

N°2

Printemps 2018

Stranger Tales

Webzine Officiel et Gratuit du Jeu de Rôle TRUCS TROP BIZARRES



Trois scénarios, un mini-supplément et trois nouveaux monstres !

SPECIAL "HORREURS SOUTERRAINES"

NEIGHBORHOOD THREAT / GOING UNDERGROUND / I KNOW THERE'S SOMETHING GOING ON / TRUCS TROP PUISSANTS!

Stranger Tales n°2

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

Chaque numéro de **STRANGER TALES** sera concocté selon la recette suivante :

- Un mini-supplément ou une aide de jeu !
- Trois scénarios complets !
- Trois nouveaux monstres !

Dans ce deuxième numéro, vous trouverez :

HORREURS SOUTERRAINES

Trois nouvelles créatures pour TTB, liées par un background commun !

GOING UNDERGROUND

Un braqueur disparu, un magot caché et des rats géants – la recette parfaite pour faire découvrir l'univers de TTB à des joueurs néophytes !

NEIGHBORHOOD THREAT

Les mutants sont parmi nous ! Que faire quand les parents d'une copine se transforment en cousins de Gollum ? Réponse : la tirer de là et courir vite !

I KNOW THERE'S SOMETHING GOING ON

Un scénario *freestyle* centré sur une des entités les plus emblématiques et les plus insaisissables du bestiaire de *Trucs Trop Bizarres*...

TRUCS TROP PUISSANTS

Une poignée de règles optionnelles pour booster vos parties de TTB. Au programme : exploits, hyper-dons, pouvoirs psi et catastrophes !

Stranger Tales n°2 - Crédits

Textes : Laurent Lepleux et Olivier Legrand.

Illustrations : Luigi Castellani, Jeshields, Coline Lepleux, Brett Neufeld, Tim Bertelink, Brian Brinlee. Ce document inclut en outre des illustrations libres de droit achetées en tant que *stockart* ou trouvées sur les sites Wikimedia Commons et Pixabay.

STRANGER TALES NEEDS YOU

Nous souhaitons associer un maximum de personnes à l'aventure TTB, notamment à travers les scénarios publiés dans les pages de **STRANGER TALES**.

Si vous souhaitez vous lancer, contactez-nous via le forum dédié des [Salons de la Cour d'Oberon](#), le point d'ancrage de *Trucs Trop Bizarres* sur le web !

Vous y trouverez les quelques principes de base à suivre pour proposer un scénario de votre crû à **STRANGER TALES** – à commencer par la méga-liste des titres disponibles (voir encadré ci-dessous).

It's a party – and everybody is invited!

Tout est dans le Titre !

Histoire de donner un petit côté *challenge d'écriture* à tout ça (ce n'est *évidemment* pas par nostalgie !), nous avons en effet décidé que chaque scénario publié dans *Stranger Tales* porterait le titre d'une chanson anglo-saxonne des années 70-80 – oui, exactement comme les chapitres des règles de base de TTB (mais si, rappelez-vous : *Kids in America*, *Playing the Game*, *Mad World*, *Scary Monsters*...).

Cela peut ressembler à une contrainte absurde... et c'est peut-être un peu le cas, mais il s'agit surtout de susciter une première étincelle d'inspiration, tout en étant d'entrée de jeu dans l'ambiance (celle de la fin des seventies et de la première moitié des eighties).

Sceptiques ? Dans ce cas, prenez quelques titres au hasard et faites le test : *Church of the Poison Mind* (Culture Club), *Eyes Without a Face* (Billy Idol), *Here Comes the Rain Again* (Eurythmics), *The Killing Moon* (Echo and the Bunnymen)... franchement, des titres pareils ne semblent-ils pas *faits* pour devenir des scénarios de jeu de rôle ?

La liste proposée sur le forum de TTB sera actualisée en fonction des options prises – et complétée au gré des souvenirs des uns et des autres ! Ce deuxième numéro de *Stranger Tales* vous propose une sélection disons... éclectique : *The Jam* (Going Underground), *Iggy Pop* (Neighborhood Threat) et Frida d'Abba (*I Know There's Something Going On*).

HORREURS SOUTERRAINES

Trois Nouveaux Monstres pour TTB

Pour ce deuxième numéro de *Stranger Tales*, nous vous proposons trois créatures susceptibles de hanter les égouts de Whitby et d'ailleurs... Etes-vous prêt à descendre dans les bas-fonds ?

Rat Géant

Coriace, Enorme, Féroce, Terrifiant

Légende

Les histoires de rats géants, qu'ils soient de la taille d'un porcelet ou plus gros qu'un ours, sont aussi vieilles que les égouts des plus grandes cités, du Cloaque de la Rome antique au sewer system de New York.

Inséparable des peurs liées à la Peste Noire, le rongeur a toujours hanté l'imagination des citadins – mais depuis l'apparition des déchets toxiques et autres fuites radioactives, c'est en version XL (le *Rattus giganticus* ?) qu'il apparaît le plus souvent, que ce soit dans les légendes urbaines, les films d'horreur ou même les séries télé - comme dans un mémorable épisode de *Chapeau Melon et Bottes de Cuir* de 1976, période *New Avengers* !

Réalité

Les Rats Géants existent dans les égouts de quelques villes où la limite entre le No Man's Land et notre réalité est plus mince qu'ailleurs.

Ces Rats Géants sont en fait des rats mutants, dont la taille a été monstrueusement accrue par les effets de l'Eau Noire (voir *Origines*, ci-dessous). Selon leur degré de mutation, leur taille varie entre celle d'un gros chien et celle d'un ours grizzli...

Généralement peu nombreux (le plus souvent de un à six individus), ils ne quittent presque jamais leur royaume souterrain, se nourrissant principalement d'ordures, de rats de taille normale et de l'égoutier occasionnel. Il est donc peu probable qu'un groupe de gosses de Whitby en rencontrent – à moins, bien sûr, de s'aventurer délibérément sur leur territoire...



Tout est évidemment une question d'échelle

Origines

Les Rats Géants sont, bien entendu, des rats mutants. Lorsque des rats boivent de l'Eau Noire (voir p 8), la plupart d'entre eux meurent dans les plus brefs délais – mais ceux qui survivent à l'absorption de cette terrible substance commencent à grossir de façon aberrante, à mesure que l'Eau Noire remodèle leur corps de l'intérieur. Au bout d'une semaine, ils atteignent la taille d'un gros chat (Stade 1) ; au bout de deux, la taille d'un gros chien (Stade 2)... et au bout de trois semaines, leur taille définitive (Stade 3).

Seul élément positif de cette monstrueuse mutation : l'Eau Noire, substance (ou entité ?) fondamentalement hostile à la biologie de notre réalité, rend les Rats Géants stériles, dès le Stade 1 – faute de quoi le monde des hommes aurait sans doute déjà disparu pour laisser place au règne des Rats Géants, une seule femelle rat pouvant tout à fait avoir donné naissance à *plusieurs centaines de petits* en une seule année...

Le Rat Géant en jeu

Coriace : Tous les dommages subis par un Rat Géant sont diminués d'un cran.

Féroce : Le Rat Géant est doté de griffes et de crocs acérés. Ceux qui n'ont pas encore atteint une taille Enorme peuvent attaquer deux adversaires par tour avec leurs griffes en infligeant des *dommages sérieux*, sauf si la proie réussit un test de Rapidité. Les Rats Géants Enormes sont encore plus dangereux (voir ci-dessous). Tout perso blessé par un Rat Géant risque en outre la Contamination (voir ci-contre).

Enorme : Parvenu à sa taille adulte, le Rat Géant est aussi gros qu'un grizzly. Il n'y a aucune limite au nombre de persos qu'il peut attaquer en même temps avec ses griffes. Il inflige des dommages *graves* et pourra en outre contaminer une victime par tour par sa morsure.

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

Signes

Les Rats Géants ne faisant jamais incursion à la surface, les traces de leur présence et de leurs déprédations ne peuvent être décelées que par ceux qui sont susceptibles d'explorer les égouts – et lorsque leurs déambulations souterraines les amènent sur le territoire d'un Rat Géant, ils ont de fortes chances de devenir une proie et d'être dévorés sur place...

Pouvoirs

Contamination

Tout perso mordu par un Rat Géant risque d'être contaminé par un mélange de toxines venues du No Man's Land, contre lesquelles il n'existe à ce jour aucun remède connu.

En termes de jeu, tout perso mis *hors-jeu* par l'attaque d'un Rat Géant devra faire un test de karma à la fin de la scène. En cas d'échec, il aura été contaminé : les effets sont les mêmes que ceux de l'ingestion de l'Eau Noire (voir p 8), ce qui peut entraîner une mort atroce ou la transformation en Morlock (voir p 5)...

Les Trois Stades

Seul un Rat Géant de Stade 3 possède tous les Traits listés ci-dessus.

Stade 1 (taille d'un gros chat) : Féroce.

Stade 2 (taille d'un gros chien) : Féroce, Coriace, Terrifiant.

Stade 3 (taille d'un gros ours) : Féroce, Coriace, Terrifiant, Enorme.

Il est à noter que lorsqu'un Rat Géant meurt, il ne laisse pas de carcasse derrière lui : son cadavre est alors littéralement dissous par l'Eau Noire dont il est saturé, en un nombre de minutes égal à 6 moins le Stade de la créature, soit de 3 à 5 minutes. Ce processus aberrant de décomposition expresse explique pourquoi on n'a jamais pu autopsier de Rat Géant ni même collecter ses ossements...

Points Faibles

S'ils sont Coriaces, les Rats Géants ne sont pas Increvables et restent vulnérables à la Mort aux Rats – à partir du moment où ils ingèrent le poison en doses massives : de quoi tuer dix rats ordinaires pour un Rat Géant de Stade 1, une vingtaine pour un Rat Géant de Stade 2 et une centaine pour un Stade 3.

Vivant uniquement sous terre (et aussi, sans doute, à cause des effets de l'Eau Noire sur leur organisme), les Rats Géants **craignent la lumière vive** – qu'il s'agisse de la lumière du jour ou d'éclairages artificiels. Un faisceau de torche électrique directement braqué sur leurs yeux (test de Dextérité) les fera fuir (Stade 1) ou les empêchera d'agir en premier (Stade 2 ou 3), ce qui pourra permettre aux persos de prendre l'avantage - ou la fuite, ce qui semble être une solution plus prudente. A la discrétion du MJ, un éclairage beaucoup plus puissant (gros projecteur etc.) pourra faire fuir les spécimens de Stade 2, voire 3.

Notons enfin que les Rats Géants ont une ouïe et un odorat extrêmement aiguisés – mais la puanteur qui règne habituellement dans leur environnement naturel (égouts) a également tendance à masquer l'odeur d'éventuels intrus : la Discrétion (totale) reste donc un moyen possible d'échapper à la vigilance de ces sales bêtes, dès lors que l'on a commis l'imprudence de s'aventurer sur leur territoire...

Morlock

Coriace, Féroce, parfois Rusé, Terrifiant en surnombre



Les Morlocks : pas vraiment sympas...

Légende

Sur ce plan, il convient sans doute de bien distinguer l'origine du nom des Morlocks des légendes urbaines les concernant.

Le nom *Morlock* est bien évidemment issu du roman d'Herbert George Wells, *La Machine à Explorer le Temps*, dans lequel il désigne la race de troglodytes brutaux et dégénérés qui habitent les profondeurs de la Terre dans un lointain futur, remontant parfois en surface pour capturer quelques pacifiques et indolents Eloi afin de les dévorer ou de les réduire en esclavage.

Quant à l'idée selon laquelle des lieux comme les égouts, les vieux tunnels et autres stations de métro désaffectées pourraient abriter des cannibales dégénérés, elle se rencontre très fréquemment dans les films d'horreur comme dans les légendes urbaines et fait en quelque sorte partie de l'imaginaire collectif moderne - mais bien sûr, aucune personne sensée n'irait accorder foi à de telles histoires...

Réalité

Dans TTB, le mot *Morlock* désigne plus des êtres autrefois humains vivant sous terre et ayant subi d'étranges mutations à force de consommer de l'Eau Noire (voir p 8).

Sous les effets de cette substance issue du No Man's Land, ces êtres autrefois humains se sont transformés en créatures bestiales, guidées par les instincts les plus primaires (à commencer par un goût prononcé pour la chair humaine), une forme de dégénérescence accélérée qui n'est pas sans rappeler la façon dont un paisible Bigfoot peut devenir un féroce Maraudeur (voir règles de TTB, p 54).

Contrairement à ces derniers, néanmoins, les Morlocks ne sont pas des créatures solitaires et vivent le plus souvent en colonie de deux à douze individus (si nécessaire, ce nombre pourra être déterminé par le MJ en lançant 2D6 ou en multipliant le nombre de persos par un facteur approprié comme 2 ou 3).

Ce penchant grégaire reste toutefois très limité et exclut toute solidarité ou empathie ; d'une certaine manière, on peut comparer les rapports qu'entretiennent les Morlocks entre eux au comportement des Orques et autres gobelins chers aux rôlistes *old school*.

On pourrait aussi les décrire comme une race de *gollums* – même si le mot « race » ne peut s'appliquer ici, l'Eau Noire les rendant stériles. La seule façon pour une colonie de Morlocks de s'agrandir est d'accueillir en son sein de nouveaux mutants affectés par l'Eau Noire...

Dans « l'écosystème » monstrueux que l'Eau Noire tente de créer dans notre réalité, les Morlocks constituent avant tout une forme de vermine humanoïde, dont le principal atout est d'avoir conservé une certaine connaissance du monde des humains et certains vestiges de leur humanité perdue, comme par exemple le pouvoir de la parole ou, pour les plus Rusés d'entre eux, de certaines compétences liées à leur existence antérieure, ce qui peut en faire des adversaires plus retors que de simples monstres surgis de nulle part : un Morlock Rusé pourra par exemple savoir utiliser une ligne de téléphone ou saboter une voiture...

Le Morlock en Jeu

Coriace : Tous les dommages subis par un Morlock sont diminués d'un cran.

Féroce : Le Morlock est doté de griffes et de crocs. Il peut attaquer deux persos par tour en infligeant des *dommages sérieux*, sauf si la proie réussit un test de Rapidité.

Certains Morlocks possèdent également le trait **Rusé**, ce qui rend ces individus plus alertes et plus dangereux. Au sein d'un groupe, un Morlock Rusé possède presque toujours le statut de « chef de meute ».

Enfin, les Morlocks deviennent carrément **Terrifiants** lorsque leur nombre dépasse celui des persos qui leur sont confrontés.

Origines

Comme les Rats Géants, les Morlocks deviennent ce qu'ils sont à force d'absorber de l'Eau Noire, via un processus de mutation irréversible pouvant être décomposé en trois grandes phases. Cette métamorphose est néanmoins beaucoup plus lente que celle des Rats Géants, sans doute parce que le métabolisme humain est moins vulnérable que celui des rongeurs aux effets de l'Eau Noire (ce qui expliquerait pourquoi, contrairement aux rats, les humains ne se transforment pas en Morlocks *géants* – il ne manquerait plus que ça) mais aussi parce que les humains qui se transforment en Morlocks consomment l'Eau Noire sous une forme beaucoup plus diluée, le plus souvent au travers de l'eau du robinet de leur habitation.

Dans la plupart des cas, alors que la mutation du Rat Géant se chiffre en semaines, celle des Morlocks se chiffre en mois (et est donc environ quatre fois plus lente) : il faut donc à peu près un mois à un humain affecté pour devenir un Morlock de Stade 1, un deuxième mois pour passer au Stade 2 et un troisième pour atteindre le Stade 3.

Ceci suppose que le mutant continue à boire l'Eau Noire issue de ses canalisations ; si cette possibilité disparaît (déménagement, coupure d'eau, détention avec sevrage forcé etc.), le processus de mutation ralentit mais reste néanmoins irréversible si le Stade 1 a été franchi : il faudra alors 1D6 mois pour que le Stade 2 se déclare 1D6 autres mois pour atteindre le Stade final. A partir du moment où

l'Eau Noire a pris possession de l'organisme d'une victime, il n'y a aucun remède possible... Le rythme approximatif d'un mois par phase s'applique également aux victimes mordues et infectées par un Rat Géant (voir p 3), sans possibilité de ralentir le processus.

Notons que, si la morsure d'un Rat Géant peut transformer un sujet contaminé en Morlock, la morsure d'un Morlock ne possède pas les mêmes propriétés – sans doute, là encore, en raison d'une virulence diminuée des effets de l'Eau Noire une fois que celle-ci a pris possession d'un organisme humain.

Rats Géants et Morlocks coexistent sans s'agresser mutuellement : les Rats Géants ne s'en prennent jamais aux Morlocks, comme s'ils reconnaissaient en eux d'autres porteurs de l'Eau Noire (ou comme si l'Eau Noire les identifiait comme faisant partie de son vaste « organisme fantôme ») ; de leur côté, les Morlocks voient les Rats Géants comme des sortes de « dieux » (ou comme les « grands porteurs » de cette Eau Noire qui a fait d'eux ce qu'ils sont devenus), dont ils partagent le territoire en tant que créatures subalternes.

La Métamorphose du Morlock

Comme pour les Rats Géants, seuls les Morlocks parvenus au Stade final possèdent tous leurs Traits monstrueux.

Stade 1 : A ce stade, le sujet n'acquiert aucun Trait monstrueux mais commence à changer physiquement : sa peau devient de plus en plus pâle et se boursoufle, il perd peu à peu ses cheveux et développe une sensibilité anormale à la lumière (ainsi qu'une vision nocturne aiguisée). Ongles et dents commencent également à changer...

Stade 2 : Les yeux deviennent globuleux et vitreux, les ongles et les dents se muent en griffes et en crocs. Le Morlock devient **Féroce** et développe à la fois sa vision nocturne et sa sensibilité à la lumière.

Stade 3 : Le Morlock devient **Coriace** et perd tout vestige de son humanité passée.

Comme les Rats Géants, les Morlocks ne font pas de vieux os lorsqu'ils meurent : leur corps se dissout dans l'Eau Noire qui saturait leur organisme en 3 à 5 minutes (soit 6 – Stade de métamorphose), ce qui rend toute collecte, conservation ou autopsie absolument impossible.



Exemple de Morlock au Stade 1

Signes

Contrairement aux Rats Géants, les Morlocks font parfois intrusion à la surface – notamment pour y chercher des victimes humaines – mais de telles incursions hors du monde souterrain laissent peu de traces, en dehors d'une puanteur tenace (genre odeur d'égout) qui met généralement (Stade) jours par Morlock pour se dissiper complètement (soir, par exemple, neuf jours pour un groupe de trois Morlocks parvenus au Stade 3). Détecter ces remugles pestilentiels ne nécessite ni Observation ni Sixième Sens – mais simplement un nez en bon état de fonctionnement...

Pouvoirs

Dissimulation

Les Morlocks sont très doués pour se fondre dans leur milieu naturel (égouts, souterrains etc.) ou dans n'importe quel environnement obscur (caves, couloirs de métro etc.).

En termes de jeu, seul un perso aux aguets et pourra repérer un Morlock qui se tient caché ou rôde aux alentours, en réussissant un test d'Observation (ou de Sixième Sens, auquel cas il sentira plutôt *une présence anormale*, l'aura psychique du Morlock étant dénaturée et corrompue par les effets de l'Eau Noire).

Reptation

Un Morlock est capable de grimper et de ramper aussi rapidement et furtivement qu'une araignée, ce qui leur permet de contourner facilement d'éventuels obstacles, de se faufiler dans des endroits a priori inaccessibles ou d'éviter toutes sortes de pièges.

Lorsqu'il utilise son pouvoir de Reptation pour grimper ou descendre le long d'une paroi, un Morlock peut avancer la tête la première ou à reculons, comme il le souhaite...

Points Faibles

A partir du Stade 2, les Morlocks deviennent aussi **sensibles à la lumière** que les Rats Géants : un faisceau de torche électrique directement braqué sur les yeux de ces créatures les empêchera d'agir en premier, ce qui pourra permettre aux persos de prendre l'avantage (ou la fuite).

Eau Noire

Immatériel, Perpétuel

L'Eau Noire est l'agent mutagène responsable de la métamorphose des Rats Géants et des Morlocks – un liquide qui coule directement dans certaines zones souterraines de notre réalité, depuis le No Man's Land... et comme nous allons le voir, ce liquide est bien plus qu'une simple substance : c'est une véritable entité, dotée d'une forme rudimentaire de conscience et d'une capacité active de nuisance, ce qui suffit à faire d'elle, en termes de jeu, un véritable *monstre*...

L'Eau Noire

A l'époque de référence de TTB, les films d'horreur japonais n'ont pas encore popularisé le motif de la *dark water* porteuse d'énergies ténébreuses dans la pop culture américaine, mais on trouve déjà deux mythes tenaces (et très différents) liés à l'eau des canalisations...

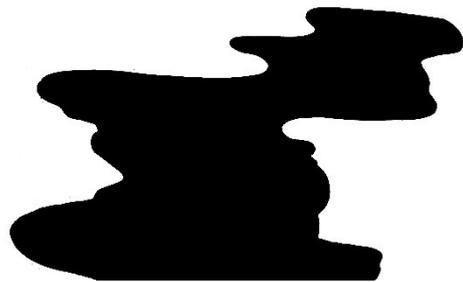
Le premier de ces mythes est issu de la culture complotiste et apparaît dès les années 50, sous la forme de rumeurs concernant l'eau du robinet et le fluor qu'elle est censée contenir, avec d'autres substances non-identifiées et qui serait utilisée comme un véritable moyen de sédation psychique de masse par la CIA, le gouvernement, ou l'armée (ou les trois à la fois) pour maintenir les citoyens américains dans un état de docilité politique totale. Dans certains cas, les mystérieux « contrôleurs » de ce dispositif pourraient choisir de forcer la dose, transformant les pauvres buveurs d'eau du robinet en véritables pantins psychiques, tout cela sur fond d'expérimentations sur le contrôle mental, MKUltra et consorts.

Le second mythe constitue plutôt un cliché pour films d'horreur à la *Amityville* – à savoir le motif des canalisations qui se mettent soudain à dégorger des flots de sang, de boue noirâtre ou d'une substance intermédiaire censément venir de l'au-delà, voire carrément de l'enfer.

Deux pièces de puzzle qui ne se ressemblent pas du tout mais qui, une fois mises bout à bout, dessinent les contours de ce qu'est la vraie Eau Noire : un liquide maléfique qui peut couler par les canalisations et finir par prendre possession de ceux qui le boivent...

Réalité

L'Eau Noire résulte du mélange entre l'eau de notre réalité – le plus souvent celle des égouts ou celle des canalisations – et une *substance vivante* qui suinte depuis le No Man's Land.



Eau Noire, en version concentrée

Une fois enclenché, ce processus d'infiltration entraîne diverses conséquences, comme par exemple la mutation de rats d'égout en rats géants ou la transformation d'êtres humains en répugnants Morlocks (voir pages précédentes).

Mais cette forme de propagation n'est en réalité que la première étape d'un projet de colonisation de notre réalité, qui comporte sans aucun doute plusieurs étapes suivantes.

Que se passerait-il, par exemple, si des êtres humains venaient à absorber rapidement et directement des doses massives d'Eau Noire ? La monstrueuse métamorphose irait-elle au-delà du Morlock de Stade 3, vers une forme beaucoup plus dangereuse, capable par exemple de liquéfier puis de re-solidifier son enveloppe physique à volonté ? L'Eau Noire consommée dans différentes localités pourrait-elle créer une sorte de réseau ténébreux, de toile d'araignée chimico-psychique destinée à préparer la venue d'une abomination venue du No Man's Land, en créant dans notre réalité un environnement favorable à son intrusion ?

Libre à chaque MJ d'imaginer son propre scénario-catastrophe, en gardant à l'esprit le motif thématique primordial de l'Eau Noire : quelque chose de ténébreux et de maléfique, qui coule dans notre réalité et commence à la corrompre de façon monstrueuse... jusqu'à ce que le suintement devienne une cascade, puis un déferlement que nul ne pourra arrêter.

Origines

L'Eau Noire vient du No Man's Land. Sa nature exacte est sujette à hypothèses – qui ne sont ni exhaustives ni mutuellement exclusives : à chaque MJ de choisir ou de concocter la vérité qui convient le mieux au style de sa série.

Une Entité : L'Eau Noire est un organisme liquide, doté d'une conscience et d'une forme de mémoire, qui cherche à étendre son champ d'existence dans notre réalité pour la corrompre ou la coloniser.

Un Agent Pathogène : L'Eau Noire est un super-virus mutagène, comme le Virus-Garou, mais avec ses propres effets et ses propres caractéristiques. Ce mystérieux virus pourrait-il en fait résulter d'expérimentations scientifiques imprudentes effectuées depuis notre réalité dans le but de contrôler la substance ou les énergies du No Man's Land ? Mystère...

Le Sang des Ténèbres : L'Eau Noire est une version diluée et dénaturé du Sang ayant créé les tout premiers Vampires (voir règles de TTB, p 93) ; dans ce cas, les Morlocks pourraient tout à fait devenir les serviteurs naturels des Vampires, dont ils seraient en quelque sorte des versions primitives ou dégénérées.

La Matrix Terribilis : L'Eau Noire est le fluide vital grâce auquel une horreur sans nom, actuellement en gestation dans le No Man's Land, pourra éclore dans notre réalité et commencer à la dévorer. Les Rats Géants et les Morlocks ne sont là que pour préparer le terrain et le grand Avènement...

L'Eau Noire en Jeu

Immatériel : En tant qu'entité liquide, l'Eau Noire bénéficie de tous les avantages de ce trait monstrueux. Combiné au trait spécial décrit ci-dessous, ceci fait de l'Eau Noire *un adversaire contre lequel on ne peut pas lutter* – du moins directement.

Perpétuel : A partir du moment où de l'Eau Noire suinte dans notre réalité, son écoulement se poursuivra inéluctablement, sauf si l'on parvient à refermer la brèche par laquelle elle coule depuis le No Man's Land (voir *Points Faibles*, ci-dessous)

Signes

A partir du moment où l'Eau Noire commence à suinter dans notre réalité, elle laisse des Signes de sa présence. Qu'elle apparaisse comme une teinte grisâtre diluée dans l'eau du robinet ou sous une forme noire beaucoup plus concentrée dans les égouts, l'Eau Noire est visible partout où elle exerce son influence mutagène. De fait, les persos qui y seront confrontés risquent de l'interpréter, au moins dans un premier temps, comme le signe ou la trace de quelque chose d'autre et non comme une entité en elle-même...

Pouvoirs

Corruption

Le fait d'ingérer de l'Eau Noire de façon régulière entraîne d'horribles et irréversibles métamorphoses chez les rats et chez les humains, comme décrit en détail dans les deux sections précédentes. Notons au passage qu'il ne suffit pas d'être éclaboussé ou même de *boire la tasse* pour être affecté par les propriétés mutagènes de l'Eau Noire : seule une absorption régulière de l'entité-substance peut déclencher le processus de mutation.

Points Faibles

La seule façon d'arrêter l'Eau Noire est de remonter à sa source (la brèche par laquelle le liquide s'écoule dans notre réalité depuis le No Man's Land) et de refermer cette brèche – une action contre laquelle l'Eau Noire ne peut rien, n'ayant (pour l'instant) pas les moyens de s'opposer de façon directe à ses adversaires.

Une telle **Source Noire** se trouve toujours quelque part dans les égouts – la localiser en remontant le flux de l'Eau Noire constitue donc une véritable quête, une expédition souterraine jalonnée de dangers (un donjon ?), de telles brèches étant toujours gardées par au moins une colonie de Morlocks et quelques Rats Géants, prêts à sacrifier leur existence pour protéger la Source. Une fois celle-ci localisée, elle ne pourra être obstruée qu'en effectuant une opération précise et nécessitant certaines conditions spéciales, opération dont le secret devra avoir préalablement été découvert ou obtenu par les persos. La nature de ce secret est laissée à l'imagination du MJ, en fonction du style de sa série. Voici trois exemples :

Verser un Antidote : Il s'agit de mélanger à la Source Noire une autre substance ayant le pouvoir de la neutraliser. A priori, si une telle substance existe, elle ne pourrait être que le fruit d'expériences menées par l'Agence ou par une organisation similaire – et l'obtention d'une simple dose constituera un véritable défi !

Cautériser la Plaie : Le pouvoir psychique de Pyrokinésie pourrait permettre d'effectuer une forme de cautérisation dimensionnelle de la Source Noire, sans doute au prix d'une dépense de plusieurs points d'Aventure. Une fois la brèche refermée, l'Eau Noire continuera à couler pendant quelque temps mais la Source sera obstruée et finira par se tarir.

Refermer la Faille : Certains anciens rituels dits magiques peuvent permettre d'ouvrir ou de refermer des failles vers le No Man's Land. Dans le cas d'une Source Noire, trouver le rituel adéquat nécessitera de s'immerger dans d'obscur et mystérieux traités ésotériques sur la géomancie, l'hyper-géométrie, les courants d'énergie et l'architecture occulte...

Project Dark Water

Comme beaucoup de choses venues du No Man's Land, l'Eau Noire constitue à la fois une terrible menace et un objet de curiosité susceptible d'éveiller l'intérêt de diverses parties et organisations...

L'Agence aurait ainsi d'excellentes raisons de s'intéresser à l'Eau Noire. Ses expériences et travaux menés en ce sens pourraient aboutir à d'intéressantes découvertes, comme par exemple une méthode pour préserver les cadavres de Morlocks ou de Rats Géants afin de pouvoir les autopsier, analyser l'historique de leur mutation et, peut-être, essayer de mettre au point une forme de vaccin ou de substance anti-Eau Noire... A moins, bien sûr, que ces recherches d'apprentis-sorciers ne fassent qu'amplifier le problème ou créer de nouveaux bio-cauchemars...

Enfin, l'Agence pourrait aussi avoir à cœur d'empêcher l'Eau Noire et ses secrets de tomber entre de mauvaises mains (autres que les siennes, s'entend).

GOING UNDERGROUND

*But I want nothing this society's got
I'm going underground (going underground)*

The Jam- Going Underground

Ce scénario (qui peut constituer un excellent premier contact avec l'univers de TTB) est bâti sur une trame volontairement minimaliste, afin de permettre au MJ de suivre au maximum les décisions et les actions des persos. Vous trouverez donc ci-après une situation initiale et un événement perturbateur, une description des forces en présence et des lieux de l'action, ainsi que plusieurs pistes possibles pour la résolution de la situation.



Kurt « le Serpent » Johnson

Une Vieille Histoire

En 1954, le braqueur professionnel Kurt Johnson, dit "le Serpent", attaqua un transport de fonds à Chicago, avant de disparaître dans la nature. La police de l'Illinois, ainsi que le FBI, le traquèrent durant des mois, pour finalement renoncer : le Serpent s'était volatilisé...

En réalité, Johnson a trouvé refuge à Whitby, une petite ville paisible de l'Indiana. Blessé, il s'est d'abord réfugié dans une grange située à quelques miles de la ville, en prenant soin de cacher son magot dans le sous-sol d'une vieille bicoque proche de la rivière Wabash.

A partir de là, rien ne s'est déroulé comme il l'avait prévu. Alors qu'il creusait pour enterrer son butin (histoire de venir le chercher plus tard, quand les choses se seraient calmées), Johnson a commencé à voir des « Trucs Trop Bizarres »...qui se sont emparés de lui.

Nul n'entendit plus jamais parler de Kurt Johnson, dit « le Serpent ».

La Piste du Serpent

Vingt ans plus tard, il ne reste de lui que quelques articles de presse dans les journaux de l'époque et des légendes qui courent dans le milieu du banditisme : l'homme fait partie de ceux qui ont réussi le "coup parfait", celui qui les enrichit et leur permet de disparaître.

Clarence Wood, petit malfrat qui entretient des rêves de grandeur, connaît la légende : il avait une quinzaine d'années à l'époque et se rappelle très bien l'histoire du Serpent. Il n'a jamais cru que Johnson avait pu disparaître ainsi et a mené ses propres recherches.

Voici quelques semaines, il a eu vent d'une étrange découverte : le portefeuille de Kurt Johnson avait été retrouvé au cours de travaux, dans la petite ville de Whitby, Indiana.

Après une rapide enquête, la police locale put simplement affirmer que Johnson était passé par là, lors de sa cavale, trente ans plus tôt.

Pour Wood, il s'agit d'une piste sérieuse : c'est la raison pour laquelle ce dangereux individu et ses hommes de main débarquent à Whitby, un jour de printemps.

Etranges Visiteurs...

Depuis plusieurs jours, cinq individus peu discrets ont fait leur apparition à Whitby.

Nul ne sait ce qui motive leur venue et on a du mal à croire qu'il puisse s'agir de touristes : la petite ville de l'Indiana n'est en effet pas réputée pour être un endroit à visiter...

Les rumeurs vont bon train, parmi ceux qui ont remarqué l'arrivée de ces individus :

La Piste Filmique : Selon Bill Moore (le propriétaire du *Whitby Film Palace*, le cinéma de la ville), il pourrait s'agir de représentants d'un studio de cinéma, venus ici pour faire des repérages pour un futur film.

La Piste Rouge : Ça ne peut être que des agents russes, qui cherchent à infiltrer les petites villes américaines en préparation à une invasion qui ne saurait tarder. En tout cas, c'est ce que pense Paul Kennedy, le rédacteur en chef du *Whitby Daily*¹.

La Piste Immobilière : Et s'il s'agissait d'agents immobiliers, intéressés par le « fort potentiel » de Whitby ? Certains adultes, dont (peut-être) les parents des persos souscrivent à cette hypothèse, tant ils sont fiers d'habiter ce petit coin perdu de l'Indiana.

La Piste des Braqueurs : Quelques-uns des habitants de Whitby, parmi les lecteurs de romans policiers et adeptes des faits divers, sont persuadés que les nouveaux arrivants sont une bande de gangsters (ce en quoi ils sont dans le vrai), venus dans la petite ville afin de préparer un braquage (ce qui est faux). Quant à savoir quelle sera leur cible, les pronostics sont variés et parfois fantaisistes.

Bref, tous ceux qui ont remarqué l'arrivée de Clarence Wood et de sa bande ont leur petite idée à leur sujet...et personne n'est dans le vrai. Ironiquement, la piste la plus proche de la vérité (celle des Braqueurs) risque fort d'être écartée d'entrée de jeu par les persos, sachant qu'il n'y a, a priori, rien d'intéressant à braquer à Whitby.

La Découverte

Quelques jours plus tôt, ce qui reste des affaires de Kurt Johnson a été découvert par des ouvriers. En procédant à la destruction de plusieurs des vieilles maisons situées au sud d'Ambiln Heights (les anciennes habitations des ouvriers de la *Whitby Iron Company*, depuis longtemps abandonnées), l'un d'entre eux a trouvé dans les débris un vieux portefeuille. Obéissant à sa conscience, il est allé rapporter sa trouvaille au poste de police.



Qui voudrait braquer quoi que ce soit à Whitby ?

Les papiers de Kurt Johnson se trouvant encore dans le portefeuille, le Town Marshal Wesson a vite fait le lien avec le « *Serpent* » et a fait stopper les travaux. Les deux jours qui suivirent furent consacrés à la fouille des lieux, en vain. Tout ce qui restait de Kurt Johnson tenait dans le portefeuille découvert fortuitement sur place.

Faute de nouvelles découvertes, le shérif dut conclure qu'il ne résoudrait pas le mystère du « *Serpent* ». A défaut, il fit publier une annonce dans le *Whitby Daily*, appelant tout citoyen ayant trouvé quoique ce soit en rapport avec l'affaire à le signaler à ses services. Il contacta également la police du Comté, pour rendre compte de la découverte. Grâce à l'un de ses contacts au sein de ladite police (pour laquelle Wood joue assez fréquemment les indics...), Clarence Wood, toujours aux aguets de quoi que ce soit au sujet de cette vieille affaire qui le hante, sauta sur l'occasion et embarqua sa petite bande vers Whitby, Indiana...

Note au MJ : Si l'un des persos s'intéresse à l'actualité locale (et lit le *Whitby Daily*), il aura pu lire l'annonce publiée par Burt Wesson, qui aura probablement éveillé sa curiosité. Cette annonce pourra également avoir été lue par le père ou la mère d'un des persos.

¹ Le quotidien local, évoqué dans le premier numéro de *Stranger Tales*



Clarence Wood, le cerveau de l'affaire

Dans le quartier du sud, où subsistent encore quelques maisons promises à la démolition et où les terrains vagues sont nombreux, une maison, à demi-démolie, est encore entourée d'un ruban en interdisant l'accès à quiconque.

Parmi les gamins de Whitby, l'affaire fait grand bruit : que s'est-il passé ici ? Qu'a-t-on découvert dans ces baraques en ruine ? Et pourquoi ces drôles de types s'intéressent-ils autant à cet endroit ?

Les persos ne seront pas les seuls à s'intéresser aux agissements de Wood et de sa bande. Certains de leurs camarades de classe (avec lesquels ils n'ont d'ailleurs pas forcément que des affinités) se sont ainsi persuadés que les nouveaux venus sont des chasseurs de trésor et se sont lancés dans la course. Ils joueront bien entendu un rôle d'obstacle vis-à-vis des persos, la rivalité entre les deux groupes étant encore accentuée par les circonstances.

Pour compliquer encore plus la tâche des persos, il est également possible de faire entrer en scène le nommé **Emil Browning**, quinquagénaire excentrique que les persos ont déjà pu croiser à Whitby. Équipé d'appareils de sa création, Browning se lancera lui aussi dans la chasse au trésor, et se retrouvera à plusieurs reprises sur le chemin des persos.

Sans représenter une menace pour eux, Browning peut facilement les entraîner dans ses théories, toutes plus abracadabrantes que les autres et n'a pas conscience du danger auquel il est confronté.

No Honor Among Thieves

Clarence Wood, qui mène l'équipe, est un quadragénaire rondouillard, affublé d'épaisses lunettes de vue. Sous ses dehors d'homme tranquille, il cache une nature vénale et dangereuse. Il est prêt à tout pour parvenir à ses fins (en l'occurrence, mettre la main sur le magot de Johnson), mais ne se salira pas les mains lui-même.

Pour cela, Clarence Wood préférera employer les services de **George Hewell**, dit « Le Marteau » (« **Hammer** »), une brute épaisse qui lui est vouée corps et âme, ou presque. Cette force de la nature ne fait pas de sentiments et est l'arme la plus efficace de Clarence Wood.

Le « bras droit » de Wood, **Karl Bishop**, un homme rondouillard et fourbe, présente un tout autre profil. Foncièrement déloyal, Karl n'hésitera pas à trahir Wood si l'occasion se présente, afin d'emporter tout le pactole.

John Bishop, son frère, est le plus tempéré de la bande et passe l'essentiel de son temps à arrondir les angles. Opportuniste, John Bishop peine à prendre la moindre décision et suit Clarence Wood faute d'un autre meneur...

Ce rôle pourrait bien échoir à **Peter McMillan**, la « grande gueule » du groupe, toujours prompt à donner son avis, quitte à s'opposer à Wood. Ces cinq individus sont tous armés et dangereux, cela va sans dire. Ils font tout leur possible pour être discrets, mais réagiront à une provocation de la seule façon qu'ils connaissent : par la violence, surtout s'il s'agit de Karl Bishop, par exemple.



Karl Bishop : une belle enflure...



Une équipe de professionnels ...

Que font-ils dans le coin ?

Au début du scénario, « par le plus grand des hasards », les hommes de Clarence Wood vont croiser fortuitement les persos, à plusieurs reprises et peuvent même les solliciter pour localiser le lieu de la découverte. Leur allure et leur comportement étranges ne manqueront évidemment pas d'attirer l'attention de nos jeunes héros...

Très tôt, les gangsters vont localiser l'endroit où ont été retrouvées les affaires au nom de Kurt Johnson. Si les persos remarquent leur petit manège, les malfrats se méfieront très vite de ces jeunes curieux et tâcheront de s'en débarrasser s'ils considèrent qu'ils sont une menace pour leur tranquillité.

La façon dont réagissent les gangsters dépend donc de l'attitude des persos mais aussi de ce de la bande auquel ils ont affaire. Si les persos interpellent Clarence Wood ou John Bishop, ceux-ci joueront la carte de la prudence et en révéleront le moins possible sur leurs intentions. Ils peuvent même essayer de se mettre les persos dans la poche en leur racontant des histoires (voir *Bluff n°1* et *Bluff n°2* ci-dessous).

Interroger Karl Bishop ou George Hewell, par contre, c'est prendre le risque d'un mauvais coup : ces crapules n'hésiteront pas à s'en prendre à des gosses. Peter McMillan, lui, sera tout à fait capable de raconter tout de go ce que la bande recherche, tout en menaçant explicitement tout témoin de représailles fort désagréables. Pris séparément, chacun des membres du gang représente un danger différent, mais a aussi ses faiblesses. Aux persos de les découvrir...et de les exploiter !

Bluff n°1

Les malfaiteurs se présentent comme **une équipe de journalistes** employés par un magazine d'investigation (*The Investigator*) s'intéressant à la petite ville de Whitby et posant des questions, surtout aux personnes ayant pu être témoins du passage de Johnson (il y a trente ans de cela). Peter McMillan interrogera Samantha Langmann, la propriétaire du drugstore, tandis que Clarence Wood se rendra au siège du Whitby Daily.

Si leurs questions tournent essentiellement autour de l'affaire du Serpent, Wood et sa bande prennent (plus ou moins) soin de les « noyer » dans d'autres questions sans rapport avec l'affaire, afin de brouiller les pistes. Si la plupart de leurs interlocuteurs sont dupes, certains ne voient dans leur démarche qu'une couverture. Les malfrats pourront aussi changer de bluff si nécessaire...

Bluff n°2

Wood et sa bande pourraient ainsi prétendre être **des agents du gouvernement** venus examiner les lieux « pour des raisons top secret » et à qui les autorités locales (qui ne sont évidemment pas « accréditées ») mettent des bâtons dans les roues. Les persos pourraient bien mordre à l'hameçon et voir dans Wood et son équipe des « men in black » enquêtant sur les phénomènes bizarres survenant de temps à autres à Whitby (surtout, par exemple, s'ils ont déjà eu vent de l'existence de l'Agence) : dans ce cas, les malfrats seront ravis de « jouer le jeu », en en disant (évidemment) le moins possible (« Tout ça est top secret, les enfants... ») – sans avoir évidemment la moindre idée qu'il y a bel et bien des « trucs trop bizarres » à Whitby.

La Fouille

Au premier soir après leur arrivée, Clarence Wood et sa bande n'ont encore qu'une vague idée de l'endroit où ils vont devoir fouiller. Ils rôderont quelque temps dans le vieux quartier d'Amblin Heights, avant de renoncer, la nuit tombant. Il leur faudra faire encore quelques recherches et interroger des témoins avant de se mettre au travail, tout en rongéant leur frein. S'ils essaient d'être furtifs, des tests réussis en Discrétion pourront leur permettre de suivre les malfaiteurs et d'y voir ainsi un peu plus clair (ou pas) dans leur plan.

A la tombée de la deuxième nuit, les malfrats vont investir les lieux où ils comptent chercher le « magot », qu'ils ont pu localiser en interrogeant quelques témoins et en épluchant les articles du « Whitby Daily ». Le terrain en question fait partie de ceux qui longent la rivière Wabash, à l'ouest de la ville. Là, à l'instar du quartier d'Amblin Heights, nombreuses sont les maisons laissées à l'abandon et promises à une prochaine destruction. C'est près de l'une d'elles, dans un état particulièrement délabré, que les gangsters vont commencer à fouiller. Armés de pelles et de pioches, ils vont finalement s'aventurer dans ce qui fut la cave de la maison pour creuser le sol...et rien ne va se passer comme prévu.

Panique !

Après deux heures à remuer la terre, alors que les esprits commencent à s'échauffer et la patience à s'user, le Marteau et Karl mettent au jour une cavité... d'où bondit brusquement une créature qui mord violemment Karl. Ce dernier réagit comme à son habitude et vide son chargeur sur « la chose », qui réussit tout de même à s'enfuir sous terre, malgré ses blessures. Selon la situation, ces coups de feu pourront ou non être entendus par les persos.

Karl Bishop, choqué, est incapable de décrire avec précision la « bête » qui l'a attaquée – il s'agit en fait d'un Rat Géant de Stade 2 (voir p 4), de la taille d'un gros chien.

Wood, l'intellectuel du groupe, trouvera l'explication suivante : il s'agissait certainement d'un glouton (*wolverine*) qui avait creusé son terrier à cet endroit (hypothèse qui ferait bien sûr s'esclaffer n'importe quel zoologue amateur – mais ni Wood ni ses hommes ne connaissent quoi que ce soit à la zoologie).

Clarence Wood et sa petite bande ne vont pas longtemps passer inaperçus, surtout avec la tendance qu'ont certains à faire parler la poudre avant leur jugeote. Les premiers coups de feu mettront en émoi un des rares habitants d'Amblin Heights, Mr McAllister, qui réside dans une des dernières maisons tenant encore debout dans le quartier. Ce brave sexagénaire, alerté par les détonations, contactera la police locale et, pour s'assurer que tout va bien, le Town Marshal Burt Wesson enverra l'un de ses adjoints vérifier que tout va bien.

Fred Hurt, l'adjoint en question, fera un rapide tour dans le quartier, sans prendre la peine de sortir de sa voiture, dans un premier temps. La bande de Wood, terrée dans le sous-sol qu'elle

explore, échappera (sauf si quelque gêneur venait à signaler sa présence) à sa vigilance, pour cette fois.

Dès que la voiture de police aura disparu, les bandits vont reprendre leurs esprits, tant bien que mal. Il faudra que Clarence Wood fasse preuve de toute son autorité et reprenne ses troupes en main : les frères Bishop, notamment, sont partisans de renoncer, surtout après la blessure que vient de subir Karl.

Quelques menaces et jurons plus tard, et après que certains aient sorti les armes, la situation va s'apaiser au sein du gang. Wood va réussir à convaincre « ses » hommes de continuer les recherches. Mal leur en prendra : dès qu'ils exploreront la cavité d'où a bondi la « chose », ils seront pris d'assaut par une dizaine de Rats Géants, et finiront par fuir les lieux, non sans avoir vidé plusieurs chargeurs.

Évidemment, les activités du groupe sont bruyantes et les persos, s'ils sont dans le coin, auront tôt fait de repérer les gangsters et de comprendre qu'un Truc Trop Bizarre est en train de se passer. N'oublions cependant pas que Wood et sa bande sont des individus dangereux et prudents, capables de repérer facilement d'éventuels apprentis espions.

Enfin, si des coups de feu sont à nouveau entendus, le toujours vigilant Mr. McAllister n'hésitera pas à appeler une nouvelle fois la police : cette fois, le chef Wesson comprendra que le danger est réel.

A partir du moment où le gang se sera montré menaçant envers les persos ou d'autres membres de la population, le Shérif Wesson et ses hommes feront tout pour les empêcher de nuire avec une priorité : la sécurité des citoyens de Whitby.

Les Rats Géants

Une fois « dérangés » par ces intrus, les Rats Géants qui grouillent sous Amblin Heights vont réagir comme toute bête féroce dont le territoire est menacé : en contre-attaquant.

Ce sont d'abord les gangsters de Wood qui vont être leur cible, puis ceux qui oseront s'approcher de la maison où ils ont été dérangés. A la faveur de la nuit, ces créatures vont oser s'aventurer à la surface, poussées par la faim : sans le savoir, les « chercheurs de trésor » ont ouvert une porte à de terribles prédateurs.



I smell a rat...

Les Rats Géants cherchent avant tout à défendre ce qu'ils considèrent comme leur territoire : y pénétrer constitue une agression à laquelle ils répondent sauvagement. A moins de faire face à une opposition très supérieure, ces bestioles vont attaquer les humains, parfois avec malice. En plus de défendre leur territoire et d'empêcher des intrus d'y accéder, ils peuvent également chercher à contaminer le plus d'humains possibles, afin d'en faire des serviteurs de l'Eau Noire : des Morlocks ! D'ailleurs, c'est le sort promis à Karl Bishop, contaminé par la morsure qu'il a subi plus tôt.

Les persos auront vraisemblablement peu de chances de vaincre une telle menace sans l'aide d'adultes courageux (comme le shérif Wesson et ses hommes).

La colonie de Rats Géants regroupe **dix-huit**² créatures, dont dix de Stade 1 (ceux qui sortiront, la nuit venue, de leur repaire pour s'en prendre aux intrus), six de Stade 2 (intervenant en support des premiers mais ne quittant leur domaine que si l'on tente d'y entrer) et deux de Stade 3 (les plus dangereux, mais aussi ceux qui se terrent le plus loin de la lumière et n'attaqueront que si les persos commettent l'imprudence de s'aventurer sur leur territoire).

² Cet effectif impressionnant a été défini pour un groupe de trois persos et peut donc être sujet à variation, selon le nombre de joueurs. Il rend clairement impossible tout affrontement direct entre les persos et les monstres : les Rats Géants constituent ici une menace globale et non une suite de créatures à affronter au fur et à mesure.

Un Monde Sous Whitby ?

Les persos peuvent se demander ce que cette bande de Rats Géants fait là, depuis des années, cachée sous Amblin Heights. Voici quelques explications...

Le sous-sol de la petite ville de Whitby comporte de l'Eau Noire (voir page 8 de ce numéro de *Stranger Tales*), sous Amblin Heights, donc, mais également en d'autres endroits (notamment sous le Sunset Motel, dont il est question dans le scénario *Neighborhood Threat*).

Ces « flaques » ont contaminé le sous-sol et les créatures qui y résidaient (ou eurent le malheur de s'y aventurer) et, lentement, ces résidents du monde d'en-dessous ont creusé quantité de galeries. Leur but, ou plutôt, celui de l'Eau Noire, est de former une véritable armée et de réunir celle-ci pour le jour (ou plutôt la nuit) où Whitby sera prise d'assaut.

Pour le moment, Morlocks et Rats Géants attendent patiemment sous terre, mais quand l'heure sera venue pour le No Man's Land d'étendre son emprise, l'horreur surgira des tréfonds de la terre.

A moins, bien entendu, que d'intrépides héros n'empêchent cette apocalypse locale !

Eléments de Résolution

En toute logique, les persos vont comprendre avant les gangsters ce qui se passe (forcément, ils ont un *Sixième Sens*), ou au moins faire le lien entre l'apparition des Rats Géants et le No Man's Land (auquel ils ont pu déjà être confrontés). Comprendre ce que Clarence Wood et sa bande viennent faire dans le coin peut leur prendre un peu plus de temps : il leur faut pour cela user de leurs talents en *Investigation* ou en *Discrétion*, par exemple. Lorsqu'ils auront complètement appréhendé la

N'oublions pas que Clarence Wood et sa bande (ainsi que le shérif et ses hommes) peuvent mettre hors-jeu quantité de Rats Géants avec leurs armes à feu – tout particulièrement les Rats de Stade 1, moins Coriaces que leurs congénères plus massifs.

situation, ne restera plus qu'à neutraliser la menace qui plane sur Whitby...ou plutôt, *sous* leur petite ville.

Les hommes de Wood sont motivés par le pactole du Serpent, mais tous n'ont pas le même degré de détermination. Obnubilé par le magot, Wood ira jusqu'au bout et ne renoncera jamais, quitte à affronter seul les Rats Géants. Hewell, le moins futé de la bande, obéira à Wood, qu'il considère comme son chef, jusqu'à ce que McMillan prenne suffisamment l'ascendant sur lui.

Les frères Bishop resteront solidaires, même si Karl donnera libre cours à ses penchants cruels et se fera un plaisir de vider ses chargeurs sur les créatures venues du sous-sol.

Quant à John, lorsqu'il mesurera le danger (entre les forces de l'ordre et les Rats Géants), essaiera de convaincre ses comparses de fuir avant qu'il ne soit trop tard, mais risque de n'être suivi que par son frère.

Enfin, McMillan n'hésitera pas à profiter de l'occasion pour prendre la place de Clarence Wood, dès que celui-ci sera « neutralisé ». Sous son influence, toute la bande préférera sauver sa peau et laisser tomber ce trésor, décidément trop dangereux.

De son côté, Burt Wesson et ses adjoints ne vont pas en rester là. Dès que la bande aura révélé sa vraie nature, le but du shérif est de neutraliser la menace qu'elle représente. Idéalement, le town marshal va chercher à arrêter tout ce petit monde, mais, s'il y est contraint, les armes parleront. Le paisible shérif de Whitby, ainsi que ses adjoints, sous-estimés par les gangsters, se montreront d'une redoutable efficacité.

Au milieu de tout cela et, espérons-le, à l'abri des balles perdues, les persos peuvent jouer la carte de la prudence ou se montrer intrépides. C'est à eux que revient de choisir...

Le Trésor du Serpent

Mais oui, c'est vrai, et le trésor, au fait ?

Il est envisageable que certains persos se soient intéressés au magot du Serpent et qu'ils espèrent, eux aussi, mettre la main dessus. Deux grandes options sont à la disposition du MJ, selon la tonalité et la « morale » qu'il souhaite donner à ce scénario.

Possibilité 1 : Pas de Magot !

Le trésor a disparu : après toutes ces années, les Rats Géants (ou peut-être des Morlocks ?) se sont emparés du sac qui contenait le butin du braqueur Kurt Johnson.

Grignoté par les énormes rongeurs ou détruit par les créatures venues de sous la terre, le Trésor du Serpent n'existe plus...

Possibilité 2 : Le Butin Enfoui

La mallette en cuir qui contenait le butin du « Serpent » est encore là, telle que le malfaiteur l'a enterrée et il est possible de la trouver si l'on s'aventure dans les galeries creusées par les Rats Géants (et en affrontant le danger qu'ils représentent).

Les persos peuvent choisir de la rendre aux autorités (c'est-à-dire au Shérif Wesson) ou de la garder pour eux... ce qui n'est peut-être pas une si bonne idée...

Au-delà de l'aspect illégal de ce choix et des soupçons qu'il ne manquera pas de susciter (comment ces gosses peuvent-ils se retrouver en possession d'une petite fortune en coupures datées d'une trentaine d'années ?), n'oublions pas que le magot a été en contact avec des créatures dénaturées par l'Eau Noire et pourrait contaminer ceux qui s'en emparent (voir p 8), auquel cas les Trucs Trop Bizarres que viennent de vivre les persos pourraient bien se transformer en Trucs Trop Horribles...

Le Destin du Serpent

En creusant pour cacher son magot, Kurt Johnson est tombé sur ce qui rôde dans le sous-sol de Whitby.

Le braqueur disparu a-t-il été tué et dévoré par les Rats Géants ?

Contaminé par l'Eau Noire ?

Fait-il désormais partie des Morlocks qui hantent les sous-sols de la petite ville - et que les persos pourraient croiser dans le scénario *Neighborhood Threat* ?

La réponse vous appartient !

NEIGHBORHOOD THREAT

*Now that he knows
There's nothing to get
Nothing to get
Not in this place
Not in your face
Will you still place your bet
Against the neighborhood threat?*

Iggy Pop – Neighborhood Threat

Ce scénario est conçu pour être joué en période scolaire : les persos disposent de quelques heures chaque jour seulement et de quelques contraintes, qui pourront être imaginées par le MJ ou choisies par lui dans l'encadré ci-dessous. Son intrigue fait intervenir les Morlocks et la terrible Eau Noire, détaillés dans ce numéro (voir Horreurs Souterraines).

Une Nouvelle Recrue !

Depuis la rentrée, une nouvelle élève fait partie de la classe des persos. Sheryl Thompson, "la bizarre" pour nombre de ses camarades de classe, n'a lié amitié avec personne...sauf avec les persos, parce qu'elle partage un hobby commun avec eux.

Exemple : *les persos discutent entre eux, à l'intercours ou lors du repas du midi, de leur dernière partie de D&D...et Sheryl s'intéresse (d'abord timidement) à leur conversation. Avant d'emménager dans ce "coin paumé", elle résidait à San Francisco et avait des amis, avec lesquels elle jouait régulièrement à D&D, justement. Et son personnage de barbare aimerait beaucoup reprendre du service !*

On sait peu de choses à propos de Sheryl, hormis le fait que ses parents sont installés depuis quelques semaines au Sunset Motel, à l'entrée nord de Whitby, et qu'ils restaurent les lieux afin de pouvoir exploiter l'établissement.

Chaque matin, Sheryl arrive à vélo à l'école, puis repart dès que la cloche sonne.

C'est une élève sérieuse, même si ses résultats restent moyens. Elle semble souvent préoccupée, voire triste et, de ce fait, ne s'est pas encore insérée dans un groupe. Lors des pauses, elle est souvent occupée à dessiner dans un carnet, tout en dévorant rapidement son sandwich, qu'elle accompagne d'une canette de soda. Dotée d'un talent certain pour le dessin, elle fait l'admiration de Mr Spielberg, le professeur d'arts plastiques, et peut attirer l'attention des persos.

La Vie Continue...

Comme indiqué ci-dessus, ce scénario se déroule durant une période où les persos se rendent à l'école chaque jour. A moins qu'ils ne décident de sécher les cours (s'exposant de ce fait aux réprimandes de leurs parents etc.), le temps dont ils disposent chaque jour est donc limité. De plus, il va leur falloir tenir compte de quelques contraintes que le MJ pourra piocher dans la liste suivante :

Le D.M. de la Mort : La professeure de mathématiques, Mrs Hill, donne à ses élèves un devoir à la maison à faire en groupe. Le devoir en question est long et prendra entre une et trois heures, selon que les persos réussissent ou pas un test en *Trucs d'Intello*.

L'Exposé de Science : Le professeur de sciences, Mr Harrington, confie à ses élèves le soin de réaliser chacun un exposé sur un thème scientifique de leur choix.

La Soirée Baby Sitting : Les parents d'un des persos décident de passer la soirée au restaurant et au cinéma et lui confient la garde son petit frère ou de sa petite sœur (selon le *background* du perso). Il va être délicat pour ce perso de participer à l'aventure, à moins qu'il ne trouve un subterfuge !

Un Moment Délicat : Un des jours d'école comporte 2 heures de cours de sport : pour Sheryl, c'est un moment difficile, car le passage par les vestiaires implique de laisser voir les hématomes qui couvrent son corps. Si un des persos est une fille et peut la secourir dans cet instant délicat, leurs liens en seront renforcés. Dans le cas contraire, Sheryl vivra très mal cette séance : on la comprend.



Un autoportrait de Sheryl

Le Sunset Motel

Situé à l'entrée nord de Whitby, ce motel est abandonné depuis plusieurs années. Si les persos ne se rappellent pas l'avoir vu en activité, ils ont connaissance de quelques informations à son sujet ; ils peuvent, par exemple, interroger leurs parents à ce sujet ou utiliser leurs talents d'Investigation pour faire quelques recherches :

Info 1 : Cette information est de notoriété publique. Le Sunset Motel a ouvert dans les années 1960, et a fonctionné, tant bien que mal, pendant cinq à dix ans (les témoignages sont confus). Il accueillait des voyageurs de passage s'arrêtant pour la nuit et repartant généralement dès le lendemain.

Info 2 : Cette information nécessite la réussite d'un test d'Investigation. Au début des années 1970, sa fréquentation a baissé. Le propriétaire, un certain Samuel Vance, a décidé de faire des travaux pour moderniser l'établissement. Le motel fut donc fermé le temps des travaux. Mais Samuel Vance a disparu un jour et n'a plus jamais reparu. On le soupçonne d'avoir pris la fuite pour échapper à ses créanciers : il avait accumulé de fortes dettes lors de ses travaux.

Info 3 : Cette information est de notoriété publique. Le motel est resté à l'abandon jusqu'au mois dernier, où la famille Thompson est arrivée. Elmer et Lisa, les parents de Sheryl, souhaitaient depuis longtemps se lancer dans pareille activité : armés de tout leur courage, ils installèrent leur camping-car sur le parking du motel et commencèrent les travaux : bientôt, le néon annonçant « *Sunset Motel* » brillera de nouveau sur la route 31.

Info 4 : Cette information est de notoriété publique. Le motel comporte une vingtaine de bungalows situés le long d'un grand parking. Le terrain, qui comporte aussi un bâtiment à usage d'habitation pour les gérants, est envahi par les ronces et a subi les outrages des années. Cependant (test de Sixième Sens ou d'Observation), ce lieu n'a guère subi les déprédations habituelles : c'est comme si, instinctivement, il avait été évité par les *kids* de Whitby (et par tout squatter ou sans-domicile-fixe), durant toutes ces années...

La Bande des Bizarres

Nos héros vont donc intégrer (plus ou moins de bonne grâce) un nouveau membre dans leur groupe. Le courant passant plutôt bien entre Sheryl et les persos, celle-ci va leur demander de l'inviter à leur prochaine partie de D&D, quelques jours plus tard.

Note au MJ : Ce scénario se déroulant pendant une période de l'année où les persos vont à l'école, n'hésitez pas à utiliser des ellipses et à "zapper" des jours entiers pour aller d'une scène à l'autre. Si besoin, vous pouvez également prendre le temps de mentionner quelques événements notables qui émaillent la vie des persos, mais n'allez pas jusqu'à détailler chaque jour et chaque heure, au risque de provoquer l'ennui de vos joueurs et la perte de toute tension narrative.

Le jour dit, la jeune fille se charge d'amener les boissons (elle *adore* le soda) et la partie est une vraie réussite : c'est avec un réel plaisir que les persos jouent aux côtés de « Sheryl la barbare » ! Celle-ci semble métamorphosée, comme si la tristesse qui la caractérise d'habitude avait disparu. Bref, les persos s'amuse...jusqu'au moment où Sheryl jette un œil sur sa montre et déclare brutalement qu'elle doit rentrer immédiatement. Bien qu'il ne soit pas encore très tard, Sheryl se borne à dire qu'elle est en retard et qu'elle s'excuse, avant de sauter sur son vélo et de filer, laissant même sa feuille de perso sur la table.

Note au MJ : Le jeu de rôle comme hobby commun entre Sheryl et les persos n'est donné qu'à titre d'exemple. Vous pouvez évidemment utiliser d'autres prétextes pour réunir la petite bande, qu'il s'agisse d'une balade à vélo ou d'une séance de radioamateur. Dans ce cas également, Sheryl quittera précipitamment le groupe, sans explication ou presque.

Mystery Girl

Le lendemain, Sheryl retrouve les persos à l'école...mais s'avère particulièrement distante et mutique. Si l'un des persos cherche à entrer en contact avec elle (pour, par exemple, lui rendre sa feuille de personnage oubliée), Sheryl se contentera du minimum de politesse et n'engagera pas la conversation, ni ne l'entretiendra. Dès la fin des cours, elle rentrera chez elle : les persos ne doivent plus savoir que penser de cette fille et voudront certainement à en savoir plus à son sujet...

Sheryl passe l'essentiel de son temps au domicile familial, la petite maison jouxtant le Sunset Motel. Elle essaie d'aider ses parents dans les travaux de restauration des bâtiments et passe le temps libre qui lui reste seule dans sa chambre, à remplir ses carnets à dessin, casque de walkman sur les oreilles. Si les persos prennent le temps d'observer ce qui se passe au motel, ils pourront obtenir plusieurs informations intéressantes (selon le temps consacré à leur « opération de surveillance ») :

Info 1 : Le Sunset Motel devrait ouvrir au printemps. Les Thompson comptent accueillir les randonneurs et les touristes qui viennent visiter cette belle région.

Info 2 : Elmer et Lisa Thompson n'ont pas sollicité d'artisans pour les travaux de réfection du motel. Faute de moyens, sans doute, Elmer essaie de tout faire par lui-même. Ceci a parfois des conséquences fâcheuses (une fuite d'eau, une cloison vacillante, etc.), mais il faut reconnaître aux parents de Sheryl une bonne volonté à toute épreuve.

Info 3 : A la nuit tombée, des cris peuvent être entendus dans la maison des Thompson. S'il est difficile d'y discerner des paroles, il est aisé de faire la différence entre les cris de rage d'Elmer et de Lisa et ceux, de terreur, de Sheryl.

Info 4 : Après avoir subi la furie de ses parents, Sheryl se terre souvent dans le local situé au fond du parking et y finit la nuit. Elle y panse ses plaies comme elle peut et y finit souvent la nuit, sur un matelas de fortune.

Si les persos ne mettent pas en place de surveillance directe du Sunset Motel, ils pourront aussi découvrir les informations 1 à 3 en écoutant les rumeurs locales (qui vont toujours bon train dans une ville comme Whitby) : l'information 1 est de notoriété publique, tandis que les informations 2 et 3 nécessiteront chacune la réussite d'un test

d'Investigation. L'information 4, en revanche, ne peut être obtenue qu'en observant le Motel pendant au moins une soirée.

On peut aussi envisager que les persos aillent directement se présenter au Sunset Motel, ne serait-ce que pour rendre à Sheryl sa feuille de perso oubliée ou renouer contact avec elle.

Mr & Mrs. Thompson

S'ils se rendent au Sunset Motel, les persos auront l'opportunité de rencontrer les parents de Sheryl. Selon le degré d'avancement du scénario, Elmer et Lisa seront ou non visibles, compte tenu de leur corruption par l'Eau Noire qui les transforme peu à peu en Morlocks (voir *La Terrible Vérité*, ci-dessous).

Si la rencontre a lieu au début du scénario, les Thompson auront une apparence quasiment normale et feront bon accueil aux persos, leur proposant même de prendre un soda en compagnie de leur fille (mais un soda version *Diet / Light*, ajouteront-ils d'un ton très sérieux – il est clair qu'à leurs yeux, Sheryl consomme beaucoup trop de boissons gazeuses sucrées). Il est difficile d'imaginer que des gens si charmants puissent être à l'origine des cris que l'on entend lorsque la nuit tombe...

Si, par contre, les persos mettent plus de temps à se rendre au Sunset Motel, l'apparence physique des parents de Sheryl se sera tellement dégradée que leur fille fera tout pour éviter la rencontre.

Les prétextes qu'elle invoquera sonneront souvent « faux » (ce que pourra permettre de détecter un test de Baratin) : elle expliquera que ses parents sont occupés à repeindre une pièce et ne peuvent être dérangés, ou qu'ils ont dû aller faire une course urgente ou encore qu'ils se reposent et ne veulent pas être dérangés.

Sheryl réagira assez mal à l'arrivée inopinée de ses camarades et semblera irritée de leur initiative, comme si elle tenait fermement à ne pas mêler qui que ce soit à sa vie familiale.

Quel que soit le déroulement de cette scène, tout ceci devra laisser une impression étrange aux persos. Quelque chose « cloche » dans l'attitude de Sheryl et des Thompson (ou dans leur absence, le cas échéant). Une fois que les persos auront quitté le motel, un test de Sixième Sens réussi pourra leur faire pressentir (ou leur confirmer) la présence d'une menace latente mais désagréablement proche...



La Terrible Vérité

Depuis qu'ils sont installés à Whitby, les parents de Sheryl ont été contaminés par la nappe d'Eau Noire (voir page 8 de ce numéro de *Stranger Tales*) qui pollue le site du motel. Leur transformation en Morlocks a commencé et est donc désormais irrémédiable.

Pour l'heure, leur *morlockisation* est peu perceptible : Elmer et Lisa sont dans la première phase de leur transformation, qui se traduit surtout pour l'instant de façon psychologique, sous la forme de sautes d'humeur et de pulsions malveillantes.

Dans la journée, les travaux de réfection du motel occupent entièrement leur esprit, ce qui leur permet de maintenir un certain contrôle sur leurs actes – mais une fois la nuit tombée, leur côté « morlock » prend peu à peu le dessus...

La situation des Thompson va aller en s'empirant : d'ici quelques jours, ils passeront dans la seconde phase de leur transformation (là encore, voir la description des Morlocks au début de ce numéro de *Stranger Tales*).

Sheryl est épargnée par la *morlockisation* pour deux raisons : ce sont surtout ses parents qui sont en contact avec l'Eau Noire, puisqu'ils vivent 24 heures sur 24 au motel et que leurs travaux les ont mis directement en contact avec l'entité mutagène. Étant souvent absente (et fuyant parfois le logement familial, comme on l'a vu plus haut), Sheryl subit peu l'intoxication. De plus, comme nombre d'enfants américains, Sheryl boit très peu d'eau du robinet et préfère les sodas : ironiquement, c'est cette mauvaise habitude qui la sauve, pour l'instant, d'un cruel destin. Enfin, la jeune fille a tendance à ressentir ce danger, intuitivement, et à l'éviter – un *Sixième Sens* qui lui donnerait le profil idéal pour faire un perso de *Trucs Trop Bizarres* !

Le Secret de Sheryl

Le lendemain matin, peu avant que la cloche de l'école ne résonne, Sheryl est de retour en classe, comme si de rien n'était.

Si les persos ne vont pas vers elle, c'est elle qui prendra l'initiative, en fin de journée. Penaude, elle s'excusera pour son comportement récent et invoquera des « *problèmes familiaux* » en guise de justification.

Si on la presse d'en dire plus, elle restera évasive mais lâchera que « *ça n'est pas facile pour mes parents, cette histoire de motel* ».

Mais il faudra plus qu'une simple démonstration de camaraderie pour que Sheryl avoue que ses parents déchaînent leur furie sur elle et qu'elle en porte les traces (son corps comporte de nombreux hématomes). Si les persos ont découvert qu'elle était battue et réussissent à la mettre suffisamment en confiance, elle avouera que ses parents ne sont plus eux-mêmes, depuis qu'ils sont arrivés ici. Elle pense que la restauration du motel les épuise, les ruine et les *change*... ce qui, dès la nuit tombée, la pousse à se terrer dans sa cachette.

Pour amener Sheryl à révéler son lourd secret, les persos devront faire preuve de psychologie et d'empathie : l'idéal sera de résoudre ceci via une séquence de roleplay, mais si le MJ sent que ses joueurs ne sont pas très à l'aise avec ce type de scènes, il pourra aussi abstraire ces interactions très émotionnelles sous la forme d'un test d'Investigation ou de Baratin (selon l'attitude adoptée par les persos).

La transformation qu'évoque Sheryl à propos de ses parents est bien réelle et n'a rien de psychologique : les Thompson, contaminés par la présence de l'Eau Noire, ont commencé, comme on l'a vu, à se changer en Morlocks...

Encore pire : lors des travaux de restauration du Sunset Motel, Elmer et Lisa, lorsqu'ils se sont attaqués au sous-sol du bâtiment d'habitation, ont découvert une mystérieuse galerie s'enfonçant sous terre, jusqu'à un réseau souterrain peuplé de Morlocks !





Let's do the Morlock Twist!

Les Morlocks sont là !

Une colonie de Morlocks réside en effet depuis des années sous Whitby. Ces créatures étaient déjà en contact avec les précédents habitants du Motel, qui rejoignirent leurs rangs lorsque leur contamination par l'Eau Noire les obligea à fuir la lumière du jour et à disparaître du monde des vivants... Tel fut notamment le sort de Samuel Vance qui, lors des précédents travaux d'aménagement du motel, creusa sous terre – en partie pour aménager le sous-sol de sa maison, en partie parce qu'il était guidé par l'Eau Noire. Il tomba alors sur d'anciennes galeries et sur leurs occupants, qu'il rejoignit une fois sa métamorphose achevée. C'est également ce qui attend les parents de Sheryl, la *morlockisation* étant irréversible...

L'Eau Noire a pour objectif (si l'on peut employer ce terme dans le cas d'une entité liquide semi-consciente) d'attendre le jour de l'inauguration du Sunset Motel afin de s'attaquer aux citoyens de Whitby qui seront présents ce jour-là et, à terme, à toute la ville. Les parents de Sheryl, encore au premier stade de la *morlockisation*, comptent inviter autant de monde que possible quand le motel sera redevenu fonctionnel. Et, lors de la petite fête célébrant officiellement la réouverture du Sunset Motel, eux et leurs congénères Morlocks se jetteront sur les invités. Ce jour-là, l'Eau Noire lancera sa terrible offensive sur le monde des humains. Prévue pour le printemps, « si les travaux avancent bien », l'ouverture du Sunset Motel pourrait être celle des portes de l'enfer pour les citoyens de Whitby.

En attendant, ses effets se limitent à la terrible transformation d'Elmer et Lisa Thompson, dont la pauvre Sheryl risque fort de devenir une victime collatérale...en attendant le jour où l'Eau Noire lancera son assaut sur Whitby !

Le Monde d'En-Dessous

Devant le désarroi de leur nouvelle amie, les persos doivent agir ! S'ils veulent venir en aide à Sheryl, ils vont devoir faire face à une terrible vérité : sous terre rôdent des créatures terrifiantes qui étaient autrefois des humains !

Se rendre dans le motel à l'insu des parents de Sheryl n'est pas sans risque : il faudra faire preuve de *Discrétion* pour se faufiler dans les bâtiments et y recueillir des indices.

C'est évidemment dans le bâtiment d'habitation (voir le plan) et, plus précisément, dans son sous-sol que se trouvent la clé du mystère... et, bien entendu, le danger. Le soir venu, lorsque Sheryl est censée dormir, Elmer et Lisa se laissent guider par leurs instincts de Morlocks et rejoignent ceux qu'ils considèrent désormais comme les leurs. Dans le sous-sol de leur maison, ils se glissent dans la galerie qu'Elmer a aménagée pour descendre sous terre.

En les observant et en les suivant (ce qui exigera des tests de *Discrétion*), les persos pourront découvrir ce qui se passe sous le motel, quand la nuit tombe : la galerie descend profondément sous terre, forçant parfois les éventuels intrus à ramper pour avancer.

Dans la puanteur tenace d'égout omniprésente, les persos, s'ils ont le courage d'aller jusque-là, pénètrent alors en territoire morlock.

Le réseau des égouts de la ville, que recoupent de nombreux autres passages et tunnels creusés par ces créatures souterraines, forme un véritable dédale qui s'étend probablement sur une surface au moins aussi grande que celle de la ville... Là, le danger est partout. S'ils sont peu nombreux sous Whitby (probablement entre dix et quinze), les Morlocks sont sur leur territoire et en connaissent chaque boyau. Ils se régèleraient volontiers de chair fraîche et n'hésiteront donc pas à s'en prendre à ces gamins trop imprudents !

Pour l'heure, les Morlocks ne s'aventurent pas encore à la surface, même à la nuit tombée. Mais ce n'est qu'une question de temps : tôt ou tard, l'Eau Noire, qui contrôle les sinistres créatures mutantes de façon insidieuse, lancera son offensive sur le monde du dessus.

A l'Assaut !

S'il est peu probable que les persos partent en guerre contre les créatures souterraines et réussissent à les éliminer sans y laisser des plumes, on peut envisager qu'ils fassent appel à un (ou des) adulte(s) de confiance pour se lancer dans cette bataille.

Ces alliés potentiels sont cependant rares : il va falloir que les persos se montrent particulièrement convaincants...ou fassent en sorte de mettre ces adultes devant le fait accompli. L'aide du shérif Wesson serait évidemment la bienvenue mais sera quasiment impossible à obtenir, à moins que le policier ne voie les Morlocks de ses propres yeux (voir *L'attitude des autorités*, ci-dessous).

Même avec l'aide d'adultes, une telle expédition reste extrêmement dangereuse, les Morlocks ayant l'avantage du territoire (et de la sauvagerie). Au cas où les persos seraient suffisamment combattifs (et bien assistés), les Morlocks prendront la fuite dès qu'ils se sentiront menacés, s'enfonçant encore plus profondément dans les entrailles de la terre. L'Eau Noire refluera - pour revenir plus forte, dans un autre épisode...

Protéger Whitby

Il est plus probable que les persos cherchent à éviter un affrontement direct et se donnent comme priorité de limiter la menace que représentent les Morlocks, en condamnant l'entrée vers leur territoire (située dans le sous-sol du motel), par exemple. Cette solution n'est que provisoire : tôt ou tard, l'Eau Noire enverra de nouveau ses troupes mutantes à l'assaut de notre monde. Mais, ce jour-là, les persos seront prêts - espérons-le...

Si la menace morlock n'est pas endiguée, un grand péril menace Whitby. Dans quelques semaines, à l'instigation de l'Eau Noire, Lisa et Elmer Thompson, que nul n'a vu depuis longtemps, inviteront (via des affiches collées çà et là dans la ville) leurs concitoyens à l'inauguration du *Sunset Motel*.

Le soir dit, des dizaines de personnes seront les victimes de la tribu de Morlocks qui rôde sous terre. La plupart serviront de festin à ces créatures, tandis que d'autres seront mises en contact avec l'Eau Noire et viendront grossir les rangs de la population souterraine, avant le prochain assaut sur notre monde. L'enjeu est donc de taille pour les persos, même s'ils n'en ont pas forcément conscience.

Lisa et Elmer

Les parents de Sheryl, au cours de ce scénario, passent lentement du stade 1 au stade 2 de la *morlockisation*. Leur humanité s'efface en même temps que leur apparence physique est altérée. Contaminés par l'Eau Noire et au contact des Morlocks déjà présents, ils deviennent, en quelques jours, un véritable danger pour leur fille. Cette dernière, cependant, est mise à la torture par la situation qu'elle vit depuis quelque temps et peut hésiter sur la conduite à tenir : elle est tiraillée entre la terreur que lui inspirent ses parents transformés en monstres méconnaissables et le désir de les rejoindre (ils restent, après tout, ses parents...), quitte à devenir à son tour une Morlock (un désir qui est peut-être dû à l'influence résiduelle de l'Eau Noire sur la jeune fille).

Pour convaincre Sheryl que ses parents sont devenus *autre chose* et qu'elle doit à présent les considérer comme des créatures hostiles, les persos ne pourront pas se contenter d'un simple test de Baratin et devront faire preuve d'humanité et de psychologie : selon le degré d'amitié qui s'est lié entre elle et les persos, la tâche sera plus ou moins facile...

L'Attitude des Autorités

Qu'il s'agisse des policiers de Whitby ou des adultes en général, rares sont ceux qui accepteront d'écouter les persos (voir *A l'assaut des Morlocks*, ci-dessus) : le Baratin sera inutile et seul le fait d'être mis devant le fait accompli (en voyant un Morlock de leurs propres yeux) pourra leur faire accepter l'existence d'un danger réel et imminent.

Même si nos héros parviennent à convaincre quelques grandes personnes de descendre dans la galerie souterraine, ces alliés adultes n'accorderont évidemment pas foi à ces histoires de « gollums souterrains » ou de « créatures mutantes » racontées par des gosses trop imaginatifs (ah, la mauvaise influence des « jeux drôles »...) : à leurs yeux, les Morlocks ne sont vraisemblablement qu'une poignée de « hobos cinglés » ou de « junkies azimutés ». Mais si ces « fichus tarés » mettent en péril la sécurité de Whitby, alors il convient d'y mettre le holà – au besoin par la force. Ce n'est qu'en étant confrontés à l'inexplicable métamorphose des parents Thompson que Wesson et ses hommes pourront commencer à accepter la réalité de la situation, tout en essayant de la rationaliser au maximum (« Sûrement les effets d'une nouvelle drogue venue de New York ou de Californie... »).

Néanmoins, une fois les parents de Sheryl disparus, le chef Wesson devra prendre des décisions. Il commencera par interdire tout accès au bâtiment qui, vu l'état de son sous-sol, menace de s'effondrer. Ensuite, si Sheryl n'a pas suivi ses parents, il sera contraint de la confier aux bons soins de sa tante Hilda, résidant en Floride. Ce jour-là, les persos auront probablement le cœur bien lourd.

Le Mauvais Plan

Et si les persos ne font rien pour Sheryl ? Jour après jour, les parents de Sheryl vont subir les effets de la *morlockisation* et devenir, peu à peu, et irrémédiablement, des monstres.

Tôt ou tard, le vestige de sentiment humain qui les empêche de s'en prendre davantage à leur fille finira par s'éteindre, pour laisser place à la bestialité pure des Morlocks.

Rappelons qu'il faut 1D6 mois pour passer du stade 1 au stade 2 de la mortlockisation. Au début du scénario, il leur reste encore quelques semaines (le MJ pourra moduler cette durée à sa guise) avant de franchir cette étape de métamorphose. Ensuite, c'est à nouveau au bout de 1D6 mois que la transformation des parents Thompson sera terminée et qu'il ne restera plus rien des êtres humains qu'ils furent.



- *Quoi, ma gueule ?*

Le danger auquel est exposée Sheryl va devenir de plus en plus réel. Si les persos ne font rien, la petite fille finira par, elle aussi, rejoindre les rangs des Morlocks et pourrait s'en prendre à ceux qui furent ses amis.

S'il n'est plus possible de sauver Elmer et Lisa, les persos peuvent encore éviter un sort funeste à leur nouvelle amie et, de plus, empêcher que l'Eau Noire ne crée davantage de Morlocks. Comme on le voit, même dans le meilleur des cas, l'issue de l'aventure aura probablement un arrière-goût amer... un goût d'Eau Noire !

I KNOW THERE'S SOMETHING GOING ON

*I know there's something going on
I know there's something going on
I know it won't be long
Won't be long before you're gone*

Frida - I know there's something going on

Ce scénario met en scène le Mothman, un des monstres présentés dans le livre de base de Trucs Trop Bizarres ; il s'agit d'une aventure à la structure très ouverte, qui nécessitera une certaine souplesse de la part du MJ. Le principal objectif des persos sera en effet d'empêcher un enchaînement d'événements devant normalement mener à une catastrophe inéluctable : leurs décisions et leurs actions (ou, au contraire, leur passivité et leur manque d'initiative) auront donc un impact crucial sur l'issue du scénario !

Présages et Prémonitions

Ce scénario est destiné à des persos ayant déjà vécu quelques Trucs Trop Bizarres et dont l'un (ou plusieurs) d'entre eux a pu accéder à un Hyper-Don (voir page 34 de ce numéro de *Stranger Tales*) en Sixième Sens, afin de pouvoir bénéficier des visions décrites dans le scénario – une possibilité qui pourra d'ailleurs lui causer plus de désagréments que de bénéfices. Si aucun des persos ne possède cet Hyper-Don, il est possible d'utiliser un personnage-non-joueur doué de cette capacité, pour son plus grand malheur : l'Oncle Manfred (voir ci-dessous).

Enfin, si le MJ ne souhaite pas du tout utiliser les Hyper-Dons dans sa série, il pourra tout simplement attribuer les visions décrites à un perso possédant une valeur élevée en Sixième Sens (au moins 4) – ou, à défaut, à ce brave Oncle Manfred...

Jours de Fièvre à Whitby

D'ordinaire, Whitby est une petite ville tranquille – au moins en surface... Mais, ces derniers temps, entre un vétéran qui sort son fusil un peu trop rapidement, une « bonne citoyenne » qui semble s'être changée en prophète de l'apocalypse et les tensions au sein de la Middle School, le Town Marshal Wesson ne sait plus où donner de la tête...

L'Oncle Manfred

L'Oncle Manfred est de passage à Whitby !

Pour son neveu ou sa nièce (un des persos), c'est une bonne nouvelle ! Pour les parents du perso, ça l'est moins... Manfred va en effet loger chez ces derniers pour quelque temps. Frère du père (ou de la mère, au gré du MJ) du perso choisi, Manfred est l'original de la famille. Sans attaches, il vit d'on ne sait trop quoi et n'a pas de résidence fixe. Il a l'habitude de surgir sans prévenir et vient d'arriver chez le perso, son éternel sac sur le dos. Sa présence est source de tensions entre les parents du perso, mais ce dernier voue une tendresse particulière à Manfred, qui semble parfois n'avoir jamais grandi...

Pour ajouter à son « originalité », Manfred prétend être sujet à des visions que sa belle-sœur met sur le compte de sa consommation de substances prohibées, conjuguée à une mythomanie certaine. Sans en être pleinement conscient, Manfred possède un score maximal en Sixième Sens et, s'il use et abuse bel et bien d'alcool (voire de marijuana), ses fameuses visions ont fait pour origine le No Man's Land...

Les visions décrites dans le scénario, censées accabler le perso hyperdoué en *Sixième Sens*, feront donc partie des flashes de l'oncle Manfred, qu'il s'empressera de raconter, en les enjolivant parfois un peu...

Compte à Rebours Fatal

Lorsque le scénario débute, une série d'événements s'est déjà enclenchée. En voici le résumé chronologique. Idéalement, les deux cauchemars devront être résumés au joueur du perso concerné avant le début de jeu, oralement ou en utilisant les textes fournis dans les encadrés donnés en fin de scénario.

J-14 : Première Apparition

Deux semaines avant le début du scénario, le Mothman a fait une apparition à Whitby, au coucher du soleil : c'est William Cahill qui l'a aperçu, alors qu'il sortait de sa maison pour fumer sa dernière cigarette de la journée. Vétéran de la Guerre de Corée, Cahill a sorti son fusil pour « buter ce foutu hibou », mais la créature en question semble s'être volatilisée sans laisser de traces et sans être touchée par le tir.

Un des voisins de Cahill, Jeff Miller, journaliste au *Whitby Daily*, alerté par le coup de feu, a aperçu le Mothman et a recueilli le témoignage du vétéran. Intrigué, il a décidé d'enquêter et a fait quelques recherches, notamment à la bibliothèque de Whitby. Là, il a mis la main sur le livre *The Silver Bridge* de Gray Barker, qui relate de façon romancée les apparitions du Mothman avant l'effondrement du pont de Point Pleasant (en Virginie).

Pour en savoir plus, Miller est parti là-bas mener son enquête, promettant à son rédacteur en chef un article sensationnel.

J-12 : Premier Cauchemar

Deux jours plus tard, le perso hyperdoué en Sixième Sens (ou l'Oncle Manfred) fait un cauchemar particulièrement intense. Dans ce rêve, un camion rugissant traverse une ville à toute allure et s'engage sur un pont situé à la sortie de cette ville. Sous le poids du camion, le pont s'écroule, entraînant avec lui plusieurs autres véhicules qui s'y trouvaient.

Note au MJ : *Le Mothman vient de choisir Whitby comme lieu de son prochain méfait. S'il n'a pas encore tout à fait établi son plan, son empreinte se fait ressentir : la catastrophe de Point Pleasant, son plus notable fait d'armes à ce jour, est en quelque sorte sa « signature » : c'est pour cette raison que l'image du pont de Point Pleasant revient sans cesse dans les rêves qui accablent le perso hyperdoué en Sixième Sens (ou l'oncle Manfred)...*

J-8 : Deuxième Apparition

Quatre jours plus tard, le Mothman apparaît pour la deuxième fois – et cette fois, avec plus de retentissement.

Ce jour-là, un dimanche, en rentrant de l'office religieux, Mr et Mrs Powell, un couple de gens sans histoire, ont eu un accident de la route : Brad Powell dit avoir vu un papillon géant dans ses phares (avec de grands yeux lumineux) et est sorti de la route, pour s'encaster dans l'abri de jardin de Mr et Mrs Robertson... Certes, Mr Powell est connu pour son penchant pour la dive bouteille, mais le fait est qu'il a réellement vu « quelque chose », en sortant de Whitby.

Quant à Mrs Powell, légèrement blessée dans l'accident (sa tête a heurté le tableau de bord), elle prétend à qui veut l'entendre qu'elle a vu un ange. Depuis, elle joue les missionnaires et passe de maison en maison pour expliquer à ses concitoyens que la fin des temps est proche – avec, en prime, le Jugement Dernier.

Le Marshal Wesson lui a déjà demandé de cesser d'importuner les habitants de Whitby, mais elle ne veut rien entendre, persuadée de devoir annoncer à tous que l'ARMAGEDDON EST PROCHE !

J-1 : Deuxième Cauchemar

La veille du début du scénario, le perso hyperdoué en Sixième Sens fait un nouveau rêve, à la fois proche et différent de celui qui l'impressionna tant, onze jours plus tôt. Cette fois, le camion traverse une ville qu'il est facile d'identifier comme étant Whitby. A vive allure, il arrive sur le pont enjambant la Wabash, encombré d'automobiles.

Lorsqu'il a franchi la moitié de la longueur du pont, la catastrophe se produit de nouveau. Comme s'il cédait sous le poids des véhicules qui s'y trouvent, le pont s'effondre brutalement, dans un fracas d'apocalypse.

Alors que le pont s'écroule, entraînant avec lui les véhicules et piétons qui s'y trouvaient, le rêveur ressent une présence toute proche. En se retournant, il aperçoit une silhouette mi-homme, mi-oiseau, aux grands yeux lumineux, qui s'évapore rapidement...

Bien entendu, si vous utilisez l'option *Oncle Manfred*, c'est ce dernier qui fera ce rêve terrifiant. Dès le matin, il en fera part à son neveu/sa nièce, qu'il sait féru(e) de Trucs Trop Bizarres, avec force détails...

Une Série d'Incidents

Incident n°1 : L'Affiche de la Discorde

Un convoi contenant du combustible nucléaire, à destination de la Centrale de Davis-Besse (Ohio) va traverser la ville sous peu. Certains activistes, dont Mr Jackson, le professeur d'anglais des persos, veulent manifester ce jour-là. Ils sont peu nombreux, mais donnent tout de même quelques cheveux blancs au Town Marshal Wesson.

A la sortie des cours, les persos seront témoins d'un petit événement : Mrs Baker, la principale, tentera d'empêcher Mr Jackson d'afficher, dans le hall de la Middle School, un panneau appelant les élèves et les professeurs à manifester le jour du passage du convoi.

Naturellement, le professeur d'anglais refuse de la laisser faire et tous deux s'invectivent, au vu et au su des élèves quittant la Middle School ce soir-là. Bref, l'ambiance est tendue, à Whitby, ces derniers jours...et cela ne va pas s'arranger.

Incident n°2 : L'Apparition du Mothman

En rentrant de l'école, sans doute sur leurs vélos, les persos, ayant assisté à l'altercation entre Mrs Baker et Mr Jackson, vont à leur tour voir le Mothman, non loin du pont qui franchit la rivière Wabash à l'ouest de la ville.

Durant presque une minute, l'étrange créature va se montrer de l'autre côté de la rivière, semblant contempler la ville de ses yeux rougeoyants. Puis, l'apparition semble s'envoler et disparaître dans le ciel...

En termes de jeu, le Mothman est **Terrifiant** : les persos doivent donc dépenser un point d'Aventure pour ne pas fuir à toutes jambes (ou à grands coups de pédales).

Ceux qui n'auront pas fui peuvent alors tester leur **Sixième Sens** : en cas de réussite, ils ressentiront la nature profondément malveillante de cette créature et son terrible appétit de mort et de souffrance. Il est de toute façon impossible d'établir un contact avec le Mothman, ni de lui infliger quelque dommage que ce soit, puisqu'il est **Immatériel**.

Les persos vont probablement s'interroger sur la nature de l'apparition, qui présente une similarité troublante avec le cauchemar de la veille (ou celui narré par l'oncle Manfred). Il est en effet assez peu probable qu'ils connaissent

l'existence du Mothman, leur adversaire pour ce scénario – mais si tel est le cas, le MJ pourra tout à fait exploiter les informations possédées par les persos (correspondant à la Légende de la créature, voir le livre des règles de TTB, p 85) pour alimenter leur angoisse et faire monter la pression : voir la section intitulée *La Règle des Trois M* p 87 du livre de base pour plus de détails sur cette possibilité.

Cette terrifiante entité a un plan (voir ci-dessous), qu'ils vont devoir contrecarrer (on l'espère, en tout cas).

Incident n°3 : La Visite de Mrs. Powell

Le soir même, comme pour enfoncer le clou, l'infatigable Mrs Powell vient frapper à la porte du domicile familial d'un des persos pour délivrer sa prophétie apocalyptique (voir p 31). Plusieurs familles de Whitby recevront ainsi la visite de l'illuminée...

Approche Optionnelle

Visions Partagées

Si vous préférez vous passer des règles sur les hyper-dons ainsi que de l'Oncle Manfred, vous pouvez aussi décider d'attribuer à tous les persos la première de ces visions de cauchemar – en y ajoutant, en prime, la certitude irrationnelle qu'ils auraient pu en voir plus, s'ils avaient mieux pu contrôler leurs rêves.

Dans ce cas, chaque perso pourra essayer, chaque soir, en s'endormant, d'être « à l'affût » de possibles rêves prémonitoires...

Trois jours avant le drame, ils sentiront « quelque chose dans l'air », comme la prémonition d'un nouveau rêve prescient. Chacun d'entre eux pourra alors, avant de s'endormir, tester son Sixième Sens.

Un test réussi permettra de rêver de la deuxième vision (L'Allumette). En cas d'échec, les persos peuvent rattraper le coup en sacrifiant 1 point d'Aventure – ou retenter leur chance à la prochaine nuit...

Mais la veille du drame, c'est le troisième et dernier cauchemar (La Balle) qui viendra visiter les rêveurs ayant réussi leur test de Sixième Sens (ou rattrapé le coup avec 1 point d'Aventure).

Le Plan du Mothman

Cette entité issue du No Man's Land cherche, on le sait, à provoquer un maximum de morts et de souffrances. Le plan que le Mothman a mis en place à Whitby tend vers cet unique but. Si les persos ne le contrecarrent pas, l'accident aura lieu sept jours après la troisième apparition – c'est-à-dire une semaine après le début du scénario.

Note au MJ : Cette durée de sept jours est modulable et peut varier de cinq à dix jours (voir pages 85-86 du livre de règles). Le MJ pourra utiliser cette marge de manœuvre pour faciliter la tâche des persos...ou, au contraire, pour accentuer l'urgence !

L'Accident

Comme souvent, l'accident sera dû à l'enchaînement de plusieurs événements apparemment insignifiants mais débouchant sur un effet catastrophique. Ces différents éléments de cause sont autant de leviers sur lesquels les persos pourront intervenir, afin de modifier le cours des choses :

1) La Balle Manquée

Le jour du drame, devant l'église évangélique de Whitby, Mike Holloway ramène son fils à sa mère, Jane Denton. Après avoir passé le week-end chez son père, à Indianapolis, le jeune Samuel retrouve sa mère. Avant de repartir, Mike lance à son fils une balle de base-ball laissée dans sa voiture. Tous deux sont allés voir un match des Indiens et Samuel a pu faire signer cette balle par un des joueurs. Samuel échoue à rattraper la balle et celle-ci lui glisse entre les mains, pour filer vers la chaussée. Ni une ni deux, le jeune garçon se précipite et se retrouve sur la chaussée...

2) Le Camion Fatal

Une heure plus tôt, Charles Simmons, au volant d'un camion-citerne aux couleurs de la Gulf Company (célèbre pour son logo orange et bleu), entre dans Whitby et alimente les cuves de la station-service située à la sortie de la ville. Il prend le temps de manger un hot-dog et de boire un café, avant de continuer sa tournée, le long de la route 31, qui traverse la petite ville...



Trois objets anodins, trois mauvais présages...

3) La Dernière Clope

Une minute avant le drame, William Cahill sort de chez Woody's, le *diner* situé non loin de l'hôtel de ville, à deux pas de l'église. Légèrement ivre, il allume la énième cigarette de la journée.

A partir de là, tout s'accélère :

- Déboulant devant le camion-citerne, Samuel Holloway ne comprend pas ce qui se passe quand il entend le klaxon du poids lourd.

- Voyant trop tard l'enfant devant son camion, Charles Simmons freine de toutes ses forces et braque pour l'éviter, envoyant son camion dans la vitrine du Woody's. Sous le choc, la citerne se renverse et commence à déverser son contenu sur la chaussée.

- Estomaqué par ce à quoi il vient d'assister, Cahill lâche l'allumette qui vient de lui brûler les doigts.

L'explosion et l'incendie feront quinze morts et une trentaine de blessés – une tragédie dont Whitby mettra des années à se relever...sauf si les persos parviennent à enrayer la mécanique fatale !

Signes Avant-Coureurs

La sensibilité de nos jeunes héros aux phénomènes du No Man's Land (représentée, en termes de jeu, par leur Sixième Sens) va leur permettre d'avoir accès à quelques signes avant-coureurs. S'ils sont attentifs à ces indices, ils pourront réunir pas mal des pièces du puzzle, en lisant dans le « jeu » du Mothman. Mais, cette créature particulièrement retorse a fait en sorte de brouiller les pistes...

Ce sont avant tout les rêves (ou plutôt les cauchemars) affligeant le perso hyperdoué en *Sixième Sens* (ou, à défaut, l'Oncle Manfred) qui vont se multiplier à mesure que l'échéance finale s'approche :

1) Le Brasier

Lors de la deuxième nuit (soit **cinq jours** avant le drame), le perso rêve d'un incendie qui s'en prend à des bâtiments faisant partie de Whitby. L'hôtel de ville, ainsi que le drugstore sont la proie des flammes. Plusieurs personnes tentent de s'enfuir : leurs cris d'effroi réveillent le rêveur.

2) L'Allumette

Lors de la cinquième nuit (il ne reste plus que **trois jours** aux persos), le rêve prend encore un nouveau tour : on y voit cette fois une allumette enflammée tomber lentement au sol et atterrir dans une immense flaque de liquide qui prend immédiatement feu. Une chaleur infernale se fait alors sentir, au point qu'elle réveille le rêveur.

3) La Balle

Le dernier cauchemar a lieu lors de **la nuit précédant le drame**. D'abord s'impose l'image d'une balle de base-ball, rebondissant sur une chaussée humide, avec un bruit entêtant. Puis vient se superposer le son caractéristique d'un avertisseur, émanant d'un camion, à de nombreuses reprises. Enfin, une vague de feu envahit tout l'espace, provoquant le réveil du rêveur.

En dehors de ces visions oniriques, les persos vont ressentir à plusieurs reprises l'imminence d'un danger :

Holloway Contre Denton

Au quatrième jour du scénario (à **trois jours** de l'échéance fatale, donc), les persos peuvent assister à la scène suivante (le lieu n'a que peu d'importance) : alors qu'il est venu chercher son fils Samuel pour passer quelques jours avec lui à Indianapolis, où il réside, Mike Holloway a une discussion « agitée » avec son ex-épouse, Jane Denton. Si les persos connaissent la situation de Samuel Holloway, l'un de leurs camarades de classe, et savent que le divorce de ses parents est houleux, l'impression qu'un drame est sur le point d'éclater gagnera le cœur de ceux qui réussiront un test de *Sixième Sens*.

Malgré cela, Mike finit par emmener Samuel, qui saluera les persos d'un geste de la main, l'air particulièrement triste et résigné.

Les Dangers de la Cigarette

Alors qu'un adulte proche d'un perso (peut-être son *adulte de confiance* ?) allume une cigarette, un sentiment de peur tenace, a priori totalement infondé, s'empare du perso en question.

Bad Feeling

En passant devant la station-service Gulf située à la sortie de la ville, et s'ils réussissent un test de *Sixième Sens*, les persos vont avoir un mauvais pressentiment. S'ils prennent le temps d'examiner les lieux, ils finiront par constater que c'est le logo même de la marque Gulf qui leur apparaît terrifiant.

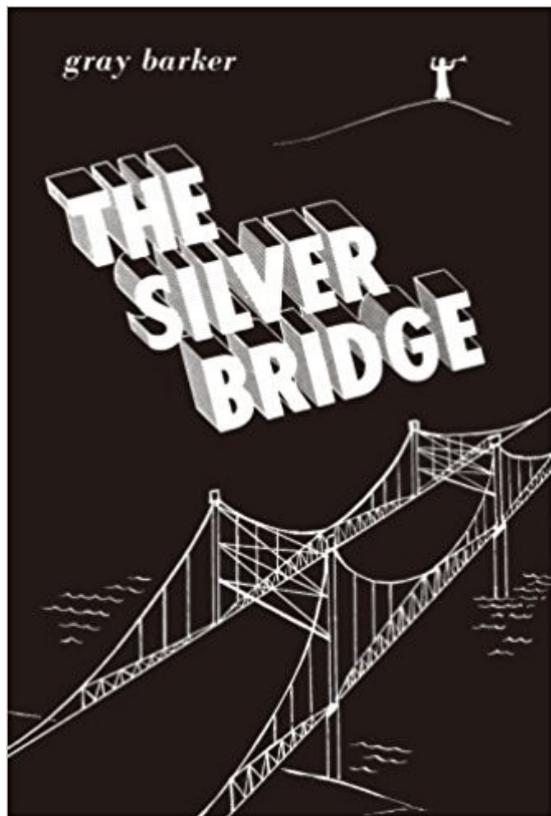
Samuel Holloway

Depuis le divorce de ses parents, l'an dernier, Samuel (l'un des camarades de classe des persos) s'est renfermé sur lui-même. Il a peu d'amis et les persos peuvent avoir la chance d'être de ceux-là. Dans ce cas, il peut leur avoir confié son mal-être : depuis le divorce, sa mère s'est considérablement aigrie et ne le laisse qu'à contrecœur voir son père. Au quatrième jour après le début du scénario, Samuel part avec son père, venu le chercher pour passer trois jours avec lui (à Indianapolis). Il sera de retour le septième jour.

Is it a Bird? Is it a Plane?

En ces temps lointains (les années 80 – avant Internet, avant les X-Files etc.), ils sont peu nombreux, ceux qui connaissent la légende du Mothman. A moins de circonstances particulières (décrites dans son background), aucun des persos n'a encore entendu parler de cette créature. Après son apparition, il est possible (et souhaitable!) qu'ils s'y intéressent et aillent fureter à la bibliothèque municipale.

Là, pour peu que la revêche Miss Plummer (voir le premier numéro de *Stranger Tales*) leur laisse accéder aux livres, ils pourront mettre la main, après 1D3 heures de recherche (-1 heure pour chaque perso ayant réussi son test d'Investigation), sur le livre de Gray Barker, *The Silver Bridge*, seul ouvrage où l'apparition est citée (voir plus haut).



La couverture « vintage » du livre *The Silver Bridge* (oui, la petite silhouette blanche en haut à droite est censée représenter le Mothman...)

La Légende du Mothman

Depuis l'accident de Point Pleasant (Virginie Occidentale) en 1967, l'étrange message a donné lieu à de nombreuses interprétations. Il est ainsi possible que les persos aient déjà connaissance de cette « légende urbaine » (si les joueurs les incarnant le désirent et ont déjà entendu parler de cette créature...ou s'ils ont parcouru le chapitre dédié du livre de base de *Trucs Trop Bizarres!*), mais le plus plausible aient qu'ils en fassent la découverte au cours de cette aventure.

Toujours à la bibliothèque, un test réussi d'Investigation permettra aux persos de découvrir, dans les archives du Whitby Daily, le journal du 16 décembre 1967 évoquant l'accident de Point Pleasant (ayant eu lieu la veille et ayant causé 46 morts), dans un article de sa une, sans toutefois faire mention d'une quelconque cause surnaturelle. L'article est illustré d'une photographie du pont : un test d'Observation pourra permettre de réaliser que ce pont correspond à celui vu en rêve par un des persos (ou par l'Oncle Manfred)...

Jeff Miller, Reporter

A ce stade, les persos vont pouvoir entrer en contact avec la seule personne qui ait fait le lien entre les apparitions et la proximité d'un danger : Jeff Miller, le journaliste du Whitby Daily.

Première possibilité : les gamins ont appris que ce dernier a tout récemment fait des recherches similaires aux leurs (il est le seul à avoir emprunté *The Silver Bridge* – voici à peine quelques jours) et vont le contacter de leur propre chef.

Deuxième possibilité : le journaliste découvre que les persos enquêtent eux aussi sur le Mothman et décide de les contacter... Dans tous les cas, la rencontre aura lieu !

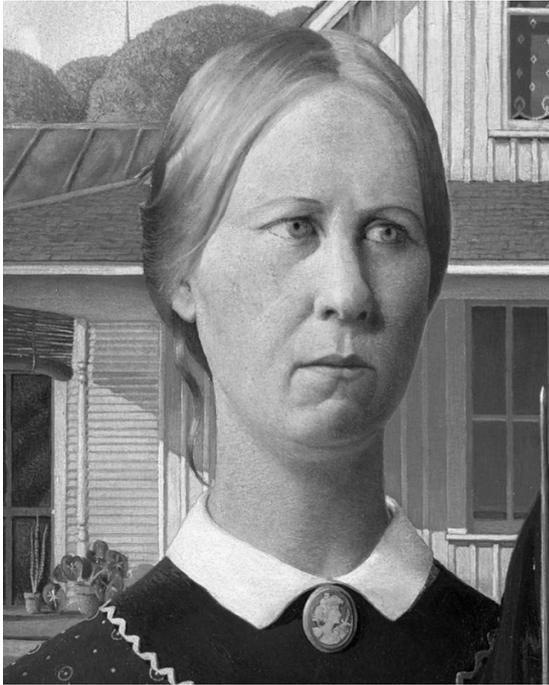
Le lendemain de la troisième apparition (au **deuxième jour** du scénario, donc), le journaliste du Whitby Daily sera de retour dans la petite ville, après avoir récolté maintes informations sur le Mothman, à Point Pleasant.

Persuadé que la créature vient annoncer une catastrophe prochaine, Miller va tenter d'en convaincre son rédacteur en chef, qui l'éconduira. Qu'à cela ne tienne, le journaliste décide d'interroger ses concitoyens : qui a vu le Mothman ? Et, surtout, quelle catastrophe va s'abattre sur la ville.

Les persos étant sans doute les seuls de Whitby à prêter foi à l'existence du Mothman, Miller pourra facilement partager avec eux les informations suivantes :

- 1) Le Mothman ou « homme-papillon » est apparu à de multiples reprises avant la catastrophe de Point Pleasant et n'a pas reparu après le drame.
- 2) William Cahill, voisin de Miller et employé municipal, a vu la créature, deux semaines plus tôt. Les Powell l'ont vu il y a huit jours.

Note au MJ : Si vous souhaitez compliquer la tâche des persos, rien ne vous empêche de décider que Jeff Miller est loin de se montrer aussi coopératif. Dans ce cas, ce sera à nos jeunes héros de prendre l'initiative de cette rencontre et il leur faudra réussir un test en Baratin pour persuader le journaliste de partager ses infos.



- *L'Armageddon est proche !*

Mrs. Elizabeth Powell

Encore sous le coup de l'apparition du Mothman, Mrs Powell, très dévote, s'est persuadée d'avoir été choisie par « l'ange » qui lui est apparu : selon elle, il s'agit « bien évidemment » de l'Archange Gabriel, qui sonnera bientôt « la dernière trompette ».

Depuis ce qu'elle appelle elle-même sa « révélation », elle passe une bonne partie de son temps libre à prêcher et à frapper aux portes : l'heure est venue, pense-t-elle, de faire pénitence. Elle invite donc tous ses concitoyens à la rejoindre pour une soirée de prière, chaque soir, dans son salon.

Inévitablement, les persos seront amenés à rencontrer Mrs. Powell, soit parce qu'elle vient « démarcher » au domicile de l'un d'entre eux, soit quand elle distribue les tracts qu'elle imprime et où, mélangeant allégrement des extraits des écritures et sa prose enflammée, elle annonce la fin des temps.

Face à Mrs Powell, les persos qui auront réussi un test de *Sixième sens* comprendront que son délire religieux est provoqué par quelque chose qu'elle a réellement vu.

Décidément, il se passe des *Trucs Trop Bizarres*, à Whitby, ces derniers temps...

William Cahill

Après avoir combattu deux ans en Corée, il y a une trentaine d'années, William Cahill a travaillé pour la Whitby Iron Company, jusqu'à la fermeture de celle-ci, il y a une dizaine d'années. Depuis, il vit de petits boulots, joignant les deux bouts grâce à la solidarité de ses concitoyens.

En dehors de la chasse qu'il pratique dans les bois environnants, Cahill passe le plus clair de son temps libre chez Woody's, à boire bière sur bière. Fumeur invétéré, il en a après presque tout le monde, et surtout les plus jeunes, « *ceux qui ne savent pas ce que c'est que la guerre* ».

Cahill pourrait d'ailleurs tout à fait être la Bête Noire d'un des persos et prendra un malin plaisir à les houspiller s'ils croisent son chemin (« *à votre âge, je travaillais déjà, moi !* »).

Un Pont Trop Loin

Le trajet du convoi de combustible radioactif devant traverser Whitby, provoquant la colère de nombreux riverains (voir *Incident n°1 : L'Affiche de la Discorde*, p 27) passe par le pont qui enjambe la Wabash...

Cet élément, combiné au contenu du second cauchemar fait par un des persos ou par l'Oncle Manfred (voir p 26 et p 33), a toutes les chances d'entraîner les persos sur une fausse piste, tout semblant indiquer que c'est là, sur le pont, lors du passage du convoi, que le Mothman frappera... alors qu'il n'en est rien !

Lorsque les deux premiers cauchemars surviennent, le Mothman n'a pas encore déterminé la nature exacte de la catastrophe qu'il allait provoquer dans la petite ville : il « tâte le terrain », en quelque sorte, et les images vues par le perso hyper-sensitif ou par l'Oncle Manfred ne constituent en réalité que les échos psychiques de ce processus.

L'inspection du pont ne mettra rien en évidence et les efforts conjugués de Mr Jackson et de ses concitoyens porteront leurs fruits : le convoi ne passe finalement pas par Whitby...

Les persos pourront alors croire tout danger écarté – alors que le Mothman a simplement changé ses plans, comme le montrent les *Signes Avant-Coureurs* détaillés p 28-29.

Faux Semblants

La fausse piste du pont ne vise pas à créer de la frustration chez les joueurs en leur « damant le pion » mais bien à augmenter la tension dramatique à l'approche de l'échéance fatale. Il faudra donc gérer avec soin le moment où le perso hyper-sensitif (ou l'Oncle Manfred) réalisera que le danger n'a PAS été écarté et que la vision du pont n'était qu'une possibilité – moment qui constituera un des tournants du scénario.

Contrecarrer le Mothman

Au bout de quelques jours, occupés à essayer de comprendre ce qui se passe, mais aussi à vivre leurs vies de gosses des années 80, la présence et le plan du Mothman devraient prendre consistance dans l'esprit de nos jeunes enquêteurs. L'enchaînement des événements conduisant à l'explosion et l'incendie est très précis : c'est à la fois la force et la faiblesse du plan du Mothman.

Sa force, parce que, comme de nombreux grands drames, cela peut être mis sur le compte de « la faute à pas de chance », et que ce drame est totalement imprévisible par le commun des mortels.

Sa faiblesse, parce qu'il suffit d'intervenir sur un des maillons de cette sinistre chaîne causale pour enrayer son fonctionnement...et que les persos ne font pas partie du commun des mortels, justement !

Il suffit par exemple que les persos fassent le lien entre le logo « Gulf », l'incendie et l'omniprésence du camion dans leur rêve. Il est ensuite aisé d'apprendre que, le jour où le drame doit avoir lieu, Charles Simmons, employé de la célèbre firme, viendra faire le plein des cuves de la station-service de Whitby et traversera la ville. En l'empêchant de traverser la ville, les persos éviteront l'accident. Maintenant, à eux de trouver les moyens de le détourner de sa route initiale : faisons confiance à leur imagination.

Les persos pourront également empêcher l'accident par d'autres moyens : si l'allumette enflammée n'est pas lâchée par Mike Cahill (ou éteinte in extremis par quelqu'un qui réussirait un test de Rapidité), l'explosion n'a pas lieu et l'accident peut se limiter au choc entre le camion-citerne et le *Woody's* (et faire tout de même quelques blessés plus ou moins graves).

Il n'est pas dit que les hectolitres d'essence déversés par la citerne se transforment alors en chaleur et lumière...

Les persos peuvent également stopper la chaîne des événements en intervenant d'une façon encore plus simple.

Après les rêves qu'ils ont fait (ou dont ils ont eu connaissance) et les scènes auxquelles ils ont assisté, ils ne pourront qu'être intrigués en voyant Mike Holloway lancer une balle de baseball en direction de son fils Samuel.

S'ils évitent que ce dernier ne se lance à la poursuite de cette balle qui lui a échappé (ou s'ils la rattrapent in extremis en réussissant un test de Dextérité), l'accident n'arrivera pas.

Quelques secondes plus tard, un camion-citerne aux couleurs de la Gulf traversera paisiblement Whitby, alors que Mike Cahill sort de chez *Woody's* en vacillant et s'allume une cigarette...

Pendant ce Temps, à Whitby...

En raison de la structure très ouverte de ce scénario, le MJ devra souvent faire appel à son sens de l'improvisation, en suivant à la fois le calendrier des visions et des signes avant-coureurs et les propres actions et décisions des persos – en essayant, si possible, d'exploiter au maximum leur background personnel.

En jouant sur leur cadre familial, leurs hobbies respectifs (et ceux qu'ils ont en commun), le MJ pourra ainsi créer de nombreuses petites intrigues, sans rapport apparent avec la venue du Mothman, mais qui lui permettront d'ajouter une touche de vie supplémentaire à l'histoire – sachant que, si l'accident se produit bel et bien, « *tous ces moments se perdront dans l'oubli comme des larmes dans la pluie* », pour citer un célèbre film de 1982...

Pendant ce temps (et le Mothman n'y est peut-être pas étranger), au fur et à mesure que les jours s'écourent, la petite ville de Whitby est comme grignotée par une étrange angoisse. Les habitants sont sur les nerfs, sans trop savoir pourquoi et le moindre fait, aussi anodin soit-il, peut devenir prétexte à un drame.



I'LL BE BACK...

Retour à la Normale ?

S'ils sont parvenus à contrecarrer les plans du Mothman (c'est-à-dire que le camion-citerne a traversé Whitby sans que rien ne se passe, comme évoqué précédemment), un soudain sentiment de soulagement s'empare des persos. Comme si le vent chassait d'un coup de gros nuages, la petite ville de Whitby, dans l'Indiana, voit son atmosphère plus légère, sans savoir vraiment pourquoi.

Nul ne saura jamais que les persos ont évité à leur petite ville une immense tragédie (eux-mêmes n'en ont pas forcément conscience, d'ailleurs), à part le terrible Mothman.

Et cette sinistre entité n'est pas près d'oublier ceux qui ont contrarié ses plans ! Qui sait quelle forme prendra sa vengeance ?

Un Cauchemar

Il y a douze jours, tu as fait un rêve étrange – un cauchemar particulièrement intense.

Un camion traversant une ville à toute allure. Monstre de métal rugissant.

Quelque chose est sur le point de se produire, quelque chose de terrible.

A la sortie de la ville, le camion infernal s'engage sur un pont métallique. Grincements de métal. Quelque chose ploie, quelque chose se brise. Le pont s'écroule, entraînant avec lui une dizaine de voitures. Visages terrifiés derrière les vitres. Tous ces gens vont mourir.

Un Autre Cauchemar

Le même cauchemar – en plus précis. Cette fois, tu reconnais la ville traversée par le camion. Whitby, bien sûr. Et le pont est *votre* pont, celui qui enjambe la Wabash. Et tous ces gens, dans leurs voitures, vont mourir. Et le pont s'écroule, encore.

Alors que tu luttas pour te réveiller, tu aperçois, au-dessus du chaos, une étrange silhouette planant dans le ciel – l'ombre d'une gigantesque créature avec des ailes... hibou ? papillon de nuit ? Tu n'as pas le temps d'en voir plus car l'ombre s'évapore et tu t'éveilles, en sueur, ton cœur battant à cent à l'heure.

TRUCS TROP PUISSANTS

Nouvelles Possibilités & Règles Optionnelles pour TTB

Cette mini-extension explore différentes façons d'injecter une dose supplémentaire de super dans vos scénarios de TTB – en permettant notamment aux persos de réussir des exploits extraordinaires voire d'accomplir l'impossible !

Tout ce qui suit est évidemment 100% optionnel et se présente avant tout sous la forme d'une boîte à outils que chaque MJ est libre d'utiliser comme il l'entend (ou même de ranger dans un placard si tout ceci s'éloigne trop du style de scénarios qu'il souhaite mener).

Trucs Trop Difficiles

Il peut arriver qu'un perso tente un truc hyper-difficile mais pas complètement infaisable – comme par exemple faire mouche sur une cible toute petite (Dextérité) ou marcher sur un fil comme un funambule (Acrobatie). Dans ce genre de situation, un simple test ne suffit pas, de telles actions étant clairement beaucoup plus difficiles que ce que permettent de faire normalement ces capacités. Le MJ pourra alors utiliser la règle optionnelle suivante.

Si un perso tente une action qui constitue véritablement un **exploit** (quelque chose de *presque* impossible), il devra dépenser 1 point d'Aventure avant même d'effectuer le test nécessaire (et devra donc en dépenser un second s'il doit *rattraper le coup*). Cette dépense préliminaire reflète le fait qu'un tel exploit ne peut pas être accompli « à volonté » ou instinctivement et requiert forcément une forme de concentration préalable.

Cette option permet donc à un perso qui ne possède aucun « pouvoir » spécial d'accomplir des actions extraordinaires lorsqu'il se trouve face à une situation critique.

Si vous utilisez cette règle, n'en abusez pas ! Réservez-la aux cas vraiment extraordinaires et partez du principe qu'un test de capacité normal permet déjà de réussir des actions difficiles.



- WOW ! Trop cool, ces règles optionnelles !

Hyperdoué !

Cette section s'intéresse aux *Hyper-dons*.

Qu'est-ce que c'est que ce truc ? Eh bien, un Hyper-don signifie que le perso est *hyperdoué* dans une de ses capacités, qui reçoit une valeur de 6 (normalement impossible à atteindre).

En pratique, un perso hyperdoué réussit donc toujours et automatiquement tous les tests liés à cette capacité – ce qui change quand même pas mal de choses !

Il existe autant d'Hyper-dons que de capacités. Un perso hyperdoué en Trucs d'Intello, par exemple, aura une mémoire, une intelligence et une érudition phénoménales, tandis qu'un perso hyperdoué en Sixième Sens pourra être considéré comme un véritable médium. De leur côté, les persos hyperdoués en Acrobatie, en Bagarre ou en Rapidité pourront s'amuser à jouer les Daredevil ou les Elektra, tandis qu'un perso hyperdoué en Observation aura une mémoire visuelle et un coup d'œil infaillibles.

Les Hyper-dons en Jeu

Lorsqu'un perso hyperdoué utilise son Hyper-don, il n'y a pas d'effets spéciaux spectaculaires et il ne peut pas accomplir l'impossible (c'est LA différence entre les Hyper-dons et les vrais Superpouvoirs, sur lesquels nous reviendrons dans un numéro ultérieur de *Stranger Tales* !) mais il est *sûr* de réussir, à tous les coups – et cette réussite semble toujours particulièrement impressionnante à ceux qui en sont témoins.

Si vous utilisez la règle optionnelle sur les exploits détaillée page précédente, le fait de posséder un Hyper-don permet donc également d'accomplir un exploit à *coup sûr* en dépensant 1 point d'Aventure !

Créer un Perso Hyperdoué

Si (et seulement si) le MJ le souhaite, il pourra donner la possibilité à chaque joueur de doter son perso d'un (et un seul) Hyper-don lors de la création, en faisant en sorte que chaque perso ait un Hyper-don différent.

L'Hyper-don du perso devra être choisi parmi ses deux capacités à 5 : le score de la capacité choisie passe alors à 6, ce qui rend le perso absolument infaillible, comme expliqué en détail ci-dessus.

Mais il y a bien évidemment une contrepartie... Pour un perso, le fait de posséder un Hyper-don *change* forcément et irrémédiablement les choses : le perso y laisse toujours une partie de son karma et a aussi tendance à privilégier son Hyper-don par rapport à ses autres possibilités, perdant ainsi quelque peu l'habitude de se surpasser et d'improviser en situation critique.

En termes de jeu, cette « rançon du pouvoir » se traduit par la perte définitive d'un point d'Aventure : le capital initial (et maximal) de points d'Aventure d'un perso possédant un Hyper-don passe donc de 6 à 5.

L'Hyper-liste !

Voici une brève description des douze Hyper-dons, versions boostées des douze capacités.

Casse-Cou

Hyperdoué en Acrobatie : Le perso est d'une agilité quasi-surhumaine et un sens de l'équilibre absolument infaillible, qui pourraient rendre envieux un gymnaste olympique !

Hyperdoué en Bagarre : Le perso n'a peut-être pas la musculature d'un super-héros mais il est carrément invincible en combat singulier à armes égales – laisse tomber, Karaté Kid !

Hyperdoué en Rapidité : Le perso a des réflexes phénoménaux et est capable de se déplacer super-vite lorsque le besoin s'en fait sentir – bon, pas non plus comme Flash, là, ce serait un vrai Superpouvoir...

Hyperdoué en Vélo : Lorsqu'il est en selle, le perso ne fait qu'un avec sa bicyclette : comme le guerrier zen face au cyclone, il ne *chevauche* pas simplement le vélo, il *devient* le vélo...

Curieux

Hyperdoué en Investigation : Le perso est un détective-prodige, capable de recouper les infos comme un super-ordinateur et du genre à devenir profiler pour le FBI quand il sera grand.

Hyperdoué en Observation : Rien n'échappe au perso, qui possède un coup d'œil et une mémoire photographique infaillibles, dignes de Sherlock Holmes.

Hyperdoué en Sixième Sens : Le perso a de vrais dons de sensitif psychique (ou, pour utiliser un terme plus rétro, de *médiüm*) – c'est un vrai radar à phénomènes paranormaux.

Hyperdoué en Trucs d'Intello : Le perso n'est pas un simple *surdoué* – c'est un puits de science à la mémoire phénoménale, capable d'absorber des quantités incroyables d'infos et de connaissances.

Débrouillard

Hyperdoué en Baratin : Le perso est si persuasif que son baratin s'apparente pratiquement à une forme de suggestion psychique ou d'hypnose verbale.

Hyperdoué en Dextérité : Le perso est parfaitement ambidextre et possède le doigté des plus grands prestidigitateurs et peut aussi jouer les tireurs d'élite, accessoirement...

Hyperdoué en Discrétion : Le perso est un foutu ninja, capable de profiter du moindre coin sombre pour jouer les hommes invisibles et de disparaître en deux temps-trois mouvements !

Hyperdoué en Système D : Le perso est un inventeur de génie – il est clair que, quand il sera plus grand, il mettra au point un truc qui révolutionnera la technologie !



Et maintenant, la même, EN COULEUR !

Pouvoirs Psi

Une Autre Dimension

Contrairement aux Hyper-dons, les Pouvoirs Psi permettent d'*accomplir l'impossible* et font passer le jeu dans une autre dimension.

Avant d'autoriser vos joueurs à doter leurs persos de tels pouvoirs, il est donc conseillé de bien peser ce que cette possibilité impliquera en termes de jeu et d'intrigues : dans un jeu comme TTB, un groupe de persos contenant un ou plusieurs sujets Psi n'a de réel intérêt que si les scénarios proposés par le MJ sont bâtis autour de cette singularité, en la mettant au cœur du jeu et en faisant intervenir des instances comme l'Agence ou le Projet Alpha.

Traiter les Pouvoirs Psi comme une simple option de jeu permettant de « faire des trucs cools » risque fort de s'avérer une fausse bonne idée. C'est là une autre différence significative entre les Pouvoirs Psi et les Hyper-dons décrits dans la section précédente : les Hyper-dons boostent les persos, alors que les Pouvoirs Psi changent (totalement) la donne...

Les Pouvoirs Psi en Jeu

Ici, pas besoin de nouvelles règles puisqu'elles se trouvent déjà dans le livre de base de TTB, dans la description des Enfants Alpha (voir p 67), qui détaillent pas moins de cinq Pouvoirs Psi : **Blast**, **Contrôle**, **Pyrokinésie**,

Télékinésie et **Télépathie**, qui constituent déjà un intéressant répertoire !

Il suffit simplement d'adapter ces règles au cas des persos incarnés par les joueurs, ce que nous allons faire sans plus tarder.

L'utilisation d'un Pouvoir Psi est toujours lié à un score appelé Facteur Psi (voir règles de TTB, p 69). Dans le cas des Enfants Alpha, ce Facteur Psi est de 1 par individu, avec la possibilité pour un Gestalt d'Enfants Alpha d'additionner leurs Facteurs Psi.

Les persos dotés de Pouvoirs Psi ne posséderont pas cette possibilité de Gestalt (sauf, bien sûr, si le MJ souhaite faire incarner des Enfants Alpha aux joueurs !) mais auront en revanche un Facteur Psi plus élevé : celui-ci sera normalement de 2 mais pourra passer à 3 si le perso dépense 1 point d'Aventure pour dépasser ses limites. Ce *boost* psychique durera jusqu'à ce que le perso relâche sa concentration ou jusqu'à la fin de la scène.

En dehors de l'effet Gestalt, les diverses conditions, possibilités et restrictions liées à l'usage des Pouvoirs Psi détaillées dans les règles sur les Enfants Alpha s'appliquent également aux persos dotés de Pouvoirs Psi

Les Pouvoirs Psi peuvent sembler beaucoup plus puissants que les Hyper-dons, mais ceux-ci ont l'avantage de marcher à tous les coups, alors que les Pouvoirs Psi nécessitent une concentration intense et que les Superpouvoirs sont certes les plus spectaculaires mais focalisés sur un seul type d'action.

Créer un Perso Psi

Comme pour les Hyper-dons, si la possibilité est offerte aux joueurs, chaque perso pourra être doté d'un (et un seul) Pouvoir Psi. Rien n'interdit d'ailleurs de décider que seul un des persos possèdera un Pouvoir : on pourrait alors parler d'option *Eleven*.

Dans tous les cas, un Pouvoir a *toujours* un prix et ce prix se paie en points d'Aventure. Pour les Hyper-dons, ce prix était d'un seul point : pour un Pouvoir Psi, il est de 2 points.

En d'autres termes, un perso avec un Pouvoir Psi possède un capital initial (et maximal) de 4 points d'Aventure : plus encore qu'un Hyperdon, la possession d'un Pouvoir Psi mobilise une part appréciable des possibilités du perso, qui peut en devenir dépendant, au détriment de ses autres ressources potentielles.

Origines & Possibilités

Si vous décidez de donner aux joueurs la possibilité de doter leurs persos d'Hyper-dons ou de Pouvoirs Psi, la première question à se poser est sans doute celle de l'origine de tels pouvoirs. Dans le monde de TTB, Hyper-dons et Pouvoirs Psi peuvent résulter d'une multitude de sources : un mystérieux talent inné, une extraordinaire mutation génétique, un étrange accident révélant un potentiel caché, un programme de recherches visant à créer des sujets Hyperdoués ou dotés de Pouvoirs Psi - comme les Enfants Alpha issus du projet du même nom.

Power Combo ?

Comme mentionné ci-dessus, il est déconseillé de donner plus d'un seul pouvoir à un perso – mais si vous voulez vraiment passer outre et pousser le curseur au maximum, alors vous pouvez utiliser le capital de points d'Aventure comme un capital permettant d'acheter plusieurs pouvoirs, aux tarifs suivants : 1 point pour un Hyper-don, 2 points pour un Pouvoir Psi. Ainsi, un perso qui posséderait à la fois un Hyper-don et un Pouvoir Psi aurait un capital de 3 points d'Aventure, tandis qu'un perso avec deux Pouvoirs Psi aurait un capital de 2 points.

Dommages Trop Mortels

Enfin, cette quatrième et dernière option se propose d'étendre l'échelle des dommages au-delà de la limite donnée dans les règles de base de TTB, celle des *dommages mortels*.

Il est tout à fait possible d'y ajouter deux degrés supplémentaires : les **dommages massifs** (grosses explosions, artillerie lourde etc.) et les **dommages cataclysmiques** (catastrophes naturelles, missiles, bombardements et autres événements apocalyptiques). Mais à quoi cela peut-il servir puisque les *dommages mortels* sont déjà... mortels ?

Ceci peut, tout d'abord, permettre au MJ de gérer facilement certaines situations extrêmes ou impliquant des créatures Increvables : dans ce cas, les dommages doivent être diminués de deux crans, ce qui signifie que des dommages normalement *massifs* auront tout de même des effets *graves* et que des dommages censés être *cataclysmiques* pourront tout de même avoir des effets *mortels*.



- Oups... QUI a appuyé sur le mauvais bouton ?

Mais que se passe-t-il lorsque ce sont les persos eux-mêmes qui se retrouvent exposés à de tels dommages ? Contrairement aux autres types de blessures, les *dommages massifs* et *cataclysmiques* affectent, par définition, tous les persos pris dans leur rayon d'action et ne peuvent évidemment pas être évités par un test de Rapidité : impossible d'esquiver un tir de missile ou un tremblement de terre !

Vos persos, cela dit, sont les héros de l'histoire et auront tout de même une chance de s'en tirer par miracle – grâce à un ou plusieurs tests de karma. Un premier test réussi (ou rattrapé par la dépense d'un point d'Aventure) permet de réduire les dommages massifs au degré mortel ou les dommages cataclysmiques au degré massif - mais cela ne suffit évidemment pas à sauver la peau du perso ! On refait alors un ou plusieurs tests de karma, jusqu'à ce que le perso soit sauvé (miracle !) ou à court de points d'Aventure (ou que le joueur décide d'arrêter là, afin de ne pas claquer tous ses points).

Ainsi, trois tests de karma réussis (ou *rattrapés* grâce aux points d'Aventure) pourront transformer des dommages cataclysmiques en dommages graves – et donc sauver la vie du perso. Dans le monde de TTB, tout peut arriver !