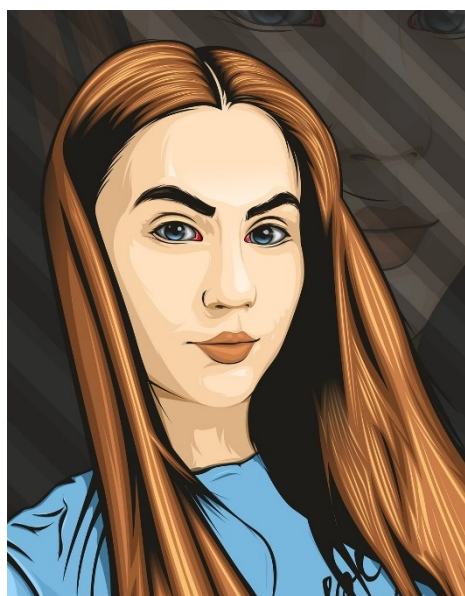


N°3

Hiver 2019

# Stranger Tales

*Webzine Officiel et Gratuit du Jeu de Rôle TRUCS TROP BIZARRES*



## HIGH SCHOOL HEROES

**ALERTE ! LES ADOS DEBARQUENT !**

# Stranger Tales n°3

Bienvenue, ami rôliste, dans ce troisième 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 !

Dans ce troisième numéro, vous trouverez :

## TERREURS D'ENFANCE

Trois nouvelles créatures pour TTB... Les Jouets Tueurs, le Jabberwock... et Jenny Dents Vertes !

## BARK AT THE MOON

Une ville terrifiée par le futur. Un homme hanté par son passé. Et quelque chose de mauvais, qui prend forme dans les ténèbres...

## STRANGE LITTLE GIRL

Que se passe-t-il quand une Enfant Alpha échappe à ses gardiens ? Réponse dans ce petit conte de Noël – façon *Trucs Trop Bizarres*...

## CHURCH OF THE POISON MIND

Êtes-vous prêts à rejoindre la Grande Croisade de Brother John pour la Rédemption de Whitby ? Non ? Alors vous brûlerez en Enfer...

## HIGH SCHOOL HEROES

Toutes les règles pour confronter vos persos au plus grand défi de leur existence... l'adolescence !

### Stranger Tales n°3 - Crédits

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

*Les trois scénarios de ce recueil ont été écrits dans le cadre des concours de scénarios de **La Cour d'Obéron**. Merci à Frédéric Vallat, l'impitoyable chasseur de coquilles !*

**Illustrations** : Coline Lepleux, Jeff Preston, John Tenniel. Ce document inclut en outre des illustrations libres de droit trouvées sur les sites Wikimedia Commons et Pixabay ou achetées comme *stockart*.

**COMING SOON IN 2019**

**STRANGER TALES**

## LA TRILOGIE

Dans le prochain numéro de *Stranger Tales*, nous vous présenterons **trois scénarios formant une véritable mini-série**, au cours de laquelle les jeunes héros auront l'occasion de « faire le grand saut » vers le monde de l'adolescence et du lycée – grâce aux règles données à la fin du présent numéro de *Stranger Tales*, **High School Heroes**.

D'ici là, bonne lecture, bon jeu... et attention aux horreurs du No Man's Land !

## 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 : *Eyes Without a Face* (Billy Idol), *Here Comes the Rain Again* (Eurythmics), *Who Can It Be Now ?* (Men at Work)...

Franchement, des titres pareils ne semblent-ils pas faits pour devenir des scénarios de jeu de rôle ?

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 !

Ce 3<sup>ème</sup> numéro de *Stranger Tales* fait le grand écart musical, puisqu'il va d'Ozzy Osbourne (*Bark at the Moon*) à Culture Club (*Church of the Poison Mind*) en passant par The Stranglers (*Strange Little Girl*).

# TERREURS D'ENFANCE

## *Trois Nouveaux Monstres pour TTB*

### Jouets-Tueurs

*Tout Petit, Féroce, Coriace, Rusé*

#### Légende

Poupées démoniaques, peluches possédées, sinistres singes mécaniques à cymbales et autres épouvantables pantins-clowns...

Quelle que soit sa forme exacte, son origine ou la nature de ses pouvoirs, le jouet maléfique fait partie de l'arsenal (du catalogue ?) classique des films d'épouvante.

Certes, il faudra attendre 1988 pour faire connaissance avec le célèbre *Chucky*, précédé d'un an par l'ineffable *Dolls* du non-moins-ineffable Stuart Gordon (et suivi, en 1989, par le premier film de la série *Puppet Master*), mais les persos de TTB pourraient aisément avoir vu *Ursa Minor* (1985), un épisode de la série TV *Tales from the Darkside* (produite par George Romero !) mettant en scène un *teddy bear* tueur, ou, tout simplement, avoir lu quelque histoire similaire dans un comic book d'horreur des années 50, avant la censure imposée par la Comics Code Authority...

Mais au-delà de ces références, quel enfant n'a pas été un jour mis mal à l'aise par un jouet qu'on lui avait offert en croyant lui faire plaisir, comme par exemple cet Arlequin grimaçant qui semble toujours vous regarder ou cette fichue peluche d'un caribou de dessin animé dont le sourire évoque plus celui d'un crocodile ?

Bref, la peur de voir le jouet cesser d'être un compagnon de jeu (voire un confident) pour se transformer en menace trouve sans doute un écho chez tous les enfants...

Le problème, bien sûr, c'est quand le mauvais rêve devient réalité – car en plus, pour le coup, personne ne vous croira et vous passez en plus pour un grand bébé trouillard...



#### Réalité & Origines

Oui, parfois, les forces du No Man's Land peuvent animer des jouets – tout spécialement les jouets dotés d'une tête, de bras et de jambes, comme les poupées, les marionnettes, les ours en peluche, les robots, les lapins mécaniques joueurs de tambour etc.

Le plus souvent, ces jouets sont animés par un Esprit Maléfique (voir règles de TTB, p 73), qui les utilise comme instruments pour choquer et effrayer – mais aussi parfois pour s'en prendre physiquement à ses victimes désignées !

En termes de jeu, seul un Esprit Maléfique possédant le pouvoir d'Animation (voir ci-dessous) peut... hum... animer de telles horreurs. Rien n'interdit toutefois d'imaginer que ce pouvoir pourrait être possédé par d'autres êtres – voire, pourquoi pas, par un humain totalement corrompu par les forces ténébreuses de la Dimension Noire...

## Le Jouet-Tueur en jeu

**Féroce** : Un Jouet-Tueur n'est capable d'infliger que des *dommages légers* – s'il attaque seul ! Voir *Pouvoirs*, page suivante.

**Coriace** : Malgré leur petite taille, les Jouets-Tueurs sont extraordinairement tenaces et réduisent tous les dommages qu'ils subissent d'un cran.

**Rusé** : Le Jouet-Tueur est, à la base, une créature vicieuse, qui sait se cacher, se faufiler, prendre sa proie par surprise...

**Tout Petit** : Les Jouets-Tueurs sont tout petits, ce qui les rend peut-être assez peu dangereux au corps-à-corps... mais leur permet de se dissimuler plus facilement et, surtout, d'utiliser leur terrible pouvoir de Danse Macabre (voir ci-dessous).

## Signes

Des jouets qui ne sont jamais là où l'on est certain de les avoir rangés ou que l'on retrouve dans des endroits totalement improbables...

De petites cymbales mécaniques ou le système vocal d'une poupée-qui-parle (« *Ma-man ! Ma-man !* ») qui se déclenchent soudain au milieu de la nuit sans pouvoir s'arrêter...

Les signes sont légion mais souvent ignorés par les adultes, trop rationnels pour accorder foi à des histoires abracadabrantes tout droit sorties de films d'horreur bon marché...

## Pouvoirs

### Animation

Ce Pouvoir est en fait celui qui anime les *jouets-tueurs* (voir ci-dessus). Il permet à l'entité qui le possède d'animer à sa volonté, le temps d'une scène, un nombre indéfini de jouets appropriés (un seul, trois, une horde entière, tout dépend de la quantité de jouets à sa disposition).

Si le possesseur de ce pouvoir n'est pas un Esprit Maléfique mais un être humain (ou un autre être de chair et de sang), l'Animation mobilisera toute sa concentration psychique et il lui sera impossible de se livrer à toute autre activité pendant qu'il contrôle les jouets-tueurs.

## Danse Macabre

Grâce à leur petite taille, les Jouets-Tueurs peuvent se regrouper contre un seul adversaire pour l'attaquer en masse, lui infligeant ainsi des dommages physiques plus élevés et même potentiellement mortels (d'où leur nom...). En pratique, les dommages qu'ils infligent au corps-à-corps deviennent sérieux pour deux Jouets-Tueurs, graves pour trois Jouets-Tueurs et même mortels pour plus de trois Jouets-Tueurs agissant conjointement !

Ces dommages ne sont pas forcément causés de façon directe par les Jouets : ils peuvent aussi résulter d'actions malfaisantes (ex : faire chuter quelqu'un en haut d'un escalier). En termes de jeu, le résultat revient au même.

La victime pourra néanmoins éviter l'entière responsabilité de ces dommages grâce à sa Rapidité, selon les règles habituelles. En revanche, elle ne pourra tester sa Bagarre que pour viser qu'un seul des Jouets-Tueurs par tour !

## Points Faibles

Tout Coriaces qu'ils soient, les Jouets-Tueurs peuvent être cassés – brisés, écrabouillés, foutus en l'air... une fois qu'ils ont été mis hors-jeu. Quiconque réussit à leur infliger des *dommages sérieux* pourra donc les anéantir s'il peut agir avant la fin de la scène en cours. Ils n'ont, en outre, aucune résistance spéciale aux flammes – mais attention aux émanations toxiques, les enfants !

## La Parade des Jouets

Voici quelques exemples de Jouets-Tueurs...

*Une poupée qui parle et qui marche...*

*Une vieille poupée à tête de porcelaine...*

*Un robot marcheur mécanique...*

*Un ours en peluche genre Teddy Bear...*

*Un pantin polichinelle bien flipant...*

*Un singe mécanique jouant des cymbales...*

*Une peluche du Lièvre de Mars...*

*Un lapin mécanique joueur de tambour...*

*Une Barbie avec des lames de rasoir...*

*Un chien mécanique tout souriant...*

*Une marionnette dépourvue de bouche...*

*Un pantin de bois genre Pinocchio...*

# Le Jabberwock

***Terrifiant, Enorme, Féroce, Increvable***



## Légende

Tous les lecteurs de Lewis Carroll ont au moins entendu parler du monstrueux Jabberwock, décrit par le célèbre auteur d'*Alice au Pays des Merveilles* dans le poème Jabberwocky, inclus dans *De l'Autre Côté du Miroir*. Voici l'extrait où la créature fait son apparition :

*« Le Jabberwock, l'œil flamboyant,  
Ruginiflant par le bois touffeté,  
Arrivait en barigoulant. »*

Heureusement pour lui, le jeune héros du poème va pouvoir terrasser le monstre grâce à une arme prodigieuse : la fameuse **épée vorpale**, si chère aux joueurs de D&D - eh oui, ça vient de Lewis Carroll !

Si elle n'est jamais vraiment décrite dans le texte, l'apparence de la monstrueuse créature semble avoir été fixée par les premiers illustrateurs de Lewis Carroll (voir image ci-dessus) et n'a guère évolué depuis.

Pour des perso-types de TTB, le Jabberwock sera donc surtout un monstre imaginaire un peu enfantin (« *Alice au Pays des Merveilles et tous ces trucs-là, ça flanque quand même moins les jetons que Stephen King !* »), surtout lié à cette histoire d'épée vorpale... mais d'un autre côté, les persos-types de TTB ont aussi appris à se méfier des comptines, légendes et autres contes pour enfants, qui cachent parfois de terribles et ténébreuses vérités...

Se pourrait-il que... ???

## Réalité

Eh bien oui, le Jabberwock existe bel et bien : c'est un des nombreux cauchemars vivants issus du No Man's Land, une incarnation des peurs enfantines - le monstre hideux qui va surgir, vous saisir, vous emporter pour vous manger - ou pire... Et oui, c'est ce qui arrive parfois : le Jabberwock passe dans notre réalité et s'empare de jeunes enfants (de 7 à 9 ans, voir page suivante pour plus de détails) que l'on ne revoit jamais - et pour cause, car il les a malheureusement dévorés dans son antre du No Man's Land...

Bref, cette horreur fonctionne selon le même principe que les divers Croque-Mitaines (voir règles de TTB, p 62)... mais en beaucoup plus gros et avec diverses particularités qui font de lui un monstre unique - à commencer par le lien étrange qui l'unit à son « créateur », au simple mortel qui, pour la première fois, rêva de lui : Lewis Carroll, l'illustre auteur d'*Alice au Pays des Merveilles*...

## Origines

Tous ceux qui connurent Lewis Carroll de son vivant s'accordent à le décrire comme « brillant mais très excentrique », manifestement plus proche des enfants que des adultes - un trait qui, à l'époque victorienne, ne pouvait passer que pour une forme singulière d'immaturité.

Aujourd'hui, il est courant de sous-entendre les choses les plus viles sur le créateur d'Alice, accusé (sans la moindre preuve ni le moindre témoignage allant en ce sens) de nourrir les

plus sombres passions à l'égard des enfants et (bien entendu) de la petite Alice. Mais la vérité (jusqu'à preuve du contraire) est que Lewis Carroll était un rêveur, un esprit singulier, qui se sentait de lui-même plus proche du monde de l'enfance que de celui des adultes, peut-être, d'une certaine façon, un enfant prisonnier d'un esprit d'adulte (brillant mathématicien de surcroît). Dans le contexte de TTB, c'est en tous les cas l'hypothèse que nous retiendrons.

A cause de sa sensibilité psychique très aiguë, Lewis Carroll était particulièrement sensible aux manifestations oniriques venues du No Man's Land (lequel se manifestait aussi, bien sûr, dans l'Angleterre victorienne) – mais son imaginaire foisonnant lui permettait le plus souvent de fuir et de se protéger dans les rêves, en contrant inconsciemment l'influence du No Man's Land par ses propres créations oniriques, qu'il retranscrivait ensuite dans ses écrits, sans jamais véritablement réaliser que cette intense vie imaginaire reflétait en réalité autre chose que son étrange tempérament...

Mais bien sûr, parfois, les émanations les plus sinistres du No Man's Land parvenaient à suinter jusque dans l'imaginaire de l'écrivain, donnant alors naissance à certaines de ces créations les plus inquiétantes... à commencer par le terrifiant Jabberwock !

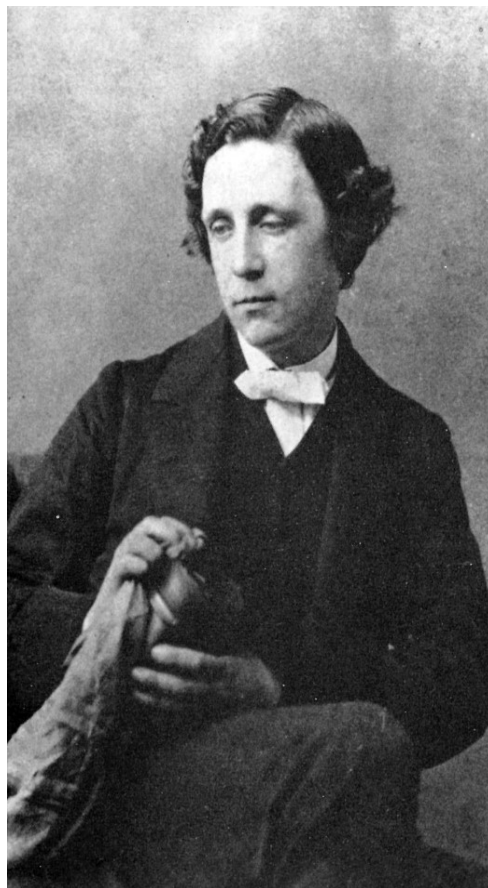
Mais avant de le fixer par écrit dans le poème *Jabberwocky*, l'esprit de Lewis Carroll eut soin de rêver l'arme qui permettrait de vaincre un tel monstre : la fameuse épée vorpale...

Ce faisant, l'écrivain-rêveur empêcha le terrible Jabberwock de prendre forme dans notre réalité, le terme *épée vorpale* étant en quelque sorte indissociable du nom du Jabberwock et agissant par là comme une forme de talisman protecteur imaginaire...

Seulement voilà : de ce côté de la réalité, les épées vorpales n'existent pas – et là où la frontière avec le No Man's Land est ténue, le monstre qui rôde dans les rêves pourrait bien enfin prendre corps...

## Signes

D'étranges disparitions d'enfants... Un petit frère ou une petite sœur qui fait d'horribles cauchemars mais est incapable de les raconter et qui ne supporte plus la vue d'un miroir... attention, 1, 2, 3... le Jabberwock est là !



*Charles Lutwidge Dodgson, alias Lewis Carroll*

*Créateur du Jabberwock et de l'Épée Vorpale*

## Le Jabberwock 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 Jabberwock est doté de crocs et de griffes acérées ; il peut attaquer autant de persos par tour qu'il le souhaite, en leur infligeant des *dommages graves*, sauf s'ils réussissent un test de Rapidité.

**Enorme** : Le Jabberwock est d'une taille monstrueuse (*just look at the picture...*)

**Incrévable** : La peau incroyablement dure du Jabberwock et sa monstrueuse ténacité lui permettent de réduire tous les dommages reçus de deux crans – sauf dans le cas de dommages infligés par une *épée vorpale* (voir page suivante).



## Pouvoirs

### Baragouin

Le Jabberwock produit en permanence un terrible bruit ressemblant un peu à un mélange entre le son strident d'un saxophone alto et les cris de cochons affamés – un son absolument horrible, qui peut pétrifier sur place tous ceux qui l'entendent... Comme vous vous posez sans doute la question, non, se boucher les oreilles ne sert à rien, car le baragouin du Jabberwock est autant sonore que psychique.

La seule façon d'y résister est de réussir un test de Sixième Sens (pour garder l'esprit clair malgré tout ce tintamarre psychique). En cas d'échec, le perso sera figé sur place pour le reste de la scène en cours, incapable de s'en prendre au baragouin (au cas où il aurait les moyens de le faire). Comme pour tous les autres tests, un échec peut être rattrapé par la dépense d'un point d'Aventure.

En règle générale, le Jabberwock commence à baragouiner AVANT d'apparaître : les effets de ce pouvoir se manifestent donc AVANT ceux de la Terreur que provoque l'apparition du monstre. Si un perso est déjà cloué sur place par le baragouin (et n'a plus de point d'Aventure à dépenser), la terreur le gardera pétrifié et il sera, en plus, incapable de s'enfuir !

### Irruption

Comme les Croque-Mitaines, le Jabberwock est capable d'apparaître soudainement dans notre réalité via un *point de passage* spécifique ; il s'agit bien sûr, en l'occurrence, d'un MIROIR (de préférence en pied mais les miroirs de coiffeuse ou d'armoire à salle de bain marchent aussi très bien).

Cela dit, le Jabberwock ne peut apparaître que si une de ses futures victimes a entendu ou lu le mot *Jabberwock* et que ce mot l'a mis mal à l'aise, s'insinuant peu à peu dans ses pensées et dans ses cauchemars. Ce mot constitue ainsi une sorte de bombe à retardement psychique, qui met en général 2D6 jours à exploser - c'est-à-dire à provoquer l'apparition du monstre dans notre réalité.

A priori, seuls les enfants les plus imaginatifs sont susceptibles d'être vulnérables au pouvoir du mot « Jabberwock » - et uniquement s'ils se trouvent près d'une faille ouvrant sur le No Man's Land (comme à Whitby, par exemple).

*Enfant* signifie ici un gosse âgé de 7 à 9 ans. Pour une mystérieuse raison, les plus petits comme les plus grands semblent immunisés à cette étrange forme d'influence psychique. Les persos eux-mêmes seront donc normalement insensibles au pouvoir du mot *Jabberwock*, mais un petit frère ou une petite sœur pourra constituer, pour le monstre, une proie rêvée...

Durant le temps « d'incubation » (2D6 jours), la victime sera en proie à d'horribles cauchemars et manifestera une peur irrationnelle des miroirs. Elle n'osera jamais prononcer (ou murmurer) le nom *Jabberwock*, de peur de précipiter l'apparition du monstre... Si, en revanche, on lui demande d'écrire, elle pourra (non sans crainte) s'exécuter – et si on lui montre alors une image du Jabberwock, elle sera absolument terrifiée et reconnaîtra *le monstre de ses cauchemars*... Il sera de toute façon trop tard pour empêcher le Jabberwock de se manifester... mais peut-être pas pour se souvenir de cette histoire d'épée vorpale...

### Points Faibles

Comme l'indique lui-même Lewis Carroll dans son poème, la seule façon de vaincre le Jabberwock est de le terrasser avec une *épée vorpale*. Le problème, c'est que personne ne sait ce que c'est, une épée vorpale – même si, pour un jeune joueur de D&D, cela possède sans doute une forme de « réalité imaginaire ».

Et c'est là la clé. Tout perso (un gosse de 10 ans ou plus, avec de l'imagination et qui n'a pas – trop – peur des monstres) qui se trouve confronté à un Jabberwock et qui a lu le poème de Lewis Carroll (condition *sine qua non*) pourra tenter d'appeler à lui une *épée vorpale* – une arme surgie de son imagination mais capable de terrasser le monstre !

Il « suffira » ensuite de frapper le Jabberwock trois fois avec l'épée vorpale au cours de la scène (trois tests de Bagarre, sans se soucier des dommages) pour qu'il s'effondre et se décompose, devenant une flaque visqueuse et nauséabonde, avant de disparaître tout à fait.

Pour créer ainsi une épée vorpale, il faut faire un gros effort d'imagination, qui nécessite une dépense de 3 points d'Aventure – mais rien n'empêche deux voire trois persos de grouper leurs dépenses de points pour créer l'arme ! L'épée vorpale étant (bien sûr) une arme unique, il ne peut en exister qu'une seule à la fois – et elle cessera d'exister à la mort du Jabberwock, dont elle est indissociable.

# Jenny Dents-Vertes

*Féroce, Coriace, Terrifiante*

## Légende

Jenny Dents-Vertes (Jenny Greenteeth, en version originale) est une créature malfaisante issue du folklore britannique – mais dont la notoriété s'est étendue à l'ensemble du monde anglo-saxon. Elle peut d'ailleurs être connue sous d'autres noms, comme Peg Powler ou Nelly Longs-Bras...

Très laide, dotée de longs cheveux filasse, d'une peau verdâtre, de mains griffues et de dents pointues, Jenny Greenteeth se manifeste dans les rivières, les lacs et les étangs... Elle jaillit soudain de l'eau pour se saisir de ses proies et les emporter sous la surface où elle les noie avant de les dévorer... Ses victimes de prédilection sont, bien entendu, les enfants imprudents – mais aussi (assez étrangement) les vieilles personnes solitaires.

Bien sûr, les adultes raisonnables savent bien qu'il s'agit là d'un conte pour enfants, inventé pour inciter ces jeunes garnements à se tenir éloignés des plans d'eaux non-surveillés. Un monstre éducatif, en quelque sorte, comme le grand méchant loup ou la sorcière mangeuse d'enfants d'Hansel et Gretel...

De leur côté, les érudits ne manqueront pas de rapprocher Jenny d'autres créatures similaires issues de diverses traditions, comme par exemple les Rusalka des légendes slaves, voire de la terrible mère de Grendel, présentée comme une « *water-witch* » dans *Beowulf*.

Notons enfin que Jenny Greenteeth est aussi la source d'inspiration du personnage de Meg Mucklebones dans le film *Legend* de Ridley Scott (1985) – un film que tout perso de TTB opérant après 1985 aura de bonnes chances d'avoir vu...

## Réalité

Jenny Dents-Vertes existe. Justement parce que certains enfants croient (ou ont cru) en elle (voir *Origines*, ci-dessous). Elle peut se manifester dans n'importe quel point d'eau (lac, étang, coin de rivière isolé...) situé à proximité d'une brèche reliant notre réalité au No Man's Land...



Jenny n'est d'ailleurs pas limitée à ce seul point d'eau, puisqu'elle peut se déplacer à sa guise d'un point d'eau à un autre, à travers le No Man's Land, exactement comme si ces divers point d'eau formaient les points de sortie (et d'entrée) d'un réseau de téléportation. Son pouvoir de nuisance n'est donc pas limité à un seul lieu. C'est par ces points d'eau que Jenny Dents-Vertes fait irruption dans notre réalité, avant d'emporter ses victimes sous l'eau, de les noyer et finalement de les dévorer dans les profondeurs du No Man's Land, en version subaquatique.

## Origines

Comme sa Légende et sa Réalité peuvent le laisser supposer, l'horrible Jenny Dents-Vertes appartient à la hideuse famille des Croque-Mitaines (voir TTB, p 62). Selon un processus classique de création psychomorphique, les cauchemars que sa Légende a créés chez plusieurs générations d'enfants ont fini par s'agréger dans le No Man's Land, jusqu'à ce que le mythe devienne réalité...

Et comme la plupart des Croque-Mitaines, Jenny possède des caractéristiques qui lui sont propres, à commencer par son lien avec l'eau...



## Jenny Dents-Vertes en jeu

**Terrifiant** : Ce trait se manifeste lorsque Jenny Dents-Vertes jaillit de l'eau pour s'emparer de sa proie. La surprise et le choc sont tels que la victime et tous les témoins de la scène sont figés sur place et incapables d'agir, sauf s'ils dépensent 1 point d'Aventure. Ce n'est qu'en dépensant ce point que la proie de Jenny aura une chance de lui échapper (voir *Submersion*). Notons enfin qu'un perso qui a réussi à surmonter sa terreur face à Jenny n'aura plus besoin de dépenser de point lors d'une prochaine confrontation, sauf s'il est la victime désignée.

**Féroce** : Jenny Dents-Vertes pourrait infliger des *dommages sérieux* avec ses griffes mais n'en a généralement pas besoin, sa méthode préférée étant de saisir sa victime pour la noyer (voir son pouvoir de *Submersion*, décrit ci-après).

**Coriace** : Jenny Dents-Vertes réduit d'un cran tous les dommages physiques qu'elle reçoit. Plus précisément, il faudra lui infliger des dommages au moins *graves* (réduits à *sérieux*, donc) pour l'obliger à lâcher sa proie et à se retirer sous les eaux pour le reste de la scène en cours. Le problème est qu'on a très rarement le temps de s'en prendre à elle, à cause (là encore) de son pouvoir de *Submersion*...

## Signes

Les apparitions de Jenny Dents-Vertes suivent toujours la mort tragique d'un enfant par noyade. Ce premier décès, accidentel, n'est PAS provoqué par la créature elle-même – et peut donc survenir, par exemple, dans un environnement domestique (baignoire) ou public (piscine)...mais il agit comme un catalyseur inconscient au sein de la psyché collective de la communauté frappée par ce drame : d'une façon ou d'une autre, ce sont les échos de ce deuil et les peurs qu'il réveille, qui vont faire *remonter à la surface* la figure de Jenny Dents Vertes, le plus souvent sans que quiconque en ait véritablement conscience.

Sur un plan psychologique, Jenny incarne donc véritablement ce *spectre de la noyade* qui hante (avec d'autres peurs d'accidents tragiques) les esprits des parents anxieux et, parfois, les terreurs nocturnes des plus petits...

A partir du moment où Jenny Dents-Vertes se manifeste, il lui faudra TROIS VICTIMES avant qu'elle consente à disparaître de nouveau dans les tréfonds du No Man's Land – jusqu'au prochain accident tragique - à moins, bien sûr, qu'une poignée de courageux gamins ne parvienne à la mettre en échec... mais autant le dire tout de suite, Jenny Dents-Vertes n'abandonne pas facilement...

Notons enfin que les victimes de Jenny Dents-Vertes ne sont pas toujours des enfants (même s'ils constituent des proies faciles) : personnes âgées, promeneurs égarés ou vagabonds dont personne (?) ne remarquera la disparition feront tout aussi bien l'affaire !

## Pouvoirs

### Irruption

Ce pouvoir, typique des Croque-Mitaines, est décrit en détail dans les règles de base de TTB (p 63). Dans le cas de Jenny Dents-Vertes, ses points de passage sont les points d'eau solitaires (voir ci-dessus) – dont elle a tendance à jaillir dès lors qu'une victime adéquate s'approche un peu trop près du bord.

### Submersion

Lorsque Jenny Dents-Vertes jaillit de l'eau pour empoigner sa victime, elle suscite la Terreur (voir encadré ci-dessus), frappant de stupeur et d'impuissance tous ceux qui assistent à la scène. Seule une victime ayant dépensé 1 point d'Aventure pour surmonter sa terreur aura alors la possibilité de se débattre pour échapper à l'étreinte de Jenny : ceci demandera un test de Bagarre (pour se dégager), suivi d'un test de Rapidité (pour s'éloigner au plus vite du bord de l'eau). Dans les deux cas, un échec pourra être rattrapé par une dépense de points d'Aventure, selon les règles habituelles.

Une rencontre avec la terrifiante Jenny peut donc faire perdre au malheureux élu jusqu'à 3 points d'Aventure – ce qui reflète le caractère traumatisant de l'expérience. Et comme il est très difficile de regagner des points d'Aventure en cours de jeu, un perso qui parvient à échapper à Jenny aura tout intérêt à se tenir éloigné de tout plan d'eau jusqu'à nouvel ordre : la prochaine fois, elle ne le ratera pas...

Si le test de Bagarre est manqué et ne peut être rattrapé, la victime est emportée par Jenny sous la surface et meurt rapidement de noyade : son corps ne sera jamais retrouvé...

Si le test de Bagarre est réussi mais que le test de Rapidité est manqué sans pouvoir être rattrapé, la victime subira le même sort... En d'autres termes, seul un perso ayant réussi les deux tests (Bagarre et Rapidité) pourra survivre à sa rencontre avec Jenny...

Si les autres persos sont témoins de la scène et ont réussi à surmonter leur terreur (voir ci-dessus), ils pourront aider leur camarade à lutter contre Jenny – en utilisant leurs propres points d'Aventure pour *rattraper le coup*, selon la règle du *Tous Pour Un* (voir TTB, p 23).

Enfin, un perso muni d'une arme adéquate (objet contondant etc.) pourra également tenter de frapper Jenny Dents-Vertes (test de Bagarre) – mais il n'aura le temps de tenter le coup qu'une seule fois avant que Jenny ne disparaisse sous les eaux (avec ou sans sa proie). Il faudra lui infliger des dommages *graves* (réduits à *sérieux* par son côté Coriace) pour lui faire lâcher prise et la faire disparaître jusqu'à la fin de la scène en cours. Si les dommages sont théoriquement « *mortels* », ils pourront empêcher Jenny de se manifester de nouveau – au moins pour quelques années...

## Points Faibles

Comme l'indique leur description dans les règles de base, les Croque-Mitaines possèdent tous un point faible spécifique, généralement lié à une « relique », un objet intimement lié à leur genèse psychomorphique et dont la destruction entraîne le plus souvent leur disparition permanente (ou non). Dans le cas de Jenny Dents-Vertes, les choses ne sont pas aussi simples, sa genèse n'ayant aucun lien avec une histoire spécifique survenue dans notre réalité (comme c'est le cas, par exemple, du Décharné – voir p 66 des règles de base).

En théorie, la seule façon de véritablement « vaincre » Jenny Dents-Vertes est de lui infliger des dommages censément mortels (voir ci-dessus) - ce qui est plus facile à dire qu'à faire, surtout pour des gosses armés de lance-pierres ou, au mieux, de battes de base-ball... Même une arme à feu ne permettra pas, dans la plupart des cas, de la « tuer », même temporairement.

De toute façon, dans un jeu comme TTB, la violence n'est pas la meilleure façon de régler les choses et il existe bel et bien une autre façon de renvoyer Jenny Dents-Vertes aux abysses verdâtres dont elle est issue, avant qu'elle n'ait pu faire son quota de trois victimes : voir l'encadré ci-dessous.

## Coup de Filet !

Il est possible de « battre » Jenny Dents-Vertes en la capturant avec un **filet de pêche** (un stratagème qu'aucune légende ne suggère et que les persos devront donc trouver eux-mêmes).

Pour ce faire, le lanceur du filet devra réussir un test de Rapidité suivi d'un test de Dextérité lors de la prochaine apparition de Jenny Dents-Vertes; si les deux tests ont été réussis (ou rattrapés par la dépense de points d'Aventure), la monstrueuse créature se trouvera empêtrée dans le filet.

Elle parviendra toutefois forcément à s'en échapper avant que l'on ait une chance de la ramener sur la terre ferme – mais ne pourra y parvenir qu'en se téléportant vers son entremonde subaquatique. Jenny Dents-Vertes semblera alors disparaître, furieuse et déchaînée – mais évitera désormais de se manifester dans les parages...

Pour miraculeuse qu'elle soit, cette méthode comporte deux difficultés de timing.

La première difficulté tient au fait que les apparitions de Jenny sont, a priori, impossibles à prévoir. Pour que le piège ait une chance d'opérer, il faudrait donc se tenir à l'affût, avec le filet de pêche, prêt à intervenir au moment crucial – mais si, en tant que MJ, vous avez décidé de limiter les apparitions de Jenny à un seul point d'eau, cela n'est pas totalement infaisable.

Le second problème tient à l'exécution en elle-même. Pour que le piège fonctionne, le filet ne devra être lancé sur Jenny que si sa proie a réussi à lui échapper ; si elle l'étreint toujours, elle l'emportera avec elle lorsqu'elle disparaîtra du filet et on ne reverra jamais la malheureuse victime...

# BARK AT THE MOON

*Years spent in torment  
Buried in a nameless grave  
Now he has risen  
Miracles would have to save  
Those that the beast is looking for  
Listen in awe and you'll hear him  
Bark at the moon*

Ozzy Osbourne - Bark at the Moon

Ce court scénario pour **Trucs Trop Bizarres** utilise l'un des monstres du livre de base. Basé sur des ressorts psychologiques, il ne comporte que très peu d'éléments fantastiques et pourra demander au MJ un certain travail d'improvisation, notamment dans l'interprétation des différents concitoyens de Whitby, la ville de l'Indiana où se déroulent les aventures des persos (voir les règles de TTB et le n°1 de **Stranger Tales**). L'atmosphère du scénario joue beaucoup sur la peur collective de la Troisième Guerre Mondiale, emblématique de la première moitié des années 80...



## Un Homme Ordinaire

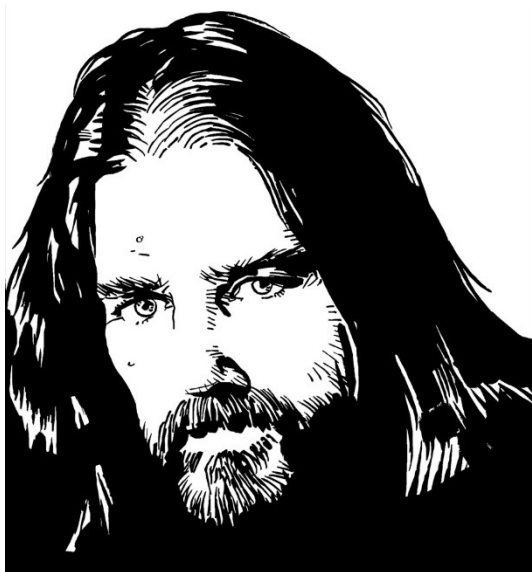
En 1967, Herbert Polkowski était âgé de 22 ans. A l'instar de nombre de jeunes Américains, il s'engagea dans le corps des Marines pour défendre le monde libre au Vietnam. Là-bas, tandis que le jeune homme se muait en une machine à tuer, les horreurs de la guerre grignotèrent lentement mais sûrement la santé mentale d'Herbert.

Lors d'une opération de « nettoyage », l'unité d'Herbert « Machine Gun » Polkowski dut débarrasser un village vietnamien des Viet-Congs qui y étaient cachés.

Si la mission fut « un succès », les dommages collatéraux furent nombreux, comme souvent. Mais ce jour-là, Herbert fut au nombre des blessés : son âme fut brisée.

Alors qu'il « nettoyait » un champ, un peu à l'écart du village, il vit une silhouette, dans le soleil levant. La silhouette semblait porter une arme et la leva en direction du Marine. Par réflexe, comme il l'avait fait tant de fois auparavant, Herbert vida le chargeur de son M16. Puis il s'approcha et constata qu'il avait truffé de balles un jeune GI de 19 ans, nouveau venu dans son bataillon. Herbert, la machine à tuer, s'effondra d'un seul coup.

Après plusieurs années d'hôpital psychiatrique, Herbert fut rendu au monde des hommes. Il vécut tant bien que mal, de petits boulots en errance aux quatre coins du pays.



Herbert Polkowski

Depuis bientôt six mois, il a posé son sac à Whitby et loge dans une petite maison que lui prête Adam Cassidy, un cultivateur du coin.

Pouvant être l'Adulte Sympa de l'un des persos, « Herbie » vit à Whitby de sa pension d'ancien combattant et de quelques services qu'il rend à ses concitoyens (jardinage, bricolage etc.). Cependant, derrière ses muscles et son tatouage *Semper Fi* (abréviation de *Semper Fidelis* – « toujours fidèle », la devise des Marines) se cache un homme brisé, dont les nuits sont emplies de cauchemars. Hanté par la culpabilité, Herbert est assez proche du vétéran ravagé de *First Blood* (le premier film de la série des *Rambo*, sorti en 1982).

Polkowski ignore encore que l'heure est venue pour lui de payer : jailli du No Man's Land, un **Chien Noir** (voir règles de TTB, p 59) en a fait sa prochaine proie.

## Angoisse à Whitby

**1983** : Dans la petite ville où vivent les persos, l'ambiance est à la panique, comme un peu partout dans le pays. Il y a quelques jours, le réseau ABC a diffusé [Le Jour d'Après](#), un téléfilm particulièrement traumatisant décrivant les prémices et les conséquences sur la population des Etats Unis d'un conflit nucléaire américano-soviétique.

Les persos ont pu (selon le cadre familial dans lequel ils vivent) visionner ce téléfilm qui est le sujet principal de conversation à la Middle School, mais a aussi provoqué un petit vent de panique. Les citoyens craignant de manquer en

cas de guerre ont vidé les rayons du drugstore local et certains ont même commencé à creuser des abris. On ne sait jamais...

**Note au MJ** : laissez les joueurs décider de l'attitude de leurs persos vis-à-vis de l'atmosphère particulière de ces jours de 1983, où la Troisième Guerre Mondiale est une menace tout à fait vraisemblable. Dans un premier temps, leur niveau d'inquiétude et de tension devrait dicter leur conduite. Bien sûr, vos joueurs savent bien que cette fameuse « Troisième Guerre Mondiale des années 80 » n'aura pas lieu – mais ce sera là une excellente opportunité de roleplaying. Au pire, si, à cause de cette « méta-prescience », un perso fait preuve d'une totale absence d'angoisse, celle-ci pourra toujours être mise sur le compte d'une certaine immaturité juvénile. Rien ne vous empêche non plus de rappeler aux joueurs que TTB se déroule **PEUT-ETRE** dans une réalité uchronique, où tout est possible... même une Troisième Guerre Mondiale en 1984.

Ce soir-là, les persos rentrent à leurs domiciles respectifs, après avoir passé du temps ensemble. Chemin faisant, ils vont croiser Herbert Polkowski, travaillant actuellement à la Middle School, où il aide Willie, l'homme à tout faire de la Middle School (que les persos ont déjà pu rencontrer dans le scénario *Making Plans For Nigel*, publié dans *Stranger Tales* n°1) dans sa corvée annuelle de taille des haies.

Après une journée épuisante, Herbie, sale et fatigué, fera tout de même bonne figure aux persos (a fortiori s'il est l'Adulte Sympa de l'un d'entre eux) : sur le « bout de chemin » qu'ils feront ensemble, ils discuteront de leurs sujets habituels (ou du fameux téléfilm). C'est dans ce contexte qu'un curieux phénomène se produit.

Bien qu'aucun bulletin météorologique n'en n'ait fait mention, un violent orage magnétique va s'abattre sur la région. Alors que d'incroyables lueurs parcourent le ciel, la petite ville subit de nombreuses perturbations : les émissions de télévision et de radio subissent des parasites importants et des coupures et certains appareils électroniques dysfonctionnent, voire s'arrêtent.

L'orage magnétique, pour impressionnant qu'il soit, est un phénomène naturel et sera identifié comme tel par tout perso réussissant un jet de *Trucs d'Intello*. Par contre, pareil événement est rarement si violent et si inattendu. Un Truc Trop Bizarre serait-il à l'œuvre ?

En réalité, cet orage magnétique est le signe annonciateur de l'arrivée du Chien Noir (voir règles de base de TTB, p 61) - ce que nos héros n'ont a priori aucun moyen de savoir...

## Menace à l'Horizon

Forcément, les esprits s'emballent et le contexte du moment n'est pas à l'apaisement.

Certains habitants de Whitby sont la proie d'une psychose collective : pour eux, les « *Rouges* » ont déclenché une attaque sur les États-Unis. Certains citoyens de Whitby se précipitent vers les commerces pour faire le plein d'un maximum de provisions avant de s'enfermer chez eux, de préférence au sous-sol.

Pour d'autres, plus rares, le phénomène vient du ciel : ceux-là, qui ont peut-être trop regardé *Rencontres du troisième type*, sont persuadés que des visiteurs d'un autre monde sont en approche...

Une partie non négligeable de la population de Whitby (notamment parmi les habitants les plus âgés) se dirigent vers l'Église Évangélique où le Révérend Miller les accueille (voir *Le Révérend Miller*, ci-dessous).

Enfin, les habitants de Whitby ne sont pas tous perméables à la panique, aussi communicative soit-elle. Certains d'entre eux (parmi lesquels se trouvent le Maire de la ville et plusieurs des professeurs de la Middle School) comprennent que le phénomène est naturel. Mais leur voix n'est que peu entendue.

Au milieu de ce chaos, les persos (toujours accompagnés d'Herbert) vont sans doute se sentir perplexes, mais aussi comprendre qu'il se passe quelque chose de bizarre à Whitby. Ils ne sont pas au bout de leurs surprises.

Après quelques minutes, qui peuvent paraître des heures, le phénomène s'atténue, puis s'arrête, laissant la petite ville reprendre ses esprits (ou pas). Mais aux côtés des persos, Herbert Polkowski reste en proie à l'inquiétude. *Il a vu quelque chose.*

## Black Dog Rising

Alors qu'il s'apprête à les quitter (non loin du centre-ville de Whitby), Herbert Polkowski s'immobilise, comme pétrifié, fixant « quelque chose » devant lui. Si les persos regardent dans la même direction, ils verront un grand chien noir, à quelques dizaines de mètres. L'animal, dont les yeux semblent irradier d'un rouge flamboyant (à moins qu'il ne s'agisse du soleil couchant qui se reflète dans ses pupilles) semble effectivement fixer le petit groupe.

Ce n'est pas un chien errant comme il y en a tant. Si les persos font appel à leur *Sixième Sens* et réussissent le test, une certitude s'imposera à eux : ce n'est pas un *chien* qu'ils ont devant les yeux, mais bien une entité issue du No Man's Land... S'ils ratent ce jet, ils ressentiront un profond malaise et n'auront qu'une envie : fuir et ne plus voir la créature...

Alors que, justement, l'apparition s'enfuit, les persos constateront qu'Herbert est en proie à une peur intense et qu'il fait de son mieux pour ne pas paniquer, surtout devant des enfants.

## Panique !

Il est probable que d'autres citoyens de Whitby assistent eux aussi à l'apparition du Chien Noir (qui s'éloigne peu après, trop vite pour être rattrapé, étant *Insaisissable*).

Les réactions des témoins peuvent varier, surtout après l'orage magnétique qui vient d'illuminer les cieux :

- La réaction la plus courante et la plus « normale » consiste à ne voir dans la créature qu'un « **gros chien errant** ». Le Town Marshal **Burt Wesson** (voir *Stranger Tales* n°1) est d'ailleurs rapidement prévenu et va tâcher de capturer cet animal. Qui sait ? Il pourrait être porteur de la rage...

- De plus rares citoyens de Whitby voient en cette apparition un phénomène lié à l'orage magnétique (ce en quoi ils ont raison), qu'ils attribuent à une **hallucination collective**, sans doute provoquée par une manœuvre des « Rouges » - ou (qui sait ?) de la CIA...

- Quelques illuminé(e)s voient dans le Chien Noir un **messager de l'Apocalypse**, surtout après que les cieux se soient déchainés. Pour ceux-là, la fin des Temps est proche.

- Enfin, l'un des professeurs de la Middle School (où étudient les persos), Mr Krawczyk (qui enseigne la littérature) croit bon de rapprocher cette apparition du terrifiant *Chien des Baskerville* qui tint en haleine les lecteurs de Sherlock Holmes – ce qui, on s'en doute, ne fera rien pour détendre l'atmosphère...

Entre cette apparition et l'orage magnétique qui a eu lieu en début de soirée, l'effervescence règne à Whitby. Quelques groupes de citoyens se forment çà et là dans les rues de la petite ville, et échangent sur les phénomènes de cette curieuse soirée. Alors que certains finissent par

rentrer chez eux, persuadés que tout est déjà revenu à la normale, d'autres se dirigent instinctivement vers l'Église de la ville.

**Note au MJ :** *A ce stade des choses, les persos sont surtout témoins de ce qui se produit dans Whitby – mais ils vont bientôt se retrouver au cœur de l'action...*

## Le Révérend Miller

Mus par l'angoisse, une bonne cinquantaine de citoyens de Whitby (dont Herbert Polkowski) se sont retrouvés devant l'Église évangélique. Le Révérend Miller, d'abord surpris, leur a ouvert les portes et s'est vite emparé de la situation. Pour une fois que les fidèles sont nombreux, il va improviser un sermon qui marquera les mémoires.

Récemment arrivé à Whitby, Thomas Miller ne connaît pas encore ses ouailles et ne sait rien des « particularités » de la petite ville. Il va donc tenter de calmer les esprits en évoquant « *le contexte de méfiance qui règne partout sur la planète* » (nous sommes alors en pleine Guerre Froide, ne l'oublions pas) et « *fait oublier à certains que tous les êtres humains sont des frères* ». L'homme d'église soulignera en outre que « *ceux qui voient là un signe ou un présage sinistre devraient s'interroger sur eux-mêmes et faire contrition. Auraient-ils quelque chose à se reprocher ?* »

Celles et ceux qui quitteront l'Église, tard dans la nuit, après le discours du jeune Révérend se sentiront rassérénés, parce que les mots de Thomas Miller sonnent « juste ». Quant à Polkowski, il sortira de cet office improvisé les yeux rougis par l'émotion.

**Note au MJ :** *il est possible que les persos aient assisté, eux aussi, au sermon du Révérend, par conviction ou par curiosité. Ils seront dans ce cas aux premières loges pour observer les effets de ce discours sur certaines des ouailles du Révérend – comme Herbert Polkowski...*

## Au Lit, Maintenant !

Quel que soit le cadre familial dans lequel les persos évoluent, il est probable que leurs parents (ou qui que ce soit qui exerce l'autorité parentale sur eux) reprennent l'ascendant sur leur progéniture. Une inquiétude inhabituelle est palpable dans la voix de ces adultes d'ordinaire rassurants quand ils envoient leurs enfants au lit. Pas question, cependant, de veiller tard : le lendemain matin, il faudra se lever tôt pour aller à la *Middle School*.

## Au Petit Matin

Après cette nuit étrange, Whitby s'éveille comme d'un mauvais rêve. Les perturbations de la veille sont attribuées à un orage magnétique imprévu, mais remarquable.

Quant au Chien Noir, certains doutent de l'avoir effectivement vu, tandis que la plupart des témoins pensent n'avoir eu affaire qu'à un chien errant. En dehors, probablement, des persos eux-mêmes, une seule personne tremble encore au souvenir de cette apparition : c'est Herbert Polkowski, pour qui la nuit a été éprouvante (voir *Herbert a disparu !* ci-dessous)

En se rendant à l'école ce matin-là, les persos vont sans doute évoquer avec leurs camarades d'école la soirée étonnante de la veille. Quelques informations, souvent totalement fantaisistes, vont parcourir la *Middle School* :

- **Un chien sauvage a été vu aux alentours de la ville** et le Shérif va organiser une battue afin de le capturer, car il est possible qu'il s'en prenne au bétail ou aux gens. Il se pourrait même que cet animal soit enragé.

- **L'orage de la soirée a été provoqué par une arme secrète des Russes.** Des agents de Moscou, infiltrés dans la population, ont procédé à un essai en « grandeur nature » destiné à perturber les communications.

- **La CIA a (elle aussi) fait un test sur la population de Whitby**, en dispersant un hallucinogène dans l'air ou les canalisations d'eau (selon les versions).

Les persos, quant à eux, préféreront sûrement ignorer toutes ces rumeurs, désormais à peu près certains qu'un Truc Trop Bizarre venu du No Man's Land est à l'œuvre...

## Alerte Rouge

L'atmosphère qui règne sur Whitby ces derniers jours (et sans doute aussi l'influence du No Man's Land) a suffi à faire basculer quelques citoyens dans une paranoïa aiguë.

Parmi eux, **Wendell Jones**, lui aussi ancien du Vietnam (il y a perdu son jeune frère) et féroce anticommuniste, est persuadé que les Rouges sont déjà là et qu'ils ont déjà semé des « agents dormants », un peu partout. Armé et dangereux, Wendell a pris sur lui de patrouiller dans Whitby, à bord de son pick-up, sur l'aile duquel il a peint une grande tête de chien noir (sans trop savoir pourquoi, d'ailleurs).





*Wendell et ses potes, prêts pour l'action...*

Proie toute désignée pour les forces obscures du No Man's Land, Wendell a réuni quelques compagnons survivalistes (une dizaine de *rednecks* aussi butés que dangereux), qui se sont déjà organisés pour résister à l'invasion communiste à venir.

En termes de jeu, **Wendell et ses potes** sont des Adversaires humains (si, si...), avec les menaces Attaque et Surveillance (voir TTB, p 39-40). En bons citoyens américains attachés à la Constitution, ils disposent d'une quantité impressionnante d'armes à feu.

Le comportement des persos va vite les rendre suspects à ses yeux. Tout à sa psychose, Wendell Jones voit en eux des dangers : il s'agit probablement de gosses sous hypnose, prêts à s'éveiller dès qu'un signal sera donné par Moscou. L'orage magnétique récent fait très certainement partie d'un « plan à grande échelle » et les « manigances » d'Herbert et des gamins sont le signe que « quelque chose est en marche »...

Évidemment, toute tentative de raisonner Wendell est vouée à l'échec. Fort du soutien de ses *buddies*, le survivaliste s'enfermera dans son schéma conspirationniste absurde. Quant à contacter les autorités locales, c'est pour l'instant inutile : pour inquiétants qu'ils soient, Wendell et sa bande n'ont rien fait de répréhensible (pour l'instant).

## Herbert a disparu !

Lors de la pause méridienne, les élèves de la Middle School, s'ils sont attentifs à ce genre de détails (test d'Observation), se rendront compte qu'il se passe quelque chose : la principale, Mrs Baker s'entretient avec Willie, l'homme à tout faire de l'école.

En fouinant un peu (test d'Investigation) ou en interrogeant directement Willie, ils apprendront qu'Herbert Polkowski n'est pas venu prêter main forte à Willie, comme c'était prévu, pour tailler les haies environnant le terrain de sport. Plus inquiétant : Willie s'étant rendu au domicile d'Herbert, il a découvert les lieux sens dessus dessous...

Connaissant déjà Herbert et s'intéressant à tout ce qui sort de l'ordinaire, les persos devraient donc aller sur place, afin de comprendre ce qui a pu se passer. En arrivant chez Herbert, nos jeunes héros apercevront un pick-up qui démarre et semble fuir leur arrivée. S'ils ont réussi un jet d'*Observation*, ils pourront apercevoir le dessin qui orne son aile : une grande tête de Chien Noir.

**Note au MJ :** Comme indiqué dans les règles de TTB (p 17), ce test d'Observation pourra être effectué après coup, une fois le pick-up parti : en cas de réussite, le perso se souviendra alors de ces détails.

Se lancer à la poursuite du pick-up, même à vélo, est vain : le conducteur prendra la fuite devant les intrépides persos qui tenteraient de le rattraper. Néanmoins, ceux qui réussiraient deux tests consécutifs de *Vélo* peuvent se porter un instant à sa hauteur et avoir un aperçu de l'individu au volant. Il s'agit d'un homme d'une quarantaine d'années, mal rasé, aux cheveux hirsutes et portant une chemise à carreaux.

Mais surtout, ce qui marquera les persos, c'est la rage qui semble s'être emparée de lui. Il n'hésitera pas à donner un coup de volant pour envoyer ses poursuivants dans le décor. Dans pareil cas, à moins de réussir un nouveau jet de *Vélo*. En cas d'échec (ou si cet échec n'est pas *rattrapé*), les persos seront hors-jeu pour le temps de la scène.

S'il est sollicité, le Town Marshal Wesson (qui a déjà fort à faire, avec la psychose qui règne à Whitby) diligentera l'un de ses adjoints, Fred Hurt, afin de patrouiller aux alentours de la ville et de repérer si possible le véhicule et son dangereux chauffeur. C'est pour l'heure peine perdue : ce dernier s'est réfugié à quelques miles de la bourgade...

## Chez Herbert

Le logement d'Herbert, composé d'un bungalow tout simple, au bord de la route M31, est effectivement dans un drôle d'état. La porte est restée ouverte et la seule fenêtre a été brisée (de l'intérieur), sans doute par le passage d'une bouteille de bourbon (il est possible de retrouver celle-ci, à l'extérieur, en réussissant un test d'*Observation*). A l'intérieur du bungalow, plusieurs indices permettent d'en apprendre un peu plus sur Herb', que les persos pensaient pourtant bien connaître.

- Près du lavabo, se trouvent plusieurs boîtes de médicaments aux noms bizarres. Un test réussi en Trucs d'Intello permet de comprendre qu'il s'agit de puissants psychotropes destinés au traitement de l'anxiété et de l'insomnie.

- Ça et là dans le bungalow, traînent plusieurs bouteilles vides ou entamées de bourbon bas de gamme.

- Dans les tiroirs d'une commode, se trouvent, pêle-mêle, des souvenirs d'une autre vie : des photos de soldats du Vietnam, quelques médailles militaires et même un drapeau américain roulé en boule...

- Dans la table de nuit, au milieu de papiers variés, on peut trouver des certificats médicaux, dont une autorisation de sortie émanant d'un hôpital psychiatrique militaire, cinq ans plus tôt.

- Sous le lit, un carnet comporte des croquis (où l'on découvre qu'Herbie a un talent caché), décrivant visiblement des scènes de guerre et de jungle. Les dessins sont très sombres et évoquent souvent des massacres, et nombre de victimes de tous âges, civiles et militaires. Des dates figurent sur les différents dessins, dont les premiers sont antérieurs à la sortie de l'hôpital psychiatrique. De fait, ces croquis faisaient partie de la thérapie suivie par Herbert lors de son hospitalisation (si les persos peinent à faire ce recoupement, un test d'*Investigation* réussi les amènera à cette conclusion, grâce aux dates inscrites sur les dessins).

A ce stade, les persos doivent avoir reconstitué une partie du passé d'Herbert, et peut-être avoir compris que ce qu'il a vécu au Vietnam a un lien avec sa conduite récente...

## Apocalypse Inside

L'apparition du Chien Noir a provoqué chez Herbert Polkowski d'abominables visions.

Durant les heures qui ont suivi, il a revécu des dizaines de fois le meurtre dont il s'estime responsable, au point que sa raison a commencé de vaciller. Après s'en être pris aux objets qui l'entouraient, il a quitté son logement, en pleine nuit, en poussant des hurlements de terreur. Pensant voir le Chien Noir derrière lui, il a couru jusqu'à perdre haleine, jusqu'au bosquet situé au sud de la Middle School. Là, il a fait une mauvaise chute et a dévalé un ravin, se foulant la cheville au passage. Inconscient depuis plusieurs heures, il s'éveillera quelques heures après le lever du soleil.

S'ils partent à sa recherche, les persos finiront tôt ou tard par le découvrir, dans un sale état, mais vivant. L'ex-Marine a pris la fuite, assailli par les visions et a foncé tout droit, à travers le terrain vague qui jouxte son habitation, puis le grand champ de maïs voisin. Sa trace peut être suivie par des persos attentifs aux indices qu'il a laissés derrière lui (herbe foulée, tiges de maïs brisées, traces de pas). Des tests d'*Observation* seront utiles aux persos pour ne pas perdre trop de temps dans leur traque. Herbert est un homme robuste et sa survie n'est pas en péril, mais il est mal en point et il vaudrait mieux le retrouver sans trop tarder.

## Saving Private Polkowski ?

Herbert Polkowski s'est traîné sur quelques mètres avant de s'évanouir. Il est au fond d'un trou, causé par la chute d'un arbre déraciné, quelques mois plus tôt. Sa cheville cassée l'empêche de se sortir tout seul de ce mauvais pas. Par une cruelle ironie du sort, cette situation n'est pas sans lui rappeler ce qu'il a pu vivre, quelques années plus tôt, dans la jungle du Vietnam : les souvenirs affluent, et avec eux, la culpabilité : le travail du Chien Noir n'en est que plus aisé. A demi-inconscient, et sans doute sous l'effet conjugué des médicaments et de l'alcool, il semble délirer et répète quelques mots en boucle « *pardon...ces gosses...tous ces morts...là-bas...* ».

Sortir Herbert de son trou ne devrait pas poser de problème aux persos, même si l'homme pèse son poids et ne les aide pas vraiment. Nos jeunes héros vont devoir improviser avec les moyens du bord : ils peuvent par exemple, bricoler un brancard (et jouer de leur talent en *Système D*), tenter de porter l'ex-Marine ou se débrouiller pour contacter le Shérif qui, à son tour, appellera le Docteur Meyer, le médecin de la ville (et lui aussi vétéran du Vietnam).

Au cas (peu probable) où les persos ne se lanceraient pas à la recherche d'Herbert, c'est le Town Marshal Wesson s'en chargera, quelques heures plus tard. C'est lui qui contactera le Docteur Meyer.

## Le Poids du Passé

S'ils ont secouru Herbert, les persos devraient être en bonne position pour obtenir de lui ce qui ressemble à une confession. Si, de plus, l'ancien Marine est l'Adulte Sympa de l'un d'entre eux, il se confiera facilement. Il racontera ainsi qu'il est hanté, depuis plusieurs jours, par de terribles cauchemars et par des visions lui rappelant sans cesse ce qu'il a fait, une quinzaine d'années plus tôt, au Vietnam : le visage de l'enfant qu'il tua ne cesse de le tourmenter. En voyant, l'autre soir, le grand Chien Noir, Herbert a deviné que la créature était venue pour lui. Les persos auront beau lui opposer des arguments rationnels, l'ancien Marine croit dur comme fer en cette théorie.

Il est difficile de raisonner Herbert Polkowski, qui ne s'est jamais remis du traumatisme subi au Vietnam. Les plus raisonnables des persos pourront tenter de mettre ses visions sur le compte des nombreux médicaments et de l'alcool qu'il consomme.

En quittant le cabinet médical sur ses béquilles, Herbert affichera un calme qui pourrait passer pour de l'apaisement, alors qu'il s'agit plutôt de résignation. C'est le moment que va choisir le Chien Noir pour surgir une dernière fois...

## Le Dernier Hurlement

Alors qu'Herbert, sur ses béquilles, quitte le cabinet médical, accompagné par les persos, le pick-up de Wendell Jones apparaît au bout de la rue (ce qu'un perso réussissant un test en Observation ne manquera pas de remarquer). En même temps, le grand Chien Noir qui terrorisa la ville la nuit précédente se montre de nouveau, de l'autre côté de la rue et pousse un long hurlement, glaçant le cœur de tous ceux qui l'entendent. Le Chien Noir étant *Terrifiant*, il est nécessaire de dépenser un point d'*Aventure* ou fuir à toutes jambes. Paralysé par le regard flamboyant de la créature, Herbert fixe le monstre, sourd aux supplications des persos...

## L'Heure du Chien

Ce qui va se dérouler ensuite dépend grandement des initiatives des persos (s'ils ont repris leur sang-froid).

Les plus téméraires pourraient tenter de faire face à l'étrange créature. N'étant pas sa cible, ils peuvent le faire reculer pour un temps, comme décrit dans le chapitre qui lui est consacré (page 61 de TTB):

*Si l'on n'est pas soi-même vulnérable à ses attaques, il est possible de faire fuir un Chien Noir, en le fixant droit dans les yeux, bien en face, sans ciller, pendant au moins une poignée de secondes – un acte qui demande un courage et un sang-froid extraordinaire, c'est-à-dire, en termes de jeu, la réussite d'un test de karma (avec la possibilité, en cas d'échec, de rattraper le coup en dépensant 1 point d'Aventure). Le Chien Noir disparaît alors et ne reparaitra pas - au moins pour le restant de la scène en cours.*

Cette solution n'est cependant que provisoire : le Chien Noir n'a pas obtenu ce qu'il était venu chercher et sera de retour peu après (voir *This is the End...*, ci-dessous).

S'ils restent passifs (ou trop terrorisés pour agir), les persos verront le Chien Noir se jeter sur Herbert. Après avoir poussé un hurlement terrifiant, ce dernier s'écroulera sans vie, tandis que le monstre poursuivra sa course, avant de disparaître. La terreur inscrite sur le visage de

l'ex-Marine laissera peu de doute quant à la cause de son décès : *Herbert Polkowski est mort de peur.*

S'ils ont pu sauver (pour cette fois) leur ami, les persos ne sont pas au bout de leurs peines.

Éviter le funeste destin promis à Herbert est difficile, mais pas impossible ; paradoxalement, c'est le redoutable Wendell Jones qui peut être l'outil de sa rédemption. Alors que les persos se remettent à peine de leur confrontation avec le Chien Noir et accompagnent l'ex-Marine jusque chez lui, un long aboiement se fait entendre au loin, bientôt couvert par le bruit d'un moteur. Le pick-up de Wendell Jones surgit au bout de la rue. A son bord, le survivaliste, bien décidé à débarrasser le monde libre des Rouges, appuie sur l'accélérateur. Aucun doute n'est possible : l'homme a basculé dans la folie furieuse et cherche à s'en prendre aux persos.

## **This is the End...**

Qu'ils soient à vélo (c'est préférable) ou à pied, les persos vont devoir faire de leur mieux pour échapper à Wendell Jones qui, si c'est nécessaire, continuera la poursuite à pied pour réduire à néant cette jeune engeance communiste. Armé d'un fusil de chasse, l'homme n'hésitera pas à faire feu et les persos vont devoir multiplier les tests de *Rapidité*, de *Vélo*, voire de *Karma*.

Il est peu probable que les persos réussissent à échapper à Wendell, surtout si celui-ci fait appel à ses potes pour lutter contre ces « petits agents des Rouges ». Tôt ou tard, le dangereux survivaliste devrait donc réussir à coincer les persos (ou au moins certains d'entre eux, s'ils se sont séparés)...

Au moment où Wendell Jones appuie sur l'accélérateur (s'il est au volant de son pick-up) ou sur la détente de son fusil (s'il est à pied), Herbert Polkowski surgit pour s'interposer...

Le pauvre reçoit alors le choc (ou la balle) à la place des persos et, ce faisant, leur sauve la vie en sacrifiant la sienne.

Il est trop tard pour sauver Herbert Polkowski, qui mourra avant que n'arrivent les secours. Mais, en rendant son dernier souffle, l'ex-Marine semblera être libéré d'un poids immense, comme si, en perdant la vie, il avait enfin obtenu sa rédemption.

Les persos, choqués et probablement encore sous le coup de l'émotion, mettront quelque temps à reprendre leurs esprits, comme on émerge d'un cauchemar.

En découvrant ce qu'il a fait, Wendell restera stupéfait, comme émergeant d'un mauvais rêve, et les persos pourront mettre ce délai à profit pour appeler le Town marshal au secours (il sera déjà en route, toutes sirènes hurlantes, si des coups de feu ont été tirés), ou pour contacter une nouvelle fois le Docteur Meyer (attention, il n'y a pas de téléphones portables à l'époque de *Trucs Trop Bizarres* !).

## **Épilogue**

A l'arrivée des forces de l'ordre, tout est terminé et il y a un homme à terre. Dans le ciel, quelques éclairs lointains illuminent le crépuscule et, si l'on tend l'oreille, on peut entendre un aboiement qui s'éloigne. Le Chien Noir est reparti, emportant avec lui ce qu'il était venu chercher...

# STRANGE LITTLE GIRL

*She'd run to the town one day  
Leaving home and the country fair  
Just beware, when you're there, strange little girl*

*The Stranglers – Strange Little Girls*

Ce scénario « spécial Noël » est volontairement ouvert et conviendra donc mieux à un MJ capable d'improviser. Il contient une situation de départ, quelques événements incontournables, des éléments du décor et les partis en présence. Au milieu de tout cela, déboulent les persos... dont les actions vont influencer (dans le bon sens, on l'espère) le cours des choses pour le diriger vers le dénouement le plus heureux possible (ambiance de Noël oblige).

## Christmas Time

Fin décembre... L'heure des vacances a sonné pour les élèves de l'école de Whitby. Des plus jeunes (ceux de la Nursery School) aux plus âgés (inscrits à la High School), tous sont en effervescence : Noël approche ! Parmi les plus jeunes élèves, c'est avec une émotion encore plus forte que se déroule cette fin d'année : Ms Booker, institutrice chez les plus petits, quitte l'établissement ce jour-là et va vivre sur la Côte Ouest. Très appréciée des enfants (bien que n'en n'ayant jamais eu elle-même), cette institutrice d'une quarantaine d'années a pu accueillir dans sa classe un ou plusieurs des persos et enseigne à l'un de leurs petits frères / petites sœurs (selon la configuration familiale, bien entendu). C'est avec un petit pincement au cœur que les persos vont croiser une dernière fois la sympathique Helen Booker qui, dans deux jours, dira adieu à Whitby.

## La Gamine en Orange

A l'heure où les élèves (dont les persos) quittent la Middle School, une voiture traverse Whitby, sans se préoccuper de l'état des routes passablement enneigés. Alors qu'elle vient de traverser le pont sur la Wabash, à l'ouest de la ville, elle sort soudainement de la route et finit dans le bas-côté. Les deux hommes à l'avant du véhicule sont blessés et restent inconscients quelques minutes, tandis qu'à l'arrière, leur passagère s'extrait du véhicule et prend la fuite. Portant un pull orange, visiblement trop grand pour elle, cette passagère est une petite fille d'environ huit ans. Portant au front une plaie sanguinolente, elle marche vers le centre-ville, sans se soucier des voitures qui l'évitent au dernier moment.

Quittant l'école, les persos vont, tôt ou tard, découvrir la présence de la fillette. Qu'ils la voient ou qu'ils ne soient simplement témoins de ce qu'elle va déclencher, nos héros ne vont pas tarder à réaliser qu'il se passe un truc (trop) bizarre...



*Vous avez dit « bizarre » ?*

## Alpha-21

Le Projet Alpha, mené sous l'égide du Docteur Wallenquist (voir TTB pp 67-72), ne cesse de "recruter" de nouveaux sujets, afin de mener à bien ses expériences. Ses émissaires ont trouvé, au *St. Helen of the Blessed Shroud Orphanage* de Chicago, une fillette présentant plusieurs signes d'intérêt. Devenue le sujet Alpha-21, l'enfant fut donc emmenée par deux employés de la Clinique afin d'intégrer le groupe de "volontaires" à la disposition de Wallenquist.

Mutique, et semblant coupée du monde, la petite fille qui a attiré l'attention de la Clinique s'appelait autrefois Laureen Henderson. Ses parents, un couple de hippies, prirent un peu trop de drogues et eurent le malheur de concevoir Laureen dans un lieu où la frontière entre notre dimension et le No Man's Land était plus ténue qu'ailleurs...

Il y a deux ans, Laureen a commencé de développer d'étranges capacités psychokinétiques, sans les maîtriser. Lorsque la colère l'envahit, sa surcharge émotionnelle perturbe le fonctionnement des appareils électriques alentour...

C'est ainsi qu'elle causa l'accident de la route qui tua ses parents et la laissa gravement blessée. Après dix mois dans le coma, elle fut dirigée vers l'orphelinat de Chicago. Là-bas, ses étranges pouvoirs se réveillèrent il y a quelques semaines et vinrent à la connaissance de Wallenquist, toujours en quête de sujets pour le Projet Alpha.

Comme chaque fois, le Docteur fit en sorte d'adopter Lauren et chargea deux de ses employés d'aller la chercher à Chicago. L'enfant devint alors Alpha-21.

Afin de la soumettre à une série de tests et de confirmer ses capacités, elle était en cours de transfert vers la Clinique. Sur la route qui la menait vers son nouveau foyer, en traversant Whitby, elle a été sujette à une crise de colère (simplement parce qu'elle a réclamé un soda en passant devant le General Store de la ville et que les deux agents le lui ont refusé) et a provoqué la panne du système électrique de la voiture qui la transportait. L'accident qui a suivi lui a permis de s'échapper. Il est possible que cette « crise » ait eu lieu *justement* parce qu'elle se situait à Whitby, lieu éminemment propice aux Trucs Trop Bizarres...

## La Fuite

Pendant que les deux agents qui l'avaient en charge reprennent conscience, Alpha-21 traverse Whitby, où elle cause plusieurs incidents, avant de s'enfuir et de trouver refuge...dans l'endroit qui sert de quartier général aux persos.

**Note au MJ :** *Si votre groupe de persos ne dispose d'aucun repaire, Alpha-21 s'être cachée chez l'un d'entre eux, qui la découvrira en rentrant de l'école. Elle peut, ainsi, se terrer dans l'abri de jardin ou dans le garage et y sera découverte par le perso y rangeant son vélo.*

Tandis que le Shérif Wesson vient constater l'accident qui a eu lieu près du pont de la Wabash (et doit composer avec les deux passagers, blessés mais visiblement inquiets d'avoir perdu « quelque chose »), les persos rencontrent donc l'étrange petite fille. Alpha-21 est sur la défensive et on pourrait la qualifier de sauvage. Elle ne parle pas et, pour se faire comprendre, les persos devront utiliser des mots simples, voire des gestes. Un moyen « simple » de l'amadouer est de soucier de son bien-être, en commençant par lui proposer à manger, ce que les agents de la Clinique ont jusque-là négligé.

Tant qu'elle est sujette à des émotions fortes, son « pouvoir » est actif et se manifeste par la panne de tout appareil électrique dans un rayon variant selon la force de l'émotion en question. Une peur panique

bloquera tout courant électrique artificiel (Alpha-21 n'agit pas sur les micro-courants qui parcourent les êtres vivants, rassurez-vous) dans un rayon de dix mètres, tandis qu'une petite contrariété limitera la panne à ce qu'Alpha-21 touche. L'anomalie cesse hors du « rayon d'action » de la fillette.

## Réactions en Chaîne

Les deux agents du Projet Alpha, **John Hammer** et **Kyle Wood**, avant même d'être pris en charge par le Dr Meyer (le médecin de Whitby), ont contacté leur employeur - le **Projet Alpha**. Une heure après l'accident, deux voitures entrent dans Whitby, chargées d'agents envoyés par le Docteur Wallenquist. La dizaine d'émissaires de la Clinique n'a qu'un but : retrouver Alpha-21 pour la confier aux « bons soins » du Docteur.

Bien entendu, ceci est parvenu aux oreilles de **l'Agence**, qui maintient une surveillance étroite sur la Clinique. Le bureau Pandora dépêche donc une équipe sur place. A la tombée de la nuit, trois vans noirs entreront à leur tour dans Whitby. Les hommes en noir ont paradoxalement le même but que ceux du Projet : retrouver Alpha-21 et l'étudier. Quant à savoir lequel des deux camps est le pire...

## Panique à Whitby

Cartésien, le Town Marshall de Whitby a tout lieu d'être étonné par l'accident du pont et, plus encore, par la réaction des passagers de la voiture. Quand arrivent les hommes de la Clinique, il s'inquiète pour la tranquillité de sa ville. Que cherchent donc ces gens, venus d'on ne sait où ? Alors, lui aussi part à la recherche de ce qui met ces étrangers en émoi, sans savoir ce qu'il cherche.

En interrogeant ses concitoyens, Wesson se rend vite compte que quelque chose ne tourne pas rond et que, depuis quelques heures, des faits étranges se sont multipliés dans la petite ville :

- Les **décorations de Noël**, qui illuminent les rues de Whitby, sont sujettes à des incidents et s'éteignent inopinément (lorsqu'Alpha-21 passe à leur hauteur), avant de se rallumer sans explication (une fois qu'elle est partie) : les employés municipaux s'arrachent les cheveux.

- Le **feu de circulation** à l'intersection entre Washington Street et la M31 tombe en panne. Mrs Hallywell, employée temporairement au General Store, envoie sa Mini dans l'aile de la Chevrolet de William Moore, gérant du cinéma de Whitby. Déjà à cran après une journée difficile, Mrs Hallywell fait une crise de nerfs avant de s'effondrer en larmes sur le trottoir. Le shérif arrive peu après...



- **Arcade 2000**, la salle de jeux vidéo, a été le lieu d'une bagarre entre certains jeunes qui y étaient présents. Alors que Carl Penderton allait enfin battre le record local à *Pole Position*, l'électricité a été coupée. Penderton et sa bande ont naturellement soupçonné James Smith Jr (le gérant) d'avoir coupé le disjoncteur pour l'empêcher de le détrôner. Seul le jeune Thomas Henry a remarqué, dans la rue, une gamine qui marchait dans la rue à ce moment-là.

- **Dans le sillage d'Alpha-21**, tant qu'elle est en fuite, les anomalies ne cessent de se déclarer : chaque fois, la peur envahit un peu plus la fillette, ce qui provoque encore plus de pannes et d'accidents. Ce n'est que lorsqu'elle va quitter la route M31, qui traverse Whitby, et donc éviter la circulation et être plus au calme, que les choses vont se calmer.

Au soir, quand arrivent les hommes de l'Agence (et leurs méthodes plutôt brutales), le Shérif est convaincu qu'il se passe quelque chose de « pas normal » dans sa ville. L'irruption de tous ces hommes aux mines patibulaires, en plus des coupures électriques à répétition, est évidemment le sujet de conversation et d'inquiétude numéro un de Whitby. Que se passe-t-il ? Un accident nucléaire ? Une invasion d'aliens ? Une attaque soviétique secrète ? Les rumeurs vont bon train et l'ambiance dans la petite ville est électrique...

## L'Enfant du Chaos

Quelques heures après l'accident du pont, tous les partis en présence cherchent à mettre la main sur Alpha-21. Cette dernière, sous la protection des persos, va leur causer pas mal d'ennuis. Que vont-ils choisir de faire d'elle ? Vont-ils réussir à la maîtriser ? A la secourir ?

**Laureen**, puisque c'est son véritable nom, est effrayée par tout ce qu'elle cause, malgré elle. On n'ose imaginer ce qu'elle devra subir entre les mains du Docteur Wallenquist ou du Bureau Pandora. Mais c'est avant tout une petite fille, que les persos vont sans doute avoir à cœur de protéger des périls qui la menacent. La cacher n'est pas simple, surtout si son pouvoir s'active et la faire sortir de ce guépier l'est encore moins. Ce sera aux persos d'imaginer des stratagèmes permettant de la faire s'échapper.

Les persos pourraient, par exemple, faire appel à un Adulte Sympa qui acceptera de véhiculer la fillette loin d'ici. Il faut cependant au préalable l'avoir apaisée, en prenant soin d'elle et en lui épargnant tout contact avec les antagonistes.

Quand elle n'est pas sujette à de fortes émotions, Alpha-21 est une petite fille comme les autres et ne représente aucun danger. Les persos peuvent donc aisément la faire passer pour une petite sœur/cousine (par exemple) et tromper les Agents à sa recherche (moyennant un test de Baratin). N'oublions pas qu'à ce stade, seuls les employés du Projet Alpha savent à quoi elle ressemble.

## Les Antagonistes

### Le Shérif Wesson

C'est sans doute le moins dangereux des antagonistes des persos et le plus facile à transformer en allié. Totalement hermétique à tout ce qui sort de l'ordinaire, il refusera, tant que possible, de voir dans ce qui se déroule à Whitby des phénomènes surnaturels. Son objectif est de faire revenir le calme dans la ville.

Dès que le Shérif a connaissance de l'existence d'Alpha-21, il va lui aussi la chercher. Selon lui, sa place est dans un orphelinat ou une famille d'accueil. S'il arrive à mettre la main sur la petite fille, il fera tout son possible pour qu'elle soit prise en charge par les services sociaux.

Cependant, face aux Agents du Bureau Pandora, le brave Town Marshall ne pourra guère lutter : sous la menace des armes, il leur laissera Alpha-21.

Face à l'hostilité des envoyés de l'Agence, Wesson pourra, en revanche, devenir un allié des persos et les aider à assurer la sécurité d'Alpha-21. Il ne commettra cependant aucun acte illégal.

### L'Agence

Les envoyés de l'Agence sont, par contre, les plus dangereux adversaires des persos, parce qu'ils sont nombreux (trois fois plus que les persos) et très motivés. Leur objectif est simple : Alpha-21 doit être capturée (l'Agence la recherche parce qu'elle ferait une arme extraordinaire) ou, dans le pire des cas, « neutralisée ».

Armés et disposant de moyens matériels quasi-illimités (ils espionnent tout le monde et patrouillent dans Whitby), les Agents du Bureau Pandora n'hésiteront pas. Par contre, des gamins peuvent leur damer le pion s'ils s'y prennent avec finesse et ruse (par exemple, ils ne savent pas à quoi ressemble Alpha-21 et peuvent facilement être dupés, moyennant un test de Baratin ou de Discretion, selon la situation).

## Le Projet Alpha

La Clinique du Dr Wallenquist (voir TTB, pp 67-72) tient beaucoup à Alpha-21, qui semble disposer d'un fort potentiel : on n'ose à peine imaginer ce qu'elle deviendrait une fois passée entre les mains du bon Docteur. Les dix hommes envoyés par le Projet Alpha sont plus discrets que ceux de l'Agence et, surtout, connaissent mieux l'objet de leur chasse. Par contre, ils ne peuvent s'opposer sérieusement aux gros bras de l'Agence.

Si leur but premier est de s'emparer d'Alpha-21, ils n'iront jamais jusqu'à la confrontation avec les hommes en noir. Les hommes du Projet ne sont pas armés mais pourront facilement neutraliser Alpha-21 - de préférence en l'anesthésiant, afin de la ramener en toute sécurité à la Clinique.

## La Population Locale

Paniquée suite aux nombreux accidents qui ont lieu ce jour-là (et peut-être les suivants) à Whitby, la population de la petite ville peut vite devenir un antagoniste à part entière. Entre ceux (et ils sont nombreux) persuadés que les Rouges sont derrière tout cela (« *surtout avec ces drôles de types qui rôdent, sûrement des agents dormants* ») et que la Troisième Guerre Mondiale ne saurait tarder, et ceux qui mettent ces troubles sur le compte des petits hommes verts (ou gris, selon l'interlocuteur), l'ambiance est à la tension et surtout à la peur.

S'il reste quelques adultes ayant les pieds sur terre à Whitby, ce sont ceux qui crient le plus fort qu'on entend le plus. Plus il y aura de phénomènes étranges (dus à Alpha-21), plus la population montrera des signes d'inquiétude, voire de peur. Les signes de cette panique collective sont variés :

- **Des disputes éclatent** plus facilement, tant la paranoïa est grande, et elles dégénèrent assez facilement en bagarres, au grand dam du Shérif et de ses adjoints, qui auront fort à faire.

- Certains habitants choisissent de **rester cloîtrés chez eux** : les rues ne leur paraissent pas sûres. Ce sont les mêmes qui ont fait des réserves de nourriture et de produits de première nécessité.

- **Quelques familles quittent Whitby**, emmenant avec elles quantité de bagages et des vivres, persuadées que « quelque chose se prépare ».

- Enfin, lorsque la panique sera à son apogée (c'est-à-dire lorsqu'un nombre suffisant de gens auront été témoins des phénomènes et que les envoyés de l'Agence et du Projet Alpha seront très présents dans Whitby), on assistera à des **scènes plus inquiétantes encore** : pillages, violences etc.

## Que Faire ?

Au centre de toute cette agitation, il y a Alpha-21, une petite fille qui n'en demandait pas tant. Et il y a aussi les persos, qui auront sans doute compris pourquoi tous ces gens s'intéressent à elle. L'issue de l'histoire dépend d'eux : nos jeunes héros parviendront-ils à empêcher que la fillette soit retrouvée et l'aider à se sortir de cette situation apparemment inextricable ?

N'oublions pas qu'ils doivent, en plus d'échapper à quelques dizaines d'adultes bien décidés et (pour certains) armés, faire en sorte d'éviter les « crises » que subit Alpha-21.

La **solution de facilité** consisterait à laisser la petite fille entre les mains du Projet Alpha, qui mènera sur elle des expériences à glacer le sang. Mais gageons que dans ce cas, la conscience des persos portera un poids bien lourd.

**Laisser le Shérif décider** ce qu'il doit advenir d'Alpha-21 est également une solution qui peut paraître raisonnable. Mais c'est compter sans l'opiniâtreté de l'Agence : les hommes du Bureau Pandora auront tôt fait de retrouver la petite fille et de s'emparer d'elle (même si elle risque de leur donner du fil à retordre).

Il existe d'**autres issues possibles** et vos joueurs rivaliseront sans doute d'imagination pour tenter de sauver Alpha-21 des griffes de ses poursuivants. A titre d'exemple, et si le Meneur de Jeu souhaite un *happy end*, espérons que les persos songeront à ...

## Ms Booker !

Deux jours après l'arrivée en ville d'Alpha-21, celle qui fut l'institutrice préférée des persos (lorsqu'ils étaient petits) quitte la ville, dans le sillage du camion emmenant toutes ses possessions, vers San Francisco. Cette femme au grand cœur constitue le *deus ex machina* de ce scénario : elle acceptera sans se faire trop prier d'emmener Laureen avec elle, sans forcément mesurer tous les risques de cette décision...

## Après la Tempête

Une fois qu'Alpha-21, ou plutôt Laureen, aura quitté Whitby (et l'on espère qu'elle ne sera pas tombée entre les mains de l'Agence ou du Projet Alpha), le calme reviendra sur la petite ville. Les persos reverront-ils un jour l'Etrange Petite Fille ?

Seul l'avenir le dira...

# CHURCH OF THE POISON MIND

*I don't believe in no car, I don't believe in General Motors  
I don't believe in the President or the League of Women Voters  
(...) But I believe in the Father, I believe in the Son  
I believe there's a Spirit for everyone*

**Violent Femmes, Faith**

*See the light in their eyes shine, listen to their words like swords  
The Christian militia is marching now  
There's a witch hunt coming, born out of all the American fears  
There's a new purge coming, an inquisition for all of us here*

**New Model Army, Christian Militia**

## Présentation

### Introduction

Situé à Whitby, ce scénario est un peu plus « adulte » que la plupart des autres aventures publiées dans *Stranger Tales*. Bien qu'il puisse tout à fait être joué par des héros habituels de TTB – des gosses casse-cou, débrouillards et curieux, il fonctionnera également très bien avec des personnages un peu plus vieux – des lycéens de la High School locale, qui pourront être créés grâce aux règles proposées dans ce numéro de *Stranger Tales* (p 36).

L'intrigue de ce scénario est constitué d'une trame très lâche, formée de quatre scènes principales, autour de laquelle le MJ pourra développer ses propres scènes, en suivant le plus possibles les décisions et les initiatives prises par les joueurs, dont les personnages devront toujours être au centre de l'action. Il ne s'agit pas à proprement parler d'un scénario d'investigation, puisqu'il n'y a pas vraiment d'enquête à mener mais plutôt d'une série d'événements auxquels les persos devront réagir, avant l'inévitable confrontation finale.

Comme la plupart des scénarios pour TTB, *Church of the Poison Mind* contient très peu d'éléments techniques ou liés au système de jeu (conçu pour être le plus invisible possible). Les différents PNJ impliqués n'ont ainsi pas de caractéristiques chiffrées, conformément à la logique du système de TTB. Le contenu de ce scénario fait, en revanche, souvent référence aux informations contenues dans le n°1 de *Stranger Tales* sur la petite ville de Whitby.



Comme son titre peut le laisser supposer, ce scénario a pour thème principal le fanatisme religieux et ses ravages. Il fonctionnera mieux avec des persos ayant déjà vécu quelques confrontations avec les mystères et les horreurs du No Man's Land. Certains de ses éléments s'inspirent très librement de deux romans d'horreur des années 80 : *La Lune Affamée*, un des nombreux chefs d'œuvre de l'immense Ramsey Campbell et *Le Disciple* de Laird Koenig. Il adresse aussi un petit hommage aux rôlistes victimes de la Grande Croisade Anti-JDR des années 80 (rappelez-vous : *Donjons & Dragons*, le jeu qui rend fou, vous pousse à profaner des tombes et à adorer le Diable...).

Rappelons que la période de référence du jeu, les années 1980, est aussi la grande époque des télévangélistes (Billy Graham, Jimmy Swaggart et autres), diffuseurs d'une ferveur religieuse populaire à laquelle les habitants de petites villes comme Whitby semblent plutôt réceptifs. C'est dans ce contexte historico-culturel que prend place notre scénario.

Comme le veut la tradition de TTB, son titre est emprunté à une chanson des années 80, en l'occurrence un morceau de Culture Club... Bonne lecture et bon jeu !



## La Caravane de Jésus

C'est l'été à Whitby. Les élèves de la Middle School locale sont en vacances – ce qui inclut bien évidemment la bande des persos.

Depuis environ une semaine, la paisible (?) petite ville a été envahie – non pas par des zombies ou par des monstres venus d'ailleurs mais par un groupe de Nouveaux Chrétiens (Born Again Christians) particulièrement zélés, menés par un jeune leader dynamique et charismatique qui se fait appeler « Brother John ». Cette « Caravane de Jésus » compte une vingtaine d'adultes (plutôt jeunes), plus une bonne douzaine d'enfants ; tout ce petit monde sillonne les Etats Unis en voiture, van et camping-car - et même à moto pour Brother John, qui « montre la voie » et guide la petite communauté au gré de ses « visions ».

A partir du moment où la Caravane de Jésus investit une petite ville (ses disciples évitent toujours les grands centres, irrémédiablement « corrompus par Satan » et où il serait beaucoup plus difficile d'établir leur influence), ils ne tardent pas à la transformer en véritable Barnum religieux : ils organisent d'abord des rencontres festives avec les habitants (comme leur fameux Jamboree de Jésus) puis passent rapidement à des démonstrations publiques et à des actes de foi plus radicaux (autodafé), plongeant bientôt la petite ville dans un climat d'hystérie collective que n'auraient pas renié les habitants de Salem, période *chasse aux sorcières*... avant de décamper au bout de quelques semaines, en quête d'une « autre ville à sauver », laissant généralement derrière eux quelques familles brisées, des voisins brouillés à mort et un paquet de mauvais souvenirs.

Mais tant que Brother John et les siens occupent le terrain, un seul mot d'ordre : la Rédemption ... de gré ou de force !

## Rédemption !

Car Brother John est en croisade – une croisade contre le Mal, les Forces des Ténèbres et, bien sûr, le Prince-de-ce-monde en personne, Satan. Récemment, ce dernier a entrepris de séduire les âmes vulnérables des jeunes Américains avec de nouvelles armes insidieuses : les comic books « toujours plus violents », les films d'horreur « malsains et sanguinaires », la musique rock « guidant vers la dépravation » (tout le monde sait bien, en outre, que certains disques contiennent des prières à Satan, gravées de façon subliminale derrière leur musique impie, voire – ruse suprême du Malin ! – *enregistrées à l'envers* !)... mais aussi cette nouvelle perversion issue du cerveau dérangé d'adeptes des Forces du Mal, ces « jeux de rôle » qui incitent de jeunes innocents à commettre toutes sortes d'actes sacrilèges sous le couvert de personnalités fictives, qui ne sont (c'est prouvé) qu'un premier pas vers une forme particulièrement insidieuse de possession démoniaque !

## Le Prophète Cool

Bien décidés à apporter la lumière dans les cœurs et la grâce dans les âmes, les nouveaux venus ont d'ores et déjà réussi à transmettre leur enthousiasme « divin » à de nombreux habitants de Whitby – et notamment aux membres de la gent féminine, Brother John étant à la fois le messager du Christ et un très beau garçon.

Orateur exceptionnel, le jeune leader des Nouveaux Chrétiens a également la réputation de posséder des pouvoirs de guérison miraculeuse (le *faith healing* ou guérison par la foi, une notion bien connue des fidèles américains – une réputation qui suscite bien évidemment la curiosité et l'espoir de nombre de personnes âgées ou malades à Whitby. Pour couronner le tout, le jeune homme arbore une dégaine très rock'n'roll et conduit une superbe Harley Davidson (« *La marque de moto que choisirait Jésus, s'il revenait aujourd'hui...* »), ce qui le rend particulièrement « cool » aux yeux de nombreux ados locaux.

Bref, Brother John semble avoir tout pour plaire à tout le monde.

Sauf peut-être à quelques grincheux de service, à qui leurs concitoyens semblent reprocher de plus en plus explicitement leur « manque d'esprit de communauté » voire leur « manque de foi » pur et simple... Pour l'instant, le climat est encore à la joie et à l'exaltation mais les choses ne vont *évidemment* pas tarder à dégénérer – mais d'une façon et dans des proportions que Brother John lui-même n'aurait pu prédire, la petite ville de Whitby étant *effectivement* un lieu de prédilection pour les Forces des Ténèbres (venues non pas du « royaume de Satan », mais de la sinistre dimension du No Man's Land). Et comme nous le verrons, la « foi » aveugle de Brother John et de ses disciples ne servira à rien contre cette menace venue d'ailleurs : elle en sera, au contraire, un des principaux catalyseurs.

## Le Scénario

Les informations nécessaires à la mise en jeu de ce scénario sont divisées en quatre parties :

**Forces en Présence** : Cette section s'intéresse aux principaux PNJ susceptibles d'intervenir au cours de ce scénario – ainsi qu'à l'entité surnaturelle maléfique qui œuvre dans l'ombre, jusqu'à ce que l'heure soit venue pour elle de révéler toute sa hideuse puissance...

**Trame de Base** : Cette section détaille les quatre grands événements préprogrammés autour desquels le MJ va pouvoir bâtir le déroulement du scénario : le Jamboree de Jésus, le Bûcher des Vanités, l'Attaque du Cinéma et la Nuit du Jugement.

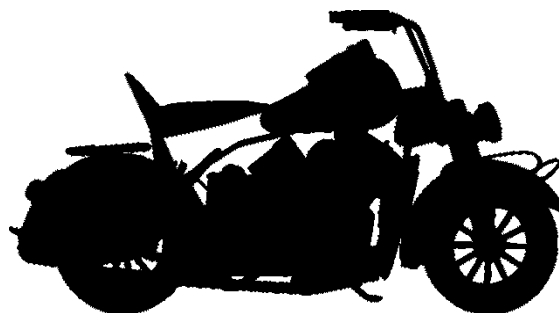
**Options & Extras** : Cette section propose quatre événements optionnels que le MJ pourra choisir d'injecter (ou non) dans le déroulement du scénario, afin par exemple de relancer l'action ou, au contraire, de compliquer la tâche des persos. Ces quatre événements sont : un Miracle, le Cirque Médiatique, une Disparition et la Contre-Attaque.

**Séquences** : Cette section examine de plus près les possibles dénouements, ainsi que leurs répercussions sur Whitby et sur les persos.

## Les Forces en Présence

Les PNJ susceptibles d'intervenir dans ce scénario sont rangés en quatre catégories :

Les **Rédempteurs** (Brother John et les autres membres de la Caravane de Jésus)



Les **Convertis** (les citoyens de Whitby qui voient Brother John comme leur Sauveur)

Les **Mécréants** (ceux qui, au contraire, s'inquiètent de l'influence du prophète autoproclamé et du climat que lui et ses disciples installent dans la ville)

Les **Autorités** – en l'occurrence le Town Marshal Wesson (le shérif local), le conseil municipal et le pasteur local. Les instances scolaires ne sont pas concernées, ce scénario prenant place pendant les vacances d'été.

Mais avant d'examiner de plus près ces quelques PNJ, attardons-nous un peu sur un élément essentiel de TTB : **l'entourage des persos** (et plus spécialement leur entourage familial).

Selon le profil des parents de chaque perso, le MJ devra faire en sorte d'intégrer ces PNJ à l'intrigue ou, plus simplement, à la toile de fond du scénario, en décidant notamment de leur attitude à l'égard de Brother John et de ses disciples : sont-ils enthousiastes, curieux, indifférents, méfiants voire hostiles ? Tout dépend de la personnalité et du background des parents ! Idéalement, ce positionnement parental, qui pourra pousser un père ou une mère à rejoindre les « Convertis » ou, au contraire, à soutenir les « Mécréants », devra avoir un impact sur les persos concernés et, si possible, influencer sur le déroulement du scénario.

Il s'agit aussi de montrer aux persos (et à leurs joueurs) de façon concrète les conséquences de la fièvre religieuse qui va peu à peu s'emparer de Whitby...

En dehors de l'entourage familial des persos, le MJ pourra aussi se poser les mêmes questions au sujet de l'Adulte Sympa et même de la Bête Noire de chacun d'entre eux : là encore, ceci pourra permettre de renforcer la dimension personnelle de ce scénario et de ses enjeux.

## Les Rédempteurs

### Brother John

Le leader et guide incontesté de la Caravane de Jésus est un homme très séduisant, âgé d'une petite trentaine d'années, aux faux airs de Robert Redford jeune – mais un Redford à cheveux longs et court collier de barbe, bref un Redford au look de Jésus.

On pourrait le prendre pour un charlatan cynique exploitant la crédulité de ses adeptes mais il n'en est rien : Brother John est un authentique illuminé, persuadé que la Foi soulève des montagnes, que le Jugement Dernier approche et qu'il a une ligne directe avec le Seigneur... ce qui ne l'empêche pas, du reste, d'être aussi un manipulateur hors-pair, capable d'exploiter avec une intuition très sûre les faiblesses qu'il perçoit chez autrui... tout cela, bien sûr, pour la bonne cause (la *seule cause*, la Rédemption de l'humanité !) et avec les meilleures intentions du monde (celles dont on dit parfois que l'Enfer est pavé).

Mais qu'en est-il de ses prétendus « dons du ciel » - ses visions et son pouvoir de guérison ? En fait, Brother John possède effectivement l'équivalent d'un score de 6 sur 6 en Sixième Sens – ce qui lui permet de « sentir » les gens, les choses et les lieux avec une acuité désarmante et même d'avoir régulièrement des prémonitions psychiques – mais à ses yeux, cette sensibilité psychique est une conséquence directe de sa « connexion spirituelle » avec Dieu et il interprète tout ce que son Sixième Sens lui permet de percevoir à travers ce filtre religieux, habillant souvent le récit de ses « révélations » du vocabulaire mystico-biblique approprié, le tout sur un ton de prophète (« *Et j'ai vu le frère se retourner contre le frère, et le chacal marcher avec l'agneau entre des rivières de feu et de sang etc. etc.* » ou encore « *La marque du Malin est sur ce lieu, je le sens : la marque de la Bête !* »).

Quant à ses prétendus pouvoir de guérison miraculeuse par la foi, c'est du pipeau (quelques mises en scène occasionnelles, là encore « pour la bonne cause ») ou, le plus souvent, de l'autosuggestion : de fait, nombre des malades « guéris » par l'imposition des mains de Brother John souffraient de dépression ou de maux psychosomatiques, que leur foi en Brother John a « naturellement » guéris, exactement comme une personne se croyant possédée par un démon peut être délivrée par un exorcisme : là encore, tout est une question de foi.



Un autre élément emblématique de Brother John est sa moto : une superbe Harley Davidson, qui suscite évidemment la curiosité et l'envie de nombreux jeunes gens à Whitby. Brother John est plus cool que le pasteur de Whitby, puisqu'il a une Harley... De fait, cette moto fait partie des « armes douces » que Brother John utilise sciemment dans sa stratégie d'influence et d'endoctrinement des communautés que ses adeptes et lui traversent. Laissez venir à moi les petits enfants – et ils viendront d'autant plus facilement si j'ai une super-moto...

Mais revenons aux visions et aux prémonitions de Brother John. Dès son arrivée à Whitby, il a senti que cette ville était « à part » et qu'elle cachait en son sein des forces ténébreuses telles qu'il n'en avait jamais affronté jusqu'alors. A ses yeux, Whitby constitue donc une étape décisive dans sa grande croisade pour la Rédemption de l'Amérique profonde. Bien sûr, dans un premier temps, il ne conceptualise ces « forces ténébreuses » qu'à travers le filtre de sa vision religieuse du monde : pour lui, le Mal présent à Whitby se trouve avant tout dans les âmes et dans les cœurs, dans les péchés des parents (luxure, paresse, envie... tout le monde connaît la liste) et les loisirs impies des plus jeunes (les comics, les films d'horreur, le rock, les jeux de rôle). Il va donc organiser deux grandes actions d'éclat destinées à allumer les flammes (au sens figuré comme au sens propre) de la Rédemption de Whitby : le Bûcher des Vanités et l'Attaque du Whitby Film Palace, deux événements décisifs détaillés ci-dessous... Mais lorsque viendra la Nuit du Jugement, Brother John va comprendre que le Mal qui rôde à Whitby n'a rien à voir avec son credo de fanatique souriant – mais à ce moment-là, il sera trop tard pour lui, car l'Esprit-Poison aura déjà dévoré son âme et pris possession de son corps...



Pour terminer, intéressons-nous à l'impression que Brother John produira sur nos jeunes héros... Compte tenu de leur profil, il est peu probable qu'ils partagent l'enthousiasme quasi-général de la population locale (et d'une bonne partie de leurs camarades de classe) pour le « prophète cool » qui va « sauver Whitby ». En fait, s'ils ont vu *Conan le Barbare* (avec Arnold Schwarzenegger !) au Whitby Film Palace (sorti en Mai 1982 aux USA), les membres de la Caravane de Jésus leur feront irrésistiblement penser aux disciples de Thulsa Doom – de là à se demander si leur gourou peut lui aussi se transformer en serpent géant...

Plus sérieusement, le spectacle du Bûcher des Vanités constituera certainement pour les persos le signal d'alarme, le tournant à partir duquel ils comprendront que Brother John et les siens constituent une menace pour Whitby et ses habitants – une menace certes différente de celles qu'ils ont peut-être déjà affrontées au cours d'aventures précédentes mais comme ils le découvriront bientôt, à Whitby, tous les chemins mènent au No Man's Land...

La Caravane de Jésus compte une vingtaine d'adultes et une douzaine d'enfants. Dans tout ce petit monde, les PNJ suivants pourront particulièrement attirer l'attention des persos :

**Sister Mary Sue** est une très jolie jeune femme blonde d'environ 28 ans ; animée de la même foi aveugle que les autres disciples de Brother John, elle se présente comme « sa promise » et sert souvent d'intermédiaire (ou de surveillante ?) entre le gourou et la gent féminine. Elle vient de Californie où, raconte-t-elle à qui veut l'entendre, elle menait « *une vie débauchée, au milieu des pécheurs, des drogués et des musiciens de rock* » jusqu'à ce que Brother John ne la sauve de cet enfer. A présent, elle est devenue un exemple vivant pour toutes les filles et les femmes de la communauté – une vraie *Mary Sue*, donc.

**Ted Brunton** est un type d'une trentaine d'années, d'une taille et d'une carrure impressionnante, aux allures de *lumberjack*. Lui aussi dit avoir été « sauvé » par Brother John mais reste beaucoup plus discret sur son passé (« *Je vivais dans le péché, c'est tout ce dont j'ai besoin de me souvenir...* »). D'une loyauté totale, il joue les « gardes du corps » attitrés de Brother John et serait tout à fait prêt à se sacrifier pour lui. C'est aussi un type aux instincts très violents, plus ou moins jugulés par sa foi mais qui ressortiront facilement à la première occasion...

**Erica Bellman** est une femme d'une quarantaine d'années – une croyante sincère, qui pense avoir trouvé en Brother John le « guide de lumière » qu'elle a tant attendu. Ex-femme battue, Erica n'a pas été épargnée par la vie mais a toujours fait preuve d'un courage et d'une résilience étonnantes. Elle est la seule adulte de la Caravane qui commence à avoir de sérieux doutes sur le bien-fondé des actes de sa communauté – doutes qu'elle a pour l'instant gardé pour elle car elle continue à accorder à Brother John une confiance totale. Elle a notamment appris le suicide d'un mari adultère dont la Caravane avait « *dévoilé les turpitudes* » voici plusieurs mois et cette nouvelle la tourmente beaucoup. Si nos héros doivent trouver une alliée au sein de la Caravane de Jésus, ce sera Erica Bellman – et lorsque la situation commencera à dérapier sérieusement pour les siens (La Nuit du Jugement), elle sera la seule à garder la tête sur les épaules et à essayer de faire quelque chose.

**Mayflower, Hope et Preston** sont trois enfants (Mayflower et Hope sont des filles, Preston est un garçon) du même âge que nos héros. Au premier abord, ils se montreront très sympas et curieux de faire connaissance avec les persos. Brother John et leurs parents les chargeront de se lier d'amitié avec le groupe de persos, que Brother John sent « en danger » et il comptera évidemment sur le zèle de Mayflower, Hope et Preston pour lui rapporter péchés et déviances (un tel lit des comics, un autre ne jure que par la pop music et ils jouent tous à *Démons & Dragons* !). A priori, c'est lors du Jamboree de Jésus que nos héros auront l'occasion de nouer contact (ou non) avec les trois petits agents de Brother John – mais les événements du Bûcher des Vanités mettront sans doute un terme à une possible amitié naissante... Au-delà de leur rôle dans le scénario, ces trois enfants incarnent aussi ce que les persos pourraient devenir si leurs familles rejoignaient la Caravane de Jésus (et certains à Whitby y songent sérieusement).

## Les Convertis

Ils seront nombreux, à Whitby, à céder aux sirènes de la Rédemption promise par Brother John. Parmi eux, le MJ pourra se focaliser sur les personnages suivants :

**Samantha Langman**, la pimpante patronne du Drugstore de Whitby, est une figure locale (voir p 5 et p 8 de *Stranger Tales* n°1). Elle fera partie des premiers habitants de la petite ville à adhérer à la « foi joyeuse » de la

Caravane de Jésus et mettra toute son énergie (considérable) à enrôler ses clients (à peu près tout le monde à Whitby) dans le « grand mouvement de Rédemption » apporté par Brother John et ses disciples. Rapidement, son magasin deviendra un point central pour les adeptes et c'est grâce à elle que le Jamboree de Jésus sera une réussite ! Elle ouvrira néanmoins les yeux suite à l'Attaque du Cinéma et déploiera alors autant de zèle à mettre en garde ses concitoyens contre « la secte » et son « faux prophète » qu'elle en avait montré pour les « amener vers la lumière ».

**Ronald et Lydia Morris** forment un couple de quadragénaires sans histoire, peut-être un peu plus dévot que la moyenne : il est agent immobilier et elle est femme au foyer. Leur fils aîné, Mike, est à l'Université d'Indianapolis où il termine des études de chimie. Ils ont aussi une fille, Vicky, qui vient d'entrer au lycée et est donc un peu plus âgée que les persos. Dès leur première rencontre avec Brother John, Ronald et Lydia rejoindront son « œuvre de Rédemption » et se révéleront bientôt être des zéloteurs fanatiques dignes des chasseurs de sorcières de Salem : pour eux, l'heure est enfin venue de dévoiler et de punir tous les péchés cachés de Whitby, qu'ils ont « enduré en silence » pendant si longtemps. Ils feront partie des meneurs lors du Bûcher des Vanités et de l'Attaque du Cinéma.

**Bert et Beryl Newman** sont un couple de quinquagénaires sans enfants, au bord de l'explosion. Bert (qui travaille dans les assurances) trompe sa femme à tire-larigot ; Beryl, de son côté, se débat avec une profonde dépression, aggravée par une consommation excessive de médicaments. Tout ceci va changer du jour au lendemain, dès leur rencontre avec Brother John : frappé par la lumière, et après avoir offert aux habitants de Whitby le spectacle d'un repentir larmoyant digne de Jimmy Swaggart, Bert Newman deviendra un zéloteur acharné de la Rédemption et Beryl lui emboîtera le pas, expliquant à tout le monde que Brother John l'a « guérie et transformée ». Se considérant eux-mêmes comme des « pécheurs rescapés », les Newman formeront avec les Morris le noyau dur des adeptes de Brother John à Whitby.

Comme indiqué ci-dessus, cette catégorie pourra également inclure certains parents des persos ou d'autres membres de leur entourage familial. Notons enfin qu'en moins d'une semaine, de nombreux membres de la Caravane de Jésus trouveront l'hospitalité au sein de familles de Whitby réceptives aux

discours enflammés de Brother John – ce qui fait bien évidemment partie de la stratégie de Brother John pour établir rapidement son influence sur la communauté locale.

## Les Mécréants

Cette catégorie (qui pourra, là encore, inclure certains parents ou proches des persos) inclut les individus voyant d'un mauvais œil l'arrivée à Whitby de Brother John et de sa petite armée de rédempteurs autoproclamés – et autant le dire tout de suite, ces « mécréants » forment une minorité qui va se trouver de plus en plus isolée au sein de la petite ville, au moins jusqu'à ce que les choses rentrent dans l'ordre...

Les « mécréants » incluent notamment ces trois PNJ, décrits dans le mini-supplément *Welcome to Whitby* (voir le n°1 de *Stranger Tales*, p 8) :

- Le **Dr Caleb Meyer**. D'entrée de jeu, le praticien local se méfiera de Brother John et de ses disciples – peut-être parce que son expérience de médecin ET de vétéran du Vietnam lui donnent une vision du monde assez différente de celle de la plupart des habitants de Whitby mais aussi parce que son cabinet jouxte le Drugstore de Samantha Langman (voir ci-dessus) : il sera donc aux premières loges... Brother John le percevra immédiatement comme un rival potentiel, susceptible de contrer son influence auprès de son nouveau public.

- **Kelly Price**, l'infirmière locale. Comme le Dr Meyer, elle représente aux yeux de Brother John une forme d'opposition potentielle et sera très rapidement ciblée par ses adeptes, qui n'hésiteront pas à tenter de monter ses patients contre elle. Que lui reproche-t-on, au juste ? D'être une jeune divorcée indépendante (Jézabel !) et aussi de venir de New York, cette capitale du blasphème et de la débauche : qui sait quels péchés son passé dissimule ? Mais comme Caleb Meyer, Kelly Price en a vu d'autres et ne se laissera pas faire !

- **Bill Moore**, le propriétaire du Whitby Film Palace. Au début, Moore prendra Brother John et ses adeptes à la légère, voire à la rigolade (« *J'espère juste que leur petit cirque ne va pas trop me faire de concurrence !* ») – jusqu'à ce qu'une petite foule chauffée à blanc s'en prenne à son cinéma, « antre de perversion » où l'on projette des films d'horreur (réalisés, comme chacun sait, par « les Satanistes secrets d'Hollywood »). Pour plus de détails, voir *L'Attaque du Cinéma*, ci-dessous.

## Les Autorités

Dans un premier temps, le **conseil municipal** local (voir *Stranger Tales* n°1, p 6) ne verra aucune objection au séjour de la Caravane de Jésus sur la commune. En fait, plusieurs des membres dudit conseil faisant partie des « convertis » de la première heure, ils feront en sorte de mettre à disposition de Brother John et de sa bande un terrain situé juste en bordure de la ville où ils pourront installer leurs vans et autres camping-cars.

Le chef de la police de Whitby, le **Town Marshal Burt Wesson** (voir *Stranger Tales* n°1, p 6), verra initialement Brother John et ses adeptes avec une certaine indifférence, un peu comme une attraction estivale : tant qu'ils ne causent pas de troubles à l'ordre public, il n'a aucune raison de s'opposer à leur action... En ce qui le concerne, l'Attaque du Cinéma (voir ci-dessous) constituera donc le tournant décisif.

Le pasteur évangélique local, le **Révérant Miller**, n'a rien d'un fanatique ; récemment installé à Whitby, c'est un brave homme, qui déteste le conflit mais qui est loin de posséder l'extraordinaire charisme de Brother John, à qui il ne sera jamais véritablement en mesure de s'opposer. Certes, il remarquera (non sans une certaine amertume) qu'un grand nombre de personnes qu'il ne voit jamais à l'église semblent avoir été « touchés par la grâce » après leur rencontre avec Brother John... mais il se console en se disant que tout ça ne durera pas et que la Caravane de Jésus finira bien par reprendre la route, en quête d'une autre petite ville... Le moment venu, néanmoins, le Révérant fera montre d'un courage peu commun (voir *La Nuit du Jugement*).

## L'Esprit-Poison

Comme le savent tous les MJ de *Trucs Trop Bizarres* (voir règles de base, p 29), le No Man's Land peut être défini comme une dimension disons... psychogénique, psycho-morphique et psycho-réactive. Comme le sommeil de la raison dans la célèbre citation de Goya, le No Man's Land engendre des monstres. Et ces monstres sont les reflets directs des peurs et des cauchemars de ceux qui, de notre côté de la réalité, imprègnent sans le savoir cette dimension ténébreuse, toujours avide de donner vie et forme à nos terreurs... C'est ainsi, par exemple, que naissent les Croque-Mitaines, incarnations des peurs de l'enfance puis de l'adolescence sur les monstres du placard et autres tueurs-du-miroir (voir TTB, p 62).



Et lorsque Brother John et sa clique d'illuminés ont débarqué à Whitby, cette ville si perméable au No Man's Land, celui-ci a trouvé un matériau psychique de choix à partir duquel modeler une nouvelle entité particulièrement malfaisante, nourrie de l'obsession mystique de Brother John et des pensées de haine, d'intolérance et de *mania religieuse* qui macèrent dans la psyché collective de son troupeau d'adeptes...

Cette entité, nous l'appellerons l'Esprit-Poison, car son principal pouvoir est d'empoisonner les esprits, en montant les uns contre les autres les membres d'une communauté, d'une famille... ou même d'un groupe de gamins pourtant soudés par les liens les plus forts.

A partir du moment où il aura pleinement surgi dans notre réalité (voire *La Nuit du Jugement*), l'Esprit-Poison va s'incarner dans Brother John lui-même, que sa sensibilité psychique exacerbée prédestinait à devenir ainsi l'hôte de l'entité malfaisante, qu'il va évidemment identifier au seul esprit par lequel il souhaite être possédé – le Saint-Esprit, descendu parmi les hommes pour annoncer le retour du Christ dans la gloire éternelle...

Mais avant cela, il va bien entendu falloir séparer le bon grain de l'ivraie et châtier les mécréants, en prévision de ce Jugement Dernier tant attendu...

L'Esprit-Poison entrera pleinement en scène lors de la Nuit du Jugement, un moment fatidique qu'auront contribué à préparer toutes les tensions créées par Brother John et ses disciples au sein de la petite ville.

L'Esprit-Poison n'a aucune forme physique propre – mais si jamais nos héros parviennent à le vaincre, ils verront une sorte de flamme noirâtre quitter le corps de Brother John avant de se dissoudre dans l'air. Et dans cette flamme obscure, ils entreverront une sorte de masque grimaçant (un peu comme la caricature démoniaque du Saint-Suaire de Turin).

En termes de jeu, l'Esprit-Poison est une entité Immatérielle et Rusée, dotée des pouvoirs d'Emprise et de Possession (voir règles de base de TTB, p 74-75).

Il utilisera son pouvoir de Possession pour se manifester à travers Brother John, ce qui lui permettra alors d'utiliser son pouvoir d'Emprise psychique sur n'importe quel disciple de Brother John, qu'il s'agisse de ses disciples ou de convertis de fraîche date : le facteur essentiel est la foi. Seuls ceux qui ont foi en Brother John et en son discours de rédemption pourront être victimes de l'Esprit-Poison, qui utilisera alors son Emprise pour leur faire commettre toutes sortes d'actes irréparables susceptibles de blesser leurs proches – voisins, amis, entourage familial – autant d'ennemis de la Foi dont il importe de révéler au grand jour les péchés et les turpitudes cachées - en les inventant, au besoin, ce que Brother John vivra et présentera bien entendu comme autant de Révélations menant vers la Rédemption...

Comme tous les esprits maléfiques susceptibles de prendre Possession d'un corps mortel, l'Esprit-Poison peut être exorcisé – c'est-à-dire chassé du corps qu'il a usurpé pour s'incarner dans notre réalité. Le problème, dans ce cas précis, est que toute forme de rituel religieux (même approximatif et bien intentionné) ne fera que nourrir l'entité, qui puise en grande partie sa puissance et sa substance dans la foi aveugle de ses victimes...

La seule façon de vaincre l'Esprit-Poison est de le chasser au nom d'une autre émotion que cette fameuse foi (et au moins aussi forte qu'elle) : selon les cas, il peut s'agir de l'amour ou, tout simplement, d'une amitié à toute épreuve entre des gosses un peu bizarres... En termes de jeu, le système utilisé sera le même que pour un exorcisme classique (voir règles de TTB, p 75) mais le carburant émotionnel sera différent : idéalement, les persos devront arriver d'eux-mêmes à cette conclusion, ayant pu observer autour d'eux les dissensions et les dégâts occasionnés par les discours et les actes de Brother John et de sa petite armée...

Le MJ pourra, l'air de rien, guider les joueurs vers cette idée, au moyens de scènes d'émotion avec tel ou tel PNJ, en faisant en sorte de rendre les enjeux du scénario aussi personnels que possible pour les jeunes héros.

Voir aussi *La Nuit du Jugement*, pour plus de détails sur une possible confrontation entre nos jeunes héros et l'Esprit-Poison.

## La Trame de Base

Le déroulement du scénario s'articule autour de quatre événements-clés. Idéalement, ces événements devront être entrecoupés de scènes dans lesquelles les persos sont en situation d'initiative – notamment des rencontres et des interactions avec tel ou tel PNJ, suite à certains de ces événements.

Selon le temps dont il dispose et le style de jeu du groupe, le MJ pourra donc mener ce scénario soit de façon assez linéaire et dirigiste, soit au contraire de façon plus fluide et flexible, en accordant une place prépondérante aux décisions des persos et à leurs conséquences et en n'hésitant pas à improviser à partir des informations fournies. Voir aussi *Options & Extras*, ci-dessous, pour quelques idées de péripéties additionnelles.

### I. Le Jamboree de Jésus

Organisé environ une semaine après l'arrivée de la Caravane de Jésus, ce rassemblement festif constitue la première phase de la stratégie de Brother John, une opération-séduction destinée à « gagner les cœurs et sauver les âmes » de la petite ville.

Mélange de barbecue et de pique-nique géant, ce « moment de joie partagée » aura lieu sur le terrain du stade local, gracieusement mis à disposition par le conseil municipal et sera un grand succès ; on y chantera aussi quelques chansons sur le Seigneur et la Rédemption, accompagnées à la guitare folk par Brother John en personne, dont le charisme trouvera ici une occasion privilégiée de s'exprimer.

La célébration se terminera au coucher du soleil : Brother John racontera alors (avec un talent certain) la célèbre parabole du Fils Prodigue, avant de se lancer dans un vibrant discours sur le Salut, l'Espérance, l'Amour et la faculté de chacun à accueillir Jésus dans son cœur. C'est d'ailleurs à l'issue de ce speech bien rôdé que plusieurs familles de Whitby se proposeront spontanément pour héberger des membres de la Caravane, qui accepteront avec joie et gratitude cette occasion de s'incruster un peu plus dans la vie quotidienne de la petite ville. La machine est lancée...

De nombreuses familles seront présentes à cet événement – dont, probablement, celles des persos. Nul besoin d'être particulièrement religieux pour participer au Jamboree, qui sera

surtout présenté en amont comme un moment convivial, une occasion privilégiée de se retrouver et de faire connaissance avec les nouveaux venus. Beaucoup de gens viendront d'ailleurs « en curieux », l'arrivée du sémillant prophète à moto et de ses « hippies » n'ayant laissé personne indifférent à Whitby. Et certains de ces curieux repartiront emballés et conquis.

De leur côté, les persos pourront faire la rencontre de Hope, Mayflower et Preston, les trois enfants de la Caravane missionnés pour ramener dans le droit chemin les « jeunes pécheurs qui s'ignorent ». A ce stade des choses, le petit trio se présentera surtout comme un groupe de copains possibles, souriants et curieux, et ne feront aucune tentative pour chapitrer les persos.

Au contraire, ils leur poseront toutes sortes de questions sur leurs loisirs, afin de mieux les cerner. Si on leur parle de jeu de rôle, de comics ou de films d'horreur, ils ne feront aucun commentaire dépréciateur mais ne marqueront aucun enthousiasme. Plus tard, Mayflower, Hope et Preston feront bien évidemment à Brother John un rapport détaillé sur leur rencontre avec les « jeunes pécheurs ».

Il est assez probable que nos héros éprouvent d'entrée de jeu une méfiance instinctive envers le souriant et rayonnant Brother John, surtout s'ils ont déjà vécu quelques confrontations avec les forces du No Man's Land : ils savent alors fort bien que la prière n'est pas d'un très grand secours face aux Monstruosités du Dehors... mais peut-être seront-ils aussi tout simplement curieux d'en apprendre plus sur le « prophète cool » comme certains le surnomment déjà, voire désireux de voir s'il ne pourrait pas effectivement devenir un allié dans leurs batailles secrètes contre les Forces des Ténèbres - et après tout, pourquoi pas ?

Aucun incident notable ne viendra perturber ce premier événement – sauf si, bien sûr, les persos décident d'en provoquer un... Le MJ devra alors gérer les conséquences, en les intégrant à la suite des événements.

## II. Le Bûcher des Vanités

Cet événement aura lieu environ une semaine après le Jamboree – le temps pour Brother John de « chauffer » ses troupes et, surtout, les « convertis » les plus réceptifs. Les persos seront témoins de cette grande démonstration de foi – un véritable *autodafé*, dans tous les sens du terme... Ils pourront même être contraints d'y participer si leurs parents sont

tombés sous la coupe de Brother John – ou, au contraire, refuser avec force d'y prendre part, puisque cela impliquerait de jeter au feu leurs comics, leurs livres de jeux de rôle ou leurs disques de rock.

Car c'est bien de cela qu'il s'agit. Ce que Brother John et ses disciples présenteront comme « un grand feu de joie pour Jésus » sera en fait l'occasion pour « les pécheurs qui veulent être sauvés » de jeter dans les flammes les possessions qui témoignent de leur impiété, de leur matérialisme ou de leur égarement spirituel... une sorte de remake « born again » du Bûcher des Vanités de Savonarole.

Le grand « feu de joie » sera allumé au centre du stade municipal (au même endroit que le Jamboree de Jésus !), au coucher du soleil. Sous la tutelle et les encouragements « pleins d'amour » de Brother John et de sa clique, les participants défileront pour jeter dans les flammes toutes sortes d'objets.

Voici trois moments marquants de l'autodafé :

- Le regard exalté, **Bert Newman** (voir ci-dessus) jettera aux flammes toute une collection de magazines *Playboy*, avant de tomber à genoux devant le brasier et de supplier le Seigneur de lui pardonner ses péchés. Brother John viendra lui-même le relever avec douceur, posant une main fraternelle sur son épaule et de lui prodiguer des paroles d'Espérance. Cette petite scène touchante (et répétée d'avance) donnera en quelque sorte le ton de l'événement.

- Sous la conduite de ses parents, le jeune **Dave Burton** (un garçon de l'âge des persos, qu'ils connaissent un peu) sera obligé de jeter dans les flammes toute sa collection de comics et ses livres de règles et autres modules de *Donjons & Dragons* (ou d'un autre jeu de rôle des *eighties*, au choix du MJ). En larmes, il tentera jusqu'au dernier moment de sauver ses précieux illustrés, sans succès (« *Jusqu'au dernier, Dave, nous en avons parlé à la maison... Jusqu'au dernier...* ») - à moins, bien sûr, que les persos ne décident d'intervenir !

- Escortée elle aussi par ses parents, **Laura Summers**, une jeune lycéenne (un peu plus âgée que les persos) réputée pour sa coquetterie, jettera dans les flammes plusieurs jupes, escarpins et accessoires de beauté, ainsi que plusieurs 45 tours. Contrairement à Dave Burton, elle ne protestera pas, ne se débattrra pas mais semblera agir de façon automatique, comme une somnambule ou un zombie.

Le petit défilé donnera lieu à d'autres scènes similaires. Parmi les autres « vanités » jetées aux flammes par des habitants de Whitby en quête de rédemption, citons, pêle-mêle : des bouteilles d'alcool, des romans, des cassettes vidéo, des disques, des bijoux etc.

Les persos pourront vivre cet événement de plusieurs façons : en simples spectateurs (amusés, médusés, horrifiés ou peut-être tout cela à la fois), en participants forcés (en fonction du positionnement parental) ou, au contraire, en perturbateurs patentés. Là encore, le MJ ne devra pas hésiter à improviser, en gardant à l'esprit que les persos sont les héros de l'histoire et doivent rester au centre de l'action.

### III. L'Attaque du Cinéma

Cet événement constitue en quelque sorte la suite logique du Bûcher des Vanités et surviendra deux ou trois jours plus tard. « Inspirés » par le « feu de joie », une douzaine d'habitants de Whitby, accompagnés par quelques disciples de la Caravane, vont décider de s'en prendre au Whitby Film Palace, le cinéma local (voir *Stranger Tales* n°1, p 5 et 8). Brother John lui-même s'abstiendra de participer à l'assaut, celui-ci étant censé être un acte spontané, témoin de la volonté des gens de Whitby de « protéger leur communauté » ; il a d'ailleurs soigneusement briefé ses adeptes pour qu'ils « encadrent » cette démonstration de force, tout en y mettant le holà au cas où les choses viendraient à dégénérer de façon excessive – pas question, par exemple, de mettre le feu au cinéma – pas pour l'instant, en tous les cas (voir *La Nuit du Jugement*, ci-dessous). Juste de briser des vitres, d'arracher des affiches, d'interrompre des projections de film voire, éventuellement, de lacérer les écrans... Au besoin, Brother John lui-même pourra survenir « comme par miracle » afin de calmer les choses et de se poser en pacificateur, alors qu'il a lui-même orchestré cet événement destiné à attiser le conflit entre les partisans de la rédemption et « ceux qui refusent d'être sauvés ».

Pour Brother John et les siens, tous les films (comme les romans ou toutes les autres formes de fiction) sont des « mensonges » fabriqués pour détourner l'Homme de la Vérité divine en saturant son esprit d'illusions, d'artifices et de chimères. Circonstance aggravante : en ce moment, le Whitby Film Palace passe au moins un film fantastique ou d'horreur – à choisir par le MJ. Quelques possibilités : *Le Loup-Garou de Londres* (81), *The Thing*, *Poltergeist* ou *Creepshow* (82), *Christine*, *Dead Zone*, *La*

*Quatrième Dimension* ou *La Foire des Ténèbres* (83), *Gremlins* ou *Les Griffes de la Nuit* (84), *Vampire vous avez dit Vampire* (85)...

Idéalement, les persos seront en train de regarder ce film quand l'attaque aura lieu. Ils pourront alors décider de quitter les lieux, de rester pour observer les événements ou de tenter de s'y opposer par tous les moyens. Dans les deux derniers cas, ils seront sans aucun doute pris à parti par les « citoyens en colère », qui ne manqueront pas de contacter ensuite les parents des persos...

Bref, cet événement devra marquer une étape décisive dans la « conquête » de Whitby par Brother John et sa clique et dans la montée de la tension ambiante. Il ne manquera pas non plus d'attirer l'attention du Town Marshal Wesson (voir ci-dessus), voire des médias régionaux (voir *Options & Extras*, ci-dessous).

### IV. La Nuit du Jugement

Cet événement surviendra quelques jours après le précédent, le calendrier précis étant laissé à l'appréciation du MJ, en fonction de l'ambiance et du cours suivi par le scénario.

Jusqu'ici, les seules menaces que ce scénario a mises en scène étaient aussi ordinaires qu'humaines - intolérance, fanatisme, bêtise, aveuglement... mais Whitby n'étant PAS la petite ville banale qu'elle paraît être, il est temps pour notre histoire de basculer dans le fantastique et dans le cauchemar.

Depuis son arrivée à Whitby, Brother John a suscité l'intérêt d'une entité dormante du No Man's Land, une de ces Choses informes et malfaisantes qui existent à l'état latent dans la dimension ténébreuse, attendant leur heure (c'est-à-dire l'apparition de conditions propices ou d'une interface humaine appropriée) pour se manifester dans notre réalité...

Cette Chose, c'est l'Esprit-Poison, qui s'est goulûment nourri de la discorde que Brother John a semée au sein de la petite ville, ainsi que de toutes les émotions négatives qu'il y a suscitées ou réveillées : honte et culpabilité, jalousie et rancune, intolérance et peur de la damnation...

Le fait que Brother John lui-même soit un sensitif psychique (voir ci-dessus) n'a rien arrangé à l'affaire – en fait, c'est même cette réceptivité toute particulière aux phénomènes surnaturels qui a réveillé l'entité et qui va faire du « prophète cool » son instrument privilégié.





Au cours de cette Nuit du Jugement, l'entité va prendre pleinement possession de Brother John, transformant ses disciples (et les convertis les plus zélés) en une petite armée de fanatiques aveugles qui vont, par petits groupes, semer la terreur dans les rues de Whitby, en tentant d'incendier le cinéma et d'autres bâtiments « impies », comme la bibliothèque municipale, le cabinet du Dr Meyer et même les habitations de quelques mécréants et pécheurs impénitents.

Là encore, les persos pourront se trouver aux premières loges – tout particulièrement si eux ou leurs parents ont précédemment tenté de s'opposer aux agissements de Brother John. Pour les disciples de ce dernier, transformés en pantins destructeurs par leur foi aveugle et le pouvoir de l'Esprit-Poison, l'heure est venue de purifier Whitby par le feu !

Selon le degré d'horreur et de *drama* qu'il souhaite injecter dans ce scénario, le MJ devra déterminer lui-même l'ampleur des dégâts matériels voire humains de cette nuit de cauchemar. Le Town Marshal et ses hommes, aidés de quelques courageux volontaires (dont Kelly Price et le Dr Meyer) tenteront par tous les moyens d'éviter le pire et de ramener à la raison les habitants de Whitby affectés par cette étrange fureur collective. Rapidement débordés, Wesson et ses hommes ne pourront pas, à eux seuls, arrêter les « purificateurs » mais parviendront toutefois à sauver de nombreuses vies. De leur côté, les persos pourront eux aussi avoir l'occasion de faire preuve d'héroïsme – en venant par exemple au secours de membres de leur famille ou de camarades de classe visés par les porteurs de la « colère divine » : là encore, le MJ devra veiller à prendre en compte le background de chaque perso, ainsi que les événements survenus en amont au cours du scénario.

Les fanatiques n'oseront pas toucher à l'église de Whitby, qui pourra devenir un lieu de refuge pour les personnes poursuivies par la meute déchaînée.

Le Révérend Miller, qui n'avait jusqu'ici émis que de timides objections face aux actions de Brother John et de ses disciples, fera alors montre d'un courage peu commun, en tenant tête seul à une bande de fanatiques exigeant qu'il leur remette les « mécréants » réfugiés dans son église – avec la parole pour seule arme. Et parce que le Révérend Miller a aussi *foi en l'humanité*, il parviendra à faire sortir les « convertis » de leur transe meurtrière et à les ramener, hébétés et incrédules, à la réalité. Les membres de la Caravane de Jésus, quant à eux, sont « hors d'atteinte » : leur frénésie ne prendra fin qu'avec la fin tragique de leur gourou ou la défaite de l'Esprit-Poison.

Assez vite, le MJ devra faire en sorte d'amener les persos face à Brother John lui-même - l'idéal étant, bien sûr, que les persos recherchent d'eux-mêmes la confrontation. Du reste, le « prophète cool » n'est pas difficile à trouver : transfiguré en ange exterminateur, le regard anormalement brillant (seul signe extérieur de sa possession), il harangue ses troupes du haut des gradins du stade municipal, sous les projecteurs allumés par ses disciples.

Au cas où les persos en douteraient encore, un test réussi en Sixième Sens leur confirmera que ce qui se tient là-haut dans les gradins n'est plus vraiment un être humain, mais une marionnette habitée par Quelque Chose de terriblement malfaisant...

Cette scène constituera un autre « moment Thulsa Doom » pour les persos mais ceux-ci ne pourront évidemment pas régler la question comme Conan dans le film (même si la solution peut sembler tentante), en s'approchant de Brother John par derrière pour le décapiter avant de jeter sa tête à ses adorateurs sidérés. Non, il va falloir trouver autre chose !

Comme indiqué ci-dessus, il est possible de tenter « d'exorciser » l'Esprit-Poison – c'est même la seule façon de le vaincre définitivement... mais avant de pouvoir arriver jusqu'à Brother John, les persos devront d'abord se débarrasser de Ted Brunton, son âme damnée et garde du corps attiré, soit en le mettant hors-jeu physiquement (ce qui reste très risqué, Ted étant doté de la menace Attaque – voir règles de TTB, p 40), soit en l'attirant dans un piège quelconque susceptible de le neutraliser assez longtemps.

En dehors de l'exorcisme psychique déjà évoqué, une autre tactique possible serait de s'en prendre physiquement à Brother John lui-même. Si ce dernier se retrouve mis hors-jeu (temporairement ou définitivement), l'Esprit-Poison quittera alors son corps (les persos pourront apercevoir la fameuse « flamme noirâtre » pendant quelques secondes) pour prendre possession d'un des plus proches lieutenants de Brother John: Sister Mary Sue en priorité, puis, si elle-même se retrouve mise hors-jeu, Ted Brunton... Il n'est d'ailleurs pas nécessaire que le nouveau réceptacle soit à proximité de l'ancien pour que l'Esprit-Poison passe ainsi de corps en corps : les persos pourraient donc croire avoir vaincu la Chose pour la retrouver ensuite dans le regard étincelant d'un autre fanatique !

A priori, l'Esprit-Poison ne peut pas prendre Possession d'autres individus que Sister Mary Sue ou Ted Brunton : en tant qu'adeptes les plus proches de Brother John, ceux-ci sont eux aussi déjà suffisamment « contaminés » par l'influence insidieuse de l'Esprit-Poison pour que celui-ci puisse les utiliser comme réceptacles. Si le dernier maillon de la chaîne est mis hors-jeu (même temporairement), l'Esprit-Poison abandonnera la partie, faute de « véhicules » de chair adéquats... S'il avait disposé de plus de temps, à terme, il aurait été capable de prendre Possession de n'importe quelle personne ayant été exposée à l'influence de Brother John...

La seule solution pérenne est donc celle de l'exorcisme psychique, nourri par des émotions « positives », (voir *L'Esprit-Poison*, ci-dessus). Idéalement, cette solution devra être trouvée par les persos eux-mêmes ; si les joueurs ont un peu de mal, le MJ pourra les mettre sur la voie de différentes façons – par exemple par un test de Sixième Sens ou par une référence aux exploits de leurs héros préférés, de Luke Skywalker utilisant la Force à Gandalf faisant barrage au Balrog de la Moria (eh non, il n'y a pas que Conan le Barbare dans la vie !).

## Options & Extras

Comme indiqué ci-dessus, voici quatre événements optionnels que le MJ pourra choisir d'insérer (ou non) dans la trame du scénario.

### Un Miracle !

Entre le Jamboree de Jésus et le Bûcher des Vanités, Brother John accomplira une de ses guérisons miraculeuses ! Grâce à lui, Edna

Harris, une septuagénaire locale qui n'a pas quitté son fauteuil roulant depuis trente ans à cause d'une « maladie incurable » retrouvera l'usage de ses jambes... Mais comme le savent fort bien le Dr Meyer et l'infirmière Kelly Price, la « maladie incurable » de madame Harris n'est qu'une imposture, le caprice d'une femme aigrie et dominatrice, qui lui permet de transformer en enfer domestique la vie de sa fille unique Eunice pendant des années, jusqu'à ce que cette dernière décide de quitter Whitby voici deux mois, pour échapper à l'emprise de cette vieille taupe tyrannique. Les conditions étaient donc idéales pour un Miracle !

Contrairement au Dr Meyer, Kelly Price ne se privera pas de dire aux gens de Whitby ce qu'elle pense de tout ça – ce qui ne manquera pas, en retour, de lui attirer l'hostilité des disciples de Brother John : de plus en plus de patients lui fermeront leur porte, des rumeurs sur sa vie privée « débridée » commenceront à se répandre et sa maison finira même par être vandalisée, un événement dont les persos pourraient être témoins.

## Une Disparition

Entre le Bûcher des Vanités et l'Attaque du Cinéma, un enfant de l'âge des persos disparaît de façon mystérieuse – il peut même s'agir d'un ou d'une de leurs camarades de classe. Cet événement n'a rien à voir avec Brother John et ses disciples mais ceux-ci verront dans ce drame une excellente occasion de consolider leur influence sur la population de Whitby, organisant (par exemple) de grandes prières collectives pour la sauvegarde de l'enfant disparu. Le MJ devra décider de quoi il retourne : simple fugue, horrible tragédie, disparition inexplicable... voire intervention des forces du No Man's Land.

Les MJ particulièrement ambitieux (ou désireux de mettre en place une saison de plusieurs épisodes) pourront même mixer les événements de ***Church of the Poison Mind*** avec l'action de ***Making Plans for Nigel*** ou de ***Playground Twist***, deux des scénarios contenus dans le n°1 de *Stranger Tales*, centrés l'un et l'autre sur de mystérieuses disparitions...

## La Contre-Attaque

Si Kelly Price a été personnellement ciblée par les attaques des disciples de Brother John (voir notamment *Un Miracle!* ci-dessus), elle pourra décider de partir elle aussi en croisade – mais contre le « prophète cool » et sa clique de

bigots et de fanatiques. Whitby deviendra alors le théâtre d'une véritable guéguerre, chacun étant désormais sommé de choisir son camp. La tension montera de plusieurs crans et la petite ville n'aura plus rien de paisible.

Les détracteurs de Brother John tenteront notamment de perturber certaines démonstrations organisées par ses disciples – à commencer par le Bûcher des Vanités et l'Attaque du Cinéma. Et quand on en arrivera à la Nuit du Jugement, la fureur aveugle des disciples de Brother John et la colère excédée de ses adversaires pourront donner lieu à de véritables scènes d'émeute voire de guérilla urbaine... Mais la violence ne résoudra rien, comme souvent dans TTB.

## Le Cirque Médiatique

Suite à l'Attaque du Cinéma, une équipe de la télévision régionale pourra venir faire un reportage à Whitby, afin d'enquêter sur cette « inexplicable » flambée de violence et sur le rôle exact qu'y auraient joué les membres de la Caravane de Jésus. Diana Garrison, la jeune reporter envoyée sur le terrain donnera bien évidemment la parole à Bill Moore, qui ne mâchera pas ses mots ; elle pourrait même interviewer les persos, s'ils ont été témoins ou victimes de l'attaque sur le Whitby Film Palace. Tout ceci ne manquera pas d'attirer sur la jeune femme les foudres des disciples du « prophète cool » et des « convertis » (« Retournez à Indianapolis filmer les drogués et laissez-nous tranquilles ! »). Et avec un peu de chance (?), Diana Garrison et son caméraman seront encore sur place pour la Nuit du Jugement...

## Séquelles

Une fois l'Esprit-Poison banni de notre plan d'existence, tout le monde (y compris les disciples les plus acharnés de Brother John) reviendra à la réalité : ceux qui, encore quelques minutes plus tôt, étaient prêts à brûler vifs leurs concitoyens seront frappés de stupeur, voire plongés en état de choc, incapables de comprendre comment ou pourquoi ils ont pu envisager d'agir de la sorte... Ils se souviendront tous parfaitement de ce qu'ils ont fait, comme on se souvient d'un mauvais rêve et avec l'impression d'avoir assisté en spectateurs passifs mais complaisants aux actes d'autres gens qu'eux.

Quelques-uns prétendront avoir tout oublié, tentant désespérément de nier le sentiment de culpabilité qui les submerge.

Puis la page se tournera, la vie reprendra ses droits et on s'efforcera de penser à autre chose. Mais personne à Whitby n'oubliera Brother John et sa Nuit du Jugement.

Quant aux membres de la Caravane de Jésus, une fois revenus à la réalité, ils décamperont au plus vite, sans demander leur reste, complètement déboussolés et paniqués à l'idée que la loi des hommes puisse leur demander des comptes pour leurs actes.

Seule Erica Bellman restera à Whitby « pour aider » mais devra partir, elle aussi, confrontée à l'hostilité de certains habitants, qui verront en elle le bouc-émissaire idéal.

Délivré de sa Possession, Brother John restera plongé dans un état catatonique et sera finalement interné dans un établissement spécialisé, loin de Whitby et sans doute jusqu'à la fin de ses jours... Plus question de miracles, ni même de rédemption.

Privés de leur leader charismatique, les disciples de Brother John ne tarderont pas à se disperser. Ted Brunton finira en prison pour meurtre et Sister Mary Sue tentera, sans grand succès, de former une nouvelle Caravane de Jésus dans un autre état, loin de Whitby et de ses mauvais souvenirs.

**Et si les persos échouent ?** La ville de Whitby est-elle destinée à sombrer dans le chaos et à connaître l'Enfer sur Terre ? Dans ce cas, le MJ sortira de son chapeau un *deus ex machina* permettant d'éviter le pire (comme par exemple le meurtre de Brother John par un habitant de Whitby dont la vie a été brisée par la croisade du « prophète cool », provoquant le démantèlement de la Caravane de Jésus) mais il devra aussi faire en sorte de matérialiser le prix de cet échec, en termes narratifs – par exemple à travers la mort d'un PNJ auquel les persos étaient particulièrement attachés. En outre, si Brother John est mort sans que l'Esprit-Poison soit véritablement vaincu, Sister Mary Sue (ou Ted Brunton) deviendra son nouveau réceptacle – mais l'un comme l'autre ne pourront évidemment plus agir à Whitby, qu'ils quitteront au plus vite pour aller semer haine et discorde sous d'autres cieux...

# HIGH SCHOOL HEROES

## Règles Additionnelles pour TRUCS TROP BIZARRES



- Le lycée... ENFIN !

### Un Autre Monde

Les règles de base de TTB vous proposent d'incarner des gamins de la Middle School (aussi appelée Junior High School dans certains États), âgés de 11 à 14 ans. Ce mini-supplément vous propose de passer en classe supérieure et de découvrir un autre univers – celui de la High School (ou Senior High School dans certains états), équivalent américain de notre lycée, avec ses clans, ses codes et son obsession de la popularité... tout ceci, bien sûr, à la sauce des années 1977-1986, la période de référence du jeu. Si dans sa version de base, TTB s'inspire directement de sources comme *Stranger Things* ou *Ca*, HSH (*High School Heroes*) nous emmène donc plutôt du côté de *Buffy Contre les Vampires* et de *Carrie* (ça fait un sacré grand écart, tout de même), sans parler des innombrables sitcoms US ayant la High School comme toile de fond...

En passant de la Middle à la High School, les jeunes Américains changent de monde – et il est donc logique que le système de TTB reflète lui aussi ce changement de réalité. Alors concrètement, en termes de jeu, qu'est-ce que ça change ? Simple : le perso gagne carrément une quatrième catégorie de capacités, qui reflètent les nouveaux défis et centres d'intérêt qui s'offrent aux lycéens américains : en plus

d'être Casse-Cou, Curieux et Débrouillard, le perso va devoir à présent être Cool (ou essayer de l'être), avec quatre nouvelles capacités rangées sous cette catégorie. Mais prenons plutôt les choses dans l'ordre.

### Chacun son Clan

La plupart des persos de HSH appartiennent à un Clan – une « tribu » informelle (une classe de perso ?!), qui représente la façon dont il se situe lui-même par rapport à ses camarades, ainsi que la manière dont ces derniers le perçoivent. Si ce concept existe déjà de façon implicite ou latente dans l'univers de la Middle School (et dans les règles de base de TTB), il devient désormais primordial et impossible à ignorer. En pratique, la population de toute High School américaine inclut forcément les quatre Clans suivants : les Jocks, les Cheerleaders, les Nerds et les Freaks.

Les **Jocks** sont les élèves sportifs masculins – souvent très populaires, turbulents et très redoutés par les Nerds et les Freaks. Il y a évidemment des exceptions possibles : rien ne vous interdit de jouer un Jock timide, ouvert d'esprit et sympa (ça doit bien exister).

Les **Cheerleaders** (ou *pom-pom girls* en VF) sont en quelque sorte l'équivalent féminin des Jocks. Beaucoup d'entre elles sont les petites reines du lycée ainsi que de vraies pestes – mais il y a toujours des exceptions possibles (ex : la Cheerleader de la série *Heroes*).

Les **Nerds** sont les intellos du lycée : ils sont souvent habillés par maman, portent presque toujours des lunettes et s'intéressent à tout un tas de *trucs de nerds* (ordinateurs, livres, club d'échecs, etc.) qui ne les rendent pas vraiment populaires. Dans l'écosystème de la High School, le Nerd est la proie naturelle du Jock.

Les **Freaks** sont les élèves jugés « trop bizarres » par le consensus ambiant – que ce soit à cause de leur look, de leurs passe-temps ou de leur comportement « à part ». Cette définition, volontairement floue, inclut en réalité tout un tas de profils différents.



*Nerd, Freak... ou Normal ?*

Votre perso devra soit appartenir à un de ces quatre Clans (avec, sans aucun doute, une prédilection pour les Nerds et les Freaks, conformément à l'esprit de TTB) ou ne pas avoir de Clan du tout, auquel cas il sera perçu comme un « gamin » par les Jocks et les Cheerleaders et comme un Straight (« Normal ») par les Nerds et les Freaks (ce qui, dans ce contexte, n'est pas forcément un compliment).

### Où sont les Geeks ?

A l'époque de référence de TTB, le terme *Geek* a, dans le langage américain, une acception beaucoup plus large qu'à notre époque (*age of the geek* !), où il désigne plutôt des jeunes gens férus de nouvelle technologie et de culture populaire : dans le contexte des années 70-80, ce terme était clairement péjoratif et pouvait recouvrir à la fois les Nerds et les Freaks - sachant qu'à l'origine le terme *Geek* était le nom donné à certains types de *Freaks*, lorsque ce mot désignait... les phénomènes de foire.

## Les Règles du Cool

Comme mentionné ci-dessus, le perso lycéen de TTB ajoute une quatrième facette à son répertoire de capacités : la catégorie Cool. Concrètement, cette catégorie inclut quatre capacités qui correspondent à des trucs qu'un élève de High School est supposé aimer, maîtriser ou au moins prendre en compte, par opposition à un « gamin » de Middle School :

### Bagnole

Cette capacité permet au perso de contrôler un véhicule automobile dans les situations délicates (poursuites, cascades etc.), exactement comme Vélo permet de contrôler une bicyclette. A noter d'ailleurs qu'un lycéen de TTB, s'il est assez âgé pour posséder une moto, pourra rebaptiser Moto sa capacité Vélo (ce qui est quand même beaucoup plus Cool).

### Bons Plans

Cette capacité (qui, d'un point de vue parental, aurait plutôt dû s'appeler *Mauvais Plans*) est utilisée pour nouer des contacts interlopes, se procurer des trucs illégaux (comme de faux papiers permettant d'acheter de l'alcool) et, de manière générale, de jouer les connaisseurs de la vie nocturne locale (nightclubs etc.) – oui, même à Whitby, ça existe.

### Classe

Cette capacité (qui devrait plutôt s'appeler LA Classe) reflète bien entendu le potentiel de séduction du perso – un mélange indéfinissable de look, de charisme et d'assurance – la *classe*, quoi. Elle permet, par exemple, de draguer, d'impressionner favorablement les autres ados ou d'obtenir des faveurs de leur part. Pour les adultes, mieux vaut se fier au Baratin, voire dans les cas les plus difficiles, à la Psychologie.

### Psychologie

Cette capacité concerne le monde mystérieux et compliqué des sentiments humains – y compris les sentiments amoureux et « tous les trucs d'adulte ». Mélange de maturité, de perspicacité et d'empathie, la Psychologie permet au perso de négocier au mieux les situations liées à ce vaste domaine. Même si elle incorpore une bonne dose d'intuition et de feeling, cette capacité ne doit pas être confondue avec Sixième Sens, qui concerne exclusivement les phénomènes surnaturels et autres trucs paranormaux (rien à voir, donc.)



*Toutes les cheerleaders ne sont pas  
forcément des sales pestes*

## Création des Persos

Un perso de HSH se crée exactement comme un perso classique de TTB – à l'exception des divers éléments détaillés ci-dessous.

Un perso de HSH a donc seize capacités – et non douze comme dans les règles de base de TTB. A la création du perso, le joueur devra donc utiliser la répartition suivante :

Choisissez les cinq capacités dans lesquelles le perso sera le plus doué (deux capacités à 5, les trois autres à 4) et les cinq capacités dans lesquelles il sera le moins doué (trois capacités à 2 et deux à 1). Quant aux six capacités restantes, elles reçoivent une valeur de 3. Soit, en d'autres termes :

**Deux capacités à 5 (Trop Bon)**

**Trois capacités à 4 (Bon)**

**Six capacités à 3 (Pas Mauvais)**

**Trois capacités à 2 (Pas Terrible)**

**Deux capacités à 1 (Mauvais)**

Il est également possible d'actualiser un perso classique de TTB en le faisant *monter de niveau*, comme disent les rôlistes old school : voir l'encadré *Le Grand Saut*, ci-dessous.

Le Clan d'un perso peut influencer sur ces choix :

Les **Jocks** ou les **Cheerleaders** doivent obligatoirement choisir leurs six capacités à 4 ou 5 dans les groupes Casse-Cou et Cool.

Les **Nerds** doivent inclure toutes les capacités du groupe Cool dans leurs capacités à 2 ou à 1 et doivent choisir leurs deux capacités à 5 dans le groupe Curieux.

Les **Freaks** sont des touche-à-tout : leurs capacités à 4 ou 5 doivent obligatoirement être choisies dans trois groupes différents (ou dans les quatre groupes existant).

Un perso **sans clan** ne subit aucune restriction.

## La Popularité

A l'époque de référence de TTB comme aujourd'hui, la *high school* américaine typique constitue un environnement très compétitif – et même ce qu'il faut bien appeler un *univers impitoyable*. En jeu, cette dimension particulière de la vie lycéenne est représentée par un nouveau score : la Popularité.

Les persos de TTB ont des points d'Aventure. Les persos de HSH en ont aussi (ouf !)... mais ils ont également un total de Popularité, mesuré sur la même échelle et qui représente leur réputation et leur cote au sein du lycée :

**1 = Loser**

**2 = Noyé dans la Masse**

**3 = Assez Populaire**

**4 = Populaire**

**5 = Super-Populaire**

**6 = Le Roi / La Reine du Lycée**

A la création du perso, la Popularité de base dépend tout simplement du Clan :

**Jock ou Cheerleader = 3**

**Normal / Sans Clan = 2**

**Nerd ou Geek = 1**

Oui, c'est totalement injuste et arbitraire. On vous avait prévenu : le lycée est un *univers impitoyable* – mais que les Nerds et les Geeks se rassurent : ils ont droit à une compensation significative, détaillée page suivante.

La Popularité d'un perso peut fluctuer en cours de jeu, mais pas en cours de scénario : ces changements surviennent une fois le scénario terminé, lorsque le bruit des éventuels exploits ou déboires des persos aura eu le temps de se répandre parmi la petite communauté lycéenne.

A la fin d'un scénario, un perso pourra gagner 1 point de Popularité s'il a fait quelque chose qui est susceptible de susciter l'admiration, le respect ou la jalousie de ses condisciples. A l'inverse, si le scénario se solde de façon très embarrassante pour le perso, il perdra 1 point de Popularité. Ces gains et ces pertes sont placés entre les mains du MJ, qui devra prendre en compte le climat du lycée, les circonstances dans lesquelles ces événements ont eu lieu et, bien sûr, les réactions qu'ils sont susceptibles de provoquer chez les autres élèves.

En pratique, les effets de la Popularité en jeu sont laissés à la discrétion du MJ, qui devra tout simplement prendre en compte le score du perso dans la façon dont se comporteront les PNJ de son lycée à son égard – sachant qu'il existe toujours des exceptions : même les Losers ont des amis... et les Rois et les Reines du lycée ont aussi souvent des ennemis (y compris des ennemis cachés).

De temps à autre, la Popularité d'un perso pourra être mise à l'épreuve et le perso pourra alors être amené à faire un test de Popularité (sur 1D6, selon le système habituel, avec la possibilité de *rattraper le coup* en dépensant 1 point d'Aventure). Ces tests de Popularité ne doivent toutefois pas être confondus avec les tests de la capacité Classe (qui représente le charisme, le charme etc.) : comme toutes les capacités, la Classe doit être utilisée de façon active et délibérée par un perso... tandis que les tests de Popularité, comme les tests de karma, représentent quelque chose qui se situe hors du contrôle du perso – en l'occurrence, l'effet de sa Popularité sur les autres.

## On n'est plus des Gamins !

Dernière différence entre les gosses de TTB et les ados de HSH : ces derniers ont quitté le monde de l'enfance et ont déjà laissé derrière eux un peu de leur innocence et, peut-être, de leur imaginaire. Pour tout dire, certains ados commencent même à être un peu *blasés*...

Sans parler du fait que plus un ado est accaparé par sa vie sociale (reflétée par sa Popularité), moins il a le temps (et l'envie) d'aller explorer des vieilles maisons, mener des enquêtes ou affronter des menaces surnaturelles...

Pour toutes ces raisons, le nombre de points d'Aventure qu'un perso de HSH reçoit au début de chaque scénario n'est plus égal à 6, mais à 6 moins sa Popularité.

## Points d'Aventure = 6 - Popularité

Ainsi, un Jock avec une Popularité de 5 n'aura droit qu'à un seul point d'Aventure, alors qu'un Nerd ou une Freak avec une Popularité de 1 (Loser !) en recevra 5. On vous avait bien dit qu'il y aurait une compensation...

## Le Grand Saut

Si vous souhaitez « faire monter » vos persos de TTB pour les emmener dans l'univers de HSH, rien de plus simple.

Commencez par noter le **nouvel âge du perso** (la majorité des élèves entrent en High School à 15 ans) et choisissez le **Clan** qui correspond le mieux au profil du perso, ce qui vous donnera sa **Popularité** de départ. En cas d'incertitude, vous pouvez aussi jeter un œil aux scores de capacités du perso et les comparer aux diverses restrictions liées aux différents Clans.

Vous allez ensuite recevoir un petit capital de **points de bonus** qui vont vous permettre d'augmenter ses capacités. Pour connaître ce capital, additionnez les scores actuels des douze capacités de votre perso et soustrayez le total obtenu à 43 (faites nous-confiance).

Il vous faudra ensuite répartir ces points de bonus entre les capacités du perso - y compris les quatre nouvelles capacités du groupe **Cool**, qui commencent toutes avec une valeur de base de 1.

Aucune capacité ne pourra dépasser 5 et le Clan du perso influera sur la répartition de la façon suivante :

- un perso **Jock** ou **Cheerleader** devra forcément répartir tous ses points de bonus dans les groupes Casse-Cou et Cool
- un **Nerd** ne peut attribuer plus d'un point de bonus à chaque capacité du groupe Cool
- un **Freak** ne peut pas dépenser tous ses points dans les capacités du même groupe.

Votre perso est prêt à entrer dans l'arène !



# TTB - HIGH SCHOOL HEROES

**Perso**

**Age**

**Année**

**Lycée**

**Clan**

**Popularité**

**Physique**

**Caractère**

**Casse-Cou**

**Cool**

**Curieux**

**Débrouillard**

Acrobatie

Bagnole

Investigation

Baratin

Bagarre

Bons Plans

Observation

Dextérité

Rapidité

Classe

Sixième Sens

Discrétion

Vélo

Psychologie

Trucs d'Intello

Système D

**Points d'Aventure**

**Réputation**

**Point Faible**

**Passe-Temps**

**Objet Fétiche**

**Lieu de Prédilection**

**Grand Rêve**

**Famille**

**Adulte Sympa**

**Bête Noire**

**Autres Trucs & Notes Diverses**