

N°5

Printemps 2020

Stranger Tales

Webzine Officiel et Gratuit du Jeu de Rôle TRUCS TROP BIZARRES

LE NUMERO DE LA RESURRECTION



TROIS SCENARIOS INEDITS

THE KILLING MOON / TIME IN A BOTTLE / WHO CAN IT BE NOW?

TROIS NOUVEAUX MONSTRES

LE DOPPELGANGER / LE MOTARD INFERNAL / LE GARDINEL

UNE AIDE DE JEU DANS L'AIR DU TEMPS

JOUER A TTBB AVEC UN SEUL JOUEUR

Stranger Tales n°5

Webzine Officiel et Gratuit du Jeu de Rôle TRUCS TROP BIZARRES

Stranger Tales n°5 – Crédits

Textes : Laurent Lepleux (scénarios) et Olivier Legrand (article et monstres).

Illustrations : La photo de la couverture de *Planet Stories* (p 12) a été reproduite à titre de référence. L'illustration p 3 (par Coline Lepleux) est tirée des règles de base de TTB. Les autres images utilisées dans ce PDF ont été acquises sous licence ou sont libres de droits (issues des sites Wikimedia Commons et Pixabay).

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

« Numéro surprise »... car le n°4, paru à l'automne dernier, était supposé être le dernier - mais en ces temps de confinement forcé, nous avons décidé de vous proposer un nouveau *STRANGER TALES*.

Vous y trouverez votre habituelle dose de matos inédit et gratuit pour TTB :

Trois nouveaux monstres inspirés de la fiction et des légendes urbaines

Une aide de jeu sur le JDR en solo (un joueur et un MJ), dans l'air du temps...

Trois scénarios, dont deux spécialement conçus pour être joués avec un seul joueur.

Y-aura-t-il un numéro 6 ? On verra bien !

En attendant, bonne lecture, bon jeu... et prenez soin de vous !

Les auteurs (Avril 2020)



WOW ! *STRANGER TALES* est de retour !

SOMMAIRE

SEUL FACE AUX MONSTRES

Comment jouer à TTB avec un seul joueur !

TRIO DE LA TERREUR

Trois nouveaux monstres : le **Doppelgänger**, le **Motard Infernal** et le **Gardinel**...

SCENARIO : WHO CAN IT BE NOW ?

Il veut juste survivre et rentrer chez lui...

SCENARIO : THE KILLING MOON

C'est la pleine lune – devinez qui est de sortie ?

SCENARIO : TIME IN A BOTTLE

Le passé est le passé ? Pas si sûr...

SEUL FACE AUX MONSTRES

Jouer à *Trucs Trop Bizarres* avec un seul joueur

En ces temps de confinement forcé, le jeu de rôle en solo (c'est-à-dire avec **un seul joueur et un meneur de jeu**) peut être une option bienvenue ! Bien qu'il soit, à la base, prévu pour être joué en groupe, *Trucs Trop Bizarres* peut tout à fait s'adapter à cette logique particulière de jeu... qui peut même être une excellente occasion d'explorer d'autres facettes de TTB et de son univers. Ce court article examine d'un peu plus près quelques éléments essentiels de cette alternative.



Tout Seul ?!

Un des concepts-clés de TTB est celui de la bande de gamins casse-cou, curieux et débrouillards, unis contre les menaces du No Man's Land, façon *Stranger Things* ou *It*.

Cet élément vole évidemment en éclats dans un scénario avec un seul personnage-joueur ; il serait à la fois très lourd et peu satisfaisant, sur le plan dramatique, d'avoir un seul perso au milieu d'une bande de copains PNJ...

La meilleure façon d'éviter que la solitude du perso soit un frein ou une entrave est d'en faire un des éléments-clés du jeu. Après tout, films et romans fantastiques mettent souvent en scène des enfants devant affronter seuls monstres et phénomènes étranges... *Shining*, bien sûr, mais aussi *Charlie* ou encore *Gremlins*.

Changer de Perspective

Le perso type de TTB solo sera donc un gamin qui n'a pas d'amis, sans doute parce qu'il est un peu « bizarre » – bref, un perso typique de TTB qui n'aurait pas (ou pas encore ?) eu la chance de rencontrer sa bande...

Mais son statut de héros solitaire ne signifie absolument pas que le perso est totalement seul ; ce format peut justement être l'occasion de donner beaucoup plus d'importance à **la cellule familiale** du perso, qui peut même devenir l'environnement principal d'un scénario. Là encore, les exemples ne manquent pas.

Le même principe s'appliquera à **l'Adulte Sympa** et à **la Bête Noire** du perso, qui sont susceptibles de devenir encore plus importants (comme allié voire comme mentor pour le premier, comme menace ou ennemi juré pour le second) que dans la formule standard du jeu.

Sans devenir un *deus ex machina* sur pattes, toujours là pour sauver le héros quand tout semble perdu, l'Adulte Sympa pourra prendre une part plus active au déroulement ou à la résolution des scénarios – mais ne devra pas être omniscient, omnipotent ou omniprésent...

Bref, les éléments qui relèvent normalement de l'arrière-plan (c'est, après tout, le sens du mot « background ») peuvent ici passer au premier plan et constituer des rouages importants, voire essentiels, dans l'élaboration et le déroulement d'une intrigue.

Selon la même logique, le jeu en solo peut aussi être l'occasion de donner plus d'importance aux **sentiments du perso**, à toutes ces choses que l'on a tendance à garder pour soi, à l'âge de nos héros. Là encore, ce qui occupe habituellement la périphérie d'une histoire peut en constituer le cœur, l'élément central, voire le moteur.

Ajuster le Trouillomètre

Si vous jouez avec un jeune joueur (de l'âge des persos), il sera également opportun de **ne pas trop forcer sur l'horreur pure**, le fait d'être seul face à l'Inconnu (et au MJ) pouvant déjà rendre les choses assez impressionnantes. **Le but du MJ n'est PAS de faire peur** au joueur mais de partager avec lui une histoire, avec tout ce que cela suppose de tension dramatique.

De manière générale, l'Horreur s'affronte mieux en groupe – non pas pour des raisons de puissance (TTB n'est pas D&D...) mais pour des raisons d'ambiance : dans un groupe, même réduit, l'humour et la bonne humeur (qui font aussi partie intégrante d'un jeu comme TTB) se manifesteront spontanément... mais ces éléments seront beaucoup plus fragiles en jeu solo. Mieux vaut, donc, ne pas sortir la grosse artillerie de l'Epouvante – et garder aussi à l'esprit que TTB n'est pas *exclusivement* horrifique et peut aussi inclure une certaine part de **merveilleux** et de « magie » (au sens large du terme), comme dans le film *E.T.*

Savoir Faire Court

Même dans sa formule classique (le groupe de persos), un jeu comme TTB fonctionne mieux en séances relativement courtes plutôt qu'en scénarios-marathons. Dans le jeu solo, **le timing devient plus concentré** : les échanges et les apartés entre joueurs disparaissent et l'action est donc susceptible de s'accélérer.

Là encore, ce n'est pas un problème et peut même devenir un avantage : avec un seul joueur en face de lui, un MJ peut tout à fait boucler une aventure en moins de 2 heures... parfait pour occuper un bout de soirée ou une fin d'après-midi. Et si vous avez prévu une intrigue plus complexe ou assez chargée en péripéties, alors n'hésitez pas à la couper en deux voire trois séances, façon mini-série.

Les **pauses** entre les séances pourront alors être mises à profit par le MJ pour adapter au mieux la suite des événements à ce qui aura déjà été joué... mais aussi par le joueur, qui pourra ainsi bénéficier d'un temps de réflexion précieux entre les chapitres de l'histoire – un temps dont son héros ne dispose pas forcément ! Ces intermèdes pourront d'ailleurs contrebalancer l'absence de ces fameuses « discussions de jeu » permettant à un groupe d'échanger des idées, d'élaborer des stratégies ou de réfléchir à voix haute...

Adapter les Aventures

Un autre aspect habituel de TTB que le jeu en solo remet en cause est la complémentarité des capacités. Normalement, un groupe de persos sera créé pour que ses membres aient des profils complémentaires (le casse-cou, l'intello, la débrouillarde etc.), afin d'assurer à l'équipe le maximum de chances de succès.

Il en va tout autrement dans le jeu en solo : en toute logique, le perso ne pourra pas être fort dans tous les domaines. Le MJ devra donc faire en sorte d'adapter les dangers, les menaces et autres problèmes aux **points forts** du héros, afin de lui permettre de résoudre seul la situation – avec, au besoin, un peu d'aide de la part de l'Adulte Sympa ou d'un autre PNJ - mais pas trop, pour ne pas voler la vedette au perso.

Loin de constituer un simple pis-aller, le jeu en solo peut aussi offrir des possibilités qu'il serait plus difficile à mettre en place dans un jeu en groupe. Dans un scénario classique de TTB, les persos doivent souvent se débrouiller pour se réunir afin de pouvoir agir ensemble ou être amenés à rendre des comptes sur leurs faits et gestes – bref, ce que l'on pourrait appeler le « syndrome de la bande de jeunes ». Dans un scénario solo, le perso sera souvent beaucoup plus libre de ses mouvements – mais aussi beaucoup moins susceptible d'attirer l'attention d'adultes sourcilleux sur ses allées et venues, ce qui peut constituer un atout non-négligeable.

Créer un Petit Monde

Rappelons-le : le fait que le perso soit un « héros solitaire » ne signifie toutefois pas qu'il vit en ermite ni qu'il n'a personne à qui parler ou pour se mêler de ses affaires... Simplement, il ne pourra compter que sur lui-même et ses propres ressources pour investiguer les mystères et affronter les dangers. Rien ne l'empêche d'avoir des amis : en tant que PNJ, ces derniers pourraient même jouer des rôles différents de ceux traditionnellement attribués aux PJ : victime à sauver, détenteur d'un lourd secret, inconscient à protéger malgré lui etc.

Le meneur de jeu devra donc faire en sorte de **ne pas enfermer le perso dans la solitude** ou l'isolement, d'où l'utilité de PNJ comme l'Adulte Sympa ou, pourquoi pas, d'autres membres de la fratrie du héros (petit frère qu'il faut surveiller, grande sœur sarcastique etc.). Bref, il faudra veiller à créer, autour du perso (et avec le joueur), tout un *petit monde* : le sien !



Un gosse comme les autres ? Et s'il avait le pouvoir de lire dans les pensées ? Ou de déplacer des objets à distance ?

Un Enfant à Part

Une autre possibilité qui fonctionne bien avec le jeu-à-un-joueur : l'**option « Charlie »**, ainsi nommée en référence à la jeune héroïne de Stephen King, dotée du pouvoir de pyrokinésie. Elle consiste, comme on s'en doute, à doter le perso d'un pouvoir psi (voir *Stranger Tales* n°2, p 36), qui le placera *de facto* à part et à l'écart des autres gosses de son âge.

La découverte de ce pouvoir, que le jeune héros devra apprendre à la fois à maîtriser et à cacher, pourra constituer un des principaux ressorts du jeu et constitue aussi un excellent aimant à intrigues, susceptibles d'impliquer des groupes comme l'Agence – là encore, comme dans *Charlie / Firestarter* de Stephen King. Ce dernier a d'ailleurs de nouveau exploré ce thème dans son récent roman, *L'Institut*.

Jouer un Groupe ?

Enfin, il est tout à fait possible de proposer au joueur isolé d'incarner un groupe de perso typiques de TTB, de préférence **trois gamins** aux profils évidemment complémentaires.

Dans ce cas, la prise de décision et une approche, disons, plus distanciée (on n'en sort pas...) des persos prendront sans aucun doute le pas sur l'immersion et le roleplaying pur, mais les règles de TTB sont à la fois suffisamment simples et flexibles pour rendre cette approche tout à fait gérable.

Ainsi, des capacités comme l'Investigation ou le Baratin peuvent fournir d'excellents raccourcis pour accélérer des scènes qui, avec un groupe de joueurs (et non simplement un groupe de persos) auraient donné lieu à des discussions et à des dialogues joués. Là encore, tout est une question de dosage et le MJ devra adapter son style de maîtrise au style de jeu du joueur.

Pour éviter toute confusion, le joueur devra plutôt désigner ses persos par leurs noms (ex : « *Pendant que Tommy reste à l'extérieur faire le guet, Sally et Dexie vont fouiller le bureau...* ») plutôt que par l'habituel « je » immersif.

Notons d'ailleurs que cette option peut même s'avérer idéale avec certains jeunes joueurs, qu'une certaine timidité empêche parfois de s'immerger à fond dans leur perso. En passant d'un focus individuel à la gestion d'un petit groupe, on peut ainsi proposer *une autre façon de jouer*, permettant d'explorer différemment l'univers de *Trucs Trop Bizarres*.

Bon jeu – et à bientôt !

Olivier Legrand (Avril 2020)

TRIO DE LA TERREUR

Doppelgänger

Rusé

Légende

Le *doppelgänger* apparaît dans de nombreux récits : il est le double maléfique, l'usurpateur d'identité, celui qui adopte votre apparence et essaie de prendre votre place, afin de commettre, avec votre visage, de terribles forfaits qui vous seront ensuite reprochés...

Ce thème, déjà présent dans de très nombreuses légendes, a également été repris au cinéma, le plus souvent dans des films d'invasions extra-terrestres exploitant le climat paranoïaque de la Red Scare, comme le célèbre *Invasion of the Bodysnatchers*¹ (1956) – mais on le retrouve également (par exemple) dans *La Part des Ténèbres* de Stephen King (1989), qui sera adapté au cinéma en 1993².

Réalité

Les doppelgängers sont (évidemment) un pur produit du No Man's Land. Ils y existent comme des entités amorphes et dénuées d'esprit ; ils n'acquièrent une enveloppe physique et une véritable volonté qu'en copiant l'apparence de la victime qu'ils ont choisie... le plus souvent un gamin « à l'imagination exacerbée », c'est-à-dire ayant pris conscience (même vaguement) de l'existence du No Man's Land...

Le doppelgänger apparaît alors dans notre réalité, dans un endroit où sa victime ne se trouve pas. Il a ensuite grand soin d'éviter toute rencontre avec cette dernière, afin de pouvoir agir en toute liberté – et en laissant évidemment croire aux victimes et aux témoins de ses actions qu'il est celui dont il a copié l'apparence.



Il se livre alors à toutes sortes d'actes de malveillance, qui peuvent aller de la « mauvaise blague » à des exactions irrémédiables et potentiellement fatales. Faire le mal sous l'apparence d'autrui nourrit son essence même, lui permettant d'assouvir les pulsions qui constituent sa raison d'être.

Il existe un étrange lien psychique entre le doppelgänger et sa victime – un lien qui est la conséquence directe du processus de mimétisme permettant au double maléfique de copier l'apparence de sa victime mais aussi d'absorber tous ses souvenirs et ses secrets... Ce lien psychique, indispensable au *modus operandi* du doppelgänger constitue aussi son principal point faible (voir ci-dessous).

Le Doppelgänger en jeu

Rusé : Le doppelgänger est doté d'un esprit particulièrement retors, qui fait de lui un imposteur aussi malfaisant que convaincant... Il ne pourra être mis en échec que par des persos faisant preuve d'assez d'ingéniosité pour le piéger, d'une façon ou d'une autre.

¹ Titre assez stupidement traduit en VF par *L'Invasion des Profanateurs de Sépultures* ; certes, le terme « bodysnatcher » peut avoir (et a souvent) ce sens mais il fallait ici le prendre dans son sens littéral, à savoir « voleur de corps ». Fin de la parenthèse didactique. ☺

² Beaucoup plus récemment, King a de nouveau (et encore plus nettement) exploité le thème du doppelgänger dans son roman *L'Outsider* (2018), adapté en série TV en 2020.

Origines

Nul ne connaît avec certitude les raisons pour lesquelles un doppelgänger émerge du No Man's Land... mais il semble que, dans la plupart des cas, l'apparition de ce double maléfique semble constituer une forme de *vengeance* ou de *réaction de défense* du No Man's Land envers ceux qui ont empêché (ou même simplement limité) son expansion – par exemple en réussissant à vaincre ou à bannir une de ses créatures. Dans TOUS les cas, en revanche, la victime appartient à la minorité d'individus ayant conscience (d'une façon ou d'une autre) de l'existence du No Man's Land...

Signes

Pour les proches de la victime, les signes de la présence d'un doppelgänger seront presque toujours interprétés comme il le souhaite : l'individu dont il a pris l'apparence est vu en train de commettre (ou est soupçonné d'avoir commis) divers actes malveillants, voire très graves, qu'il niera évidemment avec force.

Pour la victime elle-même, la situation est encore plus déstabilisante : des personnes qu'il pensait proches de lui changent d'attitude à son égard, on lui reproche des actes qu'il n'a jamais commis et on prétend l'avoir vu dans des lieux où il n'est jamais allé... bref, son existence ne tarde pas à se transformer en cauchemar. Son esprit peut alors osciller entre trois explications : soit je suis complètement fou (avec une seconde personnalité...), soit je suis possédé par *quelque chose*, soit *quelque chose a pris mon apparence et agit à ma place*... Un test réussi en Sixième Sens lui donnera la certitude que la troisième hypothèse est la bonne. La victime pourra alors commencer à traquer son double maléfique – un véritable jeu du chat et de la souris, qui va provoquer une surenchère de malveillance de la part du doppelgänger...

Pouvoir

Imitation

Ce pouvoir permet au doppelgänger d'adopter (lorsqu'il existe encore à l'état informe, dans le No Man's Land) l'apparence de sa victime désignée – mais aussi ses souvenirs, y compris les plus intimes. Ce pouvoir ne peut jamais être utilisé de façon instantanée ou dans notre réalité ; il implique un long et étrange processus psychomorphique, qui ne peut avoir lieu que dans la dimension noire...

Ce pouvoir crée aussi un lien psychique entre le doppelgänger et sa victime, qui permet au double maléfique de savoir (de manière approximative) où se trouve la personne dont il a volé l'apparence et d'avoir conscience de son éventuelle approche – ce qui permet en général au doppelgänger de prendre la fuite afin d'éviter toute rencontre sous les yeux de témoins, ce qui révélerait alors son existence.

Point Faible

Comme mentionné ci-dessus, le lien psychique qui unit le doppelgänger à sa victime constitue aussi son principal point faible, à partir du moment où sa victime comprend que ce lien est à double-sens (ce qui pourra nécessiter un test de Sixième Sens ou une bonne intuition de la part du joueur). La victime devient alors capable de traquer le doppelgänger, de sentir où il se trouve et quand il se déplace – ce qui nécessite une concentration totale de sa part.

A partir du moment où le doppelgänger se trouve physiquement en présence de la personne dont il a copié l'apparence, celle-ci peut essayer de mettre fin à son existence (c'est-à-dire de le renvoyer pour toujours dans le No Man's Land) – une action qui prendra la forme d'un véritable duel psychique entre le perso et son double maléfique.

En termes de jeu, le perso devra effectuer un *test de karma* (ou sacrifier 1 point d'Aventure en cas d'échec) ; s'il réussit, le doppelgänger commencera à se dissoudre sous ses yeux, retournant à sa dimension d'origine.

Hélas, bien souvent, le mal est fait – et ce sera à la victime d'assumer les conséquences des actes commis par son double maléfique... car aucun adulte ne pourra croire à une telle histoire, à moins d'avoir vu de ses propres yeux la victime face à son sosie.

En cas d'échec du *test de karma*, le perso perdra aussitôt conscience... et se retrouvera ainsi à la merci du doppelgänger ! En vertu du lien psychique qui les unit, un doppelgänger ne peut jamais tuer sa victime car cela mettrait aussitôt fin à sa propre existence... mais rien ne l'empêche de l'emprisonner quelque part, afin de pouvoir continuer à agir librement.

Rien n'empêche, en revanche, la victime d'essayer de tuer son double maléfique ; dans ce cas, le doppelgänger se dissoudra dès qu'il sera mis à mort, disparaissant à jamais...

Le Motard Infernal

Increvable, Insaisissable, Terrifiant

Légende

Ce cousin motorisé des cavaliers fantômes (avec ou sans tête) et autres chevaucheurs démoniaques se rattache à trois grandes sources : premièrement, tout un corpus de légendes urbaines / routières mettant en scène des motards surnaturels ou rattachées à la mythique Route 66 ; deuxièmement, la figure du Ghost Rider, anti-héros Marvel dont la première apparition dans un comics remonte à 1972 et troisièmement, les divers fantômes et la « mystique » particulière entourant les gangs de bikers américains, à commencer par les célèbrissimes Hells Angels.

Impossible de ne pas songer non plus à la célèbre chanson *Black Denim Trousers and Motorcycle Boots* chantée par *The Cheers* en 1955... Comment ça, vous n'en avez « *jamais entendu parler* » ? Mais si : vous connaissez à peu près à coup sûr la version française – *L'Homme à la Moto*, d'Edith Piaf ! Et pour une fois, les paroles disent *vraiment* la même chose (on vous laisse vérifier et comparer).

Si l'on en croit les rumeurs et les légendes qui circulent à son sujet, le Motard Infernal est un fantôme, une âme en peine condamnée à rouler pour l'éternité sur sa machine infernale – le spectre d'un Hells Angel puni pour quelque horrible crime (et même carrément maudit par les siens, ce qui n'est pas rien, quand on y pense...) ou peut-être celui d'un cascadeur mort brûlé vif lors d'une démonstration ayant très, très mal tourné... à moins qu'il ne soit un véritable démon (de la vitesse, bien entendu), envoyé par les puissances de l'Enfer sur les routes d'Amérique pour y porter mort et destruction.

Et lorsqu'il frappe, le Motard Infernal frappe toujours trois fois – provoquant trois accidents mortels spectaculaires dans la même région, avant de retourner en enfer...

Toujours d'après ces récits, c'est sur la mythique Route 66 que le Motard Infernal trace sa route enflammée... Certes, celle-ci ne passe pas par Whitby... Mais bon, un petit détour est toujours possible. Surtout quand la Légende ne dit pas toute la vérité...



Réalité

Un motard vêtu de cuir noir, au casque intégral d'un noir opaque... et en feu. Voilà à quoi ressemble le Motard Infernal. Les flammes qui l'entourent, lui et sa terrible machine, reflètent clairement le caractère violemment destructeur de cette entité, qui se situe quelque part entre le Croque-Mitaine et l'Esprit Maléfique mais qui partage aussi certaines caractéristiques avec le Mothman... En fait, il serait plus simple de le considérer comme un Démon – d'autant que c'est sur la Route 666 (et non 66) qu'il voyage.

La Route 666 n'existe pas dans notre réalité – mais elle traverse le No Man's Land, permettant au Motard Infernal de se manifester n'importe où la frontière séparant la dimension ténébreuse et notre réalité est plus fragile qu'ailleurs. Comme à Whitby, par exemple. Et quand le Motard Infernal passe quelque part, il laisse derrière lui une trainée de flammes, de mort et de terreur... avant de repartir sur la Route 666, « *dans le bruit de la machine et du tuyau d'échappement* » (air connu).

Le Motard Infernal en jeu

Increvable : Le Motard Infernal diminue de 2 degrés tous les dommages subis.

Insaisissable : Aucun véhicule, pas même le plus rapide des bolides, ne peut espérer rattraper ou distancer la moto du Motard Infernal.

Terrifiant : Ceux qui sont confrontés au Motard Infernal et à ses feux de l'enfer doivent dépenser 1 point d'Aventure pour surmonter leur terreur et être en mesure d'agir comme ils le souhaitent.

Démon de la vitesse insaisissable et impossible à arrêter, le Motard Infernal ne se manifeste dans notre réalité que durant quelques minutes, le temps de provoquer de terribles accidents de la route... et lorsque l'on prend conscience de sa présence, il est toujours trop tard pour réagir. En termes de jeu, ce monstre ne peut donc pas être combattu, traqué ou arrêté (c'est impossible !)... mais il est en revanche possible de le contrecarrer, de l'empêcher de faire de nouvelles victimes en brisant sa macabre « loi des séries ». Car sur ce point, la Légende du Motard Infernal ne ment pas : quand le Motard Infernal frappe, il frappe toujours trois fois - à moins que quelqu'un l'en empêche...

Origines

C'est en Californie, en 1953, sur la Highway 101 (et non, donc, sur la Route 66), que s'est produit l'événement qui donna naissance au Motard Infernal. C'est là qu'un nommé Richard Caine, vétéran de la Deuxième Guerre Mondiale et Hells Angel de la première génération au casier judiciaire chargé, vendit son âme au Diable en échange d'une moto qu'aucun autre véhicule ne serait capable de rattraper ou de distancer... enfin ça, c'est ce qu'on a raconté après, quand l'histoire de Caine a commencé à se muer en légende, bientôt colportée par les Hells Angels et d'autres bikers à travers les USA.

Les faits sont beaucoup moins romanesques : Caine, qui était déjà sous l'influence du No Man's Land, périt de façon atroce lors d'un accident aussi spectaculaire que mystérieux ; transformé en torche humaine, Caine ne lâcha jamais le guidon... et passa alors de la Highway 101 californienne à la ténébreuse Route 666, où les forces du No Man's Land le transformèrent *en autre chose*. Consumé par les flammes et par sa propre rage, Caine cessa d'exister, pour laisser place au Motard Infernal...

Signes

Lorsque le Motard Infernal se manifeste sur une route de notre monde, il provoque toujours de terribles accidents de la route, qui se soldent toujours par plusieurs morts. Dans tous les cas, les véhicules prennent feu et plusieurs victimes périssent dans les flammes - telle est, en quelque sorte, sa marque de fabrique. Ceux qui survivent ou qui assistent à la tragédie mentionnent toujours un motard « sorti de nulle part », dont on ne retrouve jamais aucune trace... C'est à partir de ces témoignages que les persos pourront se retrouver sur la trace du Motard Infernal et tenter de l'empêcher d'agir une deuxième ou une troisième fois.

« *Jamais deux sans trois...* », « *C'est la loi des séries...* » Dans le cas du Motard Infernal, de telles expressions prennent tout leur sens. Pour quelque mystérieuse raison, sans doute liée aux fluctuations du No Man's Land et de la Route 666, le Motard Infernal frappe toujours trois fois (ou, en tous les cas, essaie de le faire), toujours en moins de dix jours. Seuls ceux qui l'ont rencontré, ont survécu et ont essayé de suivre sa trace (comme Sadie Slade - voir page suivante) peuvent connaître ce « schéma » et peuvent ainsi, parfois, sauver des vies en mettant le Démon de la Vitesse en échec.

Pouvoirs

Irruption

C'est grâce à ce pouvoir (similaire à celui des Croque-Mitaines) que le Motard Infernal peut surgir « de nulle part », sur n'importe quelle route, pour ensuite disparaître de la même façon. Entretemps, il aura causé un terrible accident de la route, dévorant au passage les âmes de ceux qui y trouvent la mort...

L'horreur ne durera, au plus, que quelques minutes, ce qui rend le Motard Infernal à la fois impossible à traquer et à arrêter (oui, il est absolument *Insaisissable* - voir ci-dessus).

Feux de l'Enfer

Lorsque le Motard apparaît, il crée dans son sillage un véritable déchaînement de flammes aussi spectaculaires que meurtrières. Un perso qui se trouve pris dans ces flammes devra, après avoir surmonté sa Terreur, réussir un test de Vélo, de Moto ou de Bagnole pour garder le contrôle de son véhicule. En cas d'échec, c'est le crash mortel...



Sadie Slade, la Némésis du Motard Infernal

Point Faible

Comment empêcher le Motard Infernal de frapper ? D'abord, en étant sur place avant qu'il ne se manifeste. Seul le survivant d'un accident préalablement causé par le Motard *au cours de la même série de trois* peut avoir la prémonition de l'endroit et du moment où le Motard va se manifester pour semer la mort sur la route, comme s'il ressentait les remous provoqués par l'intrusion imminente du Motard. L'individu sera même capable de visualiser l'endroit, qui se situe toujours dans les environs, et de l'identifier grâce à quelque élément distinctif... mais il est souvent trop tard pour agir à temps : un test de Sixième Sens réussi donnera la prémonition 1D6 heures auparavant l'accident mais en cas d'échec, celle-ci se manifesterait seulement 1D6 x 5 minutes avant le crash. Dans les deux cas, le perso aura conscience du temps restant, sachant qu'il s'agit là d'une approximation.

A partir de là, la seule façon d'empêcher l'accident prévu est de bloquer la circulation, d'une façon ou d'une autre – ce qui ne sera évidemment pas une mince affaire... mais si aucun véhicule ne passe à l'endroit désigné au moment fatidique, le pire sera évité. Les persos pourront alors voir le Motard surgir de nulle part, entouré de flammes... puis disparaître à toute allure « *dans le bruit de la machine et des tuyaux d'échappement* ».

A partir du moment où le Motard Infernal est mis en échec, il laissera tomber et repartira semer la mort et la destruction ailleurs... Ceux qui l'ont contrecarré auront donc empêché un voire deux accidents mortels et sauvé plusieurs vies.

La Ballade de Sadie Slade

Depuis une petite dizaine d'années, Sadie Slade traque le Motard Infernal à travers les USA, dans le but de l'empêcher de faire de nouvelles victimes... Parfois, elle réussit (souvent avec l'aide de quelques jeunes du coin...) à mettre l'entité destructrice en échec, mais toujours trop tard pour sauver tous ceux qui pourraient l'être. Car la seule façon de traquer le Motard Infernal est de suivre son sillage, en détectant les accidents routiers spectaculaires impliquant un mystérieux biker... et le temps que Slade arrive à son tour sur place, le Motard Infernal a souvent eu le temps de frapper une deuxième fois...

Mais Slade poursuit inlassablement sa traque, dans le seul but de sauver des vies. Cette tâche est devenue l'alpha et l'oméga de son existence. Traquer le Motard est désormais sa destinée – et elle est sûre qu'elle y laissera la vie, un jour... mais qu'importe. En attendant, *quelqu'un doit faire quelque chose*... Mais 'à cause de son apparence, de son profil et de sa présence sur les lieux où le Motard frappe, Slade a une fâcheuse tendance à être accusée à tort d'avoir provoqué les accidents qu'elle n'a pu empêcher... Car Sadie est, elle aussi, une *biker*... et dans le chaos d'un crash, rien ne ressemble plus à une silhouette de motard qu'une autre silhouette de motard...

Agée d'une trentaine d'années, Slade est une ancienne Hells Angel. Elle a gardé sa fidèle moto et un look qui suffit souvent à susciter les soupçons des bonnes gens et des forces de l'ordre, surtout dans les petits patelins où sa traque l'amène régulièrement...

Elle est la seule survivante de sa bande, anéantie par un terrible crash sur la route 66. Elle a vu ses « frères » et la femme qu'elle aimait, Mandy, mourir dans les flammes... et cette nuit-là, elle a aussi vu le Motard Infernal. C'est ainsi que, pour elle, tout a commencé.

Sadie Slade est un peu l'équivalent à moto du personnage du « cavalier solitaire » cher à certains westerns. Si les persos ont vu *Pale Rider* avec Clint Eastwood (sorti en 1985), ils ne manqueront pas de le relever.

De son côté, Slade aura bien besoin de l'aide de ces gamins casse-cou et débrouillards pour essayer d'empêcher un deuxième ou un troisième accident meurtrier, surtout si elle a maille à partir avec les autorités locales...

En termes de jeu, Slade est une Alliée pouvant aider les persos dans le domaine de l'Action. Elle connaît, en outre, le *modus operandi* du Motard et la façon de le mettre en échec...

Gardinel

Increvable

Légende

Bien que certaines sources présentent le Gardinel comme une « authentique » créature du folklore des Appalaches, ce monstre est en réalité issu de l'imagination de Manly Wade Wellman (1903-1986), auteur des aventures de Silver John, musicien vagabond, voyageant à travers les Appalaches, quelque part entre cette région des USA, quelque part entre les années 1950 et 1970, dans une Amérique profonde, hantée par les superstitions et le surnaturel. Le Gardinel apparaît dans deux textes : la nouvelle *Come into my Parlor* (extérieure au cycle de Silver John) et la très courte vignette *Why They're Named That*, dans laquelle John évoque (avec réticence) l'horrible créature : vous pouvez trouver ce texte (en v.o.) [ici](#).

Réalité

Un Gardinel est une monstrueuse créature adoptant la forme d'une cabane perdue dans la nature, couverte de mousse et de feuillage... pour dévorer les imprudents qui passent sa porte, exactement comme une plante carnivore géante qui aurait le pouvoir d'imiter une cahute.

Origines

Dans le monde de TTB, les Gardinels sont liés au No Man's Land – ce qui explique pourquoi ils ont tendance à apparaître et à disparaître, se postant dans des lieux reculés pour y attendre leurs proies, comme de monstrueuses plantes carnivores qui envahiraient parfois notre réalité, avant de se résorber dans la dimension noire, une fois leur épouvantable faim rassasiée.

Signes

A priori, seul un perso ayant lu les aventures de Silver John (voir *Légende* ci-dessus) pourrait savoir quoi que ce soit sur les Gardinels... Le MJ est donc tout à fait libre de faire sortir cette créature de nulle part... à moins, bien sûr, que les légendes locales de quelque coin perdu où les persos seraient amenés à séjourner (en vacances ?) ne mentionnent, de façon elliptique une « maison bizarre » ou « une maison qui n'en est pas vraiment une », dans un endroit où des disparitions inexplicables ont eu lieu.



Le Gardinel en jeu

Increvable : Tous les dommages que l'on pourrait infliger à un Gardinel (y compris depuis l'intérieur) sont réduits de deux crans. Il faudrait réussir à infliger malgré cette réduction, des dommages graves (voir règles de TTB) pour forcer la créature à recracher sa victime... ce qui ne peut être tenté qu'au tour suivant son absorption ; passé ce délai, il sera trop tard.

Pouvoir

Absorption

Quiconque se tient sur le seuil d'un Gardinel constatera qu'on ne distingue absolument rien à l'intérieur, qui semble envahi par les ténèbres. Un test de Sixième Sens réussi hurlera alors à l'esprit de l'imprudent de *foutre le camp immédiatement*.

Une fois qu'on est entré dans un Gardinel, on remarque que les éventuelles fenêtres visibles de l'extérieur) n'existent pas à l'intérieur, qui semble plongé dans l'ombre. Tout au plus peut-on distinguer la forme vague de quelques meubles (en fait un subterfuge du Gardinel).

Quant au sol et aux murs, ils ressemblent de façon perturbante à quelque chose d'organique, de vivant... Il est alors presque toujours trop tard pour réagir. La seule chance de s'en tirer est de surmonter sa Terreur (en dépensant 1 point d'Aventure) puis de réussir in extremis un test de Rapidité... Sinon, la porte se referme, disparaît et la malheureuse victime meurt dans d'atroces souffrances, digérée vivante...

Point Faible

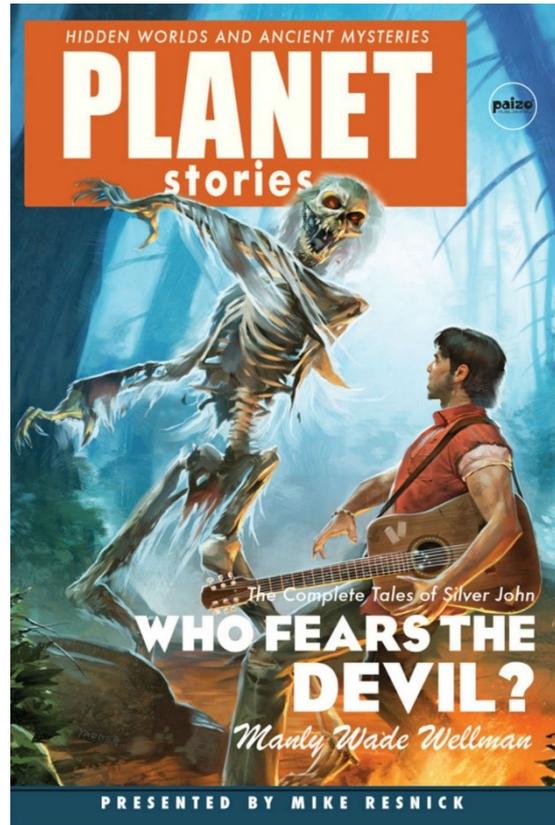
Dans notre réalité, le Gardinel ne peut pas se déplacer : la créature n'a donc aucun moyen de poursuivre ceux qui parviennent à lui échapper. Elle peut, en revanche, disparaître dans le No Man's Land et réapparaître dans un autre endroit, parfois au bout de plusieurs mois, voire de plusieurs années et généralement assez éloigné de sa localisation première.

Une Deuxième Couche ?

Le MJ peut évidemment choisir d'aller au-delà de ce qu'a écrit et imaginé Manly Wade Wellman. Et si les motivations du Gardinel allaient au-delà de la simple prédation ? Si la monstrueuse créature obéissait en réalité à un schéma plus complexe ?

On pourrait, par exemple, imaginer que les victimes du Gardinel ressurgissent des années après leur mystérieuse disparition, dans une autre région des Etats Unis, n'ayant physiquement pas vieilli d'une semaine, mais totalement amnésiques ?

Evidemment, ces « rescapés » ne seraient en réalité que des simulacres maléfiques, générés par le Gardinel à partir de chacune de ses proies - des clones ténébreux qui pourraient alors poursuivre quelque mission secrète, agissant comme des agents du No Man's Land au sein de notre réalité...



Edition la plus récente des nouvelles de Silver John

Silver John

Les aventures de Silver John sont hélas introuvables en français – et désormais assez difficiles à trouver en version originale à des prix abordables. Wellman consacra à son héros plusieurs romans et de nombreuses nouvelles, à l'atmosphère unique et souvent envoûtante. Leur héros, une sorte de mélange entre Johnny Cash et Van Helsing, vagabonde à travers les Appalaches, croisant sur sa route sorciers, esprits maléfiques et êtres monstrueux, avec pour seule arme son courage, sa sagacité et sa guitare aux cordes d'argent... Et si, un jour, ses pas l'amenaient finalement aux abords de Whitby ?

WHO CAN IT BE NOW?

Ce scénario est conçu pour être joué avec un seul perso (voir notre article dans ce numéro pour plus de détails sur cette modalité de jeu). Il est cependant assez aisé de le faire jouer à plusieurs persos, si vous avez la chance de disposer de plusieurs joueurs (ou si vous jouez après ce satané confinement).

*Who can it be knocking at my door ?
Go 'way, don't come 'round here no more
Can't you see that it's late at night ?
I'm very tired, and I'm not feeling right
All I wish is to be alone
Stay away, don't you invade my home
Best off if you hang outside
Don't come in, I'll only run and hide*

Who can it be now? - Men at work

I. Par une belle nuit d'été...

L'été touche à sa fin, à **Whitby**, et avec lui, les vacances scolaires. Les dernières journées avant la rentrée semblent passer plus vite et notre jeune héros profite de ces derniers moments avant de reprendre le chemin des classes. En ce soir d'août, il attend avec plus ou moins d'intérêt la fin des vacances : certes, il faudra retourner à l'école, mais il sait aussi qu'il va retrouver ses amis, pour l'instant pas encore rentrés de leurs séjours (en famille ou en camp de vacances).

C'est un bruit assourdissant qui va le surprendre, comme toute la population de la ville, un peu avant minuit. Ce qui ressemble à une explosion secoue en effet tous les environs. Immédiatement après, toute la bourgade se retrouve plongée dans le noir et plus aucun courant électrique n'alimente quoi que ce soit à **Whitby** ou aux alentours.

La stupéfaction s'empare logiquement de la ville. Parmi les habitants, les réactions sont variées :

- la plupart sortent dans la rue, afin de s'informer de ce qui a pu se passer. Naturellement, chacun y va de son explication sur l'explosion. A écouter les habitants, on peut donc glaner des informations sur la situation, certaines de celles-ci étant fausses (partiellement ou totalement) :

- nombreux sont ceux qui pensent que le réservoir de gaz situé au nord de la ville a explosé et qu'il a endommagé la ligne électrique

- d'autres ont choisi de se cloîtrer chez eux, comme par exemple **Heinz Pfeffer**, un voisin et vétéran du Vietnam, persuadé que le pays est attaqué.

- Enfin, les autorités locales (c'est-à-dire le **Town Marshal Wesson** et ses hommes, dont certains tirés du lit en pleine nuit) tentent de reprendre les choses en main.

Allô ? Allô ?

Les lignes téléphoniques, à l'instar du réseau électrique, sont hors service et seules les radios fonctionnent encore. Si notre jeunes héros pratique ce hobby, il peut donc avoir accès à quelques informations sur la situation.

Sam Johnson, un fermier propriétaire d'une exploitation située au nord de **Whitby** a signalé une explosion non loin de chez lui. Cet adepte de la radio amateur a contacté le shérif **Wesson** qui a dépêché sur place son adjoint **Fred Hurt** qui s'y rend en voiture (les gyrophares de celles-ci sont une des rares lumières visibles, et cela peut constituer une information pour les héros). Johnson a cependant décidé d'aller voir sur place ce qui a pu se passer, pour son plus grand malheur

Sur les Lieux

C'est bien dans un des champs de Johnson qu'a eu lieu l'explosion, si on peut qualifier ainsi ce qui s'est passé...

Au milieu d'un champ de maïs se trouve désormais un énorme cratère (d'une cinquantaine de mètres de diamètre et d'environ dix mètres de profondeur), dont s'échappe une fumée âcre. Autour du trou, tout semble avoir brûlé.

Sam Johnson a garé son pick-up Chevrolet hors d'âge non loin, avant d'aller constater les dégâts par lui-même, en descendant dans le cratère. Ce vétéran de la guerre de Corée n'est pas du genre à être effrayé par une explosion et, s'il y a une manigance des Rouges dans cette affaire, il compte bien tirer cela au clair lui-même.

Winchester chargée en main, Sam Johnson va, en arrivant au fond du cratère, entrer en contact avec quelque chose...

La Vérité est Ailleurs...

Ce qui s'est écrasé dans le champ de maïs n'est PAS un simple caillou tombé du ciel. Il s'agit en réalité d'un vaisseau spatiale, transportant une forme de vie extra-terrestre, de très petite taille, mais extrêmement dangereuse.

L'alien en question, une créature non visible à l'œil nu (puisque doté d'un pouvoir de furtivité qui ferait rêver bien des militaires) de quelques centimètres de haut, ne peut survivre dans l'atmosphère terrestre et a dû, pour échapper à la mort, envahir le premier hôte venu : Sam Johnson porte donc, sans s'en être rendu compte, un parasite qui le condamne. La présence de l'alien dans un corps condamne son hôte à une mort certaine au bout d'une dizaine d'heures environ, forçant le parasite à trouver un nouvel hôte. Pour ce faire, il doit passer d'un humain à un autre rapidement, ne pouvant survivre que quelques secondes dans l'atmosphère terrestre, dont l'oxygène lui est fatal.

Quant au véhicule avec lequel il s'est écrasé, il est, ayant été endommagé, visible à l'œil humain. La civilisation qui l'a construit a la capacité d'utiliser un spectre visible beaucoup plus large que l'homme. Il faudrait, si le vaisseau était intact, un équipement spécialisé (des lunettes à infrarouge, par exemple) pour détecter, au fond du cratère, une sphère compacte. Le champ électromagnétique qui s'est déclenché lors du crash a fait sauter le transformateur alimentant Whitby et a détérioré nombre d'appareils électroniques de la ville.

Toujours aux aguets des phénomènes étranges, l'Agence a repéré le vaisseau spatial dès son approche et a suivi sa trajectoire jusqu'à son crash. Elle dépêcha des hommes et des véhicules sur les lieux, afin de récupérer l'engin et son passager. Le convoi se met en marche peu après l'impact et sera à Whitby en début de matinée.

Durant ce qui reste de la nuit, le shérif Wesson fera de son mieux pour faire revenir le calme dans sa ville. En circulant dans la ville, il tentera de rassurer tout le monde : l'électricité et le téléphone seront bientôt rétablis et tout reviendra dans l'ordre d'ici quelques heures. A l'écouter, ce qu'il y a de mieux à faire est de retourner au lit.

S'il ne s'est pas préoccupé du sort de Fred Hurt, dépêché à la ferme des Johnson, le perso va donc voir la petite ville revenir au calme et le sommeil s'emparer de lui, probablement.

A la ferme, l'adjoint Hurt va, sur les lieux du crash, découvrir le corps inanimé de Johnson. Ce dernier est sans connaissance après sa « confrontation » avec l'alien et reprendra connaissance dans les bras du policier. Fidèle à son habitude, le rude fermier assurera Hurt que tout va bien, qu'il a juste fait un petit malaise, sans doute dû à une chute

dans le trou apparu dans son champ. S'offrant une petite lampée de bourbon (il a toujours une flasque dans la poche de sa salopette), il reprendra le volant de son pick-up pour rejoindre sa ferme, maugréant contre ce cratère jailli de nulle part. Armé de sa maglite, l'adjoint Hurt ne pourra que constater la présence de ce trou béant et d'une âcre odeur d'ozone. En haussant les épaules, il tournera les talons et repartira vers Whitby.

II. Le Jour d'Après

Au petit matin, la ville de Whitby tentera de retrouver une vie normale. L'électricité et le téléphone sont rétablis et, après tout, l'explosion, officiellement attribuée à la rupture d'une conduite de gaz, n'a pas fait de victimes. Peu à peu, les esprits se calment dans la petite ville. C'est sur les lieux de l'impact que les choses se précipitent.

L'Agence (voir TTB, page 31) y débarque en effet quelques heures après le drame, ayant détecté le crash d'un UFO près de Whitby. Le lieu du crash est circonscrit et l'accès en est interdit. Le vaisseau de l'alien est repéré et récupéré pour étude. Un camp de base est mis en place et des scientifiques de l'agence arrivent dès l'après-midi pour étudier l'appareil. L'Agence utilise également des militaires pour assurer la sécurité du camp et empêcher toute intrusion, par quelque moyen que ce soit.

Les moyens déployés par l'Agence sont très impressionnants : deux vans noirs (de type GMC Vandura) et trois voitures toute aussi noires (une Oldsmobile Cutlass) transportant au total vingt hommes s'arrêtent sur les lieux du crash et bouclent tout le périmètre.

Sam Johnson, le fermier, ne se rend même pas compte de la présence des membres de l'Agence sur ses terres. Après son « malaise » de la nuit, il a bu plus qu'à l'accoutumée pour retrouver ses esprits et n'émergera qu'en toute fin de matinée, bien mal en point. Forcé de reconnaître qu'il est souffrant et n'est pas en état de travailler, il sautera dans son pick-up et se rendra, tant bien que mal, vers Whitby, pour y voir le docteur Meyer.

Il est midi quand Sam Johnson fait une entrée remarquée dans le centre-ville, à bord de son vieux pick-up. Visiblement souffrant et en proie à une vive fièvre, titubant plus qu'il ne marche, il se dirige vers le cabinet du **docteur Meyer**, dans lequel il s'engouffre. Là, Johnson bouscule Madeline Welles, la pauvre secrétaire du docteur, avant de s'écrouler au sol et de perdre connaissance dans la salle d'attente. Il meurt en quelques secondes, sous le regard impuissant de plusieurs témoins, et malgré l'arrivée en catastrophe du docteur Meyer. Après une nuit éprouvante pour lui, le chef Wesson se précipite au cabinet médical pour constater le décès de Johnson. Il demandera au docteur de conserver le corps du malheureux.

Même s'il n'a pas assisté à la scène, le perso va vite apprendre qu'il se passe quelque chose de très inhabituel à Whitby. Le fermier Johnson, lors de son déplacement jusqu'à la ville et lors de son arrivée au cabinet du médecin, a fait suffisamment d'éclats, ne serait-ce que par sa conduite (il est très souffrant et agité) pour que tout le monde, ou presque en parle.

Les Témoins

A ce stade de l'histoire, le perso devrait, en toute logique, commencer (si ce n'est pas encore fait) à s'intéresser à cette étrange affaire...

Présent ce matin-là dans la salle d'attente du docteur Meyer, l'un de ses camarades de classe, **Henry Zimmerman**, venu là pour se faire enlever son plâtre (il a commencé les vacances en se cassant le bras lors d'un match de football), commencera à raconter ce qu'il a vu à tous ses copains, enrichissant son récit au fur et à mesure. A l'en croire, il a vu le fermier Johnson débouler dans la salle d'attente, comme s'il était pris de folie et maîtrisait mal ses mouvements, se cognant aux meubles et aux murs. Il a ensuite bondi sur Madeline Welles et l'a secouée dans tous les sens, pour finir par vomir sur elle une sorte de sang épais et noirâtre. A grands renforts de superlatifs et d'exagérations, le jeune Zimmerman, ravi d'attirer l'attention, décrira la scène comme s'il s'agissait d'un film d'horreur. Cependant, il ne dit pas toute la vérité. Lorsque Johnson a jailli dans la salle d'attente, il s'est terré dans un coin de la pièce, prostré, les yeux fermés et n'a pas pu voir ce qui se passait vraiment.

Hormis Henry Zimmerman, se trouvaient dans la salle d'attente Mrs Hudson et bien sûr Madeline Welles. Mary Hudson, veuve bigote de plus de quatre-vingts ans venue soigner un panaris, a assisté à la scène sans rien y comprendre et met la conduite de Johnson (ainsi que son décès) sur le compte de sa consommation d'alcool.

La pauvre **Madeline Welles**, une quadragénaire célibataire, était occupée à lire un roman de Barbara Cartland quand Johnson a surgi. Elle allait lui expliquer que le docteur Meyer n'était pas encore arrivé quand il s'est jeté sur elle. Visiblement sous le choc, la secrétaire porte encore quelques traces de l'agression dont elle a été victime. Cependant, maintenant habitée par l'alien, elle ne fait pas un témoin très utile aux enquêteurs, puisque se contentant de répéter ce que lui dicte son envahisseur.

Mrs Hudson, quant à elle, traîne depuis toujours une réputation de vieille dame acariâtre et a déjà pu, par le passé, tirer les oreilles du perso ou de ses amis (pour peu que ceux-ci aient envoyé leur ballons sur un de ses parterres de fleurs).

Néanmoins, elle est la seule à avoir vu ce qui s'est vraiment passé. Si le pauvre Sam Johnson (« *Dieu ait son âme, quoique je doute qu'il ouvre la porte de Son paradis à pareil pêcheur* »), Mary Hudson a vu quelque chose sortir de la bouche du malheureux et se jeter dans celle de Ms Welles (« *qui ferait mieux de ne pas perdre son temps à lire des romans où la débauche est à toutes les pages* »). Si on lui demande ce dont il s'agit, elle sera catégorique : le démon, évidemment, qui habite les âmes égarées jusqu'à leur perdition !

Burt Wesson a recueilli son témoignage, mais, las de son délire pseudo-religieux, a jeté l'éponge. Ce que raconte Mrs Hudson contient pourtant une part de vérité...

III. Le Truc Tombé du Ciel

L'alien cherche à survivre à cet environnement hostile, changeant d'hôte dès qu'il a épuisé les ressources de celui qu'il habite.

Son deuxième objectif est de réparer son vaisseau afin de quitter définitivement la Terre. Les humains sont a priori sans importance pour lui. Après avoir occupé le corps de Sam Johnson, c'est dans celui de Madeline Welles qu'il compte survivre. Pour l'heure, il tente de localiser son vaisseau et va tout faire pour revenir vers le lieu du crash.

Les autorités locales se mettent en action dès le premier mort en demandant l'autopsie de Johnson et en patrouillant dans Whitby et aux alentours. De plus, le shérif Wesson apprécie peu l'arrivée (en début de journée) des hommes de l'Agence et des militaires, qui lui imposent leur loi.

Allô, Docteur ?

Le Dr Meyer, fortement éprouvé par ce qui s'est passé dans son cabinet, choisira de fermer celui-ci pour le reste de la journée.

A la demande du Town Marshal Burt Wesson, il va pratiquer (tant bien que mal, car il n'est pas médecin-légiste) une autopsie de Sam Johnson. C'est la perplexité qui s'imposera à lui : l'estomac du malheureux est totalement dévasté, comme si quelque chose l'avait détruit de l'intérieur, causant au passage de multiples hémorragies internes.

Faute d'une explication plus satisfaisante, Meyer émettra une conclusion prudente : le malheureux était sans doute porteur de nombreux ulcères et plaies à l'estomac, provoquées par son mode de vie et sa consommation excessive d'alcool. Mais, en livrant ses conclusions, le Dr. Caleb Meyer sait, en son for intérieur, qu'elles ne le satisfont pas. En un mot comme en cent, il est incapable d'établir ce qui a causé la mort violente de Sam Johnson.

Le Naufragé

Il a peur, il est seul, il est à 3 millions d'années-lumière de chez lui

Cette *tagline*, chère à « E.T. », s'applique à la petite créature qui cause toute cette agitation. Mais le fait est que l'extraterrestre au centre de notre histoire est moins sympa que la vedette du film de Spielberg.

Venu d'une galaxie très lointaine, et issu d'une civilisation hyper-avancée, l'alien est un explorateur, chargé de répertorier les mondes abritant une vie intelligente. Lorsqu'il est entré dans l'orbite terrestre, son vaisseau a subi une panne (qui sait si le No Man's Land n'est pas pour quelque chose dans cette anomalie) le forçant à un atterrissage d'urgence.

Tout ceci n'aurait pas eu de conséquences si le crash avait eu lieu loin de toute zone habitée.

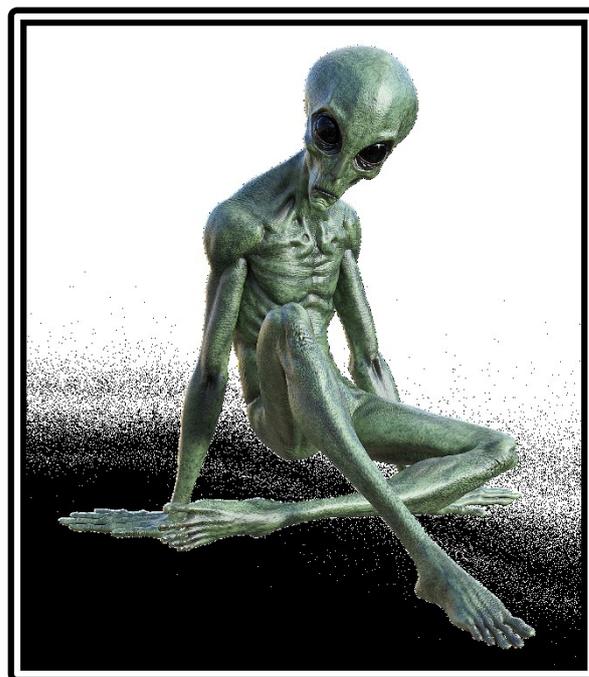
En effet, à l'instar de la technologie créée par cette civilisation, le vaisseau commença à s'auto-réparer dès qu'il s'est posé et il n'aurait fallu que quelques heures pour qu'il soit prêt à repartir. Il a hélas fallu que l'accident ait lieu non loin de Whitby et que le pilote du vaisseau tombe aux mains d'un fermier trop curieux.

Un seul objectif pour lui, maintenant : retrouver son vaisseau et repartir de cette fichue planète.

La créature venue d'une autre galaxie mesure à peine dix centimètres de haut. D'apparence humanoïde, elle possède cependant de longs bras souples et de grands yeux.

Considérant les humains comme de simples animaux, l'alien est contraint de les utiliser. En effet, pour évoluée qu'elle soit, son espèce ne supporte pas l'oxygène de l'air et, faute de pouvoir utiliser son vaisseau pour se déplacer (Johnson s'étant emparé de lui), l'alien n'a rien trouvé de mieux que de voyager à l'intérieur de son hôte. Maîtrisant la télépathie, il réussit à guider ses mouvements et ses paroles, mais cela abîme considérablement le « porteur », surtout lorsque ce dernier résiste.

Au bout d'une dizaine d'heures, l'extra-terrestre doit changer d'hôte. Quand Sam Johnson est sur le point de succomber à la présence de l'alien dans son corps, ce dernier laisse le fermier se rendre là où pourrait être « réparé » mais découvre avec effarement que le fermier est « inutilisable » et bondit le seul autre hôte disponible : Madeline Welles.



Beaucoup plus petit qu'E.T. (et beaucoup moins sympa)

L'Alien

L'extra-terrestre est une créature d'environ dix centimètres de haut (la gravité est plus forte sur sa planète d'origine), recouverte d'écailles capables de modifier leur absorption lumineuse. Il peut ainsi se rendre invisible à l'œil humain dès que le besoin s'en fait sentir. C'est d'ailleurs la conduite qu'il adopte par défaut, ayant pour but de ne pas se faire repérer. La civilisation dont vient cet être dépasse de loin l'humanité, d'un point de vue technologique et se contente généralement d'observer les autres systèmes planétaires, qui ne présentent aucun intérêt pour elle. Aux yeux de l'extra-terrestre (qui ne porte pas de nom, sa civilisation ayant abandonné ce concept depuis longtemps), l'être humain ne représente rien.

Cet alien possède également un pouvoir de télépathie et peut « écrire » dans les pensées d'une cible, s'il « habite » cette dernière (voir l'encadré ci-contre).

Son vaisseau, ayant la forme parfaite d'une goutte d'eau (mais une goutte d'eau d'environ 20cm de long...), est également pourvu de cette capacité, mais la perd peu à peu suite au crash.

Dès lors, l'appareil devient visible au fond du cratère et les hommes de l'Agence s'en emparent, avec précaution. Alors qu'ils investissent un des hangars de la ferme et y installent leur matériel, certains d'entre eux commencent à se mettre en quête du « pilote » de ce vaisseau, durant la matinée. Mais l'extraterrestre est déjà parti.

Ms. Welles

Madeline Welles, secrétaire médicale et membre fondatrice du club de lecture de Whitby, est le deuxième hôte de l'alien et sera, hélas, sa seconde victime. Après l'agression dont elle a été victime, elle décidera de quitter le cabinet médical. On pourrait la comprendre, si elle choisissait de rentrer chez elle pour se reposer.

Or, lorsqu'elle quitte son poste, peu après midi, à bord de sa petite voiture, Madeline Welles quitte le centre-ville et se dirige vers la ferme de Sam Johnson. Si le perso a décidé de surveiller la secrétaire médicale, il pourra donc la voir se mettre au volant, puis prendre la route tant bien que mal (le temps que la créature comprenne comment maîtriser cet étrange engin).

Quelques miles plus loin, elle s'arrêtera. Autour de la ferme du défunt Johnson, plusieurs camions militaires sont stationnés. Des tentes kaki ont été dressées : se rendre sur le lieu du crash va être difficile pour Madeline Welles. L'extraterrestre n'est pas près de retrouver son vaisseau...sauf si une aide inattendue survient.

Suivre la Piste

On peut espérer que le perso suive la trajectoire de l'alien, sans forcément savoir ce qu'il piste, d'ailleurs. Dans ce cas, la conduite étrange (dans tous les sens du terme) de Madeline Welles devrait l'amener à la suivre. C'est à quelques centaines de mètres de la ferme de Sam Johnson que s'arrêtera la poursuite. La secrétaire médicale observe le périmètre de sécurité, perplexe, alors que le perso la rejoint (sans doute sur son vélo).

IV. Rencontre du 3^{ème} Type (au moins)

Quand le perso et Madeline Welles se rencontrent, l'alien comprend que l'enfant est sa seule chance de s'en sortir. Quelque chose (sans doute le *Sixième Sens*, non?) chez ce jeune humain l'intéresse et il provoque un nouveau transfert, passant du corps de Ms Welles à celui du perso.

De plus, le temps presse. Venant du périmètre dressé par les militaires, deux soldats se dirigent vers le véhicule stationné là.

Note au MJ : ce transfert implique la proximité entre la secrétaire médicale et le perso, l'alien ne pouvant guère survivre hors d'un hôte. Devant l'urgence de la situation, il choisira de se jeter sur le perso pour se réfugier dans son corps. Dans le pire des cas (pour l'extraterrestre), il peut même sortir du corps de Madeline Welles et se rendre visible quelques secondes, quitte à se mettre en péril mortel tant qu'il est à l'air libre.

Une fois dans le perso, l'alien communique avec lui par télépathie, ce qu'il n'a pu faire avec ses précédents hôtes. Il peut alors expliquer tout ce qui s'est passé, usant pour cela d'images plus que de mots. Le perso peut donc visualiser ce qui s'est passé et comprendre ce que veut l'alien : retrouver son vaisseau et partir de cette fichue planète.

Mais, pour l'instant, il y a d'autres problèmes à régler. La pauvre Ms Welles est étendue au sol, dans une mare de sang (et son pronostic vital semble fort compromis), tandis que deux soldats en armes s'approchent. Tandis que l'alien l'enjoint de se cacher, le perso peut choisir de sauver Madeline Welles, en expliquant qu'elle a fait un terrible malaise au volant, par exemple, et demander de l'aide aux soldats (qui, pour méfiants qu'ils soient, n'en sont pas moins humains).

Un Hôte bien encombrant...

Voilà notre perso en fâcheuse posture. Un étrange extra-terrestre s'est glissé dans son corps (et, s'il a vu *Alien, le huitième passager*, il ne pourra que frémir) et veut qu'il l'aide à retrouver son vaisseau. Ce dernier est au centre d'un périmètre de sécurité formé par quelques dizaines de soldats et une poignée d'Hommes en Noir. On a effectivement connu meilleure situation.

Cependant, il a pour lui un avantage. L'alien et lui réussissent à communiquer et, en étant à son troisième hôte, la créature comprend qu'elle a tout intérêt à ménager le perso. Ce qui est arrivé à Sam Johnson et (peut-être) à Madeline Welles peut donc épargner notre jeune héros. De plus, ce dernier peut aussi faire entendre sa voix auprès de l'alien. Ce dernier a une bien piètre opinion au sujet des humains (et compte faire entendre celle-ci quand il sera rentré chez lui), que le perso peut changer, par exemple.

Franchir le Périmètre

Il est difficile, mais pas impossible, de se frayer un chemin jusqu'au campement improvisé où les Hommes en Noir viennent de récupérer le petit vaisseau spatial. Après tout, le perso a une certaine connaissance des lieux et toute la débrouillardise que l'on est en droit d'attendre de la part d'un héros de TTB, non ? Cela dit, les militaires sont particulièrement vigilants et il faudra que le perso et l'alien œuvrent de concert pour éviter de se faire remarquer. Les jets de *Discrétion* seront nombreux, à n'en pas douter.

Au centre du périmètre de sécurité, près du cratère creusé par le crash du vaisseau, deux tentes militaires ont été dressées. A l'intérieur de l'une d'elles, une salle de briefing a été improvisée, tandis que l'autre contient de nombreux appareils scientifiques (oscilloscopes, spectroscopes, etc.).

Des militaires de différents grades vont et viennent entre les tentes et les véhicules stationnés non loin... et la présence de plusieurs Hommes en Noir risque fort d'attirer l'attention du perso. L'un d'entre eux, l'agent Ligett, semble clairement diriger l'opération (« *la mission la plus importante de ma carrière...* »). Cet homme au sang-froid total et à l'ambition démesurée est secondé par l'Agent Crow, un Amérindien qui semble plus mesuré.

Note au MJ : *si le perso est capturé, il sera amené à Ligett, qui est prêt à tout pour mettre la main sur l'alien et sa technologie. L'Agent Crow, lui, peut être raisonné et même devenir l'Allié du perso (pour le Danger et la Réflexion - voir les règles de TTB, p 39), si le besoin s'en faisait sentir.*

Lorsque le perso (accompagné, en quelque sorte, de l'alien) arrive dans cette fourmilière, c'est l'effervescence. Les Hommes en Noir de l'Agence viennent de récupérer le vaisseau, visible par intermittence. Il va sans dire que Ligett jubile...et que l'extraterrestre presse son hôte d'agir.

Que Faire ?

A quelques mètres de son vaisseau, l'alien pourrait très bien utiliser le perso une dernière fois, quitte à causer sa mort. Il lui suffirait d'envoyer cet étrange gamin vers Ligett et ses hommes, puis de s'extraire de son corps pour sauter dans l'appareil et quitter cette étrange planète bleue.

Mais ce plan (dont le perso prend connaissance en même temps que l'alien l'échafaude) implique le sacrifice de celui qui l'a aidé et quelque chose chez l'extraterrestre se refuse à liquider le perso. Il va donc falloir trouver une autre solution : entre les deux alliés de circonstance, devrait maintenant se tenir un drôle d'échange.

Note au MJ : *n'oublions pas que, durant cette phase de « négociation » où se joue la survie du perso (qui pourra également se retrouver aux mains de l'Agence...), la menace d'être découvert(s) par les soldats qui patrouillent alentour est bien réelle. C'est sans conteste la partie la plus dangereuse du scénario.*

Une des issues les plus prudentes sera suggérée par l'extraterrestre : ce dernier peut, s'il est assez près de son vaisseau, guider celui-ci, après l'avoir rendu invisible, jusqu'à lui. Pendant ce temps, le perso peut quitter le périmètre de sécurité jusqu'à un endroit sûr, avant de laisser son hôte se glisser dans son vaisseau. Gageons cependant que notre jeune héros saura enrichir ce plan, ou en proposer un autre, plus malin encore.

Note au MJ : *la solution proposée par le petit être extraterrestre le sera en dernier recours, puisque le joueur est encouragé à trouver lui-même une solution à l'épineuse situation où il se trouve.*



L'agent spécial John Crow

L'Heure du Départ

Alors que les Hommes en Noir (et en kaki) sont sur leurs traces, le perso et son étrange « ami » sont sur le point de se séparer, l'extraterrestre ayant pris place dans son vaisseau. Mais, avant de partir, ce dernier formulera ses remerciements au perso, pour l'avoir aidé à s'échapper de ce mauvais pas. Tout n'est finalement pas si méprisable, sur cette petite planète où il s'est écrasé la nuit passée... Alors qu'au loin, il entend les soldats cherchant partout le vaisseau et son passager, le perso assiste au départ de l'étrange vaisseau spatial...

Le Petit Alien

Minuscule, Rusé

Rusé : L'alien est incroyablement intelligent

Minuscule : Encore plus petit que Tout Petit !

Pouvoirs : Télépathie, Invisibilité (à volonté)

Le vaisseau de l'alien, resté dans le cratère, est un bijou de technologie, qui donnerait aux USA un avantage décisif en cas de conflit avec l'U.R.S.S. Long d'une vingtaine de centimètres, cette espèce de bulle organique est invisible à l'œil nu et obéit aux pensées de son pilote. Suite au crash, elle est H.S. mais se réparera d'elle-même en quelques heures.

L'alien maîtrise la télépathie (avec toute personne qu'il habite), mais les messages qu'il envoie dans ce mode de communication ne sont clairement perçus que si l'hôte réussit un test de Sixième Sens. Dans le cas contraire, l'alien prend les commandes, de façon parfois brutale. Quand il habite un hôte, il puise dans ses réserves (y compris sanguines), ce qui condamne (de façon involontaire) son « hôte » à un décès dans les quelques heures qui suivent.

THE KILLING MOON

*In starlit nights I saw you
So cruelly you kissed me
Your lips a magic world
Your sky all hung with jewels
The killing moon
Will come too soon*

Echo and the bunnymen – The Killing Moon

Ce scénario, de facture résolument classique, est destiné à des persos débutants, n'ayant que peu affronté les horreurs surgissant du No Man's Land. Il n'est pas pour autant exempt de danger, puisque nos héros devront y affronter un adversaire des plus redoutables...



Quelques Jours Plus Tôt...

Whitby, Indiana. L'hiver n'en finit pas, cette année-là. Alors qu'un blanc manteau recouvre Whitby, les persos commencent à se lasser du froid et doivent s'avouer qu'ils prennent moins de plaisir aux batailles de boule de neige et aux glissades qu'il y a quelques années. Seraient-ils en train de changer, de grandir, voire (l'horreur!) de vieillir ?

Pour l'heure, en dehors de cette drôle d'impression, la conséquence la plus grave de cet hiver rigoureux est l'accident qui est arrivé la semaine dernière à Mr Schwartzmann, le professeur de sport des garçons. Le pauvre homme a glissé sur le verglas devant la Middle School et s'est cassé la jambe. Les sourires narquois des élèves ont cessé lorsqu'est arrivé son remplaçant : **James Gibbons**, tout droit arrivé d'Indianapolis.

Le nouveau venu s'est vite fait respecter, ne serait-ce que par son physique impressionnant et ses manières dignes d'un instructeur des Marines. Nombre d'élèves redoutent ses cours plus encore que ceux de Mr Schwartzmann...

La Lune d'Avant

Les persos l'ignorent, mais un autre fait notable a eu lieu, à la tombée de la nuit, lors de la dernière pleine lune avant le début du scénario (soit 28 jours plus tôt). Ce soir-là, alors qu'il livrait des pizzas à bord d'une vieille Ford au bout du rouleau, **Cameron Hill**, employé au Woody's (le *diner* du centre-ville) fit une rencontre fatale. Rentrant chez lui après sa dernière livraison, Cameron heurta « quelque chose » et s'arrêta pour voir s'il n'avait pas écrasé quelque chien errant. Mal lui en prit, puisque la chose en question était un loup-garou, déjà gravement blessé après avoir été pris en chasse par des Agents du Bureau Van Helsing (voir *Trucs Trop Bizarres*, page 31).

A l'agonie, le monstre eut tout de même le temps de mordre le jeune homme avant de mourir. Terrifié, Cameron Hill sauta dans sa voiture sans demander son reste et se réfugia chez lui. Après deux jours à lutter contre une forte fièvre, le jeune homme s'est réveillé en pleine forme, avec cependant une féroce envie de viande saignante.

Un Jour d'Hiver à Whitby...

Cet après-midi-là, les persos ont « subi » une séance de sport, dispensée par Mr Gibbons, et à moins qu'ils ne soient particulièrement doués en la matière (en termes de jeu, qu'ils aient un score de 4 ou plus en *Acrobatie*), l'heure de gymnastique qui termina la journée les a épuisés.

Les persos sont rentrés chez eux, bâillant à l'idée de devoir rendre demain un exposé d'histoire (sur le rôle de l'Indiana dans la Guerre de Sécession). La soirée de l'un d'entre eux va être interrompue par l'arrivée d'un véhicule de police dans la rue où il réside. C'est chez ses voisins, les Steele, qu'un drame semble avoir eu lieu. Il est probable que le perso concerné alerte rapidement ses amis (par talkie-walkie, via le téléphone familial etc.).

Une Famille en Péril

La famille qui vit à proximité du perso choisi est composée de trois personnes : Dave, Samantha Steele et leur fils, Michael, qui a l'âge des persos et est d'ailleurs dans leur classe. Sans appartenir à la bande qu'ils forment, le jeune Michael pourrait être un de leurs amis. A plusieurs reprises, ils ont eu des échanges avec ce garçon un peu enrobé, passionné d'astronomie et de science en général, et souvent l'objet de brimades et de mots blessants de la part d'autres élèves (voire de certains profs, comme Mr Schwartzmann !) Il s'en faudrait de peu que Michael ne fasse partie de leur bande : il lui suffirait d'être un peu plus *bizarre*, sans doute.

Le perso résident près de chez les Steele pourra se rappeler avoir entendu des éclats de voix venant de chez eux en début de soirée. Ce n'était pas la première fois que les parents de Michael se faisaient ainsi entendre, d'ailleurs. Jamais le jeune garçon n'a fait mention de ces scènes auprès de ses camarades de classe, mais il ne fait aucun doute qu'entre Sam (pour Samantha) et Dave, ses parents, le torchon brûle.

Ce soir-là, l'inquiétude monte et les voisins ne vont pas tarder à comprendre ce qui a provoqué la venue du Shérif : Michael a disparu. Il a, semble-t-il, pris quelques affaires et enfourché son vélo pour aller on ne sait où. Quand Margaret, sa mère, est allée le chercher dans sa chambre à l'heure du dîner, elle a découvert qu'il était parti. Après avoir fouillé la maison, ainsi que le jardin et la cabane où Henry, le père, stocke ses outils, les parents de Michael ont décidé d'appeler la police.

Pas besoin d'être Columbo pour comprendre que Michael a fugué... Par contre, les adultes sont bien en peine de savoir où il a pu aller. La nuit est tombée et s'annonce glaciale : le jeune garçon est en danger. Naturellement, les persos devraient se précipiter à sa recherche, tels Han Solo bravant le froid de Hoth pour retrouver Luke Skywalker dans *L'Empire contre-attaque*. Cette décision, qui peut sembler quelque peu déraisonnable, est sans doute la meilleure façon de retrouver Michael : nos jeunes héros ont un avantage sur les adultes, puisqu'ils ont une idée de l'endroit où le fugueur a pu aller (voir **La Cache de Michael**).

Courageux mais pas téméraires ?

Que faire si les persos ne partent pas à la recherche de Michael, parce qu'ils préfèrent être prudents face à la météo, qu'ils craignent de désobéir à leurs parents ou qu'ils ont un peu la trouille ? Pas de panique. Une telle décision ne compromet en rien le reste du scénario : elle prive simplement les persos d'un petit moment de gloire et de l'amitié certaine de Michael Steele. Quant à leur courage, celui-ci sera de toute façon mis à rude épreuve bien assez tôt ...

La Cache de Michael

Astronome amateur, le jeune Michael Steele a coutume d'aller observer les étoiles en haut du réservoir qui surplombe Whitby. Avec un test réussi d'Investigation ou de Trucs d'Intellecto (prendre la valeur la plus élevée au sein du groupe), les persos se souviendront de l'en avoir entendu parler.

Ceux-ci seront sans doute les seuls à penser à ce repaire et ils auront vu juste : c'est bien là que Michael se trouve. Pour une fois, il n'a pas apporté sa lunette d'astronome amateur et il s'est contenté de s'y réfugier, laissant au pied du réservoir son vélo (reconnaissable aux stickers à l'effigie de la NASA qu'il arbore).

Pour rejoindre Michael, les persos doivent utiliser la vieille échelle de métal rouillé qui permet d'accéder à la plate-forme où se situe le vieux réservoir désaffecté. Escalader l'échelle nécessite un test d'Acrobatie. En cas d'échec, c'est la chute, heureusement sans trop de gravité (dommages légers, le tapis neigeux amortit le choc).

Grelottant, Michael a bien du mal à cacher ses larmes. Il faut cependant se montrer très amical et très convaincant pour qu'il avoue la raison qui l'a amené ici (c'est l'occasion pour les joueurs de faire preuve de *roleplay*). Si, comme on peut s'en douter, ses parents ne s'entendent plus, c'est l'annonce de leur prochain divorce qui a poussé Michael à fuir. Il faudra faire preuve d'un peu de psychologie pour persuader Michael de rentrer chez lui ; un perso dont les parents sont eux-mêmes séparés pourra sans doute plus facilement « trouver les mots ». Si vous préférez passer plus rapidement sur cette scène, un test de Baratin pourra aussi faire l'affaire.

Hurlements dans la Nuit

Alors qu'ils raccompagnent Michael Steele jusqu'au domicile de ses parents, les persos vont sentir leur sang se glacer. Quelque part, sans doute à un mile ou deux, un hurlement lugubre se fait entendre. Pour la plupart des gens, il s'agirait sans doute de celui poussé par quelque chien errant. Mais pour eux (s'ils réussissent un test de *Sixième Sens*), le doute n'est pas permis : ce cri n'a rien de naturel. Un Truc Trop Bizarre rôde dans les parages... La peur s'empare des persos et c'est en hâtant le pas (ou en pédalant un peu plus vite) qu'ils retournent à Whitby.

Mr et Mrs Steele leur feront un accueil chaleureux, les remerciant d'avoir ramené leur fils. Ce dernier en sera quitte pour un sermon de la part du Town Marshal Wesson et pour une « bonne petite discussion » avec ses parents.

Alors qu'ils rentrent chez eux, les persos n'arrivent pas à oublier le hurlement entendu un peu plus tôt. S'ils évoquent la chose auprès d'un adulte, celui-ci tentera de les rassurer, expliquant qu'il s'agit probablement d'un chien errant ou (bon sang, mais c'est bien sûr !) d'un coyote. Mais leur impression de malaise persiste et, alors qu'ils s'endorment difficilement, sous l'œil attentif de la pleine lune, nos héros savent que quelque chose de mauvais rôde autour de Whitby...

Le Lendemain Matin

En arrivant à l'école, les persos, probablement encore éprouvés par la soirée passée, apprendront qu'un Truc Trop Bizarre a eu lieu pendant la nuit.

Ernest Nielsen, élève de 8^{ème} année (l'équivalent de la classe de 3^{ème}), raconte en effet à qui veut l'entendre (et ils sont nombreux) qu'une bête, sans doute un gros chien sauvage, a attaqué son frère aîné, durant la nuit. Alors qu'il rentrait (à pied) chez ses parents, il a vu surgir de la nuit une sorte d'énorme molosse qui a tenté de lui sauter à la gorge. James, le frère d'Ernie, a réussi à mettre l'animal en fuite et à rentrer chez lui indemne.

Nombreux sont ceux qui ricanent, à l'évocation par Ernest Nielsen de cette attaque nocturne. James, son frère aîné, est connu pour sa violence et son alcoolisme. Pour la majeure partie de l'auditoire, il était probablement ivre et s'est sans doute fait peur tout seul. Les persos, eux, ne manqueront pas de faire le rapprochement avec leur « flip » de la veille.

Chez les Nielsen

Ernie vit avec son frère James, dans la petite maison où leur père, Jack, ne séjourne que rarement : chauffeur routier, l'homme passe la majeure partie de son temps sur les routes. La mère des deux garçons a quitté le foyer depuis belle lurette et ils ont vite appris à se débrouiller seuls, pour le meilleur et le pire.

Il est probable que, pour certains persos, interroger **James Nielsen** est une épreuve, tant ce dernier se plaît à jouer les « gros durs ». Il peut même être la Bête Noire de l'un d'entre eux.

Dans le capharnaüm qu'est devenu leur foyer, il faut jouer de *Baratin*, que ce soit sur le ton du défi (« on sait que tu racontes par n'importe quoi », etc.) ou alors en le flattant (sur l'air de : « *Paraît que tu t'es battu contre une bête, hier... ça devait être quelque chose...* »), pour obtenir un résultat. Dans ce cas, James leur racontera son aventure de la nuit passée. S'il a tendance à se vanter plus que de raison et a une forte propension à la violence (la visite pourra être éprouvante pour certains persos), quelque chose dans la voix de James trahit sa peur.

« Hier soir, après ma journée de travail (au garage de John Riley), j'ai fait un tour chez Woody's pour me payer une petite bière, j'en ai bavé sur cette foutue Buick...enfin, bref... j'ai bu un verre avec les copains avant de rentrer. Il faisait nuit et cette saloperie de neige tenait bon. A coup sûr, faudrait encore sortir la dépanneuse demain... Du coup, je suis rentré à pied, en longeant le parc Lincoln, c'est plus rapide... ça caillait comme pas possible... Et là, j'ai entendu comme un grognement et un... un truc énorme a bondi des buissons et s'est jeté sur moi. C'était un genre de bête... un gros clébard, ça pouvait être que ça... Il m'a mis par terre... j'ai vu sa gueule ouverte... »

Sûr qu'il voulait m'arracher la gorge.... Alors j'y ai flanqué un coup de genou dans le bide, ça l'a surpris, puis un direct en plein dans le museau et là, j'ai pu me relever : après ça, j'y ai balancé tellement de coups de lattes qu'il s'est barré sans demander son reste. »

James Nielsen donne ici une version enjolivée des faits : en réalité, le jeune homme n'a dû son salut qu'à la fuite, après que la créature eut déchiqueté son perfecto préféré. Si les persos pointent le fait que James s'en soit sorti sans blessure (il a été chanceux et rapide, ce soir-là – assez pour ne pas être rattrapé et blessé par le monstre...), le jeune homme s'emportera et mettra les investigateurs en herbe dehors.

Par contre, si les persos se montrent habiles, il pourra décrire la bête qui l'a attaqué. Il la décrira comme un énorme chien aux yeux rougeoyants, avec des crocs impressionnants, bondissant sur ses pattes arrière, en poussant d'épouvantables grognements. James Nielsen peut indiquer le lieu de l'attaque, mais refuse d'y emmener les persos. Il prétend avoir autre chose à faire, mais il est clair qu'il a tout simplement peur de retourner là-bas...

Les Lieux de l'Attaque

Le Parc Abraham Lincoln est habituellement synonyme d'heures d'amusement, pour les persos. Sous la neige et à la lumière du témoignage de James Nielsen, il prend un tour inquiétant.

Plus étonnant encore, à leur arrivée sur la « scène de crime », les persos assisteront à une scène surprenante. Trois hommes, vêtus de costumes noirs et portant des lunettes de soleil incongrues au vu de la météo, quittent les lieux et s'engouffrent dans un van noir qui démarre aussitôt.

Que faisaient ces hommes à cet endroit ? Et, surtout, qui sont-ils ? Ces questions vont, pour l'heure, rester sans réponse pour les persos. S'ils n'ont pas encore eu affaire à l'Agence, le mystère des Hommes en Noir reste entier ...

Sur les lieux, la récolte d'indices sera bien maigre. En effet, la neige qui est tombée depuis la veille a recouvert toutes les traces. Si les persos comptaient découvrir les empreintes de quelque créature, ils en seront donc pour leurs frais. Cependant, il reste quelques traces de ce qui s'est passé quelques heures plus tôt. Si les persos décident d'inspecter l'endroit de manière approfondie, ils pourront découvrir un ou plusieurs des indices suivants.

Chaque indice nécessite environ un quart d'heure de recherche ainsi que la réussite d'un test d'Observation par un membre de l'équipe.

Indice n°1 : Les persos découvrent un lambeau de cuir noir déchiqueté : un morceau du perfecto que porte en permanence James Nielsen et qui lui a probablement sauvé la vie la nuit dernière.

Indice n°2 : Les persos découvrent une empreinte que la neige n'a pas recouverte (elle en est protégée par un buisson de houx) que les persos tombent. Sa taille évoque plutôt l'empreinte d'un gros ours – mais un test réussi en Trucs d'Intellecto établira qu'elle ressemble fort à celle d'un chien ou de quelque canidé... ce qui semble a priori impossible (ou plus exactement, *trop bizarre*).

Indice n°3 : Les persos découvrent, dans un buisson tout proche, une touffe de poils drus et noirâtres : à coup sûr, *une bête* est passée par là.

Les Hommes en Noir

Les mystérieux Hommes en Noir sont bien évidemment des enquêteurs de l'Agence, qui s'intéresse décidément de très près à Whitby et aux phénomènes étranges qui y surviennent...

Lorsque le loup-garou fit son apparition dans les environs le mois dernier, un groupe d'agents du bureau Van Helsing se mit en chasse de cette créature avec pour mission de le capturer vivant (à des fins expérimentales que l'on n'ose imaginer) ou, dans le pire des cas, de le « neutraliser définitivement » grâce à des balles au mercure (voir règles de TTB, p 81).

Lors de l'affrontement, sa capture s'avérant tout à fait impossible, le monstre fut atteint par un de ces projectiles et prit la fuite, mortellement touché. Aux abois, il fut alors percuté par la voiture de Cameron Hill... qu'il eut le temps d'attaquer et de mordre avant de succomber quelques minutes plus tard...

Ce n'est qu'après cet incident, une fois le loup-garou mort et revenu à sa forme humaine, que les hommes en noir de l'Agence mirent la main sur sa dépouille, avant de faire disparaître toute trace de la créature. Mission accomplie...ou, en tout cas, c'est ce que les envoyés de l'Agence pensaient.



Time is NOT on my Side

La malédiction du loup-garou (voir livre de règles, page 80) se manifeste seulement à la pleine lune.

Les persos ont donc trois jours pour résoudre le mystère et identifier la créature, tout en évitant de tomber sous ses crocs.

Voici quelques événements et péripéties pouvant émailler cette attente de trois jours :

Jouer les Sherlock Holmes

Les persos pourraient décider d'analyser plus avant les indices recueillis sur les lieux de l'attaque.

Ainsi, s'ils ont trouvé l'empreinte mais n'ont pas réussi leur test de Trucs d'Intellecto (voir ci-dessus), la consultation de quelques manuels de zoologie trouvables à la bibliothèque confirmera que la forme de l'empreinte ressemble bien à celle d'un canidé... sauf qu'il n'existe aucun canidé de cette taille – du moins de ce côté-ci du No Man's Land...

Examiner de près la touffe de poils noirs retrouvés près du parc Lincoln nécessite des compétences en biologie normalement hors de portée d'un perso de TTB – sauf s'il a 5 en Trucs d'Intellecto et que la

zoologie fait partie de ses passe-temps. Dans ce cas, ou s'ils se font aider par leur prof de Sciences, Mr Harrington³, les persos pourront identifier les poils comme appartenant à un canidé sauvage, mais dépassant de loin la taille et l'épaisseur de ceux des loups (5 à 6 centimètres environ).

Aller au Ciné

Ironie du sort, le cinéma de la ville, le Whitby Film Palace, projette durant cette période « *Le loup-garou de Londres* » de John Landis⁴ – un film que les persos auront de fortes chances d'aller voir, avec ou sans l'autorisation de leurs parents. Ce choix de programmation est une coïncidence totale... mais en visionnant ce mémorable long-métrage, les persos pourront, au-delà de leur plaisir de spectateur, ressentir un certain malaise : et si la créature qui rôde autour de Whitby était, justement un loup-garou similaire à celui du film ?

Soirée Pizza ?

Pendant ces trois jours, les persos peuvent fort bien croiser le loup-garou sous sa forme humaine, sans se douter de la vérité : Cameron Hill, le livreur de pizzas de Whitby, aura probablement l'occasion de leur apporter de quoi se nourrir, lors d'une soirée entre potes (peut-être consacrée à faire le point sur leur enquête en cours !).

Le MJ devra toutefois veiller à ne pas trop s'appesantir sur ce PNJ, afin de ne pas éveiller trop facilement les soupçons des joueurs ; idéalement, l'arrivée du livreur de pizzas devra plutôt faire l'effet d'un « détail d'ambiance » au sein d'une scène au contenu plus important (discussion sur le mystère et les indices, échanges de théories etc.).

L'attitude de Cameron a changé depuis son « accident » (qu'il n'a jamais relaté à qui que ce soit), mais les persos ne peuvent pas encore le soupçonner d'être le loup-garou qui rôde. Seules quelques « bizarreries » dans le comportement du livreur peuvent attirer l'attention : ainsi, il peut fort bien être surpris en train d'avaler goulûment la viande garnissant la pizza qu'il était censé livrer...

Note au Meneur de Jeu : Si ces indices vous semblent trop évidents, vous pouvez aussi décider que Cameron est « patraque » (on le serait à moins) et que quelqu'un d'autre remplace le livreur de pizza habituel des persos, ce qui pourrait peut-être leur mettre la puce à l'oreille ; dans ce cas, si on interroge Dwight, le remplaçant de Cameron (test de Baratin), celui-ci pourra leur confier qu'il est un peu « bizarre », ces temps-ci et que le patron a « failli le virer » quand il l'a surpris en train de bouffer des morceaux de viande crue en cuisine...



Un Monstre à Whitby !

A ce stade du scénario, il est plus que probable que la curiosité des persos ait été éveillée et qu'ils commencent à enquêter sur le Truc Trop Bizarre qui semble s'en être pris à James Nielsen.

De même, les persos devraient envisager assez rapidement l'hypothèse du loup-garou, suite au témoignage de James et aux hurlements qu'ils ont entendu. Les légendes liées à ce monstre (voir page 80 du livre de base) leur sont accessibles, que ce soit dans la littérature ou le cinéma fantastique, par exemple. Un groupe de persos très motivés et très réactifs pourra donc en apprendre plus sur la créature et se préparer à la prochaine apparition du loup-garou.

Un passage à la bibliothèque municipale (peu fournie dans ce domaine) ne leur apprendra que peu de choses, hormis les légendes « classiques » relatives au loup-garou : il s'agit d'un être humain souvent maudit qui, chaque nuit de pleine lune, se transforme en un loup sanguinaire et gigantesque. Quant aux moyens de vaincre pareil monstre, les différentes sources semblent s'accorder sur un point : la créature ne peut être vaincue que par des armes composées d'argent.

Unusual Suspects

Durant leur enquête, les persos vont probablement tenter d'identifier le loup-garou parmi la population de Whitby. Chercher pareil monstre parmi leurs concitoyens revient à chercher une aiguille dans une botte de foin. Les persos pourront néanmoins de démasquer le (ou les) monstre(s) sous forme humaine, en dehors des périodes de pleine lune.

³ Déjà croisé dans *Neighborhood Threat* (ST n°2).

⁴ Film sorti en 1981.

Dans pareil cas, le Meneur de Jeu devra s'adapter et distiller çà et là quelques signes les laissant penser que tel ou tel habitant de Whitby pourrait être le loup-garou qui hante la région.

Voici quelques propositions, qui sont autant de pistes que peuvent suivre les persos :

Andrew Gibbons

Le remplaçant de Mr Schwartzmann devrait vite faire partie des suspects les plus évidents dans l'enquête menée par les persos.

Néanmoins, sous des dehors de brute, Andrew Gibbons n'est pas le monstre que les élèves imaginent. Il a laissé la légende qui fait de lui un ancien Marine et un tas de muscles sans cœur s'installer et s'en amuse plutôt. Ce colosse taciturne parcourt le pays, assurant l'intérim dans les écoles, chaque fois que c'est nécessaire.

Ironie du sort : ce suspect n°1 deviendra bel et bien un loup-garou, si le MJ choisit cette option (voir *L'Attente*, dans la dernière partie du scénario (quand les persos l'auront probablement rayé de leur liste de suspects).

Un Individu extérieur à Whitby

Le loup-garou pourrait être un étranger, poursuivi par les Hommes en Noir : dans ce cas, les choses se compliquent pour les persos, qui devront attendre un nouveau passage des vans noirs.

Cameron Hill

Celui qui se transforme, à chaque pleine lune, en un monstre assoiffé de sang, n'est pas de prime abord quelqu'un qu'on pourrait soupçonner.

Plutôt fluet, Cameron a une vingtaine d'années et se passionne pour le hard-rock. Il travaille chaque soir pour le Woody's et livre, à bord d'une camionnette hors d'âge, les pizzas que les gens de Whitby commandent. C'est en revenant de sa dernière livraison qu'il a été attaqué par le loup-garou que poursuivaient les hommes de l'Agence.

Après une courte période d'incubation, Cameron a repris une vie normale, à ceci près que ses nuits sont emplies de cauchemars où il déchiquette hommes et bêtes, avec un plaisir sauvage.

Rien chez lui ne laisse deviner sa double nature.

Note au Meneur de Jeu : au cas où Cameron ne peut assurer son poste et est remplacé par Dwight (voir *Time is NOT on my side*, ci-dessus), cela ne modifie en rien son rôle (sanguinaire) dans l'histoire : Cameron Hill EST le loup-garou qui terrorise la ville.

The Gun Club

Il est probable que, très tôt, les persos se mettent en quête de l'arme qui pourra vaincre le monstre, si jamais ils sont assez courageux pour se mettre en chasse. Naturellement, s'ils font confiance à leurs sources (livres et films fantastiques, par exemple), il va leur falloir des balles en argent (ainsi qu'une arme pour les utiliser) ou, à défaut d'une arme blanche du même métal.

Whitby est une petite ville américaine qui ne déroge pas à la règle : nombre de ses citoyens sont armés. Il est assez probable que, chez un ou plusieurs des persos, un adulte dispose d'une arme, en vertu du Deuxième Amendement de la Constitution. "Emprunter" cette arme en vue d'une chasse au loup-garou peut être une expédition à part entière, selon le background du perso chez qui l'arme se trouve. Ainsi, des parents attentifs et avisés auront évidemment tendance à cacher l'arme dans un meuble fermant à clé, tandis que, dans un foyer où les enfants sont livrés à eux-mêmes (comme chez les Nielsen), la difficulté sera moindre.

Dans cette partie du scénario, les persos seront donc amenés (ou pas) à tester leur *Système D* (s'ils doivent crocheter la serrure d'un bureau), leur *Discrétion* (pour épier leur père lorsqu'il cache la clé du placard où est rangé le fusil familial) ou leur *Dextérité* (pour atteindre l'étagère en hauteur où sont cachées les balles), selon la configuration.

Par contre, lorsque les persos vont se mettre en quête de projectiles capables d'envoyer le loup-garou *ad patres*, la tâche va se compliquer. Fabriquer des balles en argent est une toute autre paire de manches et requiert deux choses : l'aide d'un adulte de confiance, qui aura préalablement été mis dans la confiance et convaincu de l'existence du loup-garou, et le matériel adéquat : le métal en question n'est pas le plus commun et il faudra sans doute que nos jeunes héros mettent la main sur un bijou où une pièce d'orfèvrerie. Enfin, il sera donc nécessaire de mettre à l'épreuve le *Système D* du perso le plus doué dans ce domaine, si aucun adulte compétent n'apporte son aide.

Il est également possible que, faute de balles en argent, les persos envisagent de s'en prendre au monstre avec une arme blanche (poignard, pieu, épée) en argent. Comme leur ville ne dispose d'aucun musée et d'aucune brocante susceptible d'abriter pareille arme, c'est à eux que reviendrait la tâche d'en fabriquer une – ce qui sera encore plus compliqué, a fortiori sans l'aide d'un adulte. Dans le cas où ils souhaiteraient tout de même suivre cette idée, le *Système D* sera sollicité.

Ironiquement, tous ses efforts seront vains... car dans le monde de TTB, l'argent ne cause aucun dommage particulier aux loups-garous...

Deuxième Nuit de Pleine Lune

Cette nuit-là, le loup-garou va frapper à plusieurs reprises. C'est d'abord près du terrain vague que la créature va se manifester et s'en prendre à Terence Berkovic, un des citoyens de Whitby, qui rentrait chez lui après un passage au Woody's. Le malheureux, surpris par le monstre (et encore sous le coup du bourbon ingurgité tout au long de la soirée), n'aura pas le temps d'appeler au secours. Le loup-garou n'en fera qu'une bouchée et laissera derrière lui une mare de sang et un cadavre démembré qui ne sera découvert que le lendemain matin, dans la rue située derrière le Drugstore.

***Note au MJ :** il est peu probable que les persos se trouvent sur les lieux de ce drame sanglant. Néanmoins, si par extraordinaire ils passaient par là (on ne sait jamais, les héros de TTB sont capables de tout, ou presque), l'horrible spectacle que le monstre a laissé derrière lui les obligera à dépenser un point d'Aventure pour ne pas fuir à toutes jambes et se terrer chez eux.*

Il est cependant possible que les persos, s'ils sont bien préparés, réussissent à empêcher l'attaque contre Mr Berkovic, et contraignent le loup-garou à trouver une autre victime : ce sera dans ce cas Mr Gibbons (voir ci-dessous)

Malheureusement, le monstre ne sera pas repu après son premier forfait et va continuer à chercher une proie, en poussant d'affreux hurlements, qui peuvent permettre aux persos de le repérer.

La gueule encore ensanglantée, le loup-garou aura la mauvaise idée de s'en prendre à Mr Gibbons, le professeur de sport des garçons, en train de terminer un long footing, près d'Independence Avenue, alors que la nuit tombe. Le colosse ne se laissera pas faire et, s'il subira quelques blessures, sera sauvé (mais contaminé) par l'arrivée des Agents du Bureau Van Helsing, dans un de leurs célèbres vans noirs, surgissant de nulle part, comme à leur habitude.

Si les persos se sont préparés à cette nuit et ont entendu les hurlements du monstre, ils devraient assister à la scène (voir « L'affrontement », qui décrit cette séquence importante pour la suite du scénario) et (peut-être) y prendre part.

L'Affrontement

Tandis que le véhicule arrive en trombe et s'immobilise brutalement, laissant sortir trois hommes armés, le loup-garou se détourne de Mr Gibbons, qui en profite pour s'enfuir. Le temps d'hésitation que marquent les trois Agents est mis à profit par le monstre pour bondir sur l'un d'entre eux, le mordre cruellement à la gorge, puis prendre la fuite à travers le terrain vague situé entre le cimetière et la rivière.

Dans la confusion, personne ne remarque que l'Agent attaqué par le monstre a laissé tomber son arme dans la neige. Tandis qu'un des Agents tire plusieurs coups de feu dans la direction du monstre, très véloce, l'autre tente de venir en aide à son collègue, gravement blessé. En quelques secondes, le malheureux est transporté dans le van, qui redémarre aussitôt, avant de disparaître.

Il est fort probable que les persos n'aient pas le temps d'intervenir dans cette scène et n'y assistent qu'en spectateurs. Si, cependant, mus par un accès de courage inconsidéré, l'un d'entre eux tentait d'affronter le monstre (on ne sait jamais), il représente plus une gêne qu'un avantage pour les gros bras de l'Agence. Déjà surpris par la violence et la rapidité de la créature, les hommes du bureau Van Helsing hésiteront à ouvrir le feu si un (ou des) gosse(s) sont présents sur le théâtre de l'action. Cet instant de "flottement" sera utilisé par le loup-garou pour s'en prendre à un des Agents avant de disparaître dans la nuit. L'intervention, à ce moment, d'un ou plusieurs des persos ne changera donc pas beaucoup le déroulement de la scène. Mais ces héros en herbe seront repérés par l'Agence, ce qui est loin d'être un atout.

Évidemment, si les persos se sont préparés à affronter le monstre et sont venus « armes à la main », c'est le moment de vérité : ils vont apprendre (à leurs dépens) que l'argent est inoffensif pour le loup-garou. Heureusement pour eux, devant l'opposition qu'il rencontre, le monstre va choisir de fuir, à travers les terrains vagues et les bosquets qui bordent le côté nord de la ville.

D'Etranges Traces

La scène n'aura duré que le temps de quelques battements de cœur, mais devrait marquer les persos qui y auront assisté (de loin ou de près). Il faudra quelques instants aux persos pour agir.

Courir après le loup-garou est presque voué à l'échec, si les persos s'y risquent, malgré la frayeur que peut inspirer pareil monstre. La créature (se joue des obstacles et franchit ronciers et buissons sans souci. Les persos peuvent néanmoins suivre sa piste et, s'ils réussissent un test d'*Observation*, pourront non seulement repérer les empreintes de la créature mais aussi identifier les impacts des balles tirées dans sa direction par les Agents (dans le tronc des arbres, par exemple). Ces impacts, en plus d'être impressionnants, sont étranges : un liquide métallique en suppure. En réussissant un test de *Trucs d'Intellecto*, les persos identifieront le liquide comme étant du mercure. Ce métal liquide, toxique pour l'homme, est partie intégrante des munitions des Hommes en Noir. Manifestement, ces mystérieux derniers en savent plus long que les persos sur les loups-garous...



Des Gosses et un Flingue

Si l'un des persos a l'idée d'examiner les lieux de la confrontation, il trouvera sans trop de difficulté l'arme que le blessé a laissé tomber, lorsque le loup-garou a sauté sur lui.

Si aucun d'entre eux n'a réussi de jet d'*Observation*, même *a posteriori*, ce « détail » leur échappera. Par contre, s'ils mettent la main sur l'arme, ils se rendent rapidement compte qu'il ne s'agit pas d'un banal, mais plutôt d'un équipement bien spécial : visiblement, les Hommes en Noir ne sont pas les premiers sbires venus. D'ailleurs que l'un des leurs soit tombé au combat en dit long sur la puissance de la créature face à eux.

Une fois n'est pas coutume, les persos de TTB ont entre les mains une arme à feu. Plus important encore, il ne s'agit pas d'une arme comme les autres. Ceux qui réussiront, à ce moment, un test de *Sixième Sens* ressentiront un véritable malaise face à cette arme, qu'ils pourront mettre sur le compte de sa dangerosité (mais, comme nous le savons, est lié à sa nature même).

S'emparer de cette arme est aisé, la cacher et éviter tout accident dramatique peut devenir un véritable enjeu dramatique. S'il est hors de question qu'un des persos du groupe soit tué par la manipulation du pistolet, son irruption dans le récit doit générer la tension, voire l'inquiétude. Mais sa provenance (les mystérieux agents surgis de nulle part) et la cible à laquelle elle semblait destinée devrait également éveiller leur curiosité.

En réussissant un test de *Système D*, ils devraient réussir à en extraire les projectiles. Le pistolet contient trois balles, d'un calibre impressionnant et ne ressemblant à aucune des munitions qu'ils ont pu voir jusqu'ici, au cinéma ou « en vrai », si quelqu'un de leur entourage possède une arme.

Note au MJ : Le degré d'implication des persos dans les événements de la deuxième nuit dépend évidemment de leur préparation. S'ils ont enquêté et s'attendent au retour du loup-garou lors à l'occasion de la pleine lune, les persos devraient au moins assister à son affrontement avec les hommes de l'Agence. Si, par contre, ils n'ont pas fait de recherches, ils arriveront trop tard et n'assisteront qu'à la fin du combat. Cela dit, la bête n'a pas encore dit son dernier mot.

Men In Black

Les mystérieux Hommes en Noir qui semblent surgir de nulle part au cours de ce scénario sont évidemment des membres de l'Agence (voir TTB, p 31), et plus précisément du Bureau Van Helsing, spécialement chargé de *la chasse aux monstres*.

S'ils se trouvent aux alentours de Whitby au début du scénario, c'est parce qu'ils y poursuivent le premier loup-garou (celui qui s'en prend à Cameron Hill) depuis quelque jour. Ce dernier s'est en effet échappé d'un laboratoire de l'Agence, qui comptait bien extraire de son corps le fameux virus, à des fins qu'on préfère ignorer.

Dirigés par le très inquiétant Mr Smith, les quatre Agents lancés sur la trace de la créature sont prêts à tout, ou presque, pour remplir leur mission.

Évidemment, les envoyés de l'Agence disposent d'avantages certains sur les persos. En plus de connaître le monstre auquel ils donnent la chasse, ils sont entraînés à affronter les horreurs envoyées dans notre dimension par le No Man's Land.

De plus, le Bureau Van Helsing a connaissance de la seule faiblesse des loups-garous, à savoir leur vulnérabilité au mercure. Mais ces hommes en noir ne sont-ils pas trop sûrs d'eux, justement ?

En apprendre plus sur eux est peu évident : déjà au fait de quelques particularités des loups-garous, les Hommes en Noir n'arrivent à Whitby que les soirs de pleine lune, avec un seul objectif : neutraliser la créature et récupérer sa dépouille. On n'ose imaginer dans quel but.

L'Arme Fatale

S'ils ne disposent pas de l'arme « oubliée » lors de l'attaque (ou s'ils jugent nécessaire d'avoir plus de « munitions »), les persos vont devoir se mettre en quête de mercure : à ce stade de l'aventure, ils ont logiquement compris que le « vif argent » est la seule arme pouvant terrasser le monstre.

Se procurer du mercure est presque une aventure à part entière et cette partie du scénario repose en partie sur les capacités d'improvisation du MJ. En effet, les persos ne manqueront sans doute pas d'imagination pour se procurer du mercure :

- ils peuvent, par exemple, décider d'aller en « emprunter » dans le laboratoire de sciences de la Middle School. Le professeur de sciences, Mr Lang, ferme la porte de sa classe à double tour chaque soir et les locaux de la Middle School sont, eux aussi, verrouillés. Cependant, en dehors de la

présence de Willie⁵, le gardien (qui n'assure que de rares rondes), nul péril n'attend là des persos débrouillards et prêts à forcer quelques serrures pour parvenir à leurs fins. Leurs talents de *Discrétion* et de *Dextérité*, pour ne citer que ceux-ci, seront probablement sollicités.

- des persos plus inventifs peuvent tenter de collecter le mercure des thermomètres familiaux, par exemple. Là aussi, il va leur falloir faire preuve d'inventivité et de discrétion pour collecter le dangereux et instable métal, et en faire une arme.

L'Attente

Les persos, même s'ils l'ignorent encore à ce stade de l'histoire, n'ont plus qu'une journée pour se préparer. Durant ce laps de temps, de nombreux événements vont venir perturber le quotidien :

Le meurtre sauvage de Terence Berkovic, dont le corps dépecé va évidemment être le sujet principal des conversations. Le Town Marshal Wesson mènera l'enquête...pour finir par aboutir à la conclusion qu'un animal sauvage est probablement responsable de la mort de Mr Baker.

Les patrouilles de police vont se multiplier, de même que celles organisées par le Maire de Whitby et regroupant chacune trois ou quatre hommes armés. Naturellement, ces initiatives ne vont rien donner. Quelques coyotes vont en faire les frais, pour avoir voulu s'approcher de la ville. Le Maire de Whitby, ainsi que le Town Marshal concluront rapidement qu'ils étaient sans doute à l'origine des attaques, malgré les dénégations des témoins, y compris les persos (mais « *l'imagination de ces gosses leur joue probablement des tours* »).

Le lendemain de son agression, **Mr Gibbons va briller par son absence** (alors que les persos avaient justement un cours de sport ce matin-là). Si les persos n'ont pas assisté entièrement à l'attaque, l'absence du professeur de sport peut être source de rumeurs : et si c'était lui, le loup-garou qui terrorise Whitby ? Cette hypothèse peut, si le MJ le souhaite, prendre corps et compliquer encore plus la tâche des persos, puisque Mr Gibbons a bien été en contact avec le monstre et que ce dernier a pu le contaminer. En effet, ayant été blessé par le loup-garou, il a été contaminé par le virus garou et lutte contre la contagion. Son organisme est particulièrement robuste, mais la maladie est particulièrement virulente : l'issue du combat qu'il mène est donc incertain.

Le Meneur de Jeu est libre de choisir entre les deux options suivantes, selon qu'il souhaite ou non compliquer la tâche de ses joueurs :

Mr Gibbons survit à l'attaque et réussit à vaincre le virus garou. Il fera son retour vers midi, malgré une vilaine blessure au bras droit (ce qui peut continuer d'alimenter la rumeur, cela dit).

Mr Gibbons subit, à son tour la malédiction du loup-garou. Lors de la prochaine nuit (c'est encore la pleine lune), ce sont DEUX loups-garous que devront affronter les persos (et les envoyés de l'Agence). En attendant, il tente de mener une vie « normale », mais est sujet à des sautes d'humeur inexplicables et se fait remarquer lors de son retour, au self de la Middle School, en avalant d'énormes quantités de viande saignante, voire crue. Les persos qui déjeunent au self de la Middle School pourront s'en rendre compte et, surtout, se rappeler (grâce à un test *d'Observation*) que, jusqu'à présent, Gibbons était végétarien !

Troisième Pleine Lune

La troisième et la dernière... Qu'il y ait désormais un ou deux loups-garous à Whitby, c'est lors de la nuit suivante que tout va se jouer. Les Agents du Bureau Van Helsing sont sur le qui-vive, même si Mr Smith a perdu un homme (le blessé de la dernière attaque n'a pas survécu) : leur résolution est au plus fort. De leur côté, les persos sont sans doute également sur le pied de guerre. Il ne reste plus au(x) monstre(s) qu'à entrer en scène.

Lorsque tombe la nuit, sous une bruine glaciale, Cameron Hill abandonne la livraison qu'il était en train de faire et quitte sa fourgonnette pour laisser la métamorphose agir.

Note au Meneur de Jeu : si vous avez choisi de le faire remplacer à son poste de livreur de pizzas par Dwight, Cameron Hill part de chez lui et non de sa camionnette.

A l'entrée ouest de Whitby, près du pont passant sur la Wabash, le frêle livreur de pizzas se change en une créature faite pour tuer, poussant de longs hurlements de souffrance et de sauvagerie.

De son côté (si le MJ a choisi cette option), Mr Gibbons subit sa première métamorphose et ses hurlements de douleur répondent à celui qui l'a fait. Bondissant hors de la chambre qu'il loue dans le quartier de Greenwood, il court vers son semblable, mu par l'instinct plus que par la raison.

Les hommes du Bureau Van Helsing, au nombre de quatre (incluant Mr Smith), armes en main, entendent les cris et se dirigent vers leur

un allié, fort utile dans la situation présente.

⁵ Souvenez-vous de *Making plans for Nigel* (ST n°1). Si les persos ont joué ce scénario, Willie peut être devenu

provenance. Ils arrêteront leur van près du pont sur la Wabash et continueront à pied, avançant avec prudence dans ce qui ressemble à un terrain vague, faute d'entretien. Le sol est glissant, les ronces y sont nombreuses et la pluie n'arrange rien. De leur côté, les persos ont pour eux la connaissance du terrain : ils peuvent être sur les lieux avant les Hommes en Noir, surtout s'ils sont à vélo. Ils ont donc de bonnes chances d'assister au spectacle Terrifiant (il faudra dépenser 1 point d'Aventure pour ne pas prendre ses jambes à son cou) des deux monstres se rencontrant sous la pleine lune (visible entre les nuages) ou (selon le choix fait par le MJ) d'un seul, hurlant à la lune.

Le loup-garou qu'est devenu Cameron Hill est le plus dangereux des deux (au cas où le MJ a décidé que Gibbons avait lui aussi subi la transformation), car il maîtrise pleinement sa forme monstrueuse. Il est tout à fait capable de piéger ses chasseurs, en laissant son « compagnon » affronter seul les chasseurs et prenant ceux-ci à revers.

Le Combat Final

Affronter seuls un loup-garou relève de la folie, pour de simples gosses. S'attaquer à deux de ces monstres tient du suicide collectif, à moins d'avoir un plan bien préparé, des armes adéquates et le soutien (même involontaire) des hommes de l'Agence. Le combat s'annonce sans merci. Non seulement les persos vont devoir vaincre leur terreur face à ces terrifiantes créatures (et donc dépenser nécessairement des points d'Aventure), mais il leur faudra aussi réussir à blesser les monstres avec les armes à leur disposition.

Le Loup-Garou en Jeu

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

Féroce : En combat, le loup-garou peut attaquer deux adversaires par tour et leur inflige des dommages graves (étant également Super-Fort) ; la créature pourra évidemment dévorer ou mettre en pièces toute victime mise hors de combat laissée à sa portée.

Super-Fort : Le monstre arrache les portières de voiture, défonce les portes, etc. Rien ne l'arrête ! En combat, ce trait lui permet d'infliger des dommages graves.

Incrévable : Les blessures subies par un loup-garou se referment presque aussitôt. Tous les dommages qu'il reçoit sont réduits de deux crans. Seule une blessure qui devrait être mortelle pourra le forcer à fuir, le temps d'une scène. Les balles contenant du mercure lui seront en revanche automatiquement fatales.

N'oublions pas que l'Agence est présente et que les hommes du Bureau Van Helsing vont tâcher de capturer un des monstres, voire les deux. Pour cela, Mr Smith et les deux hommes qui l'accompagnent vont tenter de les atteindre avec des cartouches hypodermiques, qui ne feront qu'attiser un peu plus la fureur des loups-garous.

Ce n'est qu'en dernier recours que les Hommes en Noir vont se résoudre à utiliser les balles au mercure dont ils disposent, Mr Smith finissant par renoncer à sa lubie, celle de capturer un loup-garou. Le temps perdu par les Agents peut être mis à profit par les persos pour vaincre les loups-garous, occupés par d'autres adversaires.

La Bête est Morte (?)

Il faut espérer que les persos survivent à l'affrontement final, surtout si celui-ci les a mis face à DEUX loups-garous. Les Agents du bureau Van Helsing peuvent faire office d'alliés, pour nos jeunes héros. Représentant une menace plus forte pour les deux monstres, les hommes de Mr Smith sont plus exposés aux crocs et aux griffes des créatures. Il est probable qu'un (ou plusieurs) Hommes en Noir périssent lors du combat qui aura lieu au bord de la Wabash, cette nuit-là.

Quant aux persos, il est possible qu'ils aient été blessés lors de la confrontation. Dans pareil cas, un perso peut avoir contracté le terrible virus garou. En cas d'échec d'un test de Karma (et à moins de dépenser un point d'Aventure), il sera lui aussi victime de la malédiction (voir TTB, p 82). Dans ce cas, c'est une nouvelle aventure qui commence pour les persos : il va falloir trouver un antidote....

Il est souhaitable que les persos, assistés par les hommes du bureau Van Helsing, réussissent à vaincre les loups-garous. Ayant connaissance de leur vulnérabilité au mercure, cette hypothèse est des plus plausibles. Dans pareil cas, une fois les deux monstres abattus, ils reprendront, dans la mort, leur forme humaine. On imagine sans mal la surprise (ou pas, d'ailleurs) des persos lorsqu'ils découvriront que les deux monstres étaient le sympathique Cameron Hill et le bourru Andrew Gibbons. Les Hommes en Noir se chargeront évidemment de faire disparaître les dépouilles des deux malheureux (sans doute à des fins de recherches dont le but pourrait faire frémir), avant de laisser filer les persos. Ces derniers, héros anonymes, seront l'objet de toutes les attentions de la part de l'Agence, dorénavant et Mr Smith, s'il a survécu, leur intimera le silence sur ce qui s'est passé et sur ce qu'ils ont vu (ou cru voir) :

« Tout le monde s'en portera mieux, les enfants... Vous me comprenez ? » (sourire inquietant)

TIME IN A BOTTLE

*If I could save time in a bottle
The first thing that I'd like to do
Is to save every day
'Til eternity passes away
Just to spend them with you*

Jim Croce – Time in a bottle

*Confinement oblige, ce court scénario sort un peu des sentiers battus: il peut être joué par un seul joueur, qui abandonnera sa bande le temps d'une aventure. Son thème est plus grave que nombre d'aventures de TTB : il peut donc ne pas être adapté à tout public. De plus, il est réservé à un Meneur de Jeu particulièrement expérimenté, puisqu'en plus de faire appel à ses capacités d'improvisation, il joue avec le temps, et pourrait donc générer de sacrés paradoxes. Si le perso a vu **Retour vers le Futur** (sorti en 1985), il va pouvoir, lui aussi, remonter le temps jusqu'à une époque où il n'était pas encore né. Cependant, cette aventure sera beaucoup moins fun et rock'n'roll que celle de Marty McFly...*

Introduction

Le perso a un cadre familial qui pourrait paraître normal, mais une blessure cachée affecte ses parents depuis des années : un de leurs enfants, qui aurait été le grand frère du perso, a disparu à l'âge de sept ans. Cette disparition n'a jamais été élucidée à l'époque. Pire encore, l'existence même de cet enfant a peu à peu été oubliée. Comme s'il n'avait jamais existé...

Pour autant, une plaie béante subsiste dans le cœur de ses parents et la famille du perso porte cette blessure depuis : chez eux, la tristesse règne.

Variante possible : si le perso vit chez sa tante ou son oncle, c'est cet adulte qui souffre de ce deuil inconscient. Le perso a donc un cousin (ou une cousine) disparu(e) depuis plusieurs années. De même, le perso peut avoir une famille monoparentale : on peut imaginer sans peine que le drame vécu par ses parents il y a une douzaine d'années ait causé, à terme, leur séparation ou le départ de l'un d'entre eux, sans qu'ils le sachent eux-mêmes.

Un Secret de Famille

Le perso, en bon héros de *Trucs Trop Bizarres*, a toujours su (ou senti) que l'ambiance familiale, particulièrement lourde, prenait ses racines dans un passé inconnu de lui.

Si ses copains déclinent si souvent ses invitations, si certains changent de trottoir en passant devant sa maison de Maple Street, si ses parents arborent si rarement un sourire, il y a sans doute une raison.

Pourquoi donc, chez lui, la gaieté et la légèreté semblent-elles si absentes ?

La tristesse, souvent inexplicable, qui s'abat sur sa famille, devient de plus en plus difficile à supporter pour le perso. Étant fils (ou fille) unique, il ressent de plus en plus un vide dans sa vie : il aurait bien aimé, malgré ses dénégations, avoir un frère (ou

une sœur). Mais il semblerait que la vie en ait décidé autrement.

La vie, ou quelque chose d'autre...

Note au MJ : par convention d'écriture, le choix est fait d'évoquer un frère aîné. Vous pouvez tout à fait remplacer ce dernier par une sœur, si vous jugez que ce choix convient mieux au perso. De même, le scénario est placé en 1985 et 1972, et est prévu pour un perso âgé de treize ans (l'intervalle entre ces deux dates). Il est évidemment possible de moduler ces dates, selon l'âge du perso au centre de ce scénario. Enfin, notons que ce scénario fonctionnera probablement mieux avec un perso doté d'un bon score en Sixième Sens (3+).

L'Incident Déclencheur

Alors que la journée qui commençait ressemblait à bien d'autres, le perso est victime d'un « accident » sans trop de gravité (ex : chute à vélo, dans l'escalier, malaise hypoglycémique) et perd connaissance durant quelques instants.

Ceci peut avoir pour cadre n'importe quel moment de sa vie quotidienne. Au moment de perdre connaissance, il aura cependant ressenti une intense frayeur, comme il a déjà pu sentir devant des émanations du No Man's Land.

Sa perte de conscience est néanmoins très brève. Le perso a même l'impression d'avoir simplement fermé les yeux quelques secondes, comme s'il était victime d'un léger vertige, de ceux que l'on ressent lorsqu'on se relève trop vite.

En ouvrant les yeux, il constate cependant que quelque chose a changé.

Quand il reprend connaissance, il est seul, mais c'est vraiment bizarre : les lieux lui semblent familiers, mais un peu différents. Il se trouve en fait à Whitby, une douzaine d'années plus tôt...

S'il réussit un test de *Sixième Sens* (sollicité, comme toujours, par le joueur lui-même), cette impression deviendra une certitude.

S'il a perdu connaissance à l'école, il est effectivement dans le couloir de l'école, mais nous sommes un jour non travaillé et il est seul dans le bâtiment. S'il a perdu connaissance chez lui, il est seul à ce moment-là. Son « chez lui » n'est pas encore le même et il est chez des étrangers (ou dans une maison en construction).

Le perso vient de basculer de treize ans en arrière et se trouve à Whitby, en 1972. Il n'est pas encore né. Sans le savoir encore, il a été victime d'un des « hoquets » du No Man's Land, ceux qui permettent d'ordinaire à de sombres créatures de pénétrer dans notre dimension. Cet accident va lui donner la chance unique de changer le passé. Mais cette possibilité a un prix – un prix terrible.

Note au MJ : les scènes qui suivent le « réveil » du perso en 1972 et sa (re)découverte de son cadre de vie nécessiteront forcément de l'improvisation. Il faut garder à l'esprit que la différence entre les deux époques du scénario n'est que d'une douzaine d'années (l'âge du perso) : les différences observées sont donc sensibles, mais pas énormes.

Lost in 1972

Il va falloir quelque temps au perso pour qu'il réalise qu'il est maintenant dans le passé. En reprenant connaissance, il va se rendre compte que quelque chose a changé, même s'il se sent tout de même encore chez lui.

Les différences résident essentiellement dans le décor qui l'entoure et, surtout, dans l'absence de ses amis et parents.

En ce qui concerne le décor, les différences sont les suivantes (il s'agit d'exemples, que le Meneur de Jeu pourra moduler) :

- Si le perso a perdu connaissance à l'école, les bâtiments paraissent plus récents, moins usés par le temps, et certaines références récentes (ne serait-ce que les portraits des présidents des États-Unis⁶) ne sont plus « à jour ».

- Si son « absence » a eu lieu chez lui, la maison où il habite en 1985 n'est pas encore construite et il se réveille dans un chantier en construction : Maple Street n'est pas encore une rue de Whitby, mais cela ne saurait tarder.



Note au MJ : le « réveil » du perso en 1972 peut avoir lieu dans un lieu désert ou alors qu'il est entouré d'autres personnes, selon que vous souhaitez jouer une scène où il reprend connaissance seul ou pas. S'il est à l'école, son « arrivée » peut très bien avoir lieu pendant un week-end, par exemple.

D'autres éléments du décor peuvent mettre la puce à l'oreille du perso. L'allure des habitants de Whitby n'est pas tout à fait la même : les vêtements qu'ils portent, les coupes de cheveux qu'ils arborent, par exemple, lui paraîtront étranges, de même que les voitures circulant dans la rue.

La ville elle-même est différente et le perso pourra percevoir de nombreux indices dans son nouvel environnement :

- les arbres paraissent plus petits qu'ils n'étaient dans son souvenir et certains ne sont pas encore plantés.

- les affiches publicitaires font référence à des produits qu'il ne connaît pas, ou à de « vieux » films (en 1972, *Le Parrain*, *Jeremiah Johnson* et *Délivrance* tiennent le haut de l'affiche).

Le perso n'est pas au bout de ses surprises. Ses amis sont introuvables (et pour cause, ils ne sont pas nés ou sont encore au berceau) et les adultes qu'il connaît sont tous plus jeunes d'une douzaine d'années. Qu'il s'agisse des professeurs de la Middle School, des commerçants ou des autres gens que le perso peut « déjà » connaître, tous sont plus jeunes de 13 ans...

Note au MJ : jouer la rencontre entre le perso et certains personnages-non-joueurs de Whitby qu'il a pu croiser par le passé (ou plus exactement dans le futur) peut donner des scènes savoureuses. Attention toutefois à ne pas en abuser et à ne pas risquer de créer des situations compliquées à résoudre lorsqu'il s'agira de revenir en 1985. Le continuum ayant tendance à se rétablir de lui-même, n'hésitez pas à contrer les initiatives d'un perso un peu trop audacieux : s'il décide de faire profiter qui que ce soit (y compris lui) de ses connaissances du futur (exemple : les résultats d'un événement sportif), le procédé ne fonctionnera pas (dans pareil cas, le résultat du match aura changé, à son retour en 1985). N'en déplaise à un célèbre film, on ne peut tirer profit (matériel, en tout cas) d'un voyage dans le temps.

⁶ En 1972, le président est Richard Nixon. Ses successeurs seront Gerald Ford (de 1974 à 1977) et Jimmy Carter (de 1977

à 1981), puis Ronald Reagan (encore en poste en 1985).



Une Histoire de Famille

Il est très probable (et l'introduction du scénario aura pu orienter ce « choix ») que le perso cherche à retrouver ses parents. Or, comme il peut déjà le savoir, ceux-ci ont déménagé quand il était âgé de quelques mois pour arriver au 25, Maple Street. A cette adresse, en 1972, n'existe encore qu'un terrain en cours de construction, où l'on devine les emplacements des futures maisons.

Pour retrouver ses parents, le perso a plusieurs possibilités : il pourra **consulter un annuaire local**, tout simplement (on en trouve dans toute cabine publique, par exemple) : il apprendra que ses parents habitent au 98, Washington Avenue, non loin du centre de Whitby. Il peut également **interroger des passants dans la rue** et compter sur la chance, pour tomber sur quelqu'un capable de le renseigner. Whitby, en 1972, compte déjà quelques milliers d'habitants mais, tôt ou tard (dès qu'il aura réussi un test d'*Investigation*), il est logique qu'il apprenne où vivent ses parents.

98, Washington Street

La maison où naîtra bientôt le perso est une vieille bâtisse plus modeste que celle où il a passé l'essentiel de son enfance. Frapper à la porte l'expose à quelques déconvenues et il est plus sage d'observer patiemment les gens qui habitent ici. Si néanmoins, le perso est aussi direct, il tombera nez-à-nez avec sa propre mère, plus jeune d'une douzaine d'années et enceinte.

Il devrait falloir peu de temps au perso pour comprendre qu'il est l'enfant à naître de la jeune femme. C'est à ce moment qu'il va réaliser le danger de sa situation. Non content de devoir expliquer ce qu'il fait là (c'est un enfant égaré dans Whitby, interpellant une femme qu'il ne connaît pas), il va découvrir que pareille confrontation n'est pas sans danger.

Perso Dédoublé ?

Comme dans tout voyage dans le temps qui se respecte, le héros ne peut se trouver en deux exemplaires au même endroit, sous peine d'en subir les conséquences (n'en déplaise à Doc Brown, cela n'ira pas jusqu'à la destruction de l'univers !). Dans le cas du présent scénario, le perso ne peut jamais « réellement » se rencontrer, ou presque. En effet, à cette époque, il est dans le ventre de sa mère et est sur le point de naître. En présence de celle-ci, il ressentira un étrange malaise, qu'un test de *Sixième Sens* réussi lui permettrait d'interpréter comme un danger à fuir de toute urgence. Quant à sa mère, elle ne peut tout simplement pas identifier cet étranger jeune garçon qui lui rend visite et, ressentant elle aussi un danger indéfinissable, finira par appeler la police s'il se montre trop insistant.

Note au MJ : laissez le joueur dans l'expectative quant aux conséquences de sa proximité avec sa mère en 1972. S'il demande si être en présence d'elle, qui le porte à cette époque, peut modifier son existence en 1985, ne répondez pas clairement. Une chose est sûre : qu'il s'agisse de lui ou de sa mère, tous deux feront tout (consciemment ou non) pour éviter de se retrouver en présence l'un de l'autre.

Le perso aura sans doute rapidement compris qu'il en est quitte pour jouer les espions et observer sans se faire voir ceux qui sont ses parents. Durant cette phase d'observation, il peut faire quelques découvertes intéressantes :

- **Sa mère est enceinte** et, s'il a compris qu'il est en 1972, il aura tôt fait de comprendre qu'il est l'enfant à venir.

- **Ses parents ont déjà un enfant**, un petit garçon de six ou sept ans, prénommé Sam (le diminutif de Samuel). La famille semble filer un bonheur parfait.

- **Sa mère passe l'essentiel de son temps à son domicile**, où son mari la retrouve en fin de journée, et n'en sort que pour s'occuper de Sam (le conduire à l'école, aller l'y chercher, l'accompagner au parc, etc.)

Note au MJ : si vous avez préféré donner au perso une sœur aînée, Sam deviendra le diminutif de Samantha. Si les parents du perso n'ont pas été nommés lors de sa création, considérez qu'ils s'appellent Jack et Wendy (eh oui...). C'est ainsi qu'ils seront appelés dans la suite du texte.

Face à ce charmant, mais troublant, spectacle, le perso peut avoir un pressentiment funeste. S'il réussit un test de *Sixième Sens*, il ressentira une menace. Quelque chose est à l'œuvre, mais quoi ? Il l'ignore encore mais tout va se jouer au cours d'une seule et même journée, où il pourra intervenir et donner à sa famille une nouvelle chance.

Cependant, durant cette journée, le perso va découvrir que l'ennemi est déjà dans la place. Le No Man's Land, et plus exactement son instrument, le **Mangeur de Temps** (voir sa description p 35), est présent et a choisi sa proie : ce sera Sam.

Le Jour du Drame (ou pas)

Une fois qu'il aura pris la mesure de la situation, le perso tentera probablement d'approcher son grand frère, qu'il rencontre pour la première fois et qui est alors élève de la *Primary School* de Whitby.

La journée du petit Sam et de ses parents suit toujours la même routine et ce jour pas comme les autres suit la chronologie suivante :

8h20 (heure à laquelle le perso s'éveille en 1972) : Sam, accompagné de sa mère, quitte la maison en direction de l'école. Son père prend la voiture familiale (une Chrysler 300 fatiguée) pour se rendre au travail. Il est employé à la Whitby Iron Company, encore en activité en 1972.

8h30 : Wendy laisse Sam à la *Primary School* : le petit garçon est en second class, et son institutrice est une certaine Ms Butch (le perso pourra se rappeler qu'il a été dans sa classe, quelques années plus tard). La mère de Sam rentre ensuite chez elle, en passant par le *General Store* où elle fait quelques courses.

Note au MJ : le perso, en observant sa famille évoluer, peut continuer de découvrir ce qu'était Whitby avant sa naissance et y croiser des personnes et des lieux qu'il connaîtra plus tard. Il faut évidemment qu'il reste prudent et discret, afin de ne pas subir les conséquences de ses actes en 1972. Cette partie du scénario est celle où il doit comprendre ce qui va se passer et devoir affronter un antagoniste inattendu (en plus du véritable ennemi de ce scénario, envoyé par le No Man's Land).

Dans la matinée, Wendy rentre chez elle et procède à un peu de rangement et de ménage dans la maison familiale, avant de prendre du repos. Sa grossesse arrive bientôt à son terme et elle est fatiguée. Néanmoins, elle peut remarquer cet étrange gosse qui semble rôder autour de sa maison (et a pu la suivre lorsqu'elle a accompagné son fils à l'école).

En début d'après-midi, après avoir passé un peu de temps devant la télévision, elle se promène dans le parc municipal, avant d'aller récupérer Sam, à la sortie de l'école, vers 15h30.

Tous deux retournent à la maison, après un nouveau passage par le parc.

Vers 17h00, Jack rentre du travail et passe un peu de temps avec son fils, à qui il apprend à faire du vélo, tandis que Wendy prépare le dîner.

A 18h environ, la petite famille se met à table (on dîne tôt, aux États-Unis), avant de passer une bonne partie de la soirée devant la télévision. Sam est couché vers 20 heures, après avoir joué dans sa chambre.

Synchronicity

L'arrivée du perso en cette journée de 1972 coïncide avec l'incursion du Mangeur de Temps à cette période. Durant tout le jour, la créature, aussi intangible soit-elle, va se préparer à fondre sur sa proie : le petit Sam. Mais il ignore (et d'ailleurs, ne peut concevoir) que son plan va rencontrer un obstacle. Le perso est le grain de sable qui peut enrayer la terrible mécanique.

Le Mangeur de Temps, avant son attaque (en fin de journée) va altérer plusieurs fois la réalité et semer des indices de l'imminence de son assaut.

Peu à peu, le malaise va grandir et le perso, grâce à son Sixième Sens, va être le seul à percevoir ces signes – sans forcément avoir besoin de tester cette capacité, tant le lien qui unit sa personne à cette chaîne causale est fort. A lui de comprendre que quelque chose est (ou *était* ?) en train d'arriver.

Voici quelques manifestations possibles :

- **A proximité et en présence de Sam**, il ressent (sans qu'il soit nécessaire de réussir un test de Sixième Sens, tant l'impression est pesante et forte) l'imminence d'un drame, sans pouvoir identifier ce qui va se produire.

- **Un événement anodin**, qui s'est produit il y a quelques minutes, en arrière-plan, a de nouveau lieu. Il peut s'agir d'un passant qui traverse deux fois de suite la rue, d'un véhicule qui passe pour la seconde fois dans l'avenue, d'une chanson qui se répète à la radio.

- Alors qu'il se dirige vers un lieu donné (l'adresse de ses parents, par exemple), le perso découvre qu'il est déjà sur place, sans avoir **aucun souvenir du trajet** effectué.

- A l'inverse, alors qu'il avait presque accompli un itinéraire et pensait être arrivé à destination, il découvre au tournant d'une rue qu'il n'est en réalité **qu'à son point de départ**.

Note au MJ : n'hésitez pas à ajouter quelques signes de votre cru, particulièrement adapté au perso incarné par votre joueur. Il peut s'agir de la présence dans les parages d'une version plus jeune de sa Bête Noire, par exemple, ou de moments ressemblant à des scènes qu'il n'a pas encore vécu. Le temps est perturbé par la créature qui s'approche.

La Petite Brute

Rick Cooper, 9 ans, fait partie des « terreurs » de la Primary School de Whitby. Plus grand que la moyenne et n'ayant pas froid aux yeux, il s'est forgé une réputation de harceleur et n'hésite pas à s'en prendre régulièrement aux plus petits et aux plus faibles. Si, jusqu'ici, ses voies de fait (déjà inacceptables) n'ont jamais dépassé le cadre de la cour de l'école, ce jour de 1972 n'est pas un jour comme les autres. Perméable à l'énergie issue du No Man's Land, Rick a, ce jour-là, senti l'impérieux besoin de s'en prendre à Sam et l'a menacé de lui casser la figure s'il ne lui cédait pas son déjeuner. L'intervention de l'institutrice (une certaine Mrs Baker, déjà en poste à Whitby en 1972) permit d'éviter à Sam une humiliation de plus.

D'ordinaire, cette histoire ne serait pas allée plus loin. Mais, aujourd'hui, Rick Cooper n'est pas tout à fait lui-même. Et il a décidé de s'en prendre à Sam chez lui.

***Note au MJ :** il est possible de donner à ce scénario une petite touche encore plus personnelle. Et si cette terreur des cours d'école était une version de treize ans plus jeune de la Bête Noire qui, en 1985, terrorisera le perso ? Et si, face au perso, il devait, pour la première fois battre en retraite (mais gardera une haine tenace envers lui) ? Si cette option est possible, n'hésitez pas à aménager le personnage de Rick Cooper en ce sens.*

Le Temps Dérape...

Mais, ce jour-là, le No Man's Land, par l'entremise du Mangeur de Temps, va briser cette routine. Peu après 17 h 30, alors que ses parents sont chez à l'intérieur de la maison et discutent, le petit Sam va échapper à leur surveillance durant une poignée de secondes. Poussant la porte, il va prendre son petit vélo et se rendre dans la rue, bien décidé à montrer ses progrès à bicyclette.

C'est ce moment que choisit Rick Cooper, la terreur de la cour d'école, pour surgir, sur son *skate-board* : venu là pour s'en prendre à Sam, il tombe sur le petit garçon et menace de s'en prendre physiquement à lui. Paniqué, Sam prend la fuite, pourchassé par Rick, qui vocifère derrière lui. La rage qui anime le tourmenteur de Sam n'a plus rien de normal : c'est évidemment le No Man's Land qui lui confère cette malveillance, dans le but de « nourrir » le Mangeur de Temps. Ce dernier ne sera repu que lorsqu'il aura dévoré une existence. C'est celle de Sam qu'il a choisi.

Si le perso n'intervient pas pour secourir son frère, Rick provoquera l'irréparable : dans sa panique, Sam traverse la rue et est percuté par une automobile, venue de nulle part et visible seulement de Rick. Ce dernier, toujours sous l'emprise du No Man's Land, tourne les talons et retourne chez lui, comme si de rien n'était.

Quelques minutes plus tard, le corps sans vie de Sam sera retrouvé sur le goudron. Aucun témoin n'ayant assisté à la scène, les policiers arrivés sur place peu après ne pourront que constater le décès de Sam. Le médecin de Whitby, le Dr Elmer Strand (qui prendra sa retraite quelques années plus tard) s'avouera perplexe et se rangera à la thèse officielle, celle du chauffard ayant percuté l'enfant.

Voilà en tout cas ce qui doit se passer si personne n'intervient : c'est sans compter sur la présence du perso, le seul capable de mettre le Mangeur de Temps en échec...

Éviter le Drame

Le but du perso est de sauver la vie de son frère aîné et, ainsi, de modifier le devenir de sa propre famille. Il l'aura probablement compris, à ce stade du scénario, d'autant que le malaise qui l'habite semble plus intense à mesure que l'heure avance. Nul n'est besoin de réussir un test de *Sixième Sens* : le perso sent et sait que quelque chose va arriver d'ici peu, quelque chose de terrible, sans cependant savoir quoi. Même s'il a vécu d'autres Trucs Trop Bizarres par le passé, il n'aura jamais ressenti pareille intuition d'un drame imminent.

Pour sauver son frère aîné, le perso va donc devoir comprendre ce qui se passe et éviter qu'il arrive malheur à Sam. Durant quelques instants, c'est lui qui va endosser le rôle de l'aîné, du protecteur. En étant aux côtés de Sam, le perso peut éviter le drame. Quand Sam s'aventure dans la rue, sur son vélo, le perso peut l'aborder sans crainte. Le petit garçon est timide, mais acceptera de parler à ce « grand » qu'il ne connaît pas, pour peu que ce dernier se montre bienveillant.

***Note au MJ :** la première rencontre entre Sam et celui qui sera son petit frère pourra être l'occasion d'un beau moment de « roleplay » chargé en émotion. N'oublions pas que le perso rencontre pour la première fois son grand frère, qu'il risque de le perdre à jamais et que la menace reste tangible, en permanence.*

Quand Rick Cooper surgit et s'en prend à Sam, l'intervention du perso peut tout changer. Ce dernier assistera à l'agression violente, d'abord verbale, dont est victime son frère, mais il est plus que probable qu'il ne reste pas les bras croisés. Ressentant plus que jamais la présence de « quelque chose de menaçant » (un test réussi de *Sixième Sens* permettra d'identifier Rick comme étant le « porteur » de cette menace), le perso, pour sauver ce frère qu'il n'a jamais connu (et pour cause...), doit absolument agir !

S'il fait face à Rick et tente de le raisonner, ce dernier choisira de frapper le perso : il dispose d'une force inouïe pour son âge et sa taille et le perso doit réussir un test de *Rapidité* pour éviter le coup, ou sera *étourdi* (voir livre de base, page 22).

Le perso étant incapable d'agir jusqu'à la fin du tour, Rick se tournera vers Sam, terrorisé, et ce dernier prend la fuite. La suite est (hélas) écrite : le perso a donc tout intérêt à dépenser un point d'*Aventure* pour esquiver le coup de Rick.

Il pourrait ensuite **neutraliser la petite brute** en réussissant un test de *Bagarre*. Le choc et la surprise suffiront pour gagner un temps précieux (étant donnée la différence d'âge entre le perso et Rick, le test réussi en *Bagarre* le neutralise pour toute la scène) et pour arracher Rick à l'emprise du Mangeur de Temps et du No Man's Land.

Raisonner Rick est voué à l'échec, étant donné son état actuel. Dans le meilleur des cas (un test de *Baratin* réussi), le perso réussira juste à gagner un peu de temps, suffisamment pour permettre à Sam de s'éloigner. La haine qui anime Rick ne sera pas apaisée pour autant et ce dernier reviendra à l'assaut juste après.

Une autre solution serait de livrer Rick au Mangeur de Temps. Il faudrait, pour cela, que le perso place le tourmenteur de son frère en position de « chassé » plutôt que de « chasseur ». Fuyant le perso, Rick Cooper prendrait alors la fuite à toutes jambes, avant d'être renversé par un véhicule venu de nulle part.

Note au MJ : cette dernière option est la plus délicate à jouer et n'est pas dénuée de conséquences. Le perso y est responsable de la disparition d'un autre gosse, aussi cruel et possédé soit-il. Qui sait quelles conséquences un tel acte pourrait avoir ? Si vous utilisez cette option, le perso, à son retour en 1985, sera profondément marqué. De plus, si sa Bête Noire était effectivement Rick Cooper (plus âgé), celui-ci aura totalement disparu de la réalité, hormis dans la mémoire du perso.

La menace représentée par Rick Cooper étant évacuée, Sam ne risque plus rien. Le perso, par sa simple présence aux côtés de son frère aîné, lui évite de se faire effacer par le Mangeur de Temps. Faute d'une proie facile, ce dernier va renoncer à s'en prendre à Sam et se diriger ailleurs. La présence de l'entité issue du No Man's Land, ressentie jusque-là par le perso (et responsable de l'atmosphère de menace permanente qui pèse sur lui depuis son arrivée) va disparaître, d'un coup.

Ce soulagement est, cependant, de courte durée...

Une Mère Affolée

Quelques minutes après avoir « sauvé » Sam, le perso devrait être pris à parti par Wendy, sortie à la recherche de son fils. Paniquée quand elle a vu qu'il avait disparu, elle sera soulagée de le retrouver non loin, dans sa rue, mais peut s'inquiéter de le voir en compagnie d'un garçon sorti d'on ne sait où. Selon la posture adoptée par le perso, la scène peut donc prendre plusieurs

tournures. Le perso peut passer pour un jeune héros (qui empêcha Sam de s'aventurer trop loin et de prendre des risques) ou pour un petit inconscient (si Wendy se persuade que c'est lui qui a attiré son fils dans la rue).

Quand Jack rejoint son épouse dans la rue, le perso peut donc avoir à affronter ses futurs parents ou à recevoir leurs remerciements. Ils chercheront néanmoins à savoir qui il est et d'où il vient : au perso de se sortir de cette délicate situation sans commettre d'impair. Mais la délicate situation ne durera pas trop longtemps, au grand soulagement du perso... ou pas.

Il faut croire que l'émotion produit son effet sur Wendy car, en pleine explication avec le perso, la jeune femme se sentira mal. Elle vient de sentir les premières contractions : le bébé qu'elle porte est sur le point de naître.

Il va sans dire que, pour le perso, le choc est violent, s'il a compris que c'est de sa propre naissance qu'il s'agit. La tête lui tourne et le monde semble devenir flou et brumeux. Puis, il perd connaissance...

Retour vers le Présent

Quand il reprend connaissance, le perso est de retour en 1985. En ouvrant les yeux, il constate que quelque chose a changé. Autour de lui, se trouvent ceux qu'il a quitté au début de cet étrange voyage (selon qu'il soit chez lui ou à l'école) et qui le regardent, inquiets.

Son « absence » n'a duré que quelques secondes, pour son entourage, mais tout a pu changer, pendant ce temps. S'il est chez lui, ses parents vont l'engager à ne pas se rendre à l'école ce matin-là et à retourner se coucher. Dans la chambre voisine (à moins qu'il ne la partage avec lui), son grand frère, Sam, passera s'enquérir de la santé de son petit frère.

Si le « malaise » du perso a eu lieu à l'école, la principale appellera sa famille afin qu'il puisse être raccompagné chez lui. Naturellement, ce pourrait être son grand frère qui se charge de le ramener au domicile familial.

Note au MJ : en concluant cet étrange voyage que fait le perso, n'hésitez pas à mettre en évidence les répercussions qu'ont pu avoir ses actes en 1972. Ainsi, le climat parfois pesant qui règne dans sa famille peut laisser la place à un vrai bonheur familial. Les deux frères, malgré leur différence d'âge, peuvent avoir créé une vraie complicité et partageront des souvenirs communs (ainsi, Sam a probablement cédé son vélo à son petit frère et lui a appris à s'en servir). L'histoire a été réécrite – ou plutôt préservée... et le perso sera le seul à le savoir, puisqu'il a lui-même accompli l'impossible.

Mangeur de Temps

Immatériel



Légende

Le Mangeur de Temps n'est associé à aucune légende, aucune croyance – et pour cause, c'est une entité qui vit hors du temps et qui, comme nous allons le voir, se manifeste *en effaçant des parties de la réalité*, qui se charge ensuite de se réajuster tant bien que mal, pour préserver la cohérence du continuum temporel.

On dit parfois que « *le plus grand tour du Diable est de faire croire qu'il n'existe pas...* ». Dans le cas du Mangeur de Temps, il vous a même fait oublier que vous vous étiez posé la question...

Réalité

Cette entité, aussi indicible qu'insaisissable, naît dans les remous du No Man's Land, remontant de façon aberrante les courants du temps, du présent vers le passé, se nourrissant des vies qu'il efface du continuum, à la façon d'un parasite temporel indétectable...

Chaque fois que le Mangeur de Temps remonte les courants du temps pour effacer *en amont* une vie humaine, ce processus libère une forme d'énergie temporelle dont la créature se nourrit. En d'autres termes, le Mangeur de Temps subsiste en remontant le temps pour effacer des vies et dévorer leur charge existentielle.

Le plus souvent, le continuum temporel se répare de lui-même, un peu comme une blessure qui se cicatrise et finit par disparaître : tout se passe comme si la victime du Mangeur de Temps n'avait jamais existé. L'histoire suit son cours, comme si de rien n'était...

Mais parfois, de façon mystérieuse, quelques individus plus sensibles, sur le plan psychique, que la plupart des gens (c'est-à-dire dotés d'un score en Sixième Sens, comme tout perso de TTB) reçoivent l'intuition ou la « prémonition » (ou « post-monition » ?) qu'une force anormale est à l'œuvre et cherche à réécrire le passé – leur propre passé ou, plus souvent, le passé d'un proche, dont la vie est intimement liée à la leur.

La seule explication (à peu près) rationnelle que l'on peut donner à ce phénomène tient à la nature particulière du Sixième Sens, qui permet parfois de percevoir des événements passés ou à venir : il s'agit donc d'une faculté située, elle aussi, en marge du temps et donc susceptible d'alerter celui ou celle qui la possède que *quelque chose ne va pas* - phénomène au cœur de ce scénario.

Origines

Nul ne sait pourquoi les Mangeurs de Temps existent ni ce qui les pousse à choisir telle ou telle proie... A l'échelle du No Man's Land, ils constituent une des myriades d'entités parasites exerçant une influence destructrice plus ou moins détectable sur la réalité qui nous entoure – mais la dimension du No Man's Land étant elle-même largement « hors du temps », il semble assez logique qu'elle donne également naissance à des créatures para-temporelles.

Signes

Une des caractéristiques principales du Mangeur de Temps est qu'il ne laisse aucune trace derrière lui... sauf lorsque le Sixième Sens d'un individu l'alerte sur son « approche », par-delà le temps. Il existe une expression anglo-saxonne intéressante, pour traduire ce type particulier de malaise : « *J'ai l'impression que quelqu'un a marché sur ma tombe...* ». Dans le cas du Mangeur de Temps, on pourrait dire : « *J'ai l'impression que quelque chose est en train de rôder dans mon passé...* »

Le Mangeur de Temps en jeu

Immatériel : Le Mangeur de Temps n'a pas de substance corporelle ; il n'appartient pas à notre réalité et ne peut être affecté par aucune force physique. Le fait qu'il ne possède pas d'autre trait souligne d'ailleurs sa quasi-inexistence. D'une certaine façon, le Mangeur de Temps est une manifestation du néant – il est, quelque part, *irréel* et agit en effaçant des bouts de la réalité...

Pouvoir

Manipulation Temporelle

Ce pouvoir permet au Mangeur de Temps d'effacer une vie humaine du continuum temporel, qui se modifie alors comme si la victime n'avait jamais existé, avec toutes les répercussions que cela suppose sur d'autres existences – qui peuvent, elles aussi, se trouver effacées ou altérées de façon collatérale.

Il ne s'agit pas d'un pouvoir instantané : pour le mettre en œuvre, le Mangeur de Temps manipule la réalité de façon subtile, de façon à empêcher la naissance de la victime qu'elle a choisi d'effacer.

La seule façon de s'opposer à ce pouvoir (à partir du moment où l'on a conscience de l'existence du Mangeur de Temps) est d'essayer de contrecarrer son influence, en protégeant la chaîne d'événements du continuum d'origine...

Point Faible

A partir du moment où le Mangeur de Temps a été contrecarré (voir ci-dessus), il cesse d'exister, effacé par le continuum temporel qui s'auto-rectifie et se purge de ce parasite.

L'entité dévoreuse de vie retourne alors au néant dont elle n'aurait jamais dû sortir... et le Temps peut reprendre son cours.