits pour enfermer un corps humain (et, de fait, ne contiennent que des cadavres de lapins, renards ou de daims), deux enveloppes un peu à l'écart devraient attirer l'attention de nos explorateurs. A l'intérieur se trouvent les corps de Nigel White et d'Herbert Jones.

## Face au Moharahani !

Mais les persos n'ont pas le temps de vérifier si les deux malheureux sont encore vivants. C'est le moment que choisit le Moharahani, tapi dans les ténèbres, pour surgir derrière les persos. Seuls ceux qui ne cèdent pas à la Terreur (grâce à la dépense d'un point d'Aventure) pourront agir durant cette scène. La créature va tenter de neutraliser les intrus, avant de les capturer et de les enfermer dans des gangues où elle se délectera de leur lente agonie.

Les persos qui n'ont pas détalé à cause de la Terreur peuvent toujours tenter de s'en prendre physiquement au Moharahani – mais le monstre étant Incroyable, les dommages infligés par les courageux persos sont réduits de deux crans, ce qui les rend négligeables même si nos héros sont armés d'objets contondants ! Il n'y a donc a priori aucun moyen de vaincre physiquement la créature, dont vous trouverez les caractéristiques détaillées dans le **Monster Mania** de ce numéro. (p 44)

La seule stratégie viable, pour les persos, est donc d'occuper la créature (et d'échapper à ses attaques) pendant que Tayae accomplit son rituel. En tant qu'allié, le courageux Willie pourra aider les persos face à cette situation de Danger (voir règles de TTB, p 39).

Alors que les persos explorent la sinistre grotte et affrontent leur adversaire, Tayae, assistée si possible par Willie, commencera le rituel. Pour cela, en se plaçant au centre de la caverne, elle allumera un feu dans lequel il jettera une poignée d'herbes sèches. Dans la fumée âcre ainsi produite, la vieille femme commencera à psalmodier des formules incompréhensibles. La scène doit marquer nos jeunes aventuriers : la fumée qui envahit la grotte et dans laquelle ils croient entrevoir des visages fantomatiques, la mélodie répétée sans cesse par Tayae, ainsi que les assauts du Moharahani semblent ne jamais s'arrêter, comme dans leurs pires cauchemars.

**Note au MJ :** La durée de la confrontation avec le Moharahani n'est pas fixée. Le MJ a toute latitude de faire durer ou non ce combat : idéalement, les persos devront se retrouver en mauvaise posture et penser que tout est perdu au moment où le rituel de Tayae agira enfin...

## La Fin du Cauchemar ?

Soudain, alors que la situation des persos semble désespérée (un ou plusieurs d'entre eux a déjà été « capturé » par le Moharahani, les autres sont terrassés par la peur, par exemple), le temps semble s'arrêter dans la caverne.

Comme pétrifiés, les persos assistent à une scène surprenante : le monstre abandonne sa (ou ses) proie(s) du moment pour se jeter sur Tayae, en poussant un cri indescriptible, avant que l'obscurité ne recouvre la grotte : le petit feu allumé par la grand-mère de Willie s'éteint, ainsi que les éventuelles lampes des persos.

Quand revient finalement un peu de lumière (et celle-ci paraît bien faible, comme si les ténèbres étaient anormalement épaisses), les persos restent hébétés un certain temps avant de reprendre leurs esprits. Alors qu'au centre de la grotte, le petit foyer allumé par Tayae achève de se consumer, il n'y a plus la moindre trace du Moharahani. Après avoir fait l'inventaire de leurs blessures, nos courageux héros vont sans doute voir ce qu'il est advenu de Nigel White, et d'Herbert Jones.

Selon le degré de noirceur qu'il souhaite donner à son Whitby, et en tenant bien entendu compte de la maturité de ses joueurs (ainsi que du temps qu'ils ont mis à localiser le monstre), le MJ pourra choisir plusieurs issues à cet acte (et ce scénario) :

**La fin la plus optimiste** (ou la moins sombre) consisterait à découvrir que Nigel et Herbert sont encore en vie, quoique très fortement affaiblis. Après des soins intensifs à l'hôpital le plus proche (Indianapolis), tous deux recouvreront lentement la santé. Étonnamment, ils auront tout oublié de leur mésaventure : Nigel se rappellera juste avoir trébuché et être tombé, tandis que Mr Jones ne se souviendra même pas comment il est arrivé dans la forêt.

**Une conclusion plus sombre** laisserait les persos découvrir, dans les cocons du monstre les corps sans vie des deux disparus. La population de Whitby et, plus encore, les persos subiront ce drame de plein fouet : rien ne sera comme avant. Évidemment, cette fin suppose que le MJ veut donner un ton très « sombre » à

sa proposition faite aux joueurs, et (plus important encore) que ces derniers sont prêts à accepter pareille noirceur.

Le MJ peut également choisir **une solution intermédiaire** et laisser survivre l'un des deux prisonniers du Moharahani. Sans amoindrir le drame que représente la mort de Nigel ou d'Herbert Jones, avoir retrouvé l'un des disparus vivant est un exploit à mettre au crédit des persos (qui devront tout de même s'expliquer sur pas mal d'éléments).

## Epilogue

Au sortir de la caverne, alors qu'ils sont (on l'espère) accompagnés de Nigel et de Mr Jones, les persos ne sont pas au bout de leurs tâches. La vieille indienne, Tayae leur demandera, avec l'aide de son petit-fils, de combler l'entrée de la grotte, afin que personne ne puisse y entrer : le monstre vaincu, l'entrée de son repaire est désormais visible à tous ceux qui passeraient par là.

Sous les yeux de la grand-mère, qui semble avoir terriblement vieilli durant cette nuit, Willie et ses jeunes compagnons vont devoir charrier des cailloux, des mottes de terre et des branches pour dissimuler à tous l'entrée du repaire du Moharahani, en espérant que celui-ci ne soit plus jamais éveillé. La tâche est éreintante, mais finalement plus facile que tout ce qu'ils ont traversé ces dernières heures.

Au petit matin, ce sont des persos épuisés, sales, mais soulagés (si Nigel et Herbert Jones sont avec eux) qui retrouvent Whitby, alors que les souvenirs de la nuit passée s'effacent peu à peu dans leur esprit. Alors que leurs parents se sont sans doute inquiétés pour eux (ils furent absents durant toute une nuit !), leur retour à Whitby, avec ceux que l'on croyait disparus à jamais, ravira tout le monde...ou presque, car les deux Agents du Bureau Van Helsing resteront sur leur faim et quitteront la ville sans avoir compris ce qui s'était passé.

Selon la façon dont ils raconteront ce qui s'est passé (quoique leurs souvenirs en sont de plus en plus confus, à mesure que le temps s'écoule) et selon les « arrangements » qu'ils prendront avec la vérité (de toute façon difficile à croire), les persos peuvent passer pour des héros malgré eux ou des gosses trop chanceux pour être honnêtes. Mais, lorsqu'ils retourneront en classe, le jour suivant, le clin d'œil que leur lancera « Grand Chef » vaudra à leurs yeux tous les discours du monde...





*Promenons-nous dans les bois, tant que le monstre n'y est pas...*

### **Post-Scriptum : Et l'Agence, dans tout ça ?**

En apparence, les deux Agents du Bureau Van Helsing semblent briller par leur inefficacité, dans ce scénario, ayant toujours un « coup de retard » par rapport aux persos. Il est possible d'en faire des adversaires plus coriaces encore, en les faisant suivre de très près les persos, y compris lorsque ceux-ci s'aventureront dans le repaire du monstre : les Agents seront alors de nouvelles proies potentielles pour la créature, à qui les balles de pistolet ne font pas grand mal.

En toute logique, c'est en revenant à Whitby que les persos, accompagnés ou non de Willie et de sa grand-mère, rencontreront les deux Agents, visiblement surpris de la conclusion de l'affaire. Sautant dans leur van, Hoffman et Thompson quitteront Whitby, mais une chose est sûre : ils se souviendront des persos...

En pratique, le MJ peut utiliser les deux Agents du Bureau Van Helsing comme de simples nuisances ou, au contraire, comme de vraies menaces, en ajustant le degré de danger en les rendant plus ou moins présents : si les persos comprennent rapidement que la solution passe par Willie et sa grand-mère, les Agents peuvent surgir au coin de la rue et les forcer à s'enfuir (offrant au passage une scène de poursuite dans les rues de Whitby aux joueurs) ; à l'opposé, si les persos sont à la peine et n'arrivent pas à réunir suffisamment d'indices, Hoffman et Thompson n'accorderont alors que peu d'importance à ces « gosses du coin »...

# PLAYGROUND TWIST

*Hanging from your climbing frames  
Swinging in the gallows  
Laughing with your buddies  
But you can drown when you're shallow  
You can drown, drown, drown...*

**Siouxsie and the Banshees - Playground Twist**

## Introduction

**PLAYGROUND TWIST** n'est PAS un scénario prêt-à-jouer mais la description d'un lieu spécifique (un terrain de jeu abandonné, théâtre d'étranges manifestations surnaturelles) et des divers mystères, secrets et dangers qui y sont rattachés (créatures et PNJ compris), mais sans intrigue prédéfinie.

En d'autres termes, **PLAYGROUND TWIST** est ce que les amateurs de jeu de rôle *old school* appellent une *sandbox* (bac-à-sable – ça tombe bien, non ?). Bien sûr, TTB n'étant pas D&D, il s'agit d'une mini-sandbox (pas de carte à hexagones, donc !), limitée à la superficie d'une ancienne aire de jeu municipale... mais l'Horreur sera évidemment au rendez-vous !

Notons également que cette mini-sandbox constitue une exception flagrante et délibérée à la règle du « un monstre par scénario » (voir *Trucs Trop Bizarres*, p 28), puisqu'elle met potentiellement les persos face à TROIS adversaires surnaturels... mais (a) il y a toujours des exceptions, (b) les règles sont (aussi) faites pour être brisées, (c) les trois entités en question sont liées mais opèrent normalement de façon séparée.

Ceci étant réglé, découvrons sans plus tarder...

## Le Vieux Terrain de Jeu

Depuis cinq ans, Whitby dispose d'un nouveau terrain de jeu public, qui jouxte le Parc Abraham Lincoln, au centre de la ville: cette aire de jeu, qui fait la fierté de la municipalité, dispose d'un terrain de basket en plein air, de portiques de balançoires, de toboggans et autres structures destinées aux activités des jeunes enfants. Mais il existait autrefois un autre terrain de jeu, dont la fermeture, environ un an avant l'inauguration de la nouvelle aire, fut la conséquence d'un terrible drame...



Située à mi-chemin de la Primary School et du cinéma (le Whitby Film Palace), cette aire de jeu abandonnée est désormais un terrain vague, où subsistent quelques portiques rouillés, des vestiges de toboggans à demi-démontés et un vieux terrain de basket dont un des panneaux, rongés par la rouille, s'est écroulé depuis longtemps.

Entourée de grillage et fermée par plusieurs gros cadenas, l'aire de jeu est officiellement fermée au public : un écriteau bien lisible met d'ailleurs en garde les éventuels imprudents contre les risques d'accident... De toute façon, les enfants de Whitby n'ont aucune raison de s'y aventurer : après tout, ils ont une nouvelle aire de jeu, encore plus spacieuse et beaucoup plus chouette... mais, comme souvent, la vérité

est ailleurs – en l’occurrence parmi les diverses rumeurs et légendes urbaines locales qui forment le folklore scolaire de Whitby. Tous les gosses de Whitby vous le diront : le vieux terrain de jeu municipal est hanté et c’est pour cela que personne n’y va. Normalement.

## Tragédies Locales

L’année dernière, une bande d’ados qui voulaient *jouer à se faire peur* ont bravé l’interdit – et une jeune fille a disparu. Elle n’a jamais été retrouvée, malgré tous les efforts déployés par le bureau du shérif local – et par les enquêteurs du FBI appelés en renfort.

Mais cette tragédie n’est que le dernier maillon en date d’une longue chaîne d’événements, qui a sans doute commencé voici quelques années, avec une première mort d’enfant – l’effondrement d’un panneau de basket rongé par la rouille, accident qui entraîna la fermeture immédiate du terrain de jeu, que certains parents avaient d’ailleurs déjà signalé comme « dangereux » à la municipalité, sans pouvoir être réellement en mesure d’expliquer le *pourquoi* de leurs craintes.

La mort du jeune garçon tué par le panneau de basket et la disparition de la jeune lycéenne l’année dernière constituent l’ossature de la Légende du Terrain de Jeu Abandonné, une ossature sur laquelle se sont greffés toutes sortes d’éléments imaginaires, de témoignages déformés et de fragments de cauchemars.

Il est temps de lever le voile sur la Réalité qui se cache derrière la Légende...

## A la Lisière...

Restons un peu dans la tragédie. Le Prince Hamlet affirmait : « *Il y a quelque chose de pourri au royaume de Danemark.* »... ce à quoi les enfants de Whitby pourraient répondre : « *Il y a quelque chose de bizarre au vieux terrain de jeu.* ». De fait, ce lieu fait partie des endroits de Whitby où le voile qui sépare notre réalité de la dimension obscure du No Man’s Land est dangereusement effiloché...

Cela fait des années que les énergies ténébreuses du No Man’s Land suintent dans le terrain de jeu, altérant peu à peu la réalité du lieu pour en faire ce que les experts du No Man’s Land (s’il en existait) pourraient appeler une zone-frontière, une *borderland*. Au cours des années qui suivirent la « tragédie du panneau de basket » (pour utiliser l’expression

encore utilisée par les employés municipaux), les peurs des enfants et les craintes des parents engendrées par sont venues nourrir cette zone-frontière, cette *plaie dans la réalité*, donnant naissance aux êtres qui la hantent désormais.

Mais l’influence du No Man’s Land sur le terrain de jeu ne se limite pas à ce qui peut se produire dans son enceinte grillagée : elle altère carrément la perception qu’ont les gens de Whitby de l’endroit. Tant que rien de tragique ne s’y produit, les habitants de la petite ville ont tendance à oublier son existence, comme s’ils préféraient inconsciemment éviter de penser à ce lieu déplaisant et à tout ce qui s’y est produit.

Ceci explique d’ailleurs pourquoi les vestiges d’équipement n’ont toujours pas été complètement démontés ni pourquoi le terrain reste inoccupé et même invendu : personne ne semble intéressé, les mémos se perdent, les dossiers s’égarent au fond d’un tiroir, les rares appels d’offre restent sans réponses...

Tant que le terrain de jeu ne tue pas, Whitby oublie de s’en préoccuper – et lorsque l’horreur se produit, le réveil ne dure qu’un temps – avant que les adultes de Whitby, croyant tourner la page, ne laissent de nouveau filer les choses...

« *Les adultes de Whitby* », oui, car les enfants semblent beaucoup moins sensibles à cet étrange phénomène d’indifférence collective... De fait, ceux qui habitent près de l’ancien terrain de jeu le voient souvent dans leurs cauchemars et se gardent bien de trop traîner à proximité.

Pourquoi les persos se risqueraient-ils à s’aventurer dans ce lieu « trop bizarre » ? A vous de voir ! Le catalyseur le plus simple est, bien sûr, une autre disparition mystérieuse liée au terrain de jeu, mais cette fois, il s’agit de quelqu’un que les persos connaissent bien : un copain d’école, un petit frère ou une petite sœur ou un grand frère / une grande sœur ayant eu l’idée stupide d’aller *se faire peur* avec son flirt.

## Le Panier Mortel

Cet « accident » est survenu voici six ans. Il provoqua la mort d’un garçon qui avait le même âge que les persos aujourd’hui – un gamin sportif et sans histoire nommé Mike Harrison. Cela se passait un samedi après-midi. Mike et ses copains, comme à leur habitude, disputaient un match de basket amical sur le terrain de jeu – et au moment où Mike allait marquer un panier digne de Magic Johnson, le pylône métallique rouillé auquel étaient fixés le

panneau et le panier s'est effondré, écrasant Mike et un de ses amis, Danny Willis.

Mike fut tué sur le coup et Danny resta handicapé à vie, dorénavant confiné à un fauteuil roulant, lui qui rêvait de devenir un joueur de basket universitaire...

La tragédie provoqua évidemment un immense émoi à Whitby et la municipalité fut prise à partie par des parents en colère ; une enquête fut diligentée, des rapports furent rédigés, le terrain de jeu fut définitivement fermé et les familles Harrison et Willis « dédommagées »... puis la page se tourna et le terrain de jeu abandonné sembla disparaître des préoccupations des adultes de Whitby. La famille de Mike Harrison quitta Whitby - et même l'Indiana.

Hantés par la catastrophe, les parents de Danny Willis se querellèrent de plus en plus, se rejetant mutuellement la « responsabilité » de leur « négligence » - alors qu'aucun d'entre eux n'était en faute, comme leur fils Danny essayait désespérément de le leur faire comprendre.

Aujourd'hui, les Willis sont divorcés. Danny vit avec sa mère, qui est restée à Whitby et avec son autre enfant plus jeune (et qui pourrait tout à fait être un des persos ou un de leurs cousins). Mais Danny SAIT. Il sait ce qui a vraiment tué son copain Mike ce jour-là. Il sait ce qu'il a vu - et que les quelques adultes auxquels il s'est confié ont refusé de croire.

## Le Témoin

A présent, Danny garde la vérité pour lui ; il pense souvent à Mike et au terrain de jeu. Tous les jours, en fait. Et si un groupe de gamins décide de s'intéresser de plus près à ce lieu maudit, il leur fournira toute l'aide qu'il pourra leur donner - un mentor ou un « grand frère » en chaise roulante (Danny a six ans de plus que les persos), un peu comme le Professeur X dans les comics que Danny aimait lire avant ce que les adultes persistent à appeler *l'accident*.

### Mais qu'a exactement vu Danny Willis ?

Des volutes d'énergie ténébreuse, ressemblant un peu à « des espèces de tentacules, mais pas vraiment solides, un peu comme une sorte de brouillard, mais noir », sortir de terre et s'enrouler autour du pylône, juste au moment où son ami Mike sautait pour atteindre le panier. Et ce sont ces volutes, issues du No Man's

Land, qui ont, en un instant, déposé l'équivalent de plusieurs décennies de rouille sur le pylône.

Tout cela, Danny Willis l'a vu, en une seconde, juste avant que tout ne s'écroule et que l'obscurité ne se referme sur lui. A son réveil, il était dans un lit d'hôpital, entouré de ses parents en larmes, d'un médecin au visage grave et d'une infirmière qui faisait de son mieux pour lui sourire. Il n'y aurait plus jamais de matches de basket pour Danny - ni de balades en skateboard ou en vélo. Juste ce *foutu fauteuil* et les regards apitoyés des adultes.

## Une Blague Idiot

Parlons à présent de la fille disparue. Elle s'appelait Lorraine Lloyd. Plus âgée que les persos, elle fréquentait la Senior High School, où elle faisait partie des *cheerleaders* de l'équipe de football américain. Lorraine était une vraie *all-American-girl* : jolie, blonde, sportive, populaire... Tout le monde l'adorait - enfin c'est toujours ce que l'on dit après, dans ces cas-là.

Lorraine avait aussi des ennemis - et surtout des victimes, à commencer par une petite poignée de *freaks* et de *geeks* qu'elle et son petit ami le jeune quarterback Lance Everton prenaient plaisir à harceler sur une base quotidienne. Un jour, après avoir entendu ces *freaks* discuter entre eux, à mots couverts, de l'ancien terrain de jeu comme « *un endroit trop bizarre* », manifestement « *hanté ou un truc du même genre* », elle mit au point avec Lance un petit jeu particulièrement cruel. Un des copains de Lance, son éternel faire-valoir Chuck Meyer, fit croire à une des filles du groupe des *freaks*, Sarah Gerschwitz (« *la foutue cousine de la famille Addams* », comme la surnommait Lorraine), qu'il en pinçait pour elle.

L'idée était que Chuck donnerait rendez-vous à Sarah un soir près de l'ancien terrain de jeu. Très nerveuse à l'idée de se rendre seule prêt de cet endroit après le coucher du soleil, Sarah Gerschwitz accepta néanmoins : c'était la première fois qu'un garçon lui donnait rendez-vous quelque part... et comme Chuck lui avait expliqué qu'il n'était plus du tout ami avec Lance et Lorraine, elle eut la faiblesse de le croire.

Sarah ignorait bien sûr le véritable plan : Lorraine et Lance attendraient en embuscade tout près du lieu de rendez-vous, à l'intérieur même du terrain de jeu abandonné (Lance s'étant préalablement muni d'un coupe-boulon pour s'occuper du cadenas). Lorsque Chuck et

Sarah seraient occupés à bavarder contre le grillage (« *T'as bien compris, Chuck ? Contre le grillage !* »), Lance et Lorraine surgiraient des ténèbres en hurlant et *flanqueraient une trouille du diable* à la foutue cousine de la famille Addams. Qu'est-ce qu'on allait se marrer !

Sauf que rien ne se passa comme prévu.

Sarah Gerschwitz eut bien la peur de sa vie – Chuck Meyer aussi, d'ailleurs, lorsque tous les deux entendirent un hurlement de terreur venir des ombres du terrain de jeu – le dernier hurlement de Lorraine. Puis, tout fut silencieux.

Chuck, paniqué, appela Lorraine et Lance, mais personne ne répondit. Alors qu'il allait s'enfuir à toutes jambes (« *pour chercher du secours* » expliqua-t-il plus tard), Sarah Gerschwitz, comprenant qu'il s'était passé « *quelque chose d'horrible* » eut le courage de s'aventurer seule dans le vieux terrain de jeu envahi par les ténèbres. C'est là qu'elle trouva Lance Everton, prostré de terreur, les yeux fixes, incapable d'articuler une syllabe. Le quarterback qui aimait tant « foutre la trouille et coller la honte » aux « tarés » et aux « intellos » s'était même fait pipi dessus. Quant à Lorraine Lloyd, on ne la retrouva jamais.

## Séquelles

Lance Everton fut incapable de raconter ou d'expliquer quoi que ce soit. Il semble d'ailleurs qu'il ne parlera plus jamais, si l'on en croit les médecins qui s'occupent désormais de lui dans une clinique spécialisée d'Indianapolis, où sa famille déménagea peu après les faits.

Un temps, les enquêteurs le soupçonnèrent – ainsi que Sarah Gerschwitz et sa bande de freaks, qui devinrent encore plus impopulaires auprès de leurs « camarades » après cette tragédie dont, curieusement, beaucoup les rendaient responsables...

Aujourd'hui, les parents de Lorraine espèrent toujours recevoir des nouvelles de la part du bureau du shérif, de la police de l'état ou du FBI – même de tristes nouvelles, car l'un et l'autre se sont faits à l'idée que leur fille unique chérie était morte, sans doute enlevée et violente par un « maniaque de passage », comme dans les films... Ils espèrent, hélas, en pure perte.

On ne retrouvera jamais le corps de Lorraine.

Son esprit, en revanche, hante désormais le vieux terrain de jeu, avec le fantôme du jeune Mike Harrison.

## Venez Jouer Avec Nous ...

Le vieux terrain de jeu est effectivement hanté - hanté par les fantômes de Mike Harrison et de Lorraine Lloyd, mais aussi par une troisième entité, une présence beaucoup plus discrète et insidieuse, qui imprègne tout l'endroit et émane directement du No Man's Land. D'une certaine façon, ce monstre invisible est le terrain de jeu lui-même : c'est cette Chose Sans Nom qui a provoqué la mort de Mike et de Lorraine et les a transformés en Esprits Maléfiques (voir *Trucs Trop Bizarres*, p 73).

C'est également cette entité qui est responsable de l'étrange « indifférence » suscitée par le terrain chez les adultes de Whitby, ainsi que des cauchemars que le lieu suscite chez les enfants qui vivent à sa proximité. C'est uniquement en réussissant à vaincre la Chose Sans Nom que les persos pourront faire disparaître les esprits de Mike et de Lorraine (et ceux d'éventuelles nouvelles victimes). Pour plus de détails, voir ci-dessous.

## Balançoires et Toboggans

Les portiques rouillés grincent parfois de façon inquiétante et les balançoires détériorées s'agitent toutes seules, même lorsqu'il n'y a pas du tout de vent...

Si un perso est assez imprudent pour utiliser ces équipements, il risque un accident qui lui causera des *dommages sérieux* – évitables grâce à un test d'Acrobatie, avec comme toujours la possibilité de dépenser 1 point d'Aventure pour rattraper le coup.

## Le Terrain de Basket

C'est le territoire réservé du fantôme de Mike Harrison. Celui-ci se manifeste dès qu'un ou plusieurs persos y aura posé le pied, le plus souvent au bout d'une minute ou deux (pour laisser aux intrus l'impression que « tout est normal, finalement »), de jour comme de nuit.

Le premier signe de sa présence est le bruit d'un ballon de basket rebondissant sur le sol, de plus en plus vite et de plus en plus fort.

Le fantôme de Mike apparaît alors, avec son ballon de basket spectral, le visage écrabouillé, les bras et les jambes tordus et désarticulés...

## Fantôme de Mike Harrison

**Traits :** Immatériel, Terrifiant

**Pouvoirs :** Poltergeist

**Point Faible :** Lié au lieu (voir règles p 75)

Contrairement à la plupart des Esprits Maléfiques, le fantôme de Mike n'est pas Rusé. C'est une boule de nerfs spectrale, consumée par la colère et la frustration. Contrairement au fantôme de Lorraine, il ne parle jamais. Son pouvoir de Poltergeist s'exercera principalement sur les persos eux-mêmes (pour les soulever de terre et les projeter violemment au loin etc.), provoquant des *dommages graves* chez la victime de sa fureur, sauf si celle-ci réussit un test d'Acrobatie.

Ce pouvoir lui permet aussi de transformer son ballon de basket en un objet solide, qu'il peut lancer sur une cible de son choix (*dommages sérieux*, évitable par un test de Rapidité). En général, il commence d'abord par le coup du ballon – et si celui-ci est esquivé par la cible, sa frustration ne tarde pas à exploser sous la forme d'une attaque plus directe et plus grave.

Si jamais un perso se retrouve hors-jeu sur le terrain de basket pour plus d'une scène, il sera avalé par les ombres du terrain de jeu (comme l'a été Lorraine) et, s'il n'est pas secouru) reviendra ensuite hanter les lieux sous la forme, lui aussi, d'un Esprit Maléfique. Ceci n'arrivera que si le perso était à court de points d'Aventure et a été abandonné inconscient par ses amis (ou s'il s'était montré assez stupide pour aller jouer les chasseurs de fantômes en solo). Voir *Prisonnier des Ténèbres* page suivante pour plus de détails.



L'autre grand danger du terrain de basket est le deuxième pylône – celui qui ne s'est *pas encore* écroulé. Le pouvoir de Poltergeist de Mike ne suffirait pas à entraîner sa chute – mais la Chose Sans Nom pourrait tout à fait la provoquer, exactement comme elle l'a fait avec le premier pylône, voici quelques années, lors de « l'accident » qui fut fatal à Mike. Dans ce cas, tout perso se trouvant sur la trajectoire du pylône risque des *dommages mortels* (sauf s'il réussit un test de Rapidité pour éviter in extremis la chute de la structure). A priori, l'entité n'utilisera ces « grands moyens » que si se déchaîne (voir *Prisonnier des Ténèbres*).

## Ombres Mouvantes

Dès que la nuit tombe, l'obscurité semble envahir le terrain de jeu de façon anormale, noyant l'endroit dans de véritables flaques de ténèbres que même la lumière d'une lampe-torche aura du mal à percer.

C'est dans ces poches de noirceur qu'a disparu, un an plutôt, Lorraine Lloyd – et c'est de là que son fantôme émerge, lorsqu'il se manifeste.

L'Esprit Maléfique qu'est devenu ce qui reste de la jeune lycéenne n'apparaît que la nuit. Il n'a commencé à apparaître que depuis quelques semaines, près d'un an après la disparition de Lorraine. Contrairement au fantôme de Mike, le spectre de Lorraine a l'air normal, vivant (bien qu'anormalement pâle, peut-être)... jusqu'à ce que l'on remarque l'énorme plaie diagonale qui traverse son maillot de *cheerleader* – une plaie qui se transforme bientôt en une énorme bouche difforme, hérissée de crocs - bouche certes immatérielle mais qui suffit à donner un aspect Terrifiant à l'apparition.





## Fantôme de Lorraine Lloyd

**Traits :** Immatériel, Rusé, Terrifiant

**Pouvoirs :** Emprise, Froid de la Mort

**Point Faible :** Lié au lieu (voir règle p 75)

**Notes :** Contrairement au fantôme de Mike, le spectre de Lorraine est très bavard et adore se moquer cruellement des victimes qu'elle tourmente avec son pouvoir d'Emprise. Après avoir un peu « joué » avec la victime de son choix, elle le fera se diriger vers elle afin de l'embrasser (« *juste un baiser... je sais que tu en meurs d'envie, loser !* ») : c'est alors que son pouvoir de Froid de la Mort se manifestera. Si la victime du baiser manque un test de karma, elle se retrouvera paralysée pour le reste de la scène en cours. Dans ce cas, si la malheureuse victime est laissée à la merci de Lorraine (si elle était venue seule ou qu'elle a été abandonnée par ses amis), elle aussi sera prise par les ombres. On ne retrouvera jamais son corps... mais elle rejoindra à son tour Lorraine et Mike sous la forme d'un Esprit Maléfique, au bout d'un certain laps de temps (voir *Prisonnier des Ténèbres*, ci-contre, pour plus de détails).

## La Chose Sans Nom

Comme indiqué précédemment, le terrain de jeu est le territoire d'une entité invisible venue du No Man's Land – une entité qui a, en quelque sorte, fusionné avec le lieu lui-même et qui constitue, à l'échelle de la mini-sandbox de *Playground Twist*, le « boss de fin de niveau ». C'est elle qui manipule l'obscurité qui envahit le terrain à la nuit tombée, qui voile l'esprit des habitants adultes de Whitby et qui cherche à transformer ses enfants en Esprits Maléfiques, afin de les retenir *en elle* – car elle tire sa force même de la souffrance et la rage des fantômes de Mike et de Lorraine, ainsi que la terreur qu'ils provoquent chez ceux qui les rencontrent.

Une de ses manifestations les plus directes est **la rouille** qui ronge ce qui reste des équipements de jeu – une rouille surnaturelle, que Danny Willis a vue se propager en un instant le long du pylône, avant qu'il ne bascule (et sa vie avec), voici six ans.

Si un perso essaie d'utiliser son Sixième Sens pour « sentir le lieu », il percevra la présence sous-jacente de cette entité totalement inhumaine, comme si le terrain de jeu était vivant – ou plus exactement conscient. Une fois que cette découverte a eu lieu, un autre test de Sixième Sens pourra permettre de visualiser (vaguement) la présence de cette entité, sous la forme de tentacules ténébreux immatériels, de volutes de brume noire se tordant et se répandant autour des portiques rouillés, sur le terrain de basket et dans les ombres du terrain.

## Prisonnier des Ténèbres

Lorsqu'une jeune victime des habitants du terrain se retrouve hors-jeu (inconsciente etc.) sur les lieux pendant plus d'une scène, elle est littéralement avalée par les ténèbres et se retrouve prisonnière hors de l'espace et du temps, dans une poche dimensionnelle faite d'obscurité et qui a à peu près les dimensions d'un placard. C'est là que la Chose Sans Nom va dévorer l'énergie vitale de sa proie et la transformer ensuite en Esprit Maléfique, en torturant et en dénaturant ce qui reste d'elle. Ce processus est en fait très lent et s'étale sur une durée de six à dix mois (à la discrétion du MJ) – mais après la première semaine, il est de toute façon trop tard pour le prisonnier des ténèbres.

Si, en revanche, la victime est toujours en vie lorsque les ténèbres la prennent et qu'elle est secourue avant que cette semaine fatidique soit écoulée, elle pourra être ramenée à la réalité,



mais elle restera évidemment marquée par la terrible expérience (cauchemars, peur du noir, mais aucun souvenir précis).

Encore faut-il réussir à *trouver* la geôle irréaliste dans laquelle le prisonnier est retenu par la Chose Sans Nom. Ceci ne peut être accompli que grâce au **Sixième Sens** – et uniquement par un perso exprimant l'intention spécifique de retrouver la victime disparue. Si le test est réussi, le perso sent alors intuitivement que la victime se trouve « là, tout près » et pourra l'arracher à sa prison en réussissant un test de karma. Plusieurs persos peuvent grouper leurs efforts s'ils ont utilisé avec succès leur Sixième Sens ; dans ce cas, chacun pourra tenter un test de karma – et il suffira qu'un seul de ces tests soit réussi pour délivrer la victime.

Une fois un tel exploit accompli, mieux vaut décamper au plus vite, car la Chose Sans Nom, pleinement réveillée, va alors se déchaîner (par exemple en faisant s'écrouler le second pylône du terrain de basket ou en lançant les fantômes de Mike et de Lorraine *ensemble* sur les intrus) afin de piéger une nouvelle victime... ou de la tuer directement, ce qui revient au même pour elle mais ne laisse alors plus aucune chance de délivrance. A la discrétion du MJ, une victime directement tuée sur le terrain de jeu pourrait revenir en tant qu'Esprit Maléfique dans des délais beaucoup plus courts que l'habituelle période de six à dix mois...

## Une Victoire Impossible ?

La Chose Sans Nom est a priori indestructible : pour la renvoyer d'où elle vient, il faudrait que la municipalité de Whitby (ou un éventuel acheteur) se décide enfin à faire *quelque chose d'autre* du terrain de jeu abandonné, à le raser entièrement et à reconstruire un nouveau lieu sur son emplacement (tout sauf un autre terrain de jeu !). Dans ce cas, les fantômes de Mike et de Lorraine disparaîtraient à jamais – mais la Chose, elle, serait toujours là, tapie dans l'ombre, peut-être endormie pour quelques années, attendant le moment de frapper à nouveau et d'écrire ainsi une nouvelle page dans la légende ténébreuse de Whitby.

Cela dit, il est très improbable qu'une bande de gamins puisse réussir à persuader la mairie de Whitby à sortir de sa torpeur sous prétexte que « le terrain de jeu est hanté ». La meilleure solution consisterait à prendre le problème dans l'autre sens, c'est-à-dire à faire en sorte de dissiper l'effet de torpeur psychique que la Chose provoque pour protéger son territoire : si cela se venait à se produire, quelqu'un à la

mairie déciderait brusquement que « ce maudit dossier a assez pris la poussière » et les choses bougeraient enfin – et même à vitesse grand V, comme si les adultes concernés ressentiaient brusquement et inconsciemment la nécessité de régler la situation une fois pour toutes, avant qu'une autre tragédie n'ait lieu.

Mais comment parvenir à un tel résultat ? Avec une certaine dose d'ingéniosité et, peut-être, l'aide d'un Allié adulte doué en Réflexion. Si la Chose Sans Nom est capable d'étendre son influence dans tout Whitby (pour créer la fameuse *indifférence* qui lui permet de garder son territoire en l'état), alors il doit être possible de lutter contre cette influence *de l'extérieur*, sans avoir à affronter directement l'entité sur son terrain – par exemple en lançant une « campagne d'information » improvisée au sein de l'école, destinée à créer un effet boule de neige auprès des enseignants et des parents.

Si les enfants de Whitby répètent autour d'eux que « *le vieux terrain de jeu est vraiment dangereux* » (pas *hanté*, hein, *dangereux*, sinon ça ne marchera pas) et qu'il serait urgent de « construire autre chose à la place », il y aura bien parmi les adultes une poignée de citoyens qui finira par se réveiller et par mettre la machine en marche – avec pétition, coups de téléphone, lobbying etc. Et la Chose Sans Nom ne pourra pas faire grand-chose contre eux, vu qu'ils ne mettront sans doute pas les pieds sur son terrain... A partir du moment où les travaux commenceront, néanmoins, la Chose Sans Nom pourra essayer de *défendre son territoire* en provoquant de nouveaux accidents... mais une fois la machine lancée, rien ne l'arrêtera et les jours du vieux terrain de jeu seront comptés.

Pour que la Chose Sans Nom soit réellement anéantie (ou ravalée pour de bon par le No Man's Land) et non simplement « endormie » pour quelque temps, il faudrait que le nouveau lieu soit pratiquement vierge de toute présence humaine, comme un parking (« *Et nous avons besoin d'un nouveau parking municipal !* »), où les gens garent et reprennent leur voiture mais ne sont pas supposés passer des heures : et quand bien même ce nouveau parking aurait une atmosphère étrangement inquiétante, cela fait une bonne raison de plus de ne pas s'y éterniser ! Privée de ces deux fantômes captifs et de nouvelles proies potentielles, la Chose finirait par disparaître du lieu... A moins qu'une bande de jeunes désœuvrés ne décide d'y trainer l'après-midi – mais ceci est une autre histoire (*Playground Twist 2 : le Retour* ?).

**Voilà – à vous de jouer !**

# MONSTER MANIA !

## *Trois Nouveaux Monstres pour TTB*

### Le Moharahani

***Terrifiant, Féroce, Increvable***



#### Légende

L'existence du Moharahani fait partie des nombreuses légendes wabashanee. Selon les descendants de cette tribu, qui occupait la région avant l'arrivée de l'homme blanc et la fondation de Whitby, ce monstre fut appelé il y a bien longtemps par un sorcier désireux de donner à sa tribu l'arme qui lui permettrait de vaincre la tribu des Irashayas, les ennemis traditionnels des Wabashanee.

Venu du monde des esprits, le Moharahani remplit plus que la mission pour laquelle il avait été convoqué. Après avoir anéanti les Irashayas, dont nulle mémoire ne se souvient, la créature commença à s'en prendre à toute forme de vie aux alentours. Après l'euphorie de la victoire, vint le temps de la terreur.

Les sages wabashanee implorèrent le sorcier de renvoyer le Moharahani dans son monde d'origine. Mais, dépassé par sa création, le sorcier s'avéra incapable de chasser la créature qu'il avait fait venir sur terre. Après des lunes consacrées à l'étude du monstre, qui sévissait toujours dans la région, il mit au point un rituel complexe qui, à défaut de l'expulser définitivement, le condamna à la réclusion. En priant pour que personne ne vienne l'éveiller, il enferma le Moharahani sous terre.

#### Réalité

Pour une fois, la légende est proche de la réalité historique, à ceci près que le terrible Moharahani vient en réalité de ce que nous appelons le No Man's Land. Lors de la guerre qui opposa, au XIX<sup>ème</sup> siècle, les tribus Irshaya et Wabashanee, un sorcier dont le nom est désormais oublié réussit à faire entrer dans notre monde un monstre cauchemardesque venu de cette dimension ténébreuse. On ignore comment il s'y prit pour le convoquer et pour s'en faire obéir, mais le Moharahani, une fois appelé, anéantit totalement les Irshayas.

Malheureusement, lorsqu'il fallut renvoyer le monstre dans son monde d'origine, le sorcier n'avait plus aucun ascendant sur lui. Tandis que le monstre répandait la destruction autour de lui, le sorcier mit au point un rituel destiné à l'emprisonner, à défaut de pouvoir le chasser définitivement. La suite est connue, hélas (voir le scénario *Making plans for Nigel*) : à deux reprises, la prison du Moharahani fut ouverte, permettant à la créature de reprendre son œuvre de mort. Il est probable que, tôt ou tard, le Moharahani ressurgira de nouveau...

Le Moharahani a la capacité d'attirer ses proies, qui perdent tout entendement et vont à lui, comme hypnotisées. Ensuite, le monstre peut aspirer leur énergie vitale, jusqu'à les tuer ou les laisser mourir, dans son antre. Animé par une

conscience particulièrement maligne, le Moharahani peut « stocker » ses victimes dans son repaire, plus mortes que vives, afin de lui servir de réserve d'énergie. Conscient de sa condition de captif, le Moharahani essaie d'accumuler autant de victimes que possible pour, quand il aura recouvré suffisamment de pouvoir, faire autant de ravages que possible, une fois sorti de sa réclusion.

Physiquement, le Moharahani ressemble à une monstrueuse chenille d'environ 2 mètres de long, dotée de multiples pattes tordues, aux articulations improbables. Son corps, recouvert de chitine luisante est terminé par ce qui ressemble à une bouche pourvue de dizaines de dents tranchantes, qu'il utilise pour mordre ses victimes avant de commencer sa succion énergétique. Dépourvu d'yeux, le Moharahani peut déployer le haut de son corps pour explorer l'espace devant lui, en produisant d'étranges sons de succion peu ragoutants...

## Origines

Le Moharahani est une pure création du No Man's land, sans doute imparfaite mais redoutable. Tout porte à croire qu'il a franchi la limite entre notre monde et le sien presque « accidentellement », n'ayant pas encore acquis la puissance à laquelle il aspire.

On n'ose imaginer quelle serait sa capacité maléfique s'il avait pu encore grandir dans le No man's land avant d'arriver sur Terre.

## Signes

Des disparitions inexplicables, si elles peuvent être le fait du Moharahani, ne suffisent pas à l'accuser. Son antre, qui est aussi sa prison sur Terre, est reconnaissable (en plus de la présence - parfois à peine perceptible) du monstre, à la présence de ses anciennes victimes, stockées là dans des sortes de cocons que le Moharahani crée en les enveloppant dans un mucus brun qu'il sécrète.

## Pouvoirs

### Attraction

Le Moharahani peut exercer un attrait sur une proie et guider ses pas jusqu'à lui. A moins de réussir un test de Karma (ou de dépenser un point d'Aventure), la proie du monstre est irrésistiblement attirée par lui et se dirige vers lui, plongée dans une transe quasi-hypnotique.

## Le Moharahani en jeu

**Terrifiant** : Face à un tel monstre, les persos prendront instinctivement la fuite, sauf s'ils dépensent 1 point d'Aventure pour surmonter leur terreur.

**Féroce** : Le Moharahani est doté de dents acérées et d'un corps très souple ; il peut attaquer deux adversaires par tour en leur infligeant des *dommages sérieux*, sauf s'ils réussissent un test de Rapidité.

**Incrévable** : L'épaisseur de la peau du Moharahani et sa constitution surnaturelle permettent à la créature de réduire tous les dommages reçus de deux crans.

Il est possible de faire reprendre ses esprits à une victime en dépensant un point d'Aventure pour elle. La créature peut exercer ce pouvoir sur des cibles très éloignées de son antre, mais ne peut l'utiliser qu'une fois par scène.

### Dissimulation

Le Moharahani peut également influencer la perception de ceux qui passent près de lui pour se masquer à leur vue. C'est ainsi que l'entrée de son repaire n'est pas repérée par ceux qui passent à proximité (notamment lors de la bataille). Seuls ceux qui réussissent un test de Sixième Sens passent outre cette altération de leur perception. Le monstre utilise cette capacité pour ne pas être vu, même à quelques mètres de distance. Ce pouvoir peut être utilisé à volonté par la créature.

### Aspiration

Après avoir exercé son pouvoir d'Attraction, le Moharahani peut s'attaquer à l'énergie de sa victime, une fois que celle-ci est à portée de lui. Il inflige tout d'abord des dommages légers (hors-jeu pour un tour), puis sérieux (hors-jeu pour une scène), graves (hors-jeu pour tout un scénario) et finalement mortels, sauf quelqu'un rompt le lien entre le Moharahani et sa victime, en dépensant un point d'Aventure.

### Points Faibles

La seule façon de vaincre le Moharahani, à défaut de pouvoir le renvoyer dans son plan d'origine, est de l'entraver, selon le rituel jadis mis au point par le sorcier wabashanee.

# Deadeye, le Démon de la Télé

## *Immatériel, Terrifiant*

### Légende

Depuis quelque temps, une étrange rumeur circule parmi les ados : il existerait une cassette vidéo (une K7 VHS, si vous préférez) dont le visionnage se révélerait mortel. Mettez-la dans votre magnétoscope, regardez ne serait-ce que quelques minutes de son contenu et vous serez maudit... destiné à être pris (et tué) par *Quelque Chose*, une semaine après le visionnage fatal...

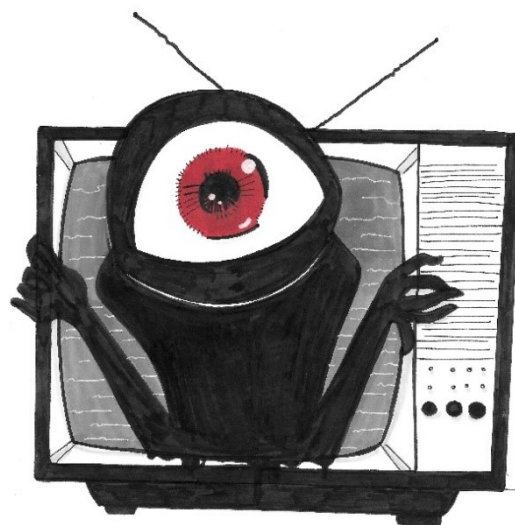
### Réalité

*Techniquement, Deadeye peut être vu comme une variante particulière de Croque-Mitaine, adaptée aux nouvelles technologies de l'image - en l'occurrence, la technologie VHS (n'oublions pas que TTB a pour cadre les années 1977-1986).*

La K7 maudite existe bel et bien. Il s'agit de copies d'un enregistrement original réalisé lors d'une expérience destinée à étudier le No Man's Land (voir *Origines* ci-dessous pour plus de détails). Et chaque copie réalisée duplique également l'entité qui utilise cette cassette pour se manifester dans notre réalité...

La Légende est néanmoins trompeuse : il faut regarder la K7 depuis le début jusqu'à la fin de l'enregistrement (qui dure environ 7 minutes) pour que l'entité se manifeste – exactement comme si ces sept minutes de bande (qui ne montrent que des ombres mouvantes sur un fond encore plus sombre, accompagnées de sons crachotants évoquant parfois une voix humaine passée à l'envers (mais ne contenant aucune signification cachée) constituaient une sorte de rituel d'évocation qui devait être mené à son terme pour réussir...

Deadeye ne met donc pas sept jours à arriver, mais sept MINUTES ! A partir du moment où la septième minute est atteinte, il se manifeste sous la forme d'une silhouette humanoïde dont la tête n'est qu'un immense œil injecté de sang, apparaissant sur l'écran de la télé *avant d'en sortir* (comme s'il passait par une fenêtre). Une fois dans notre réalité, Deadeye s'en prend à tous ceux qui ont regardé la cassette maudite, les emportant dans un espace dimensionnel où il va pouvoir absorber à loisir leur énergie vitale et mentale, avant de les anéantir définitivement et irrémédiablement.



### Origines

L'expérience qui amena Deadeye dans notre réalité avait pour but d'enregistrer des images vidéo de l'activité psychogénique d'une faille donnant vers le No Man's Land, artificiellement créée par les apprentis-sorciers de l'Agence dans un de leurs labos secrets. Elle se solda par la disparition inexplicable de tout le personnel impliqué. L'enregistrement vidéo ne révéla rien d'autre que de vagues mouvements sombres et des sons crachotants et indéchiffrables.

D'une façon ou d'une autre (voir encadré p 48), cet enregistrement se trouva dupliqué... et les copies se trouvèrent dispersées – le début d'une fuite aux conséquences potentiellement désastreuses, que l'Agence essaie désormais de colmater en récupérant les copies de la K7 fatale avant que Deadeye ne frappe à nouveau.

Comme indiqué ci-dessus, Deadeye a tous les attributs d'un Croque-Mitaine – à une exception près : cette entité n'a PAS pour origine les actes d'un tueur humain transformé en ogre de comptines ou en légende urbaine... mais reste bel et bien le produit d'agissements humains (en l'occurrence, une *expérience interdite*). Son immense œil de cyclope est en effet la parfaite incarnation de *l'œil du (télé)spectateur* ou de cet *œil de l'abîme* contre lequel le philosophe Nietzsche mettait ses lecteurs en garde – sauf qu'ici, l'abîme dans lequel il vaut mieux ne pas plonger le regard de peur qu'il ne nous regarde à son tour est, tout simplement, un écran noir...

## Deadeye en Jeu

*Les traits de Deadeye diffèrent de ceux des Croque-Mitaines traditionnels – et voient, en outre, leurs effets légèrement ajustés, reflétant à la fois la logique particulière de cette entité et la flexibilité du système de TTB.*

**Immatériel :** Contrairement aux divers Croque-Mitaines classiques, Deadeye est Immatériel – aussi intangible qu’une image télé. Ceci le rend évidemment invulnérable à tous les dommages physiques et influe également sur son *modus operandi* (voir *Pouvoirs*, ci-contre). En outre, Deadeye n’est visible que pour les personnes ayant regardé l’enregistrement fatidique (voir l’encadré *Les Yeux du Spectateur* ci-dessous).

**Terrifiant :** Là encore, les effets de ce trait sont subtilement différents dans le cas du Démon de la Télé. Tout perso qui assiste à l’irruption de Deadeye dans notre réalité ne sera pas pris d’un réflexe de fuite mais *cloué sur place* (une version aussi extrême qu’effrayante du *syndrome du canapé* !), sauf s’il dépense 1 point d’Aventure, ce qui lui permettra alors d’agir ou de s’enfuir (la seule bonne idée face à Deadeye).

## Les Yeux du Spectateur

Deadeye ne peut s’en prendre qu’aux personnes ayant regardé l’enregistrement lui permettant de faire intrusion dans notre réalité – mais il ne peut, en outre, être VU que par celles-ci !

Si jamais une personne n’ayant pas regardé la K7 maudite est présente lorsque Deadeye fait Irruption, elle ne verra rien – en dehors de la terreur de ceux qui voient le Démon de la Télé, de leur plongée en catatonie lorsque Deadeye les neutralise avec son pouvoir de Blackout... et leur *disparition* de la réalité lorsqu’il les emporte dans la Dimension Grise (ce qui serait assez pour rendre fous la plupart des PNJ adultes) !

## Signes

Une pièce déserte, avec quelques meubles et objets renversés... Une télévision allumée sur une chaîne morte, une cassette enfoncée dans un magnétoscope et qui, une fois rembobinée, ne montre rien d’autre que des ombres se mouvant sur un fond encore plus sombre, avec des bruits étranges en fond sonore... Il est déjà trop tard ! Ne zappez pas !

## Pouvoirs

### Irruption

Comme tous les Croque-Mitaines, Deadeye est capable d’apparaître soudainement dans notre réalité via un *point de passage* spécifique – en l’occurrence l’écran d’une télévision qui vient de diffuser les sept minutes de la K7 maudite...

Une fois passé dans notre réalité, Deadeye s’en prend à tous ceux qui ont visionné la vidéo, les mettant hors-jeu grâce à son pouvoir de *Blackout* (détaillé ci-dessous) avant de les emporter dans la Dimension Grise (voir encadré ci-contre) où il les dévorera corps et âme...

### Blackout

Lorsque Deadeye passe à travers une de ses victimes désignées (à raison d’une victime par tour), celle-ci se trouve plongée dans un état de paralysie catatonique proche de l’inconscience, sauf qu’elle garde les yeux grands ouverts et reste hélas parfaitement consciente de tout ce qui se passe autour d’elle !

Cet état de mise hors-jeu dure pour le reste de la scène en cours – mais avant la fin de celle-ci, Deadeye aura emporté toutes les victimes qu’il a neutralisées dans la Dimension Grise, où il dévorera leur énergie vitale et mentale, les anéantissant pour toujours...

Heureusement pour les persos, il est possible de résister au Blackout en dépensant 1 point d’Aventure. Dans ce cas, le perso ne sera pas affecté et Deadeye sera même incapable de s’en prendre à lui pour le reste de la scène en cours... mais le cauchemar est loin d’être fini, car le perso rescapé se retrouve alors traqué par le Démon de la Télé, grâce à son pouvoir de *Télé-Pistage*, détaillé ci-dessous !

### Télé-Pistage

Ce pouvoir représente la faculté de Deadeye à traquer une victime désignée lui ayant échappé (voir *Blackout* ci-dessus) à travers n’importe quel écran de télévision allumé – y compris ceux qui ne sont même pas raccordés à un magnétoscope ! Il suffit que le regard de la cible désignée soit attiré ne serait-ce que quelques instants par l’écran (même s’il ne montre que de la neige !) pour que Deadeye fasse Irruption !

Le Démon de la Télé peut ainsi poursuivre un perso qui lui a échappé une ou plusieurs fois, jusqu’à ce que le rescapé soit à court de points

d'Aventure et ne puisse plus résister aux effets du Blackout ! La seule façon, pour une cible désignée, d'échapper à cet épouvantable sort est de rester hors de portée de tout écran de télévision allumé (pas facile, même à l'époque de TTB). Seule consolation : Deadeye ne peut pas se manifester depuis un écran de cinéma...

## Points Faibles

Comme tout authentique Croque-Mitaine, le Démon de la Télé ne peut être anéanti que si l'on parvient à détruire la **relique** associée à sa monstrueuse genèse. Dans le cas de Deadeye, il s'agit évidemment de l'enregistrement original à partir duquel les premières copies ont été réalisées (voir encadré ci-contre pour plus de détails) : ce sera bien évidemment au MJ de déterminer ce qu'est devenue cette *Cassette Zéro*, en fonction des difficultés auxquelles il souhaite confronter les persos.

Si la Cassette Zéro venait à être détruite, toutes les copies perdraient immédiatement le pouvoir d'amener Deadeye dans notre réalité - et le Démon de la Télé serait alors anéanti ou banni pour toujours dans sa Dimension Grise, ce qui revient à peu près au même...

## La Dimension Grise

La Dimension Grise est une poche du No Man's Land, qui ressemble à la neige grise qu'affiche un écran de télé ne recevant aucune chaîne.

C'est là que le Démon de la Télé disparaît entre deux Irruptions dans notre réalité. C'est aussi là qu'il emmène ses victimes pour les anihiler. Personne ne revient jamais de la Dimension Grise (à moins que le MJ n'en décide autrement, bien sûr, auquel cas toutes sortes de possibilités fascinantes pourront s'offrir aux persos).

Mais la Dimension Grise est aussi un *espace interstitiel* connexe à tous les réseaux télé et vidéo du monde - c'est par son intermédiaire que Deadeye peut traquer, grâce à son pouvoir de Télé-Pistage, les victimes qui lui ont échappé... A partir de là, pourquoi ne pas imaginer que plus Deadeye fait de victimes, plus son contrôle sur la Dimension Grise s'accroît ? Dans ce cas, le Démon de la Télé pourrait un jour être en mesure de faire Irruption par n'importe quel écran de télé allumé, sans devoir passer par ses fameuses cassettes VHS maudites ? Il deviendrait alors une menace à l'échelle de la planète... un véritable télé-virus susceptible d'anéantir une bonne partie de la population terrestre en quelques jours, voire en quelques heures...

## Cassettes & Copies

La façon la plus fréquente dont une cassette vidéo fatale peut se retrouver entre les mains d'un citoyen lambda est son achat dans un lot d'occasion de K7 supposées vierges. Comme les persos auront peut-être l'occasion de s'en rendre compte, il est impossible d'effacer une cassette vidéo reproduisant l'enregistrement fatidique (ou d'enregistrer quoi que ce soit par-dessus). Il est néanmoins possible de la détruire manuellement, la rendant ainsi inutilisable.

Mais POURQUOI la Cassette Zéro a-t-elle été dupliquée ? Par qui ? Et comment ces copies ont pu se retrouver dispersées « dans la nature » ? Le mystère étant un ingrédient essentiel de TTB, rien n'oblige le MJ à répondre à ces questions... mais voici quelques pistes possibles.

Les premières copies furent effectuées sur ordre de responsables de l'Agence, lors de l'enquête sur la disparition du personnel impliqué dans l'expérience ayant produit la Cassette Zéro. Ceux qui prirent cette décision ignoraient qu'ils commettaient la pire des erreurs... mais les choses en seraient sans doute restées là si ces premières copies (et peut-être aussi la Cassette Zéro elle-même) n'avaient pas été sorties des archives de l'Agence et dispersées à travers les USA - soit à cause d'un incroyable « raté dans le système » (à la faveur du transfert ou du nettoyage de telle ou telle archive secrète etc.) soit avec la volonté délibérée de répandre la terreur de Deadeye dans les foyers américains...

Si cette hypothèse est celle retenue par le MJ, alors il faut alors supposer l'existence d'une sorte de secte d'adorateurs de Deadeye, vouée à la diffusion de son « Message » à l'humanité. Dans ce cas, l'influence invisible du Démon de la Télé pourrait « convertir » les adultes ayant regardé quelques minutes de l'enregistrement sans aller jusqu'à la fin ou, de façon encore plus insidieuse, en affectant des individus ayant eu la malchance de capter des parasites venus de la Dimension Grise sur leur poste de télé...

## Le Spectateur Zéro

Abstraction faite de son œil facial, Deadeye possède globalement une forme humanoïde. Et s'il avait été façonné, comme tous les Croque-Mitaines, à partir d'un *modèle humain* ?

Dans ce cas, ce modèle ne serait autre que le Spectateur Zéro, le scientifique responsable de l'expérience fatidique. Avalé et absorbé par les forces du No Man's Land, ce Spectateur Zéro aurait ensuite servi de base à la création de la forme Deadeye, suscitée par la Dimension Grise comme une interface, un avatar lui permettant de se manifester pleinement dans notre réalité.



# Enfant-Masque

*Coriace, Super-Rapide*

## Légende

Il n'existe aucune Légende relative aux Enfants-Masques - et pour cause : ils incarnent une terreur nouvelle (voir *Origines* ci-dessous)... mais leur apparition près de sites sensibles (centrales nucléaires, usines chimiques, installations militaires etc.) se traduira inmanquablement par d'inquiétantes rumeurs.

## Réalité

A première vue, un Enfant-Masque a la taille d'un enfant d'une douzaine d'années, vêtu d'une sorte de survêtement à capuche, le visage entièrement dissimulé par un masque à gaz et les mains gantées de noir. Aucune partie de leur corps n'est exposée - mais à y regarder de plus près, leur « survêtement », leurs « gants » et même leur « masque » SONT leur corps, comme si ces créatures avaient été moulées à la façon de figurines grandeur-nature (et peu détaillées). Ils sont incapables de parler mais peuvent produire d'inquiétants glapissements évoquant parfois le ricanement d'un enfant malveillant...

Les Enfants-Masques sont attirés par la peur et l'angoisse que suscitent les lieux comme les centrales nucléaires, les usines chimiques, les bases de missiles etc. Ils sont l'incarnation même de cette peur de la Troisième Guerre Mondiale et de l'Apocalypse que l'impact psychologique de la catastrophe de Tchernobyl a fait remonter à la surface du No Man's Land... Ils rôdent autour des lieux qui les ont suscités, guettant leurs proies.

Une fois sa victime repérée, l'Enfant-Masque l'attaque par surprise, utilisant généralement une arme improvisée (barre de fer, grosse pierre etc.) : son but est de tuer sa proie, dans un déchaînement de violence au cours duquel ses glapissements se transforment en un terrifiant staccato. Une fois la victime tuée ou sans connaissance, l'Enfant-Masque peut absorber son énergie vitale : il fait cela en pressant les doigts de ses « gants » visqueux sur le visage de la victime, visage qui perd peu à peu toute sa consistance, comme s'il était attaqué par quelque acide ou produit chimique particulièrement puissant.



## Origines

Les Enfants-Masques sont des cauchemars vivants, issus du No Man's Land et suscités par l'impact psychologique de catastrophes comme celles de Three Miles Island (1979) ou de Tchernobyl (1986) sur l'inconscient collectif.

Ils apparaissent donc exclusivement à proximité de sites susceptibles de causer de telles catastrophes : centrales nucléaires, usines chimiques, installations militaires etc.

## Signes

En dehors des éventuels récits de témoins et des empreintes de pas (taille enfant) qu'ils sont susceptibles de laisser derrière eux, le Signe le plus caractéristique de la présence d'Enfants-Masques est l' inexplicable défiguration subie par leurs victimes, comme si celles-ci avaient eu le visage (et seulement le visage) atrocement brûlé par une substance chimique et transformé en une sorte de magma informe...



## Pouvoirs

### Défiguration

Ce Pouvoir ne peut être utilisé que sur une victime sans connaissance ou qui vient d'être tuée. Pour l'utiliser, l'Enfant-Masque applique les doigts de ses deux mains sur le visage de la victime (ce qu'il fait généralement en se tenant à califourchon sur son corps inanimé). Le processus dure environ une minute, pendant laquelle l'Enfant-Masque est indifférent à tout ce qui l'entoure, entièrement concentré sur son épouvantable tâche. La défiguration permet à l'Enfant-Masque d'absorber l'énergie vitale de la victime (qui perd donc la vie, si elle n'était pas déjà morte). C'est cette énergie vitale qui est la source des traits *Coriace* et *Super-Rapide* de l'Enfant-Masque (voir *Points Faibles*).

### Dissimulation

Les Enfants-Masques sont très doués pour se fondre dans leur environnement – en fait, leurs « vêtements » (qui n'en sont pas vraiment) semblent même capables d'une forme limitée de camouflage mimétique, privilégiant les couleurs ternes (grisâtre, brun sale, bistre, kaki foncé etc.). En termes de jeu, seul un perso aux aguets (et utilisant avec succès sa capacité d'Observation) pourra repérer un Enfant-Masque. Le seul moment où les Enfants-Masques ne peuvent utiliser ce pouvoir est lorsqu'ils se nourrissent de l'énergie vitale d'une victime (voir ci-dessus).

### Points Faibles

Le principal point faible des Enfants-Masques est leur besoin d'énergie vitale humaine. Chaque Enfant-Masque doit absorber l'énergie vitale d'un être humain (adulte ou enfant, peu importe) une fois par semaine.

Passé ce délai, l'intégrité physique de la créature commencera à se dégrader un peu plus chaque jour : au bout de huit jours sans nourriture, l'Enfant-Masque perd son côté *Super-Rapide* ; au bout de neuf jours, il perd son côté *Coriace* ; au bout de dix jours, il se dissout définitivement dans une flaque noirâtre chimique... Cela dit, il est évidemment très difficile d'affamer un Enfant-Masque, puisque cela suppose de réussir à le capturer afin de l'emprisonner quelque part.

## Les Enfants-Masques en Jeu

**Coriace** : Tous les dommages physiques encaissés par un Enfant-Masque sont réduits d'un cran... mais ces créatures ne sont PAS increvables. Lorsqu'un Enfant-Masque est tué, il se dissout en environ une minute en une sorte de flaque chimique noirâtre...

**Super-Rapide** : En combat, un Enfant-Masque aura toujours *l'avantage* et peut attaquer deux adversaires différents par tour. Si un Enfant-Masque poursuit les persos, leur Rapidité ne leur sera d'aucun secours – seul deux tests en Vélo pourront leur permettre d'en rattrapper. Inversement, un Enfant-Masque qui s'enfuit sera impossible à rattraper à pied, sa rapidité surnaturelle le rendant insaisissable.

*Bien que violents et dangereux, les Enfants-Masques ne sont pas considérés, en termes de jeu, comme Féroces, puisqu'ils ne possèdent aucune arme naturelle genre crocs, griffes etc. Ils se battent le plus souvent avec des objets contondants (pierre, barre de fer etc.), infligeant des dommages sérieux qui leur permettent de mettre une victime hors-jeu assez longtemps pour pouvoir absorber son énergie vitale...*

## Option : Le Grand Veur

Les Enfants-Masques ne sont pas des créatures autonomes mais sont en réalité les extensions d'une unique entité qui, pour l'instant, n'existe que dans le No Man's Land, où elle attend avec impatience son éclosion dans notre réalité.

Cette entité, le Grand Veur (déformation de « Ver »), est née lorsque les premières peurs humaines liées à l'énergie nucléaire ont commencé à produire des remous dans le No Man's Land – et grandit à chaque nouvel incident lié à une installation nucléaire, chimique etc... mais aussi à chaque fois qu'un Enfant-Masque draine l'énergie vitale d'une victime. Cette énergie, partagée entre l'Enfant-Masque et le Grand Veur lui-même, permet à ce dernier de créer et d'animer les Enfants-Masques. Lorsque ceux-ci meurent et disparaissent dans une flaque chimique noirâtre, ils « retournent au Grand Veur ».

Tôt ou tard, le Grand Veur deviendra assez gros et assez puissant pour passer dans notre réalité. Alors son règne commencera... Si l'accident de Tchernobyl n'a pas encore eu lieu dans votre série, alors il pourrait bien être le catalyseur tant attendu...