

CHURCH OF THE POISON MIND

Un scénario pour **TRUCS TROP BIZARRES**, écrit par **Olivier Legrand**

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

Violent Femmes, Faith

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

New Model Army, Christian Militia

Présentation

Introduction

CHURCH OF THE POISON MIND est un court scénario pour le jeu de rôle amateur gratuit TRUCS TROP BIZARRES (TTB), hébergé par la Cour d'Obéron.

Ce scénario a pour cadre la petite ville américaine de Whitby (Indiana), dans les années 80, et pour héros une bande de gosses casse-cou, débrouillards et curieux, prêts à affronter créatures de cauchemars et autres entités ténébreuses – bref, le décor et les persos habituels de TTB !

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

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



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

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

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



La Caravane de Jésus

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

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

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

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

Rédemption !

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

Le Prophète Cool

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

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

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

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

Le Scénario

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

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

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

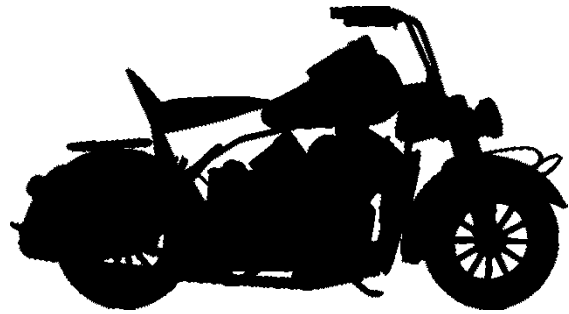
Options & Extras : Cette section propose quatre événements optionnels que le MJ pourra choisir d'injecter (ou non) dans le déroulement du scénario, afin par exemple de relancer l'action ou, au contraire, de compliquer la tâche des persos. Ces quatre événements sont : un Miracle, le Cirque Médiatique,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

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

Les Forces en Présence

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

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



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

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

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

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

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

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

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

Les Rédempteurs

Brother John

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

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

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

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



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

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

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

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

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

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

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

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

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

Les Convertis

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

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

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

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

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

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

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

Les Mécréants

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

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

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

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

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

Les Autorités

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

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

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

L'Esprit-Poison

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



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

La Trame de Base

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

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

I. Le Jamboree de Jésus

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

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

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

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

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

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

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

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

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

II. Le Bûcher des Vanités

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

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

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

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

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

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

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

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

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

III. L'Attaque du Cinéma

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

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

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

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

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

IV. La Nuit du Jugement

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

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

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

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

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



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Options & Extras

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

Un Miracle !

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

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

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

Une Disparition

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

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

La Contre-Attaque

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

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

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

Le Cirque Médiatique

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

Séquelles

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

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

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

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

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

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

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

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