

WELCOME TO WHITBY



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

Small Town World

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

Ce mini-supplément vous propose un aperçu de la petite ville de Whitby, déjà évoquée dans les règles de base (notamment dans l'encadré p 13). Loin d'être un guide exhaustif (et finalement peu utile en jeu), il vous propose des points de repère, des éléments de background et des possibilités de jeu vous permettant de faire exister VOTRE propre version de Whitby.

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

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

L'Indiana, Hoosier State

Au Nord-Est des USA, coincé entre le Michigan, l'Ohio, le Kentucky, l'Illinois et le lac Michigan, l'Indiana est entré dans l'union en 1818.

Surnommé Hoosier State (expression que l'on peut traduire librement par « l'état péquenaud » mais que les gens du cru revendiquent fièrement), cet état est divisé en 92 comtés, dont le comté de Wabash, celui où se situe Whitby, et compte environ 5 500 000 habitants (en 1980).

Essentiellement agricole, cet état a pour capitale Indianapolis, surtout connue pour son festival annuel, le « 500 » qui se clôture par la course automobile des 500 miles d'Indianapolis. Chaque année, le week-end précédent le Memorial Day (dernier lundi de mai), les spectateurs sont nombreux à Indianapolis, pour voir se dérouler la plus ancienne course automobile du monde (elle existe depuis 1911).



Rien de nouveau sur Main Street...

Once Upon a Time in Indiana

Il n'existe aucune trace écrite de ce que fut la région avant l'arrivée des premiers colons (aux alentours de 1780). On sait néanmoins qu'avant l'arrivée de l'homme blanc dans la région, plusieurs tribus indiennes voisinaient sur cette terre. Si sa faune et sa flore étaient riches et auraient pu assurer la subsistance de tous, quelque chose était à l'œuvre dans certaines parties de ce territoire, qui tolérait mal la présence de l'homme.

Les vieilles légendes amérindiennes, qui font parfois référence à d'horribles créatures, prennent leur source dans de véritables histoires, que les anciens se chuchotaient à l'oreille, de peur d'éveiller les esprits... Pour ne pas avoir à affronter les créatures du monde des esprits, certaines tribus choisirent de quitter la région. Ceux qui restèrent interdirent à leurs membres de s'aventurer sur les terres des esprits : ces terres maudites furent abandonnées des hommes pendant plusieurs siècles. Des vallées, des forêts, des plaines devinrent des terres sans hommes.

Parmi les tribus qui maintinrent leur présence sur les rives de la rivière Wabash, il en fut deux dont on a gardé le souvenir : les **Wabashanees** et les **Irashayas**¹. Et si ces noms traversèrent les siècles, c'est parce que ces deux tribus se livrèrent une guerre sans merci avant l'arrivée des premiers colons. Les légendes wabashanees évoquent à mots couverts un terrible conflit entre « frères », où furent invoqués les esprits et où des forces dépassant l'entendement humain s'affrontèrent.

¹ *Au cas où vous vous poseriez la question, il s'agit de tribus aussi fictives que la ville de Whitby elle-même.*

Des Irashayas, il ne reste rien, hormis un nom dans quelques vieux chants que fredonnent parfois les anciens Wabashanees lors des veillées. Aucun archéologue ne s'est encore intéressé à l'histoire des Amérindiens présents dans la région avant que Whitby ne soit fondé. Qui sait si, un jour, le destin des Irashayas et des Wabashanees ne fera pas l'objet de recherches ?

Nombre de Wabashanees quittèrent définitivement la région ; seuls les plus braves prirent la décision de rester. Quand la colonisation de l'Amérique du Nord commença, la vallée de la Wabash fut d'abord explorée par quelques trappeurs et autres aventuriers. A la fin du XVIII^{ème} siècle, plusieurs d'entre eux se risquèrent sur le territoire des tribus locales. Les Wabashanees observèrent d'abord ces explorateurs avec curiosité : étaient-ils venus pour les aider à combattre les créatures venues du monde des esprits ?

Lorsqu'il apparut que les colons blancs n'avaient que faire des croyances wabashanees et que leur seul but était de s'installer sur les terres indiennes, certains parmi les natifs, voulurent prendre les armes et chasser les envahisseurs.

L'affaire fut vite entendue et le sang indien coula plus que celui des colons. Les Wabashanees, ou plutôt ceux qui avaient survécu, quittèrent leurs terres et disparurent dans les bois alentours. En abandonnant le territoire qui était le leur depuis des générations, ils fuyaient également les démons qui s'étaient multipliés depuis l'arrivée de l'homme blanc, ce dernier n'ayant pas tenu compte des avertissements des indigènes, mis sur le compte de vieilles croyances de sauvages...

En 1786, le petit village logé dans une des boucles de la Wabash et encore entouré d'épaisses forêts prit le nom de Whitby. Il est dit qu'à l'époque, le groupe hétéroclite de chasseurs, de paysans, de bûcherons et de trappeurs s'était donné pour chef un certain John Whitby qui s'attribua alors le poste de shérif et de maire du village.

La population crût, décennie après décennie, et peu à peu, Whitby se développa, se dotant d'une église aux alentours de 1830, ainsi que d'une école. Quand en 1856, on découvrit du minerai de fer dans les collines environnantes, Whitby devint une ville à part entière. A son premier centenaire, en 1886, elle abritait plus de 1000 habitants.

Malgré un lourd tribut payé par ses enfants lors des grands conflits du vingtième siècle, Whitby n'a cessé de croître. Elle compte aujourd'hui (c'est-à-dire à la période du jeu) environ 5000 habitants qui, pour la plupart, vivent ici depuis toujours.

Whitby Aujourd'hui

La route 31 qui traverse Whitby est son seul accès au reste du monde. Située à une cinquantaine de kilomètres d'Indianapolis, Whitby est souvent traversée par les touristes à destination de la capitale de l'État, sans que ceux-ci ne s'y arrêtent, à moins d'y être contraints. Il faut dire que la petite ville offre peu d'attraits : qui, à part les historiens amateurs, prendrait le temps de visiter Whitby et son **musée** consacré à l'industrie minière ?

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

Le centre historique de Whitby comporte ses bâtiments les plus anciens. L'hôtel de ville, l'église évangélique, le **parc Abraham Lincoln** et le **Drugstore** délimitent ce qu'il est convenu d'appeler *le cœur de Whitby*, dont la colonne vertébrale serait Main Street.

Au sud de la ville, se situent les établissements scolaires (*Primary School, Middle School et High School*), autour desquels ont fleuri les installations sportives et les zones pavillonnaires.

Plus à l'ouest, une fois franchi le grand pont d'acier qui enjambe la Wabash et les terrains marécageux, se trouve le quartier de **Greenwood** et ses dizaines de maisons modestes, datant de l'âge d'or de la **Whitby Iron Company** (WIC) et ayant plus ou moins bien subi le passage des décennies.

Face à Greenwood, de l'autre côté de la route 31, sur les premières hauteurs des collines, se trouve **Amblin Heights**, souvent appelé le quartier fantôme. Amblin Heights a connu son heure de gloire à la fin du XIX^{ème} siècle, alors que l'industrie métallurgique de Whitby était fleurissante. Alors que les mineurs étaient logés par la WIC dans des habitations toutes bâties sur même modèle dans Greenwood, contremaîtres et dirigeants investirent la colline d'Amblin et y firent construire des maisons plus huppées, dotées du confort moderne de l'époque. La crise de 1929 et les difficultés croissantes que rencontra la WIC au cours du vingtième siècle (qui aboutirent à sa fermeture en 1970) virent ce quartier se vider peu à peu et ses grandes maisons être abandonnées, puis tomber en ruine. La municipalité a envisagé de faire raser, puis reconstruire cette partie de Whitby, mais s'est heurtée à l'opposition de ses quelques derniers habitants. En attendant, les maisons abandonnées forment un terrain de jeu rêvé, quoiqu'interdit, à bon nombre de gosses en mal de sensations.

Calendrier Local

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

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

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

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

Quelques Lieux Notables

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

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

Le Drugstore de Whitby devrait en réalité s'appeler General Store, car il fournit la population locale en matériel de bricolage, de chasse, de pêche, mais aussi en vêtements, médicaments et divers articles alimentaires. La propriétaire et gérante du lieu, Samantha Langman, fait partie des personnalités locales les plus appréciées.



Whitby by night...

Le magasin est jouté par une petite place, officiellement et pompeusement baptisée **Thomas Jefferson Square** (mais que tout le monde à Whitby appelle « la place du drugstore »). Il y avait autrefois un autre General Store à Whitby (qui, pour le coup, répondait bel et bien cette appellation) mais il a été détruit dans les années 50 par un incendie aussi mystérieux que dévastateur.

Récemment, à la sortie est de la ville, un projet de centre commercial a commencé à sortir de terre. **Le Big Buy**, un supermarché, en occupe la majeure partie et draine déjà une part de l'ancienne clientèle du Drugstore.

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

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

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

Whitby comporte une salle de cinéma, **le Whitby Film Palace**, dont le propriétaire Bill Moore (voir la section Figures Locales, ci-après) possédait également un drive-in, qu'il dut fermer lorsque la WIC cessa son activité. Situé au sud de la ville, le

drive-in s'est changé en un terrain vague, parsemé d'émetteurs rouillés, où l'écran géant est recouvert de plantes sauvages. La petite salle de cinéma de Whitby, située à côté de l'hôtel de ville, projette deux films par semaine, en alternant les séances entre films familiaux, grands classiques et films d'horreur. La salle est rarement comble et il y a fort à parier qu'elle devra bientôt fermer, elle aussi.

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

La **bibliothèque municipale de Whitby**, sise sur Main Street est gérée (et farouchement « gardée » pourrait-on dire) par l'intraitable Miss Plummer, une des figures locales de Whitby (voir plus loin).

Le Woody's est un *diner* situé près de la bibliothèque est également l'un des centre nerveux de Whitby. Ce restaurant, ouvert de 6 heures du matin à 22 heures, offre à ses clients des repas typiquement américains, du breakfast au lunch. Robert Burke, intarissable bavard, accueille ses clients comme s'ils étaient des amis (et c'est souvent le cas), tandis que son épouse Emily veille, telle une sentinelle, à ce que personne ne manque de rien (y compris de son épouvantable café!). Aux heures de pointe (c'est-à-dire le matin de bonne heure), une ou deux serveuses viennent leur prêter main-forte. La plupart du temps, il s'agit de jeunes gens désireux de se faire un petit pécule, souvent pour financer leur première voiture. Dans un coin de la salle, un vieux juke-box Wurlitzer fait la joie des amateurs de musique...pour peu qu'on ait les mêmes goûts que les propriétaires !

Le terrain vague sur Main Street est coincé entre deux immeubles construits avant la Seconde Guerre Mondiale. Il appartient à la municipalité et aucune construction n'y a jamais été bâtie. Il y eut bien quelques promoteurs pour tenter d'y édifier un immeuble d'habitation ou un centre d'affaires mais ces essais échouèrent chaque fois. Et chaque fois, les raisons de l'échec étaient différentes. Il y eut cette panne inexplicable des engins de chantiers,

la maladie simultanée de tous les ouvriers ou cette semaine de pluie continue transformant le terrain en marécage. Peu à peu, la municipalité renonça et le terrain fut laissé à l'abandon. Entre les ronces, les herbes folles et les talus, il forme un terrain de jeu idéal pour les kids les plus téméraires. Jusqu'à présent, aucun de ces enfants n'a encore fait le lien entre les heures d'exploration et les cauchemars terrifiants qui les assaillent les nuits suivantes...

Le vieux réservoir d'eau fait partie du paysage local, comme dans beaucoup d'endroits des USA. Celui qui surplombe Whitby a été installé après la sécheresse de 1935-37, pendant laquelle de sévères restrictions d'eau furent imposées à la population américaine. Aujourd'hui, la citerne n'est plus entretenue et l'eau s'en échappe de toutes parts, se frayant un chemin entre ses pièces rouillées. Depuis peu, plusieurs citoyens de Whitby ont lancé une collecte destinée à recueillir les fonds nécessaires à la rénovation du réservoir. Selon eux, le réservoir ne saurait tarder à s'écrouler, avec des conséquences funestes, plusieurs maisons d'habitation étant en effet dans son périmètre.

Le Journal Local

Comme son nom l'indique, **le Whitby Daily** paraît chaque jour, depuis 1921. Son personnel se limite à une petite poignée d'enthousiastes, dirigés par **Paul Kennedy**. Le Daily est imprimé dans les locaux même du journal. L'imprimerie est parfois sollicitée à d'autres buts.

Les archives du journal, récemment transférées à la bibliothèque municipale (sauf pour celles qui concernent la décennie en cours, toujours abritées dans les locaux du Daily) constituent une vraie mine d'or sur l'histoire locale.

La livraison du journal est assurée par des livreurs, souvent à vélo, parfois de l'âge des persos. Ces *paperkids* filent à travers les zones résidentielles, lançant les journaux sur le seuil des maisons, sans même prendre le temps de s'arrêter.





Bienvenue au Drugstore de Whitby !

Quelques Figures Locales

Les trois membres actuels du **Town Council** sont James Smith Senior, Adrian Epstein et **Harry Powell**. Ce dernier représente le conseil et joue donc le rôle de maire de Whitby. Ce farouche républicain (au sens étatsunien du terme) est un partisan de la tranquillité et du compromis : il est tout entier dévoué au bien-être de ses concitoyens.

James Smith a toujours vécu ici, comme ses ancêtres avant lui, et se targue d'être un descendant direct des premiers pionniers. Il possède une grande exploitation agricole à l'entrée sud de la ville, que reprendra probablement son fils aîné, Wilbur. **Adrian Epstein**, récemment installé à Whitby avec son épouse et ses deux enfants, est tombé (on se demande pourquoi) sous le charme cette petite ville et décida de s'investir dans sa vie politique. Il a installé une agence immobilière et compte bien être à l'initiative des projets qui dessineront l'avenir de Whitby.

Le révérend Thomas Miller est un septuagénaire à l'allure austère : c'est la rigueur faite homme. Ses sermons sont souvent sévères, mais il est persuadé d'être un bon berger pour les brebis en péril qu'il guide de son mieux. Depuis qu'il a pris en charge l'église méthodiste de Whitby, après le décès accidentel inexplicable de son prédécesseur, il est persuadé d'être investi d'une mission sacrée : quelque chose rôde à Whitby, quelque chose qui ne peut être que le Malin.

Samantha Langman, pimpante veuve d'une cinquantaine d'années, tient le drugstore de Whitby avec une énergie qui force le respect, avec l'aide de deux à cinq employés, selon la période de l'année et l'activité de son commerce. Parmi les employés permanents se trouve **le Vieux Sam**, un vétéran de la 2ème Guerre Mondiale qui prend un plaisir certain à raconter ses souvenirs du D-Day et du débarquement à Omaha Beach, auquel il a participé (« *Et aux premières loges, mon gars !* »). Mrs Langman a hérité ce magasin de son père et son fils en héritera, en toute logique, sauf si les affaires périclitent et qu'elle doit se résoudre à fermer boutique. Depuis plusieurs années, le Drugstore souffre de la concurrence du Big Buy, le supermarché situé à la sortie est de la ville.

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

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

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

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

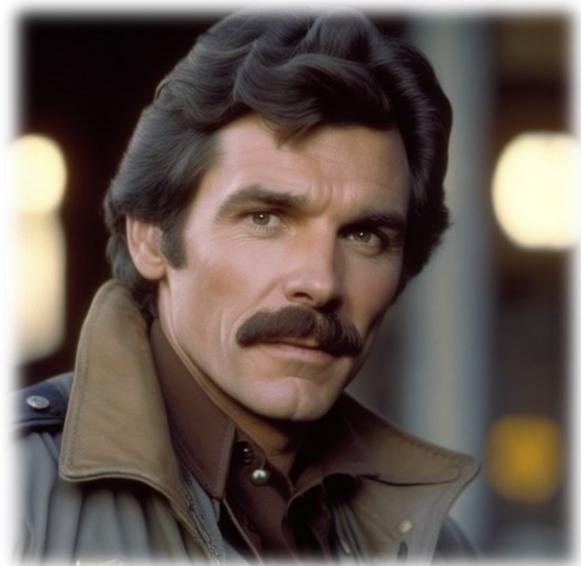
Kelly Pryce est la seule infirmière de Whitby. Agée d'une petite trentaine d'années et originaire (comme le Dr Meyer) d'Indianapolis, elle a décidé de refaire sa vie à Whitby après un divorce difficile. Extrêmement compétente, entièrement dévouée à son métier et dotée d'un infatigable optimisme (au moins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

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

Les Forces de l'Ordre

L'Indiana, qui compte 92 comtés, dispose d'autant de shérifs, élus par la population. Mais dans chaque ville, un *town marshal*² est chargé de faire régner l'ordre et de protéger ses concitoyens. A Whitby, cette mission incombe à **Burt Wesson**, véritable héros local de la petite ville.

² Contrairement au shérif, le town marshal n'est pas élu par la population mais nommé par le conseil municipal, une particularité propre à l'Indiana et à quelques autres états.



Le Chef Burt Wesson, Town Marshal de Whitby

Alors qu'il pensait, en acceptant ce poste, n'avoir qu'à régler des querelles de voisinage et des disparitions d'animaux domestiques, Burt Wesson s'est vite rendu compte que Whitby n'avait rien d'une petite ville tranquille. Il se passe ici des Trucs Trop Bizarres et, à force d'être confronté à l'inexplicable, voire à l'horreur, Burt Wesson a compris qu'une force ténébreuse était à l'œuvre.

Le Town Marshal fait partie des rares adultes ayant connaissance du No Man's Land et luttant contre ses manifestations. Si sa mission initiale est le maintien de l'ordre, il a fait sienne une autre croisade, plus secrète : maintenir les cauchemars à distance, à défaut de pouvoir les chasser.

Et personne en haut lieu ne semble s'intéresser de trop près à ce qui se passe à Whitby... Le shérif du comté de Wabash (dont fait partie Whitby) semble avoir oublié l'existence de la petite ville et ne s'est jamais penché sur les étranges affaires dont doit parfois s'occuper Burt Wesson. Ce dernier, du reste, fait tout pour maintenir sa ville à l'écart, en réglant ses affaires sans intervention extérieure.

Le « chef Wesson », comme on l'appelle parfois, est secondé par deux adjoints : **Fred Hurt** et **Carl Wheeler**. L'un et l'autre sont efficaces, à défaut d'être zélés, et gardent la tête sur les épaules. Enfin, le poste de police ne serait pas ce qu'il est sans **Juliet Grove**, qui fait office de standardiste, de secrétaire et parfois de psychologue auprès de ses collègues et de ses concitoyens. Cette quinquagénaire hyperactive laissera un vide immense quand elle prendra sa retraite.



En route pour l'école, dans la joie et la bonne humeur !

Le Système Scolaire

Selon l'âge des persos, ils seront élèves de la Middle School ou de la High School locale. Quel que soit le niveau dans lequel ils évoluent, l'école tient une place importante pour les héros de TTB.

Les établissements scolaires de Whitby, situés au sud-est de la ville, accueillent près d'un millier d'élèves, venus de la ville et de ses environs. Dès l'âge de 3 ans, les enfants peuvent (ce n'est pas obligatoire) entrer en Nursery School, avant de rejoindre la **Primary School** (de 6 à 11 ans), puis la **Middle School** (de 11 à 14 ans) et enfin la **High School** (de 14 à 17 ans). Ensuite, s'ils veulent poursuivre leurs études et que les moyens de leur famille (et leur dossier scolaire !) le leur permettent, il leur faudra quitter Whitby et se diriger vers l'Université... un autre monde !

Les persos incarnés par vos joueurs peuvent, selon leur âge, se retrouver dans la même classe, ou être dans des classes différentes, selon votre choix. Pour chaque niveau, il y a trois classes et, s'ils ne se croisent que lors des pauses, ils pourront cependant avoir un ou plusieurs professeurs en commun. Les cours commencent à 8 h30 et se terminent à 15h30, souvent pour laisser place à des activités extra-scolaires (non obligatoires). La principale de la Middle School est la célèbre **Mrs Baker** qui, malgré sa petite taille, en impose à tous les élèves, même les plus fortes têtes. Ancienne professeure de sciences, elle a fait toute sa carrière à Whitby, dont elle est originaire.

Mr Schwartzmann, professeur de sport des garçons, est un ancien militaire au sujet duquel de nombreux bruits courent. Il est la terreur des gringalets et n'hésite pas à pousser ses élèves dans leurs derniers retranchements... pour leur plus grand bien, évidemment !

Les cours de sport des filles sont assurés par la très énergique **Miss Jane Sheridan**, dont la rumeur veut qu'elle soit ceinture noire de karaté. Ce bruit est-il fondé ? Nul ne le sait, à part la principale intéressée, qui ne confirme, ni n'infirme cette légende qui lui vaut un certain respect (et peut-être aussi un peu de crainte)

Mrs Hill, la professeure de mathématiques célèbre pour ses interjections désuètes (« Que diable ! », « Saperlipopette ! » et autres « Nom d'un petit bonhomme ! »), est la rationalité même. Elle anime également le club d'échecs, qui peine à recruter de nouveaux membres.

Mr Spielberg enseigne le dessin et, malgré les plaisanteries que lui vaut son patronyme, est très apprécié des élèves. Arrivé à Whitby en 1976, il est tombé sous le charme de la campagne alentour et passe tout son temps libre à parcourir les bois et les champs, son carnet de croquis en main.

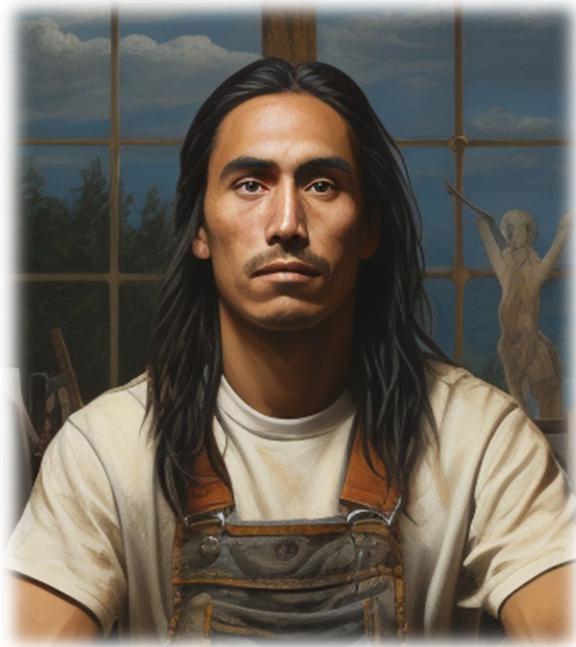
Mr Krawczyk (que les élèves préfèrent appeler « Mr K. »), prof de littérature vieillissant, spécialiste des digressions interminables mais doté d'une perspicacité psychologique quasi-infaillible (ce qui lui a valu le surnom de « bullshit detector »)

Mr Harrington, le professeur de sciences, est sur le point de prendre sa retraite, mais ne se résout pas à quitter ses jeunes élèves. Passionné par son métier, il anime également le club d'astronomie et celui, plus confidentiel, des radio-amateurs.

Mr Jackson, le professeur d'anglais, est un amoureux de la langue et des livres et tente désespérément de communiquer cette passion à ses élèves. Il habite au-dessus du *Woody's*, le *diner* situé au centre de Whitby et y prend tous ses repas (il a d'ailleurs sa table attitrée).



Mr. Spielberg, un prof trop cool



Willie – le dernier des Wabashanees?

Citons aussi **Willie**, l'homme à tout faire de l'école, qui assure l'entretien des espaces verts et celui des bâtiments qui commencent à vieillir. D'origine amérindienne, Willie passe pour être un des derniers descendants de la tribu Wabashanee qui vivait dans la région avant l'arrivée des colons.

Les établissements scolaires de Whitby (de la Nursery School à la High School) sont tous situés dans le même quartier et partagent certaines structures, comme le terrain de sport, le gymnase ou la piscine, par exemple.

Après l'École

A la sortie des cours, nombreux sont les élèves qui se consacrent à des activités. Si les persos de TTB sont rarement impliqués dans les sports collectifs, ils peuvent être inscrits à des clubs et s'y retrouver, animés par une passion commune.

Le Club d'Astronomie

Sous l'égide de Mr Harrington, le professeur de sciences de la Middle School, le club des astronomes amateurs de Whitby regroupe une dizaine de membres. Ceux-ci se réunissent à la nuit tombée, quand les cieux sont assez clairs pour permettre l'observation des constellations et des corps célestes. Si Mr Harrington dispose d'une lunette puissante et bien entretenue, ceux qui l'accompagnent doivent souvent se satisfaire d'outils moins performants (mais le professeur accepte volontiers de partager son matériel).

Une fois par an, à la fin de l'année scolaire, ce petit club organise une exposition des plus beaux clichés réalisés lors de leurs observations, sans grand succès hélas.

Pour autant, Mr Harrington continue d'animer ce club avec le même enthousiasme. Il aimerait pouvoir emmener ses membres jusqu'à Cap Canaveral, afin d'assister au décollage de la navette spatiale, mais peine à convaincre Mrs Baker de financer pareille entreprise.

Le Club d'Échecs

S'il est un club dont certains n'ont jamais entendu parler, c'est celui consacré au jeu d'échecs.

Alors qu'au début des années 1970, avec la célébrité atteinte par Bobby Fisher, les échecs avaient le vent en poupe aux Etats-Unis, ce n'est plus guère le cas aujourd'hui. **Floyd Atkins**, qui dirige le club, en est particulièrement meurtri. Cet élève de 12ème année (la dernière de la High School) quittera en effet Whitby d'ici peu et désespère de trouver un successeur.

La Fanfare de l'École

La fanfare scolaire mêle des effectifs venus de la High School et de la Middle School. Elle a son heure de gloire deux fois par an : lors de la fête de l'indépendance (le 4 juillet) et lors de la fête locale.

Les Clubs Sportifs

Comme indiqué ci-dessus, il y a fort à parier que les persos de TTB ne soient pas parmi les athlètes de l'école - mais certains peuvent évidemment faire exception à cette généralité.

A Whitby, deux équipes sportives scolaires se disputent la faveur des supporters.

Le **football** (américain, le *soccer* n'étant guère connu outre-Atlantique) est celui qui fédère le plus d'amateurs. L'équipe locale des **Whitby Warriors** porte les couleurs de Whitby dans tout l'Indiana, parfois avec succès. Leur slogan (*Whitby Warriors Victorious!*) est, cela dit, loin de faire l'unanimité parmi les adultes de la petite ville.

En revanche, l'équipe de **base-ball** des **Whitby Wolverines** peine à convaincre. Mr Schwartzmann songe à arrêter de les entraîner. : il a, de toute façon, toujours trouvé ce nom débile, vu qu'à sa connaissance, il n'y a plus de carcajous dans l'Indiana depuis belle lurette : où donc ces gosses sont-ils allés chercher un truc pareil ? (Non, Mr Schwartzmann ne connaît pas les X-Men).

Le Repaire des Persos

Que serait une bande de copains sans son quartier général ? Tôt ou tard, les persos de votre série TTB auront besoin (ou envie) d'un lieu rien qu'à eux. Il pourra s'agir du sous-sol de chez l'un d'entre eux, ou de la cabane perchée dans un arbre construite par le père d'un autre, mais les possibilités sont multiples. Si vos joueurs manquent d'inspiration, voici quelques idées de repaires...

La Cabane dans les Bois

Les forêts qui bordent Whitby (et le lac) sont un terrain de jeu idéal, pour peu qu'on ne s'éloigne pas trop de la lisière. Des générations de *kids* y ont bâti des huttes et des cabanes avec des moyens de fortune, mêlant branchages et matériaux de récupération. Qu'elle ait été construite *ex nihilo* ou qu'ils aient réparé et amélioré un ancien refuge, les persos sont ici chez eux : un jour, ils tenteront l'expérience de passer une nuit dans *leur* cabane (quitte à ne pas fermer l'œil de la nuit, d'ailleurs).

La Vieille Citerne

Nul ne sait d'où vient cette citerne de métal, à demi recouverte de ronces et de mousse. On ignore également ce qu'elle a pu contenir avant d'être abandonnée au fond d'un terrain vague, mais cette citerne que la rouille a commencé d'attaquer est une cachette idéale.

La Grotte Oubliée

Le sous-sol autour de Whitby regorge de galeries, naturelles ou non, et les persos ont pu découvrir, un jour de balade, une ancienne galerie minière oubliée ou une caverne mise au jour suite à un glissement de terrain. Ce repaire souterrain a pu devenir un abri sûr... enfin, on l'espère !

Le Bus Déglingué

Dans un coin de la casse automobile, l'épave d'un vieux bus scolaire est, peu à peu, grignotée par la rouille et les ronces. Si certains kids s'amuse à se faire peur en prétendant que ce véhicule a échoué ici suite à un tragique accident, il n'en est rien. Si ce bus a été mis au rebut, c'est parce que, lassés de financer trop souvent les réparations nécessaires, les membres du Town Council ont fini par acquiescer à un nouveau bus scolaire... Si ce repaire n'a pas le charme de "Fort Alamo" (voir plus bas), il faut lui reconnaître un certain cachet et un confort dont sont dépourvues pas mal d'autres cachettes. Qu'il pleuve ou qu'il neige, la carcasse métallique du bus est un abri sûr et, une fois ses portes de métal et de verre fermées, nulle menace ne peut y pénétrer – euh... c'est sûr ?

Fort Alamo

Vieille tradition locale, Fort Alamo est le repaire que se disputent les bandes de gamins de Whitby depuis des générations. Perché sur une colline, cet assemblage de planches et de morceaux de bois forment le repaire ultime, celui qui domine...

S'emparer de Fort Alamo, c'est devenir LA bande la plus importante de Whitby, mais aussi celle que toutes les autres veulent détrôner. Il va sans dire que pareil honneur est réservé aux gosses les plus malins et les plus bagarreurs.

Chose curieuse : passé un certain âge, Fort Alamo ne représente plus aucun intérêt et devient une affaire de "petits". Les ados finissent par regarder avec mépris cette parcelle de leur enfance pour laquelle ils se battirent tant, puis l'oublient. Pourtant, à l'âge adulte, certains habitants de Whitby ressentent un étrange frisson en regardant ce monticule hérissé de bâtons.

Autour de Whitby

Si, pour les persos, quitter leur petite ville est inimaginable, ils peuvent être amenés à en explorer les environs, à la faveur d'une expédition à vélo ou d'une enquête sur un Truc Trop Bizarre.

Les plus aventureux d'entre eux auront peut-être exploré une partie des **bois** alentours. Quelques chemins sont matérialisés et offrent aux familles de belles balades sous les frondaisons, mais la plus grande partie des forêts qui voient Whitby sont peu fréquentées et, si l'on s'éloigne de leur lisière, on peut vite s'égarer, tant la végétation est dense. La faune y est variée, quoique discrète. Rencontrer des cerfs ou des castors n'est pas rare et certains chasseurs jurent y avoir vu des traces d'ours...

Le **lac** situé non loin de Whitby (il est situé à environ 3 km) est un de ces lieux où les familles aiment se retrouver lorsque viennent les beaux jours. D'une superficie de 17 hectares (environ 300m sur 700), le lac est l'endroit propice pour la baignade et la pêche à la ligne. Ses nombreuses criques sont autant de petites plages, aux noms parfois énigmatiques. Au plus fort de l'été, il est déconseillé de s'installer dans le "golfe de Wallis" ou sur la "plage des pirates". Leurs "légitimes" occupants, de petites bandes d'ados qui les considèrent comme leur territoire, réagiraient fort mal à toute incursion extérieure...

L'été venu, ils sont nombreux ceux qui viennent camper près du Lac, avec ou sans leurs parents (selon l'âge et le contexte familial des persos), ou simplement y pique-niquer et y passer l'après-midi. La proximité des bois ajoute au charme (et au mystère) des lieux...



L'Esprit de Whitby

Whitby, Indiana, dans les années 1980...

Rarement une ville aura connu autant de phénomènes surnaturels, souvent terrifiants. Après autant de drames et de faits divers hors du commun, on pourrait s'étonner du peu de réaction dont font preuve les habitants de Whitby. Tout se passe comme si la mémoire des habitants de Whitby choisissait d'effacer les événements qui ne rentrent pas dans « l'ordre normal des choses »...

Morts violentes, accidents inexplicables et autres disparitions mystérieuses ont beau se succéder, rien n'y fait : les habitants de Whitby continuent de mener leur petite vie. Mieux encore, tous semblent féroce­ment attachés à leur ville et n'en partiraient pour rien au monde. N'importe quel observateur extérieur, s'il en était assez curieux pour se pencher sur ce coin perdu des USA, se gratterait la tête devant ce phénomène.

Certains évoqueraient le phénomène de résilience, qui fait qu'on se relève de tout, même du pire, et que l'on continue à avancer, mais il y a quelque chose de plus pernicieux qui joue là. Les habitants de Whitby, souvent témoins (et en première loge) d'événements qui glaceraient le sang de n'importe quel humain lambda, semblent tout simplement oublier ces faits divers.

Comment, me direz-vous, peut-on effacer de sa mémoire de pareils moments ? On évoque tout de même des morts tragiques, des accidents violents, de ces événements qui pourraient vous pousser à prendre vos jambes à votre cou ? Figurez-vous que les braves citoyens de Whitby ne font rien pour oublier ces drames.

On les y aide, sans qu'ils en aient conscience. Et celui qui recouvre ces horreurs d'un voile d'oubli, c'est évidemment le No Man's Land. Non contents de s'alimenter des pires cauchemars de l'homme pour les vomir ensuite sur cette petite ville, la Dimension Noire fait en sorte que ses méfaits passent presque inaperçus.

Quelques jours après un drame, c'est comme si la vie reprenait ses droits. Telle mort horrible causée par le No Man's Land passera peu à peu pour simplement accidentelle et l'article de journal qui la relatait n'est plus qu'un entre­filet comme tant d'autres au chapitre des faits divers. L'accident inexplicable qui alimentait toutes les conversations et donnait lieu à mille supputations, parfois délirantes, passe à l'arrière-plan, avant de faire partie d'un nébuleux passé, à l'état de bribes...

Ce n'est peut-être pas plus mal.

Imaginons un instant ce que serait devenue cette ville si ses habitants avaient conscience de ce qui est arrivé près de chez eux, toutes ces années. N'importe quel citoyen serait devenu fou, s'il réalisait les horreurs qui s'échappent sans cesse du No Man's Land. Whitby aurait sombré depuis longtemps dans la démence et ses habitants se seraient sans doute entre-tués, ou pire encore.

Pendant ce temps, l'Autre Côté continue son œuvre, tout en dissimulant ses attaques, au point qu'on doute de son existence, même lorsqu'on a pu y être confronté.

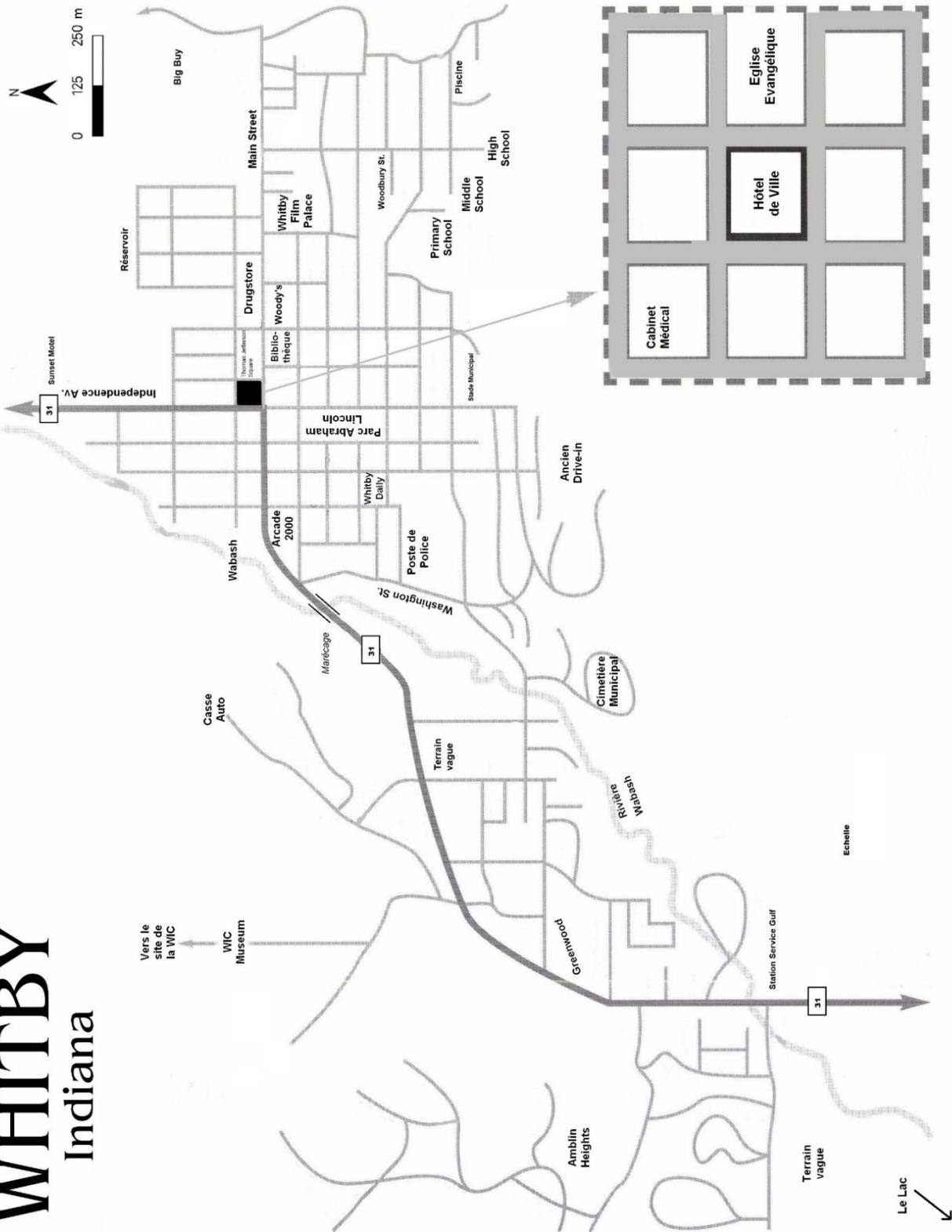
Et si tout ceci n'était qu'un cauchemar ?

Texte : Laurent Lepleux & Olivier Legrand

Illustrations : Midjourney et photos d'archives

WHITBY

Indiana



Stranger Tales of Whitby

Tous les scénarios pour *Trucs Trop Bizarres* publiés dans le webzine gratuit *Stranger Tales* ont Whitby pour cadre. Conformément à la tradition TTB, leurs titres sont ceux de *pop songs* des années 70 et 80. En voici une présentation ultra-rapide, en quelques mots... **ATTENTION : SPOILERS !**

Stranger Tales n°1

Chasing the Night : Vampire... vous avez dit « vampire » ?

Making Plans for Nigel : Mystère à Whitby : le jeune Nigel a disparu...

Playground Twist : Toboggans rouillés, balançoires cassées et horreurs cachées...

Stranger Tales n°2

Going Underground : Magot caché, braqueur disparu... et rats géants !

Neighborhood Threat : Les morlocks sont parmi nous !

I Know There's Something Going On : L'ombre du mothman plane sur Whitby...

Stranger Tales n°3

Bark at the Moon : Une ville terrifiée par le futur, un homme hanté par son passé...

Strange Little Girl : Que se passe-t-il quand une Enfant Alpha fait une fugue ?

Church of the Poison Mind : La Foi s'empare de Whitby... et l'Enfer se déchaîne !

Stranger Tales n°4

Cruel Summer : Voilà l'été... et le cauchemar commence ! Premier volet de la trilogie *Ghost Town*.

Ashes to Ashes : Des secrets sous les cendres... Deuxième volet de la trilogie *Ghost Town*.

Time After Time : Rien ne sera plus comme avant... Troisième volet de la trilogie *Ghost Town*.

Stranger Tales n°5

The Killing Moon : C'est la pleine lune... Devinez qui est de sortie !

Time in a Bottle : Le passé est le passé ? Pas si sûr !

Who Can It Be Now? : Il est perdu et veut juste rentrer chez lui...

Stranger Tales n°6

White Wedding : Vive (ou meure) la mariée !

House of Fun : Un magasin de bricolage ? Quelle bonne idée !

Hell is for Children : Des sorciers, à Whitby? Soyons sérieux, les enfants...