

N°7

Halloween 2024

Stranger Tales

Webzine Officiel et Gratuit du Jeu de Rôle TRUCS TROP BIZARRES



TROIS SCENARIOS COMPLETS
TROIS NOUVEAUX MONSTRES
LES SECRETS DU NO MAN'S LAND

Stranger Tales 2024

Webzine Officiel et Gratuit du Jeu de Rôle TRUCS TROP BIZARRES

MÊME PAS MORT !

Eh oui, nous revoici, quatre ans (déjà !) après notre sixième numéro, qui devait plus ou moins être le dernier... mais c'était compter sans les pouvoirs du No Man's Land, qui ont (encore une fois !) ramené à la vie **STRANGER TALES**, webzine officiel et gratuit du jeu de rôle **TRUCS TROP BIZARRES** (TTB) !

Un webzine désormais annuel, qui paraîtra (espérons-le) à chaque Halloween... avec, au sommaire, votre habituelle dose de matos inédit et gratuit pour TTB :

Trois nouveaux monstres inspirés des films d'horreur, du folklore et de la pop culture !

Un article sur les secrets du No Man's Land, la ténébreuse dimension à l'origine de tous les monstres, phénomènes surnaturels et autres *Trucs Trop Bizarres*...

Trois scénarios inédits, portant toujours des titres empruntés à la pop des années 80 !

Bonne lecture et bon jeu !

Les auteurs (Octobre 2024)

Stranger Tales n°7 – Crédits

Textes : Olivier Legrand et Laurent Lepleux

Illustration originale du Clown Tueur (p 23) par l'Artiste Mystère ; les autres illustrations originales contenues dans ce document ont été réalisées par O.L. via l'IA *Midjourney*.



Surprise ! Je suis de retour !

STRANGER TALES 7 : SOMMAIRE

RÉALITÉS IMPOSSIBLES

Sept nouvelles questions sur le No Man's Land !

Scénario : SWAMP THING

Mais où sont passés Rintintin et Garfield ?

Scénario : FADE TO GREY

Un vieux film en noir et blanc – et en Gris...

Scénario : TEARS OF A CLOWN

Youpi, c'est la fête (foraine) à Whitby !

LE TRIO DE LA TERREUR

Trois nouveaux monstres, à découvrir !

Réalités Impossibles

Sept Nouvelles Questions sur le No Man's Land



La page de questions-réponses sur le No Man's Land proposée dans les règles de base de TTB (p 32) contient ce qu'un meneur de jeu a besoin de savoir sur la Dimension Noire pour mettre en scène une série classique de *Trucs Trop Bizarres* : quelques éléments de réponse, bien sûr, mais aussi pas mal de zones d'ombres et de questions en suspens.

On l'a compris : le No Man's Land, source de cauchemars et de mystères, doit rester lui-même une énigme, une réalité aussi mouvante qu'indicible, pour reprendre un des adjectifs préférés d'un des Grands Maîtres de l'horreur.

Le présent article n'a donc PAS pour but de faire toute la lumière sur les profondeurs obscures du No Man's Land ; il vise plutôt à ajouter de nouvelles questions (avec leurs éléments de réponses, souvent fragmentaires et porteuses de nouvelles incertitudes) à l'examen de la Dimension Noire, en élargissant le champ des investigations au-delà du cadre traditionnel du jeu – l'univers de la petite ville américaine des années 80, vue à travers le regard d'une bande de gosses férus de films d'horreur et de comics.

Les informations, théories et références qui suivent trouveront donc tout particulièrement leur place dans une série atypique, se déroulant (par exemple) de nos jours (alias l'âge de l'information, lorsque le web peut permettre de déterrer à peu près n'importe quel fait obscur, événement à demi-oublié ou théorie démente), dans une mégapole (comme Londres, Paris ou New York, par opposition à la *smalltown* style Whitby) ou mettant en scène des protagonistes adultes – sans doute un peu plus susceptibles de chercher des réponses à l'inexplicable ou quelques certitudes concrètes face à tel ou tel phénomène surnaturel ou paranormal...

Voici donc sept nouvelles questions-réponses sur la Dimension Noire – seulement destiné (cela va de soi) aux yeux du meneur de jeu...

Le No Man's Land a-t-il toujours existé ?

Il semble, en tous les cas, être aussi vieux que l'humanité. Déjà, à l'époque préhistorique, nos lointains ancêtres faisaient de mauvais rêves, craignaient les esprits et redoutaient les êtres monstrueux qui se tapissent dans les ténèbres.

Le No Man's Land fonctionnant comme un miroir obscur de la psyché humaine collective, son existence est indissociable de celle des êtres humains et de leurs différentes cultures. Le concept d'un autre monde (*otherworld*) ou d'un monde d'en bas (*underworld*) est ainsi présent dans toutes les mythologies humaines, du pays des morts visité par le roi Gilgamesh à l'au-delà des spirites du XIX^{ème} siècle, en passant par les Autres Mondes des légendes celtiques ou l'Enfer imaginé par les chasseurs de sorcières de jadis, avec ses âmes damnées et ses légions de démons.

Plus tard, les croyances religieuses céderont le pas aux conjectures métaphysiques sur la Quatrième Dimension (qui inspirèrent plusieurs nouvelles à Lovecraft, notamment *La Maison de la Sorcière*, récit injustement sous-estimé) ou sur le fameux Inconscient Collectif théorisé par le psychiatre Carl G. Jung, terreaux fertiles pour de nouveaux cauchemars... Plus près de nous, on peut aussi penser au Monde Noir évoqué dans la série *Twin Peaks* de David Lynch...

Mais si toutes les entités du No Man's Land proviennent de la psyché humaine (un peu à la façon d'hallucinations collectives), alors peut-on vraiment considérer leur existence comme pleinement réelle ? Les forces du mal ne seraient-elles qu'une vue de l'esprit ?

Ah ah, erreur classique de néophyte !

Ce n'est pas l'être humain ou notre psyché collective qui a créé la Dimension Noire et les choses (à défaut d'un meilleur terme...) qui y vivent (là encore, à défaut d'un meilleur terme). Ces entités existent en marge de l'espace et du temps : c'est la psyché humaine collective qui leur permet de se manifester dans *notre* réalité, en y adoptant une forme spécifique enracinée dans la mémoire inconsciente collective du lieu où s'ouvre la brèche.

La psyché humaine façonne mais c'est le No Man's Land qui fournit la matière première... ou, pour reprendre la métaphore du miroir obscur : les monstres sont les reflets créés par le miroir de la Dimension Noire mais c'est le miroir qui fait apparaître les images et non l'inverse.

En dépit de ce que pourrait laisser supposer leur nature psychogénique, les entités du No Man's Land n'ont donc absolument rien d'humain en termes d'essence (par opposition à la forme). Le Mal qui se manifeste à travers ces entités peut donc bien être vu comme un mal métaphysique, élémentaire, dépassant les cadres moraux forgés par l'humanité.

Mais alors c'est quoi, du coup, ce fameux « mal élémentaire » ?

Une forme supérieure d'entropie, dotée d'une sorte de conscience protéiforme et multiple, entrant en résonance avec toutes les peurs de l'humanité, à commencer par celles de la mort et de l'inconnu.

Là encore, l'idée d'une matière première des cauchemars constitue sans doute l'analogie la plus parlante ; dans nos rêves, les images que nous façonnons à partir de cette matière ne franchissent jamais le seuil de la réalité (et rarement celui de notre conscience) : ces images ne sont en fait que des reflets, certes perturbants mais sans danger.

Tout change, cependant, à partir du moment où une brèche se forme entre notre réalité et la dimension ténébreuse... Se créent alors des poches de réalité cauchemardesque, où les Trucs Trop Bizarres deviennent possibles...



Mais dans ce cas, ne devrait-il pas aussi exister une forme de « bien élémentaire » ?

Hélas, non. Le mal représenté par le No Man's Land et ses émanations ne s'oppose qu'à une seule chose : notre réalité et tout ce qui la soutient. D'une certaine façon, la Dimension Noire représente l'anti-vie, l'anti-raison, l'anti-espoir, la négation de tout ce qui nous rend humains, sensibles et rationnels. Comme l'a dit le grand peintre Goya, *le sommeil de la raison engendre des monstres*. Dans le cas du No Man's Land, cette formule n'a hélas rien de métaphorique.

En dépit de ce que veulent croire certains exaltés, il n'existe donc pas, dans l'univers de TTB, de « forces cosmiques du bien » ou de « puissances bienveillantes » susceptibles de venir en aide aux êtres humains face aux horreurs du No Man's Land. Certes, le pouvoir de la foi peut parfois être un bouclier contre les pouvoirs de ces horreurs parce qu'il permet de galvaniser et de renforcer la force de volonté du croyant... mais le fanatisme religieux engendre lui aussi ses propres monstruosité – comme on peut le voir dans le scénario *Church of the Poison Mind* (voir *Stranger Tales* n°3).



Pourquoi les brèches avec le No Man's Land ne semblent exister que dans les trous perdus (pardon... dans les petites villes) comme Whitby et pas, par exemple, à New York ou à Los Angeles ?

Excellente question !

La notion-clé, ici, est celle de *communauté* – c'est-à-dire de groupe humain partageant un espace géographique, culturel et psychique commun. Ce sont ces liens, même inconscients ou sous-jacents, qui créent les conditions propices à l'ouverture de brèches entre le No Man's Land et notre réalité - et à l'irruption dans cette dernière d'entités maléfiques, presque toujours forgées par les cauchemars et les croyances locales ou par l'histoire (récente ou ancienne, officielle ou folklorique) du lieu et de la communauté qui l'occupe. Sans cet ancrage localisé, la *psyché humaine collective* devient trop évanescente, trop dispersée pour être captée et distillée par les énergies de la Dimension Noire. Voilà pourquoi le No Man's Land se manifeste en priorité au sein de petites communautés isolées, enclavées ou dotées d'une histoire locale assez chargée ou pleine de secrets, comme Whitby (Indiana).

Cela dit, les petites villes américaines ne sont pas les seules communautés auxquelles ces paramètres peuvent s'appliquer : une tribu amérindienne, un village hongrois reculé, une île perdue au nord de l'Ecosse ou une secte vivant en vase clos sont autant d'exemples de *communautés* au sein desquelles le No Man's Land et ses cauchemars peuvent se manifester.

Dans une très grande ville, à l'inverse, la grande diversité des populations constitue un premier frein à l'émergence d'une *psyché collective*,

même inconsciente, à l'échelle de la cité entière... mais certainement pas à l'échelle d'un *quartier* spécifique, surtout s'il est doté d'une identité singulière ou d'une histoire chargée – comme, par exemple, le quartier londonien de Whitechapel, terrain de chasse de Jack l'Eventreur et creuset de nombreuses légendes urbaines... On peut aussi penser au traitement du quartier de Chicago de Cabrini Green dans le film *Candyman* de Bernard Rose (1992) ou à celui du quartier londonien de Crouch End par Stephen King dans sa nouvelle éponyme.

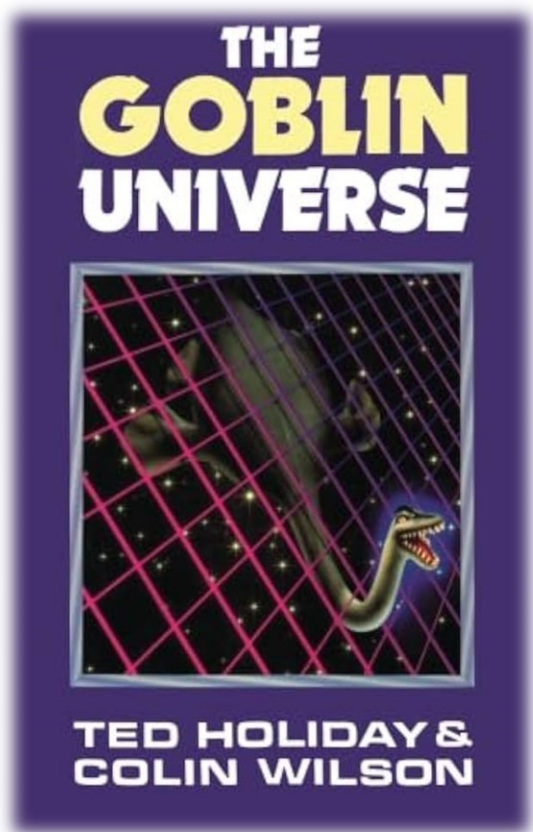
Pourquoi les scientifiques ne se sont-ils jamais intéressés au No Man's Land ?

Encore une erreur de débutant ! A partir du XX^{ème} siècle, la Science s'est bel et bien intéressée au No Man's Land – ou plus exactement à différents phénomènes issus de la Dimension Noire. Aucun scientifique crédible n'a toutefois pu concevoir de théorie unificatrice satisfaisante à partir d'observations cantonnées à des champs de recherches souvent très pointus : difficile, en effet, d'envisager une source commune à des phénomènes aussi divers que les *near death experiences*, les apparitions d'OVNI et les maisons hantées...

En outre, de tels champs de recherches sont condamnés à hanter les marges de la science respectable, sur le territoire controversé des *fringe theories*, *sciences spéculatives* et autres *recherches alternatives*, lorsqu'ils ne tombent pas directement dans les soubassements des *parasciences*. La réalité nous offre nombre d'exemples de théories pseudo-scientifiques que l'on peut aimablement considérer comme *totalement barrées*, qui ne franchiront jamais la muraille érigée par la science dite sérieuse ou, pour jargonner comme nos *fringe theorists*, par le paradigme consensuel dominant.

Un exemple (authentique) parmi d'autres : la théorie du **GOBLIN UNIVERSE**, façonnée par le journaliste cryptozoologue Frederick William Holiday (mort en 1979) et popularisée par un livre posthume préfacé et étoffé par l'écrivain et spécialiste des sciences occultes Colin Wilson (oui, le même qui inventa les extraordinaires Lloigor du Mythe de Cthulhu !).

On peut (grossièrement) la résumer ainsi : puisque l'existence du Monstre du Loch Ness (une des obsessions de Ted Holiday) ne semble pas compatible avec diverses observations scientifiques effectuées sur place, alors la seule explication envisageable (accrochez-vous) est que *le Monstre du Loch Ness provient en fait d'une réalité parallèle à la nôtre*.



Cet univers alternatif, le fameux « Goblin Universe », est (évidemment) régi par d'autres lois mais peut de façon occasionnelle exister conjointement avec *notre* réalité... une explication (?) que son auteur étend ensuite à l'ensemble des apparitions de cryptides ou d'autres créatures imaginaires – apparitions fatalement ponctuelles et limitées dans le temps, le Goblin Universe effaçant (bien sûr !) ensuite toute trace de son intrusion (d'où la propension de Nessie, Bigfoot et compagnie à se volatiliser après leurs apparitions).

Dans le contexte de TTB, la théorie du Goblin Universe s'approche de façon troublante de certaines vérités concernant le No Man's Land mais cela ne signifie pas qu'elle sera davantage prise au sérieux que dans notre réalité !

Mais ce Frederick William Holiday était un cryptozoologue et un journaliste ! Que se passerait-il si un véritable scientifique (un physicien, un neurologue, un biologiste, un chercheur en médecine etc.) s'intéressait aux phénomènes du No Man's Land ?

Par définition, aucun scientifique crédible ne s'intéressera à de tels sujets car ils n'entrent pas dans le cadre de son paradigme intellectuel mais aussi, plus prosaïquement, par crainte de perdre sa précieuse crédibilité.

Et il existe de nombreux précédents en la matière, susceptibles de servir d'exemples aux imprudents qui souhaiteraient s'aventurer au-delà des limites de la science objective et institutionnelle... Comme le précise la page Wikipédia de l'article parapsychologie :

« La parapsychologie est un champ d'étude particulièrement controversé. L'existence même de son sujet d'étude n'est pas prouvée et est régulièrement remise en question. Le consensus scientifique ne considère pas le psi comme un réel phénomène. »

Songez également aux furieux débats agitant la communauté scientifique au sujet de la fameuse Matière Noire. Là encore, Wikipédia constitue une bonne source de référence sur la résistance que suscite toute théorie alternative :

« Pour de plus en plus d'astronomes, cette matière noire n'existe pas. »

Imaginons un physicien ayant découvert des éléments visant à prouver l'existence d'une dimension parallèle (notre No Man's Land) susceptible d'interagir avec notre réalité en donnant naissance à... hum... des entités dont la forme pourrait refléter d'anciens mythes ou des légendes urbaines récentes... Inutile d'aller plus loin : on imagine sans peine les huées qu'un tel discours provoquerait dans n'importe quel colloque scientifique sérieux.

Ses conclusions pourraient, en revanche, attirer l'attention de **l'Agence** – un autre élément de background bien pratique puisqu'il permet de coller une étiquette *Top Secret* sur toutes les recherches et expériences pouvant être en lien avec le No Man's Land. On peut donc résumer les choses ainsi : si vos travaux scientifiques touchent au No Man's Land, ils seront soit ridiculisés par vos pairs, soit récupérés par l'Agence. Dans un cas comme dans l'autre, ils disparaîtront du champ officiel de la recherche scientifique et le grand public n'en entendra sans doute jamais parler...

Comme l'écrivait jadis Charles Baudelaire, « *la plus belle des ruses du Diable est de vous persuader qu'il n'existe pas* » ; dans le cas du No Man's Land, c'est son impossibilité logique, sa violation flagrante des lois de la réalité qui empêchent le plus grand nombre d'admettre son existence (ou, simplement, de la percevoir).

Quelque chose d'aussi aberrant *ne saurait* exister. Pourtant...

Olivier Legrand (Octobre 2024)

SWAMP THING

*Now nothing's sacred anymore
When the demon's breaking down your door
You'll still be staring down at the floor*

The Chameleons - Swamp Thing

Ce court scénario présente une intrigue relativement ouverte. Le Meneur de Jeu devra donc savoir adapter son déroulement et les agissements des PNJ aux décisions et aux actions des persos.

Whitby, Indiana, 198-

En ce début de printemps, la petite ville de Whitby semble calme. Bien évidemment, ceci n'est qu'apparence car, dans l'ombre, le No Man's Land ne dort jamais. Une nouvelle fois, ce sont les persos qui se dresseront face à lui.

Depuis quelques jours, la tension est montée d'un cran à Whitby. Cela a commencé par d'étranges disparitions, touchant d'abord des animaux. Des chats et des chiens furent portés manquants. Les affichettes « Lost Cat » fleurirent un peu partout dans la petite ville.

Le **Town Marshal Wesson**, mis à contribution, reste perplexe : que des animaux domestiques disparaissent, voilà qui est banal, mais le nombre des disparitions est tel que les bruits les plus inquiétants ont commencé à circuler. Certains évoquent quelque culte satanique se livrant à des sacrifices à la lueur de la pleine lune, d'autres pensent que les malheureux animaux ont été enlevés pour servir de cobayes à des expériences cruelles dans un laboratoire des environs.

Et, la veille, ce que Wesson craignait est arrivé. Le vieux **Harry « Mack » Monroe**, un clochard qui a ses habitudes dans le parc municipal de Whitby (et y passe ses nuits) a disparu à son tour. Alors qu'il passait chaque matin dans Main Street, Harry n'a plus donné signe de vie. L'intuition du Town Marshal l'a rarement trompé : il se passe (de nouveau) quelque chose d'étrange à Whitby...

Socks a disparu !

Catastrophe dans la famille de l'un des persos : Socks, le chat de la maison n'a plus reparu depuis plusieurs jours. L'animal est coutumier de quelques escapades nocturnes, mais ne manquerait pour rien au monde ses croquettes matinales. Le perso et ses parents sont très inquiets et commencent à penser que ce bon vieux Socks a fini ses jours dans quelque fossé, percuté par un véhicule.

MISSING



Mr . MARMELADE

Note au Meneur de Jeu : vous êtes libre de choisir le perso au centre de cette disparition, et d'en faire varier les modalités. L'animal ayant disparu peut être un chat ou un chien et peut également porter un autre sobriquet, évidemment. Nous vous déconseillons de cibler ainsi un trop fidèle compagnon (voir les règles de TTB, page 23), d'une part parce que ce pourrait être désavantageux pour le perso concerné, et d'autre part parce que la simple menace de disparition (qui planerait sur cet ami fidèle) peut grandement motiver ce perso.

En interrogeant ses voisins, amis et connaissances, le perso aura tôt fait d'apprendre qu'il ne s'agit pas de la seule disparition d'un animal domestique, à Whitby. Ça et là, dans la petite ville, des compagnons à quatre pattes semblent s'être volatilisés. Ces disparitions semblent avoir un point commun : elles eurent toutes lieu non loin du pont sur la Wabash et de l'usine Sonders, installée non loin dans la zone industrielle de la ville, près des vestiges de la WIC (Whitby Iron Company).



L'American Chemical Development Corporation

Au total, huit disparitions d'animaux domestiques ont été signalées, sur les deux dernières semaines. Ce sont essentiellement les chats qui sont portés manquants : ils sont plus aventureux que les chiens (qui sont souvent en laisse, du reste) et s'éloignent plus volontiers de leur foyer...

L'Usine Sonders

L'usine de produits chimiques est installée depuis dix ans à l'entrée sud de la ville et emploie une trentaine d'employés, grâce à qui sont produits des composés phytosanitaires (pas encore décriés, à l'époque). Son directeur, **Charles Wallis**, a été parachuté à Whitby il y a six mois quand l'usine a été rachetée par un grand groupe, l'**American Chemical Development Corporation (ACDC)** et s'évertue à donner à ce site la respectabilité et la rentabilité attendues par ses actionnaires.

A son arrivée, il a constaté les "erreurs" commises par son prédécesseur, remercié lors du rachat. Grand communicant, Wallis peut recevoir les persos (si ceux-ci ont une bonne raison et du *Baratin* à revendre) si cet entretien (bref) peut lui être profitable. A le croire, son usine est vertueuse et innocente des méfaits dont l'accuse Brubaker (voir plus loin pour plus de détails sur cet individu) et une visite ne fera que confirmer ces dires.

Dans sa nouvelle stratégie, Mr Wallis accepte bien volontiers que les citoyens de Whitby puissent visiter une partie de l'usine (mais pas les locaux les plus dangereux, évidemment). Avec un peu de culot et de *Baratin* (sous couvert d'un exposé pour l'école, par exemple) on peut donc envisager que les persos visitent le laboratoire, quelques bureaux et les hangars de stockage. A vrai dire, cette visite représente plus une perte de temps qu'une véritable avancée dans l'enquête.

Note au MJ : Charles Wallis est en quelque sorte le "faux-méchant" de ce scénario et peut former une excellente fausse piste pour les persos. Il n'a pour objectif que la rentabilité de son usine, qui passe par sa réputation. Il compte bien réussir la mission que lui ont confié les actionnaires (redresser la situation financière du site) avant de quitter cette maudite ville pour une nouvelle mission.

En échangeant avec des employés de l'usine (dont certains peuvent être connus des persos) et en réussissant quelques jets de *Baratin* ou d'*Investigation*, il est cependant possible d'en apprendre plus. Avant l'arrivée de Wallis, l'usine était mal entretenue et peu rentable. L'ancien directeur, un certain Douglas Johnson, avait été soupçonné de détournement de fonds ainsi que d'avoir ordonné certains déversements sauvages dans les marais environnants.

Lors du rachat de l'usine, Johnson a été remercié et a quitté Whitby du jour au lendemain. Il résidait dans la maison où habite désormais son successeur, dans le quartier de Greenwood. Nul ne sait ce qu'il est devenu.

Ces dernières semaines, l'usine est la cible privilégiée de **Neil Brubaker**, un militant écologiste qui réside près du cimetière municipal, qui surplombe la Wabash. Ce dernier accuse Sonders de souiller l'environnement et de déverser des résidus de production dans la rivière.

Dans le journal qu'il publie en amateur et distribue à qui veut, *Green Whitby*, Brubaker s'acharne sur l'usine Sonders, sapant le travail de respectabilité mené par Wallis.

L'hypothèse selon laquelle les animaux disparus pourraient être les victimes d'expériences dans les laboratoires de l'usine est cependant écartée par ceux qui y travaillent. Mais qu'à cela ne tienne : il est parmi les citoyens de Whitby des gens persuadés que, de toute façon, il se passe des trucs bizarres dans cette usine, dont même les employés ne sont pas informés.

Au Tour de Mack !

Le vieux Mack fait partie des figures connues de Whitby. Ce *hobo* a élu domicile dans la petite ville voici plusieurs années. Mais, en matière de domicile, il n'a que les bancs du parc municipal où l'abri que lui offre le pont passant sur la Wabash.

On ignore d'où il vient et comment il s'appelle (il doit son surnom à son éternelle casquette à l'emblème de la marque de poids lourds), mais on se doute qu'un jour, Mack repartira sur la route, à moins qu'il ne survive pas à un hiver trop froid.

Depuis deux jours, nombreux sont ceux qui pensent que ce SDF est reparti vers une nouvelle destination, laissant Whitby derrière lui. Mais comment expliquer qu'on ait retrouvé sa casquette fétiche, sur la route à l'entrée ouest de la ville ?

Même si nombre des citoyens de Whitby n'y prêtent guère d'intérêt, le Town Marshal Wesson mène son enquête à ce sujet. Sans jamais le dire à personne, Burt Wesson a plus d'une fois gardé un œil sur cet homme étrange, lui fournissant parfois de quoi manger.

Le Marais

A la sortie sud de Whitby, la cuvette qui accueille la rivière Wabash forme un marécage d'environ 2 kilomètres de long sur environ 500 mètres de large. Ce territoire peu exploré et inconstructible, est resté pour l'heure épargné par l'urbanisation. La nature y a encore tous ses droits, ou presque : ce serait compter sans le No Man's Land et son plus grand allié, l'homme. Nombreux sont ceux qui se servent du marais comme d'un dépotoir. Si l'on s'y aventurerait, on tomberait sur quantité d'épaves automobiles et bien pire encore ! En outre, l'usine Sonders, a pratiqué, voici quelques années, une série de déversements sauvages qui n'ont fait qu'aggraver la situation. Tous ces déchets, s'agglomérant avec le temps, ont contaminé les lieux déjà imbibés par le No Man's Land.

De ce cocktail est née la **Chose du Marais**.

Neil Brubaker

Ce vétéran du Viêt-Nam, qui a perdu une jambe là-bas (il a marché sur une mine artisanale), peut être connu d'un ou plusieurs des persos : militant pour la paix, il a embrassé la cause écologiste peu après son retour de la guerre, distribuant d'abord tracts et pétitions puis organisant des manifestations. Il vit chez sa mère, Martha Brubaker, dans une maison située non loin du marais. Se déplaçant peu (étant donné son handicap), il consacre son temps à la rédaction de son journal ("*Green Whitby*", qu'il distribue dans les boîtes aux lettres de ses concitoyens) et à l'observation de la nature, depuis sa terrasse. C'est là que, tout récemment, au soir tombant, alors qu'il comptait les chauves-souris au-dessus du marigot, qu'il a vu la Chose... et que cette dernière l'a vu aussi.

Depuis, l'esprit de Neil, déjà hanté par la guerre, est corrompu par le No Man's Land. Persuadé (à tort ou à raison) que ce qu'il a vu est une émanation de la terre-mère, venue à Whitby pour mettre fin aux agissements des industriels et des pollueurs, Brubaker est contrôlé par la Dimension Noire.



Neil Brubaker, éco-sentinelle de Whitby

Green Whitby

Le dernier numéro de son journal (quatre pages, publiées à un rythme irrégulier) peut témoigner de son état d'esprit : les articles sont devenus radicaux et appellent à des actions contre ceux qui s'en prennent à Mère Nature, alors que les précédents numéros mettaient en avant les observations de Brubaker et ses inquiétudes quant à la biodiversité.

Les persos peuvent connaître Neil Brubaker (ou simplement son journal) et s'étonner de ce changement de ton.

En l'interrogeant (il est possible de lui rendre visite), ils se rendront vite compte que cet homme est perturbé : agité, prompt à la colère et sujet à des sautes d'humeur, Brubaker n'est plus celui qu'il fut. Il ne racontera à personne ce qu'il a vu dans le marais. Cependant, le soir venu, il ne peut s'empêcher d'observer l'endroit où il a aperçu la créature, en espérant la voir de nouveau.

Si les persos lui paraissent dangereux pour le plan du No Man's Land et sa créature, il n'hésitera pas à les pousser dans les griffes de celle-ci.

Ces derniers jours, en plus d'avoir publié le dernier numéro du *Green Whitby*, qu'il dépose dans les boîtes aux lettres de ses concitoyens, Neil Brubaker propose à ceux qu'il croise de signer une pétition visant à fermer l'usine Sonders, qu'il accuse de tous les maux. Le ton monte.



La Chose des Marais guette ses prochaines proies

La Chose du Marais

Si elle semble avoir de nombreux points communs avec le personnage de DC Comics (porté à l'écran en 1982 par Wes Craven), l'étrange créature à laquelle les persos ont affaire est en réalité le produit du No Man's Land, la dimension obscure qui imprègne Whitby et ses environs.

La Chose est née de la pollution amenée par l'homme, en devenant sa pire incarnation, et se nourrit de la vie même. Ses proies, d'abord des animaux de taille réduite, deviennent de plus en plus grosses. Chaque fois, la créature assimile une partie de la chair de sa proie, grossissant un peu plus et devenant plus gourmande. Si nul ne l'arrête, la Chose du Marais pourrait devenir gigantesque, n'étant plus limitée que par son habitat...

*Pour plus de détails sur la Chose du Marais en termes de jeu, voir notre **Trio de la Terreur**, p 29.*

A la nuit tombée, dans les brumes qui envahissent le marécage, dans le silence que seuls de rares bruits percent encore, la chose erre, en quête de proies à absorber, qui la rendront plus forte. C'est lors de l'une de ces nuits qu'elle fut aperçue par Brubaker et qu'elle s'empara de son esprit.

Peu avant l'aube, la créature des marais retourne d'où elle vient et s'enfonce dans la vase, où elle entre en torpeur et digère lentement ses proies.

La Police Veille

Le Town Marshal et ses adjoints mènent l'enquête sur la disparition de "Mack" (il tient son surnom de l'inscription sur la vieille casquette qui ne le quitte jamais). Tout porte à croire qu'il a disparu en pleine nuit, non loin du parc municipal. On a retrouvé son

vieux sac de couchage dans le buisson où il a coutume de dormir, mais nul autre indice n'est apparu pour aider les enquêteurs.

Si les persos disposent d'un chien, ils peuvent faire appel à cet animal pour remonter la piste de Mack, à condition d'obtenir un objet lui appartenant (ses affaires ont été saisies par le Town Marshal). Avec l'aide précieuse d'un limier, il sera possible de déterminer que "Mack" s'est rendu au bord de la Wabash, là où le terrain devient marécageux. Un test d'Observation permettra de localiser, presque ensevelie dans la boue, une vieille Converse (qu'un test d'Observation permettra d'identifier comme le couvre-chef de Mack).

Enfin, si les persos se sont fait aider par un chien pour remonter la piste, l'animal, s'il reste trop longtemps près du marais, sentira quelque chose qui l'effraie, avant de prendre la fuite. Un test de Sixième Sens réussi permettra de comprendre que ce "quelque chose" est au cœur du marécage.

En Territoire Corrompu

Si les persos ont déjà affronté les horreurs surgies du No Man's Land, s'aventurer dans le marécage ne devrait pas les effrayer. Néanmoins, ce territoire n'est pas sans danger... A la tombée de la nuit, les persos peuvent (à condition d'être discrets) tenter d'apercevoir ce "quelque chose" qu'ils ont deviné, à défaut de le voir. En réussissant des tests de Discrétion et d'Observation, ils auront la "chance" de voir la créature. La vision doit être fugace, lointaine et laisser planer le doute, en plus de semer la terreur chez ceux qui l'apercevront.

Un test de Discrétion manqué (et non rattrapé par la dépense d'un point d'Aventure) et c'est le drame : la créature a repéré un (ou plusieurs) perso(s) et cherchera à s'en repaître.

S'ils s'approchent, en passant outre la peur que leur inspire la Terrifiante créature (au prix d'un point d'Aventure), ils découvriront le monstre. Mais, dans pareil cas, ce dernier les verra également et se jettera sur eux. La situation est périlleuse et la seule issue possible est la fuite (tests de Rapidité).

Néanmoins, cette rencontre peut être l'occasion pour les persos de découvrir la faiblesse de la créature. S'ils ont usé de lampes-torches (et on peut espérer que leur prudence les y a poussés), ils pourront constater (en réussissant un jet d'Observation) que la chose des marais semble éviter la lumière produite par celle-ci.

Note au MJ : si les persos ont échappé à la créature en fuyant, un test d'Observation effectué a posteriori pourra leur permettre de se rappeler après coup du comportement étrange de la Chose. A eux d'en tirer les conclusions qui s'imposent.



Le cadre rêvé pour une petite balade...

Conseil de Guerre

Les persos, une fois qu'ils auront compris la nature du Truc Trop Bizarre qui menace leur ville, n'ont plus qu'à comprendre comment le vaincre. Certes, la créature semble éviter la lumière mais rien n'indique qu'elle soit blessée ou puisse être terrassée par elle...

S'ils envisagent de raconter ce qu'ils ont découvert aux adultes, ils ne seront pas crus (comme bien souvent) et risquent de se faire sermonner, voire pire : le marais est une zone dangereuse et s'y aventurer est fort imprudent. Après avoir pris connaissance de leur témoignage, le Marshal Wesson en déduira que c'est probablement dans cette zone que Mack a disparu, mais que les émanations putrides ont provoqué chez ces jeunes gens d'étranges hallucinations.

Le seul adulte disposé à croire en leur témoignage est évidemment Neil Brubaker. Mais ce dernier, fasciné par la Chose des Marais, dans laquelle il voit une pure incarnation vengeresse de la Nature, préférera lui sacrifier les persos. Neil Brubaker compense son handicap par une absence totale de scrupules et un dévouement total à la cause qu'il défend : son expérience au Viêt-Nam a corrompu son âme et la vie de quelques gosses n'a guère d'importance pour lui.

En termes de jeu, Brubaker peut être considéré comme un Adversaire humain doté des capacités Attaque (armes à feu : dommages graves voire mortels à courte portée) et Surveillance (dans le marais et ses environs). Son handicap le rend incapable de poursuivre les persos à pied.

Particulièrement retors, Brubaker est un adversaire presque aussi redoutable que la Chose des Marais. Il n'hésitera pas à faire semblant, dans un premier temps, de sympathiser avec les persos pour les pousser vers la créature dès qu'ils deviendront une menace à ses yeux. Un test réussi en Sixième Sens permettra de déceler que « quelque chose ne va pas du tout » chez Brubaker...

Sous l'emprise du No Man's Land, Brubaker est prêt à tout pour permettre à la Chose de se développer. Interrogé par des gamins curieux, il verra rapidement des victimes à sacrifier à la Chose, qu'il vénère autant qu'il craint.

Note au MJ : *n'hésitez pas à forcer la rencontre entre les persos et Brubaker, quel que soit l'endroit où ils investiguent. De jour, l'activiste peut être trouvé chez lui, dans le marécage ou dans tout autre lieu où il observe la faune, tout en se lamentant sur l'état de l'environnement. A la nuit tombée, par contre, il observe le marais, de chez lui, à l'aide de jumelles, espérant voir la créature.*

Conséquences Possibles

Selon l'avancée de l'enquête des persos, les propositions suivantes pourront vous permettre de leur donner un coup de pouce discret ou, au contraire, de faire monter la tension d'un cran.

Si les persos ne contrecarrent pas les plans du No Man's Land, la Chose prendra un peu plus de vigueur chaque nuit, se nourrissant des proies qu'elle attire et des souillures qu'elle trouve dans son milieu environnant. Les disparitions d'animaux domestiques cessent, leurs propriétaires prenant plus de précautions.

Cependant, la Chose des Marais va s'emparer de plusieurs proies humaines à la faveur de la nuit. Il s'agira d'abord de **Peter Scoffield**, un ancien métallurgiste de la WIC (Whitby Iron Company), revenant à pied chez lui à la nuit tombée après une soirée au *Woody's*, le *diner* du centre-ville. Sa disparition fera l'objet de maintes rumeurs. Faute de corps, le Town Marshal ne pourra évoquer une piste criminelle, d'autant plus que Scoffield est connu pour ses frasques et ses coups de sang.

Puis, deux jours plus tard, une habitante du quartier de Greenwood, Mrs **Sarah Goodman**, aperçoit la Créature alors qu'elle sort son chien, non loin du cimetière municipal. Terrifiée, elle prend ses jambes à son cou, tandis que Willy (son fox-terrier) se fait absorber par la chose.

Le témoignage de Sarah Goodman ne sera guère pris au sérieux par l'adjoint Fred Hurt, mais finira par éveiller la curiosité du Town Marshal. Dorénavant, chaque nuit, Wesson patrouillera dans sa ville, prêt à tout ou presque.

A ce stade, hormis Neil Brubaker, seule Mrs Goodman a vu la Chose. Elle peut être interrogée par les persos : cette dame « très comme il faut » pourra donner (au cours d'un échange où elle ne cesse de pérorer contre toute la ville ou presque, et de pleurer la perte de son cher Willy) de précieux indices sur la créature. Évidemment, ils sont peu nombreux à accorder foi à son témoignage : la pauvre Mrs Goodman n'y voit pas très clair et elle aura vu quelque animal sauvage (un ours, qui sait?)

La disparition de Mack n'émeut guère la population de Whitby et, si les persos se penchent sur son cas, il peut être utile de faire apparaître un témoin. Dusty, un autre *hobo* de passage à Whitby, a pu voir Mack s'aventurer dans le Marais, intrigué qu'il était par d'étranges bruits. Il n'a pas reparu depuis.

Happy End ?

Une fois de plus, les persos sont, comme souvent, seuls face au danger, ou presque : le Town Marshal a une longueur de retard sur eux, et ne leur viendra en aide qu'*in extremis* (mais pas trop tard, espérons-le). Néanmoins, leur débrouillardise pourra leur donner une chance de vaincre la Chose et son allié, Neil Brubaker.

Ce dernier ne s'en prendra pas physiquement à des gosses, mais sa capacité de nuisance est autre : il peut les orienter à dessein vers la Chose, en comptant sur elle pour éliminer ces gêneurs, ou les orienter vers de fausses pistes s'il considère qu'ils sont trop dangereux.

Fasciné qu'il est par la Chose des Marais, Neil Brubaker agit prioritairement pour protéger celle-ci, ainsi que pour lui donner plus de pouvoir (et donc l'alimenter). Et si cela signifie qu'il faut sacrifier des gosses à la Chose des Marais, peu lui importe. Si elle disparaît, la vénération qu'il lui porte cesse d'un coup, le laissant abattu et totalement déprimé.

Vaincre la Chose est finalement assez simple, en théorie en tout cas. L'empêcher de rejoindre son habitat ou, à défaut, un lieu humide, au lever du soleil, c'est la condamner. Si les persos ont remarqué que la lumière la faisait fuir, ils ont suffisamment d'indices pour tendre un piège fatal à la créature. Le combat contre la Chose peut donc mêler scènes de recherche, d'affût et de poursuite, selon l'ingéniosité des persos.

Si, à l'aube, la Chose n'a pas regagné son habitat naturel, elle se dessèche rapidement et se transforme en un tas d'immondices qui se racornissent à l'air ambiant. C'en est ainsi terminé de cette émanation du No Man's Land.

Note au MJ : *n'hésitez pas à distiller quelques éléments horribles lors de la décomposition de la Chose (selon la maturité et les attentes de vos joueurs), en faisant apparaître quelques traces de ses précédentes victimes (le collier d'un chien, un morceau de tissu reconnaissable, etc.)*

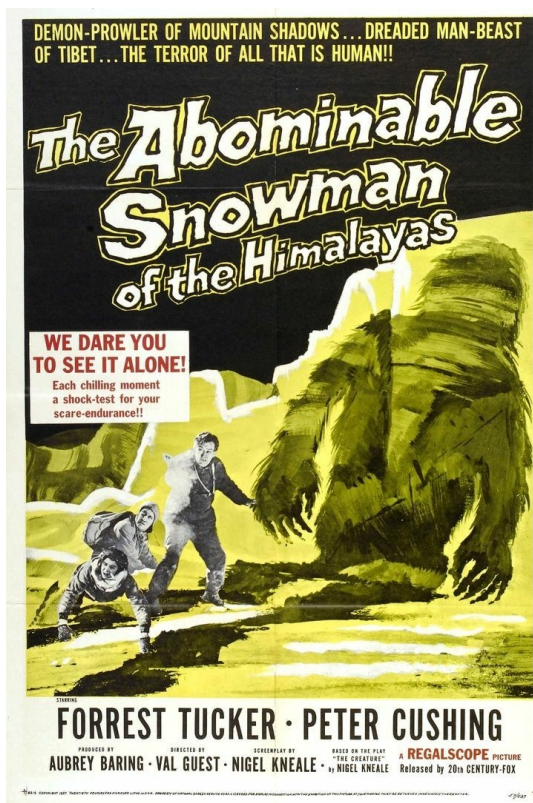
Quand, avec ou sans l'aide de ce bon vieux Burt Wesson, les persos finiront par débarrasser leur petite ville de la Chose des Marais, tout finira par rentrer dans l'ordre. Nul ne saura sans doute jamais que, dans l'ombre, de courageux jeunes héros ont encore une fois, contrecarré les puissances du No Man's Land...jusqu'au prochain Truc Trop Bizarre !

Merci à Greg et Marc

FADE TO GREY

*One man on a lonely platform
One case sitting by his side
Two eyes staring cold and silent
Show fear as he turns to hide*

Visage – Fade to Grey



Un Soir d'Automne

Le cinéma de Whitby, le **Whitby Film Palace**, diffuse régulièrement de vieux films d'horreur de la Hammer, pour le plus grand plaisir des persos. Malgré les récriminations de leurs parents, ceux-ci se délectent de ces "vieux" films où la créature de Frankenstein prend les traits de Christopher Lee et où le comte Dracula n'en finit pas de sévir.

Mais, en ce mois d'octobre où la pluie n'en finit pas, c'est au réalisateur Val Guest (célèbre, notamment pour *The Quatermass XPeriment*) que Bill Moore rend hommage. Comme s'il avait décidé d'accorder son programme à la couleur du ciel, ce sont de vieux films en noir et blanc que le Whitby Film Palace propose à ses spectateurs, peu nombreux dans la salle.

Clou de ce "festival" d'automne, Bill Moore projette ce soir-là *Le Redoutable Homme des Neiges* (1957), en présence de son acteur principal : **Forrest Tucker**.

Le film n'a guère marqué les mémoires, mais Bill Moore n'est pas mécontent d'être parvenu à faire venir une « vedette » (aussi *has-been* soit-elle) à Whitby. Ce dernier est un monsieur d'une soixantaine d'années, qui ne tourne plus guère. Natif de l'Indiana, il a accepté de rencontrer "son" public (même si les persos lui auraient sûrement préféré Peter Cushing, qui partageait l'affiche avec lui dans le film).

Un Vieux Classique ?

Sorti en 1957, *Le Redoutable Homme des Neiges* (*The Abominable Snowman*, en vo) fait partie des nombreux longs métrages produits par la célèbre firme britannique Hammer. Peter Cushing y joue un botaniste anglais participant à une expédition américaine sur les hauts plateaux de l'Himalaya. Entre les avalanches, les dangers de l'escalade et les terrifiantes créatures hantant le toit du monde, le groupe fera tout pour découvrir le Yéti.

Ce film réalisé par Val Guest n'a pas laissé une grande trace dans la mémoire des cinéphiles. Sans doute attirés au Whitby Film Palace par le bagou de Bill Moore et la présence au casting de Peter Cushing (le Grand Moff Tarkin du premier *Star Wars* !), les persos risquent de le trouver un brin daté, voire totalement ringard.



L'immense Peter Cushing, dans le film de Val Guest

Bill Moore : Monsieur Cinéma



Enfant de Whitby, Bill Moore n'a jamais quitté sa ville, mis à part durant ses années d'étude à l'Université. La fin de l'enfance fut marquée chez lui par un drame : l'un de ses amis proches, Henry Donahue, fut victime d'un accident grave et faillit perdre la vie. Nul ne sut jamais ce qui était arrivé au garçon, mais Bill resta longtemps marqué par cet événement. Il quitta sa petite ville pour Indianapolis où il suivit des études d'économie, sans cependant aller jusqu'au bout du cursus prévu : apprenant le décès accidentel de ses parents, il revint à Whitby au milieu des années 1950. Il décida de s'installer dans sa ville natale et d'utiliser son héritage pour faire ce qu'il aimait

Revenu du *College* avec la passion du cinéma, il acquit, en s'endettant lourdement, la vieille salle de cinéma abandonnée du centre-ville et la rénova : le Whitby Film Palace fut inauguré en 1957. Au milieu des années 60, il tenta d'installer un drive-in à Whitby, mais dut renoncer à son projet après quelques mois d'exploitation, d'étranges incidents ayant eu lieu pendant les premières projections.

Le Whitby Film Palace survit tant bien que mal, ne remplissant sa grande salle que rarement, quand Moore propose à ses clients des films populaires. Pourtant, dans ses deux séances quotidiennes, il projette souvent des longs métrages oubliés ou peu connus. Ce passionné de cinéma a pu prendre les persos en affection, surtout s'ils fréquentent assidûment sa salle, où il projette des films qu'ils semblent apprécier. Si l'on excepte son penchant (léger) pour le bourbon et sa manie de siffloter un vieil air de country connu de lui seul, Bill Moore fait partie de ces adultes sympas de Whitby (et peut d'ailleurs être l'Adulte Sympa d'un des persos).



Forrest Tucker, héroïque face au Yeti en 1957

En Vedette : Forrest Tucker !

Natif de l'Indiana, Forrest a vécu à Whitby jusqu'à ses douze ans, partant ensuite pour la Californie quand ses parents y emménagèrent. Il suivit des études de comédie, puis réussit à trouver quelques rôles dans des films, souvent mineurs. Si le cinéma lui permit de gagner sa vie, sa carrière d'acteur n'atteignit jamais les sommets espérés.

Forrest et Bill tiennent une correspondance régulière mais se gardent bien d'évoquer ce qui se passa à Whitby, cet automne-là. Après avoir longtemps refusé poliment de revenir dans la ville de son enfance, Tucker a fini par accéder à la demande de Bill Moore et, au prétexte d'un hommage aux films de la Hammer, fait office d'invité d'honneur au Whitby Film Palace.

Note au MJ : *Forrest Tucker a vraiment existé et, si ce scénario prend quelques libertés avec sa biographie, c'est avant tout un clin d'œil.*

Les persos sont des habitués du cinéma de Whitby. C'est dans la salle tenue par Bill Moore qu'ils ont vu (et parfois revu) les films qui bâtirent en partie leur paysage imaginaire. Aussi, quand le propriétaire du Whitby Film Palace placarda les affiches annonçant l'hommage à Val Guest, leur curiosité fut piquée. Et quand Moore annonça qu'un des acteurs serait présent ce soir-là, leur intérêt ils décidèrent qu'ils seraient de la partie.



Forrest Tucker au début des années 80
(dans « La Croisière s'amuse », un autre film d'horreur)

Note au MJ : si un ou plusieurs des persos n'est pas intéressé par cette soirée, n'hésitez pas à utiliser l'esprit de bande afin de le convaincre d'accompagner ses camarades au cinéma, ce soir-là. Vous pouvez également vous servir du personnage de Bill Moore qui, voyant sa salle se remplir au compte-goutte, sollicitera les persos pour assister à la soirée (quitte à les y inviter). Enfin, si les persos ne veulent absolument pas aller au cinéma (ce qui serait bien étonnant, puisqu'ils sont des héros de TTB), libre à eux : les événements peuvent les rattraper.

Tous les persos ne disposent pas de la même marge de manœuvre. Pour certains, que leurs parents soient "cool" ou carrément absents, retrouver ses copains au cinéma un soir n'est pas compliqué. Pour d'autres, qu'ils aient des parents protecteurs ou sévères, cela risque d'être une toute autre paire de manches. Réussir à se rendre au Whitby Film Palace, ce soir-là, peut être l'occasion de tester le Baratin (si le perso opte pour la voie de la négociation) ou l'Acrobatie (s'il choisit de faire le mur) du perso. L'aventure commence souvent sur le seuil de sa propre maison...

Au Whitby Film Palace, ce soir-là, il n'y a pas foule. Bill Moore, le propriétaire, est déçu, on le comprend. Ces concitoyens (et notamment le maire de la ville) boudent "sa" soirée, préférant sans doute rester devant leur télé.

Si les persos, pour venir au secours de Moore, décident de faire venir quelques spectateurs supplémentaires (en sollicitant leurs amis ou leurs familles), ils grimperont dans l'estime du patron du Whitby Film Palace – ce qui, plus tard, pourra jouer en leur faveur.

Aux côtés de Moore, la star de la soirée affiche sa déception : Tucker regrette déjà d'être venu et, s'il accepte de signer quelques autographes, il n'a qu'une hâte : quitter cette ville.

Un perso se tenant non loin pourra entendre un échange troublant entre l'acteur et Moore :

- *Ce vieux navet n'intéresse personne, tu le vois bien, Bill. Je n'aurais pas dû venir... nous avons trop de mauvais souvenirs ici.*

- *C'était il y a longtemps, Forrest.*

Interroger les deux hommes au sujet de cette conversation ne donnera rien, hormis le fait de passer pour un jeune effronté qui écoute les grandes personnes à leur insu. Moore se méfiera d'un tel perso, dorénavant.

Moteur !

Quand la projection commence, les regards de tous sont tournés vers l'écran où est projeté *Le Redoutable Homme des Neiges*.

Le mauvais pressentiment qui pouvait habiter certains persos se sera dissipé, sans doute remplacé par le plaisir d'être spectateurs.

Au beau milieu du film, un incident mineur (du moins, en apparence) survient : une brève coupure de courant interrompt la projection durant quelques secondes (qui paraissent une éternité à Bill Moore). Cependant, tout revient dans l'ordre peu après, jusqu'au générique de fin. Mais, quand la lumière se fait de nouveau dans la salle de cinéma, la stupéfaction va vite s'imposer : Forrest Tucker a disparu !

Très vite, Bill Moore va improviser des excuses : son "ami Forrest" est sorti fumer une cigarette et ne saurait tarder à revenir à la rencontre de "son public". Mais l'acteur tarde visiblement à revenir et certains spectateurs, lassés, quittent déjà la salle.

Note au MJ : si les joueurs le sollicitent, un test d'Observation réussi permettra de se rappeler que quelqu'un s'est levé en cours de projection. De plus, si l'un des persos s'inquiète de la brève coupure de courant et tente d'aller voir ce qui se passe, il sera pris à parti par Bill Moore : ce dernier tient à ce que tout le monde reste dans la salle (le public n'est pas assez nombreux, à ses yeux) et ce n'est pas « une petite coupure de rien du tout » qui va gâcher la soirée.

Un Mystérieux Malaise

Bill Moore tente de faire illusion quelque temps encore, mais il est aisé de deviner son embarras. Si on l'interroge adroitement (ce qui est plus facile en s'étant attiré ses bonnes grâces avant la projection), il expliquera que Tucker n'était pas très enthousiaste à l'idée de cette projection et qu'il lui semble probable qu'il ait filé en douce, en profitant de l'obscurité. Néanmoins, un test de Sixième Sens réussi permettra de comprendre que Moore cache quelque chose... Même s'il n'ose se l'avouer, ses pensées le ramènent au passé.

En examinant les alentours du Whitby Film Palace, les persos peuvent trouver quelques indices, à condition d'être méticuleux (test d'Investigation).

La façade du cinéma donne sur la rue principale de Whitby et, malgré l'heure tardive, des passants ont pu longer le bâtiment. Ils seront des témoins potentiels, pour peu que les persos les interrogent.

Mais c'est dans la cour située derrière le cinéma que les indices les plus utiles se situent. Plusieurs voitures sont garées là, dans l'ombre et le moteur de l'une d'entre elle tourne au ralenti, alors que sa portière (côté conducteur) est ouverte. A quelques mètres de là, sur le sol, gît Forrest Tucker, inconscient...

En quittant la salle de cinéma en cours de projection, Tucker avait l'intention de quitter la petite ville en douce et a rejoint sa voiture. Avant de reprendre la route, il a allumé une cigarette et a commencé à fumer, quand soudain, une lumière étrange a envahi la cour. Il n'a pas tardé à comprendre la signification de ce phénomène, mais il était déjà trop tard : surgissant de nulle part, *quelque chose* s'est jeté sur lui.

En examinant le vieil acteur, les persos pourraient penser qu'il est mort, victime de quelque malaise, mais un examen plus attentif peut révéler que son pouls, bien que faible, continue à battre. Par contre, il est impossible de le sortir de la léthargie dans laquelle il est plongé. Espérons que les persos auront la présence d'esprit d'appeler les secours (s'ils ne le font pas, Bill Moore finira par s'en charger). Évacué vers l'hôpital le plus proche (celui de Wabash), Forrest Tucker sera placé en réanimation et restera dans le coma durant toute la durée du scénario.

Sur les Lieux

Les persos peuvent examiner la voiture de Forrest Tucker : un véhicule de location, appartenant à une société basée à Indianapolis (tout près de l'aéroport). L'acteur résidant à Los Angeles, il a naturellement pris l'avion jusqu'à Indianapolis, avant de louer une automobile pour rejoindre Whitby (situé à une heure de route environ). Il avait prévu de repartir vers Indianapolis une fois la soirée terminée, afin de rejoindre au plus tôt la Californie.

La portière du véhicule, du côté conducteur, est restée entrouverte et les clefs sont sur le contact. Plus curieux encore, le moteur tourne. Tucker a en effet démarré et s'apprêtait à partir quand le Truc Trop Bizarre est arrivé.

A quelques pas de la voiture, une cigarette à demi-consommée peut être ramassée. Elle est de la marque Red Apple, tout comme le paquet vide qui peut être trouvé dans la voiture.

Le Récit de Bill Moore

Bill Moore, est catastrophé. Il est à ce stade le seul à deviner ce qui a pu se passer. Assis par terre, il marmonne des mots qui devraient interpeller les persos : « *C'est revenu... le gris.... Henry... Henry Donahue* », tout en utilisant à plusieurs reprises la flasque de bourbon qu'il garde en poche.

Malgré son état, Bill Moore peut être interrogé par les persos, même si cela risque d'être compliqué. Il faut faire preuve de patience et de psychologie pour tirer quelques informations de cet homme. Ce n'est que lorsqu'il aura compris que les persos savent qu'il se passe des Trucs Trop Bizarres à Whitby qu'il leur livrera le récit suivant, en puisant régulièrement dans sa flasque de remontant...

Quarante ans plus tôt, pendant la Deuxième Guerre Mondiale, trois jeunes garçons de Whitby forgèrent une amitié solide. Durant l'été 1943, ils découvrirent dans une clairière les ruines abandonnées d'une cabane de trappeurs. L'étrange lumière grise qui envahissait les lieux aurait inquiété et sans doute fait fuir tout enfant normalement constitué. Mais ces trois-là étaient curieux et s'approchèrent du halo gris, sous l'impulsion de Henry Donahue, qui avait toujours été le plus téméraire de leur petite bande.



Un souvenir d'enfance...

Henry fut happé : ce fut comme si une irrésistible force l'aspirait vers le gris. Bill et Forrest ne durent leur salut qu'à leur prudence. Tandis qu'ils reculaient, ils virent cependant Henry s'effondrer, inconscient, alors que le halo gris semblait aspirer son énergie. Le halo se réduisit peu à peu, comme s'il était rassasié, avant de s'éteindre tout à fait.

Lorsqu'ils appelèrent les secours et racontèrent ce qui s'était passé, nul adulte n'accorda foi à leur histoire. Sans doute leurs esprits d'enfants avaient bâti quelque vision fantastique pour leur dissimuler l'horrible vérité : Henry avait fait une mauvaise chute et, en heurtant le sol, avait perdu connaissance. Pour ses parents, qui venaient de perdre leur fils aîné, John, tombé en Birmanie, ce fut un drame immense.

Le jeune Donahue resta dans le coma plus de deux ans. Peu à peu, il fut oublié de tous, y compris ses deux amis et personne, hormis ses parents, ne lui rendait visite dans sa chambre d'hôpital, à Wabash.

De leur côté, Bill et Forrest ne purent oublier ce qu'ils avaient vu, ce jour-là et, malgré les efforts déployés par les adultes pour les convaincre qu'ils avaient imaginé cette vision, savaient que quelque chose s'en était pris à Henry. Leurs chemins s'éloignèrent, avec les années. Aujourd'hui, ils se sont retrouvés, mais n'ont rien oublié. Le No Man's Land ne les a pas oubliés, lui. Il n'oublie jamais.

Retour vers le Passé

Faire des recherches sur la disparition, quarante ans plus tôt, de Henry Donahue, est envisageable, mais il faudra attendre (au mieux) le lendemain matin. Les archives municipales (qui incluent, pour cette période, celles du *Whitby Daily*) sont accessibles assez facilement. Un test en Baratin (« *C'est pour un exposé !* ») ou en Investigation permettra d'accéder aux infos suivantes :

- En 1943, un jeune garçon du nom de Henry Donahue a bel et bien été victime d'un accident, alors qu'il jouait dans les bois avec deux de ses amis. L'auteur de l'article profite de l'occasion pour appeler les parents à la plus grande prudence.

- Le même jour, on a signalé des perturbations dans l'acheminement en électricité. Dans le quotidien local, le *town council* publia un communiqué rassurant la population : ce problème technique n'était en rien dû à quelque attaque japonaise sur le sol américain.

Pour comprendre ce qui s'est passé lors de la projection organisée par Bill Moore, il faut pourtant revenir à cette époque...

Henry Donahue

Qu'est devenu le jeune Donahue ? Si Bill Moore n'a aucun souvenir de ce qu'est devenu son ami, il est possible d'en apprendre plus sur la première victime du Gris. Il suffit pour cela de contacter l'hôpital de Wabash et (moyennant un test de Baratin) de convaincre l'employé administratif de consulter les archives pour apprendre que Henry Donahue a quitté l'hôpital en août 1945, après avoir repris conscience.

Un autre moyen d'apprendre ce qu'est devenu Henry serait de se rendre à l'adresse où il résidait, à l'époque. Cette information peut être donnée tant bien que mal par Bill Moore ou être trouvé dans l'annuaire local.

La maison des Donahue se situe dans le quartier de Greenwood et est toujours debout. Sur la boîte aux lettres, c'est toujours ce nom qui est affiché. Mais les volets en sont fermés et personne ne répond quand on frappe à la porte. Pourtant, Henry Donahue est bien là.

Sorti du coma à l'été 1945, Henry revint au domicile familial, sans que personne (ou presque) n'y fasse attention. Le monde entier célébrait la fin de la Seconde Guerre Mondiale. Madeleine et Paul Donahue entourèrent leur fils de tous les soins possibles durant sa longue convalescence et firent tout pour le préserver du monde extérieur. Henry ne s'aventura hors de la maison que rarement.

Ses parents décédèrent dans les années 1960, mais depuis, Henry vit toujours là, se faisant livrer tout ce dont il a besoin pour vivre et ne sortant quasiment jamais de chez lui. Derrière les volets clos de sa maison de Lincoln Avenue, il détient pourtant la clé du Truc Trop Bizarre.

Une Enigme en Gris

Ce qui a surgi du No Man's Land quarante ans plus tôt est de retour ce soir-là : une entité malfaisante que nous appellerons le Gris.

Véritable vampire psychique, le Gris s'est nourri de Henry des décennies plus tôt et compte maintenant s'en prendre aux deux enfants qui lui échappèrent : Bill Moore et Forrest Tucker. Quand ce dernier est sorti du cinéma en pleine projection, il avait la ferme intention de quitter la ville discrètement. Les souvenirs de ce qui s'était passé lorsqu'il était enfant et un mauvais pressentiment l'opressait...

Avant de monter dans sa voiture et de repartir, il a vu la lueur grise et a su que son tour était venu. Attiré malgré lui par l'aura nébuleuse, il a été aspiré par le Gris et est tombé, comme mort. La prochaine cible du Gris est, bien entendu, le dernier survivant du trio : Bill Moore... à moins que les persos n'agissent. Tôt ou tard, le Gris s'en prendra à eux. Sans le savoir (pour le moment), ils ont le pouvoir de le faire reculer et de l'empêcher de contaminer toujours plus de victimes. Les persos sont donc en danger, face au Gris, parce qu'il est en danger face à eux.

*Pour plus de détails sur le Gris, son origine et ses caractéristiques, voir le **Trio de la Terreur** p 31.*

Souvenirs & Secrets

Comme indiqué plus haut, la clé du mystère réside essentiellement chez la première victime du Gris. Reclus dans sa maison, Henry Donahue commencera par ne pas répondre aux sollicitations des persos, s'ils viennent frapper à sa porte, espérant que ces intrus se lassent,

pensant qu'il n'y a personne derrière la porte.

Puis, s'ils insistent et continuent de tambouriner chez lui, il les éconduira, sans leur ouvrir. Il faut, pour que Henry accepte d'écouter les persos, que ceux-ci mentionnent son « accident » de 43 et le Truc Trop Bizarre qui s'est déroulé alors.

Parler de Forrest Tucker ou de Bill Moore peut jouer en la défaveur des persos : les parents de Henry, durant sa convalescence, l'ont en effet convaincu que ses deux « amis » étaient responsables de l'accident et donc de son état.

Il va donc falloir aux persos une bonne dose de diplomatie pour être reçus par le vieil homme. Dans sa maison impeccablement rangée, celui qui fut attaqué par le No Man's Land quarante ans plus tôt peut enfin raconter son histoire... car Henry Donahue n'a jamais oublié.

Le Récit d'Henry

Ce jour-là, dans les bois, il fut attiré par un halo grisâtre, qui semblait aspirer la lumière autour de lui. Alors en proie à une grande tristesse (son frère ayant péri sur le front), Henry ne put s'empêcher d'avancer, malgré les supplications de ses camarades. Quand il fut tout près, il se sentit aspiré, et se laissa emporter, comme on glisse dans le sommeil.

De son coma, il ne garde aucun souvenir, hormis celui d'avoir enfin trouvé la paix durant ces années de profond sommeil.

Henry a erré hors du temps et de l'espace, ses pensées vagabondant sans but. Pourtant, il luttait pour revenir à la vie et c'est en s'accrochant à une pensée qu'il a réussi à émerger du coma.

Une mélodie, d'abord lointaine, lui parvenait à travers le brouillard gris dans lequel il était enveloppé. Puis, la chanson se fit entendre, de plus en plus distinctement, au point qu'Henry voulut lui aussi la fredonner. Cette chanson était *I'll be home for Christmas* de Bing Crosby.

Il ouvrit alors les yeux, sur sa chambre d'hôpital. Il fut aussi surpris que l'infirmière qui était en train de faire sa toilette, ce matin-là, tout en chantonant un air à la mode.

Ce jour fut celui de la délivrance, pour le jeune garçon, et jamais il ne l'oublia. Mais sa vie était irrémédiablement détruite et Henry Donahue ne souhaite ce destin à personne.

Les persos vont sans doute vouloir apprendre comment sauver Forrest Tucker et Bill Moore (puisque'il est la prochaine victime). Henry Donahue, s'il est mis en confiance, peut donner son hypothèse (il a eu le temps d'y réfléchir, ces dernières années).

Selon lui, « appeler » Tucker, où qu'il se trouve, en utilisant cette chanson, peut l'aider à sortir de l'inconscience. En évoquant *I'll be home for Christmas*, l'émotion de Donahue est visible : chaque fois qu'elle était diffusée, lui et ses parents avaient une pensée pour son frère aîné, GI dans le Pacifique. Et s'il existait également pareil ancrage, pour Forrest Tucker ?

Résolution

En attendant que le Gris se présente de nouveau, les persos vont devoir trouver un moyen de se débarrasser de ce monstre pas comme les autres et comment libérer Forrest Tucker de sa réclusion.

C'est bien sûr en interrogeant ses deux amis d'enfance qu'ils peuvent comprendre ce qui se passe. Voici les éléments qu'ils devraient réunir pour comprendre à quoi ils ont affaire et comment vaincre cet adversaire :

- Bill Moore comprend que ce qui arrive à Forrest Tucker est ce qui s'est produit, quarante ans plus tôt, avec Henry Donahue. Interrogé, il peut évoquer ce souvenir douloureux et donner le nom de Donahue

- En cherchant où vivait la famille Donahue, les persos devraient trouver la maison de Greenwood et découvrir que Henry y habite toujours. Il pourra compléter le témoignage de Moore et donner son avis sur la nature de ce qui l'a pris, il y a quarante ans.

- En toute logique, les persos comprendront que Moore est la prochaine victime du Gris. Son abattement en fait d'ailleurs une proie privilégiée. Lui éviter toute confrontation avec le halo va vite devenir un de leurs objectifs.

- Enfin, faire sortir Forrest Tucker du coma où il est plongé devrait logiquement être l'autre but des persos. Après avoir interrogé Henry Donahue et écouté son hypothèse, ils peuvent comprendre une des failles du Gris. Et si Tucker avait, lui aussi, quelque chose qui le raccroche au monde des vivants ?

Chacun sa Chanson

En examinant la voiture de location de Forrest Tucker, les persos peuvent mettre la main sur un indice précieux. Dans le lecteur de cassettes dont est équipé le véhicule, se trouve encore une cassette que Tucker écoutait probablement sur la route qui l'a amené à Whitby.

Etant donné l'état du boîtier de cette cassette, posé sur le siège passager, on peut supposer que Forrest Tucker l'a écouté maintes et maintes fois : il s'agit d'un classique de Johnny Cash, *I Walk the Line*. Si on l'interroge à ce sujet, Bill Moore pourra confirmer que son ami Tucker est un fan absolu du chanteur country, comme nombre de ses concitoyens, d'ailleurs. Evidemment, il y a fort à parier que les persos considèrent cela comme de la « musique de vieux » : dans les années 1980, les kids préfèrent un tout autre registre musical.

Affronter le Gris

Tôt ou tard, le Gris va réapparaître. En se retrouvant, Tucker et Moore ont permis qu'il surgisse de nouveau, à la faveur des souvenirs communs aux deux hommes. Hanté par sa culpabilité et par ce qu'il vit, lorsque Donahue fut attaqué par le halo, l'acteur a quasiment convoqué le Gris qui s'est goulûment jeté sur lui. Quant à Bill Moore, il est maintenant prêt à être happé à son tour.

Le Gris va donc apparaître rapidement à proximité de lui et s'emparer du dernier des trois garçons de 1943...

Les persos devraient rapidement comprendre que Moore est en danger. En toute logique, ils devraient donc le garder à l'œil et se trouver présents lorsque Bill Moore sera face à son destin. A ce moment, ils devront donc agir et, avant cela, vaincre la terreur qui pourra les saisir devant le Gris.

L'Ultime Rencontre

La dernière proie du Gris est évidemment Bill Moore : la mélancolie, la culpabilité et la peur qui le hantent en font une cible toute désignée.

Aux persos de garder un œil sur lui, afin d'être prêts lorsque le Gris passera à l'attaque.



La séance est finie : on ferme !

Bill Moore passe l'essentiel de son temps dans son cinéma, en assurant l'entretien en dehors des heures d'ouverture. A la première séance (14h), la vente des tickets, des boissons et du pop-corn est effectuée par Miss Janet Peterson. Jusqu'à minuit, les projections se succèdent, Moore assurant le rôle de projectionniste.

Mais, depuis l'accident de Forrest Tucker, Bill Moore a l'esprit ailleurs : il inverse des bobines lors d'une projection, oublie d'éteindre les lumières au début d'un film, etc.

Alors que Moore est sur le point de s'autoriser une pause, le Gris va faire son retour. Entre deux bobines de la dernière projection de la journée, Bill Moore, sa flasque de bourbon en main, va voir apparaître le halo gris. Paralysé par la terreur, il subira le même sort que ses deux amis...sauf si les persos interviennent.

Note au MJ : *l'attaque du Gris peut avoir lieu dans le lieu qui vous semble plus adapté (par exemple : la cabine de projection). N'hésitez pas à adapter le timing et le lieu de cette scène aux choix des persos pour en faire le climax du scénario !*

Face au halo, alors que les émotions négatives le submergent, Moore ne réagira pas et il faudra que les persos redoublent d'inventivité pour l'empêcher de se fondre lui aussi dans le Gris.

Plusieurs possibilités s'offrent à eux pour retenir Bill Moore (et vaincre le Gris) : les persos peuvent, par exemple, interpeller Moore et tenter de le raccrocher au monde réel (ce qui requiert un test de karma réussi) ou utiliser *l'arme* qui a sorti Henry Donahue du coma et lui faire écouter la musique de Johnny Cash, en utilisant la cassette trouvée dans la voiture de Forrest. La présence de Henry Donahue (s'ils ont réussi à le convaincre de les aider) ou de Forrest Tucker (s'ils ont pu le sortir de sa catatonie) pourra, en outre, s'avérer décisive.

Note au MJ : *vous pouvez également faire arriver Henry Donahue inopinément au moment le plus critique. Ayant pris conscience de ce qui se passe, le vieil homme peut avoir choisi de vaincre sa terreur pour sauver Bill Moore et vaincre le Gris !*

Comme dit dans la description « technique » du Gris, l'union des persos (et la présence des vieux amis de Moore) peut faire leur force. S'ils se montrent solidaires et résolus à prouver que la vie est plus forte que la tristesse émanant du Gris, ils peuvent repousser celui-ci. Peu à peu, le halo gris se dissipe, se réduisant avant de disparaître complètement. La vie l'a emporté...

THE END

TEARS OF A CLOWN

*Now if there's a smile on my face
It's only there trying to fool the public
But when it comes down to fooling you
Well now, honey, that's quite a different subject*

Tears of a Clown – The Beat¹



Youpi, la fête foraine est là !

Jour de fête à Whitby

Comme tous les ans, la petite ville célèbre la fête nationale et accueille une fête foraine qui fait la joie des petits et aussi des grands.

Durant plusieurs jours, nombreux sont les habitants de Whitby et des alentours qui vont venir s'amuser dans les attractions proposées, jusqu'au dernier soir, où un feu d'artifice clôturera la fête, au soir du 4 juillet.

Note au Meneur de Jeu : si la chronologie de votre série n'est pas compatible avec la date du 4 juillet, vous pouvez choisir de placer cette fête foraine au mois d'avril, afin qu'elle célèbre la fête de Whitby et se termine donc le 13 avril.

La Fête Foraine

Installée à l'entrée nord de Whitby, dans un grand terrain situé le long d'Independence Avenue, la fête foraine annuelle accueille traditionnellement une douzaine d'attractions.

Suivant un rituel bien établi, les forains arrivent à Whitby le dernier jour du mois de juin. Après une journée d'installation, la foire est inaugurée en fanfare le soir même. Un représentant du *town council* se charge de déclarer le début des festivités, après un discours souvent à la gloire de la petite ville, suivi d'un défilé avec la fanfare et les cheerleaders locales.

Durant les quatre jours suivants, les habitants de Whitby (dont les persos, qui sont en vacances depuis peu) vont pouvoir s'amuser sans limites, ou presque (selon le contexte familial des persos).

Parmi les attractions (qui sont accessibles au public de 14 heures à 22 heures), on retrouve les grands classiques de la fête foraine avec (entre autres) : un **stand de tir à la carabine**, le traditionnel **train fantôme**, une **grande roue** dominant tout Whitby (panorama inégalable !), le **palais des glaces** (un labyrinthe de verre), un **manège** classique, pour les plus jeunes...

Bien entendu, chacune de ces attractions représente un coût, qui peut en limiter l'accès pour certains persos (selon leur contexte familial, par exemple).

En plus de ces stands, la fête comporte bien évidemment plusieurs stands "alimentaires" : hot-dogs, pop-corn, barbe-à-papa, etc.

Enfin, les allées de la foire sont parcourues par plusieurs "artistes" et vendeurs. Parmi ces derniers, un clown va et vient, proposant aux plus jeunes des ballons colorés et s'amusant à jouer quelques tours aux plus grands.

Maintenant que le décor est planté, les persos peuvent entrer en scène. Comme souvent, Whitby va être le théâtre de Trucs Trop Bizarres qu'ils auront sans doute à cœur d'élucider...

¹Il s'agit d'une reprise de 1979 du grand classique soul immortalisé par Smokey Robinson;

Bienvenue dans la Bande !

Si vous incorporez ce scénario dans une série en cours, ce scénario peut vous permettre d'intégrer un joueur en *guest star*. Il y a, parmi les membres de la "caravane", plusieurs familles, et des gosses de l'âge des persos. Qui sait s'il n'en est pas un ou deux dont le Sixième Sens pourrait en faire un héros de Truc Trop Bizarres (ne serait-ce que le temps d'une aventure) ? Un tel perso pourrait, en outre, disposer de quelques informations sur les membres de la foire itinérante, voire servir d'intermédiaire pour rencontrer les forains.

Un Truc Trop Bizarre...

Le No Man's land ne dort jamais et utilise la moindre opportunité pour jaillir dans notre dimension afin d'y causer la terreur. La fête foraine va lui donner une occasion de s'en prendre aux vivants.

Quelques mois plus tôt, une nouvelle famille s'est installée à Whitby. **Wendy Jones** et son fils **Elliott**, un peu plus jeune que les persos, ont emménagé dans un appartement situé au-dessus de la bibliothèque municipale. La jeune femme, discrète, a trouvé un job de serveuse au Woody's, le *diner* situé dans le centre-ville. Quant à son fils, il est scolarisé à la *Middle School* et brille lui aussi par sa discrétion.

Wendy Jones a un secret : elle a fui son mari violent et espérait repartir de zéro dans cette petite ville de l'Indiana. Elle et Elliott ont trop souffert des agissements de son époux, **James Wyatt**, alcoolique et violent. Si elle commence à envisager un avenir meilleur, son fils reste marqué par certaines scènes auxquelles il a assisté. Il est sujet à de fréquents cauchemars et affiche souvent une mine fatiguée, à l'école.

James Wyatt n'a pas accepté la fuite de Wendy (qui reprit son nom de jeune fille, au passage) et s'est lancé à sa poursuite. Quand il apprit où elle se trouvait (grâce à Karen, une des amies de Wendy), il comprit qu'il allait pouvoir revoir son fils. Il se lia avec les forains et trouva (plus ou moins) sa place parmi eux, s'improvisant clown (nous verrons pourquoi un peu plus loin).

Le soir de l'ouverture de la foire, Elliott et le clown se croisèrent. Si le petit garçon ne reconnut pas son père sous le masque, quelque chose en lui s'éveilla. Dès la nuit suivante, ses cauchemars redoublèrent d'intensité.

Le No Man's Land est, une nouvelle fois, aux commandes. Sans le savoir, James Wyatt devint son agent et commença son œuvre mortifère. Si, le jour, il se contente de chercher où se cachent Wendy et Elliott (à visage découvert, dès que la fête ferme ses portes), **un Clown tueur commence à semer la terreur et la mort dans Whitby**, dès la nuit tombée.

Heureusement, les persos sont là !

Une Journée Paisible...

Le scénario débute le soir de l'inauguration de la fête foraine (1^{er} Juillet). Les persos ont pu assister au discours d'Adrian Epstein (l'un des membres du Town Council), avant de pouvoir aller s'amuser sur les stands ouverts. Leurs cœurs sont à la fête, ce soir-là, même si les plus âgés d'entre eux peuvent commencer à trouver ces plaisirs un peu puérils.

Il ne devrait rien se passer d'étrange, ce soir-là, mais une impression de drame imminent peut être ressentie par les persos, sans qu'ils arrivent à comprendre pourquoi. Cette soirée est surtout pour eux l'occasion de repérer les lieux et, éventuellement de faire quelques rencontres.

Note au Meneur de Jeu : c'est le moment d'intégrer quelques scènes sans lien direct avec le scénario. Voici quelques suggestions :

Comme On Se Retrouve : La Bête Noire de l'un des persos est, elle aussi, présente sur la fête. Et, évidemment, ce sinistre personnage ne trouve rien de mieux que de s'en prendre à sa victime habituelle.

Hello, Mr. Smith : Un des persos rencontre son Adulte Sympa.

Attention, Prof en Vadrouille : Pas de chance : les persos tombent sur l'un de leurs professeurs de la Middle School... et il s'agit de celui qui enseigne la matière qui leur donne le plus de fil à retordre.

Panique Satanique : Une petite délégation de citoyens est venue manifester devant le train fantôme de la fête foraine et réclame la fermeture de cette attraction, qui « fait l'apologie des forces démoniaques ». Le Town Marshal aura fort à faire pour convaincre le Révérend Thomas Miller, qui dirige ce groupe, qu'il s'agit d'un simple manège à sensations et non d'un temple sataniste.

Peurs Nocturnes

C'est durant la nuit que les persos vont être assaillis (eux aussi) par un cauchemar, au point qu'ils se réveillent en hurlant de terreur. Le seul souvenir qu'ils aient de ce rêve, en dehors d'une peur intense, est le visage d'un clown monstrueux et menaçant.

On pourrait évidemment penser que pareil rêve a pu être provoqué par l'ouverture de la fête foraine, mais comment expliquer, dans ce cas, que tous les persos aient eu la même vision ? Et, surtout, pourquoi une telle terreur a pu s'emparer d'eux, alors que le contexte est plutôt à la fête ?

En se retrouvant le lendemain matin, les persos devraient avoir compris que quelque chose de malsain est à l'œuvre, dans leur petite ville, et que ce *quelque chose* n'est pas sans rapport avec la fête foraine.

Whitby, 2 Juillet

Le réveil des persos est pénible : le cauchemar de la nuit passée leur a laissé une impression de malaise et de drame imminent. Ils devraient logiquement s'intéresser au clown de la fête.

Un autre événement devrait les pousser à se pencher sur son cas : tard dans la nuit, à l'heure où ils dormaient (et cauchemardaient), un groupe d'ados a été agressé par un clown, non loin du cimetière municipal...

L'Agression

Alors que Whitby retrouvait son calme, aux alentours de minuit, un groupe d'adolescents (Jimmy Devlin, Anthony Mack, Peter Kurtwood et Paul Wenner) rejoignaient leurs domiciles respectifs en longeant le cimetière municipal.

Un individu, sous un déguisement caricatural de clown, a alors surgi de la nuit en poussant d'horribles cris et en brandissant un grand couteau. Les quatre ados ont, selon leurs dires, fait fuir l'agresseur, avant de se rendre au poste de police.

Selon le Town Marshal, il s'agit probablement d'une blague sinistre d'un de leurs copains, voire d'une mystification de leur part. Les quatre jeunes gens étaient sous l'emprise de l'alcool et Burt Wesson pense qu'ils ont inventé toute cette histoire.



Bongn'our les gn'enfants !

Si les persos questionnent les quatre ados, ils auront un tout autre son de cloche. Ils sont sincères quant à ce qu'ils ont vu et (avec un test de Sixième Sens réussi) sont encore effrayés. Ce clown particulièrement terrifiant cherchait à leur faire du mal et c'est dans la fuite qu'ils ont trouvé le salut : pareil aveu coûte aux quatre garçons, plutôt bravaches d'ordinaire.

Note au Meneur de Jeu : vous pouvez, si le background d'un des persos s'y prête, intégrer dans la bande d'ados sa Bête Noire pour rendre cette confrontation plus poignante.

Le Clown et l'Homme

S'intéresser au clown qui accompagne la fête foraine devrait être une démarche naturelle de la part des persos, à ce stade de l'investigation. En dehors des horaires des festivités (et donc, jusqu'à 14 heures), James Wyatt ne se cache pas derrière son masque et son déguisement de clown. S'il dort dans sa camionnette (faisant également office de loge) jusqu'au matin, il met ses heures de « liberté » à profit et commence sa recherche. Il est donc probable qu'il soit quelque part dans Whitby, en train de mener l'enquête qui le mènera à Wendy et Elliott.

S'introduire dans la camionnette de Wyatt (une Ford Econoline, accusant son âge et les *miles* au compteur) est possible, même s'il faut pour cela forcer ou crocheter la serrure (un test de Système D est requis pour réussir pareille manœuvre) On découvrira, à l'intérieur du véhicule, quelques vêtements de rechange, un nombre impressionnant de bouteilles de

mauvais bourbon et de canettes de bière, ainsi qu'un vieux déguisement de clown. Cependant, il manque à ces accessoires le masque dont s'affuble le clown qui anime les allées de la fête foraine. Un perso qui réussit un test de Sixième Sens durant cette fouille ressentira un malaise, sans cependant pouvoir mettre le doigt sur ce qui le dérange : quelque chose de bizarre, voire de malsain, est à l'œuvre ici, mais quoi ?

Identifier James Wyatt nécessite d'interroger les autres forains, pour avoir son signalement. Pour obtenir un portrait-robot de celui qui se cache sous le masque, les persos vont devoir faire preuve de finesse : les forains sont solidaires entre eux et, même si Wyatt n'a rejoint leur caravane que peu avant, il fait partie de leur « caste ». Il va donc falloir que les persos utilisent à bon escient leurs capacités de Baratin et d'Investigation pour en apprendre plus sur James Wyatt. Voici les quelques éléments que nos héros pourront apprendre lors de leur enquête :

- L'homme a rejoint la caravane deux jours avant l'arrivée à Whitby, au cours d'une halte que fit celle-ci.

- Lors de la première soirée qu'il a passé avec les forains, James Wyatt (puisque c'est son nom) a proposé de se joindre à eux, puisqu'il était en quête d'un emploi

- Cette proposition n'a été faite que lorsqu'il a appris que la prochaine étape de la caravane était la petite ville de Whitby

- Parmi les petits boulots qu'on lui a proposés, Wyatt a tout de suite jeté son dévolu sur le poste de clown (vacant depuis le début du printemps). Pour cause : c'était le seul qui lui permettait d'avancer masqué...

Attendre que Wyatt revête son costume de clown pour le prendre à parti est une bonne idée, mais nécessite également une bonne dose de Baratin. S'il a repéré les manœuvres des persos (certains de ses camarades forains lui en auront parlé), il évitera de croiser ces gosses un peu trop curieux. Et si ces derniers s'en prennent à lui, il n'hésitera pas à jouer les offensés et à appeler les autres forains à la rescousse. Après tout, il n'a (encore) rien fait !

Le plus efficace et raisonnable est encore de prendre James Wyatt en filature, lorsqu'il quitte la fête pour tenter de localiser Wendy et Elliott.

Le Masque du Mal

Quand il a découvert, au fond de la vieille malle pleine de costumes, le vieux masque de clown, quelque chose de mauvais a poussé James Wyatt à choisir ce déguisement. Nul ne sait, parmi les forains, d'où vient ce vieil accessoire et depuis quand il traînait dans cette malle. Toujours est-il que Wyatt, quand il le porta à son visage, sut qu'il était fait pour lui. Depuis, sa résolution est sans faille : il doit retrouver Wendy et Elliott et ne reculera devant rien pour récupérer son fils. Ce qu'il ignore, c'est que le No Man's Land, en se nourrissant de sa haine et de sa violence, a trouvé le moyen de l'utiliser et de faire de lui le Clown Tueur.

Le masque de clown trouvé au fond de la malle est un **Masque de l'Horreur** (voir *Stranger Tales* n°4). S'il est simplement *bizarre* en plein jour, cet objet maléfique s'empare de l'esprit de son porteur lorsque la nuit tombe et en fait un tueur sanguinaire à l'apparence terrifiante. Il a trouvé en Wyatt un terreau idéal et va l'utiliser pour commettre d'horribles crimes, si les persos ne l'arrêtent pas. Et, pour l'arrêter, il faut se saisir de ce masque et le détruire.

Suivre Wyatt

En jouant de leurs talents d'Investigation ou de Discrétion (selon la situation), les persos peuvent filer Wyatt dans Whitby. Il commence par se rendre au centre de la ville, pour repérer les points d'intérêt, avant d'entrer au drugstore de Mrs Langman, d'où il ressort avec un paquet de cigarettes, l'air mécontent, puis au Woody's (le *diner*) où il commande une bière avant de repartir, tout aussi contrarié, vers la fête foraine.

En l'observant ou en interrogeant habilement les témoins de son passage, les persos peuvent apprendre (auprès de **Samantha Langman** ou d'un de ses employés) qu'il a demandé si une certaine Wendy Wyatt était arrivée en ville (ce à quoi on lui a répondu par la négative). C'est la même question qu'il posa à **Emily Burke** (qui assure le service au *Woody's*) et il obtint la même réponse. Néanmoins, un test réussi d'Observation permettra de comprendre que Mrs Burke cache quelque chose. Avec un peu de psychologie (et de *roleplay* !), elle révélera qu'elle se demande si l'homme ne cherchait pas Wendy Jones, qui travaille ici depuis Avril (et a d'ailleurs quitté la salle précipitamment quand il est rentré dans le *diner*).

Wendy et son Fils

Le rapprochement est facile à faire : Elliott Jones est arrivé en cours d'année à la *Middle School* et peut faire partie des camarades de classe des persos. Entre la période où il est arrivé à Whitby et son nom de famille, le recouplement devrait être rapide.

Les persos trouveront sans peine l'adresse à laquelle résident Elliott (au 56, Acacia Avenue) et sa mère. Le jeune garçon se trouve d'ailleurs chez lui et accueillera les persos, si ceux-ci frappent à sa porte. Ils remarqueront alors qu'il est méfiant et ne se montre guère intéressé par la fête foraine. Un test de Baratin permettrait de détecter ce mensonge, mais Elliott se refusera à l'avouer : depuis qu'il a croisé le clown, il a peur de retourner là-bas et de le croiser.

En prenant le temps de discuter avec Elliott (un nouveau test de Baratin ou d'Observation peut être nécessaire), les persos apprendront rapidement que le jeune garçon et sa mère sont venus à Whitby pour échapper à son père et à sa violence. Si Elliott n'a pas lui-même fait le rapprochement avec le clown, il est possible que les persos l'aient fait et qu'ils lui annoncent la présence de James Wyatt...

Dans pareil cas, Elliott préviendra rapidement sa mère. Cette dernière, paniquée, décidera de quitter la petite ville dans les meilleurs délais. La fuite d'Elliott et de Wendy (voir *Les Fugitifs*, ci-dessous) peut donc avoir lieu plus tôt qu'attendu.

La Fête Continue... ?

Pendant que les persos investiguent, les citoyens de Whitby profitent de la fête foraine et du soleil. Cependant, le No Man's Land n'est pas en reste et va commencer à assaillir les habitants de Whitby capables de sentir sa présence : les persos !

Ils vont commencer à voir la fête foraine sous un autre œil. Voici quelques exemples des perturbations auxquelles ils peuvent être soumis (alors que le reste de leurs concitoyens continue de s'amuser comme si de rien n'était).

Ainsi, s'ils s'aventurent dans le palais des glaces, ils seront sujets à des apparitions fugaces. Les miroirs reflètent des horreurs, le temps d'un battement de cœur, qu'ils sont les seuls à voir.

De même, les créatures factices du train fantôme semblent terriblement réelles !

Quant à la grande roue, elle semble vaciller comme si elle était sur le point de s'écrouler, avec les conséquences que l'on peut imaginer.

Cette fête prend une allure de menace et il semble bien que les persos soient les seuls à en avoir conscience. Du reste, s'ils tentent de communiquer leurs craintes aux adultes, ils ne seront évidemment pas pris au sérieux.

Note au MJ : si les persos ont déjà vécu d'autres scénarios, n'hésitez pas à utiliser des éléments de ceux-ci. Le No Man's Land puise pour effrayer les persos dans leurs souvenirs. N'hésitez pas à inventer de nouvelles perturbations, en jouant sur le background des persos, par exemple.

Le Town Marshal Veille

Burt Wesson garde un œil sur la fête foraine. Chaque année, c'est l'occasion pour lui de déplorer quelques bagarres, en général favorisées par la bière et la chaleur estivale.

Mais l'agression nocturne signalée par les ados l'inquiète. Il pense d'abord à un règlement de comptes entre bandes rivales et surveille attentivement les regroupements de jeunes gens. Il patrouille donc en permanence ou presque, gardant un œil sur sa ville. Si besoin, il peut donc être présent auprès des persos... ou les rappeler à l'ordre s'ils se montrent un peu trop imprudents ou téméraires.

Deuxième Soir

Au soir du deuxième jour, par contre, la mort va frapper. Alors qu'un orage menace (il a fait extrêmement chaud durant toute la journée), le clown va réapparaître.

Sur le chemin de leur domicile, après une soirée à la fête foraine, Paul et Dorothy Clark, deux jeunes gens récemment installés dans le quartier de Greenwood.

Sortant de l'ombre, le clown se jette sur eux et s'attaque à Paul Clark, à grands coups de ses dents aiguisées. Terrifiée, Dorothy se met à hurler avant de perdre connaissance, tandis que le monstre disparaît dans la nuit.

Selon le degré de vigilance des persos, ceux-ci peuvent être sur place plus ou moins vite.

S'ils ont mis en place une surveillance de leur ville et qu'ils patrouillent, tout en communiquant via leurs talkie-walkies, ils peuvent voir l'agression de plus ou moins loin.

Si, par contre, ils décident de rester dans leur quartier général (ou chez eux), ils l'apprendront plus tard (alors que résonne la sirène du véhicule de Burt Wesson, par exemple).

Si, enfin, ils décident de passer du temps à la fête et de rentrer chez eux à la nuit tombée, ils pourront entendre les cris de Dorothy Clark et arriver sur les lieux du drame en même temps que le town marshal Wesson.

En arrivant sur les lieux, les persos apercevront le corps de Paul Clark, sauvagement égorgé et gisant dans une mare de sang. Aider Dorothy à reprendre conscience peut permettre d'obtenir son témoignage « à chaud » : c'est un clown monstrueux qui les a attaqués, elle et son mari, de façon sanguinaire. Elle sera rapidement prise en charge par les secours et évacuée vers l'hôpital de Wabash, en état de choc.

Selon la version officielle, un animal sauvage (probablement un coyote ou un chien errant) s'en est pris aux Clarke. Burt Wesson se refuse encore à croire que cette attaque est liée à la fête, même s'il a des doutes. Si les persos ont obtenu (directement ou non) des informations sur ce drame, il en ira tout autrement : il y a manifestement un problème avec ce clown...

Whitby, 3 Juillet

Au matin, l'agression dont ont été victimes les Clarke fait le tour de Whitby. Pour éviter la panique, Wesson organise des patrouilles dans et autour de la ville et prévient la police du Comté, qui arrivera en cours de journée.

Evidemment, les persos peuvent faire le lien entre James Wyatt et le clown-tueur. Mais la créature décrite par Dorothy (ou entrevue par les persos) n'est pas le clown de la fête foraine, loin s'en faut. Ce dernier se contente de farces innocentes et de distribuer des ballons aux enfants. Même s'il émane parfois de lui une odeur de whisky ou de mauvaise bière, il n'a rien à voir avec le monstre aux dents acérées décrit par Dorothy (ou par les ados de la veille).

Un perso réussissant un test de Sixième Sens ne pourra s'empêcher d'avoir un mauvais pressentiment : quelque chose de mauvais et, surtout, de particulièrement mauvais, rôde...

Durant la journée, alors que le soleil reprend possession du ciel, les habitants de Whitby oublient vite le danger et profitent de la fête foraine. De nombreux visiteurs venus des alentours s'ajoutent aux locaux, pour la plus grande joie des commerçants présents. Bref, l'ambiance reste à la fête et seuls les persos (ainsi que le Town Marshal) sentent que « quelque chose de mauvais » est à l'œuvre.

Avant d'enfiler de nouveau son costume de clown, James Wyatt va reprendre son enquête, après une nuit épouvantable, peuplée de cauchemars et de fièvre. Sa démarche est hésitante et son humeur massacrante, mais il poursuit son but. Il se rend à la *Middle School* et s'y heurte à Willie, l'homme à tout faire de l'école, qui l'éconduit. Ensuite, se rendant sur Main Street, Wyatt interroge les *kids* qui pratiquent là le *skate-board* et finit par apprendre l'adresse d'Elliott et de sa mère.

Note au MJ : les pérégrinations de Wyatt peuvent varier selon les démarches entreprises par les persos et ne sont données qu'à titre indicatif. De même, n'hésitez pas à utiliser les *Adultes Sympas* et *Bêtes Noires* des persos dans cette partie du scénario. Par exemple, si Willie est l'*Adulte Sympa* d'un des persos, il pourra donner à ceux-ci des informations sur cet homme inquiétant qui cherche Elliott avec opiniâtreté.

Au soir du 3 juillet, James Wyatt a donc trouvé l'adresse de son ex-femme et compte s'y rendre le soir venu.

En effet, à cette heure de la journée, les rues de Whitby sont presque désertes, la majeure partie de la population se trouvant à la fête foraine ou à son domicile.

Son plan est simple : entrer chez Wendy, si besoin par la force, et s'emparer d'Elliott. Au paroxysme de sa haine, Wyatt ignore qu'il va nourrir un peu plus son alter-ego monstrueux.

Les Fugitifs

Il est envisageable que les persos aient compris le motif de la présence de Wyatt à Whitby et qu'ils préviennent Elliott et sa mère. Dans pareil cas, cette dernière décidera de quitter la ville, craignant pour sa vie et celle de son fils.

Mais, le temps qu'elle entasse quelques sacs et valises dans sa petite voiture, son ex-mari arrivera et le face-à-face entre eux aura lieu, même si ses circonstances seront un peu différentes...



Abracadabra : coulrophobia !

Retrouvailles

Selon les investigations des persos, ces derniers peuvent arriver sur les lieux suffisamment à temps pour assister à une partie de la tragédie qui va se jouer là. Quand la camionnette de James Wyatt se gare dans Acacia Avenue, c'est un Wyatt prêt à tout qui se dirige vers la petite maison que loue Wendy. L'homme est dangereux (et peut s'être muni d'une arme improvisée, comme un cric, par exemple) et n'hésitera pas à bousculer les persos si ceux-ci s'interposent, sans aller jusqu'au meurtre, cependant.

Terrifiée, Wendy se terre dans sa maison, serrant son fils contre elle. James Wyatt compte forcer la porte et s'en prendre physiquement à elle, mais peut en être empêché, si les persos agissent ou font appel aux forces de l'ordre.

S'il est mis en difficulté (si les persos ont prévenu le Town Marshal, par exemple), James Wyatt préférera filer et restera caché jusqu'à la tombée de la nuit. Il demeurera introuvable : la menace aurait-elle disparu ?

Si les persos n'interviennent pas (ce qui serait étonnant !), Wyatt enlèvera Elliott après avoir roué Wendy de coups, la laissant plus morte que vive, avant de quitter la ville. Dans pareil cas, c'est un des voisins de Wendy qui préviendra la police et contraindra Wyatt à se cacher, emmenant avec lui Elliott qu'il enfermera dans sa camionnette.

Le Monstre Attaque

Alors que James Wyatt a pris la fuite, les persos vont voir surgir devant eux un autre clown, plus terrifiant encore celui-ci. La créature tient de la caricature du clown incarné par l'ex-mari de Wendy mais inspire la peur plus que l'amusement. Ses crocs effilés ne laissent que peu de doute quant à son but : déchiqueter celles et ceux qu'il a pris pour proies. Complètement possédée par le No Man's Land, la créature n'a plus grand-chose à voir avec le clown qui amusait les passants sur la fête foraine, il y a encore quelques heures.

La scène qui s'annonce risque d'être intense pour nos héros. Ces derniers ne peuvent vaincre le Clown-Tueur que d'une façon : en s'emparant du masque qui recouvre son visage et en le détruisant. Tant qu'ils n'auront pas détruit le masque, les persos seront donc contraints à la fuite à toutes jambes.

Pour détruire le Clown-Tueur (ou au moins le renvoyer dans le No Man's Land), il faut s'en prendre à ce qui le lie à notre monde. En l'occurrence, c'est le masque dont s'affuble Wyatt qui en fait une marionnette à la solde de la Dimension Maléfique.

Si le masque de clown est détruit (par le feu, par exemple), le No Man's Land perd cette clef d'entrée dans notre monde et n'y apparaîtra plus jamais. Mais il est fort possible que les persos ne pensent pas à détruire cet objet (ou n'en aient pas l'opportunité). Dans pareil cas, leur succès ne sera que provisoire : tôt ou tard, quelqu'un mettra la main sur le masque et causera le retour du Clown-Tueur.

Le Clown Tueur

Coriace, Féroce, Rusé, Terrifiant

Sous le masque de caoutchouc qui n'attendait que lui, James Wyatt devient, à la nuit tombée, un tueur sanguinaire. Il est alors sous le pouvoir du Masque de l'Horreur. Le seul moyen de l'en libérer est de lui retirer ce masque, en réussissant un test de Dextérité, puis un autre de Bagarre. Dans pareil cas, il redevient James Wyatt, l'ex-mari maltraitant de Wendy, et reste dangereux (avec la menace Attaque).

L'issue de ce scénario peut varier grandement, selon les décisions des persos, avec différents objectifs et diverses conséquences.

Bien entendu, chasser (définitivement ou non) le Clown-Tueur de notre dimension peut être la priorité, mais il ne faut pas oublier Wendy et Elliott, qui restent sous la menace de James Wyatt. Aveuglé par sa haine, celui-ci pourrait fort bien s'en prendre à son ex-épouse et aller jusqu'à commettre l'irréparable.

En enquêtant sur ce Truc Trop Bizarre, les persos peuvent fort bien sauver la vie de Wendy. Cette dernière finira cependant par quitter Whitby, les événements la poussant à envisager une nouvelle vie, loin de son ex-mari et de cette étrange ville de l'Indiana...

Epilogue : Whitby, 4 Juillet

La dernière journée de la fête foraine est aussi celle de la fête nationale. Ce jour-là, les citoyens de Whitby se réjouissent, ignorant tout des horreurs tapies dans le noir. Si certains s'étonnent de la disparition du clown qui faisait partie de la caravane, la plupart des habitants auront vite oublié son existence. De même, les agressions (dont celle ayant coûté la vie à Paul Clark) vont vite être reléguées à l'arrière-plan. On ne songe qu'à fêter le 4 juillet, en musique (un groupe de *country*, les *Good Ol'Boys*, occupera la scène) et avec un feu d'artifice final

Et si les persos n'ont pas su défaire le Clown-Tueur, ce dernier fera une ultime apparition et, sans doute, de nouvelles victimes...

STRANGER TALES 2024 est fier de vous présenter son

TRIO DE LA TERREUR

Trois Nouveaux Monstres pour TRUCS TROP BIZARRES



La Chose du Marais

Terrifiante, Increvable

Légende

Marais et marécages ont toujours stimulé l'imagination humaine, prompt à peupler ces territoires brumeux de créatures monstrueuses, d'âmes en peine, de sorcières et autres esprits malfaisants... Ainsi, les bayous de Louisiane sont à la fois des écosystèmes fascinants et d'extraordinaires creusets de légendes et de croyances populaires.

La pop culture moderne n'est pas en reste – et en Juillet 1971, l'éditeur DC Comics lance son nouveau « héros », un **Swamp Thing**, monstre humanoïde hantant les marécages, créé par l'immense dessinateur Bernie Wrightson. Cette série connaîtra une adaptation filmée très oubliable pourtant signée par Wes Craven en 1982, un reboot magistral signé Alan Moore (1984) et une éphémère série télé en 2019.

Sous la plume de ses différents scénaristes, Swamp Thing fut d'abord un humain transformé en monstre muet, puis une pure créature élémentaire végétale douée de parole et en quête d'identité, avant de devenir une entité quasi-divine, incarnation et avatar du « pouvoir du Vert » - autant de métamorphoses liées à l'évolution des attentes d'un public désormais sensibilisé aux questions écologiques. Quelle que soit son identité, le Swamp Thing de DC restera un des plus grands comics d'horreur.

Mais revenons aux origines. Il faut croire qu'en 1971, la thématique horrifico-marécageuse était dans l'air du temps... car deux mois avant la première apparition de Swamp Thing, la firme Marvel (principal concurrent, comme chacun sait, de DC) lançait sa propre « créature des marais » : **Man-Thing**, golem marécageux et muet ayant le pouvoir de brûler par son toucher ceux chez qui il provoquait de la peur... une créature des plus originales, souvent prise à tort comme un plagiat de son cousin DC plus célèbre, alors qu'elle le précède de peu.

Bref, vous l'aurez compris, entre *Man-Thing* et *Swamp Thing*, entre folklore des marécages et angoisse écolo, la Chose du Marais trouve une place toute (sur)naturelle dans le monde de TTB, avec ses gosses des années 80 amateurs de comics et de films d'horreur...

Réalité

Si elle ressemble, physiquement, au Swamp Thing de DC Comics, notre Chose du Marais est beaucoup moins sympathique : dotée d'une intelligence rudimentaire et animée d'une faim irrépressible, elle semble n'exister que pour absorber toujours plus de victimes, comme une sorte de parasite environnemental cherchant à conquérir l'écosystème ambiant en l'assimilant, forme de vie après forme de vie... Pour plus de détails, voir notre scénario *Swamp Thing*, p 7.

La Chose du Marais en Jeu

Increvable : Les dommages infligés à la créature sont réduits de deux crans. Si, par extraordinaire, la créature était tout de même mise hors-jeu, elle prendra une consistance liquide et cherchera alors à rejoindre son milieu d'origine en coulant jusqu'à la bouche d'égout, au caniveau ou au cours d'eau le plus proche.

Terrifiante : La seule vue de la Chose provoque la terreur. A moins de dépenser 1 point d'Aventure pour surmonter leur peur, les persos qui la rencontrent prendront immédiatement leurs jambes à leur cou.

Origines

La Chose du Marais est le produit d'une alchimie accidentelle et contre-nature entre les énergies du No Man's Land et les dégâts écologiques causés par la pollution industrielle. Si ces derniers fournissent en quelque sorte la matière première de la créature, c'est bien la Dimension Noire qui agrège et anime cette matière première pour en faire une créature bien vivante... et fort dangereuse.

Le fait que la Chose du Marais possède une forme globalement humanoïde n'est sans doute pas une coïncidence. Absorber une première victime humaine (non-identifiée, en ce qui concerne la créature de notre scénario) est sans doute une condition nécessaire à sa création, sans laquelle elle ne serait qu'une masse informe et incapable d'agir.

Signes

Cela commence souvent par de mystérieuses disparitions d'animaux familiers... voir p 7.

Pouvoirs

Absorption

Tout être vivant entrant en contact avec la Chose du Marais est absorbé par elle. Sa substance et son énergie font alors partie de la créature, qui grossit à chaque fois qu'elle se repaît d'une proie. Echapper à ce sort fatal requiert un test en Rapidité ou en Acrobatie (selon la situation), jet qui peut évidemment être rattrapé par la dépense d'un point d'Aventure) pour échapper à ce sort fatal.



Régénération

Si la créature est mise hors-jeu (ce qui a peu de chances d'arriver, compte tenu de son côté Increvable), elle se liquéfie et tente alors de rejoindre son environnement d'origine sous cette forme. Si elle y parvient, la Chose pourra ensuite ressurgir, totalement guérie, au bout de 1D6 heures.

Point Faible

La lumière, artificielle ou naturelle, handicape la Chose du Marais, au point qu'elle tente systématiquement de la fuir. Ce point faible peut permettre à de courageux persos dotés de lampes-torches d'entraver voire de guider les mouvements de la créature, mais pas de la vaincre définitivement. Pour cela, il faudrait l'extraire de son milieu naturel, fait de vase et de déchets divers, souvent toxiques.

Si la Chose ne peut se réfugier, durant le jour, dans un milieu aqueux (et de préférence boueux), elle se dessèche rapidement, avant de se désintégrer. La seule façon de la détruire est donc de la prendre au piège et à l'empêcher de retourner à son refuge avant le lever du soleil : ne restera alors d'elle qu'un peu de poussière et quelques restes de ses victimes récentes.

Le Gris

Immatériel, Terrifiant

Légende

Il n'existe, pour le moment, aucune légende ou croyance relative au Gris, entité subreptice et quasi-invisible, agissant de façon insidieuse. Peut-être faut-il, en revanche, chercher sa trace dans les innombrables témoignages liés à la dépression nerveuse, aux déprimés subites et aux spirales de désespoir existentiel menant finalement au suicide...

Réalité

Le Gris n'a ni forme ni taille ; il se présente comme un halo grisâtre, une aura mouvante qui paraît absorber les couleurs environnantes.

Tout le monde ne peut pas voir le Gris. Seuls ceux dotés d'un Sixième Sens (les persos, et ceux qui, comme eux, savent qu'il existe des *Trucs Trop Bizarres*) arrivent à distinguer le halo qu'il émet lorsqu'il communique avec le monde des vivants. Au-delà de la déchirure dans la réalité, ceux qui ont conscience de l'existence du Gris devinent un espace d'où la couleur, le bruit et le temps sont absents.

A proximité des êtres humains, le Gris diffuse lentement chez eux des sentiments de peur confuse, d'angoisse sans fondement. Déprime, mélancolie et abattement s'emparent de ceux qu'il imprègne sans qu'ils ne le voient. Nombre de ses victimes perdent la volonté de vivre et se contentent de survivre avant, souvent, de mettre fin à leur existence, sans que l'on comprenne la raison de leur acte désespéré.

Quant à ceux qui réussissent à voir le Gris, grâce à leur Sixième Sens, ils sont également en grand danger (voir notre scénario, p 13).

Origines

Le Gris provient, on l'aura deviné, du No Man's Land ; il en est l'émanation directe et trouve son origine dans les émotions les plus négatives de la psyché humaine. On peut le voir comme une sorte de concentré de désespoir existentiel – mais la vérité est que la chose *se nourrit* du désarroi qu'elle provoque chez ses victimes, comme un véritable vampire psychique.

Le Gris en Jeu

Immatériel : Le Gris n'a ni forme ni substance ; il est également invisible, sauf pour les individus dotés d'un Sixième Sens.

Terrifiant : La terreur que suscite le Gris chez ceux qu'il choisit comme proie est une vague de désespoir existentiel massif (plutôt qu'une peur panique soudaine). Si la victime ne peut contrer cet effet en dépensant 1 point d'Aventure, elle se fige sur place et est submergée par le Gris (voir *Pouvoirs*, ci-dessous).

Signes

Les seuls indices que le Gris laisse derrière lui sont la dépression et le coma de ses victimes.

Pouvoirs

Léthargie

Lorsqu'il apparaît à un perso, le Gris oblige celui-ci à dépenser un point d'Aventure, faute de quoi le malheureux sera irrémédiablement attiré par lui, avant d'être absorbé et d'y voir disparaître une partie de lui-même. Dans le cas des PNJ, ce processus est automatique – sauf si le meneur de jeu en décide autrement, pour les besoins de son scénario.

La victime du Gris ne tarde pas à tomber dans le coma. Son esprit se trouve alors prisonnier d'un autre plan d'existence (ou d'inexistence ?), où couleurs et sons ont disparu : la Dimension Grise, aux confins du No Man's Land. Pendant ce temps, l'énergie vitale de leur corps alimente le Gris, lui donnant plus de force chaque jour...

Point Faible

Le Gris ne peut être vaincu. Il trouvera toujours de quoi se nourrir parmi les humains... mais il est possible de limiter sa progression. Pour ce faire, les persos doivent refermer la faille qui lui permet de communiquer avec notre monde et d'y trouver ses proies. Cet entrebâillement entre la Dimension Grise et notre monde ne peut s'ouvrir qu'une fois pour chaque proie choisie par le Gris. Si cette proie lui échappe (soit parce qu'elle a dépensé un point d'Aventure, soit parce qu'un perso a réussi à la sauver – voir *Fade to Grey*, p 13), l'entité finit par renoncer. Mais, tôt ou tard, elle reviendra, ailleurs... Ce ne sont pas les proies qui manquent.

Shadow People

Immatériel

« Les Shadow People se présentent sous la forme d'ombres, généralement aperçues furtivement du coin de l'œil. Leur aspect exact varie d'un témoignage à l'autre mais il est souvent fait mention mais il est souvent fait mention de silhouettes humanoïdes de grande ou de petite taille, dépourvues de traits, parfois dotées d'yeux lumineux et de ce qui semble être une cape ou un chapeau des années 1930. »

Encyclopédie en ligne du Paranormal



Juste une ombre solitaire...

Légende

Les Shadow People (« gens d'ombre ») sont de mystérieuses entités se présentant sous la forme d'ombres vivantes. Si l'on peut trouver de nombreux êtres leur ressemblant au sein de différentes mythologies ou croyances (comme les fantômes classiques ou les ombres des morts des mythes grecs), ils n'apparaissent sur la scène du paranormal américain « grand public » qu'à partir des années 2000, notamment par le biais d'émissions de radio invitant les auditeurs à raconter leurs propres rencontres avec ces énigmatiques présences.

Ces différents témoignages se cristallisèrent peu à peu pour former une sorte de mythologie populaire et les premiers livres sur le sujet firent bientôt leur apparition. On peut comparer (à une échelle certes beaucoup plus limitée) cette vogue des Shadow People à celle des OVNI dans les années 60-70. Il devint rapidement évident que, si les Shadow People existaient bel et bien, alors ils étaient là depuis un bon

moment : leur existence dans l'univers classique de *Trucs Trop Bizarres* (les USA des eighties) n'aurait donc rien d'un anachronisme. Bientôt, les forums de discussion s'emparèrent du sujet, illustrant au passage l'hyper-rapidité avec laquelle une légende moderne peut se construire et se développer à travers le médium d'Internet. Les images ne tardèrent pas à suivre, avec des myriades de photos ou de vidéos censées prouver la réalité des Shadow People... mais jamais de façon concluante, rien ne ressemblant plus à une Shadow Person que l'ombre projetée d'un être humain (eh oui).

On remarqua alors la récurrence de certains éléments spécifiques dans de nombreux récits. Ainsi, beaucoup d'apparitions de Shadow People avaient lieu lorsque les témoins étaient sur le point de s'endormir ou venaient de se réveiller - bref, se trouvaient dans un état intermédiaire entre la veille et le sommeil. Cet élément persuada les sceptiques que ces prétendus « êtres d'ombres » n'étaient que des hallucinations favorisées par divers facteurs (extrême fatigue, stress, etc.)... tandis que d'autres y virent une caractéristique essentielle des mystérieuses entités, sous-tendant l'idée que leur dimension et la nôtre ne pouvaient interagir l'une avec l'autre qu'à des moments de conscience altérée ou liminaire.

Un autre élément récurrent était la présence d'une Shadow Person encapuchonnée ou portant un chapeau « style années 30 » - une singularité qui ne tarda pas à recevoir le nom de « Hat Man », ainsi qu'une attention toute particulière. Ce mystérieux homme au chapeau ou au capuchon était-il le « chef » des Shadow People ? Un messenger ténébreux chargé de quelque sombre mission ? Une chose est sûre : cette figure de l'homme au chapeau (même « de style années 30 ») avait des avatars extrêmement anciens, comme par exemple le dieu nordique Odin, accessoirement seigneur des morts et maître de la sorcellerie...

Tout naturellement, la phase des témoignages et des documents fut bientôt suivie par la phase d'analyse et de spéculation. Sur les sites dédiés au paranormal, différentes théories furent alors proposées pour expliquer ces phénomènes – lesquels, c'était évident, n'avaient rien à voir avec des trucs aussi ringards que les fantômes (les has been ultimes...). Selon certains, ces êtres d'ombres étaient des *entités négatives* incarnant une forme de Mal essentiel et que le nom de Jésus (prononcé avec suffisamment de conviction, cela va de soi) suffisait à repousser ; pour d'autres, les Shadow Persons n'étaient pas maléfiques (ni bénéfiques, d'ailleurs) mais les projections spectrales d'habitants d'une dimension parallèle qui tentaient d'entrer en communication avec notre réalité.

Les explications les plus fascinantes provinrent du monde scientifique. Des spécialistes médicaux purent en effet établir que les apparitions de Shadow People (avec ou sans chapeau) étaient intimement liées à une forme de paralysie du sommeil bien connue des experts, le **night hag syndrome** (syndrome de la sorcière nocturne), aux symptômes pour le moins troublants : l'impression pour le dormeur, au moment de l'endormissement ou (plus rarement) peu avant le réveil, d'avoir une personne ou une créature accroupie sur la poitrine, coupant sa respiration et la maintenant dans un état total d'impuissance physique et de sidération psychique. On peut évidemment penser au célèbre tableau *Le Cauchemar* de Füssli, daté de 1781, ou à la nouvelle *Le Horla* (1887) de Guy de Maupassant : un être invisible mais qui occulte le reflet de sa victime, comme une silhouette faite de néant – le tout premier Shadow People de la fiction ?

Ajoutons enfin que de telles hallucinations peuvent également constituer des effets secondaires rares mais attestés de certains médicaments antihistaminiques (oui, contre les allergies !). Pour la science, le mystère des Shadow People était donc résolu – le reste n'étant que superstitions et hystérie collective...

Réalité

Dans le monde de TTB, les Shadow People existent bel et bien et sont intimement liés au No Man's Land. Leur raison d'être est de drainer une partie de l'énergie psychique de leur victime afin de nourrir le No Man's Land lui-même. Cette forme de vampirisme psychique ne peut avoir lieu que lorsque la victime est plongée dans un profond sommeil, propice aux

rêves cauchemardesques... mais la « prise de contact » entre l'être d'ombre et sa cible a lieu au moment de l'endormissement, lorsque l'esprit humain baisse sa garde psychique pour sombrer dans le sommeil. L'être d'ombre s'accroche alors psychiquement à l'esprit du dormeur comme un parasite à sa victime.

Un être d'ombre n'est visible que par sa victime désignée – et uniquement avant la plongée dans le sommeil ou au moment du réveil, lorsque la Shadow Person se désincruste de la psyché du dormeur pour retourner dans la Dimension Noire.

Guy de Maupassant, avec son *Horla*, savait donc manifestement de quoi il parlait... mais comme (presque ?) tous ceux qui sont confrontés aux Shadow People, il fit l'erreur de les considérer comme des entités – une idée fausse, que des appellations comme *Shadow Persons* ou *êtres d'ombre* ne font qu'entretenir.

En réalité, **les Shadow People ne sont pas vraiment des êtres** (dotés d'une forme de conscience ou de personnalité) mais plutôt des émanations individualisées de la Dimension Noire, chaque « être d'ombre » possédant (et étant liée à) sa cible humaine attirée.

De fait, on peut même considérer chaque Shadow Person comme une sorte de « double astral ténébreux » de sa victime.

La silhouette ténébreuse entraperçue par la victime est en réalité le reflet vague et obscur de sa propre personne...

Les Shadow People sont donc moins des adversaires que des manifestations du pouvoir ambiant du No Man's Land.

Origines

Les Shadow People existent dans tous les lieux où une population humaine vit auprès d'une brèche ouvrant sur le No Man's Land. Ils ne sont rien d'autre que la forme adoptée par le No Man's Land lui-même pour se repaître, nuit après nuit, des cauchemars et de l'énergie psychique des dormeurs... mais seuls les sujets dont le Sixième Sens est suffisamment éveillé peuvent les percevoir.

Autant dire que, pour l'immense majorité de leurs victimes, les Shadow People sont aussi irréels, invisibles et imaginaires qu'un vulgaire mauvais rêve...

Signes

Plus l'activité du No Man's Land est forte et plus les phénomènes symptomatiques évoqués ci-dessus se multiplieront, à commencer par la recrudescence de troubles du sommeil chez les habitants du territoire concerné... mais comme environ 30% de la population a connu ou connaîtra au moins un épisode de paralysie du sommeil au cours de sa vie, ces signes ne seront que rarement interprétés comme « trop bizarres », même par la communauté médicale.

Pouvoirs

Double Obscur

Grâce à ce pouvoir, la Shadow Person peut s'immiscer dans la psyché de sa proie humaine désignée lorsque celle-ci s'endort puis en ressortir à son réveil.

Pendant le sommeil du sujet, le parasite récolte alors une partie de l'énergie psychique du dormeur (qu'elle peut stimuler en accentuant ses cauchemars) qu'il reverse ensuite dans le No Man's Land, nourrissant ainsi la Dimension Noire à l'insu de tous ceux qui subissent son ténébreux voisinage...

Un perso conscient de l'existence des Shadow People pourra percevoir sa propre Shadow Person au moment de l'endormissement en réussissant un test de Sixième Sens. Le perso pourra alors lutter contre l'endormissement en dépensant 1 point d'Aventure, ce qui retardera son sommeil de 1D6 heures.

Durant ce laps de temps, le Sixième Sens du sujet sera exacerbé : tous les tests de cette capacité seront effectués avec un *avantage*. Tôt ou tard, néanmoins, le perso devra dormir et payer en quelque sorte son tribut au No Man's Land – un tribut dont il n'avait simplement pas connaissance jusqu'ici.

Points Faibles

Les Shadow People ne représentent, en eux-mêmes, aucun danger intrinsèque. Ils ne sont que la manifestation de la connexion psychique inconsciente existant entre les membres d'une communauté et la dimension ténébreuse du No Man's Land. En cela, ils constituent les indices vivants (?) de ces mystérieuses interactions.

L'Ombre du Hat Man



Et l'homme au chapeau (ou au capuchon), dans tout ça, que devient-il ?

En réalité, ce type particulier de Shadow Person n'est PAS associé à une victime désignée mais constitue en quelque sorte le pilote d'une nuée de Shadow Persons, l'interface par laquelle le No Man's Land guide les ombres parasites. Voilà pourquoi, dans les témoignages qui lui sont liés, le Hat Man est généralement présent aux côtés d'une autre Shadow Person.

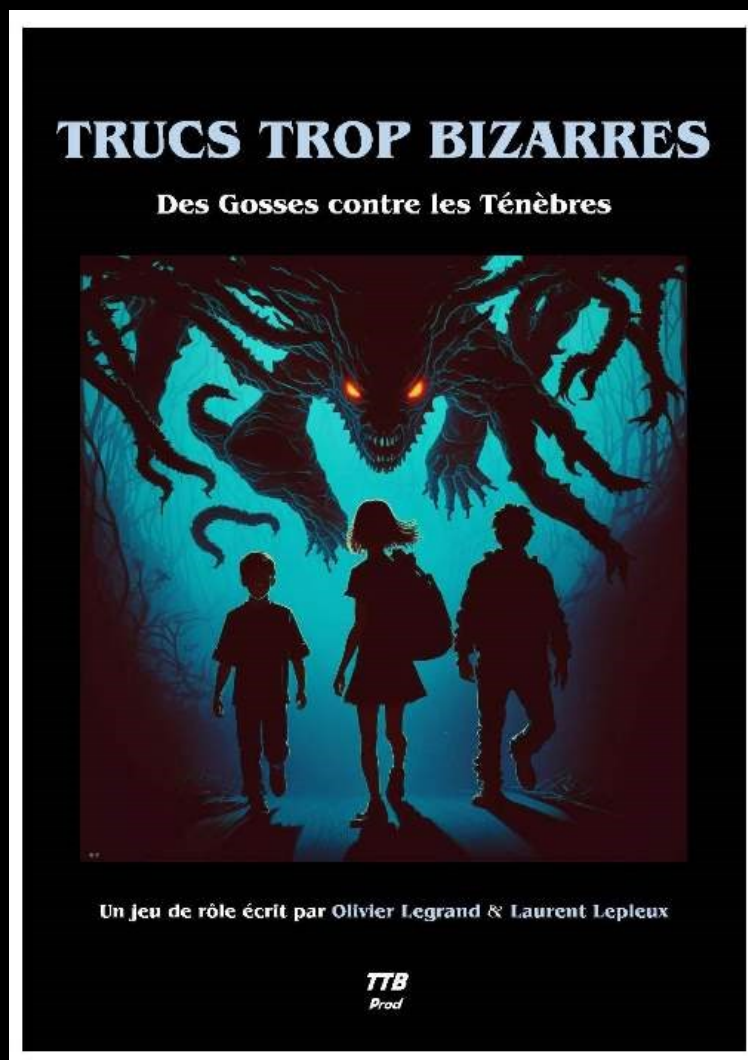
Si les Shadow Persons sont une meute, alors le Hat Man est en quelque sorte leur veneur. Du reste, rien n'interdit au meneur de jeu d'imaginer que cette projection psychique du No Man's Land soit dotée de pouvoirs particuliers et d'une conscience plus ou moins autonome, faisant de lui une véritable entité psychique, distincte des Shadow Persons proprement dites.

Un individu qui, ayant pris conscience de son double obscur, parviendrait à lui échapper totalement (grâce, par exemple, un puissant médicament destiné à traiter la paralysie du sommeil) perdrait du même coup son Sixième Sens, ce qui n'est évidemment pas souhaitable pour un perso.

Post Scriptum : Au cas où vous vous poseriez la question, toute la section **Légende** est basée sur des références et croyances « authentiques ». Pour en savoir plus, un petit tour par [Wikipédia](https://fr.wikipedia.org/wiki/Hat_Man)...

TRUCS TROP BIZARRES

La seconde édition est là !



Illustrations originales tout en couleur.

PDF gratuit sur [La Cour d'Oberon](http://LaCourdOberon.com)

Version hardback à prix coûtant sur [Lulu](http://Lulu.com) !

