

N°4

Automne 2019

Stranger Tales

Webzine Officiel et Gratuit du Jeu de Rôle TRUCS TROP BIZARRES

WELCOME TO THE OTHER SIDE...



GHOST TOWN : LA TRILOGIE

CRUEL SUMMER / ASHES TO ASHES / TIME AFTER TIME

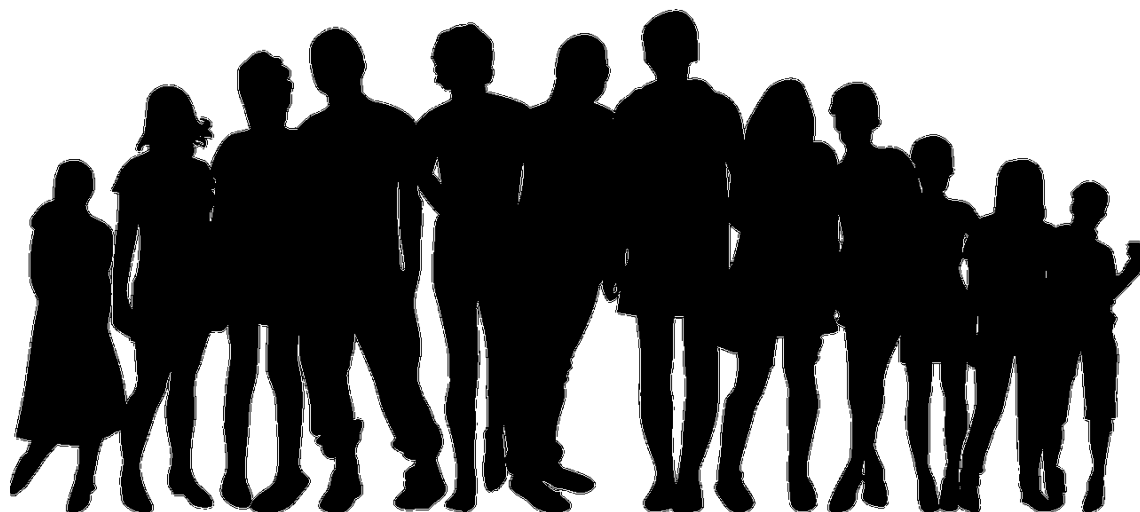
TROIS CADRES DE JEU ALTERNATIFS

AUTRES LIEUX, AUTRES TEMPS... AUTRES MONSTRES !

REGLES OPTIONNELLES

AVANTAGES & DESAVANTAGES – JOUER DES ADULTES

Stranger Tales n°4



Stranger Tales n°4 – Crédits

Textes : Laurent Lepleux et Olivier Legrand

Illustrations : Jeshields, EW Kemble, David Lewis Johnson, Joyce Maureira, divers artistes. Some artwork © Steve Miller (2013) – all rights reserved. Les images utilisées dans ce PDF ont été acquises sous licence, relèvent du domaine public ou sont issues des sites Wikimedia Commons et Pixabay.

Chasse aux Gremlins : Frédéric Vallat

Bienvenue, ami rôliste, dans le quatrième et dernier numéro de **STRANGER TALES**, le webzine officiel, apériodique et totalement gratuit du jeu de rôle **TRUCS TROP BIZARRES** (TTB) !

Comment ça « *Dernier numéro* » ?

Eh oui, *STRANGER TALES*, c'est terminé... mais la fin de ce webzine ne signifie absolument pas la fin de *TRUCS TROP BIZARRES* !

Le suivi du jeu sera désormais assuré de façon plus classique, sous la forme de scénarios et de mini-suppléments indépendants et apériodiques... et toujours 100% gratuits !

Mais pour cet ultime numéro de ST, nous avons décidé de terminer en beauté, en mettant les petits plats dans les grands, avec pas moins de 70 pages de matériel inédit et gratuit pour TTB !

SOMMAIRE

AUTRES HORIZONS

Trois cadres de jeu alternatifs, pour explorer l'univers de TTB dans l'Angleterre des années 70, la France des années 90 ou aujourd'hui !

QUELQUE(S) CHOSE(S) DE PLUS

Trois nouveaux monstres – un pour chacun des cadres de jeu alternatifs évoqués ci-dessus !

LA TRILOGIE « GHOST TOWN »

Trois scénarios formant une trilogie complète, pour jouer TTB en mode mini-série !

CRUEL SUMMER - Voilà l'été... et Whitby a peur !

ASHES TO ASHES - Secrets sous les cendres...

TIME AFTER TIME - Rien ne sera plus comme avant.

AVANTAGES & DÉSAVANTAGES

Des **règles optionnelles** hyper-simples sur les difficultés et les actions dans TTB !

TROP VIEUX POUR CES TRUCS-LÀ !

Des règles complètes pour jouer des adultes dans le monde de Trucs Trop Bizarres !

TROIS MONSTRES POUR HALLOWEEN !

Et trois monstres de plus, trois !

AUTRES HORIZONS

Backgrounds Alternatifs pour TRUCS TROP BIZARRES



Life Beyond Whitby

Vous l'avez compris : le choix du cadre de base de *Trucs Trop Bizarres*, (Whitby, une petite ville fictive de l'Indiana dans les années 80) est avant tout un clin d'œil et un hommage à la série télé *Stranger Things*, dont l'action débute en 1983 dans la bourgade de Hawkins (Indiana) - mais rien ne vous empêche, en tant que MJ, de situer votre version de Whitby dans une autre région des Etats Unis, comme par exemple cette Nouvelle-Angleterre chère à Lovecraft et à Stephen King ou beaucoup plus au nord, quelque part entre le North Dakota et le Minnesota, sur les terres du *Fargo* des Frères Cohen... ou près de la frontière canadienne, à l'instar du *Twin Peaks* de David Lynch...

En fait, il est même possible d'ancrer votre série de TTB dans un cadre encore plus différent, sans avoir pour cela à vous éloigner des thèmes fondamentaux du jeu (la petite ville, le No Man's Land, des gamins à vélo etc.). Dans cet article, nous vous proposons un rapide tour d'horizon de trois backgrounds alternatifs pour TTB :

Stonewood Mysteries (Angleterre, années 70), *Zone Frontière* (France, années 90) et le *Creepy Club* (n'importe où, aujourd'hui). Libre à vous, MJ de TTB en quête d'horizons différents pour votre prochaine série, de les développer à votre guise ! Chacune de ces trois toiles de fond sera présentée sous la forme de cinq sections :

- **Contexte** : Présentation, en quelques lignes, du lieu d'ancrage et de la période choisie.
- **Trucs en Plus** : Chaque background alternatif ouvre en outre de nouvelles possibilités – en termes de ressources, d'intrigues, d'ambiance, de références etc.
- **Trucs Différents** : Les différences majeures de ce background alternatif par rapport au cadre de base du jeu (Whitby, USA, années 80).
- **Trucs Typiques** : Le type de menaces surnaturelles (monstres, phénomènes etc.) particulièrement appropriées à ce background.
- **Ambiance** : L'atmosphère dominante.



Welcome to Stonewood...

STONEWOOD MYSTERIES

Contexte

Un petit village du Sud (ou du Nord) de l'Angleterre, entre 1975 et 1979 (à l'aube des fameuses « années Thatcher ») : Stonewood, avec ses mégalithes, son folklore, ses siècles d'histoire, ses Trucs Trop Bizarres et ses gamins à vélo, émules du Club des Cinq...

En apparence, les seules particularités notables du coin sont ses nombreuses pierres levées (dont les *Weird Women*, un cromlech aux pierres impossibles à dénombrer – onze ou douze, on ne tombe jamais d'accord) et diverses ruines chargées d'histoire (un vieux château de l'époque des Normands, un prieuré incendié sous Henry VIII, un manoir rasé par les troupes de Cromwell...). À part ça, à la télé, le fabuleux Tom Baker joue toujours *Doctor Who* et *Top of the Pops* fait un carton – on y verra même des *groupes punk* !

Trucs en Plus

Le folklore britannique, riche en fantômes et autres *bogey*s de toutes sortes – et, bien sûr, les pierres levées, avec toutes les croyances qui leur sont liées : les druides, le petit peuple, les lignes ley... qui forment (bien entendu) en réalité un réseau énergétique dormant lié au No Man's Land et aux anciennes Puissances de la Terre qui y somnolent depuis des millénaires.

Bref, moins de légendes urbaines et plus de légendes locales !

Trucs Différents

Le poids de l'Histoire. Les uniformes pour les écoliers. Pas de shérif avec arme à feu et voiture à sirène mais un sympathique constable à bicyclette. Pas d'Agence non plus – mais un mystérieux Département T du Home Office pour enquêter (à l'anglaise) sur d'éventuels phénomènes étranges.

Et le meilleur remède aux épreuves de la vie reste une bonne tasse de thé (qui permet de récupérer 1 point d'Aventure, une fois par scénario).

Trucs Typiques

Les Esprits Maléfiques, les créatures issues du folklore comme le Chien Noir ou Jenny Dents-Vertes (voir *Stranger Tales* n°3) mais aussi la survivance du culte druidique, lié aux pierres levées et aux lignes ley... ou alors, si vous préférez prendre le contrepied, les Enfants-Masques (une petite centrale nucléaire dans le coin ?), l'Eau Noire et ses créatures (voir *Stranger Tales* n°2) ou encore les Aliens Gris et leurs machinations !

Ambiance

Le Club des Cinq contre les Ténébres !

ZONE FRONTIÈRE

Contexte

Une petite ville de province (à vous de la baptiser et de la situer sur une carte), dans la France de 1995-1999, en plein dans les années *X-Files* - et les années Chirac.

La grande peur de l'An 2000 monte lentement mais sûrement, l'Europe change, l'ex-bloc soviétique se décompose, la guerre fait rage un peu partout sur le globe...

Côté techno, les micro-ordinateurs envahissent les foyers, le téléphone devient portable (ah, le Bi-Bop...) et le Web tisse sa toile (95 : Alta Vista, 98 : Google... toute une époque !) même si, en France, le Minitel fait de la résistance. Côté culture pop, la dernière année de la décennie verra la sortie du *Sixième Sens*, du premier *Matrix* et de la *Menace Fantôme*... En attendant, nos héros se font peur en jouant à Mulder et Scully...

Trucs en Plus

Les ordi, Internet, les premiers téléphones portables ! Bref, l'entrée dans l'âge de l'information, avec toutes les possibilités que cela suppose en matière d'investigations de Trucs Trop Bizarres. Pour dénicher des informations rares et obscures sur la Toile naissante : un test de Trucs d'Intellecto !

Trucs Différents

Pas d'Agence en France non plus – mais le GEPI (Groupe d'Enquêtes sur les Phénomènes Inhabituels), une antenne spéciale de la Gendarmerie Nationale (inspirée du fameux GEPAN), aux effectifs réduits et au budget quasi-inexistant, composée d'hommes qu'on n'a pas trop pu recaser ailleurs et qui sont censés étudier de près les Trucs Trop Bizarres (principalement pour couvrir tout ça et éviter que la population ne panique – on a déjà eu le nuage de Tchernobyl, ça va bien comme ça...).

Trucs Typiques

La petite ville où habitent les persos se trouve près d'une importante Faille donnant sur le No Man's Land – une Faille sans doute liée aux mystérieuses activités liées à un Centre de Recherches ultra-sécurisé situé non loin...

Qui sait ce qui s'y passe exactement ?

Un cadre idéal pour les Aliens Gris et tout ce qui touche aux techno-peurs (comme Deadeye ou les Enfants Masques – voir *Stranger Tales* n°1), aux théories du complot (les Enfants Alpha ou l'Eau Noire – voir *Stranger Tales* n°2) et aux légendes urbaines (Croque-Mitaines).

Ambiance

La vérité est ailleurs ! On nous cache tout !





CREEPY CLUB

Contexte

Aujourd'hui, dans n'importe quelle petite ou grande ville de votre choix, en Amérique, en Europe ou ailleurs ! Nos jeunes héros sont membres d'un Creepy Club, qui enquête sur les *creepypasta* et autres légendes urbaines 2.0 colportées sur le Net...

Trucs en Plus

Internet et les smartphones sont partout ! Dénicher des informations rares et obscures sur le web n'a jamais été aussi facile : il suffit pour ça d'un test d'Investigation ou de Trucs d'Intello (prendre la valeur la plus élevée).

Au-delà des simples recherches d'informations, l'omniprésence d'Internet change beaucoup, beaucoup de choses pour nos détectives en herbe et nos apprentis-chasseurs de monstres !

Postent-ils leurs trouvailles sur les réseaux sociaux, où (presque) personne ne les prend au sérieux ? De nouvelles menaces rôdent-elles sur la Toile ? Et si le Grand Réseau était perméable au No Man's Land ?

Et si les écrans devenaient des Portes vers la dimension ténébreuse ? Revoyez *Ringu*...

Bienvenue de l'autre côté du miroir – un *miroir noir*, bien entendu ! Quant aux téléphones portables, nous avons une mauvaise nouvelle : ils ont tendance à tomber en panne à proximité du No Man's Land... Vous pensiez vraiment que la 4G allait vous sauver des Horreurs du Dehors ? Plus de réseau. Plus personne pour vous venir en aide.

Ou pour vous entendre crier.

Trucs Différents

Comme disait Jack Harkness de *Torchwood* : *"The 21st century is when everything changes."* Tout est possible. Tout est connecté. Tout est différent. En même temps, les vélos restent des vélos et les monstres restent des monstres.

Trucs Typiques

Tout le bestiaire de *Trucs Trop Bizarres* et de *Stranger Tales* peut être mis à contribution. Et puisque nous vivons désormais dans le même Village Global, n'hésitez pas à diversifier les sources d'infos et les légendes : Slendermen américains, fantômes affamés du Japon, djinn maléfiques du Moyen Orient, démons sortis des Enfers chinois, tout le monde est invité !

Ambiance

Notre monde d'aujourd'hui, dans toute sa modernité, sa complexité... et sa familiarité. Le cadre idéal pour de jeunes joueurs qui ne sont pas réceptifs à la nostalgie du siècle dernier ?



QUELQUES CHOSSES DE PLUS

Trois Monstres Trop Alternatifs pour TTB

*Autres temps, autres lieux, autres horreurs... Chacun des monstres détaillés ci-dessous a été conçu pour s'adapter tout particulièrement à l'un des trois univers de jeu alternatifs proposés dans ce numéro de **Stranger Tales** (voir p 3) : **Stonewood Mysteries**, **Zone-Frontière** et **Creepy Club** – mais comme la maison TTB ne recule devant aucun sacrifice, la description de chaque créature comporte également un petit topo sur la façon d'adapter le monstre au cadre classique du jeu – le *Whitby* des années 80...*

Le Cornu

(Stonewood Mysteries)

Terrifiant, Féroce, Increvable, Super-Fort



Meet the Horned One...

Légende

Le Cornu est un esprit de la nature sauvage, lié au Dieu Cornu des anciens druides. Incarnation de l'aspect le plus sombre et le plus destructeur de la terre, il rôde dans les forêts les plus profondes de Grande-Bretagne depuis des temps immémoriaux, à la recherche de proies à dévorer ou à capturer (selon les récits), avec, dit-on, une prédilection pour les jeunes gens imprudents et les promeneurs égarés...

Il tire son nom de ses grandes cornes – qui ont souvent la forme de bois de cerf. Selon les régions, le Cornu porte différents noms et est associé à différents récits.

Pour certains, il est le Diable en personne ; pour d'autres, il est en fait Gwynn ap Nudd, le sombre souverain de l'Autre Monde gallois ; pour d'autres encore, le Cornu est Herne le Chasseur, le meneur de la Meute Sauvage qui parcourt le ciel en quête d'âmes, lorsque la tempête fait rage...

Réalité & Origine

Le Cornu a l'aspect d'une effrayante créature humanoïde à la tête ornée d'énormes bois de cerf ou à des branches d'arbres tordues, aux mains griffues et à la peau semblable à l'écorce d'un vieil arbre – avec, parfois, quelques rameaux et branchages émergeant de son épiderme. Sa taille, sans les bois, est d'environ 2,10 mètres (soit 7 pieds, pour les Anglais).

Le Cornu n'est pas un être unique, mais un type de créature cauchemardesque issue du No Man's Land. Façonné par les croyances et le folklore des Iles Britanniques, il apparaît le plus souvent dans notre réalité lorsqu'il y est appelé par un ou plusieurs *druides noirs*, mortels mal intentionnés détenteurs d'un savoir oublié...

Soumis au pouvoir de son ou de ses maîtres, le Cornu peut alors être utilisé pour garder un lieu secret ou pour traquer un ennemi afin de le mettre en pièces... Mais parfois, le Cornu échappe au contrôle de ceux qui l'ont invoqué, devenant une menace que nul ne peut maîtriser. Il a alors tendance à s'en prendre directement aux mortels l'ayant appelé dans notre réalité, avant de se mettre en chasse d'autres proies animales ou (de préférence) humaines afin d'assouvir sa faim dévorante...

Le Cornu 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 : La sauvagerie et les griffes du Cornu lui permettent d'attaquer deux persos en même temps – et comme il est Super-Fort, de leur infliger des dommages *graves*. Une fois sa victime mise hors de combat, le Cornu l'emporte généralement au plus profond des bois pour la démembrer et la dévorer tranquillement...

Increvable : Tous les dommages reçus par le Cornu sont diminués de deux crans, ce qui le rend à peu près invulnérable à toutes les formes de dégâts physiques... à l'exclusion du feu (voir *Point Faible*).

Super-Fort : La force surhumaine du Cornu lui permet d'infliger des dommages graves en combat, mais aussi d'enfoncer des portes, de retourner des voitures etc.

Signes

Cadavres démembrés, carcasses de bétail mutilées, arbres brisés, empreintes de pas monstrueuses, les indices de la présence d'un Cornu sont légion... mais les autorités locales préfèrent souvent ignorer voire étouffer de tels signes, afin de ne pas « causer de psychose dans le public ». Du reste, le Cornu préfère rôder dans les lieux les plus sauvages et les plus reculés, cachant ainsi sa présence à la plupart des humains – une présence qui, en termes physiques, s'accompagne d'une forte odeur de végétation pourrie... mais si vous pouvez sentir l'odeur du Cornu, c'est qu'il est déjà trop tard. Attention ! Le voilà !

Déraciner le Cornu ?

S'il semble a priori indissociable du folklore des Iles Britanniques, le Cornu est en réalité assez facile à relocaliser en Amérique, en le rapprochant du Wendigo, créature issue de légendes amérindiennes et déjà évoquée dans la description du Loup Garou dans les règles de base de TTB (p 82). Certaines représentations de cet esprit sauvage et malfaisant le montrent en effet doté, lui aussi, de cornes rappelant les bois d'un cervidé...



Jouons ensemble : peux-tu repérer le Cornu ?

Pouvoir

Dissimulation

En dépit de sa stature massive, le Cornu est doté d'une capacité de camouflage naturel phénoménale, tant qu'il demeure dans un milieu sauvage (qu'il ne quittera a priori jamais). En termes de jeu, un Cornu caché dans une forêt, même s'il est tout près des persos, ne peut être détecté que par un test d'Observation – ou par un test de Sixième Sens, auquel cas l'odeur de végétation décomposée du Cornu le trahira. Rappelons que ces tests de détection n'ont rien d'automatique et doivent refléter une intention délibérée du perso concerné.

Point Faible

En dépit de son côté Increvable, le Cornu est très vulnérable au feu – autant qu'un vieil arbre mort. Un Cornu qui s'embrase sera détruit en quelques secondes – mais il va de soi qu'il n'est guère aisé d'enflammer une telle créature dans le feu de l'action : ceci exigera un test de Dextérité, qui ne pourra être tenté qu'à la fin d'un tour de combat (après le test de Rapidité destiné à éviter les attaques du monstre). En outre, si le test est manqué, l'arme inflammable (allumette, chiffon enflammé etc.) sera perdue !

Le Type en Gris

(Zone-Frontière)

Immatériel



Comment ça, tu ne le vois pas ? Regarde mieux, bon sang !

Légende

Le Type en Gris est une légende urbaine typique des années 90. Sorte d'avatar français de l'Homme à la Cigarette de *X-Files*, le Type en Gris semble toujours rôder à la lisière des Trucs Trop Bizarres : aperçu près des voitures de police garées près de la dernière scène de crime du « dépeceur des squats », repéré parmi une foule de curieux rassemblés autour de « la maison de l'horreur », remarqué en arrière-plan de la dernière photo de tel ou tel « disparu sans laisser de traces »... Insaisissable, doté d'un physique passe-partout, on ne l'identifie qu'après coup ; il semble toujours capable de s'éclipser discrètement, au dernier moment, d'une façon ou d'une autre...

L'imagination des jeunes chasseurs d'aliens et autres apprentis Mulder n'a pas tardé à faire de lui une figure aussi mystérieuse que centrale dans l'architecture de ce Grand Complot qui doit, fatalement, « tout expliquer »... C'est sûr, le Type en Gris ne peut être qu'une sorte de Man in Black à la Française, un agent de haut-

niveau au sein de quelque organisation secrète liée au gouvernement - officiel ou parallèle, car il y a forcément un *gouvernement* de l'ombre...

Mais une fois encore, *la vérité est ailleurs.*

Réalité & Origine

Le Type en Gris n'a aucun lien avec le gouvernement ou avec une quelconque organisation humaine. Il a, en revanche, tout à voir avec les théories du complot – mais d'une façon bien différente de celle que subodorent ceux qui ont remarqué sa mystérieuse et insaisissable présence.

Le Type en Gris n'est pas un type. C'est une entité issue du No Man's Land, qui se nourrit de la paranoïa suscitée par les conspirations imaginaires – qu'il s'agisse d'enlèvements extra-terrestres, d'expériences interdites menées par les services secrets ou de trafics d'organes clandestins... Et plus la paranoïa grandit, plus le Type en Gris se repaît.

Entité purement psychogénique, le Type en Gris a pris forme dans le No Man's Land, façonné par les croyances délirantes, les constructions obsessionnelles et les raisonnements paranoïaques des adeptes des théories du complot.

On peut aussi le voir comme une espèce de virus psychique vivant, une sorte de *malware* mémétique ou de *Trojan horse* mental...

Au début, il n'est qu'une image, un mirage, une présence fantomatique à la lisière de votre champ de vision ou à l'arrière-plan d'une mauvaise photo... Puis, au fur et à mesure que l'obsession du complot prend racine dans l'esprit de sa proie désignée, il va, grâce à son angoisse croissante, devenir de plus en plus réel pour elle, se repaissant de son anxiété et s'incrétant de façon de plus en plus prégnante dans son délire et dans ses perceptions...

Le cercle vicieux est alors enclenché : certaine d'être observée, la victime devient de plus en plus parano, ce qui renforce l'entité Type en Gris et ainsi de suite, jusqu'à ce que la victime sombre dans une démence totale et irrémédiable – à base d'espions invisibles capables de traverser les murs, d'espionnage télépathique et de voix dans les canalisations...

Le Type en Gris n'appartient à aucune théorie du complot : il est la théorie du complot.

Signes

D'une certaine façon, le Type en Gris EST un Signe. Et à partir du moment où ce signe capte votre attention, vous êtes pris au piège...

L'entité ne peut s'attaquer qu'aux adeptes des théories du complot. Seuls de tels individus possèdent la conformation psychique – ou, si l'on préfère, la réceptivité mentale – qui va permettre au Type en Gris de trouver un point d'accroche dans notre réalité et de se développer ensuite au sein de l'univers mental de ses victimes, à la façon d'un parasite...

Si un des persos commence à adopter un mode de pensée conspirationniste (ce qui sera assez fréquent dans la version *Zone-Frontière* de TTB), alors il pourra être repéré et choisi comme proie par le Type en Gris...

Lorsqu'il s'immisce dans notre réalité, le Type en Gris se manifeste d'abord sous la forme d'une image, souvent floue ou mal cadrée, que l'on remarque à l'arrière-plan d'une photo, d'un reportage télé ou d'une vidéo amateur.

Pour que le Type en Gris puisse imprégner ce support, il faut obligatoirement que celui-ci soit lié (même de loin ou de façon fallacieuse) à un mystère, une affaire étrange ou une théorie du complot quelconque – bref, à un Truc Trop Bizarre. C'est par le biais de leur curiosité et de leur fascination pour l'étrange que le Type en Gris va pouvoir infecter ses victimes....

Pouvoirs

Virus Psychique

À partir du moment où le Type en Gris a imprégné un support visuel (voir ci-dessus), chaque perso qui examine attentivement la photo, la vidéo etc. souhaitera certainement tester son Observation pour voir s'il remarque *quelque chose*.

Le Type en Gris peut être remarqué par une ou plusieurs personnes à la fois – la seule règle en la matière est qu'il suffit, comme dirait l'agent Mulder, de *vouloir croire*.

Un **test d'Observation** réussi sera donc le catalyseur du piège, le déclencheur qui *ouvrira les yeux* d'un perso – et l'exposera du même coup au virus psychique que constitue l'entité. Face au Type en Gris, la capacité d'Observation d'un perso se retourne donc contre lui, un test « réussi » entraînant des effets néfastes...

Dans ce cas très particulier, l'utilisation d'un point d'Aventure pour *rattraper le coup* après un test d'Observation manqué aura, elle aussi, des effets particuliers : le perso verra bel et bien le Type en Gris mais ne sera PAS infecté par lui.

Au contraire, son esprit sera mis en alerte : un test réussi en **Sixième Sens** pourra alors lui permettre de réaliser la nature de l'entité et la façon dont utilise la curiosité des persos pour s'insinuer peu à peu dans leur esprit et leur réalité. Cette prise de conscience devrait, normalement, dissuader le perso concerné d'essayer d'en apprendre plus sur le Type en Gris... et le persuader de mettre en garde ses amis et tous ceux qui seraient susceptibles de devenir des victimes de l'entité (ce qui ne sera évidemment pas toujours possible).

Si, en revanche, le perso a bel et bien réussi son test d'Observation, il devra alors effectuer un test de Karma. Si ce test est manqué, il sera contaminé par le virus psychique du Type en Gris. Sinon, il aura la possibilité de faire appel à son Sixième Sens, comme ci-dessus.

Un perso contaminé deviendra très rapidement obnubilé, puis littéralement obsédé par le Type en Gris, dont il commencera à traquer les « traces » partout : images, archives écrites, témoignages... pour la victime, le Type en Gris est potentiellement partout... et même si l'on ne décèle pas sa présence, *cela prouve justement à quel point il est bien caché !*

En général, il suffit de quelques jours pour que la victime bascule complètement. En termes de jeu, un perso obnubilé par le Type en Gris devient incapable d'utiliser les capacités liées à la curiosité (Observation, Investigation, Trucs d'Intellect et même Sixième Sens !) pour quoi que ce soit d'autre que sa traque absurde du Type en Gris. Chaque fois que le perso souhaitera utiliser une de ces capacités, on considérera qu'il échoue automatiquement, sans pouvoir lancer les dés – mais l'utilisation d'un point d'Aventure pourra lui permettre de rattraper le coup, comme s'il avait effectué et réussi le test.

Une fois infecté, un perso à court de points d'Aventure (ou un PNJ qui, à la base, n'en possédait aucun...) devient donc incapable de penser à autre chose qu'au Type en Gris, sauf si ses camarades font appel à leurs propres points pour lui venir en aide (voir règles de base de TTB, p 23). À terme, le virus finira fatalement par avoir des répercussions majeures sur la victime – sur sa vie personnelle sociale, mais aussi sur son libre-arbitre et son équilibre mental, sur ses performances scolaires (ou professionnelles, dans le cas des adultes) etc.

Et pendant que l'existence de la victime est inéluctablement phagocytée par le Type en Gris, l'insaisissable entité devient plus forte, en mesure de multiplier ses apparitions sur toutes sortes de supports visuels appropriés – et donc de toucher de plus en plus de victimes potentielles, selon le mécanisme classique du cercle vicieux.

Le but ultime de l'entité semble être de provoquer une véritable épidémie psychique qui pourrait lui permettre de s'incarner pleinement dans notre réalité, à travers une multitude d'enveloppes corporelles (les individus infectés), devenant ainsi une sorte de maître du monde (un maître *caché*, bien sûr, logique complotiste oblige...) – un véritable scénario-catastrophe que les persos ont toutefois une chance d'étouffer dans l'œuf en damant le pion à l'entité avant qu'il ne soit trop tard.

Mais comment vaincre une entité insaisissable, qui semble s'apparenter davantage à une *maladie* qu'à une *créature* ?



C'est lui, tu crois ?

Point Faible

La seule véritable faiblesse du Type en Gris est aussi ce qui fait de lui un ennemi insaisissable : il n'a pas d'existence réelle. Il n'est, finalement, qu'une *idée*, une chimère, une lubie magnifiée et rendue à demi-consciente par la matrice ténébreuse du No Man's Land.

On ne peut pas tuer une idée – mais on peut, en revanche, essayer de renvoyer les chimères là d'où elles n'auraient jamais dû sortir. Pour vaincre le Type en Gris, les persos devront donc quitter son champ d'opération (la curiosité, l'information, la « logique »...) et livrer bataille à *la source* – ce qui implique un contact direct avec le No Man's Land. Seul un perso déjà infecté (et donc relié à l'entité) pourra ouvrir une brèche permettant d'accéder au Type en Gris tel qu'il existe de l'autre côté. Mais pour être capable d'accomplir un tel acte, le perso devra mobiliser toute sa volonté et réussir un test de Sixième Sens (avec une éventuelle dépense d'un point d'Aventure *pour rattraper le coup*).

Une fois la brèche créée, les persos verront apparaître devant eux l'image spectrale et floue du Type en Gris : vieil imper, visage mouvant, impossible à fixer, voix murmurante égrenant des raisonnements paranoïaques absurdes... Chacun d'entre eux devra alors faire un effort de volonté (dépenser 1 point d'Aventure) pour *refuser de croire* (I don't want to believe!) et affirmer l'inexistence du Type en Gris. Le total des points investis sera ensuite testé sur 1D6, selon les mêmes règles que pour le Traitement de Choc (voir encadré page suivante).

Traitement de Choc

Cette défense ne peut être utilisée que sur une victime déjà infectée par l'entité. Elle a pour but d'arracher la victime à l'emprise du Type en Gris, afin de lui rendre sa lucidité, son libre-arbitre et (s'il s'agit d'un perso) son statut de personnage-joueur (par opposition au statut de PNJ marionnette psychique).

Le pouvoir du Type en Gris prospère sur la suspicion et la paranoïa inhérentes aux théories complotistes. Le seul antidote possible contre cette influence toxique est donc l'amitié et la confiance mutuelle qui lie les persos entre eux.

Lorsqu'un perso est infecté par le virus psychique, les autres membres du groupe pourront tenter de le *ramener à lui*, de *restaurer son identité* en évoquant leurs souvenirs communs, leurs aventures passées, les bons et les mauvais moments passés ensemble - bref tout ce qui a créé entre eux un lien de confiance inébranlable. Une telle intervention ne peut s'effectuer en quelques minutes et devra plutôt s'étendre sur une après-midi ou une soirée, passée de préférence dans un lieu propice.

Chacun de persos participant à cette tentative de guérison devra alors dépenser 1 point d'Aventure (un seul maximum par perso). On teste ensuite le total ainsi formé sur 1D6 : si le test est réussi, le groupe est parvenu à libérer la victime de l'emprise de l'entité – définitivement.

Ce test ne peut être tenté qu'une seule fois par victime – et en cas d'échec, aucun point d'Aventure ne peut venir rattraper le coup, puisque ces points ont déjà été sacrifiés pour pouvoir effectuer le test...

On pourra aussi appliquer la même méthode pour guérir un PNJ... à partir du moment où il existe un lien personnel fort entre la victime et le perso qui tente de l'arracher à l'emprise du Type en Gris. Conformément à la double logique de la conspiration tentaculaire et du scénario-catastrophe, les persos n'ont donc aucune chance de guérir des PNJ infectés avec lesquels ils n'ont aucun lien particulier...

Il n'existe aucun moyen de « vacciner » une population contre le Type en Gris : quand bien même les persos parviendraient à diffuser des mises en garde sur le danger qu'il représente, ils ne feraient ainsi que renforcer la prégnance du virus psychique dans notre réalité et contribueraient ainsi à le propager à travers la conscience de nouvelles victimes ! À bien des égards, le Type en Gris est donc un adversaire paradoxal, qui retourne contre les persos les « armes » qu'ils ont l'habitude d'utiliser face aux autres Trucs Trop Bizarres : la curiosité, les recherches pour en apprendre plus, la nécessité d'alerter autrui sur l'existence d'un danger...

Si ce test crucial est réussi, le Type en Gris disparaîtra à jamais... en tous les cas de l'existence des persos et de la série ! En cas d'échec, en revanche, il sera impossible de *rattraper le coup*... sauf si chaque perso impliqué peut se permettre une nouvelle dépense d'un point d'Aventure. Plus que jamais, l'union fait la force – et chaque point d'Aventure sera d'une importance décisive ! Un tel exploit n'est donc envisageable que si chaque perso dispose au préalable d'au moins 2 points d'Aventure, voire de 3 pour le perso infecté chargé d'ouvrir la brèche...

Si les persos ne réussissent pas à vaincre le Type en Gris, la brèche se refermera... et il n'y aura pas de seconde chance – à moins, bien sûr, que le MJ ne fasse intervenir quelque *deus ex machina* pour résoudre le problème à la place des persos ou qu'il ne leur permette d'inventer eux-mêmes une autre solution, un moyen inédit permettant de résoudre le problème. Une défaite peut ainsi constituer la source d'une nouvelle intrigue ou l'occasion d'explorer des possibilités alternatives...

Hier et Aujourd'hui

Le Type en Gris paraissant indissociable de la vogue conspirationniste ayant pris son essor dans les années 90, en surfant notamment sur la vague de la série télé *X-Files*, il semble a priori difficile d'exporter cette entité une dizaine d'années plus tôt, à l'époque de référence du jeu... Il convient néanmoins de garder à l'esprit que toute la mythologie complotiste impliquant les aliens gris, les hommes en noir, les OVNI, le groupe Majestic 12 et tout le toutim, existait déjà bien avant le feuilleton de Chris Carter, qui n'a finalement fait que populariser à l'échelle planétaire ce corpus de croyances typiquement américaines. Si vos persos de TTB Classic sont déjà obsédés par les extra-terrestres et les conspirations gouvernementales cachées, alors ils sont tout à fait susceptibles d'attirer l'attention du Type en Gris – et réciproquement...

À l'inverse, s'il était transposé à notre époque (par exemple dans la version Creepy Club de TTB), le Type en Gris verrait son potentiel de nuisance démultiplié, la Toile et ses innombrables réseaux sociaux, forums et autres sites vidéos lui ouvrant littéralement les portes de la conscience humaine globale ! Mais l'entité pourrait alors devenir vulnérable à d'autres armes, des « antivirus conceptuels » élaborés par quelque hacker de génie ou, peut-être plus simplement, des campagnes d'information visant au *debunking* de l'entité, en la traitant comme une sorte de *hoax* ou de *fake news*... bref, tout un nouvel univers de cyber-possibilités aussi fascinantes qu'effrayantes !

Yūrei

(Creepy Club)

Terrifiant, Immatériel, Rusé



Un Yūrei, en version traditionnelle (années 1700)

Légende

Dans la culture japonaise, le terme *Yūrei* désigne les fantômes, les âmes tourmentées (et souvent malfaisantes) des morts, souvent représentées par des femmes dépourvues de pieds ou dont la longue chevelure cache un terrifiant visage... Mais il existe évidemment des Yūrei masculins.

Sur le fond comme sur la forme, les histoires traditionnelles les mettant en scène ne diffèrent pas fondamentalement de leurs équivalents occidentaux, usant des mêmes thèmes et ressorts dramatiques ; on peut même observer certains parallèles étonnants entre les *ghost stories* britanniques et les *kwaidan* nippons.

Dans le monde occidental, les « fantômes japonais » ont été largement popularisés dans les années 1990 et 2000 par des films d'horreur

comme le film *Ring / Ringu* (avec ses suites, remakes et suites de remakes...) ou *The Grudge* et les Yūrei font désormais partie de la culture geek mondiale, au même titre que les Kitsune, femmes-renards...

Bien avant cette époque, l'auteur américain Lafcadio Hearn (connu au Japon sous le nom de Koizumi Yakumo) s'était déjà intéressé à ces histoires, dont il publia un recueil (*Kwaidan : Stories and Studies of Strange Things*) qui connut un certain succès au début du vingtième siècle et dont plusieurs récits furent adaptés au cinéma en 1965 sous le titre *Kwaidan* (Prix spécial du Jury au Festival de Cannes).

Réalité

Les Yūrei correspondent à ce que le livre de base de *Trucs Trop Bizarres* présente sous l'appellation générique d'Esprit Maléfique (voir p 73 des règles de TTB). Ils sont examinés ici de plus près en tant que parfaits exemples de la façon dont les entités issues du No Man's Land adaptent leurs incarnations et leurs manifestations aux croyances et au folklore de la région où elles font irruption au sein de notre réalité... mais dans notre monde globalisé, rien n'empêche une créature inspirée de tel ou tel folklore de se manifester sous d'autres cieux, y compris par le biais de la Toile planétaire...

Si les Esprits Maléfiques décrits dans TTB reflètent la conception occidentale du fantôme, les Yūrei s'inspirent, quant à eux, de la vision japonaise de ce concept.

Sauf exception ou particularité détaillée dans les paragraphes qui suivent, tout ce qui est dit au sujet des Esprits Maléfiques dans le livre de base s'applique également aux Yūrei.

Origine

Fidèles à la tradition des Esprits Maléfiques, les Yūrei naissent de la conjonction d'une brèche dans la barrière séparant normalement notre réalité du No Man's Land et d'une décharge psychique intense au moment de la mort d'un individu désespéré (ou en proie à une forme d'obsession dévorante – comme par exemple la soif de vengeance).

Le Yūrei en Jeu

Immatériel : L'Esprit Maléfique est une entité spectrale, insensible aux dommages physiques. Ses Pouvoirs lui permettront toutefois d'interagir avec le monde matériel.

Rusé : Un *pur esprit*, retors et malfaisant !

Terrifiant : L'apparition d'une telle entité provoque la Terreur de ceux qui le voient (dépende d'un point d'Aventure ou fuite à toutes jambes – lorsque cela est possible !).

Signes

Là encore, les Yūrei se conforment aux mêmes usages que leurs homologues occidentaux, pouvant manifester leur présence par une multitude d'indices plus ou moins explicites : apparitions fugitives à la lisière du champ de vision, froid intense, murmures, gémissements ou ricanements à glacer le sang, jeux d'ombres, réseaux téléphoniques et électriques perturbés, phénomènes électromagnétiques... Toutes ces manifestations, intimement liées aux Pouvoirs spécifiques de l'Esprit, constituent pour lui une façon de jouer avec ses proies...

Pouvoirs

Comme tout Esprit Maléfique, un Yūrei possède un nombre variable de Pouvoirs, généralement entre trois et cinq. Aux Pouvoirs classiques décrits dans les règles de TTB (**Emprise, Froid de la Mort, Poltergeist et Possession**) peuvent s'ajouter d'autres possibilités :

Attraction : Le Yūrei peut attirer à lui les victimes sur lesquelles il a jeté son dévolu (voir *Stranger Tales* n°1, p 46).

Aspiration : Le Yūrei peut absorber l'énergie vitale de ses victimes (voir ST n°1, p 46).

Irruption : Comme Deadeye (voir ST n°1, p 48), le Yūrei peut émerger de n'importe quel écran ayant diffusé au moins sept minutes de certaines images maudites – mais dans le monde de Creepy Club (notre époque !), ces images n'ont plus besoin d'être fixées sur une K7 vidéo. Dématérialisées, elles peuvent être trouvées (en cherchant bien ou en tombant mal...) sur divers sites web, élargissant ainsi considérablement le champ d'action et d'irruption de l'esprit maléfique.

Télé-pistage : Le Yūrei peut traquer ses proies désignées via n'importe quel écran (voir *Stranger Tales* n°1, p 48).

Points Faibles

Là encore, les Yūrei se conforment aux règles habituelles sur les Esprits Maléfiques ; chacun d'eux est attaché à un lieu précis, qui constitue leur point d'ancrage dans notre réalité (voir règles de TTB, p 75).

Le Yūrei, Sauce TTB Classic

À l'époque de référence de *Trucs Trop Bizarres* (en gros, la première moitié des années 80), l'exposition des jeunes Américains à la culture japonaise était beaucoup plus limitée que de nos jours – et le fait que le *cyberspace* n'existe que dans les romans de S.F. d'avant-garde empêche un Yūrei possédant les mêmes pouvoirs que Deadeye de se manifester où bon lui semble en rôdant dans les ombres du web...

Pour un jeune geek américain de cette période, le Japon sera surtout associé aux monstres Kaiju (Godzilla et consorts) et aux robots géants (ex : *Robotech*, diffusé à partir de 1985 aux USA). Le folklore surnaturel japonais a donc toutes les chances d'être une case vide dans la culture de nos jeunes héros typiquement américains... à moins qu'ils ne soient des rôlistes ! Le jeu de rôle *Bushido* (1980) contient en effet tout un tas de trucs fascinants sur les différents types d'esprits du folklore japonais, sans parler du livre *Oriental Adventures* pour AD&D (1985) !

Un MJ désireux d'importer le Yūrei dans le cadre canonique du jeu devra néanmoins trouver une façon de justifier l'irruption d'une entité liée à la culture nipponne dans la réalité d'une petite ville américaine des années 80 - mais dans TTB, tout est possible ! On pourrait, par exemple, imaginer que les membres d'une sympathique famille japonaise récemment installée dans la petite ville des persos soient poursuivis par une étrange « malédiction », c'est-à-dire par un Yūrei les ayant, pour une raison ou pour une autre, choisis comme cibles... Et rien n'empêcherait cette famille d'être celle d'un personnage-joueur !

Une autre possibilité, directement empruntée à la deuxième saison de la série télé *The Terror*, consisterait à lier le Yūrei aux événements de la Seconde Guerre Mondiale, à commencer par les traumatismes et les secrets liés à l'internement par les autorités des USA de citoyens américains d'origine japonaise et de ressortissants nippons dans des camps de concentration (lesquels n'étaient, incidemment, [pas tous situés sur la Côte Ouest](#)). Qui sait quelles brèches, quels échos surnaturels pourraient subsister dans de tels lieux, quarante ans plus tard ?

TRUCS TROP BIZARRES

TRILOGIE

GHOST TOWN

I. CRUEL SUMMER

II. ASHES TO ASHES

III. TIME AFTER TIME

CRUEL SUMMER



La casse automobile Weathers, un des lieux emblématiques du scénario

*Strange voices are saying
What did they say
Things I can't understand
It's too close for comfort
This heat has got right out of hand

It's a cruel, cruel summer
Leaving me here on my own
It's a cruel, cruel summer
Now you're gone*

Bananarama – Cruel Summer

Ghost Town, Part One

Ce (gros) scénario est le premier volet d'une trilogie, qui se poursuivra avec **Ashes to Ashes** et se terminera par **Time After Time**.

Cette trilogie forme une véritable mini-série, chacun des trois volets pouvant être joué en deux ou trois séances de jeu.

Entre les deux premiers volets de cette trilogie, un hiatus permettra de faire passer les persos de l'univers de la Middle School à celui du lycée, en utilisant les règles optionnelles données dans **High School Heroes** (voir *Stranger Tales* n°3, p 36) ; il est toutefois possible d'ignorer ce Grand Saut et de laisser nos jeunes héros évoluer en Middle School.

Après tout, ils ont bien le temps de grandir...

Voilà l'Été !

Fin de l'année scolaire ! C'est avec un mélange de joie et de nostalgie que les persos quittent la *Middle School*. Les vacances d'été commencent. À moins d'être de redoutables cancres, ils évolueront donc, dès la rentrée de septembre, en *High School*. Plus d'une fois, ils ont clamé haut et fort qu'il était temps pour eux de rejoindre les grands, mais maintenant que ce temps est arrivé, l'inquiétude pointe le bout de son nez...

Mais, pour l'heure, ils sont bien décidés à profiter du *break* estival et à mettre à profit les beaux jours. Ils ont sûrement mille idées pour occuper les belles semaines qui viennent, à commencer par se préparer pour le traditionnel bal de fin d'année, qui aura lieu quelques jours plus tard. Cette soirée est d'autant plus marquante qu'elle marque la fin de leurs années *Middle School* et leur passage à une nouvelle phase de leurs vies.

Laissez les persos discuter entre eux des activités qu'ils envisagent, maintenant que les cours sont terminés : l'actualité va s'imposer à eux rapidement, alors qu'ils commencent à profiter de vacances bien méritées. Mais, pour l'heure, ils ont d'autres pensées en tête. Il y a tout d'abord le fameux bal de fin d'année, incontournable pour nombre d'élèves (et barbant pour certains), qui peut représenter pour eux LA date importante de l'année. Qui sait s'ils ne pourront pas inviter l'élue(e)

de leur cœur lors d'un slow (ce qui, en termes de jeu, représente un *moment cool*) ? Pour parvenir à briller lors de ce jour à marquer d'une pierre blanche, les persos comptent évidemment se préparer et choisissent déjà les tenues qu'ils comptent porter, tout en s'entraînant à danser sans paraître trop maladroits.

Leur autre préoccupation, en ce début d'été, porte un nom : Timothy Anderson. Dans la même classe que l'un(e) des persos, Tim leur a déclaré la guerre et, depuis le début de l'année, n'a eu de cesse de s'en prendre à eux, avec l'aide de ses acolytes zélés... Son dernier coup en date : il a clamé haut et fort qu'il « reprendrait » (de force, si nécessaire) le lieu où les persos ont établi leur repaire. L'été risque donc fort d'être placé sous le signe de l'affrontement entre les deux bandes.

L'Accident

C'est en rentrant chez eux, sur leurs vélos ou à pied, que les persos vont réaliser qu'il se passe quelque chose de bizarre à Whitby. Toutes sirènes hurlantes, un des véhicules de la police locale traverse celle-ci en se dirigeant vers la sortie ouest de la ville, là où se trouvent l'usine désaffectée de la Whitby Iron Company et l'ancienne casse automobile. Il est peu probable que les persos puissent arriver sur les lieux en même temps que les forces de l'ordre. S'ils sont assez curieux pour s'y rendre, ils arriveront donc une fois que le périmètre aura été sécurisé et apprendront qu'on a trouvé un cadavre dans un fossé.

Si les persos se trouvent sur les lieux où le corps a été découvert, ils pourront apprendre quelques informations, grâce à leurs capacités en Baratin, Observation ou en Investigation, selon le type d'info et l'approche utilisée : Observation pour repérer les indices visuels, Investigation pour écouter ce qui se raconte parmi les enquêteurs et les quelques badauds, Baratin pour questionner (mine de rien) les policiers présents.

- Le corps est celui d'un adolescent, non identifié à ce stade (Observation, Investigation ou Baratin)

- Il a été découvert en bord de route par Hugh Mayer, un habitant du quartier de Greenwood qui se rendait au Drugstore (Investigation ou Baratin)

- Le malheureux a visiblement été percuté par une automobile, sans doute au cours des dernières heures. Il a subi plusieurs fractures, aux jambes et au thorax, et porte les traces d'un choc (Observation, Investigation ou Baratin)

- Le véhicule en question n'a laissé nulle trace : tout porte à croire qu'il n'a ni freiné ni fait d'écart. On pourrait presque douter de son existence... (Baratin, auprès des policiers)

La scène de l'accident est rendue inaccessible aux témoins par Fred Hart, l'un des adjoints du shérif Wesson. Néanmoins, les persos pourront chercher à l'examiner grâce à un test de *Discrétion*.

Confrontés au corps mutilé du pauvre garçon, ils devront sacrifier un point d'Aventure pour ne pas être terrifiés et choqués par l'impressionnante vision (surtout pour de jeunes yeux). Parfois, il vaut mieux obéir à la police. Ceux qui, cependant, ont bravé la présence dissuasive de Fred Hart et se sont risqués sur la « scène de crime » pourront, s'ils font appel à leur *Sixième Sens*, sentir que quelque chose de bizarre est à l'œuvre : ce n'est pour l'instant qu'une impression, mais cet accident provoque un étrange frisson...

Jusqu'à la fin de la première journée, les persos peuvent partager leurs impressions au sujet de l'accident qui vient d'être découvert ou continuer à vaquer à leurs occupations habituelles. Ils peuvent, par exemple, profiter de cette première soirée de vacances pour aller s'occuper un peu de leur repaire commun, tout comme ils peuvent se retrouver autour d'un hobby commun (une table de jeu de rôle, par exemple!).

Si les persos s'inquiètent de savoir qui peut être le jeune homme victime de l'accident, l'identité de ce dernier sera établie en fin de journée. Le Town Marshal finira par l'identifier : il s'agit de **Stanley Hayes**, le fils aîné d'un fermier habitant non loin, qui se rendait cet après-midi-là à Whitby pour aller au drugstore, entre deux travaux aux champs.

Il est peu probable que les persos connaissent Stanley (âgé de dix-sept ans), mais la mort d'un garçon à peine plus âgé qu'eux ne peut que les toucher. En tout cas, dès que le nom de Stanley Hayes commence à circuler, les habitants de Whitby, ville d'ordinaire si calme, sont sous le choc.

C'est dans une ambiance particulière que commencent donc ces vacances scolaires. Mais c'est loin d'être le dernier des Trucs Trop Bizarres qui vont se dérouler dans les jours à venir...

Un Détenu s'est Échappé !

Pour ne rien arranger, dès le lendemain matin, le shérif Burt Wesson sera vu en plusieurs endroits de la ville, placardant des avis de recherche. De plus, si les persos s'intéressent un tant soit peu aux actualités (que ce soit en parcourant le journal que reçoit chaque matin leur père, par exemple, ou en suivant le journal télévisé du soir à la maison), ils comprendront vite qu'un dangereux criminel rôde non loin de Whitby. **Ferris Tyler**, c'est son nom, s'est évadé la semaine précédente du pénitencier de Michigan City (situé, malgré son nom, dans l'Indiana) après avoir agressé l'un de ses gardiens. La police de l'État est sur ses traces.

La Casse Auto

Les jeunes héros de *Trucs Trop Bizarres* disposent probablement d'un repaire bien à eux, où ils aiment se retrouver loin du reste du monde. Pour le présent scénario, il est conseillé d'utiliser à cet effet la casse automobile de Whitby. Le vieux bus scolaire qui rouille dans un coin du terrain envahi par les ronces et les épaves ferait un lieu idéal pour toute bande de *kids*. Si cette proposition n'est pas adoptée par les persos, le MJ devra modifier quelques éléments de ce scénario pour l'adapter à son groupe.

Sur la rive ouest de la rivière Wabash, coincée entre le bois de Stonefield et les anciens terrains de la **Whitby Iron Company**, se trouve la casse automobile de Whitby. Délimitée par un grillage dont les ronces et le temps ont eu raison à plusieurs endroits, c'est un des terrains de jeu préférés des kids de la petite ville. Les carcasses d'automobiles, de camions et d'engins agricoles sont les repaires rêvés des bandes de gosses ayant choisi d'outrepasser les consignes de leurs parents. Sans trop savoir pourquoi, les adultes de Whitby « sentent » qu'il n'est pas prudent de s'aventurer là-bas, entre les épaves. Il n'est encore jamais rien arrivé de grave là-bas, à part quelques mauvaises chutes et des vilaines coupures, mais certains parents ont un mauvais pressentiment, sans pouvoir en expliquer la raison.

Dans les années 50, les frères Dave et Sam Weathers décidèrent d'utiliser ce terrain, hérité de leur père, pour accueillir les carcasses des automobiles devenues inutilisables après un accident. Peu à peu, les véhicules fracassés de Whitby s'y entassèrent, formant un labyrinthe métallique multicolore. Au début des années 60, les Weathers acquirent une presse hydraulique et commencèrent à compresser les dizaines de voitures pour éviter que leur petite casse ne soit trop encombrée. On venait de tout l'État pour confier à leur bons soins les épaves automobiles.

Peu à peu, alors que les grincements sinistres de la presse se faisaient entendre toute la journée, Dave et Sam devinrent de plus en plus riches, n'hésitant pas à étaler leur opulence.

Et, un beau jour, le FBI débarqua et arrêta les deux frères. On n'a jamais vraiment su ce qui leur était reproché... Pour certains, les frères Weathers utilisaient leur presse hydraulique pour faire disparaître les véhicules (et les corps) de témoins gênants, pour le compte de la Mafia.

Toujours est-il que depuis, la casse est fermée et qu'une énorme chaîne en bloque l'entrée. Les ronces ont envahi le lieu et, depuis une vingtaine d'années, les gamins téméraires ne résistent pas à la tentation d'explorer ce cimetière de tôle... Là-bas, de temps à autre, un sinistre bruit de métal se fait entendre, comme si les fantômes des véhicules s'éveillaient...

Or, hier soir, à la tombée de la nuit, Samuel Sherman¹, un fermier dont l'exploitation est située à l'est de Whitby, a aperçu un homme dans l'un de ses champs de maïs, alors qu'il inspectait ses cultures. Tout porte donc à croire que le dangereux fugitif est tout près de la ville... et qu'il n'est sans doute pas étranger au meurtre sauvage de la veille.

Au cours de la deuxième journée, les persos vont assister à un véritable branle-bas de combat du côté des forces de l'ordre de Whitby.

L'annonce de la présence de Tyler dans les environs aura d'autres conséquences : les parents des persos vont se montrer plus vigilants et il va être difficile pour nos héros d'être libres de leurs mouvements... Mais pour le moment, la menace ne semble pas venir d'un autre monde que le nôtre, du moins en apparence...

Le Condamné à Mort

Ferris Tyler, l'évadé tant recherché est, à croire son dossier judiciaire, un homme extrêmement dangereux. Convaincu coupable d'un double meurtre, Tyler a été condamné à mort l'an dernier et n'attend plus que son exécution. Bien qu'il ait toujours nié sa culpabilité (au point de plaider non coupable lors de son procès), ce marginal a été reconnu coupable de l'assassinat de deux étudiants sur le campus de Bloomington, Indiana, au cours d'un cambriolage qui tourna mal.

Pour nombre de citoyens de Whitby, la chose est entendue : si Ferris Tyler a été condamné, il était coupable. C'est donc un individu dangereux qui rôde autour de leur petite ville...et c'est probablement lui qui a assassiné le jeune homme découvert à l'entrée ouest de Whitby, même si on ignore encore pourquoi et comment.

Si les persos cherchent à s'informer sur Ferris Tyler, ils peuvent aisément découvrir les faits suivants :

- L'évadé a été condamné à la peine capitale pour le double meurtre de Laureen Smith et de John Bourne, deux étudiants du campus de Bloomington, Indiana (cette information peut être obtenue en épluchant les archives du Whitby Daily, sans avoir besoin de réussir un quelconque test).

- Selon les journaux, les deux étudiants seraient tombés sur Tyler alors qu'il cambriolait leur logement. Dans la panique, il les aurait assassinés à l'aide d'un couteau de cuisine (cette information nécessite l'examen approfondi des archives du Whitby Daily et un test d'*Investigation*).

1 - Le même que celui de *Chasing the Night* (voir ST n°1)



Ferris Tyler, un homme traqué

- Lors de son procès, Ferris Tyler a clamé son innocence et expliqué que, s'il était effectivement entré par effraction chez les victimes, il a découvert leurs corps sans vie et tenté de prendre la fuite, alors que la police arrivait, prévenue par un coup de téléphone anonyme. Cependant, les jurés n'ont pas cru un instant à cette version des faits, selon laquelle il serait tombé dans un piège. Il est cependant avéré que c'est un appel anonyme qui prévint les autorités du meurtre et permit aux forces de l'ordre d'arrêter Tyler sur les lieux du meurtre (un deuxième test d'*Investigation* est nécessaire pour obtenir cette information).

Le Deuxième Meurtre

Au matin du troisième jour, Whitby est à nouveau secoué par un drame : un deuxième cadavre a été trouvé. Cette fois, c'est non loin du cimetière municipal à quelques mètres de la rivière Wabash que Mrs Helen Murphy a fait, selon la formule consacrée, *une macabre découverte*...

La vieille dame allait, comme souvent, fleurir la tombe de son défunt mari quand elle a remarqué « *quelque chose d'étrangement coloré* » en contrebas du cimetière. Il s'agissait en fait du tee-shirt rouge porté par une jeune femme, dont le corps cruellement mutilé avait été jeté là...

Une nouvelle fois, les sirènes des véhicules de police hurlent dans Whitby : pour le Town Marshal, habitué à la tranquillité de sa petite ville, c'est la panique. Alors qu'il fait sécuriser la scène de crime, tant bien que mal, Burt Wesson a bien du mal à empêcher les informations de se propager, fussent-elles erronées.

En traînant non loin du lieu où Mrs Murphy a découvert la malheureuse, ou en interrogeant leurs concitoyens, les persos pourront donc récolter quelques infos supplémentaires.

- La victime est Liz Smith, une femme d'une trentaine d'années vivant sur Main Street. En tenue de sport, la malheureuse faisait visiblement son footing sur le chemin longeant la Wabash.

- Son corps porte des traces de coups violents et est atrocement mutilé. Là aussi, si les persos franchissent le cordon de sécurité pour jeter un œil au cadavre, malgré l'interdiction du Town Marshal, ils seront suffisamment impressionnés pour n'avoir plus qu'une envie : rentrer chez eux et s'y terrer jusqu'à la fin de la journée. Mais, là aussi, ceux qui auront réussi un test de *Sixième Sens* à ce moment sauront que le malaise qu'ils ressentent n'a rien de naturel. Un Truc Trop Bizarre s'est produit ici.

- Le Town Marshal ne partagera pas ses impressions sur le meurtre avec les persos (sauf si l'un d'entre eux lui est lié et qu'il est son adulte de confiance), mais il est possible d'entendre ses échanges avec son adjoint Fred Hart (avec un test de *Discrétion* pour ne pas être repéré). Le corps porte des blessures semblables à celles du jeune homme accidenté de la veille, visiblement assénées avec un instrument contondant. Il semblerait donc qu'on soit en présence de deux meurtres identiques et particulièrement brutaux.

- Environ deux heures plus tard, la police du Comté arrive, afin de prêter main forte à Burt Wesson et sa petite équipe. Si rien ne filtre, les rumeurs vont bon train et à Whitby, on a tôt fait de relier les derniers événements : tout porte à croire que Ferris Tyler soit l'auteur des deux meurtres.

Whitby a Peur

Il va devenir plus difficile pour les persos de quitter le domicile familial, dès la deuxième journée ; à moins qu'ils ne vivent dans un environnement familial un peu « relâché », leurs parents devraient donc moins les autoriser à sortir et les cantonner à leur chambre. Il leur faudra donc filer en douce (en jouant d'*Acrobatie* ou de *Discrétion*) s'ils veulent quitter la maison familiale et continuer à enquêter sur le Truc Trop Bizarre à l'œuvre à Whitby.

Dans les rues de Whitby, un calme étrange règne et les passants sont moins nombreux qu'à l'accoutumée, semble-t-il. Quelques véhicules circulent et, parmi eux, les deux voitures de la police municipale patrouillent : l'atmosphère est décidément à l'inquiétude. Et c'est sans compter la présence des policiers du Comté. Au total, quatre hommes, placés momentanément sous les ordres de Wesson, se chargent d'examiner attentivement les lieux du drame pour obtenir tous les indices possibles ; à ce stade de l'enquête, le Town Marshal hésite encore à relier les deux décès. Il attend le résultat des autopsies avant de savoir à quoi il a affaire. Dans son esprit, il n'y a pas de

coïncidence possible : le coupable est Tyler, l'évadé qui rôde dans les environs...

Et puisque nous parlons de lui...

Un Visiteur Inattendu

Note : Cette partie du scénario part du principe que les persos disposent d'un quartier général, d'un repaire, d'un lieu qui (au moins dans leur esprit) n'appartient qu'à eux, comme la casse auto évoquée plus haut. Si tel n'est pas le cas, considérez que la cachette de Tyler se situe chez l'un des persos. Le fugitif peut, par exemple, se terrer dans la cabane de jardin familiale (celle où les parents du perso ne vont guère en ce moment) ou dans le sous-sol de sa maison, où il se cache de tous... sauf du perso concerné. De toute façon, comme nous le verrons plus tard, il ne restera pas planqué très longtemps....

Alors qu'ils pensent se réunir pour évoquer l'affaire qui secoue leur ville (ou pour toute autre raison, s'ils ne s'intéressent pas plus que ça aux meurtres qui ensanglantent Whitby), les persos vont avoir la surprise de découvrir, dans leur repaire, la présence d'un intrus : Ferris Tyler, le prisonnier évadé, a choisi leur QG comme refuge...

Passée la première frayeur, le face-à-face sera tendu. L'affrontement verbal entre les persos et Ferris pourra donner lieu à une intéressante séance de *roleplay*. L'évadé est prêt à tout pour que les persos ne le dénoncent pas aux autorités. Il n'hésitera pas à menacer ces étranges gamins.

Cependant, les persos, en bons héros de TTB, pourront avoir l'intuition que l'homme ne s'en prendra pas physiquement à eux. Aussi menaçant qu'il paraisse, Ferris est surtout aux abois et ne redoute qu'une chose : être découvert et capturé.

Premier Contact

Les premières discussions avec Tyler risquent d'être limitées : l'homme cherche avant tout à rester caché et à obtenir des persos de quoi subsister, « *le temps que les choses se tassent* ».

Tout en protestant de son innocence et en clamant qu'il est victime d'une erreur judiciaire, l'évadé va donc essayer de les convaincre de lui apporter quelques vivres, par exemple. Si un début de confiance peut s'instaurer rapidement entre les deux parties, Tyler reste très prudent. Ainsi, il n'hésitera pas à garder l'un des persos avec lui, le temps que les autres aillent assurer son ravitaillement. Il évitera toutefois d'utiliser le mot « otage », préférant parler de « sécurité »...

Lorsqu'une certaine confiance réciproque se sera installée, Tyler baissera la garde et commencera à en dire plus aux persos. Oui, il est bien le prisonnier

évadé que la police recherche, mais non, il n'a pas commis les assassinats qui viennent d'avoir lieu...

Un test réussi en Baratin pourra suggérer aux persos que Tyler ne ment pas (ou alors qu'il le fait très bien, ce qui ne semble pas cadrer avec le reste de son attitude). S'il était coupable des meurtres qui viennent d'avoir lieu à Whitby, se confierait-il ainsi aux premiers gamins venus ?

Tant qu'il n'est pas devenu l'allié des persos, Tyler représente, en termes de jeu, deux menaces, la Surveillance et l'Attaque (voir règles de TTB, p 40). Quand les persos se seront rendu compte qu'il peut être amadoué et qu'il n'est peut-être pas coupable des meurtres dont on l'accuse, Ferris Tyler deviendra un Allié, dont l'aide pourra être précieuse en cas de Danger (voir règles de TTB, p 39). Naturellement, ce changement de statut ne se fera pas en un claquement de doigts et devra refléter l'évolution des relations entre les persos et Tyler.

La Vérité Selon Ferris

À en croire l'évadé, il est *évidemment* innocent des crimes dont on l'accuse. S'il fut arrêté sur les lieux du double meurtre pour lequel il a été condamné, c'est parce qu'il vagabondait sur le campus, s'autorisant de temps en temps une « visite » dans les chambres des étudiants afin de se nourrir.

À l'époque, Tyler était sans domicile fixe et vivait tant bien que mal, entre mendicité et rapines. Il eut, ce soir-là, la mauvaise idée de s'introduire là où un double meurtre venait d'avoir lieu et y fut cueilli par la police. Personne n'a jamais cru à sa version des faits. Par manque de moyens, Tyler ne put s'offrir l'aide d'un avocat qui l'aurait sorti de ce guépier.

Le *district attorney* (procureur général) voulut faire un exemple et il fut condamné à la peine capitale avant d'avoir compris ce qui lui arrivait.

Promis à la chaise électrique (rétablie en 1981 dans l'Indiana, elle ne sera remplacée qu'en 1995 par l'injection létale), Ferris a craqué la semaine dernière, après des mois de bonne conduite au pénitencier. Lors d'un transfert de cellule, il a bondi sur un gardien, s'est emparé de son arme et a réussi à s'évader... pour arriver ici.

Désormais, Ferris Tyler est un homme traqué et n'a plus guère d'espoir. S'il est repris, il ne sera plus jamais libre et il y a peu de chances pour que son jugement soit un jour révisé...

Son évasion est plus une fuite en avant qu'une véritable démarche réfléchie. Dans l'immédiat, il cherche simplement à rester planqué et, pour cela, compte sur les persos, en qui il voit des alliés inattendus. Il a besoin d'eux, pour qu'ils le cachent et lui apportent de quoi subsister, tout en n'éveillant pas les soupçons de ceux qui le recherchent.

Qu'ils aient conscience ou non des conséquences de leurs actes (complices d'un criminel en fuite !), les persos vont devoir jouer serré pour garder secrète la présence de Ferris Tyler dans leur repaire... Comme nous allons le voir, il sera peut-être, le moment venu, un allié inespéré. Mais pour l'instant, il se contente de se terroriser là où les persos l'ont découvert, en espérant qu'ils ne trahissent pas sa présence.

C'est Trop Risqué !

Il est envisageable que les persos prennent peur, en découvrant Ferris Tyler et qu'ils refusent de se rendre complices de celui que les autorités recherchent. Cela est bien compréhensible : ce sont des gosses, après tout (même s'ils sont aussi d'intrépides héros de TTB).

Même si une étrange intuition leur rend le personnage sympathique et inoffensif, les persos peuvent donc choisir de ne pas s'embarrasser de lui. Au cas où ils ne souhaiteraient pas prendre de risque, ou si jamais ils décident de prévenir le Shérif Wesson de la présence de Ferris Tyler dans leur cachette préférée, ils perdront (sans le savoir) un allié potentiel précieux. Tyler, quant à lui, prendra alors la fuite. Si l'étau se resserre autour de lui, il ne sera pas repris... enfin, pas tout de suite (voir ci-après pour plus de détails).

Deux Ans Plus Tôt

À présent, revenons un peu en arrière afin de comprendre ce qui se passe vraiment à Whitby. Comme vous vous en doutez, la petite ville théâtre des Trucs Trop Bizarres n'est pas seulement aux prises avec un meurtrier en cavale : ce serait trop simple...et pas « bizarre » du tout.

Tout commença deux ans plus tôt, au cœur de l'été. Dans la nuit du 4 juillet, quittant Whitby après avoir passé la journée à assister aux festivités et au feu d'artifice final, Frank et Rita Pendleton moururent dans un accident sur la route qui les ramenait chez eux, au nord de Whitby. Le virage où leur Plymouth Reliant sortit de la route n'étant pas particulièrement dangereux, l'enquête, menée par le Town Marshal Wesson, conclut à une cause simple : Frank Pendleton s'était endormi au volant. Son épouse et lui furent tués sur le coup, le véhicule ayant violemment percuté un arbre.

Le dossier fut rapidement classé. Personne ne se demanda pourquoi, à l'intérieur de la Plymouth broyée sous le choc, se trouvait un ours en peluche. Personne ne se rappela avoir vu Frank et Rita accompagnés d'un petit garçon lors de la fête de l'Indépendance. Personne ne se demanda où était passé Caleb, leur fils de dix ans. Personne ne perçut que le No Man's Land était impliqué dans le

dramatique accident qui avait détruit la famille Pendleton. Caleb, lui aussi, trouva la mort lors du drame – mais disparut à ce moment « de l'autre côté ». Il sombra alors dans l'Oubli. Lentement, la Dimension Maudite grignota tout souvenir de cet enfant dans l'esprit de ceux qui l'avaient côtoyé. Peu à peu, ce fut comme si Caleb n'avait jamais existé, ou presque. Il ne restait de lui qu'une vague impression d'absence, d'un élément qui manque pour qu'un tableau soit complet.

Le terrifiant pouvoir du No Man's Land avait dévoré tout ce qu'avait été Caleb : seuls ceux capables de « sentir » ce qui se trame au-delà de notre réalité (grâce au Sixième Sens) peuvent deviner que Caleb a existé. Parmi eux, les persos vont être aux premières loges...

Deux ans après cette tragédie, alors que l'été débute, ce qui reste de Caleb revient sous une forme terrifiante, celle d'un Esprit Maléfique (voir règles de base, p 73), animé d'une colère immense contre ceux qui l'ont oublié et doté de pouvoirs surnaturels...

Le Retour de Caleb

Le No Man's Land est parfois agité de soubresauts et ses frontières avec notre monde subissent ces vibrations, devenant plus fragiles. C'est à l'occasion d'un de ces spasmes que Caleb (ou plutôt ce qu'il est devenu) réussit à sortir de la Dimension Noire. L'être de cauchemar qui fut autrefois le fils chéri de Rita et Frank est entièrement animé par la haine (envers ceux qui l'ont oublié) et la soif de mort. Dans ce qui lui sert d'esprit subsistent quelques images des derniers instants de Caleb : un cri d'effroi (celui de sa mère), le choc de l'accident, le bruit atroce de la carrosserie qui s'écrase, et puis plus rien...

Si, à première vue, Caleb ressemble à un petit garçon, sa vraie nature apparaîtra rapidement à ceux qui s'approcheront de lui (et réussiront un test de *Sixième Sens*) : c'est un spectre, la projection maléfique de l'enfant mort dans le tragique accident. Depuis qu'il a émergé du No Man's Land, le fantôme de Caleb hante les alentours de la casse (et plus précisément de l'épave de la voiture de ses parents), étendant lentement son emprise sur les environs.

Chaque fois qu'il se sent assez puissant pour agir, le spectre de Caleb apparaît dans la carcasse de la Plymouth Reliant de ses parents et, après s'être extirpé du véhicule accidenté, se met en quête d'une proie. Durant ses premières tentatives, il n'a pu parcourir que quelques mètres avant de se dissiper, s'effilochant comme une brume. Puis, il a commencé à comprendre sa nature et ses pouvoirs et a pu s'attaquer à sa première victime, ce qui l'a rendu plus puissant et l'a autorisé à

s'éloigner un peu plus de son point d'ancrage. Au fil du scénario, Caleb va donc devenir de plus en plus dangereux et capable d'agir de plus en plus loin de la casse qui lui sert de refuge. Il va donc falloir que les persos réussissent à vaincre l'Esprit Maléfique avant qu'il ne soit trop tard...

Motivé par la peur, ayant sombré dans l'oubli et imprégné de l'énergie issue du No Man's Land, Caleb est mû par la haine (envers le monde des vivants, qui semble l'avoir rayé de sa mémoire collective) et la souffrance (sa mort fut brutale et son esprit erre, faute d'avoir trouvé le repos).

Puisque son esprit (ou ce qu'il en reste) est entièrement empli par la souffrance, il cherche à en causer le plus possible autour de lui. Ce fut d'abord Stanley Hayes, le jeune homme passant sur la route devant la casse auto, qui subit son premier assaut : usant de son pouvoir d'*Emprise*, Caleb le projeta contre un véhicule qui passait à sa hauteur.

Dès le lendemain (mais le temps n'a pas, rappelons-le, la même valeur pour les créatures du No Man's Land), Caleb utilisa de nouveau ses pouvoirs. À la nuit tombée, il s'attaqua à une auto-stoppeuse traversant Whitby en longeant la route M31 : Liz Smith, dont le T-shirt rouge déchiqueté attira l'attention de Mrs Murphy, comme nous l'avons vu plus haut.

Voilà nos jeunes héros dans une drôle de situation : leur petite ville est le théâtre de meurtres particulièrement violents, dont le principal suspect, déjà condamné à la peine capitale, se terre sur leur « territoire »... mais n'a manifestement rien à voir avec les meurtres ! Décidément, il se passe des Trucs Trop Bizarres à Whitby, Indiana.

Lorsque l'Enfant Paraît

Tôt ou tard, après le deuxième meurtre (puisque c'est bien de meurtres qu'il s'agit), Caleb va apparaître aux persos.

L'enfant spectral se manifeste systématiquement à quelques mètres de la carcasse de la voiture de ses parents. Les persos seront donc aux premières loges pour assister à l'apparition, soit parce que leur repaire se situe dans la casse, soit parce qu'eux-mêmes s'y trouvent pour d'autres raisons : le MJ pourra ainsi décider que le repaire des persos est situé dans un terrain vague qui, justement, jouxte la casse auto de Whitby ou que la balade à vélo qu'ils viennent de faire les a menés tout près de cet endroit.

En termes d'action et d'ambiance, la casse auto reste le meilleur lieu pour mettre en scène les apparitions de Caleb. Mais que faire si les persos ne veulent en aucun cas se rendre dans cette maudite casse auto ?



La Plymouth Reliant des Pendleton, avant l'accident

Plutôt que de forcer les choses, le MJ pourra tout simplement « déplacer » l'épave de la Plymouth jusqu'à proximité du repaire des persos ou d'un lieu qu'ils peuvent fréquenter. Après tout, ce ne serait pas la première fois que ce qui reste d'une automobile accidentée prendrait la rouille au fond d'un terrain vague ou d'un champ en jachère...

Lorsqu'ils verront pour la première fois le fantôme de Caleb, les persos feront face à une apparition spectrale terrifiante. Âgé d'une dizaine d'années et portant un casque de Walkman, l'enfant semble en proie au somnambulisme et avance entre les épaves sans se soucier de son environnement, droit devant lui. Son regard est vide et du sang séché recouvre une bonne partie de son visage pâle comme la mort. À moins de dépenser un point d'Aventure, les persos prendront leurs jambes à leur cou dès que l'apparition se matérialisera ; s'ils surmontent leur peur, ils pourront faire face à la vision de ce petit garçon sorti de nulle part, s'extirpant de l'épave de la voiture de ses parents.

Si les persos tentent d'entrer en contact avec Caleb, ils se heurteront à son silence et au regard fixe et vide qu'il dirigera vers eux. À moins de dépenser un point d'Aventure, la terreur s'emparera des persos et les forcera à s'enfuir. S'ils lui font face, Caleb va user sur eux de son pouvoir de télékinésie (voir ci-dessous).

Essayer de s'en prendre physiquement à Caleb est dangereux. Maîtrisant de mieux en mieux la puissance que lui donne le No Man's Land, l'enfant n'hésitera pas à s'en prendre à ceux qui se mettent sur sa route. Agissant tel un *poltergeist*, il usera de télékinésie pour projeter en leur direction tout ce qui est à sa portée (et, dans une casse automobile, ce ne sont pas les projectiles potentiels qui manquent). À moins de réussir un test de *Rapidité*, les persos subiront des dégâts *légers* ou *sérieux*, selon ce que Caleb aura pu leur lancer. Découvrant encore ses pouvoirs, Caleb est, pour cette scène, limité à **deux** utilisations du pouvoir de *Poltergeist*.

Des persos prudents, voire timorés, peuvent tenter de se cacher. Là aussi, la casse automobile comporte de nombreuses cachettes possibles – et un test de *Discrétion* permettra aux persos de se mettre en sécurité.

Une fois débarrassé des persos (ou si ceux-ci ne se sont pas fait remarquer par ce qu'il faut bien appeler un fantôme), ce dernier quittera la casse auto. Maîtrisant de mieux en mieux les pouvoirs que lui octroie le No Man's Land, Caleb explore le monde qui fut le sien avant qu'il ne meure, sans doute à la recherche de sa prochaine victime. Les persos ont quelques minutes pour explorer les lieux avant que la sinistre (et dangereuse) apparition ne regagne pour un temps son refuge.

Le Refuge de Caleb

Le fantôme du petit garçon se matérialise dans la dimension des persos en utilisant comme point d'entrée ce qui reste du véhicule accidenté de ses parents, qui causa leur mort et la sienne. La carcasse de la Plymouth est localisée au fond de la casse de Whitby², là où les persos ont pu assister à l'apparition glaçante de Caleb. L'automobile est dans un état qui en dit long sur le choc qu'elle a subi. En examinant rapidement l'épave (et le spectacle est de nature à faire frémir), on imagine facilement que nul n'a pu survivre à l'accident qui l'a amenée ici : les vitres sont toutes brisées et le côté droit semble avoir subi comme un gigantesque coup de masse.

S'ils en ont le courage (et réussissent au passage un test d'*Acrobatie*), ils peuvent se faufiler dans l'habitacle, enfoncé par le choc qui fut fatal à ses passagers. Fouiller la carcasse (que la végétation a commencé à envahir) permettra aux persos de découvrir plusieurs indices sur Caleb et ce qui l'amène ici...

Un test d'*Observation* (remarquer un détail), d'*Investigation* (fouiller méthodiquement l'intérieur du véhicule) ou de *Sixième Sens* (se fier à son intuition) permettra aux persos de découvrir, derrière le pare-soleil, **une photo** instantanée que personne ne semble avoir trouvée avant eux. Le cliché, bien qu'abîmé par le temps, est une image du passé : sur le terrain municipal envahi par la foule (pour cause de fête nationale) Rita et Frank Pendleton se tiennent la main, visiblement ravis d'être là. Entre eux se trouve un petit garçon.

Sous le siège passager avant, **l'ours en peluche de Caleb** (dans un triste état, après le temps qu'il a passé là) est resté coincé, propulsé à cet endroit lors du choc fatal. Un test de *Sixième Sens* permettra aux persos de mettre la main sur ce

jouet délité par les ans, qui ne fut pas retrouvé lors de la fouille du véhicule. Cette peluche a « quelque chose de bizarre » et crée un indéfinissable malaise chez les persos.

Alors qu'ils finissent d'examiner la carcasse de la Plymouth des Pendleton, les persos vont être surpris par Caleb, de retour dans son refuge (qu'il ne peut quitter trop longtemps). Rendu furieux par leur incursion sur son territoire (et encore plus s'ils se sont emparés de son ours en peluche), l'esprit va déchaîner sa colère, en usant de ses pouvoirs de télékinésie (voir plus haut).

Il est bien évident que les persos ne l'emporteront pas, lors de ce premier affrontement avec Caleb. Leur fuite est l'issue la plus plausible, d'ailleurs, tant l'apparition est effrayante (il faut dépenser un point d'Aventure pour ne pas céder à la peur et prendre ses jambes à son cou). Si, par extraordinaire, ils se sont montrés assez courageux (ou assez fous) pour tenir bon malgré les assauts de Caleb et la terreur, ils le verront réintégrer sa « cachette » une fois débarrassé de ses « ennemis ». En réalité, le jeune spectre a épuisé, pour le moment, ses capacités et retourne dans le No Man's Land afin de se régénérer. Semblant se glisser dans l'épave de la voiture, il quitte notre univers pour se fondre à nouveau dans la Dimension Noire : les persos auront beau fouiller, ils ne trouveront nulle trace de cet étrange enfant spectral. Qui est-il ? Ou plutôt : qu'est-il ?

Note au MJ : si vous désirez découper **Cruel Summer** en plusieurs épisodes, ce moment est particulièrement indiqué pour marquer une pause. Les persos, rudement éprouvés, peuvent aussi choisir de passer un « moment cool » pour regagner 1 point d'Aventure : cette interruption entre deux épisodes est l'occasion de décrire l'un de ces moments, selon le profil des persos.

Renforts Policiers

Après le deuxième meurtre, l'angoisse a envahi Whitby et Burt Wesson, le Town Marshal, a eu fort à faire. Pendant que les parents redoublaient de prudence et incitaient leur progéniture à en faire autant, il a fait appel à la police du Comté, se sentant quelque peu dépassé par la situation et craignant par-dessus-tout un troisième meurtre...

Ces renforts se composent de deux véhicules de police, venus d'Indianapolis, transportant quatre hommes, dont le Capitaine Wiggins, viennent renforcer les forces de l'ordre de Whitby.

Pour les persos, l'arrivée à Whitby de nouvelles forces de police va se traduire par plus de

² - Sauf si, bien entendu, et comme précédemment évoqué, le MJ a décidé de placer cette épave ailleurs.

contraintes de mouvement. Comme pour la plupart des enfants de Whitby, il va devenir difficile pour eux de quitter leur domicile, tant la psychose grimpe. Le MJ pourra utiliser l'entourage familial défini pour chacun d'entre eux pour leur rendre la tâche plus facile ou plus difficile, lorsqu'il s'agira de rejoindre les autres membres du groupe. Les persos devront redoubler de diplomatie et de ruse pour rassurer leurs parents inquiets. Cela dit, ces derniers ont d'excellentes raisons d'avoir peur : le danger est bien réel.

Voilà donc nos persos dans une position de plus en plus délicate. D'un côté, leur ville est en proie à une psychose entièrement centrée sur un tueur qui semble rôder non loin, ce qui provoque l'extrême vigilance des autorités et risque de limiter leurs mouvements. De l'autre, le fugitif que tout accuse semble compter sur eux pour se sortir de ce guêpier. Au centre, il y a les persos, qui sentent plus ou moins confusément que quelque chose de bizarre est en train de se passer.

La Vie Continue ?

Durant ces jours très particuliers, les persos, maintenant libérés de leurs contraintes scolaires (puisque'ils sont en vacances) peuvent se consacrer au Truc Trop Bizarre qui se manifeste à Whitby. Ils ont également d'autres préoccupations : n'oublions pas que Ferris compte sur eux (sauf s'ils ont décidé de ne pas l'aider, comme évoqué plus haut) et que l'aider à rester caché est une aventure en soi.

Il leur faut également tenir compte de Timothy Anderson et de la menace qu'il représente. S'ils ne sont pas sa priorité, Tim compte bien s'en prendre aux persos (voir « La Bande Rivale »). Auparavant, lui et ses sbires feront plusieurs passages à hauteur du repaire des persos, afin de préparer l'attaque à venir (et, accessoirement, de provoquer un peu plus nos jeunes héros).

Enfin, il est une date que les persos peuvent avoir présents à l'esprit : celle du bal de fin d'année, qui aura lieu dans le gymnase de l'école (commun à la Middle School et à la High School).

La Bande Rivale

Timothy Anderson, un camarade de classe d'un (ou des) perso(s), et à qui ils ont déjà eu affaire durant l'année scolaire, a réuni sa bande (composée d'autant de garçons qu'il y a de persos). La rivalité entre les deux groupes a duré toute l'année (et peut même avoir commencé bien plus tôt) et atteint son paroxysme en ce début d'été : Timothy devrait quitter Whitby à la rentrée pour rejoindre son oncle au Texas. Là, il travaillera au ranch et cessera de causer des soucis à ses parents, et des tourments aux persos.

Pour conclure cette année, Tim a décidé de donner une dernière leçon aux persos, ces « empêcheurs de tourner en rond », qui se sont approprié le repaire qu'il avait choisi pour son « gang » (il est accompagné de deux ou trois autres garçons, selon le nombre de persos).

La provocation est évidente et le danger est réel pour les persos. Timothy Anderson et ses comparses sont prêts à en venir aux mains, même s'ils se contentent avant tout d'user de projectiles en direction de leurs adversaires.

Note au MJ : *en termes de jeu, Timothy Anderson et sa bande sont des adversaires représentant la menace Attaque – mais comme il s'agit de gosses, chaque membre de la bande ne peut s'en prendre qu'à un seul perso à la fois (voir p 40 de TTB).*

Si les persos sont (comme on peut s'y attendre) en position de faiblesse face à la bande de Tim, la fuite n'est pas forcément la bonne solution.

N'oublions pas que Tyler Ferris se cache dans le repaire qui fait l'objet du conflit. Si l'évadé intervient en faveur des persos (ce qu'il peut facilement faire, surtout si ces derniers lui sont venus en aide précédemment), le risque est également grand.

Vaincu, Timothy n'hésitera pas à aller voir le Shérif pour raconter ce qu'il a vu. Tyler sera donc contraint de fuir, encore une fois et ira se terrer dans les bois, à proximité de la ville.

Cependant, son rôle dans cette histoire n'est pas encore tout à fait terminé...

Jamais Deux Sans Trois ?

Caleb ne s'arrêtera pas à moins qu'on le renvoie là d'où il vient. Et Whitby aura à peine « digéré » le meurtre de Liz Smith qu'il réapparaîtra...

Cette fois, il va apparaître à l'entrée ouest de la ville et s'en prendre, au matin du quatrième jour, au conducteur d'une automobile. Et cette fois, Caleb provoque un accident, où trois personnes seront blessées et, surtout, auront vu un étrange petit garçon sur les lieux du drame.

Arrivé sur les lieux de l'accident, qui n'a heureusement pas eu un bilan humain trop lourd, Wesson va recueillir les étranges témoignages des témoins de l'accident. Alors qu'on évacue, par ambulance, Albert Grubb, souffrant de quelques fractures et d'un traumatisme crânien, vers l'hôpital d'Indianapolis, d'autres témoins peuvent être interrogés, malgré les efforts du Shérif :

- Selon Ms Helen Gibson, dont la voiture a été percutée par celle de Grubb, ce dernier a fait un écart inattendu pour éviter un enfant devant lui.

Heureusement, Grubb ne roulait pas trop vite. Helen Gibson a bien vu le petit garçon, d'environ dix ans, vêtu d'un jean et d'un sweat-shirt vert. Il ne semblait pas effrayé par l'automobile se dirigeant droit vers lui. Ms Gibson a vu sa voiture poussée jusque dans le fossé et n'a été que légèrement blessée. Quand elle a repris ses esprits et est sortie de la voiture, il n'y avait nulle trace de l'enfant.

- Le Town Marshal Burt Wesson, visiblement sur les nerfs, éconduira vertement les persos si ceux-ci tentent de l'interroger : selon lui, « *des gosses n'ont rien à faire ici et feraient mieux de rentrer chez eux !* ». Mis à rude épreuve, menaçant de contacter leurs parents, Wesson est sur le point de perdre son calme habituel.

- Le troisième blessé est un cycliste, un certain Henry Kendall, heurté par la voiture d'Albert Grubb. Il souffre de quelques contusions et enrage de voir son vélo hors-service, d'autant qu'il s'agit de son seul moyen de locomotion. Il n'est pas sûr de lui, mais pense effectivement avoir vu un gamin sur la route. En tout cas, ce qui l'a marqué est que cet enfant avait sur les oreilles « *un de ces fichus baladeurs, qui rend les gens complètement sourds à tout ce qui se passe autour d'eux* ».

Qui est ce petit garçon ? Que faisait-il au beau milieu de la route ? Et surtout, comment a-t-il pu disparaître aussi facilement ?

Autant de questions qui semblent sans réponse – pour le moment...

En Quête du Passé

S'ils ont fouillé la Plymouth (ce qui devrait arriver tôt ou tard et implique une confrontation avec Caleb), les persos devraient s'interroger sur ce véhicule et ce qui lui est arrivé.

Le meilleur moyen d'en apprendre davantage est d'aller fouiller dans les archives du *Whitby Daily*. Mr Kennedy, le rédacteur en chef, accepte bien volontiers qu'on vienne consulter les anciens numéros du journal, tant il est fier de son quotidien.

Il faut un peu de temps pour trouver un article évoquant l'accident qui impliqua la *Plymouth* dont est sorti Caleb : environ 3 heures (-30 minutes pour chaque perso réussissant un test d'*Investigation*).

Le numéro du 5 juillet d'il y a deux ans relate, en deuxième page, l'accident qui a eu lieu à la sortie de Whitby. Une photo du véhicule illustre l'article (pas de doute possible, c'est la Plymouth où est apparu Caleb), qui fait mention de deux victimes : Rita et Frank Pendleton.



L'auteur, Paul Kennedy justement, ajoute que le chauffeur s'est, de toute évidence, assoupi au volant, l'accident ayant eu lieu en pleine nuit.

Si on l'interroge, Mr Kennedy apportera quelques précisions supplémentaires. Il se souvient fort bien du drame, qu'il avait couvert au petit matin, cet été-là. Après avoir passé la journée à Whitby, les Pendleton, à la fin du traditionnel feu d'artifice, avaient repris la route pour rentrer chez eux. D'ailleurs, la première page du journal et le reportage de la page centrale, consacré à la Fête Nationale, comportent de nombreuses photos : sur l'une d'entre elles, le couple Pendleton est visible.

Les persos qui, en examinant le cliché, réussiront un test de *Sixième Sens*, remarqueront qu'aux côtés des Pendleton se tient un petit garçon avec un ours en peluche. Ils reconnaîtront évidemment l'enfant qui leur est apparu près de l'épave de la Plymouth – mais semblent être les seuls à le voir, ce qui pourra donner lieu à un dialogue singulier et angoissant avec Paul Kennedy : « *Quel enfant sur la photo ? Quel ours ? De quoi parlez-vous ?* »).

Pour en avoir le cœur net, les persos peuvent demander à Mr Kennedy s'il dispose d'autres clichés de la fête. De fait, dans les archives du *Whitby Daily*, se trouvent des milliers de photographies. S'ils y consacrent suffisamment de temps, les persos peuvent en avoir la certitude : Rita et Frank Pendleton étaient présents à Whitby, ce 4 juillet là, et (là encore, ce n'est visible qu'à ceux qui réussiront un test de *Sixième Sens*) ils y étaient accompagnés d'un petit garçon.

Sur certaines photos, tous les trois, en arrière-plan, se tiennent la main. Le doute n'est plus permis.

Aussi impossible que cela puisse sembler, les éléments recueillis par les persos leur donnent à présent le sentiment que cet enfant, bien réel, a vu son existence réduite à néant et qu'il a été littéralement effacé des mémoires.

À partir de là, on peut imaginer que les persos souhaitent examiner les dossiers de la police de Whitby au sujet de cet accident (ce qu'un test d'Investigation pourra leur suggérer). Cela ne sera possible que si l'un des persos a des liens privilégiés avec Wesson ou l'un de ses collègues ; il pourrait, par exemple, avoir un des adjoints comme Adulte Sympa, à moins que son grand frère (ou sa grande sœur) n'ait obtenu un job d'été au poste de police, aidant à classer les dossiers.

Si les persos parviennent à avoir accès au rapport de police, ils n'apprendront pas beaucoup plus de choses que dans les archives du *Whitby Daily* : officiellement, l'accident a fait DEUX victimes (Mr et Mrs Pendleton, venus d'Indianapolis)

Efforts de Mémoire

Quelques personnes se rappellent des Pendleton, surtout après ce qui leur est arrivé : les trouver et les interroger devrait venir à l'esprit des persos, surtout après leur visite au *Whitby Daily*. Mais il faut pour cela se diriger vers les bons témoins et avoir la chance qu'ils se souviennent des Pendleton. Avec un peu de bon sens (ou quelques tests d'Investigation), les persos devraient se diriger naturellement vers ceux qui ont pu rencontrer des participants à la fête ou être impliqués dans le dramatique accident. La plupart des gens qui étaient là, deux ans plus tôt, n'ont que quelques souvenirs de cette journée et bien peu sont ceux qui se rappellent de Rita et Frank Pendleton.

Durant la journée, de nombreux citoyens de Whitby ont croisé les Pendleton, venus d'Indianapolis pour assister aux célébrations de l'Indépendance. Comme chaque année, le terrain de sport municipal était envahi par les vendeurs de hot-dogs et les attractions. Pour modeste qu'elle soit, la fête du 4 juillet, avec ses allures de kermesse, attire généralement beaucoup de monde. Il n'est d'ailleurs pas rare que des voyageurs de passage assistent aux festivités (ce fut le cas pour Rita et Frank Pendleton). Entre les spectacles assurés par les enfants de la *Primary School* (auquel les persos peuvent devoir ou vouloir assister, selon leur contexte familial), les diverses attractions (tir à la carabine, tours de magie), les vendeurs de hot-dogs, il y a de quoi passer un agréable après-midi en attendant le feu d'artifice qui clôtura la journée.

Chaque perso pourra effectuer son propre test afin de contribuer à l'enquête collective, dont le succès dépendra du nombre de tests réussis :

Échec total : les témoins interrogés par les persos ne se souviennent pas particulièrement de la journée du 4 juillet d'il y a deux ans, soit parce qu'ils étaient absents, soit parce qu'il ne s'est rien passé d'extraordinaire, de leur point de vue, ce jour-là.

1 seul test réussi : Des témoins se souviennent de la fête de l'Indépendance d'il y a deux ans, mais n'ont aucun souvenir des Pendleton. Ils pourront néanmoins orienter les persos vers un témoin providentiel : « *demandez plutôt à Robert Burke, le propriétaire du Woody's. Si quelqu'un se souvient d'eux, ça ne peut être que lui !* ».

2 tests réussis : Un témoin se souvient de l'accident qui a eu lieu dans la nuit et du « gentil couple » qui y a perdu la vie, en quittant Whitby. Il se rappelle avoir vu la dépanneuse d'Emil Zaplovski ramener le véhicule accidenté dans la journée du lendemain : « *L'état de cette voiture... Ca faisait froid dans le dos* ».

3 tests réussis ou plus : Un témoin se souvient très bien des Pendleton, parce que Frank en était venu aux mains avec Robert Burke, le propriétaire du *diner* de Whitby, qui (selon lui) avait coulé des regards un peu trop appuyés en direction de Rita.

Aux Premières Loges

Propriétaire du *diner* *Woody's*, situé près de l'hôtel de ville, **Robert Burke** se souvient de Frank Pendleton. Oui, ils s'étaient un peu « accrochés » tous les deux, Frank s'étant persuadé que Robert regardait Rita de façon un peu trop « insistante ». Le malentendu dissipé, tous deux s'étaient réconciliés autour d'un verre, offert par Robert. Il a appris deux jours plus tard que les Pendleton étaient morts dans un accident à la sortie de Whitby : ça lui avait « fait quelque chose ».

Robert, propriétaire du *diner* qui fait face à l'hôtel de ville, est un incorrigible bavard et se fera un plaisir de livrer son témoignage aux persos. Cependant, **Emily Burke**, son épouse, le rappellera à l'ordre : il a des clients à servir ! Emily, qui se charge du service en salle (elle veille à ce que chaque client ait devant lui une tasse perpétuellement pleine d'un café très médiocre), se souvient elle aussi des Pendleton. Elle est certaine que le couple était accompagnée d'un enfant, un jeune garçon à qui elle a servi un soda, tandis que son père discutait avec Robert (qui, lui, n'a aucun souvenir de Caleb).

Le Town Marshal Wesson, déjà fort sollicité par la situation de sa ville, n'accordera que peu de temps aux persos. Il se souvient bien de l'accident qui eut lieu en sortie de Whitby, mais ne se rappelle pas avoir eu affaire aux Pendleton auparavant. Insister auprès de lui, surtout si les persos l'ont déjà interrogé après les « accidents » causés par Caleb, peut déclencher de sa part un sermon sur le ton « *Vous devriez rester chez vous, plutôt que de vous intéresser à des histoires de ce genre ! Qu'en disent vos parents ? Je vais les contacter* ».

Ernst Zaplovski, le garagiste, avait été appelé par Burt Wesson sur les lieux de l'accident pour évacuer la carcasse du véhicule. Ça n'était pas joli à voir et le choc avait dû être violent. Il se rappelle que la Plymouth Reliant a été envoyée à la casse de Whitby et y est sûrement encore.

Note au MJ : effectivement, la voiture est toujours à la casse, sauf si (comme déjà évoqué plus tôt), les persos ont choisi un autre repaire.

Se rendre au cimetière de Whitby pour localiser la tombe des Pendleton est vain : Rita et Frank ont été inhumés à Indianapolis, où ils habitaient. Cette information peut, le cas échéant, être obtenue dans le *Whitby Daily* du 7 juillet, dans la rubrique nécrologique. Encore une fois, il n'est fait nulle mention de la présence d'un enfant.

Le Disparu

Les persos finiront donc par découvrir que Caleb, le fils de Rita et Frank Pendleton, a disparu lors de l'accident qui fut fatal à ses parents, puis réaliser que le petit garçon est de retour, sous forme spectrale. Ils tiennent le coupable des meurtres qui ensanglantent leur ville. Comment vont-ils réagir ?

Les Lieux du Drame

Tôt ou tard, les persos devraient se rendre sur les lieux de l'accident qui fut fatal aux Pendleton.

Situé à la sortie de la ville, après quelques miles, dans un virage qui ne semble pas particulièrement délicat à négocier, l'endroit est connu de tous. Mais s'y rendre, dans le contexte actuel, ne sera pas évident : il y a fort à parier que les parents des persos (à moins d'être particulièrement laxistes) y mettent leur veto. Nos jeunes héros devront donc jouer de leur *Baratin* pour obtenir l'autorisation de se rendre là-bas (en invoquant un prétexte valable) ou faire le mur (*Discrétion*, voire *Acrobatie*...).

Sur place, s'il est évident que la route ne présente aucune difficulté particulière, il est aisé de comprendre ce qui a pu se passer, selon la thèse « officielle ». En ratant son virage, Frank Pendleton a foncé tout droit et est sorti de la route, pour s'écraser contre un gros arbre. Ce dernier porte encore les stigmates de l'accident, comme s'il mettait du temps à « cicatriser » de ce choc violent.

C'est un vieux chêne, aux branches tordues et aux feuilles étrangement noircies par endroits. L'endroit fait frissonner... et pour cause : il est imprégné de l'énergie ténébreuse émanant du No Man's Land. Un test de *Sixième Sens* donnera l'impression d'un lieu *mortifère*.

La Vie Continue (?)

Pendant qu'ils enquêtent et commencent à comprendre ce qui se passe à Whitby, les persos ont également d'autres préoccupations, plus en accord avec leur jeune âge.

Une des plus importantes (à moins qu'ils ne soient pas du tout intégrés dans la vie de la Middle School) est le fameux bal de fin d'année, qui aura lieu deux jours après l'accident (soit six jours après le début du scénario). Cet événement dans la vie des jeunes de Whitby prend un tour particulier si les persos font cette année le Grand Saut vers la High School (voir *High School Heroes*, dans *ST* n°3). Voici quelques anecdotes et incidents en lien avec ce bal que pourraient vivre les persos :

Uptown Girl : Un des persos, un garçon n'ayant pas encore de cavalière pour le bal de fin d'année, croise la jolie Linda Harris et deux de ses copines. Va-t-il se faire violence et oser l'inviter ? Si c'est le cas, Linda, visiblement embarrassée, refusera, expliquant que James Hudson (l'un des complices de Timothy Anderson, et faisant partie de la bande qui s'en prend régulièrement aux persos) l'a déjà invitée. Il est aisé de comprendre que Linda aurait bien aimé que le perso s'y prenne plus tôt et lui évite d'accepter l'invitation de James Hudson...

Tenue de Soirée : La mère de l'un des persos (à déterminer selon le contexte familial de ceux-ci) insiste pour que ce dernier soit du dernier chic pour cette grande soirée. Bien entendu, le perso n'entend pas revêtir de smoking, et encore moins de nœud papillon, surtout devant ses copains.

Privé de Sortie : Les résultats scolaires d'un des persos (celui ayant le moins bon score *Trucs d'Intello*, par exemple) sont tels que ses parents lui interdisent d'assister au bal de fin d'année. Il va falloir négocier...ou contourner l'interdiction, si le perso tient absolument à s'y rendre.

Si les persos se rendent au bal, ils devraient prendre le temps de s'y préparer et de trouver avec qui ils vont s'y afficher. Selon les codes de l'époque, tout garçon « comme il faut » se doit d'inviter une fille, tandis que les filles devraient accepter (ou non) les invitations qui leur sont faites. Voilà le moment d'un peu de *roleplay* (et peut-être aussi l'occasion de regagner un point d'Aventure, s'il s'agit d'un *moment cool*), dont le ton dépendra grandement de la sociabilité des persos.

Cette période est aussi celle qui annonce les grandes vacances d'été. Les persos vont peut-être quitter Whitby pour un temps, si leurs parents en ont les moyens et la possibilité.



Selon le contexte familial, certains vont donc préparer leur départ pour un grand voyage en Europe, un séjour en Floride, quelques semaines chez des grands-parents au Montana ou simplement rester à Whitby (propositions à aménager, au gré du MJ et des joueurs, bien entendu). Ces préparatifs peuvent être synonymes de stress et limiter le temps dont dispose tel ou tel perso. Quand les parents insistent pour qu'un perso boucle ses valises et range sa chambre « *avant de partir chez Granny* », il devient difficile d'affronter le No Man's Land.

Passer à l'Action !

Cependant, avant que n'ait lieu le bal de fin d'année et que l'heure soit réellement aux vacances, il reste aux persos à résoudre l'affaire en cours. Qui sait quelle sera la prochaine cible de Caleb ? Et si, maintenant qu'il a gagné en puissance, il s'en prenait justement aux enfants réunis pour le bal (les persos qui ont vu *Carrie au bal du Diable*, sorti en 1976, pourraient songer à cette éventualité) ? L'heure est venue d'agir !

Il est assez peu probable que des persos de TTB choisissent d'alerter les autorités dans pareil cas. Si cela devait se produire, le Town Marshal Wesson, fidèle à sa réputation, éconduirait les jeunes enquêteurs, d'abord gentiment, puis, si nécessaire de manière moins aimable (« *Assez ! On n'est pas dans la Quatrième Dimension, ici !* »).

Conformément à l'esprit et à la logique du jeu, nos héros chercheront plus probablement à résoudre le mystère et à vaincre l'esprit maléfique par eux-mêmes. Grâce à leurs recherches (comme déjà décrit), ils auront tôt fait de comprendre la nature de l'apparition et les raisons pour lesquelles elle se produit : Caleb a connu une mort brutale et injuste et, surtout, a été happé par le No Man's Land lors

de l'accident qui fut fatal à sa famille, au point d'être rayé de la mémoire des vivants. Devant l'arbre ou parce qu'ils ont compilé assez de témoignages, les persos devraient avoir réuni toutes les pièces du puzzle. Avec un peu de jugeote (ou de Sixième Sens), ils comprendront que l'accident n'eut rien de « normal » et que Caleb a tout du spectre revenu parmi les vivants. Reste à trouver comment apaiser sa colère et le renvoyer d'où il vient...

Le Cas Tyler

L'évadé qui rôde autour de Whitby et dont les persos peuvent s'être rendus « complices » représente une sorte de quête secondaire dans ce scénario. En l'aidant à se cacher, nos héros se créent un problème de plus à régler, et il est de taille. Si Ferris a tout intérêt à rester caché, n'oublions pas que la police locale continue les recherches à son sujet, durant quelques jours. Ce n'est qu'au cinquième jour (soit le lendemain de l'accident qui implique Albert Grubb et Ms Gibson) que le Town Marshal admettra que l'évadé a pu passer entre les mailles du filet et qu'il a filé plus loin. Si les persos ont été prudents, ils ont donc pu éviter à Tyler de se faire reprendre et s'en sont sûrement fait un allié (même si c'est un allié qui leur fait parfois peur). Il se pourrait que l'évadé intervienne en leur faveur lors de l'épilogue de ce premier volet (voir *L'Affrontement Final*).

Quant à savoir si Ferris Tyler est coupable ou non des meurtres qui lui ont valu la peine capitale, le choix est laissé au MJ, en fonction de la dose de drame qu'il souhaite instiller dans cette mini-série :

Coupable : Dans ce cas, Tyler pourra avoir un comportement inquiétant vis-à-vis des persos et n'hésitera pas à les menacer pour obtenir ce qu'il veut (de la nourriture, de la boisson, des vêtements propres, etc.). Il contrôle cependant ses crises de colère chaque fois qu'il se rend compte qu'elles

peuvent amener les persos à le dénoncer. Son objectif est d'échapper à la justice et tous les moyens lui sont bons pour cela.

Erreur Judiciaire : Dans ce cas, Tyler suscitera plus probablement la pitié des persos, qui seront peu à peu convaincus qu'un tel homme, même s'il est loin d'être irréprochable, n'a pu assassiner deux de ses semblables. L'innocenter est cependant illusoire et Ferris Tyler en a conscience. Tout ce qu'il veut, c'est se faire oublier.

Dans tous les cas, Tyler est terrorisé par la perspective de passer sur la chaise électrique.

La Colère de Caleb

Maintenant que les persos ont mis en place les différentes pièces du puzzle, Caleb va se dresser face à eux. L'esprit maléfique qu'il est devenu sent que ces enfants représentent un obstacle pour lui. Il va donc diriger sa colère (et tous ses pouvoirs) vers eux. La partie la plus dangereuse du scénario commence...

La mauvaise nouvelle, c'est que Caleb dispose désormais de toute sa puissance : il peut se rendre là où il le souhaite et maîtrise pleinement ses pouvoirs de *Poltergeist* et d'*Emprise* (voir TTB, p 74-75). La bonne, c'est que les persos ont sans doute compris ce qui se passe et qu'ils savent comment l'affronter... du moins, espérons-le !

L'Affrontement Final

L'ultime confrontation entre Caleb et les persos sera sans doute le moment le plus dangereux de leur existence : leur vie est réellement en péril. Il est probable que les persos se rendent près de l'épave de la Plymouth afin d'y rencontrer le spectre, choisissant ainsi le lieu de l'affrontement final. Cependant, s'ils tardent trop, l'Esprit Maléfique s'en prendra à eux dans n'importe quel autre endroit, choisissant cependant un moment où ils sont seuls pour mieux les vaincre.

L'Esprit Maléfique en Jeu

Immatériel : L'Esprit Maléfique est une entité spectrale, insensible à tous les dommages physiques. Ses Pouvoirs lui permettent toutefois d'interagir avec le monde matériel.

Rusé : Un *pur esprit*, retors et malfaisant !

Terrifiant : L'apparition d'une telle entité provoque la Terreur de ceux qui le voient (dépense d'un point d'Aventure ou fuite à toutes jambes – lorsque cela est possible !).

Face à Caleb, les persos vont devoir faire preuve de tout leur courage et de toute leur détermination : l'enfant compte bien les anéantir, puisqu'ils représentent une menace pour lui. S'il peut leur infliger des dommages, ils ne peuvent pas en faire autant. Le combat entre Caleb et nos jeunes héros est donc perdu d'avance, tant que ceux-ci n'ont pas réuni toutes les pièces du puzzle. Néanmoins, ce combat, pour désespéré qu'il soit, risque fort d'avoir lieu... et d'être douloureux pour les persos, l'esprit étant déterminé à les éliminer.

C'est au moment où tout leur semblera perdu que Ferris Tyler surgira et viendra à leur secours (voir encadré page suivante).

L'Ultime Sacrifice

S'il a été aidé par les persos, Ferris Tyler n'hésitera pas à leur venir en aide. Selon la tournure des événements, l'assistance qu'il pourra leur porter pourra prendre différentes formes :

Attention ! Tyler peut se jeter sur l'un des persos pour lui éviter de recevoir un objet propulsé dans sa direction par Caleb.

Barrez-vous, les gosses ! Tyler ordonnera aux persos de fuir : s'il n'a pu comprendre ce qui se passe, le danger est évident.

Arrête ! Si l'un des persos est sous l'*Emprise* de Caleb, Tyler tentera de le maîtriser : sa force physique peut sauver le perso que Caleb tentait d'utiliser... ainsi que ses amis !

Mais l'arrivée de Tyler sur le champ de bataille a surtout une conséquence : c'est vers lui, qui contrecarre son plan, que Caleb va diriger toute sa colère. À grands coups de pièces métalliques et de morceaux de verre (ou d'autres projectiles, selon le théâtre des événements), l'esprit maléfique va s'acharner sur le prisonnier évadé. Si cela laisse aux persos le temps de reprendre leurs esprits, voire d'appeler les secours, Tyler n'a aucune chance face à Caleb : il sera sa troisième victime.

Comme s'il avait eu son content de violence et de souffrance, Caleb disparaîtra à nouveau, laissant Ferris Tyler mourant. Les persos auront beau faire de leur mieux, l'homme (qui a pu gagner leur sympathie) trépassera à leurs pieds, leur ayant probablement sauvé la vie en donnant la sienne. Pareille situation n'est pas anodine, même pour des héros de Trucs Trop Bizarres... La fin de l'innocence ? Cet aspect des choses sera encore renforcé si les persos font leur Grand Saut (vers *High School Heroes*) à l'issue de ce scénario ; la confrontation finale avec Caleb et le sacrifice de Tyler constitueront alors une « dernière aventure de gosse » pas si facile que cela à laisser derrière soi pour « grandir vite fait »...

Deus Ex Machina

L'irruption salvatrice de Tyler n'est qu'une option : si le MJ juge que ce deus ex machina risque trop de voler la vedette aux persos, il peut choisir de ne pas utiliser ce ressort et laisser nos jeunes héros affronter Caleb sans son aide.

Si Tyler vole bel et bien à leur secours, le MJ devra rendre cette intervention aussi crédible que possible, en prenant en compte les événements survenus précédemment. Ainsi, si Tyler est resté caché dans le repaire des persos et que ce repaire est proche du lieu de l'affrontement, il pourra entendre les bruits du combat.

Si, en revanche, il a dû prendre à nouveau la fuite (soit parce que Timothy et sa bande l'ont repéré, soit parce que les persos ne l'ont pas caché) ou si les persos ne se sont pas intéressés au sort de l'évadé, Ferris Tyler pourra aussi être attiré vers l'endroit de façon instinctive et irrationnelle, son état émotionnel extrême (ou peut-être un Sixième Sens ?) pouvant le rendre plus réceptif aux échos psychiques des attaques de l'Esprit ou au mélange de rage et de désespoir qui anime l'entité qui fut autrefois Caleb Pendleton. Après tout, Tyler a, lui aussi, été pris, enfermé, oublié, condamné à être effacé de la réalité... Et s'il était, à sa façon, en quête de rédemption ?

Après la Tempête

S'ils ont survécu à leur confrontation avec Caleb, grâce à l'arrivée inopinée de Ferris Tyler et à sa fin tragique, les persos n'en sortent pas indemnes, on l'a vu. Qu'ils signalent ou non la mort de Tyler, celle-ci sera tôt ou tard connue du Town Marshal et du Capitaine Wiggins.

Etant données les blessures qui causèrent le décès, le chef de la police de Whitby restera dubitatif face aux explications des persos, mais rien ne pourra les accuser d'en être responsables. Le Capitaine Wiggins, de son côté, choisira la facilité et déclarera dans son rapport que la mort de l'évadé a sans doute été « accidentelle ». L'homme n'a qu'une envie : clore ce dossier et quitter cette ville, où il se passe de drôles de choses...

Burt Wesson, quant à lui, sent bien que quelque chose lui échappe. Si ce n'est pas encore le cas, il va définitivement classer les persos comme étant « bizarres » et les surveiller discrètement.

De leur côté, nos jeunes héros doivent avoir maintenant compris que Caleb n'a disparu que provisoirement et que, la prochaine fois, ils n'auront personne pour les défendre. Il leur faut donc agir vite pour chasser définitivement cet esprit à l'apparence d'enfant qui a juré leur perte.

Vaincre Caleb ?

Détruire l'épave de la Plymouth, en plus de ne pas être à la portée de simples gosses, n'est pas suffisant : un Esprit Maléfique ne disparaît pas totalement si l'on se contente de cette « solution » (voir TTB p 75). Il faut, si l'on veut que Caleb ne réapparaisse plus (et, incidemment, que le petit garçon repose enfin en paix), rompre la connexion entre le lieu et le No Man's Land.

En l'occurrence, les persos peuvent disposer de la solution depuis plusieurs jours.

L'ours en peluche, rongé par la moisissure, est tout ce qui reste du petit garçon (à Whitby, en tout cas) et forme cette « connexion » entre les deux mondes où il existe encore.

Les persos vont donc devoir se servir de ce jouet pour en finir avec les apparitions de Caleb. Ils peuvent (selon leur sensibilité) adopter deux approches différentes : soit le **détruire** (par le feu, par exemple), ce qui déclenchera l'ultime colère de Caleb, la plus dangereuse de toutes, durant laquelle il utilisera ses pouvoirs pour tenter de tuer les persos... soit **inhumer** l'ours en peluche, en donnant à la « cérémonie » l'importance qu'elle revêt réellement. Après tout, c'est le véritable adieu fait à Caleb. Étonnamment, durant le temps que durera cet « enterrement », le fantôme se tiendra en retrait et ne harcèlera pas les persos.

Bien entendu, entre ces deux solutions, existe tout un panel de possibilités. L'essentiel est que les persos mettent fin aux apparitions de Caleb en rompant ce que le lie encore à l'accident qui lui fut fatal. Une fois l'ours en peluche détruit (ou inhumé), Caleb disparaît, comme s'il s'évaporerait. Alors que son image est presque effacée, les persos peuvent entrevoir un sourire sur le visage du petit garçon... à moins qu'ils n'aient rêvé.

Alternatives & Plans B

Et si les persos sont passés à côté de l'ours en peluche et n'ont pas compris qu'il représentait LA connexion entre Caleb et notre monde ?

Pas de panique, le scénario n'est pas pour autant destiné à finir dans le mur ! Vous pouvez, par exemple, faire apparaître Caleb en rêve au perso avec le Sixième Sens le plus élevé – Caleb avec un ours en peluche, qui semble avoir pour lui une importance particulière...

En tant que « connexion vitale », l'ours en peluche pourrait aussi être remplacé par un autre objet – comme par exemple la photo de la famille Pendleton ou, pourquoi pas, l'épave de l'automobile elle-même...

Une autre façon de mettre l'enfant spectral hors d'état de nuire serait de réussir à lui montrer qu'il n'est pas la seule victime de l'Oubli. En *effaçant* Caleb, le No Man's Land s'en est pris aussi à tous ceux qui l'ont croisé. Faire appel à la raison et à la compassion d'un Esprit Maléfique n'est pas aisé, mais reste envisageable. Si les persos réunissent suffisamment d'éléments physiques (les articles de presse, les photographies, voire les témoins) pouvant lui être exposés, Caleb pourra alors être assailli par un immense désespoir et choisir de disparaître définitivement de lui-même...

Cette option, plus dangereuse et dramatique, mais dotée d'un beau potentiel narratif, est sans doute à réserver à des joueurs expérimentés.

Une fois définitivement « vaincu », Caleb, l'enfant qui n'existait plus, sera enfin délivré de l'influence du No Man's Land : l'esprit maléfique cessera de s'en prendre à notre monde. Nul besoin de quelque jet que ce soit à cet instant : les persos peuvent ressentir un immense soulagement. Quelque part, entre les ombres, Caleb a été libéré.

Bal de Promo

Ce scénario se conclut peu après le « départ » de Caleb. Alors que le soir tombe sur Whitby, les persos vont enfin pouvoir prendre part à l'événement attendu par nombre d'enfants de leur âge : le bal de fin d'année ! Qu'il s'agisse de leur « première fois » ou qu'ils s'y soient déjà rendus les années précédentes, les persos peuvent difficilement manquer la soirée qui marque la fin des cours (et, si le MJ a choisi cette option, la fin de la *Middle School* pour eux).

Certes, les jours qui ont précédé le bal ont été riches en émotions et il est probable que nombre de leurs camarades n'aient pas eu connaissance de tout ce qui s'est passé. Mais une chose est sûre, en cette fin juin, au son des *hits* du moment, ils seront ravis de vivre une soirée « normale », de celles où l'on se sent grandir.

Qu'ils passent cette soirée entre eux, qu'ils s'essaient à la séduction de l'élue(e) de leur cœur ou qu'ils fassent la démonstration de leurs talents de danseur, les persos n'oublieront pas cette nuit-là. Laissons-les la vivre pleinement...

Parés pour le Grand Saut ?



Si vous utilisez les règles optionnelles de High School Heroes (voir ST n°3), c'est le moment du Grand Saut ! Avec, en fond musical, quelques morceaux d'époque – et pourquoi pas *Cruel Summer* de Bananarama, qui donne son titre à ce scénario ? Et ensuite ? Rendez-vous dans **Ashes to Ashes**, pour la deuxième partie de notre trilogie !

ASHES TO ASHES

*I've never done good things
I've never done bad things
I never did anything out of the blue, woh-o-oh
Want an axe to break the ice
Wanna come down right now*

David Bowie – Ashes to Ashes

Ce scénario, qui utilise les règles optionnelles de **High School Heroes** (voir *Stranger Tales* n°3) est d'une tonalité assez sombre – les persos ont grandi, s'éloignant à grands pas du monde de l'enfance... Il constitue une suite directe à **Cruel Summer** et peut, lui aussi, être joué en plusieurs séances.

Fin d'Été à Whitby

Après la fin des cours et le bal de fin d'année, l'été s'est normalement écoulé sans anicroche pour les persos. Ils ont pu, selon leur contexte familial (et au gré des joueurs et du MJ), partir en vacances quelques semaines, vers des destinations variées. Ceux issus d'une famille fortunée seront, par exemple, allés faire un tour en Europe et jouer les touristes à Paris, tandis que ceux dont les moyens sont plus limités auront été accueillis à la ferme de leurs grands-parents, dans le Montana ou ailleurs. Enfin, d'autres seront simplement restés à Whitby, le travail ou la fortune de leur famille ne leur permettant pas de voyager durant les congés d'été (rappelons au passage qu'aux USA, les salariés disposent de bien moins de congés qu'en Europe).

À Whitby, l'été a été l'occasion de faire retomber la pression provoquée par les morts officiellement « accidentelles » qui endeuillèrent la petite ville. Comme chaque fois que le No Man's Land fait des siennes, toute la communauté semble rapidement passer à autre chose, transformant ces drames en de tragiques faits divers, que chacun préfère taire et oublier au plus vite. La vie reprend son cours, comme si de rien n'était...

Et du côté des persos, quoi de neuf ? Voici quelques possibilités :

- Durant l'été, le Town Marshal Wesson a gardé un œil sur eux. Cette présence a pu être repérée par un ou plusieurs persos ; libre à eux de l'interpréter comme bienveillante ou non.
- Un des persos a pu passer son permis de conduire et dispose, de temps en temps, de l'automobile que lui prêtent ses parents.
- Les persos auront pu vivre d'autres aventures au cours de l'été. Le MJ aura pu utiliser cette période

pour leur faire vivre d'autres aventures, comme (par exemple) **Church of the Poison Mind**³, **I Know There's Something Going On**⁴ ou tout autre scénario. Le No Man's Land ne prend jamais de vacances !

À quelques jours de la rentrée (qui peut être synonyme d'inquiétude pour les persos, surtout s'ils entrent en High School), les persos se retrouvent donc. Ils éviteront probablement leur ancien repaire, compte tenu des événements qui s'y sont déroulés, et leur balade commune les emmène quelque part à Whitby ou dans ses environs, quand le bruit d'un moteur se rapprochant attire leur attention...

Un Nouveau Drame

Malgré le passage de l'été, **Timothy Anderson** (voir **Cruel Summer**, p 17 et p 24) n'a pas enterré la hache de guerre avec les persos. Que les persos aient eu le dessus lors de leur dernier affrontement et il cherche sa revanche. Qu'ils aient perdu face à sa bande et il ne manquera pas une occasion de les humilier un peu plus, de préférence en public. C'est lui qui, sans le savoir (et en payant un lourd tribut), va rappeler aux persos que le No Man's Land est toujours là, aux aguets...

Depuis quelques jours, Timothy (qui semble avoir grandi et définitivement quitté l'enfance pendant l'été) conduit le pick-up cabossé de son père et y emmène sa bande jusqu'au lac, afin d'y profiter des derniers beaux jours. Il va naturellement se trouver sur la route des persos, au volant de « son » pick-up, accompagné de plusieurs de ses amis (Carl et Peter Scott, ainsi que James Hudson et sa petite amie du moment, Linda Harris). Du haut de son véhicule, il va provoquer les persos, ces « minus en BMX » (ou « dans leur caisse pourrie », si l'un d'eux dispose d'une automobile)

3 Voir *Stranger Tales* n°3

4 Voir *Stranger Tales* n°2

et n'hésitera pas à faire un écart pour les effrayer et les envoyer dans le fossé, avant de donner un grand coup d'accélérateur et laisser ces « petits » loin derrière.

Quand il part sur les chapeaux de roue, Timothy ne sait pas encore que, dans le virage où la famille Pendleton a trouvé la mort quelques années plus tôt, il va, à son tour, perdre le contrôle de son véhicule. Cette fois, trois jeunes gens vont périr lorsque le pick-up percutera le vieux chêne tordu. Deux passagers, éjectés de l'arrière du véhicule, s'en sortiront avec de graves blessures.

Une nouvelle fois, les sirènes de police vont résonner, environ une heure après l'accident (n'oublions pas que nul ne dispose de téléphone portable et que les premiers témoins mettent un certain temps à arriver sur les lieux et à prévenir les secours).

Les Lieux du Crash

Compte tenu des circonstances, il est très envisageable que les persos soient ces premiers témoins. L'altercation avec Timothy Anderson peut les inciter à suivre (même à vélo) la piste du pick-up de leur ennemi, afin de lui rendre la monnaie de sa pièce, par exemple. De même, ils peuvent fort bien, ce jour-là, avoir décidé de se rendre au lac, afin de profiter d'une des dernières journées d'été avant la rentrée.

Arriver sur les lieux d'un accident n'est jamais anodin et le spectacle devrait secouer tout perso découvrant le pick-up fracassé et, surtout, les corps de Timothy et de ses comparses. Lorsqu'ils arriveront en urgence sur les lieux, le MJ pourra leur demander un test de Bagnole ou de Vélo (selon le moyen de locomotion), avec la nécessité de dépenser 1 point d'Aventure pour *ratrapper le coup* en cas d'échec.

Le pick-up a, si l'on en juge par les traces sur la route et le talus, raté le virage (pourtant peu serré) pour se fracasser contre un vieux chêne, sans doute plusieurs fois centenaire. Aucune trace de freinage n'est visible sur la route et c'est comme si le véhicule avait délibérément foncé sur l'arbre. Le choc a dû être terrible. Dans la cabine, serrés les uns contre les autres, Timothy Anderson et les frères Scott ont péri dans la collision, traversant à moitié le pare-brise qui a explosé sous le choc. Installés tant bien que mal à l'arrière du pick-up, James Hudson et sa petite amie Linda Harris ont été éjectés au moment du choc et sont étendus dans les buissons aux alentours, inconscients. Ils respirent encore, mais souffrent de plusieurs hémorragies et probablement de plusieurs fractures. Avec un test de *Système D*, un perso pourra se souvenir d'un stage de secourisme et réussir à venir en aide à un des blessés.



Si les persos ne sont pas les premiers sur les lieux, c'est un automobiliste qui, se dirigeant vers Whitby, découvrira l'accident et, après avoir rapidement examiné les lieux, foncera jusqu'à la première cabine téléphonique, à l'entrée de la ville. Le Shérif Wesson, sera sur les lieux quelques minutes plus tard, accompagné du Dr Meyer. Une ambulance arrivera ensuite rapidement pour emmener de toute urgence les deux blessés vers l'hôpital le plus proche (celui d'Indianapolis)

Encore une fois, un drame vient de secouer la tranquillité de Whitby. Trois de ses enfants viennent de mourir. Il va sans dire que leurs familles sont bouleversées et que toute la communauté est touchée. Tout le monde à Whitby connaissait directement ou indirectement les victimes.

Pour mieux refléter l'ambiance de deuil qui règne à Whitby, le MJ pourra faire intervenir une ellipse de quelques jours. Jusqu'aux funérailles de Timothy Anderson et des frères Scott, considérez que les persos n'ont rien fait de notable, comme s'ils respectaient (fût-ce à leur insu) une période de deuil. Que cela ne les empêche pas de réfléchir, entre eux, aux circonstances du drame.

Les Funérailles

À moins de disposer d'une excellente raison, les persos devraient faire partie de la foule nombreuse qui assiste aux funérailles des trois jeunes tués dans l'accident. Cet après-midi-là, alors que tous devraient songer à la rentrée scolaire toute proche, l'émotion étreint Whitby.

Les deux adolescents blessés (James Hudson et Linda Harris) sont présents : lui se tient debout, malgré une jambe plâtrée et un bandage autour du front, tandis qu'elle est clouée dans un fauteuil roulant et que son visage arbore des ecchymoses.

Au sortir de l'Église Évangélique, trois cortèges funéraires se dirigent vers le cimetière municipal où, entourées de leurs proches, les familles des défunts vont leur faire leurs adieux. Il est probable que les persos fassent comme nombre de leurs concitoyens et aillent jusqu'au cimetière, accompagnés de leurs parents.

Une fois les trois victimes inhumées, celles et ceux qui le souhaitent peuvent se retrouver dans une salle jouxtant l'hôtel de ville. Autour de quelques boissons et de gâteaux amenés par quelques mères de famille que le drame a touchées, les citoyens de Whitby font part de leur compassion aux parents des garçons morts dans l'accident.

Mr Anderson est veuf depuis longtemps et a souvent négligé de s'occuper de son fils. Il ne semble pas, pour l'heure, réaliser la mort de Timothy et affiche un visage de marbre. Les parents Scott, quant à eux, sont anéantis par la perte de leurs deux seuls enfants. Mrs Scott tient à peine debout, tandis que son mari tente de faire bonne figure, sans faire illusion.

Selon leur *background*, les persos peuvent assister à la réception suivant la cérémonie ou retourner chez eux. S'ils se retrouvent juste après, engoncés dans leurs costumes, ils constateront combien leur ville semble silencieuse, cet après-midi-là.

Le Virage Maudit

Si le terrible accident qui vient d'avoir lieu s'est déroulé au même endroit que celui qui causa la mort des Pendleton, personne ne semblera faire le rapprochement avant un certain temps.

Il faudra qu'une période de deuil soit passée pour que certains habitants fassent remarquer que ce virage est plus mortifère qu'il n'en a l'air.

Les persos seront donc les seuls, pour le moment, à faire le rapprochement entre les deux drames. Il semblerait donc que, même en l'absence de Caleb, ce lieu soit dangereux : à n'en pas douter, un Truc Trop Bizarre est à l'œuvre. De fait, ce lieu maudit a repris des forces et représente une brèche dans la réalité, une ouverture par laquelle le No Man's Land lance une offensive.

Le virage mortel a été maintes fois le théâtre de drames, passés à la rubrique des faits divers. Les persos peuvent, en s'intéressant à l'histoire de leur ville, découvrir que les deux accidents qui les préoccupent sont loin d'être les seuls qui aient eu lieu dans ce fameux virage.

S'il est difficile d'avoir accès aux archives de la police de Whitby (il faut pour cela avoir d'excellents liens de confiance avec le Town Marshal), les anciens numéros du journal local, le *Whitby Daily*, sont accessibles à tous. Pour rappel, les éditions de l'année en cours sont stockées dans les locaux du quotidien, tandis que les archives (qui remontent à 1921, année de la création du journal) sont disponibles à la bibliothèque municipale.



En prenant le temps d'examiner les anciens numéros du *Whitby Daily*, les persos pourront apprendre que nombre d'incidents et accidents ont eu lieu là où périrent les trois garçons et, il y a deux ans, la famille Pendleton. Pareille recherche est chronophage, mais un test réussi en *Investigation* permettra de réduire de façon significative le nombre d'heures passées le nez dans les archives. Enfin, il va de soi que si les persos coopèrent, le temps qu'ils devront consacrer à cette exploration du passé en sera amoindri. Dans le meilleur des cas (participation de tous les persos, avec au moins un test d'*Investigation* réussi), il faudra une bonne demi-journée pour obtenir les informations suivantes. En cas d'échec ou si un seul des persos se lance dans cette exploration, la recherche pourra prendre toute une journée ou n'amener que des résultats partiels, au gré du MJ.

Voici donc les faits, du plus récent au plus ancien :

En 1974, un poids lourd s'est renversé dans le virage, écrasant au passage deux auto-stoppeurs.

Durant l'hiver 1954, où les températures furent particulièrement rigoureuses, on retrouva les corps de deux enfants morts de froid au pied d'un grand chêne. Selon l'article de journal, les malheureux auraient quitté la maison familiale en pleine nuit, sans explication, alors qu'une tempête de neige faisait rage au dehors.

En 1943, un jeune homme du nom de Charles Pullman, engagé dans la guerre contre le Japon et revenu à Whitby le temps d'une permission, a été retrouvé mort, pendu au vieux chêne. Ce suicide a été mis sur le compte d'une déception sentimentale, la petite amie de Pullman n'ayant pas attendu son retour.

En 1927, un jeune enfant y a été retrouvé mort, à demi-dévoré par un loup. Une battue organisée par les autorités de l'époque a permis de tuer une douzaine de ces animaux.

La revêche Miss Plummer veille et mettra dehors tous les lecteurs à l'heure précise de fermeture de la bibliothèque (soit 17 heures). Si les persos n'ont pas terminé leurs recherches, nos héros (et rats de bibliothèque) en seront quittes pour une nouvelle séance, le lendemain...

Une Vieille Histoire

En certains endroits de notre monde, la frontière entre le No Man's Land et la réalité est plus fine et se déchire parfois. C'est le cas à Whitby, où les Trucs Trop Bizarres sont fréquents, et plus précisément en certains endroits de cette petite ville de l'Indiana.

À la sortie nord de la ville, sur la route M31, un banal virage est de ces lieux qui donnent froid dans le dos, sans que l'on sache pourquoi. Là, le ciel paraît un instant moins lumineux et on peut ressentir un danger diffus. L'histoire de ce lieu donnerait de bonnes raisons à n'importe qui de faire un détour et de l'éviter.

Si quelqu'un prenait le temps d'examiner les plus anciennes archives, il pourrait découvrir qu'en 1837, le petit village de paysans et de trappeurs qui ne portait pas encore le nom de Whitby fut frappé par une épidémie de typhus. La maladie, quoique fréquente à l'époque, marqua les esprits par son ampleur et sa violence. On déplora une dizaine de victimes de tous âges et toutes conditions.

Mais la tragédie ne s'arrêta pas là. Celui qui tenait le rôle de pasteur de la petite communauté réussit à convaincre ses concitoyens de la main du démon dans le mal qui frappait. Et, parce qu'elle s'était refusée à lui, il dénonça une certaine Elizabeth Woodbury comme sorcière, l'accusant d'avoir lancé quelque sortilège sur le village. A la nuit tombée, la vindicte populaire s'abattit, aveugle : poursuivie, Elizabeth Woodbury dut se terrer dans la cabane qui lui servait de logement. Puis fut commis l'irréparable : quelqu'un lança une torche sur laasure, qui s'enflamma aussitôt.

Au dix-neuvième siècle, le No Man's Land était déjà présent à Whitby : l'atroce mort d'Elizabeth Woodbury fut pour lui une source d'énergie considérable. Depuis, régulièrement, des Trucs Trop Bizarres se produisent non loin. Mais, en permanence, là où périt il y a longtemps une innocente, une atmosphère étrange règne...

S'agit-il de l'ombre qui plane sous le vieux chêne tordu et plusieurs fois centenaire, ou d'autre chose ? Toujours est-il qu'un frisson parcourt l'échine de ceux qui approchent le lieu de l'accident

(ou, plus exactement, des accidents). Un test réussi en *Sixième Sens* permettra de ressentir une présence maléfique rôdant aux alentours... Sans qu'ils en aient conscience, une brume a d'ailleurs commencé à se former autour de l'arbre et s'est faite de plus en plus épaisse. Ils sont maintenant dans le brouillard, dans tous les sens du terme.

Les Échos du Passé

En entrant dans la brume qui entoure le vieux chêne, les persos vont vivre une expérience hors du commun. Après quelques pas dans l'épais brouillard, n'y voyant pas plus loin que le bout de leur nez, ils vont se perdre de vue et être totalement désorientés. Ne sachant plus où ils sont les uns par rapport aux autres, ils devront tester leur Sixième Sens pour ne pas céder à la panique.

Un perso qui cède à la panique pourra perdre connaissance ou s'écrouler à genoux, en larmes et ne bougera pas jusqu'à ce que quelqu'un entre en contact avec lui ou que le brouillard se lève ; il ne gardera de cette expérience qu'un souvenir confus. Une chose est sûre : il a été terrorisé par quelque chose d'indicible.

Il est probable que les persos tentent de se regrouper et essaient de se repérer les uns les autres. Ce n'est pas chose aisée car leurs voix semblent produire des échos inattendus, comme si l'espace se contorsionnait autour d'eux

Autour d'eux, des voix paraissant d'abord lointaines et confuses prennent peu à peu de l'intensité. L'accent de ceux qui parlent est curieux et certains mots échappent aux persos, comme s'il s'agissait d'un patois. Une chose est sûre, cependant : il y a au moins une douzaine de voix différentes qui se mêlent et la colère est palpable dans chacun de leurs mots.

Voici quelques exemples de ces échos : « **...la colère du Créateur !** »... « **...femme de mauvaise vie....** »... « **À mort !** »

Si tous les persos ne sont pas entrés dans le brouillard et que l'un d'eux est resté à l'extérieur (par prudence ou par peur), il n'entendra pas les voix de ses camarades, ni les sons que ceux-ci peuvent entendre dans la brume. Plus troublant encore, lorsqu'ils sortent de l'épais brouillard, ils constateront, s'ils consultent leurs montres, que leur « absence » n'a duré que quelques secondes. Pourtant, ils ont bel et bien eu l'impression d'y être restés plusieurs heures.

Note au MJ : Les persos ont-ils eu une hallucination collective ? Ont-ils véritablement voyagé dans le temps ? Laissez planer le doute et le mystère : à ce stade, vous n'avez pas à leur fournir d'autre explication qu'un "peut-être".

Quand Vient la Nuit

La nuit qui suivra leur « expédition » dans le brouillard ne sera pas de tout repos pour les persos. Alors qu'ils aspirent tous à une bonne nuit, surtout après ce qu'ils viennent de vivre, nos jeunes héros vont être les proies d'un cauchemar.

Voici quelques exemples :

- Un mouvement dans leur chambre d'enfant, puis l'impression que quelque chose (ou quelqu'un) se pose sur le lit réveille le perso. Devant lui, Timothy Anderson, le visage tuméfié et arborant de vilaines blessures, le regarde fixement. Ses yeux sont vides de toute vie, mais il lève la main en direction du rêveur, qui s'éveille, pour de bon, cette fois, dans une chambre vide.

- Un bruit de moteur venu de l'extérieur sort le perso du sommeil. Intrigué, le rêveur se dirige vers la fenêtre. Dans la rue, à bord de son pick-up, Timothy, accompagné des frères Scott, fait vrombir son moteur. Le véhicule, dont une épaisse fumée noire s'échappe, disparaît dans le lointain, puis un bruit de collision retentit, réveillant le perso (qui réalise que le bruit est dû à quelque objet qu'il a fait tomber dans son sommeil).

- Le perso est au pied du vieux chêne, où le brouillard semble encore plus épais que tout à l'heure. Soudain, il se rend compte que les branches du vieil arbre sont douées de mobilité et se dirigent vers lui. Certaines enserrant déjà ses jambes, l'empêchant de s'enfuir. Peu à peu, l'arbre resserre sa prise jusqu'à ce que le perso soit totalement prisonnier et hurle de peur...et se réveille, entortillé dans ses draps.

N'hésitez pas à imaginer d'autres cauchemars, ou à adapter ceux-ci aux persos. Il est possible, par exemple, d'y ajouter la présence de la Bête Noire de tel ou tel perso, ou de placer le rêve dans un endroit qui lui est familier, afin de rendre l'épisode plus personnel ou perturbant...

À ce stade, les persos devraient avoir compris que les alentours du vieux chêne forment un lieu « maudit » et qu'il en émane « quelque chose » qui y provoque régulièrement des drames. Ils peuvent également entrevoir ce qui va se passer, si rien n'est fait : de nouvelles morts sont à prévoir et, sans doute, de nouveaux Trucs Trop Bizarres.

Évoquer tout ceci avec des adultes aura de fortes chances de provoquer la réaction « rationnelle » à laquelle les persos commencent à être habitués : il ne saurait évidemment exister de « lieux maudits » ailleurs que dans l'imagination trop active de ces jeunes et dans les films qu'ils passent leur temps à regarder. Ce virage est dangereux, voilà tout !

Fragments d'Histoire

L'histoire de Whitby est peu documentée, faute de passionnés pour s'y intéresser. Le plus célèbre « historien amateur » de la petite ville reste encore Stanley Davis, le curateur du musée de la Whitby Iron Company (voir *Stranger Tales* n°1, page 8), qui s'est focalisé sur l'activité minière de la bourgade. Cependant, le petit musée, rarement visité, évoque aussi l'histoire plus ancienne de Whitby. De plus, Stanley Davis, dispose, dans ses archives personnelles, de quantité de documents qu'il a collectés et préservés, datant de bien avant l'activité minière de la région.

En visitant le musée (ce qui ravira Stanley Davis, content de voir que des enfants de Whitby s'intéressent à l'histoire de leur ville, a fortiori pendant leurs vacances), les persos pourront apprendre quelques informations intéressantes, mais déjà de notoriété publique (ou presque) :

- Whitby a été fondée en 1786, par un trappeur nommé John Whitby

- Les premiers habitants du village ont dû s'imposer face aux Indiens qui peuplaient la région. Il y eut (heureusement) peu d'affrontements directs

- L'église de Whitby fut fondée en 1835 par un certain Révérend Winthrop. L'école locale fut, quant à elle, créée en 1838.

Toujours ravi de montrer l'étendue de ses connaissances d'historien local, Davis insistera pour qu'ils visitent l'intégralité du musée et se fera un plaisir de les noyer sous un flot d'anecdotes sur l'activité minière et sidérurgique de la région. En se montrant intéressés par l'histoire de Whitby, les persos peuvent obtenir d'autres informations auprès de Stanley Davis. Pour peu qu'ils aient pris le temps de visiter le musée de la WIC, il leur donnera accès à ses archives. En les priant de ne rien déranger et en gardant un œil sur eux, Stanley Davis les emmènera donc dans une salle jouxtant le musée où des caisses remplies de pièces attendant d'être exposées voisinent avec des boîtes remplies de documents et de vieilles photographies. Heureusement, il a pris le soin de classer, autant que possible, tout ce patrimoine.

Le Journal du Pasteur

Stanley Davis n'a jamais pris le temps d'étudier tous les documents qu'il a récupéré çà et là, au gré de l'histoire de Whitby. Il espère un jour pouvoir s'y consacrer, mais il manque de temps. L'une des caisses de son inventaire contient des documents datant du début du XIXe siècle, à l'époque où Whitby était un petit village de pionniers vivant de la chasse et de la cueillette, tout en évitant les affrontements avec les tribus locales.

Après environ deux heures de recherche (mais ce temps peut être réduit de moitié si au moins l'un des persos réussit un test d'*Investigation*), les apprentis chercheurs pourront mettre la main sur la fameuse caisse et y découvrir des documents du siècle passé et contemporains du drame originel :

- **Dans une enveloppe de cuir**, desséchée par les années, se trouvent des feuilles manuscrites et à peine lisibles (elles ont environ 150 ans), écrites de la main du Pasteur John Winthrop. La plupart retracent les baptêmes, mariages et décès pour lesquels il officia durant son ministère (1832 à 1838). Mais, à la fin de ce qui s'apparente à un registre d'état-civil, se trouve le récit d'un fait s'étant déroulé en l'an de grâce 1837. Le Pasteur a écrit d'une main tremblante : « ... *le châtiment divin s'était abattu sur mes brebis... la femme... une sorcière a péri... flammes de l'enfer... le Mal qu'elle a suscité... qu'ai-je fait ?...* »

- **Les registres d'état-civil**, ou ce qui en tient lieu, font mention d'un nombre important de décès en 1837. Le Pasteur décrit le mal qui a accablé ses ouailles avec force détails. Les symptômes de la maladie qui frappa Whitby sont les suivants : forte fièvre, frissons, maux de tête, douleurs le long de la colonne vertébrale. Le regard des malades est brillant, tandis que la fièvre s'installe et que de nombreuses infections surgissent sur leur corps. Après quelques jours, la plupart tombent dans un état d'abattement précédant leur trépas. En utilisant n'importe quel ouvrage médical ou en réussissant un jet de *Trucs d'Intellecto*, les persos peuvent identifier le mal : c'est une épidémie de typhus qui sévit à l'époque à Whitby.

Contrecoups

Se sentant menacé par les initiatives des persos, le No Man's Land va réagir et lutter pour ne pas perdre une des connexions dont il dispose avec notre monde. Ces « petits gêneurs » vont donc être assaillis de cauchemars, de plus en plus dérangement, chaque nuit. Il va sans dire qu'au matin, nos héros auront mauvaise mine. Cela aura des conséquences sur leur vie familiale et, selon le contexte, peut se ressentir de différentes façons :

- une mère aimante et attentionnée s'inquiétera de voir sa progéniture si pâle et si fatiguée, à force de mauvaises nuits. Le perso concerné aura droit à une visite chez le Dr. Meyer, qui lui prescrira une bonne cure de vitamines.

- un père attentif se demandera si sa *teenager* de fille ne ferait pas le mur chaque nuit pour retrouver quelque *boyfriend*. La nuit suivante, ce papa très possessif montera la garde, prêt à prendre sa progéniture en flagrant délit d'escapade nocturne, quitte à passer la nuit dans le canapé du salon.

- des parents moins anxieux pourront mettre cette extrême fatigue sur le compte de l'adolescence et de la poussée de croissance qui va avec.

Note au MJ : vous pouvez bien évidemment moduler autant que nécessaire ces propositions pour les adapter aux persos de votre groupe. L'essentiel est que ceux-ci ressentent les conséquences de leurs cauchemars jusque dans leur corps.

Mais le No Man's Land ne va pas s'arrêter là.

Perturber les nuits (et, par ricochet, les jours) des persos ne suffisant pas à les stopper, ils vont devoir affronter de nouveaux dangers. Plus ils vont avancer dans leurs recherches (et s'approcher de la vérité), plus leur ennemi va s'en prendre à eux.

Après les cauchemars qui les secouèrent tant, le No Man's Land va provoquer chez eux des hallucinations (voir *Quand la Raison Vacille*), puis passer à l'attaque « physique » (voir *La Contre-Attaque*, page suivante). Il reste à espérer que les persos réussissent à franchir ces épreuves, puis à contre-attaquer à leur tour.

Quand la Raison Vacille

Dès qu'ils auront compris que « quelque chose » est à l'œuvre aux alentours de l'arbre et que des événements datant de plus d'un siècle en sont la cause, les persos seront victimes de véritables cauchemars éveillés, jouant essentiellement sur la perception sensorielle. Voici quelques exemples :

Le Nid de Guêpes : Un perso découvre avec effarement que des dizaines de guêpes lui tournent autour et s'apprêtent à le piquer. À moins de réussir un test de Sixième Sens, il panique et se débat en tous sens, où qu'il soit. On imagine le danger que pareille vision peut représenter, si le perso se trouve en un lieu où circulent des véhicules, par exemple. Ses camarades peuvent le maîtriser en réussissant deux jets d'*Acrobatie* à eux tous réunis. En cas d'échec, le perso peut reprendre ses esprits en utilisant un point d'Aventure.

Les Voix d'Outre-tombe : Le perso entend des voix, aussi distinctement que si on lui parlait à l'oreille : il s'agit des mêmes paroles que celles entendues lors des précédents cauchemars (voir *Les Échos du Passé*, p 35). Ces voix sont si présentes que le perso n'entend rien d'autre. Là encore, un test de Sixième Sens lui permettra de reprendre le contrôle de son ouïe. S'il échoue, il devra attendre au minimum une heure pour tenter de se débarrasser de ces voix dans sa tête. Bien entendu, l'utilisation d'un point d'Aventure permet de stopper l'hallucination.

L'Odeur du Brasier : Une odeur persistante de fumée est perçue par le perso, au point que celui-

ci se persuade qu'un feu est en cours quelque part et qu'il est le seul à en avoir conscience. Pour se débarrasser de cette obsédante odeur, il faudra réussir un test de Sixième Sens. En cas d'échec, le perso ne pourra faire de nouveau jet avant au moins une heure (ou devra dépenser 1 point d'Aventure pour dissiper cette hallucination).

Note au MJ : *n'hésitez pas à inventer d'autres hallucinations, spécialement adaptées à chacun des persos. Le but du No Man's Land est de saper le moral et la résolution de nos jeunes héros.*

Alors qu'ils mènent leur enquête, les persos deviennent peu à peu la cible d'étranges attaques. Ils devraient donc comprendre qu'ils font face à un adversaire redoutable, bien qu'intangible. S'ils sont en danger, c'est aussi parce qu'ils menacent cet adversaire. Mais sont-ils à la hauteur du risque ?

Note au MJ : *si vous désirez découper ce scénario en plusieurs épisodes, ce moment peut être celui de marquer une pause. Les persos peuvent à nouveau choisir de passer un « moment cool » pour regagner un point d'Aventure (ils en ont sûrement besoin) : cette interruption entre deux épisodes de la « série » est l'occasion de décrire l'un de ces moments, selon le profil des persos.*

La Contre-Attaque

Comme ils peuvent s'en douter, les persos ne sont pas au bout de leurs peines : c'est un tueur que va leur envoyer le No Man's Land, ou plus exactement un Croque-Mitaine, en la personne d'Elizabeth Woodbury. S'en prendre aux enfants dans leurs rêves ou en leur infligeant d'effrayantes visions n'a pas suffi. Le No Man's Land va tenter de les tuer...

Celle qui connut un horrible trépas, cent cinquante ans plus tôt (voir *Une Vieille Histoire*), va surgir du No Man's Land une première fois et apparaître chez James Hudson, l'un des survivants de l'accident qui causa la mort des trois jeunes gens, au début du scénario. Si elle s'en prend d'abord à lui, c'est parce qu'il est l'un des rares à avoir été tout proche de la connexion entre le No Man's Land et le monde « réel ». En toute logique, la victime suivante sera sa petite amie, Linda Harris (voir plus loin) et, ensuite, les persos, qui sont venus « fouiner » du côté du lieu maudit et disposent d'une affinité naturelle avec le No Man's Land, sous la forme de leur score de Sixième Sens.

Lorsqu'elle se manifeste dans notre réalité, Elizabeth prend l'apparence qu'elle avait autrefois, celle d'une femme vêtue d'une robe simple de tissu gris, portant un châle noir. Ses longs cheveux bruns sont éparés et lui recouvrent en partie le visage. Elle avance la tête baissée et ne relève les yeux que pour fixer sa victime désignée.

Son regard est brillant et rempli de haine : on pourrait presque voir des flammes dans ses yeux. Seules ses proies peuvent la voir et, lorsqu'elle s'approche, une intense chaleur émane d'elle. Elle fixe alors l'individu qu'elle veut tuer ; celui-ci est bientôt entouré de flammes qui entraîneront sa mort. Ces flammes, tout comme l'apparition, ne sont visibles que par la victime mais causent des dégâts bien réels.

En termes de jeu, Elizabeth est un parfait exemple de Croque-Mitaine (voir règles TTB, p 62).

Victime de la folie religieuse de son époque (et d'un homme en particulier), elle n'est plus que haine et violence. La femme bienveillante et douce qu'elle était a définitivement disparu, déchirée par l'atroce supplice qui fut le sien et consumée par le désir de vengeance. Il ne reste rien d'Elizabeth Woodbury, dans notre univers. À l'instar de Caleb (voir **Cruel Summer**), elle est oubliée et son esprit, alimenté par le No Man's Land, n'est plus que rage et souffrance. Sa prochaine victime sera l'un des ados ayant survécu à l'accident, James Hudson.

Une Mort Atroce

Elizabeth Woodbury, ou ce qui reste d'elle, va apparaître une première fois dans la chambre de James Hudson.

Cloué au lit par ses fractures et assommé par les médicaments, le pauvre James subira son supplice sans pouvoir s'échapper.

Ses hurlements de terreur et de douleur alerteront ses parents et son petit frère, mais ils arriveront trop tard, la porte du malheureux étant inexplicablement fermée à clef.

Le Croque-Mitaine en Jeu

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

Féroce : Un Croque-Mitaine peut attaquer deux adversaires lors du même tour et inflige des dommages *sérieux* ; ce Trait peut aussi représenter sa capacité à immobiliser ses victimes le temps d'une scène, afin de les emporter *de l'autre côté*, où il pourra les démembrer, les dévorer ou capturer leur âme en toute tranquillité.

Increvable : Tous les dommages subis par un Croque-Mitaine sont diminués de deux crans : il faut donc des dommages *graves* pour l'étourdir le temps d'un tour et *mortels* pour le mettre hors-jeu le temps d'une scène (avant son retour !).



Quand les Hudson finissent par entrer dans la chambre de James, c'est pour y découvrir le corps du jeune garçon, sans vie, couvert de graves brûlures dont l'origine reste inexpliquée.

Prévenus rapidement, le Town Marshal Wesson et le Dr Meyer ne pourront que constater le décès de James Hudson, sans en comprendre les causes.

La nouvelle devrait vite parvenir aux persos. S'ils sont aux aguets de tout événement bizarre dans leur ville, les allées et venues de Burt Wesson et du Docteur Meyer sont de nature à les alerter.

De même, il est possible que Bobby, le petit frère de James, soit un de leurs camarades de classe et qu'ils le fréquentent (même épisodiquement) : ils peuvent donc apprendre la nouvelle par le biais de cet enfant. Enfin, leurs parents peuvent être amenés à en discuter entre eux, spéculant, comme bon nombre de personnes, sur la cause du décès de James Hudson. À ce sujet, si le Docteur Meyer met les brûlures du jeune homme sur le compte du choc de l'accident ou d'une réaction très violente aux médicaments prescrits à James, une rumeur va vite courir. Selon elle, James Hudson fumait dans son lit et a provoqué lui-même l'incendie. Certains de ses amis assurent même qu'il était consommateur régulier de marijuana. Malgré les dénégations de ses proches, la plupart des citoyens de Whitby se mettront d'accord sur cette thèse. Mais, pour les persos, il ne devrait faire aucun doute que le No Man's Land est à l'œuvre...

À Qui le Tour ?

L'envoyée du No Man's Land est en marche et ne s'arrêtera que lorsque quelqu'un mettra fin à son existence... Sa victime suivante sera Linda Harris, la petite amie de James Hudson et elle aussi blessée dans l'accident qui ouvre le scénario. Il est souhaitable que les persos envisagent rapidement cette hypothèse s'ils veulent sauver la jeune fille et, accessoirement, comprendre un peu mieux ce qui se passe. Si, par contre, aucun des persos ne songe à Linda comme pouvant être la victime suivante, la pauvre périra comme James.

Avec un peu de jugeote (ou de *Sixième Sens*), les persos vont probablement penser que Linda Harris, la petite amie de James Hudson et victime elle aussi du terrible accident, est en danger. Ils ne sont pas les seuls : la jeune fille, elle aussi, craint pour sa vie. Depuis l'accident, elle ne cesse de faire de terribles cauchemars et la mort affreuse de James a achevé de la convaincre que *quelque chose* était à l'œuvre.

Après plusieurs crises de nerfs de sa part, Linda a été emmenée par ses parents chez le Docteur Meyer, le médecin de Whitby. Ce dernier a attribué l'état nerveux de la jeune fille au fort traumatisme qu'elle a subi lors de l'accident, accentué par le décès brutal de James Hudson.

Depuis, Linda est au repos chez elle et ne quitte pas sa chambre. Assommée par les anxiolytiques, elle somnole la plupart du temps. Il est possible de lui rendre visite, mais sa mère restera présente. Mrs Harris est très inquiète pour sa fille et passe l'essentiel de son temps dans la chambre de celle-ci. Il est néanmoins envisageable que les persos (s'ils ont usé de *Baratin*, par exemple) soient au chevet de Linda lorsque celle-ci va être attaquée à son tour par Elizabeth Woodbury.

Retour de Flamme

Alors que la petite ville est encore sous le choc des morts multiples qui ont eu lieu parmi sa jeunesse, Linda Harris va donc voir apparaître dans sa chambre la silhouette d'Elizabeth Woodbury, décidée à accomplir de nouveau sa vengeance.

Si les persos se trouvent dans la chambre de Linda au moment de l'apparition, ils vont être témoins de la scène suivante, pour peu qu'ils réussissent un test de *Sixième Sens*.

Ceux qui échouent devront se fier à ce que leur racontent leurs camarades, ou assister sans comprendre au supplice de Linda. Ceux qui réussissent ressentiront immédiatement une hausse sensible de la température de la pièce. En quelques minutes, ils auront l'impression d'être à proximité d'un brasier : il fait au moins 50°C dans la chambre. Puis, la silhouette d'une femme, vêtue d'une robe grise et aux longs cheveux bruns lui descendant sur le visage, apparaît. Nul besoin de réussir un test de *Sixième Sens* pour ressentir toute la haine émanant de l'apparition, irradiant de chaleur. Lorsqu'elle tend la main vers Linda, terrifiée parce qu'elle aussi la voit, des flammes jaillissent de nulle part et entourent la jeune fille.

Si les persos sont présents, Elizabeth semble les ignorer : lorsqu'elle apparaît, elle n'a en tête que sa victime désignée et nul autre n'existe pour elle. En plus de sauver les persos, pour cette fois, cela peut représenter leur chance de sauver Linda.

Cette dernière hurle de peur et de douleur, sous la morsure bien réelle des flammes. Si les persos ne réagissent pas, elle va mourir sous leurs yeux (et ceux de sa mère, paniquée). Il est possible d'arrêter le supplice de Linda en combattant le feu. Envelopper la jeune fille dans une couverture ou l'arroser (si jamais les persos ont emmené avec eux de l'eau en quantité suffisante, voire un extincteur) est la bonne solution. Si les persos y songent et réussissent un jet de *Rapidité*, Linda sera sauvée et s'en tirera avec quelques brûlures sans conséquences. En cas d'échec au jet de *Rapidité* (ou si celui-ci n'est pas *rattrapé*), la jeune fille subira des brûlures graves, mais survivra.

Dans tous les cas, si les persos ont pu arrêter les flammes, Elizabeth, surprise par cette intervention, disparaîtra aussi brusquement qu'elle est apparue, après avoir jeté un regard empli de haine aux persos. S'ils ont sauvé Linda, ils ont gagné une alliée précieuse, qui leur sera reconnaissante à vie.

Note au MJ : si vous souhaitez ajouter un peu de pathos à votre mini-série, Linda pourra, une fois le danger écarté, se jeter dans les bras d'un de ses sauveurs (celui avec la Popularité la plus élevée, si vous utilisez les règles de *High School Heroes*). Voilà de quoi nourrir une plaisante intrigue secondaire et peut-être aussi compliquer un peu la vie des persos.

Des persos ayant manqué leur test de *Sixième Sens* verront Linda Harris se débattre et crier, alors que des brûlures apparaissent sur son corps. Bien qu'ils ne puissent comprendre ce qui s'est passé, ils peuvent agir comme s'ils avaient assisté à l'intégralité de la scène et lutter contre les flammes qui s'attaquent à la jeune fille, avec les mêmes règles et les mêmes conséquences.

La Rescapée Témoigne

Une fois sauvée et rassurée, Linda deviendra une indéfectible alliée des persos, elle qui, voici encore peu de temps, les considérait comme des « gamins bizarres ». Interrogée sur l'attaque dont elle a été victime, elle pourra raconter qu'en plus des flammes, elle a cru percevoir des visages derrière le rideau de feu où elle était enfermée : les gens qu'elle a vus semblaient emplis de colère et de haine. Même si l'idée peut paraître ridicule, Linda est persuadée que ces personnes assistaient à son supplice, tout en la maudissant. Mais, ce qui l'a le plus effrayée, c'est la présence, derrière cette assemblée, d'un grand homme vêtu de noir, qui regardait Linda droit dans les yeux alors qu'elle était promise à une mort atroce.

À ce point de l'histoire, les persos devraient avoir compris ce qu'est Elizabeth, ou tout au moins pourquoi elle est là. Il leur reste à découvrir d'où elle vient et comment l'arrêter. Mais, entre-temps, ils risquent d'avoir d'autres chats à fouetter.

Explications Difficiles

Voilà nos persos dans une situation curieuse : ils ont sauvé Linda Harris d'une mort semblable à celle de James Hudson, mais risquent d'avoir à s'expliquer quant à leur présence sur les lieux de l'attaque. Ils ont tout intérêt à ce que les autorités locales ne soient pas prévenues trop tôt : le Town Marshal Wesson, en adulte rationnel qu'il est, aurait bien du mal à croire leurs explications. De plus, si le bruit de leur présence sur place se répand, de mauvaises langues ne tarderont pas à faire courir le bruit que ces « gamins bizarres » auraient bien été capables de provoquer eux-mêmes les brûlures de Linda. Les persos vont donc se trouver dans une position délicate et risquent d'avoir des comptes à rendre, tant à leurs parents (que faisaient-ils chez Linda au moment de « l'incident »?) qu'aux autorités locales.

Néanmoins, ils ne sont pas seuls et, surtout, ne sont coupables d'aucune faute (enfin, nous l'espérons). Le soutien le plus solide qu'ils recevront viendra de Linda Harris, qu'ils ont sauvée d'une mort atroce, ainsi que de sa mère, qui a pu assister à leur acte héroïque (sans comprendre ce qui se passait vraiment). Mais ces soucis ne sont rien, en regard du vrai danger qui menace maintenant les persos : Elizabeth les a choisis et ils seront ses prochaines victimes. Il est donc urgent pour eux de comprendre ce qui se passe et, surtout, d'agir pour que cela cesse.

Face au No Man's Land

À ce stade des choses, les persos auront très certainement compris qu'une puissance maléfique est à l'œuvre et qu'elle les a pris pour cibles. On peut espérer qu'ils aient réussi à mettre en place toutes les pièces du puzzle dont ils font maintenant partie : leurs regards doivent se diriger vers le lieu maudit, près du vieux chêne, à la sortie de Whitby.

Sans doute pour la première fois de leur vie (bien qu'ils aient déjà maintes fois affronté cet ennemi), voici les persos directement aux prises avec le No Man's Land. Leur adversaire, dont ils ont contrecarré les plans lors du scénario *Cruel Summer*, leur envoie maintenant un adversaire en la personne d'Elizabeth : leur vie est en danger, comme ils ont pu s'en rendre compte.

À force de recherches dans les archives de Whitby et de confrontations (directes ou non, s'ils sont témoins ou victimes de ses attaques) avec Elizabeth, les persos devraient avoir associé le péril qui les menace et le lieu maudit.

Tôt ou tard, ils retourneront, en tout logique, près du vieux chêne, là où périrent déjà tant d'êtres humains, à commencer par Elizabeth, il y a de cela plus d'un siècle.



Maintenant que le No Man's Land a lancé ses attaques contre les persos (ainsi que Linda et James), son influence se fait sentir plus fortement autour du vieux chêne. L'ombre de l'arbre semble plus dense et les persos pourraient jurer que ses branches sont plus tordues encore qu'elles ne l'étaient lors de leurs précédentes visites.

Note au MJ : si les joueurs le sollicitent, un test d'Observation pourra confirmer cette impression. Le chêne a légèrement changé d'apparence et semble plus menaçant. Un test de Sixième Sens pourra aussi confirmer la présence toute proche d'une menace, dont l'intensité ne cesse de grandir.

Les persos doivent maintenant faire preuve de courage et aussi de patience. Ils sentent, ils savent que c'est d'ici que viennent les horreurs et qu'elles surgissent d'un ailleurs qu'ils sentent tout proche.

De fait, c'est à la nuit tombée que va s'ouvrir la frontière entre le No Man's Land et leur monde rassurant. Comme une déchirure dans la nuit, plus sombre que l'obscurité, un passage va lentement se dessiner devant eux. Pour la première fois de leur vie (et c'est sans doute la seule fois que cela leur arrivera), ils peuvent voir l'Autre Côté, la Dimension Noire, le No Man's Land.

Le Passage

La déchirure entre notre dimension et le No Man's Land n'est pas accessible à tous, loin s'en faut. Il faut une certaine capacité à percevoir cet ailleurs, un Sixième Sens, dont, heureusement, les persos sont pourvus.

De même, cette porte, si on peut la qualifier ainsi, n'est pas ouverte en permanence : elle ne répond cependant pas à une logique ordinaire pour s'ouvrir et laisser passer ceux qui oseraient pénétrer dans le No Man's Land (ou laisser s'échapper ce qui s'y trouve).

De l'étrange passage qui s'est dessiné dans le crépuscule émane une malveillance que tout perso peut ressentir, sans nécessairement réussir un jet de *Sixième Sens* (on n'est pas un héros de *Trucs Trop Bizarres* sans quelque prédisposition !).

Le « trou » dans la nuit semble émettre une sourde vibration, à la fois fascinante et effrayante. Après quelques minutes, la silhouette fantomatique d'Elizabeth, en quête d'une nouvelle victime, va s'en extirper et se diriger vers Whitby, sans voir les persos s'ils sont présents à ce moment-là...

Arrêter le Massacre

Il est envisageable que les persos, ayant déjà eu affaire (directement ou non) à Elizabeth, essaient de l'empêcher de faire une nouvelle victime ce soir-là. Cette décision serait tout à leur honneur, mais peut leur faire perdre un temps précieux : il est d'autres moyens d'agir.

Elizabeth compte continuer son œuvre sinistre : après James et Linda, les persos sont son prochain objectif. Si ceux-ci ne sont pas chez eux (dans le cas où tout le groupe a assisté à son entrée dans leur monde, près de l'arbre maudit), elle s'en prendra à quelqu'un qui leur est proche : si un des persos a un frère ou une sœur resté(e) à la maison pendant qu'il est parti affronter le No Man's Land, il ou elle sera sa prochaine victime.

Il est possible d'empêcher Elizabeth de tuer, de la même façon que lors de son attaque contre Linda Harris (voir le paragraphe *Retour de Flamme*). La *Rapidité* et le sang-froid peuvent sauver une vie, cette nuit-là.

Au Feu !

En pleine nuit, quelqu'un, à Whitby (et il se pourrait qu'il s'agisse d'un des persos) va subir l'attaque de la Croque-Mitaine. Au début de la nuit suivante, Elizabeth va faire une nouvelle apparition, dans la chambre de sa victime.

S'il s'agit d'un des persos, elle aura jeté son dévolu sur celui qui lui paraît le plus dangereux, c'est-à-dire celui avec la *Rapidité* la plus élevée.

Si, par contre, les héros sont restés près du vieux chêne, cette scène n'a pas lieu d'être jouée... et il se pourrait bien qu'elle n'ait jamais lieu (voir *Cliffhanger*, ci-contre).

La séquence des événements est identique à celle qu'elle fut lors de l'attaque contre Linda : tout d'abord, la température dans la pièce augmente fortement, puis apparaît la silhouette fantomatique d'Elizabeth, qui pointe du doigt sa victime (le perso chez qui la scène se déroule) avant de faire apparaître les flammes.

Pour échapper à ces dernières, le perso (et ceux qui s'y risquent) doit (doivent) réussir un test de *Rapidité* et utiliser un moyen de lutter contre le feu (par exemple, une couverture étouffant les flammes ou l'aspersion d'eau).

En cas d'échec au test de *Rapidité* (ou si celui-ci n'est pas rattrapé par la dépense d'un point d'Aventure), le perso subit des blessures graves, ce qui le mettrait hors-jeu pour le reste du scénario... mais Elizabeth, hélas, ne s'arrêtera pas là : les flammes ne s'éteindront pas avant que sa victime ne périsse.

L'attaque d'Elizabeth est d'une brutalité terrifiante – et un échec en *Rapidité* pourrait bien coûter la vie à un des persos (sauf si, bien sûr, 1 point d'Aventure vient lui sauver la mise).

Le danger auquel sont confrontés nos jeunes héros est bien réel : en contrecarrant une première fois le No Man's Land, ils se sont fait un ennemi redoutable et sans pitié.

Cliffhanger

Franchir le passage ouvert au pied du vieil arbre est l'acte le plus courageux qu'aient sans doute eu à faire les persos, et sans doute le plus fou. Ils ne le savent pas encore, mais ce passage aboutit non loin de Whitby, ou plus exactement de ce qui sera un jour Whitby. En passant à travers l'étrange porte qui se dresse devant eux, les persos vont, les uns après les autres, perdre connaissance : dans un étrange tourbillon qui bouscule tous leurs sens, ils vont se sentir tomber tandis que la nuit les envahit. Alors que leur conscience s'engourdit, ils pourraient croire qu'ils sont passés de vie à trépas en traversant l'étrange passage. Néanmoins, ils savent qu'il n'en est rien.

Mais où sont-ils ? À moins que la bonne question ne soit... *quand* ?

En franchissant ce seuil, les persos sont arrivés en 1837, là où tout a commencé...

La suite et la fin de notre trilogie ***Ghost Town*** dans ***Time After Time***, page suivante !

TIME AFTER TIME

*If you're lost you can look and you will find me
Time after time*

*If you fall I will catch you I'll be waiting
Time after time*

Cindy Lauper – Time After Time

*Ce scénario clôture la mini-série commencée avec Cruel Summer ; il est la suite directe de **Ashes to Ashes**, qui finissait sur un cliffhanger. Il se présente sous la forme d'une chaîne d'événements que les persos devront tenter de modifier ou d'enrayer, coûte que coûte... avec des conséquences potentiellement énormes sur la réalité-même de Whitby.*

Gare à l'Atterrissage !

Souvenez-vous. À la fin de **Ashes to Ashes**, les persos ont basculé à travers un passage entre deux dimensions ou deux époques... ou les deux. L'étrange déchirure entre la Dimension Noire et la Réalité a provoqué un voyage instantané, qui les laisse le souffle coupé, la tête qui tourne. Après quelques instants d'hébétude, ils finissent par reprendre leurs esprits... pour se poser quelques questions. On les comprend.

Où Sont-Ils ?

Sous les frondaisons d'une forêt principalement faite de résineux, où la lumière du soleil peine à percer, les persos sont à genoux sur le sol couvert d'épines tombées. Autour d'eux, il n'y a que des arbres. Le chuintement d'un ruisseau se fait entendre non loin et le sol marque un léger dénivelé. C'est probablement la fin de l'été, car il y a peu de feuilles mortes au sol et il règne dans l'air une agréable douceur.

Non loin se trouve un chêne imposant, qui ressemble vaguement au vieil arbre tortueux près duquel ils ont franchi la « porte ».

Qui Sont-Ils ?

Très vite, les persos vont se rendre compte qu'ils n'ont pas fait « physiquement » l'étrange voyage qui les amenés là. S'ils se regardent les uns les autres, ils vont être grandement surpris en découvrant d'autres visages que ceux de leurs compagnons d'aventure. Leurs vêtements sont également fort différents et n'ont rien en commun avec ce qu'ils portaient juste avant de franchir le passage. Ceux qui réussiraient un jet de *Trucs d'Intello* pourront affirmer qu'ils sont vêtus comme au siècle passé.



Non loin d'eux, au sol, des cannes à pêche visiblement artisanales ainsi qu'un panier d'osier (tout aussi artisanal) contenant autant de truites que de persos, doivent leur permettre de déduire qu'ils revenaient d'une séance de pêche. Mais qui sont, au juste, ces « ils » ?

Nos héros ne le savent pas encore, mais ils sont entrés dans la peau des enfants Smith, partis pêcher cet après-midi-là et sur le chemin du retour quand un éclair aveuglant changea leur destin.

Quand Sont-Ils ?

Voilà sans doute LA question. Les persos sont arrivés non loin de ce qui sera Whitby, plus tard, en 1837. Ils n'en savent rien pour l'instant, mais ne vont pas tarder à comprendre ce qui les amenés là et, surtout, ce qui est en train de se produire dans leur passé.

Les persos peuvent mettre un certain temps à chercher des indices sur qu'ils font là.

Néanmoins, le jour baissant, ils ne devraient guère tarder à entendre des cris venant de l'orée du bois. Ces appels, lancés par leur mère, peuvent être l'occasion de leur apprendre leurs nouveaux prénoms, ainsi que de découvrir qu'ils sont attendus pour dîner (faute de quoi elle « *leur frotera les oreilles !* »)

Let's Do the Timewarp

En étant propulsés dans le passé, les persos se sont retrouvés dans la peau de jeunes gens de 1837. Ils ne sont plus ceux qu'ils étaient. Leur physique, leur caractère mais aussi leurs capacités ne sont plus les mêmes, même s'ils *savent* toujours qui ils sont – ou qui ils sont *censés* être...

Le MJ doit donc, à cet instant, donner à chaque joueur une nouvelle feuille de perso, correspondant à celui des enfants Smith qu'il va incarner, avec de nouveaux scores de capacités et un capital tout neuf de points d'Aventure (voir p 45). Qu'ils se rassurent, cependant : leurs persos n'ont pas disparu. Ils devraient, *si tout va bien*, les retrouver à la fin de ce scénario.

Du point de vue des *persos*, l'étrange phénomène prend presque la forme d'un dédoublement de personnalité, puisqu'ils possèdent à la fois leurs propres souvenirs et certains souvenirs des enfants Smith. Ils se rappellent très bien ce qu'ils ont vécu à leur époque... mais ils réaliseront aussi très vite qu'ils possèdent également des souvenirs qui ne sont pas les leurs, mais bien ceux des enfants Smith de 1837 !

D'entrée de jeu, les persos devront ressentir cet étrange dédoublement. Intuitivement, ils comprendront que plus ils passeront de temps dans le passé, plus leur personnalité première ira en s'effaçant ; peu à peu, ils risquent de *devenir* les enfants Smith *pour toujours*, un peu comme si le continuum les « rectifiait » peu à peu.

En termes de jeu, le MJ pourra considérer que ce danger ne commence à apparaître qu'à partir du moment où un perso a épuisé tous ses points d'Aventure. S'il est alors mis hors-jeu pour le reste du *scénario* en cours (et non pour une simple scène), les brumes de l'Oubli se refermeront sur lui...

Le Grand Déphasage

Se guidant à partir des appels de leur « *mère* » ou se fiant simplement à leur intuition, les persos devraient rapidement sortir du bois et découvrir, dans une clairière, un paysage à la fois surprenant et familier. Une rivière coule non loin, et près d'elle une douzaine de maisons de bois forment un village. La plupart des maisons sont entourées d'un enclos où paissent une vache ou deux. Des chiens aboient çà et là, des gens (vêtus de vêtements de toile grossière, sans rien de commun avec ce qu'ils connaissent) vaquent à leurs occupations.

Dans le soleil couchant, les persos pourraient jurer qu'ils débarquent dans le décor d'une reconstitution historique. Ceux d'entre eux qui ont été assidus lors des cours d'histoire (et qui, en termes de jeu, réussissent un test de *Trucs d'Intellect*) pourront affirmer que tout ceci ressemble sacrément à ce qu'était un village américain au début du XIXe siècle...

Le paysage est à la fois surprenant, parce qu'il n'a rien de commun avec ce que connaissent les persos, et étonnamment familier : le coude que marque la rivière, par exemple, ressemble trait pour trait à celui que suit la Wabash à l'entrée de « leur » Whitby.

De même, cet arbre, qui semble marquer l'entrée du hameau, n'est pas sans leur rappeler le vieux chêne près duquel ils ont changé de dimension. Certes, ses branches sont moins tortueuses et son tronc est moins épais, mais sa forme est proche de celle de l'arbre auprès duquel tant de malheurs sont arrivés.

Non loin de cet arbre, dans une clairière où chante un ruisseau, les persos peuvent apercevoir (s'ils en prennent le temps) une cabane. C'est là que réside Elizabeth Woodbury (voir *Whitby 1837 : Who's Who*).

Note au MJ : laissez le doute planer sur ces impressions de « déjà vu » que peuvent ressentir les persos. S'ils souhaitent utiliser leur *Sixième Sens* et réussissent leur test, ils seront intimement persuadés que le décor qui les entoure reprend effectivement des éléments de « leur » Whitby.

Les persos n'auront cependant guère le temps de chercher dans les environs des repères rassurants. À l'entrée de la maison la plus proche de la forêt, une femme d'une cinquantaine d'années, les mains sur les hanches, les appelle sans ménagement.

Les Enfants Smith

Si votre groupe comporte plus de quatre persos, n'hésitez pas à créer de nouveaux membres de la grande fratrie des Smith. A priori, chaque perso se retrouvera dans le corps d'un enfant Smith de même sexe. La description ci-dessous inclut trois garçons et une fille : n'hésitez pas à modifier cette répartition et les prénoms en cas de besoin.

Charles et Helen Smith ont autant d'enfants qu'il y a de persos. Tous sont de braves enfants qui aident volontiers leur père à la forge où il œuvre et leur mère à la tenue du foyer.

Charles Junior, l'aîné, a quinze ans et a souvent du mal à incarner la figure de guide que l'on attend de lui. Son forgeron de père souhaite le voir reprendre l'activité familiale, mais Charles n'a aucune affinité avec le feu et le métal. Ce qu'il aime, ce sont les livres, peu nombreux dans le village : il a déjà dévoré plusieurs fois ceux que le Révérend lui a laissé lire et n'aspire qu'à devenir savant.

Casse-Cou : Acrobatie 2, Bagarre 3, Cheval 2, Rapidité 3

Curieux : Investigation 5, Lumières 5, Observation 4, Sixième Sens 2

Débrouillard : Baratin 1, Dextérité 3, Discrétion 3, Savoir-Faire 4

Points d'Aventure : 6

Peter, le cadet, âgé de quatorze ans, a déjà dépassé de quelques centimètres son frère aîné. C'est sans doute lui qui reprendra la forge paternelle. En dehors de cette activité, il apprécie tout particulièrement de parcourir les bois alentour.

Casse-Cou : Acrobatie 5, Bagarre 4, Cheval 2, Rapidité 5

Curieux : Investigation 3, Lumières 1, Observation 3, Sixième Sens 2

Débrouillard : Baratin 2, Dextérité 3, Discrétion 4, Savoir-Faire 3

Points d'Aventure : 6

Emily, leur sœur, est un vrai garçon manqué. À treize ans, Emily s'est déjà forgé une réputation de meneuse de bande, tant elle a autorité sur sa fratrie. Elle a déjà « corrigé » plus d'une fois d'autres enfants de son âge qui avaient eu le malheur de s'en prendre à elle ou à son petit frère.

Casse-Cou : Acrobatie 5, Bagarre 4, Cheval 2, Rapidité 4

Curieux : Investigation 3, Lumières 2, Observation 3, Sixième Sens 2

Débrouillard : Baratin 3, Dextérité 3, Discrétion 5, Savoir-Faire 1

Points d'Aventure : 6

Samuel, douze ans, est le « petit dernier », celui que les autres cherchent toujours à protéger. Redoutablement débrouillard, Samuel n'a cependant nul besoin de l'assistance de ses grands frères et sœur. Malin et particulièrement doué de ses mains, il n'a pas non plus la langue dans sa poche et ses saillies lui ont valu plus d'un ennemi parmi les autres enfants du village.

Casse-Cou : Acrobatie 3, Bagarre 2, Cheval 1, Rapidité 3

Curieux : Investigation 2, Lumières 2, Observation 3, Sixième Sens 3

Débrouillard : Baratin 4, Dextérité 5, Discrétion 5, Savoir-Faire 4

Points d'Aventure : 6

Choses Fort Étranges

(Alias *Trucs Trop Bizarres 1830*)



Les capacités habituelles de TTB peuvent être transposées telles quelles dans ce contexte historique alternatif, à trois importantes différences près. Dans chaque catégorie de capacités (Casse-Cou, Débrouillard et Curieux), une des capacités habituelles est remplacée par une version « rétro », adaptée au XIXe siècle et à son univers.

Cheval : Cette capacité remplace Vélo dans le domaine Casse-Cou. Elle permet de diriger une monture mais aussi un attelage dans des circonstances difficiles ou risquées.

Savoir-faire : Cette capacité remplace Système D dans le domaine Débrouillard. Elle permet de jouer les bricoleurs avec les moyens du bord mais exclut évidemment la mécanique et l'électricité !

Lumières : Cette capacité remplace Trucs d'Intello dans le domaine Curieux. Elle englobe l'instruction et la culture générale mais aussi la curiosité pour le monde extérieur, la science, les *nouvelles choses*...

Visiblement, ils sont attendus depuis un certain temps, car ils sont « *encore à traîner dans les bois quand on vous attend pour le souper... Et n'oubliez pas d'aller vous laver les mains avant de vous mettre à table !* ».

La maison qui semble les attendre est des plus rustiques, bien que solide. Faite de bois et de terre, elle comporte une pièce principale et deux chambres (une pour les parents, une pour les enfants) et paraîtra sans doute bien fruste aux persos habitués au confort du vingtième siècle. Une écurie et un appentis y sont adossés, abritant des outils et une petite forge.

Un Autre Monde

Helen Smith, la femme qui les hèle ainsi, pense avoir affaire à ses enfants. Cette brave femme est loin de savoir ce qui se passe vraiment. Elle veut simplement que toute la famille se retrouve, comme chaque soir, autour de la table, une fois la journée de travail terminée.

Les persos doivent redoubler de prudence : ceux qu'ils « habitent » n'ont ni la même personnalité ni la même éducation qu'eux. À cette époque, les rapports entre enfants et adultes sont très différents – et une attitude jugée tout à fait « typique » d'un gosse des années 1980 pourrait aisément être jugée totalement inadmissible et incompréhensible dans les années 1830 !

S'ils peuvent être tentés d'interroger leurs nouveaux « parents » afin d'en apprendre plus sur où et quand ils sont, ils devront redoubler de prudence. Les questions étranges éveilleront la curiosité de Charles et Helen Smith.

Si ces braves gens ne peuvent concevoir ce qui est véritablement arrivé à leurs enfants, ils peuvent s'interroger si le comportement de ceux-ci change. Les persos devront donc marcher sur des œufs afin de ne pas être surveillés de trop près... et de pouvoir ainsi disposer de la liberté d'action nécessaire à la résolution de leur situation !

Les parents Smith sont de braves gens, qui vivent simplement. Ils sont venus ici il y a quelques années. Tous leurs enfants sont nés ici et ils les aiment plus que tout au monde. Ils aspirent pour eux à la vie paisible, mais rude, qui est la leur, rien de plus, rien de moins. Cependant, les valeurs qui sont les leurs sont celles d'une autre époque : Charles Smith n'hésite pas, lorsque c'est nécessaire, à « corriger » rudement un de ses garçons qui lui manquerait de respect ou ne s'acquitterait pas de ses tâches. Sa femme partage ces « valeurs » et n'hésite pas à sermonner sa progéniture chaque fois que nécessaire.

Un Dîner en Famille

Au coucher du soleil (auquel les persos venus du XXe siècle seraient bien en peine d'associer une heure), la famille Smith se réunit pour le repas du soir. Là, les persos vont subir un véritable « choc de culture » : la famille Smith n'a rien à voir avec ce qui leur tient lieu de cadre familial dans « leur » Whitby.

Ainsi, les Smith font l'action de grâces avant le repas (le père peut d'ailleurs demander à l'un des persos de s'en charger), on ne parle pas sans en avoir l'autorisation et le menu peut paraître déconcertant (des pommes de terre, du pain, de l'eau, par exemple).

Ce repas « en famille » est le moment « bizarre » (mais pas dangereux) du scénario. Quelques informations peuvent être glanées pendant le repas (chiche, car les récoltes sont maigres à Whitby) :

- Après-demain, tout le monde ira à l'office. Selon Charles Smith (le « père » des persos), nul ne peut être dispensé. Les temps sont difficiles, pour Whitby et tous doivent écouter les paroles du Révérend Winthrop, car ce sont « *les mots du Créateur, et qu'ils nous aideront dans les épreuves que notre communauté traverse* ». Charles Smith fait allusion à l'épidémie de typhus qui s'est abattue sur le village. Les enfants Smith sont évidemment au fait de cette maladie et, si les persos posent des questions à ce sujet à leurs « parents », ces derniers se montreront surpris.

- On dit que Mrs Ringer ne passera pas la nuit : sa fièvre s'est aggravée. Il s'agit de la huitième victime en quelques semaines.

Enfin, Charles Smith confie à ses enfants quelques tâches dont ils devront s'acquitter le lendemain :

- Charles et Peter doivent remettre en état la clôture qui entoure le terrain attenant à la maison familiale. Ils ont, au bas mot, quatre ou cinq heures de travail

- Emily doit aider sa mère lors de sa lessive hebdomadaire. Elle l'assistera donc en portant avec elle de grands paniers de linge jusqu'à la rivière

- Samuel ira chercher du petit bois, en forêt. L'apprentis qui jouxte la maison familiale est pratiquement vide et le bois est absolument indispensable pour la forge.

À la nuit tombée, les persos n'en sauront pas plus sur l'endroit où ils se trouvent, à moins de vouloir partir en exploration.

Mais la sévérité apparente de leur « père », ainsi que les bruits environnants (un coyote qui hurle à la lune, les bruits de la forêt) devraient suffire à convaincre les persos de rejoindre la chambre qu'ils partagent.

Passée la surprise, les persos ne devraient pas tarder à vouloir retourner dans « leur » Whitby, certainement peu enthousiastes à l'idée de rester en 1837 dans la vie et les corps des enfants Smith !

Même si l'aventure a un petit côté **Tom Sawyer** rencontre **Retour Vers le Futur** (1985), il est évident que leur cadre de vie, leurs proches, leur époque vont vite leur manquer ! Ils souhaiteront donc tout mettre en œuvre pour pouvoir repartir de là – ce qui, en toute logique, implique d'abord de comprendre le pourquoi de leur déplacement temporel, qui obéit manifestement à une bonne raison...

Une Journée Autrefois

La deuxième journée est l'occasion pour les persos de découvrir le décor qui les entoure. Ce qui sera un jour Whitby n'a rien en commun avec ce qu'ils connaissent.

Le petit village ne comporte qu'une vingtaine d'habitations, toutes de bois et de terre, situées sur un chemin de terre qui traverse la forêt. La rivière Wabash n'est pas encore traversée par un pont et il faut utiliser le « bac » (c'est le nom ronflant qu'on donne au radeau de bois utilisé pour passer d'un côté à l'autre) pour la franchir.

En se promenant dans le village, les persos pourront faire connaissance avec certains de leurs concitoyens, et apprendre quelques informations plus ou moins intéressantes (c'est-à-dire pouvant leur permettre de résoudre la situation dans laquelle ils se trouvent).

Ils ne doivent cependant pas oublier que « leur père » compte sur eux pour plusieurs tâches et qu'ils risquent quelques coups de bâton s'ils ne les remplissent pas. Avec un peu d'astuce, ils peuvent néanmoins trouver le temps d'obtenir quelques informations sur « leur » ville (ou plutôt ce qui deviendra leur ville) et ses habitants. Ces derniers vaquent en général à leurs occupations habituelles et, pour les rencontrer, il suffit souvent de se rendre là où elles les mènent. Bien entendu, la « petite enquête » des persos doit se faire avec prudence : inutile d'attirer l'attention sur eux, surtout s'ils veulent revenir à leur époque. Si vous utilisez la règle optionnelle sur les avantages et les désavantages détaillée dans ce numéro (p 56), vous pourrez considérer que toute utilisation de la capacité Investigation s'effectue, dans ce Whitby passé et inconnu, avec un désavantage.



Portrait du révérend Winthrop.

Whitby, 1837 : Who's Who

Le Révérend Winthrop

Winthrop est l'homme le plus influent du village. Arrivé là peu après les fondateurs de ce qui deviendra le Whitby que connaissent les persos, John Winthrop a tôt fait de séduire et de convaincre les villageois. Ces braves gens sont un public rêvé pour ce beau parleur aux yeux clairs et aux cheveux de jais, orateur hors pair et, surtout, très perméable à l'énergie du No Man's Land. Présente depuis toujours dans la région, la Dimension Noire a trouvé en John Winthrop un réceptacle parfait.

Se nourrissant sans le savoir de l'énergie qui émane du No Man's Land, le Révérend nourrit celle-ci de sa prétendue foi, désormais corrompue. Faisant partie des rares villageois lettrés, Winthrop éblouit l'assistance par sa connaissance des Écritures, qu'il interprète à son gré. Son influence sur ses concitoyens est immense et les persos ne tarderont pas à s'en rendre compte.

Mais John Winthrop n'en est pas moins homme. Nul ne le sait, mais il est en proie à un terrible tourment du cœur. Lorsqu'Elizabeth Woodbury est venue s'installer non loin de Whitby, quelque chose d'inattendu s'est produit chez lui.

Malgré les convictions qu'il affiche et la rigueur qu'il prône dans chacun de ses sermons, John Winthrop est tombé éperdument amoureux de cette femme libre, qui est loin de partager ses sentiments.

Éconduit par la belle, John Winthrop s'est laissé envahir par une rage qu'il ne se connaissait pas. Dans la folie qui le ronge, il a construit un raisonnement effrayant. Si Elizabeth ne peut être sienne, c'est qu'elle refuse le Seigneur, dont il est le messager. Ce ne peut être qu'une servante du Malin et c'est probablement d'elle que viennent tous les malheurs de Whitby.

John Winthrop passe ses journées dans l'église du village. Il s'agit d'un bâtiment qui dépasse tous les autres en taille et auquel est adossé son logement personnel.

Elizabeth Woodbury

Arrivée récemment parmi la population de Whitby, Elizabeth Woodbury vit seule dans une modeste cabane à flanc de colline, en bordure de forêt. Nul ne sait d'où vient cette femme à la beauté farouche, qui connaît bien des choses sur la nature, les plantes et les animaux.

Il lui est arrivé à maintes reprises de prodiguer des soins à ses concitoyens grâce à sa connaissance des herbes et des corps. Elle fait partie des rares citoyens de Whitby qui ne craignent pas le Révérend Winthrop et n'adhèrent pas à la ferveur que déclenchent ses prêches. Cependant, par prudence, elle assiste chaque fois que nécessaire aux messes qu'il donne.

Quelques jours plus tôt, elle a éconduit Winthrop lorsqu'il lui a déclaré sa flamme et, depuis, tâche de l'éviter. Le Révérend lui fait peur : elle sent en lui « quelque chose » de dangereux, sans pouvoir identifier ce dont il s'agit (elle possède, elle aussi, sans le savoir, un *Sixième Sens* au-dessus de la moyenne).

Elizabeth évite de se rendre dans le village, afin de ne pas y croiser Winthrop, mais elle sait que sa situation est délicate. Son mode de vie l'isole des autres habitants de Whitby. Afin de n'être pas plus suspecte qu'elle ne l'est déjà, elle choisira de se rendre à l'office du deuxième jour après l'arrivée des persos.

Adam Newton

Il s'agit du patron du General Store et du premier commerçant de Whitby. Beaucoup le considèrent de facto comme le chef de la communauté. Se rendant régulièrement à Indianapolis, il en revient chaque fois avec, dans sa charrette, les ustensiles et denrées qui permettent au village de se développer. C'est l'un des personnages les plus influents de Whitby, et probablement le plus fortuné.



Adam et Eleanor Newton

Il est totalement sous l'emprise du Révérend (lui-même sous celle du No Man's Land) et n'hésitera pas à pousser ses concitoyens au pire (voir plus loin). Il a trois enfants : Adam, Jim et Susan, dans la même tranche d'âge que les persos. Le rez-de-chaussée de sa maison, la plus grande de Whitby, sert de « magasin général ». Ses enfants se chargent du bon fonctionnement du commerce, tandis que leur père dirige les opérations derrière son comptoir.

Eleanor Newton

L'épouse d'Adam partage son temps entre l'église et son domicile. Se considérant comme la Première Dame du village, elle réunit régulièrement dans l'arrière-boutique du magasin de son mari une petite « cour » d'une dizaine de femmes de Whitby, pour œuvrer à l'élévation spirituelle de la communauté.

Toutes suivent avec attention les sermons du Révérend, qui exerce une forte influence sur elles (« *Et en plus, il est bel homme...* ») se laissent parfois aller à chuchoter certaines de ces bigotes).

Entre les lectures de la Bible et l'organisation des messes, ces fidèles brebis se sont perdues en chemin : l'influence du Révérend (et, à travers lui, du No Man's Land) a perverti leurs louables intentions. Elles forment la « garde rapprochée » de Winthrop, si l'on peut dire.

Henry Greenwood

Greenwood est un des notables de Whitby : propriétaire d'une des plus grandes fermes du village (ce qui reste très relatif), ce riche quinquagénaire est à la tête d'une grande famille : ses fils, ses filles, ses gendres et ses brus travaillent pour lui.

Malgré des récoltes catastrophiques l'an dernier (ses champs de blé ont été ravagés par une maladie), il reste l'un des citoyens de Whitby les plus influents. Pour tête qu'il soit, il est avant tout guidé par l'intérêt de son clan et se méfie du Révérend, avec lequel il préfère être prudent.

Travailleur acharné, comme tous ceux de sa famille, Greenwood passe le plus clair de son temps aux travaux agricoles : entre labourage, abattage d'arbres, épierrage, semis, ce n'est pas l'ouvrage qui manque. Il veille cependant à se rendre à chaque office, suivi par les siens, afin de ne pas se mettre les plus croyants à dos.

Note au MJ : si vous le souhaitez, permettez-vous un ou deux clins d'œil en direction du Whitby « actuel ». L'un des villageois peut, par exemple, se nommer Jeremy Baker : qui sait s'il ne s'agit pas d'un des aïeux de Mrs Baker, la Principale de la Middle School ? Et n'est-il pas étonnant que celui qui possède le plus grand terrain du village s'appelle Henry Greenwood, comme le quartier du même nom (voir ST n°1) ?

Mauvais Jours à Whitby

La vie n'est pas facile pour les premiers habitants de ce qui sera un jour Whitby. Loin du confort moderne, les conditions d'hygiène et de santé de l'époque ne laissent que peu de chances aux organismes un peu fragiles. Pour ne rien arranger, il reste dans la région quantité de dangers auxquels les villageois peuvent être confrontés : entre les bandits qui n'hésitent pas à s'en prendre aux paysans, les Indiens qui n'acceptent pas l'incursion des hommes blancs sur leur territoire et les bêtes sauvages (les ours et les loups sont encore nombreux dans la région), les risques sont multiples.

Et, pour corser le tout, depuis plusieurs semaines, le typhus s'est abattu sur le petit village. Personne n'a fait le lien, mais en achetant à vil prix des draps et des couvertures de seconde main à un négociant peu scrupuleux, Adam Newton a condamné nombre de ses concitoyens : il ne pouvait imaginer que ces étoffes étaient contaminées...

Des poux véhiculant le germe pathogène se sont ainsi trouvés disséminés parmi la population locale... Sept habitants ont déjà péri de la maladie et plusieurs en souffrent actuellement.

Les symptômes sont ceux que les persos ont pu découvrir dans **Ashes to Ashes** : forte fièvre, éruptions cutanées, abattement, etc.

Parmi la population de Whitby, personne n'est suffisamment savant pour identifier la maladie, comprendre comment elle se répand et savoir comment l'éradiquer.

Et, dans l'éventualité où les persos tenteraient de se faire entendre, on n'accorderait aucun crédit aux enfants Smith. D'ailleurs, il n'existe, à l'époque, aucun traitement efficace.

Seule la prévention est envisageable : l'hygiène de l'époque contribue à la propagation des poux, porteurs des germes du typhus.

Lorsque le soir tombe sur Whitby, les persos devraient donc avoir compris que leur ville est dans une situation critique. Ils peuvent également avoir une bonne idée des tensions qui y règnent.

Cependant, il y a fort à parier qu'ils n'aient aucune idée du drame, tout proche, qui va se jouer le lendemain. Épuisés par leur journée de labeur, sans doute perplexes face à leur situation et inquiets sur leur retour « à la maison », ils tomberont vite dans un sommeil sans rêves (cela vaut finalement peut-être mieux pour leur santé mentale).

Note au MJ : si vous désirez découper ce troisième scénario en plusieurs épisodes, ce moment peut être le bon moment pour marquer une pause. En revanche, contrairement à ce qui se passe dans **Ashes to Ashes** ou à **Cruel Summer**, pas question pour les persos de récupérer des points d'Aventure grâce à un quelconque « moment cool » ! Dans le Whitby de 1837, ce genre de trucs ne fait tout simplement pas partie de la réalité...

Le Jour Fatidique

Au matin du troisième jour de leur présence à Whitby, les persos ont probablement une vue assez précise de la situation de la ville. S'ils ignorent probablement ce qui s'est passé entre le Révérend Winthrop et Elizabeth Woodbury, le sentiment d'un drame à venir est tangible (et pourra être confirmé par un éventuel test de *Sixième Sens*).

Au matin, alors que « leurs » parents les tirent du sommeil, les persos vont sans le savoir vivre leur dernière journée dans le passé. Après avoir avalé le bouillon et le pain leur servant de petit déjeuner, les enfants Smith se voient confier quelques tâches par leur père.

- Charles et Peter doivent débiter des bûches, destinées à assurer le chauffage de la maison et le fonctionnement de la forge. Pour cela, munis de cognées, les deux garçons vont devoir multiplier les allers-et-retours entre les bois et la maison.

- Emily est censée accompagner sa mère chez Mr Ringer. Son épouse a succombé hier dans la soirée à la maladie et Mrs Smith, en voisine et amie, compte veiller la défunte.

- Quant à Samuel, il se voit confier la tâche de nettoyer l'écurie, afin de pouvoir y accueillir une mule, que Charles Smith compte bien acquérir.

Bien entendu, les persos peuvent trouver des prétextes pour échapper aux « corvées » qu'on leur confie et continuer à mener leur enquête, plutôt que de perdre du temps. Il faudra, pour cela, faire preuve de débrouillardise : c'est le moins qu'on puisse attendre de persos de Trucs Trop Bizarres, non ?

Avant d'aller vaquer à ses travaux de forge, Charles Smith rappellera à ses enfants, avant qu'ils ne partent travailler, qu'ils doivent être de retour pour l'office, en fin de journée (« *et qu'ils soient présentables !* », ajoutera Helen).

Les persos ont donc un peu de temps, s'ils le souhaitent (et s'ils réussissent à échapper aux « corvées » qu'on leur a confiées). À eux de mettre ces instants à profit pour comprendre ce qui se passe, envisager ce qui va se passer... et (peut-être) changer le cours des choses.

La journée ressemble fort à la précédente. S'ils ont maintenant une vision très réaliste de la vie à la campagne autrefois, les persos peuvent aussi s'inquiéter : et s'ils étaient condamnés à rester en 1837 ?

Autour d'eux, la vie suit son cours à Whitby. Le temps qui leur reste, une fois leurs corvées effectuées, peut être consacré à chercher quelques informations supplémentaires sur le village et ses habitants, ainsi que sur les relations qui existent entre eux.

Quand le jour commence à baisser, la famille Smith se réunit pour se rendre à l'office. La mine sombre de la mère (elle a passé la journée à veiller feu Mrs Ringer) et l'air sévère du père ne trompent personne : tous ressentent la même angoisse. Malheureusement, la plupart des citoyens de Whitby comptent sur le Révérend Winthrop pour les soulager du malheur qui les accable...

Le Dernier Sermon

Comme toujours en temps crise, les gens ont tendance à se tourner vers celui qui crie le plus fort ou qui sait jouer sur leurs peurs.

À la fin du troisième jour, la cloche de la petite chapelle résonnera dans la vallée, appelant les villageois à l'office. Tous sont venus, du plus jeune au plus âgé.

Alors que tous se serrent dans le petit bâtiment de bois qui tient lieu d'église, les persos peuvent observer une scène curieuse. Un peu à l'écart du bâtiment, le Révérend, dont le visage est blême, regarde s'approcher une femme, qui rejoint la foule des fidèles, se faisant discrète. Difficile de savoir ce qui vient de se passer entre eux, mais il est clair que quelque chose oppose ces deux-là ! Si les persos ont pris le temps d'explorer le village et ses alentours, ils peuvent avoir identifié Elizabeth Woodbury, femme trop libre pour son époque.

Par prudence et malgré le trouble qui l'habite elle aussi (et peut-être plus que le commun des mortels), celle-ci a finalement choisi d'assister à l'office. Mal lui en prit, comme nous allons le voir. Dans son sermon, après une prière et un recueillement collectifs (en mémoire de Mrs Ringer, dont les funérailles seront célébrées le lendemain), John Winthrop, particulièrement inspiré, dénoncera les péchés de certains habitants du village. À l'écouter, Dieu envoie à Whitby le châtiment que la petite ville mérite, ou plutôt celui attiré par la conduite de certaine personne de mauvaise vie.

Voici le début de son sermon :

Mes frères, mes sœurs, les temps sont durs, pour notre village : un mal mystérieux s'est abattu sur nous.

Dans vos regards, je vois la peur et le doute. Le Créateur, qui a rappelé à lui plusieurs des nôtres, aurait-il décidé d'éprouver la foi de notre communauté ? Pourquoi, Lui, infiniment bon, aurait-il choisi de faire périr certaines de ses fidèles brebis ? Pourquoi ?

Mes frères, mes sœurs, en vérité, je vous le dis, si le Créateur a choisi, dans sa puissance infinie, d'abattre sur nous sa colère, c'est parce que nous méritons ce châtiment. Nous sommes punis pour les péchés de certains de ceux qui vivent parmi nous.

Mes frères, mes sœurs, j'ai eu une vision, alors que je passais la nuit en prière, pour le salut de notre communauté. Ce mal qui nous ronge et qui a déjà fauché tant des enfants de Whitby, ce mal nous est envoyé parce que certains refusent de suivre la parole sacrée, certains qu'on ne voit que rarement à l'office, certains qui, à l'abri des regards, s'adonnent à des pratiques infâmes.

À ce moment du sermon les regards de l'assistance se tournent vers le fond de l'église, où se trouve Elizabeth. Blême, cette dernière tente de garder bonne figure, mais ses yeux brillants trahissent son émotion. Elle comprend que le Révérend se venge d'elle, de bien cruelle façon. De son côté, Winthrop jubile, en essayant de n'en rien laisser paraître : son autorité sur ses ouailles s'en trouve encore renforcée...

Mes frères, mes sœurs, le Créateur, dans son infinie bonté, est comme un père aimant. Ses bras sont ouverts à celles et ceux qui viennent vers lui, demandant pardon.

Mais, à celles et ceux qui défient son autorité...

Alors que toutes et tous fixent maintenant le Révérend en pleine exaltation, Elizabeth se glisse au dehors et prend la fuite.

C'est le moment que Winthrop choisit pour lancer la chasse !

... à ceux-là, il n'est nul refuge. À ceux-là, n'est faite nulle miséricorde !

Le bras tendu, le Révérend indique aux villageois subjugués l'emplacement où se trouvait Elizabeth il y a encore quelques instants. Le brouhaha et les cris envahissent la petite église. Menés par Eleanor Newton, une vingtaine d'habitants (les plus perméables aux mots de Winthrop) sortent du bâtiment, bientôt rejoints par le Révérend, qui prend leur tête.

Parmi les cris, les persos peuvent entendre des paroles effrayantes : « *Femme de mauvaise vie !* », « *Pécheresse !* » « *Jézabel !* », « *Tout cela est sa faute* », « *Sorcière !* », « *Elle a attiré le mal sur nous* »... Puis, quelqu'un lâche « *À mort !* », que bientôt toute la petite troupe reprend en chœur.

Ce qui est sur le point de se passer aura des répercussions jusque dans le Whitby que connaissent les persos...

Brûle, Sorcière, Brûle !

S'échappant de l'église, Elizabeth s'est enfuie, en courant vers sa cabane. C'est à ce moment que le Révérend bascule définitivement dans la folie, entraînant avec lui ceux qui l'écoutent. C'est le moment pour les persos d'essayer d'agir pour modifier le cours des événements. Sauf intervention de leur part, les événements se dérouleront selon le programme suivant.

Eux seuls, en tant que déplacés temporels, ont le pouvoir d'enrayer la destinée !

Alors que la jeune femme s'éloigne du village, dans le soir tombant, les fidèles suivent le Révérend et sortent de l'église. John Winthrop

les harangue et tous partent à sa suite, en direction de la cabane d'Elizabeth. Cette dernière s'est terrée chez elle, terrorisée et incapable de faire quoi que ce soit.

Quelques minutes plus tard, les villageois arrivent près de la cabane d'Elizabeth. Une nouvelle fois, le Révérend Winthrop, dans les yeux duquel la folie brille, ordonne à la « sorcière » de sortir, afin que le Malin soit chassé de son corps. Elizabeth, hurlant de terreur, est prostrée chez elle, tandis que des pierres sont jetées sur son logis.

Aux côtés du Révérend, Adam Newton, qui s'est muni d'une torche en quittant l'église, hurle de colère, comme possédé, avant de jeter sa torche sur la cabane de bois. Le feu prend rapidement et, en quelques minutes, la cahute se consumera. Affolée, Elizabeth tente de s'échapper, mais reçoit une pierre envoyée par l'un des villageois et s'écroule sur le pas de sa porte, tandis que les flammes et la fumée rendent l'endroit impossible à approcher.

Dans l'éventualité où les persos ont anticipé sur le drame, il est possible qu'Elizabeth ne se trouve pas chez elle lorsque la foule en furie s'y rend. Qu'à cela ne tienne, les villageois incendieront tout de même sa mesure.



La cabane d'Elizabeth Woodbury

Sauver Elizabeth ?

Il y a plusieurs façons pour les persos d'éviter cet enchaînement fatal qui entraînera des répercussions jusque dans leur présent.

Pour sauver Elizabeth, ils peuvent, par exemple, précéder les villageois et faire en sorte que la jeune femme ne soit pas chez elle à l'arrivée de la cohorte furieuse.

S'ils ont pu visiter les alentours de Whitby, et s'ils se montrent suffisamment convaincants, Elizabeth pourra les écouter. De plus, grâce à son *Sixième Sens*, elle pourrait « *sentir quelque chose* » dans les paroles de ces drôles de gamins, qu'elle pensait connaître, mais qui semblent avoir changé.

Empêcher la foule des villageois de commettre l'irréparable est plus compliqué, mais pas impossible. Les persos n'ont pas l'influence des adultes, mais peuvent tenter de faire barrage à l'acte épouvantable que prépare le Révérend. Doté d'un redoutable ascendant sur ses ouailles, il est désormais la marionnette du No Man's Land – et donc encore plus dangereux.

Face au Révérend

Une fois Elizabeth en fuite ou en sécurité, les persos deviennent la cible prioritaire du No Man's Land dont l'instrument (c'est-à-dire le Révérend) va les désigner comme « *engeances du démon* ». Suivi par une poignée de fidèles aveuglés (et sans doute possédés eux aussi par le No Man's Land), Winthrop s'apprête à en faire des victimes expiatoires.

La haine que les persos peuvent lire dans les yeux du Révérend (et de celles et ceux qui le suivent) n'a plus rien d'humain. Pas besoin de Sixième Sens pour y voir le Mal incarné !

Certains dressent le poing, d'autres se sont saisi de bâtons, d'outils ou de pierres. Quelques hommes sont même allés chercher leurs fusils ! Essayer de Baratinier Winthrop et sa horde de fidèles est inutile : il n'y a plus ni raison ni compassion dans leurs esprits. Les vaincre en jouant des poings (ou de toute arme improvisée) est peu envisageable : les adversaires sont des adultes (représentant la menace Attaque), dotés de l'initiative face à ces gamins et pouvant en affronter deux à la fois.

Le seul salut est dans la fuite. Pour échapper à la meute déchaînée, les persos devront réussir plusieurs tests de *Rapidité*.

Les cris de leurs poursuivants et les lueurs des torches seront autant d'indications leur permettant de se diriger, mais ils seront rapidement désorientés, affolés et épuisés. Bientôt, les silhouettes des habitants de Whitby finiront par les cerner. Par une étrange ironie du sort, c'est là même où ils sont « arrivés » que leurs pas les ont menés.

Le MJ pourra décider de varier les tests demandés en fonction du décor et de la situation, en remplaçant par exemple un des tests de Rapidité par un test de Discrétion (rester caché), de Bagarre (se dégager de bras hostiles) voire d'Acrobatie (grimper en hauteur pour échapper à la foule).

Idéalement, on pourra considérer qu'un perso réussit à échapper à la foule s'il réussit trois tests de capacités, dont au moins un test de Rapidité. Cette scène pourra aussi être une excellente occasion de sacrifier 1 point d'Aventure pour porter secours à un autre perso en difficulté... Bref, elle devra être aussi haletante et stressante que possible !

Aux alentours du fameux chêne, une brume s'est levée avec la tombée du jour. Dans l'obscurité, la terreur des persos est à son paroxysme ! Tout semble perdu...

Coups de Feu dans les Bois !

A priori, aucun villageois ne fera usage de son fusil pour tirer sur les gosses (ou même sur Elizabeth) – mais ils pourront utiliser ces armes pour s'avertir les uns les autres et, allez savoir pourquoi, ils se sentent plus rassurés avec leurs pétoires...

Si vous souhaitez réellement que les persos essuient quelques coups de feu, vous pouvez décréter que les premiers tirs manquent leur cible à cause de la pénombre et de la confusion et que nos héros auront ensuite la possibilité de se mettre à couvert grâce à un test réussi en Rapidité, Discrétion ou même Acrobatie (selon le terrain et la situation).

Gardez aussi à l'esprit que les fusils dont il est question ici sont des armes de chasse, à un ou deux coups.

Par Ici la Sortie !

À ce stade du scénario, les chances de survie des persos doivent leur sembler bien minces. Certains sont peut-être même déjà à court de points d'Aventure...

Soudain, le perso avec le Sixième Sens le plus élevé remarque que ce qui ressemble à un portail grossier s'est formé dans la brume alentour. À leur arrivée, sous l'effet de l'irruption soudaine de l'énergie du No Man's Land, la brèche entre les deux époques s'ouvre de nouveau pour quelques instants : c'est le moment ou jamais pour les persos de repartir où (ou plutôt quand) ils sont venus.

Laissant derrière eux un village en proie à la colère, alors que la cabane d'Elizabeth achève de se consumer et (on l'espère) que son occupante a échappé à un destin funeste, les persos pourront se rendre compte que la « porte » est ouverte... mais qu'elle ne va sans doute pas le rester longtemps.

S'ils ne veulent pas rester prisonniers dans le passé, ils doivent se dépêcher : il semble en effet que la « porte » commence déjà à se refermer. Il ne faut plus tarder.

C'est sans doute en se faisant violence (il faut vaincre la terreur en dépensant un point d'Aventure ou y être entraîné de force par l'un de ses compagnons) que les persos franchiront le passage. La sensation vertigineuse qui les y attend ne leur est pas inconnue (ils l'ont déjà vécue à la fin de *Ashes to Ashes*) mais reste éprouvante : tous leurs sens bouleversés, projetés dans un tourbillon saisissant, ils auront l'impression d'une chute brutale et se retrouveront, hébétés, étendus au sol.

The Time Warp... Again !

Le passage temporel vécu par les persos n'est PAS un passage physique : en revenant à leur époque, ils laisseront derrière eux les corps et les vies des enfants Smith de 1837, pour retrouver leur réalité...

Alors que la déchirure entre les deux dimensions se referme, les persos devraient réussir in extremis à revenir dans « leur » monde et (accessoirement) dans leurs corps. Confus, épuisés, ils ne vont pas tarder à douter de la réalité de ce qu'ils ont vécu (ou cru vivre). Près de l'arbre dont les branches ne semblent finalement pas si tortueuses qu'ils le pensaient, aucun « passage dimensionnel » n'est visible...

Plus troublant encore, leurs montres semblent indiquer qu'ils viennent d'arriver sur les lieux, alors qu'ils auraient pu jurer avoir passé plusieurs jours de l'Autre Côté.

D'ailleurs, si quelque témoin se trouvait là, il pourrait assurer qu'ils n'ont pas bougé.

Auraient-ils rêvé ? Les événements qu'ils viennent de vivre, appartenant à un lointain passé, commencent d'ailleurs à s'effacer de leur mémoire, tels les rêves au réveil.

Mais s'il s'agit d'un rêve, la réalité qu'ils retrouvent a bien été altérée – et nos héros sont les seules personnes dans l'univers à en avoir conscience (voir *L'Effet Papillon*, ci-dessous).

Une fois les persos de retour dans leur temps, les enfants Smith de 1837 reprendront le cours de leur vie... Oh, bien sûr, ils garderont de cette étrange et dramatique période de curieux souvenirs, qu'ils préféreront finalement oublier pour suivre le cours de leur vie.

Après tout, à quoi bon remuer le passé ?

L'Effet Papillon

On l'a vu, les persos doivent faire preuve de la plus grande prudence lorsqu'ils se retrouvent en 1837. Leur présence dans le passé, bien que sous l'apparence de jeunes gens du cru, peut avoir une incidence sur le présent. Voici trois issues possibles :

Le Passé Immuable

Si les persos n'ont pas réussi à sauver Elizabeth des flammes, les événements de *Cruel Summer* et de *Ashes to Ashes* auront (hélas!) bel et bien eu lieu. À défaut d'avoir vaincu le No Man's Land et empêché de nombreuses morts, les persos ont la (maigre) consolation d'avoir compris la raison de tout ce qui s'est passé durant la série. Ils restent néanmoins perdants – et même si le No Man's Land cesse ses attaques pour quelque temps, le lieu maudit continuera de générer des Trucs Trop Bizarres qui s'en prendront au monde où vivent les persos.

Cette éventualité est la plus pessimiste : elle implique de donner une suite (à moyen ou long terme) à cette série. Tôt ou tard, le No Man's Land réutilisera le point d'entrée situé près du vieux chêne pour s'en prendre à Whitby, et plus spécialement aux persos. Qui sait alors ce qu'il enverra contre eux ?

Le Passé Recomposé

Si les persos ont sauvé Elizabeth, en lui permettant de s'échapper avant son supplice, le cours des événements s'en trouvera modifié. Alors que sa cabane brûle, la jeune femme fuit Whitby, maudissant une dernière fois ce village perdu... Elle ne reviendra PAS sous la forme d'un Croque-Mitaine aux effrayants pouvoirs... mais le lieu n'en restera pas moins maudit, toujours soumis à l'influence du No Man's Land.

En réécrivant ainsi l'histoire, les persos ont sauvé James Hudson et Linda Harris d'une mort atroce – et garderont en eux l'impossible souvenir d'un passé qui n'a PAS eu lieu ! En revanche, les événements de **Cruel Summer** auront bien eu lieu, ainsi que l'accident qui ouvre **Ashes to Ashes**.

Le Passé Altéré

Pour les persos, la plus grande réussite serait de faire revenir la population de 1837 à la raison : le présent s'en trouverait alors fortement modifié. Le No Man's Land ne créerait pas de passage. Il n'absorberait pas Caleb ni ne libère Elizabeth.

Les événements de **Cruel Summer** s'en trouveraient radicalement altérés : c'est Ferris Tyler, l'évadé (ou peut-être même *quelqu'un d'autre* ?), qui se rendrait alors coupable des meurtres de Stanley Hayes et de Liz Smith, avant de finir abattu par la police de Whitby.

L'accident qui ouvre **Ashes to Ashes** n'aurait jamais eu lieu, ni les apparitions meurtrières d'Elizabeth. Là encore, les persos resteront conscients d'avoir, par leurs actions, altéré un passé dont ils seront les seuls à se souvenir, leur fugue temporelle les ayant laissés uniques dépositaires d'une vérité impossible à confier à qui que ce soit d'autre... de quoi forger entre eux un lien véritablement unique !

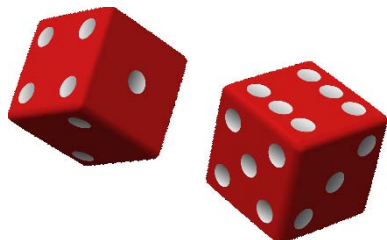
Mais l'histoire ancienne a aussi été modifiée... En 1837, le Révérend John Winthrop, rongé par la folie, mit fin à ses jours, se sacrifiant pour sauver la population de la ville de l'épidémie qui la ravageait. Elizabeth Woodbury deviendra la première institutrice de Whitby : une rue porte son nom, près de la Primary School et son portrait orne le hall de l'école de la ville.

Last Words

Les vacances sont finies. Les persos s'appêtent à faire leur rentrée en High School... et rien ne sera plus jamais comme avant, dans tous les sens du terme. Il est temps de laisser derrière eux le monde de l'enfance et une partie de leur innocence pour entrer de plain-pied dans une nouvelle vie... et peut-être, qui sait, vivre de nouvelles aventures ?

Avantages & Désavantages

Une Règle Optionnelle Trop Cool pour *Trucs Trop Bizarres*



Les bonus, malus et autres ajustements de difficulté ne font pas partie de l'ADN du système de jeu de *Trucs Trop Bizarres*, qui repose sur un principe très simple : il n'existe pas d'action de difficulté « moyenne ». Dans TTB, soit une action est facile et elle ne mérite pas de jet de dé (réussite automatique), soit elle est difficile et nécessite un test de capacité, point barre.

Un MJ désireux d'affiner un peu cette approche délibérément ultrasimple sans compliquer la gestion du jeu ou dénaturer l'essence de sa mécanique de base pourra toutefois utiliser les règles optionnelles suivantes, inspirées du concept des avantages / désavantages qui fait florès depuis déjà quelque temps dans des règles de JDR aussi diverses que la cinquième édition de *Donjons & Dragons*, la septième édition de *L'Appel de Cthulhu* ou (pour les amateurs de pseudo-archéologie rôlistique) les règles Révisées de *Mazes & Minotaurs* (pub gratuite pour un jeu gratuit).

En gros, l'idée est la suivante : il peut parfois arriver qu'un perso soit *avantagé* (ou, à l'inverse, *désavantagé*) de façon significative dans certaines de ses actions par un facteur qui n'est pas lié à la difficulté intrinsèque de l'action, mais à des circonstances comme l'équipement, les conditions, l'état du personnage etc.

Voici quelques exemples de telles situations :

- Au cours d'une chasse au loup-garou, un perso a réussi à mettre la main sur un fusil à mercure de l'Agence, doté d'une lunette de visée infra-rouge. Notre apprenti-tireur d'élite ayant le temps de se cacher et de viser soigneusement sa cible, le MJ décide qu'il sera *avantagé* sur son test de Dextérité.

- Un perso fort en Système D décide de saboter la voiture de son prof de sport, sa Bête Noire – mais il n'a que quelques minutes devant lui pour agir et le MJ décide que ce facteur-temps constitue un *désavantage* significatif.

- Au cours d'un scénario particulièrement éprouvant, les persos sont amenés à passer une nuit blanche complète. Le MJ estime que nos jeunes héros seront immanquablement fatigués et décide qu'ils seront *désavantagés* en Vélo, Dextérité et Observation jusqu'à ce qu'ils aient pu se reposer un peu...

Dans de tels cas, le MJ pourra avoir recours à la règle suivante, qui ne nécessite aucun calcul supplémentaire. Lorsqu'un perso est *avantagé* ou *désavantagé*, le joueur lance **deux dés au lieu d'un**. Les dés ne sont pas ajoutés l'un à l'autre mais comparés séparément au score de la capacité testée.

Si le perso est *avantagé*, alors il lui suffit de réussir sur un seul des deux dés.

Si le perso est *désavantagé*, alors il devra réussir le test sur chacun des deux dés.

Exemple : *Au cours d'une aventure, le jeune Stanley doit sauver sa petite sœur Amy des flammes qui ravagent sa chambre. Il décide de prendre Amy (terrorisée) dans ses bras et de sauter avec elle par la fenêtre (ils sont au premier étage). Le MJ estime que, pour atterrir sans trop de dégâts, Stanley devra réussir un test en Acrobatie – mais que le fait d'avoir Amy accrochée à lui va sacrément lui compliquer la tâche ! Il sera donc désavantagé. Stanley ayant un score de 4 en Acrobatie, son joueur devra lancer deux dés et tirer 4 ou moins sur chacun d'eux.*

Il peut arriver qu'un *avantage* ou *désavantage* s'applique à plusieurs capacités : tout dépend de la situation et de son évaluation par le MJ. Dans tous les cas, *avantages* et *désavantages* représentent des facteurs ponctuels, liés à la situation en cours et à ses circonstances.

Si vous n'aimez pas l'idée de lancer deux dés à la fois, vous pouvez résoudre les choses ainsi (ce qui revient exactement au même en termes de probabilités) :

Si le perso est *avantagé* sur un test et qu'il échoue, il pourra relancer le dé (une seule fois).

Si le perso est *désavantagé*, il devra réussir deux tests d'affilée au lieu d'un seul.

Autrement dit : le fait d'être *avantagé* vous offre une seconde chance, tandis que le fait d'être *désavantagé* vous met doublement à l'épreuve. Et tout ça avec zéro calcul !

TROP VIEUX POUR CES ~~CONNÉRIES~~ TRUCS-LA

Jouer des Adultes dans TRUCS TROP BIZARRES



Dans le numéro précédent de *Stranger Tales*, nous vous proposons des règles pour créer et incarner des lycéens... À présent, nous vous invitons à faire un autre grand saut : jouer des personnages adultes, que ce soit dans un groupe entièrement composé de persos de cette tranche d'âge ou au sein d'une équipe mélangeant adultes et persos plus jeunes.

Dans les pages qui suivent, vous trouverez tout d'abord les règles permettant de créer (et de jouer) un perso adulte – puis des règles pour faire vieillir vos jeunes persos de TTB afin de les jouer « bien des années après » (eh oui, comme dans *ÇA* de Stephen King !) – et même un petit topo sur la période intermédiaire entre *High School Heroes* et l'âge (vraiment) adulte.

Mais commençons par quelques généralités. Comme les persos de TTB et de HSH, un perso adulte a des capacités chiffrées ainsi qu'un capital de points d'Aventure (et contrairement aux persos de HSH, il se soucie comme d'une

guigne de toutes ces histoires de Clans et de Popularité) – mais il est aussi défini par trois nouveaux éléments, trois trucs très importants qui reflètent le passage à l'âge adulte : Boulot, Niveau de Vie et Responsabilités...

Chacun son Boulot

La plupart des persos adultes ont un Boulot, qui représente leur métier, leur profession – qu'il s'agisse d'un Boulot un peu « héroïque » (vous savez, les trucs genre reporter, policier etc.), un peu « glamour » (écrivain, actrice de films etc.) ou tout à fait ordinaire mais bien utile (garagiste, employé, enseignante, infirmière etc.). Il est aussi possible de jouer un perso Sans Boulot, surtout si vous jouez dans les années 80 (crise économique, chômage etc.).

En termes de jeu, le Boulot d'un perso va d'abord influencer de façon cruciale ses choix de capacités, comme nous allons le voir un peu

plus loin. Le MJ devra voir avec chaque joueur, au cas par cas, les capacités qui correspondent au Boulot du perso. Nous aurions pu vous fournir une liste de Boulots types, avec les différentes capacités qui leur sont associés mais nous pensons que, si vous voulez jouer des adultes, vous êtes sans doute assez grands pour vous débrouiller seuls.

Il est évident qu'un policier aura besoin de capacités comme Investigation et Observation mais aussi sans doute Bagarre, Bagnole, Dextérité (pour le tir), Présence, Solidité etc., tandis qu'une enseignante devra plutôt investir dans des capacités comme l'Éducation, la Psychologie etc. (mais aussi peut-être en Présence, voire en Observation).

Dans la plupart des cas, le Boulot d'un perso déterminera également son Niveau de Vie (voir page suivante pour plus de détails).

Capacités

Dans les règles de base de TTB, les persos ont douze capacités, divisées en trois groupes de quatre : Casse-Cou, Curieux et Débrouillard. Les persos lycéens de HSH ajoutent à cela quatre nouvelles capacités (le groupe Cool), soit un total de seize scores.

Un perso adulte possède, lui aussi, seize capacités chiffrées. Leur liste reprend presque toutes les capacités décrites dans les règles de base, ainsi que celles présentées dans HSH, avec parfois d'autres appellations et des champs d'application légèrement différents.

Les capacités d'un adulte ne sont pas groupées en catégories, sa façon de voir les choses n'étant pas la même que celle d'un gamin ou d'un ado. À ses yeux, ses capacités sont tout simplement divisées en deux groupes : celles qui sont liées à son Boulot et les autres.

Acrobatie	Observation
Bagarre	Présence
Bagnole	Psychologie
Baratin	Rapidité
Dextérité	Sixième Sens
Discrétion	Solidité
Éducation	Système D
Investigation	Trucs Louches

Regardons d'un peu plus près les nouvelles capacités.

Bagnole : Conduire une voiture ou n'importe quel véhicule automobile. Cette capacité (qui remplace Vélo pour les adultes) existe aussi en version moto, pour les frimeurs.

Éducation : C'est le nom adulte de ce que les persos de TTB appelaient les Trucs d'Intellecto. Un score d'au moins 4 sera nécessaire pour les Boulots hautement diplômés comme médecin, avocat, scientifique etc. Tout perso avec un score 4 ou 5 en Éducation doit d'ailleurs se choisir une spécialité reflétant ses études (ex : médecine, histoire, droit etc.) et pour laquelle il n'aura jamais besoin d'effectuer de test.

Présence : Les ados de HSH appellent cela la Classe, mais les adultes préfèrent parler de Présence : un mélange de charisme et (selon les persos) de charme, d'autorité, de style etc. Contrairement à la Classe de HSH, la Présence fonctionne aussi bien sur les autres adultes que sur les ados et les enfants (mais la Psychologie peut aussi s'avérer très utile).

Psychologie : L'empathie, le tact, le flair relationnel, la finesse etc. Voir *High School Heroes* pour une description plus complète.

Solidité : Cette capacité reflète un mélange de volonté, de sang-froid et de résistance, des qualités que seul un perso adulte a réellement eu la possibilité de développer (ou, si l'on prend les choses dans un autre sens, les gosses et les ados n'en ont *pas besoin* !). Un perso adulte pourra notamment tester sa Solidité dans deux sortes de situations typiques de TTB : face à la terreur et après avoir subi des dommages. Voir p 61 pour plus de détails.

Trucs Louches : Cette capacité correspond à la capacité Bons Plans décrite dans HSH mais son champ est plus vaste, puisqu'elle recouvre à la fois la connaissance du monde de la nuit, des quartiers chauds et de leurs trafics, ainsi que la capacité à *mener* de tels trafics.

Comme dans TTB, le joueur du perso va devoir grouper ses capacités en trois catégories : les capacités dans lesquelles il est plutôt bon voire très bon (ses **domaines de prédilection** – c'est là que le Boulot du perso devra être pris en compte), les capacités dans lesquelles il peut se débrouiller (ses **autres talents**) et enfin **le reste**, les capacités dans lesquelles le perso n'est pas très bon, que ce soit par manque d'expérience ou de talent personnel.

Domaines de Prédilection : Six capacités, dans lesquelles vous répartirez les scores suivants : 5, 5, 4, 4, 4 et 4.

Autres Talents : Cinq capacités, qui reçoivent toutes un score de 3.

Le Reste : Les cinq capacités restantes, qui reçoivent les scores suivants : 2, 2, 2, 2 et 1.

Soit, en d'autres termes :

Deux capacités à 5

Quatre capacités à 4

Cinq capacités à 3

Quatre capacités à 2

Une capacité à 1

Au total, un perso adulte reçoit donc 50 points dans les seize capacités.

Niveau de Vie

Mesuré sur la même échelle que la Popularité des ados de HSH, le Niveau de Vie d'un adulte représente à la fois son statut social et ses moyens financiers.

Ce score reste normalement stable en cours de jeu, sauf si le perso connaît des déboires professionnels ou financiers (baisse) ou, au contraire, bénéficie d'une promotion ou d'une opportunité inespérée (gain). Le MJ reste le seul maître de ses éventuelles fluctuations.

0 = Sans Abri

1 = Pauvre

2 = Modeste

3 = Moyen

4 = Aisé

5 = Riche

6 = Super-Riche

Le Niveau de Vie d'un perso sera fixé par le MJ (ne rêvons pas), en fonction de son Boulot : dans la plupart des cas, il ira de 2 à 4, mais tout est possible. Un perso sans Boulot aura très certainement un Niveau de Vie de 1 (voire pire), sauf s'il n'a *pas besoin* de travailler (ce qui est évidemment une toute autre histoire



En cours de jeu, le Niveau de Vie sera surtout utilisé comme une mesure indicative mais rien n'interdit de le tester avec un dé (en suivant les règles habituelles, y compris la possibilité de *rattraper le coup* en cas d'échec) – pour voir, par exemple, si un perso peut s'autoriser ce qui semble être une grosse dépense ou (s'il en a la possibilité) se permettre de ne pas travailler pendant quelque temps etc.

Capacités vs. Compétences

Gardons à l'esprit que, contrairement à ce qui se passe dans de nombreux jeux de rôle, les capacités des persos de *Trucs Trop Bizarres* n'ont absolument pas pour but de représenter TOUTES les compétences possibles et imaginables mais simplement les aptitudes qui ont de fortes chances de s'avérer utiles lors d'une aventure et qui méritent en outre d'être mises à l'épreuve par un jet de dé.

Dans TTB, on n'a pas besoin de *tout mesurer* par un score. Ainsi, un perso avec un Boulot de photographe saura parfaitement prendre des clichés, les développer etc. sans avoir besoin d'un *score chiffré* en Photo – mais il aura très certainement un score élevé en Observation. Le même type de raisonnement peut s'appliquer à toutes sortes de Boulots, ce qui permet d'éviter la prolifération de scores inutiles (ex : un perso mécanicien aura un bon score en Système D).

Dans le même ordre d'idée, les capacités de TTB sont globalement plus vastes que la plupart des compétences des autres JDR et peuvent aussi être utilisées de différentes façons selon les persos : ainsi, la Dextérité peut refléter l'adresse au tir mais aussi, par exemple, l'habileté d'un perso avec un Boulot de chirurgien ou le savoir-faire d'un artisan.

De même, l'Éducation peut couvrir à peu près n'importe quel domaine de connaissance, qu'il s'agisse de culture générale ou de domaines plus pointus liés à certains Boulots (médecin, avocat, archéologue etc.).

Enfin, le MJ pourra tout à fait considérer que le Boulot d'un perso lui donne l'équivalent d'un score de capacité à 6 (aucun risque d'échec, donc) dans tous les domaines liés à ce Boulot mais qui ne sont cependant pas représentés par une capacité spécifique.

Responsabilités

Nous y voilà. Le gros morceau. La quintessence de la vie d'adulte. Normalement, un perso adulte aura deux types de Responsabilités : les Responsabilités **professionnelles**, liées à son Boulot (faire correctement son travail etc.) et les **Responsabilités familiales** (le conjoint, les enfants, les factures, mais aussi les parents qui commencent à se faire vieux, les frères ou sœurs à problème ou encore la garde des enfants en cas de séparation...).



Il est évident qu'un perso sans Boulot n'aura pas de Responsabilités professionnelles (une maigre consolation pour un Niveau de Vie souvent peu élevé) et qu'un perso n'ayant plus aucune famille (ou ayant définitivement coupé les ponts avec les siens etc.) n'aura pas de Responsabilités familiales.

En jeu, les Responsabilités d'un perso vont surtout se manifester sous une forme narrative, le plus souvent à travers diverses obligations et autres contraintes, mais aussi parfois à travers divers incidents, problèmes et conflits.

Le MJ devra évidemment prendre en compte la situation de chaque perso et ne pas perdre de vue que le but de TTB, même en « mode adulte », est de vivre des moments de jeu et des aventures mémorables et non de simuler tous les menus tracas de la vraie vie au quotidien.

Soyons (Un Peu) Adultes...

Au-delà des éléments détaillés ci-dessus, un perso adulte se distingue des persos gosses ou ados par **trois différences majeures**, toutes liées à l'idée de maturité et de vécu :

- Une plus grande difficulté à admettre (et donc à percevoir) les phénomènes dits surnaturels ou paranormaux. En termes de jeu, cet élément est directement lié au score de **Sixième Sens**.

- Une plus grande difficulté à se « lancer dans l'aventure » et à s'affranchir des préoccupations du quotidien pour se confronter à l'inexplicable. En termes de jeu, cet élément est directement lié au capital de **points d'Aventure** du perso.

- Une plus grande résistance aux dommages et au stress – reflétée, en termes de jeu, par le **score de Solidité** attribué aux persos adultes.

Chacune de ces trois différences-clés est examinée en détail page suivante.

Adulte = Rationnel

C'est bien connu : il est plus facile de croire aux fantômes, aux extraterrestres ou aux vampires à 10 ou 15 ans qu'à 30 ou 40...

De façon générale, un adulte aura plus de mal à accepter la réalité du surnaturel, son vécu lui ayant permis de se construire une vision plus rationnelle (ou plus prosaïque) de l'existence, à base de certitudes tirées de son expérience, de préoccupations quotidiennes et (encore elles...) de Responsabilités. Dans un univers comme celui de TTB, **grandir, c'est cesser de croire.**

En termes de jeu, cet aspect de la mentalité adulte peut être directement reflété par le score du perso en **Sixième Sens** : plus il sera élevé, plus le perso sera réceptif aux échos du No Man's Land et enclin à croire en l'impossible.

Une valeur de 1 en Sixième Sens indique une mentalité adulte typique, les pieds sur terre et la tête sur les épaules (au moins au début...) : un perso avec 1 en Sixième Sens « sait bien » que *de telles choses ne peuvent pas exister...*

Une valeur de 2 en Sixième Sens indique des certitudes un peu moins tranchées : le perso penche toujours du côté de la rationalité - mais a peut-être vécu suffisamment longtemps à Whitby (ou dans tout autre endroit proche du No Man's Land) pour ne pas avoir quelques doutes sur « les frontières du réel ».

À partir d'un score initial de 3 en Sixième Sens, le perso *sait* qu'il existe *certaines choses* qui échappent à notre compréhension rationnelle de l'univers et de la réalité...

Enfin, tout perso adulte avec un score de 4 ou 5 en Sixième Sens aura nécessairement vécu de façon directe une ou plusieurs expériences liées au No Man's Land et à ses horreurs. Il *sait* que, parfois, notre réalité se détraque et qu'il existe certaines choses qui échappent à toute forme d'explication rationnelle...

Adulte = Prudent

De manière générale, les persos adultes sont moins aventureux que les gosses – moins prêts à se lancer corps et âme dans des enquêtes dangereuses ou des explorations incroyables...

En pratique, un perso adulte reçoit donc **moins de points d'Aventure** au début de chaque scénario qu'un perso enfant.

Ce capital initial de points d'Aventure est de **3 points** au lieu de 6. Notons que ceci est en partie compensé par un plus grand capital de points de capacités, ainsi que par les règles sur la Solidité (voir encadré ci-dessous).

Si le perso gagne de nouveaux points en cours de jeu (voir règles de TTB, p 25), il pourra en revanche dépasser cette limite de 3 (mais pas la limite absolue de 6) : le perso retrouve donc pour un temps un peu de son âme d'enfant ou se découvre soudain des possibilités qu'il ne soupçonnait pas - mais au début du prochain scénario, il recevra de nouveau le capital standard de 3 points d'Aventure, ce genre d'expérience étant toujours éphémère.

Le fait de ne pas avoir, par exemple, de Boulot ou de famille ne change rien à l'affaire : même si le perso a moins de Responsabilités, il reste un adulte et n'a plus vraiment l'âge de « jouer les chasseurs de monstres ». Il est devenu, tout simplement, **trop vieux pour ces trucs-là.**

Adulte = Solide

Enfin, la maturité propre aux persos adultes se traduit également en termes de jeu par leur score de **Solidité**, qui reflète leur plus grande résistance physique, mentale et nerveuse.

Lorsqu'un perso adulte est confronté à la terreur (voir TTB, p 24), il peut faire un test de Solidité pour tenter de **tenir le coup** et ne sera donc obligé de dépenser 1 point d'Aventure qu'en cas d'échec (ça tombe bien, car il en a moins !).

Lorsqu'un perso adulte subit des dommages *sérieux* ou *graves* (et qu'il n'a pas pu les éviter grâce à sa Rapidité), il peut tenter de **tenir le coup** avec un test de Solidité. Concrètement, cette situation ne se présentera que si le perso n'a plus de points d'Aventure (qui lui auraient permis de *attraper le coup* sur un test manqué en Rapidité destiné à se tirer d'affaire) ou si le joueur préfère les garder pour plus tard.

Dans ce cas, un test réussi en Solidité n'efface pas les dommages subis mais permet au perso de continuer à agir pour le reste de la scène en cours, alors qu'il aurait dû se retrouver hors-jeu.

Dans tous les cas, le perso sera tout de même HS pour un tour (comme avec des dommages légers) et, en cas de **dommages graves**, il sera tout de même mis hors-jeu pour le reste du scénario, mais uniquement une fois la scène en cours terminée – ce qui, en pratique, peut parfois changer beaucoup de choses...



Ceci ne change rien aux éventuelles séquelles des dommages subis ou à la nécessité de recevoir rapidement des soins médicaux (tout ceci étant laissé à l'appréciation du MJ).

La Solidité fait partie de ce qui sépare un perso adulte d'un perso enfant ou ado – mais sera aussi une des premières capacités à morfler lorsque le perso entrera dans le troisième âge (peut-être le sujet d'un prochain supplément ?).

Chasseurs d'Horreurs ?

Vous l'aurez compris : un perso adulte typique de TTB ressemble plus à un protagoniste d'un roman de Stephen King (en gros, une personne ordinaire confrontée à la terreur et à l'inconnu) qu'à un investigateur professionnel spécialisé dans le surnaturel – à moins, bien sûr, que le MJ ne souhaite faire des persos des employés de la fameuse Agence (bref, le trip Mulder / Scully) ou d'une organisation similaire.

On peut également imaginer des « chasseurs d'horreurs » freelance, guidés par leur curiosité, leur détermination et leur connaissance du surnaturel – bref, la version TTB des fameux « investigateurs » chers aux Grands Anciens des jeux de rôle d'épouvante... mais ce type de perso pourrait aussi s'inspirer de références moins convenues, comme l'antihéros John Constantine (du comics *Hellblazer* – mieux vaut oublier le film et la série télé...) ou le Silver John de Manly Wade Wellman, éternel vagabond à la guitare aux cordes d'argent... mais de tels personnages fonctionnent sans doute mieux en solitaire qu'au sein d'un groupe.

Et puisque nous parlons de groupe, la « *bande de copains d'enfance ayant autrefois vécu des Trucs Trop Bizarres* » constitue évidemment un modèle de choix pour une équipe de persos adultes – mais **ÇA**, vous vous en doutiez déjà...

Un Autre Monde

Que seraient les persos de *Trucs Trop Bizarres* sans leurs Trucs Personnels (le Passe-Temps, l'Objet Fétiche, le Lieu de Prédilection, le Grand Rêve...), leur Adulte Sympa et leur Bête Noire ?

La réponse est simple. Ils seraient des adultes.

Compte tenu du thème général de TTB, cela pourrait être une très bonne idée que chaque joueur d'un perso adulte définisse tout de même ces différents éléments, afin de définir quel genre de gosse le perso a été, quelle enfance il a eue – avec tout ce que cela peut supposer de recul, d'oubli ou de nostalgie. Qui était ta Bête Noire quand tu étais gosse ? Où vous retrouviez-vous pour jouer, refaire le monde ou rêver d'aventure ?

Mais le monde des adultes a aussi sa propre logique, ses propres points de repère. Du coup, les étapes 4 et 5 de la création de perso (*Les Trucs Personnels* et *Les Autres*) doivent donc, elles aussi, être passées dans la Grande Machine à Devenir Adulte. Examinons tout cela d'un peu plus près...

Les Trucs Personnels

Pour un adulte, les Trucs Personnels devront inclure les éléments suivants :

- Un **Meilleur Souvenir**, lié ou non à l'enfance, à la famille, aux amis...
- Un **Pire Souvenir**, lié à un Truc Trop Bizarre traumatisant ou à la dure réalité...
- Un **Moyen d'Évasion**, qui est, en quelque sorte, l'équivalent 'adulte' des Passe-Temps et peut prendre toutes sortes de formes.
- Un **Grand Regret**, quelque chose que le perso a dû « laisser derrière » en devenant adulte : un « métier de rêve » finalement abandonné par réalisme, un proche aujourd'hui disparu à qui l'on n'a pas pu tout dire (en bien comme en mal), une histoire d'amour jamais concrétisée...
- Un **Rêve Caché**, un truc auquel le perso n'a jamais (ou pas encore) renoncé, que cette chose soit réalisable ou non : un projet secret, une ambition, un idéal, une histoire d'amour... Au perso de faire en sorte que ce Rêve Caché ne devienne pas un autre Grand Regret !

Les Autres

Si chaque jeune perso TTB a son Adulte Sympa et sa Bête Noire, chaque perso adulte aura, quant à lui, une **Vieille Connaissance** et un **Meilleur Ennemi**, ce qui revient à peu près au même. Comme dans le jeu de base, on pourra déterminer tout ça avec un jet de dé sur une table !

Table des Vieilles Connaissances

1 = Une personne en lien avec le Moyen d'Évasion du perso ou avec un de ses Passe-Temps d'enfant

2 = Un ancien prof sympa ou quelqu'un qui a joué un rôle important dans l'éducation ou la formation du perso

3 = Un des deux parents du perso ou une personne ayant tenu ce rôle pour le perso

4 = Un oncle ou une tante ou une personne ayant tenu ce rôle pour le perso

5 = Un grand-parent ou une personne âgée ayant tenu ce rôle pour le perso

6 = Une figure locale, sans doute excentrique

Vieille Connaissance est à prendre dans un double-sens. Il s'agit à la fois de quelqu'un que le perso connaît depuis longtemps et de quelqu'un de plus âgé – plutôt de la génération de ses parents, voire de ses grands-parents. Ce PNJ n'est donc pas le proverbial « meilleur ami » (un rôle qu'il vaut mieux réserver aux persos des autres joueurs) mais plutôt un mélange de mentor, de modèle ou de ce que les Américains appellent un « oncle hollandais ».

Table des Meilleurs Ennemis

1 = Quelqu'un au boulot : collègue, rival, concurrent, supérieur hiérarchique...

2 = Quelqu'un dans la famille (ou dans la belle-famille !) avec qui on s'est brouillé ou qu'on n'a simplement jamais pu encadrer !

3 = Quelqu'un du passé : un ex-ami, un ex-conjoint, un vieil ennemi...

4 = Quelqu'un du quartier : une figure locale, un voisin insupportable etc.

5 = Quelqu'un d'ailleurs : une vieille histoire, que vous gardez depuis longtemps à distance.

6 = Quelqu'un d'unique : une personne et une histoire à part – à définir avec le MJ !

Le (Super) Grand Saut



Vous souhaitez « faire monter de niveau » vos persos de TTB ou de HSH afin de les jouer une fois devenus adultes ? Rien de plus simple. Commencez par noter le nouvel âge du perso et par choisir son Boulot. Ensuite, vous allez devoir actualiser ses capacités et leurs valeurs.

Si vous partez de la version classique de TTB (persos de 11-14 ans), remplacez la capacité Vélo par Bagnole (avec le même score), Trucs d'Intello par Éducation et notez un score de base de 2 en Présence, Psychologie et Solidité, et de 1 en Trucs Louches.

Faites ensuite le total des seize capacités de votre perso soustrayez ce total à 50. Le résultat indique le nombre de points de bonus que vous pourrez répartir entre les capacités du perso, sans jamais dépasser 5 dans aucun score.

Si vous partez d'un perso ado de *High School Heroes*, les choses fonctionnent sensiblement de la même façon, sauf que le perso transfère son score de Classe en Présence, son score de Bons Plans en Trucs Louches et garde son score en Psychologie. Le capital de points de bonus est calculé comme ci-dessus.

TROP VIEUX POUR CES TRUCS-LÀ !

Perso

Age

Boulot

Niveau de Vie

Physique

Caractère

Responsabilités

Capacités

Acrobatie

Dextérité

Observation

Sixième Sens

Bagarre

Discrétion

Présence

Solidité

Bagnole

Éducation

Psychologie

Système D

Baratin

Investigation

Rapidité

Trucs Louches

Points d'Aventure

Trucs Personnels

Moyen d'Évasion

Meilleur Souvenir

Pire Souvenir

Grand Regret

Rêve Caché

Les Autres

Famille

Vieille Connaissance

Meilleur Ennemi

Histoire de clore dignement cet ultime numéro de *Stranger Tales*, voici...

TROIS MONSTRES POUR HALLOWEEN



Le Corbac

Immatériel, Rusé, Discret

Légende

Depuis toujours, corbeaux, corneilles et autres freux ont été associés à la Mort – et tout spécialement à la mort violente. Charognards des champs de bataille pour les uns, oiseaux de mauvais augure pour les autres, volatiles psychopompes pour les plus érudits, les corbeaux trainent une lourde réputation depuis des millénaires, en tous les cas dans la culture occidentale – citons par exemple les corbeaux jumeaux du sinistre dieu nordique Odin, les corneilles sacrées de la terrifiante Morrigan celtique, le « lugubre et ancien corbeau » cher à Edgar Poe ou encore les sales volatiles des films *La Malédiction...* Sans oublier *La Part des Ténèbres*, de Stephen King.

Réalité

Le No Man's Land ne produit pas que des créatures monstrueuses. Il donne aussi parfois naissance à des êtres à l'apparence assez anodine pour se fondre parfaitement dans notre réalité : tel est le cas de cette créature, dont l'apparence est celle d'un banal corvidé...

Pourtant, le Corbac n'est pas un oiseau. Plutôt un mauvais rêve qui aurait pris la forme d'un oiseau... Aussi immatériel qu'un mirage. Une ombre avec des ailes, un bec et des serres. Il ne peut donc pas vous picorer les yeux... sauf si vous avez peur de lui. Car votre terreur lui donnera corps et consistance. Et alors, non seulement il tentera de vous picorer les yeux... mais il prendra du même coup votre âme, pour l'emporter de l'autre côté, dans le néant du No Man's Land. *Psychopompe*, on vous a dit.

Le Corbac en jeu

Immatériel : Même si son bec peut vous crever les yeux, le Corbac n'a pas de véritable substance corporelle. Il est donc insensible à tout dommage physique - mais voir tout de même la section *Point Faible*.

Rusé : Le Corbac est malin et alerte.

Discret : Le Corbac passe très facilement inaperçu, se fondant dans le décor comme n'importe quel oiseau. Tant qu'il n'attaque pas, il faudra réussir un test d'Observation ou de Sixième Sens pour le repérer.

Origine

Le Corbac est suscité par des cauchemars – le genre de cauchemars que pourrait faire un gamin ayant regardé un vieux film d'horreur un peu trop effrayant... ou un buveur d'absinthe *fin de siècle*, qui se serait endormi en lisant *The Raven* de Poe... ou à peu près n'importe qui que *les grands oiseaux noirs* ou des formules comme « *l'ombre de la vallée de la mort* » mettent mal à l'aise. Comme souvent, le No Man's Land se fait l'écho des mauvais rêves... Une fois passé dans notre réalité, le Corbac va se mettre en quête de proies à terroriser, d'yeux à picorer et d'âmes à emporter.

Signes

Ca fait longtemps que ce corbeau est perché sur l'arbre du square ? Sur le toit de la maison ? Sinon, ça fait longtemps que vous avez revu *Les Oiseaux* d'Hitchcock ?

Pouvoir

Crever les Yeux

À partir du moment où le Corbac a repéré une proie potentielle, il va fixer son regard perçant sur sa victime désignée, qui va alors prendre conscience de la présence de l'inquiétant volatile. Le perso concerné doit alors dépenser 1 point d'Aventure, exactement comme s'il résistait aux effets de la terreur (voir règles de base de TTB). Il pourra alors agir comme bon lui semble – et surtout, le Corbac le laissera tranquille - vraisemblablement pour se rabattre sur une autre proie potentielle...

Mais si la proie est à court de points d'Aventure (ou n'en a pas !), le Corbac sent aussitôt sa vulnérabilité et fond vers elle. Le malheureux doit alors réussir un test de Rapidité pour se protéger. En cas d'échec, le Corbac lui crève un œil – et tente de lui crever le second, qui pourra, là encore, être sauvé par un test de Rapidité.

À partir du moment où un perso sauve son œil, le Corbac s'envolera pour aller voir ailleurs (si j'ose dire). Mais s'il a réussi à aveugler sa victime, le Corbac frappera une troisième fois...

Emporter l'Âme

Cette fois, la Rapidité ne sera d'aucun secours à la victime (qui a déjà perdu ses deux yeux) : seule la dépense d'un point d'Aventure pourra sauver sa vie et chasser le Corbac... mais comme la victime n'a plus (ou pas) de points d'Aventure (rappelez-vous, c'est justement ça qui a provoqué l'attaque du Corbac !), cette dépense ne peut venir que d'un autre perso se portant vaillamment à son secours !

À partir du moment où le Corbac a été chassé (par un test de Rapidité ou par la dépense d'un point d'Aventure), il ne s'en prendra plus jamais à cette victime... mais cela ne l'empêchera pas d'attaquer d'autres proies. Tant qu'un Corbac planera sur la petite ville des persos, personne ne sera en sécurité... Mais comment le mettre définitivement hors d'état de nuire ?

Point Faible

Un perso confronté au Corbac pourra percevoir son point faible s'il utilise son Sixième Sens pour essayer de sonder la nature de la créature. Si le test est réussi, le perso comprendra alors que le Corbac est un être constitué d'**énergie négative** et que la seule façon de le détruire est de le dégommer avec un projectile (balle de baseball, bille de plomb lancée avec une fronde ou autre) chargé d'**énergie positive**, ce qui nécessitera toujours un test de Dextérité.

Mais qu'est-ce donc que l'énergie positive ? Il s'agit en fait de l'énergie psychique associée à toutes les émotions dont le Corbac est la négation – l'espoir, l'amitié, le courage, ce genre de trucs. Pour « charger » un projectile avec cette énergie avant de l'utiliser, il faut tout simplement dépenser 1 point d'Aventure.

Si le test de Dextérité est réussi (désavantage si le Corbac est déjà en plein vol), le projectile détruit le Corbac, qui se dissout en un nuage noirâtre rapidement dissipé. *Nevermore !*

Le Masque de l'Horreur

Coriace, Rusé

Légende

Tout le monde sait qu'Halloween est la Nuit des Masques... une nuit où tout peut arriver.

Réalité

Le Masque de l'Horreur est un monstre - un monstre qui est aussi un objet. Il ressemble à un banal masque-qui-fait-peur en caoutchouc... mais quand vous le mettez, il prendra possession de vous, utilisant votre corps pour commettre toutes sortes d'actes horribles, comme si vous étiez devenu sa marionnette.

Le seul moyen de vous libérer serait de retirer le Masque – mais vous ne le ferez pas, puisqu'il contrôle entièrement vos gestes. Et avant que quelqu'un d'autre ne puisse vous le retirer de force, le Masque aura eu le temps de vous faire commettre quelques meurtres atroces. Ensuite, ce sera à vous d'affronter les conséquences. Et bien sûr, personne ne vous croira.

Origine

Autrefois, le Masque de l'Horreur n'était qu'un simple masque d'Halloween. Voici quelques années, durant la nuit d'Halloween, celui qui le portait, un étudiant d'Indianapolis nommé Eric Smith, assassina plusieurs personnes en mode Michael Myers, avant d'être abattu par la police, toujours masqué. Affaire classée.

L'enquête établit que, sous ses dehors de jeune homme sans histoire, Smith, natif de Whitby, était *très perturbé*. En fait, sa psyché était sous l'emprise des terreurs du No Man's Land... et à l'instant de sa mort, elle imprégna littéralement le masque qu'il portait pour s'y transférer.

Comment ce masque disparut-il ensuite des archives de la police ? Mystère. Sans doute une mauvaise blague d'Halloween...

Signes

Normalement, le comportement du porteur du Masque devrait alerter ceux qui le croisent. Le problème est que, le soir d'Halloween, tout le monde s'amuse à agir bizarrement. À faire peur aux autres. À faire semblant d'être autre chose, *sous le masque*. *Trick or treat...*

Le Masque en Jeu



Coriace : C'est solide, ces saloperies... Seul le feu, l'acide ou des *dommages mortels* infligés par un instrument tranchant pourront détruire le Masque. Notons que le Masque transfère ce trait à son porteur, le rendant anormalement résistant aux dommages physiques.

Rusé : Le Masque est futé et tordu ; les meurtres qu'il fait commettre à son porteur témoignent souvent d'un sens de l'humour particulièrement cruel. Il confère également à son porteur toute la ruse et le sang-froid d'un tueur psychopathe de film d'horreur.

Pouvoir

Contrôle

Dès qu'un perso passe le Masque de l'Horreur, il doit effectuer un test de Sixième Sens. S'il est réussi (ou rattrapé par un point d'Aventure), le perso sent immédiatement que quelque chose ne va pas et retire le Masque avant qu'il n'ait pris possession de lui. En cas d'échec (ou si la victime ne possède pas de Sixième Sens), le Masque prend le contrôle du porteur, pour le transformer en automate meurtrier (et aussi Coriace que le Masque lui-même : -1 degré à tous les dommages subis).

Point Faible

Le Masque est un objet inerte. Quand il n'est pas porté, il est incapable d'exercer son pouvoir sur qui que ce soit. Pour retirer de force le Masque à son porteur, il faut d'abord réussir un test de Bagarre, puis un test de Dextérité.

Oncle Sinister

Féroce, Increvable, Rusé, Terrifiant

Légende

Qui, aujourd'hui, se souvient d'Oncle Sinister ? Presque personne, en fait – à part quelques nostalgiques des comics d'horreur des années 50... Des gens qui avaient une douzaine d'années en 1954 – c'est-à-dire, si vous jouez dans les années 80, des gens de la génération des parents des persos... Ou encore n'importe quel jeune gosse américain des années 80 connaisseur de comics vintage...

En 1954 parurent les quatre numéros d'un comic book horrifique appelé *Sinister Stories*, de la même veine que le mythique *Tales from the Crypt* d'EC Comics – avant que, sur la lancée du tristement célèbre ouvrage *Seduction of the Innocent*, la censure ne s'abatte sur les comics d'épouvante et n'impose la fameuse Comics Code Authority, rendant impossible la publication de BD jugées trop violentes, trop effrayantes ou ne correspondant pas à la morale WASP de l'époque du maccarthysme.

Mais contrairement à ce que l'on raconte parfois dans les conventions d'amateurs de comics, *Sinister Stories* ne cessa pas de paraître à cause de la censure gouvernementale, mais parce que les ventes ne suivaient pas – et il faut dire que les histoires étaient vraiment de moins bonne qualité que celles de *Tales from the Crypt*. Pour beaucoup de lecteurs, d'ailleurs, *Sinister Stories*, publié par une obscure maison d'édition new-yorkaise (Walton & Wither) n'était qu'une pâle copie du titre-phare d'EC Comics...

Comme dans *Tales from the Crypt* et d'autres titres du même style (les magazines *Creepy* et *Eerie* de Warren Publishing, qui virent le jour dans les années 60), les histoires publiées dans *Sinister Stories* avaient un narrateur chargé de s'adresser au lecteur en première et dernière case de chaque récit – avec, à chaque fois, une bonne dose de sarcasme macabre.

Et pour de mystérieuses raisons, le narrateur « maison » de *Sinister Stories* eut un impact beaucoup plus profond sur les lecteurs que la Sorcière, le Gardien de la Crypte, Oncle Creepy ou Cousin Eerie... Baptisé « Oncle Sinister », ce croque-mort cadavérique doté d'un effrayant rictus sardonique hanta les cauchemars de toute une génération. Et pour cause : en réalité, Oncle Sinister venait du No Man's Land...



Welcome, dear reader, to my new little nightmare...

Réalité

Oncle Sinister est un parfait exemple de Croque-Mitaine (voir règles de TTB, p 62) – et plus précisément de Croque-Mitaine opérant dans les rêves (TTB, p 65). Il possède donc tous les traits et les pouvoirs de ces créatures et seules ses caractéristiques spéciales seront détaillées dans la présente description.

Oncle Sinister en jeu

Féroce : Oncle Sinister peut attaquer jusqu'à deux victimes à la fois avec ses grands ongles griffus, leur infligeant des dommages sérieux. Une fois qu'il les a mis hors-jeu, il les emporte « de l'autre côté », où ils disparaissent à jamais.

Increvable : Oncle Sinister diminue de 2 degrés tous les dommages subis.

Rusé : Oncle Sinister est malin, très malin. Pour certains, il est même le mal incarné...

Terrifiant : Ceux qui font face à Oncle Sinister dans leurs cauchemars doivent dépenser 1 point d'Aventure pour surmonter leur terreur et être en mesure d'agir.

Origine

Tout commença quand Larry Keller, un des dessinateurs de *Sinister Stories*, fut chargé par son éditeur d'imaginer un narrateur récurrent pour la publication : « *OK, Steve, voilà le topo : tu nous trouves un personnage du genre de la Sorcière ou du Gardien de la Crypte de chez EC, tu vois le style ? À la fois effrayant et marrant... Hein ? La deadline ? Ah, c'est pour après-demain ! Tout le monde compte sur toi, Larry ! On va les enfoncer, ces prétentieux de chez EC ! Allez, je te laisse bosser !* »

Mais malgré ses efforts, Larry s'avéra incapable de trouver une idée de personnage « *à la fois effrayant et marrant* » mais aussi un tant soit peu original : à chaque nouvelle idée, il avait l'impression de retomber sur ce fichu Gardien de la Crypte ou cette maudite sorcière. La veille de sa deadline, il finit par s'endormir à sa table de dessin, épuisé et à bout de nerfs... À son réveil, le lendemain, il trouva le premier portrait d'Oncle Sinister, qu'il n'avait pourtant aucun souvenir d'avoir dessiné – pourtant, c'était bien son style et même sa signature... Il se rappela simplement avoir fait un mauvais rêve... Avait-il dessiné dans un état second ? Allez savoir ! Une chose était sûre : il *tenait* son personnage. Et réciproquement.

Chez Walton & Wither, tout le monde adora Oncle Sinister – et le personnage devint vite extrêmement populaire auprès des lecteurs, certains demandant même qu'on le mette en vedette dans ses propres histoires macabres, au lieu de l'employer comme simple narrateur...

Bientôt, le personnage d'Oncle Sinister devint une véritable obsession pour certains des lecteurs les plus enthousiastes... mais nombre d'entre eux ne tardèrent pas à s'évanouir de la surface de la Terre, sans que jamais personne ne fasse le lien entre leur passion pour *Sinister Stories* et leur inexplicable disparition. Peu à peu, au fur et à mesure qu'Oncle Sinister faisait de nouvelles victimes, le lectorat du titre-phare de W&W allait en diminuant : plus les lecteurs semblaient fans, moins ils étaient nombreux... jusqu'à ce que, faute d'un succès commercial suffisant, *Sinister Stories* ne cesse de paraître, après quatre numéros devenus mythiques.

Quant à Larry Keller, il se suicida peu de temps après. Très déprimé, il semblait avoir perdu la capacité de dessiner. Personne ne comprit d'ailleurs ce qu'était supposé représenter le croquis informe qui accompagnait l'unique mot de sa lettre de suicide : SORRY.

Signes

Oncle Sinister se manifeste d'abord à travers les dessins qui le représentent dans les quatre numéros de *Sinister Stories*. Seulement connus des initiés et des nostalgiques, ces comics, véritables collectors, sont toutefois très rares.

Mais que se passerait-il si un nouvel éditeur s'apercevait que le titre *Sinister Stories* et son personnage-narrateur Oncle Sinister sont libres de droits (W&W ayant coulé à la fin des années 50) ? N'y aurait-il pas là une belle occasion de relancer un titre de comics horrifique pour toute une nouvelle génération de lecteurs ? Et quelque part, Oncle Sinister *a envie* de revenir.

Pouvoir

Irruption

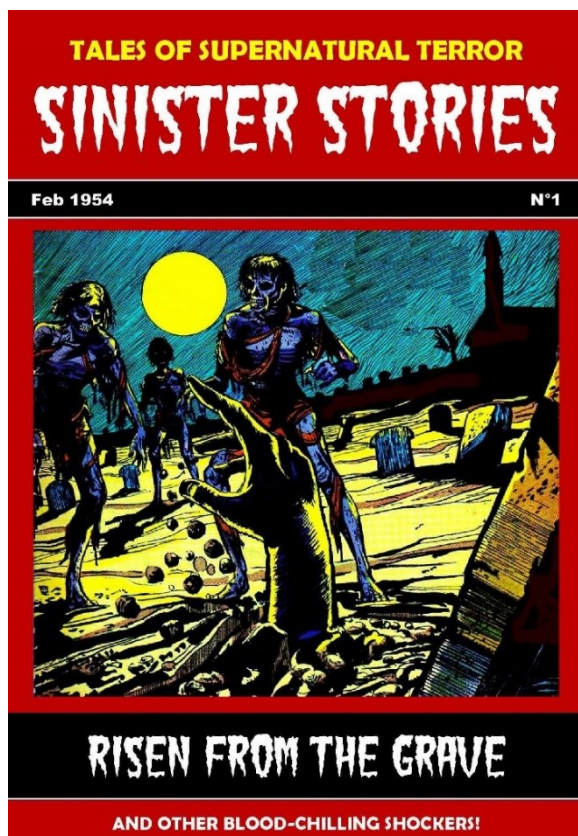
Oncle Sinister se manifeste dans les rêves de ses victimes. Toute personne ayant lu au moins une de ses histoires est susceptible de rêver de lui. Chaque fois qu'un perso lit un des quatre numéros de *Sinister Stories*, on lance un dé. Si le résultat est inférieur ou égal au nombre de numéros déjà lus (un, deux, trois ou quatre), le perso rêvera d'Oncle Sinister la nuit suivante...

Si plusieurs persos sont concernés, leurs rêves pourront être individuels ou partagés, au choix du MJ. Lorsque l'Oncle Sinister s'en prend à une victime pour la terroriser et la tuer en rêve, il se montre assez bavard (c'est un narrateur, après tout) et commence toujours par sa formule consacrée : « *Bienvenue, cher lecteur, dans mon nouveau petit cauchemar...* »

Pour le reste, voir les règles de TTB, p 63.

Point Faible

Comme tout Croque-Mitaine, Oncle Sinister possède un lien vital avec un objet unique (voir règles de TTB, p 64). Dans son cas, il s'agit du premier dessin le représentant – le portrait original que Larry Keller dessina sans en garder le moindre souvenir... Cette œuvre se trouve dans la collection d'un connaisseur de comics d'horreur, parmi tout un tas d'autres trésors. La localiser afin de la détruire ne sera pas une mince affaire... mais pourrait donner lieu à une intéressante (en)quête, sur fond de conventions de comics (beaucoup plus confidentielles et artisanales que les Comics Con d'aujourd'hui) et de rencontres avec des collectionneurs...



Les couvertures des quatre numéros mythiques de **SINISTER STORIES** (1954) : toute une époque...